

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2009. JÚLIUS
1995 FORINT

GameStar

TELJES JÁTÉK: **Arcanum**

**VILÁG-
PREMIER!**

RAGE

A *Doom* és a *Quake* után új legenda születik –
exkluzív képek és infók, egyenesen az idSoftware-től

STREET FIGHTER 4
TRANSFORMERS:
REVENGE OF THE FALLEN
BLOOD BOWL
OVERLORD 2
PROTOTYPE
ARMA 2

www.gamestar.hu

2009/07
1995 Ft

GameStar
IDG
HUNGARY



9 771787 902009 09007

**MAX
PAYNE 3**

Hátat fordít az első két
résznek?

**SPLINTER CELL:
CONVICTION**

Érdemes volt várni rá:
a sorozat legjobbjá lehet!



GAINWARD

www.gainward.hu

Gyárilag tuningolt kártyák 3 év garanciával!

0025-NVIDIA GF GTX260 55nm 896MB



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



0209-NVIDIA GF GTX285 55nm 2048MB



NVIDIA GeForce™ GTX285
648 MHz GPU
DirectX 10
2048MB/512-bit DDR3 memória
1242 Mhz (DDR2484) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / 3-Way SLI
Dual DVI + HDTV

0315-NVIDIA GF 9800GT 512MB HDMI

HDMI



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

0056-NVIDIA GF GTS 250 512MB HDMI

HDMI



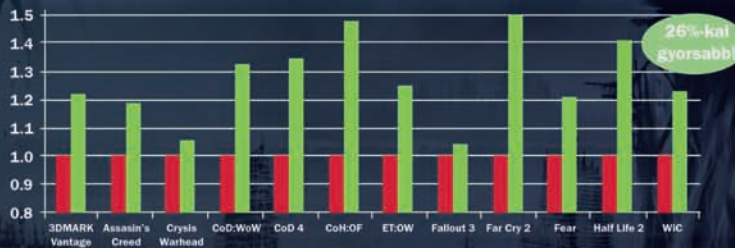
NVIDIA GeForce™ GTS 250
745 MHz GPU
DirectX 10
512MB/256-bit DDR3 memória
1100 Mhz (DDR2200) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / 3-Way SLI
HDMI + DVI + VGA

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

MOBIL MEGOLDÁS 80.000 FT ALATT?



Intel ATOM N270 processzor



160GB SATAII merevlemez



2GB DDR2 memória



beépített 1.3M webkamera



klasszikus fekete



elegáns fehér



HURRÁ NEKTEK, NYARALTOK!

NÉHANAPJÁN PIPÁZGATVA rovom a GameStar szerkesztőségnek otthont adó kastély kongó márványfolyosóit, és elgondolkodva nézegetem a falakon elődeimről, a korábbi főszerkesztőkről készült olajfestményeket. Néha megállok egy percre RP, a GameStar első főszerkesztőjének képe előtt: transzcendens derengésben, arany mikrofonnal és fülhallgatóval ül, ajkait mintha szóra nyitná az éteren át, és tudjuk mindannyian, hogy mondani akar nekünk valamit. Hello! Vagy ott van mellette Szittyó, aki tekintetét a tavaszi szellőben lágyan ringatózó végtelen Excel-táblákon nyugtatva, egyik kezében néhány d20-szal, másik kezében házi pálinkával teli demizsonnal áll, és mosolyog bátorítón. Ez erőt ad. Végül ott van Boe, póker paklival (ingujjában három-négy tartalék ásszal), illetve egy tál Jóasszony módra elkészített csülökkel, melynek bújóján egy miniatűr Mazda driftelget.

BOE PERSZE NEM MENT MESSZIRE, de legalábbis a csapat, mit csapat,

család oszlopos tagja maradt. (Ennek ellenére természetesen elbúcsúztattuk, mert minden ürügyet meg kell becsülni az ivásra. Ha sikerül a kompromittáló részeket kivagdosni, talán a szolid megemlékezésről készült videót felteszük a DVD mellékletre). Boe tehát éli világát, ami pedig konkrét közreműködését illeti, visszatért a játékujságírás élvezetesebbik részéhez, a teszteléshez. Miközben mi itt görnyedünk az irodában, ő hűtött sörök társaságában játszogat.

ÁTLENDÜLVE A HAVI AKTUALITÁSOKRA, szívből remélem, hogy nem vettétek zokon a beigérthet képest egy héttel elcsúsztatott megjelenést. Sajnos ez volt az ára a RAGE-ről készített anyag megjelentetésének, mert kötnünk kellett magunkat az id Software által meghatározott *legeslegkorábbi* dátumhoz – de nagyon remélem, hogy szerintetek is megérte!

FONTOS MEGEMLÍTENI MÉG a cikkírói pályázatot is, mint futó projek-

tet, melynek kiértékelése rendületlenül zajlik. Továbbra is türelmeteket kérjük, mert kicsit talán túlságosan is lelkiismeretesen (de mindenképp retentő időigényesen) végezzük a rostálást, több fordulóban, több szerkesztő bevonásával. (Amiből persze fakadnak véleménykülönbségek is, úgyhogy a legjobb öt munka kiválasztása valóságos rémálom lesz, székek fognak repkedni.)

FOLYTATNÁM ÉN SZÍVESEN, de tudom, hogy ennél a bevezetőnél sokkal sokkal izgalmasabb anyagok vannak a következő oldalakon, de tényleg. Vessétek is bele magatokat a júliusi GameStarba, jó szórakozást kívánunk hozzá!

Én addig elkezdek visszaélni frissen szerzett hatalmammal, például kidobálok pár íróasztalt, és középre teszem a szerkesztőségi jacuzzit, hogy elérjük onnan is a hűtőt, és rálássunk a plazmára a vízből. Ez a szép az újságírásban: mindent egy szebb és jobban informált világrért!

mazur/GameStar Team

24 CÍMLAPSZTORI RAGE

Két éve tudjuk, hogy közeleg az id Software új játéka, a RAGE, érdemi infókat azonban nem igazán lehetett róla tudni – mostanáig!

Az id Software-től azonban most olyan anyagokat is kaptunk, melyek még sehol máshol nem voltak olvashatók-láthatók, és Ti találkozhattok velük először, itt, a GameStarban. Ünnepi pillanatok ezek, barátaim.



GameStar TARTALOM / 07

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN



BEMELEGÍTÉS

- 6 DVD-TARTALOM
- 8 ARÉNA

ÚJDONSÁGOK

- 12 MOZGÁSBAN AZ EGÉSZ JÁTÉKVILÁG
- 14 HÍREK
- 20 MAX PAYNE 3
- 24 RAGE
- 32 NO KIDDING?
- 36 SPLINTER CELL: CONVICTION
- 40 TOP 10 POWER UP
- 42 OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING
- 43 LEFT 4 DEAD 2

JÁTÉKBEMUTATÓK

- 46 STREET FIGHTER IV
- 52 EGY KÁVÉ MELLETT... MASAYA MATSUURÁVAL
- 54 ARMA II
- 60 OVERLORD II
- 64 PROTOTYPE
- 70 FUEL
- 69 TRINE
- 72 BLOOD BOWL
- 76 HARRY POTTER ÉS A FÉLVÉR HERCEG
- 78 TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN
- 81 TRAINZ SIMULATOR 2009: WORLD BUILDER EDITION
- 82 FALLOUT 3: THE PITT
- 84 GUITAR HERO: GREATEST HITS
- 85 FIGHT NIGHT ROUND 4
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MÉLYVÍZ

- 88 HÍREK
- 91 GIGABYTE GM-M7800S, GENIUS HS-05A
- 92 A-DATA XPG DDR3-1333 MHZ 3x2 GB MEMÓRIA KIT, GIGABYTE GV-N98TSL-1GL
- 93 ASUS LAMBORGHINI VX5, MSI 790GX-G65 WINKI EDITION
- 94 GYORSAN, CSENDESEN, ÉTVÁGYTALANUL
- 98 SLI ÉS CROSSFIRE OLCSÓN
- 100 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BELEMENÉS

- 102 TÍZÉVES A GAMESTAR! #7
- 104 AION FEJLESZTŐI NAPLÓ #3
- 106 TOMB RAIDER RETROSPEKTÍV
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



24

RAGE

Jönnek a Tech5 katonák!



36

SPLINTER CELL: CONVICTION

Fisher megint zavarosban halászik



46

STREET FIGHTER 4

PC-n is játék terem!



**NO KIDDING?
GYEREK A GÉP ELŐTT!**



**GYORSAN, CSENDESEN,
ÉTVÁGYTALANUL**



SLI ÉS CROSSFIRE OLCSÓN



GYORSKERESŐ

ARMA II	54
BLOOD BOWL	72
FALLOUT 3: THE PITT	82
FIGHT NIGHT ROUND 4	85
FUEL	70
GUITAR HERO: GREATEST HITS	84
HARRY POTTER ÉS A FÉLVÉR HERCEG	76
LEFT 4 DEAD 2	43
MAX PAYNE 3	20
OPERATION FLASHPOINT 2	42
OVERLORD II	60
PROTOTYPE	64
RAGE	24
SPLINTER CELL: CONVICTION	36
STREET FIGHTER IV	46
TRAINZ SIMULATOR 2009	81
TRANSFORMERS: ROTF	78
TRINE	69



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: BZ



ELEM NEVE: BZ (Nemzoli, nemzoli, csakazértsemzoli! Bézé. Kész, pont.)
KORA: 35
SZERET: scully, rakendről, nyár, dzsekdenielsz
NEM SZERET: gerinctelen, valamint fontoskodó múmacsok antihumánok
KEDVENC JÁTÉKA: *Outcast* (1999), *Chaos* (ZX Spectrum, 1985), *Fable*, *WoW*
EZT TOLJAJA: *Fable* (mármegint), *Plants vs Zombies* (foreva)
 Zenész, énekes, a PC World Online felelős szerkesztője, a GameStar hivatásos tárcanélkülije, hajtulajdonos, idealista, őriül.
 Született 1974-ben, a Margit kórházban, ami akkor még nem volt szent. Így hát BZ sem lett az. Volt rendszergazda, marketingmenedzser, kereskedelmi menedzser, sőt, egyszer Közép-és Kelet-európai Regionális Kereskedelmi Igazgató is (whoaaaaaargh), pedig már akkor is zenész volt, és mindig azt remélte, hogy aktuális munkahelye szemet huny előlött.
 Annak idején Gyu (akit kábé a történelem előtti idők óta ismer, még mamutkoponyákkal dobálták egymást kölyökkorukban játszásból) ajánlotta be az IDG kötelékébe úgy 2004 környékén, mert gondolta, ez a fickó szeret játszani, meg sokat bazbírgálja a számítógépét, és még mondatokat is tud szerkeszteni alanyállítmánytárgy tekintetében. Online arc-ként először a Computerworld csapatát erősítette/gyengítette (a nem kívánt rész törölendő), de jó ideje a PC Worldben felügyeli a cikkek és hírek bitesedését és bajtosodását.
 A GameStarba először vendégként írt valamikor nagyon régen, aztán az IDG-be kerülése óta egyre inkább eljártékosodott

szegény. De hát, ha ezt szereti... A GSTV egyik felkonfenjé, a Májvilágban (nem elírás!) Gyu rosszabbik énjé, a játékvideókban (ha hagyják) kaland- és RPG-szagértő. Kompjütér egyébként még akkor látott legelőször, mikor tényleg így írták, hogy kompjütér: egy HT iskola-számítógépen írta első játékát, egy *Space Invaders*-klónt, aztán megszállott ZX Spectrum-tulajdonossá vált (vesszenek a komondoristák!). Első PC-jét nyári munkából szerzett vagyonkáján vásárolta, papírféher Hercules monitor, 2x20 megabájtos vinyó, 8 MHz-es proci (de turbó gombbal 12 áml!), ezen csak CGA-szimulátorral lehetett tolni az *Eye of Beholder*t, de ő csak azért is.
 Időközben persze zenél rendületlenül, csomó lemez van már mögötte, jelenleg a Wendigo, az After Crying és a Queen Emlékezekar tagja, meg még alakul épp egy új hardrock-banda is, mert ez a fickó csak nem tud megülni a hátsóján.
 A szerkesztőségben pusztító szóvicceiről ismerik, ráadásul kedvesével együtt halálós szóviccszóró párost alkotnak, akiknek a barátai már-már a szaporodást is megtiltották, a Verbális Antikrisztus megszűlését elkerülendő. Ha szembetalálkoztok vele valahol, és jót akartok neki, akkor érdemes tudni, hogy igencsak kedveli a búzasört, a Jack Daniel'st, és azt, ha valaki tényleg odafigyel arra, miről ír, nemcsak a gémsztárban, hanem mondjuk egy dalszövegben is. Mint ebből a cikkből csodálkozva kiderítette, szeret első szám harmadik személyben írni magáról, és állítólag annyit mindent csinál egyszerre, hogy tutira ezt az irományt is valahol félbe fogja h...

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő: **Virágh Márton** (mazar) mviragh@idg.hu
 Főszerkesztő-helyettes: **Fülöp Viktor** (ender) vfulop@idg.hu

Szerkesztők:

Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu
Gyepes Máté (Matteo) mgyepes@idg.hu
Kálmán Balázs (Flatline) bkalm@idg.hu
Csoma Péter (Zarathos) pcsoma@idg.hu
Bátky „Kurgan” Zoltán (BZ) bz@gamestar.hu

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

Munkatársak:

Balla „Brúno” Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu
Balla Ákos (Mayer) mayer@gamestar.hu
Beregi Tamás (Berr) berr@gamestar.hu
Borsos Gyula (Gulius) gborsos@idg.hu
Csontos Péter (Csonti) pcsontos@idg.hu
Hajdú Éva (Eskin) eskin@gamestar.hu
Halász Bertalan (Boe) bhalasz@idg.hu
Palotai Árpád (Malachit) malachit@gamestar.hu
Páll Zsófia (Sophiaso) zspall@idg.hu
Telek Zoltán (Sam) ztelek@idg.hu
Vörös Lóránd (Chavalier) chavalier@gamestar.hu

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

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

GameStar Online Főszerkesztő: **Fülöp Viktor** (ender) vfulop@idg.hu
 Programozás: **Abonyi Dávid** dabonyi@idg.hu

Munkatársak:

Borsos Gyula (Gulius) gborsos@idg.hu
Gombos Zoltán (Vakka) zgombos@idg.hu
Vörös Lóránd (Chavalier) chavalier@gamestar.hu
Wiedermann Károly (Latenite) wiedermann@gamestar.hu

Grafika, tördelés, címlapterv: **Béres Gábor** (Gaben) gberes@idg.hu

Korrekktúra: **Hajdú Éva** (Eskin) ehajdu@idg.hu

Szerkesztési ügyelet: Horváth Lászlóné bhorvath@idg.hu
 Telefon: 577-4300, fax: 266-4343

KIADÓ

Kiadja az IDG Hungary Kft.
 1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A épület
 Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578
 Internet: idg.hu
 Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető ibiro@idg.hu
 Műszaki vezető: Babinecz Mónika mbabinecz@idg.hu
 Nyomás és kötészet: Infopress Group Hungary Zrt.
 Igazgató: Lakatos Imre office@infopressgroup.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT
 Telefon: 577-4301, fax: 266-4343
 E-mail cím: terjesztes@idg.hu
 MediaShop: mediashop.idg.hu

HIRDETÉSI OSZTÁLY

Hirdetési osztály vezető: Melovics Csaba csmelovics@idg.hu
 Telefon: 577-4310, fax: 266-4274
 Kereskedelmi asszisztens: Bohm Andrea abohm@idg.hu
 Telefon: 577-4316, fax: 266-4274
 Médiaajánlatok: idg.hu/media
 E-mail: keriendra@idg.hu

MARKETING

Marketing munkatárs: Kovács Judit jkovacs@idg.hu

KONFERENCIA

Rendezvénysszervező: Bödör Eszter ebodor@idg.hu

TERJESZTÉS, ELŐFIZETÉS

Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika mbabinecz@idg.hu
 Terjesztő: A kiadványt a LAPKER Zrt., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hirdapkezes@idg.hu, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hirdapkezes@post.hu.), Budapesten a hirdapkezes@idg.hu címen.
 A GameStar régebbi számai, és ajándék tárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen.
 Megjelenik minden hónap harmadik csütörtökén.

GameStar dupla DVD melléklettel: 1 995 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4 920 Ft, 1/2 éves előfizetés: 9 870 Ft, 1 éves előfizetés: 19 020 Ft
 GameStar dupla DVD melléklettel: ISSN 1787-9027

JOGI KÖZLEMÉNYEK

Jogi közlemények: Szerkesztőségünk a kéziratosokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését.
 A GameStarban megjelenő valamennyi cikk (eredetiben vagy fordításban), minden megjelenést követően, a szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal. A hirdetésekkel a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

Lapunkat a MATESZ adataival.
 Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.

Ipsos GfK print-audit

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését a **NOD32 Antivirus** programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a **Sicontact Kft.** biztosítja számunkra.

TELJES JÁTÉK: ARCANUM

AZ ÉVEKKEL EZELŐTT FELOSLOTT, jobb sorsra érdemes Troika Games számos minőségi szerepjátékot tett le az asztalra, melyek közül az első a 2001-ben megjelent *Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura* volt. A játékon első ránézésre érezni, hogy a fejlesztők a *Fallout* készítői közül kerültek ki: az izometrikus látvány mellett a mélyen átgondolt fejlődés rendszer és a melléküldetések is az Interplay legendás művére hasonlítanak. A történet szerint hősiünk léghajóját megtámadják és egy haldokló gnóm egy gyűrűt bíz rá azzal a kéréssel, hogy juttassa azt el jogos tulajdonosához. Ezután a katasztrófa egyetlen szemtanúja, Virgil, egy ősi próféciában megjövendő legendás alaknak hiszi karakterünket, és hamarosan az egész, mágiával és tudománnyal átitott világ sorsát befolyásoló események közepén találjuk magunkat. A játék telepítéséhez részletes útmutatót a DVD lemez "Teljes játék" rovatában olvashattok: amennyiben nem vagytok tapasztaltak a lemezképfájlok használatában, mindenképpen olvassátok el!



HARDVERIGÉNY minimum

Pentium II 300 MHz,
64 MB RAM,
8MB videó memória

HARDVERIGÉNY ajánlott

Pentium II 450 MHz,
128 MB RAM,
16 MB videó memória



TARTALOM
2009. JÚLIUS

7 műsor
2 óra 33 perc

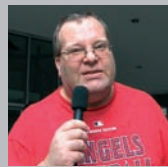
JÁTÉKOK

{ Splinter Cell 4	0:00
{ Alan Wake	3:53
{ Anno 1404	6:04
{ Operation Flashpoint	11:39
{ Colin McRae Dirt 2	13:56
{ Killing Floor	21:02
{ Arcania	23:58

MÉLYVÍZ

{ Gigabyte GM-M7800S	
Luxury egér	0:00
{ MSI Wind Top AE1900	4:14
{ Sapphire Radeon	
HD 4730 512 MB	11:37
{ Genius HS-05A	13:18
{ Nokia N97	17:22

A HÓNAP VIHARA A FELKONF ALATT...



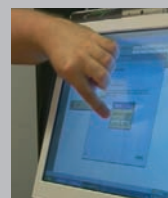
Míg múlt hónapban a srácok a jobbnál jobb nénikre vadásztak a kamerával, Gyunak, aki hősiesen beugrott most helyettük mi jutott? Csak a vihar, a zápor, az eső, a dörgés és villámlás – és a megázás. Nem, a piros pólón azok nem könnyűek, bár lehetnének azok is...

A HÓNAP VIDÁMKODÁSA VIGYOROK A KEREKASZTALBAN



Elvileg a Kerekasztal című műsorunk fő funkciója, komoly témák megvitatása szakértői szemmel. A társaság ezúttal tréfarépat ehetett, mert a hangulat igencsak vidámrá sikerült, sok rihegés és röhögés közepette vitatták meg az ehavi nagyon komoly témát, a virtuális szerelmet.

A HÓNAP KÜTYÜJE ÉRINTS MEG



Amióta kezdnek divatba jönni a monitorba épített PC-k újfajta vezérlési módszereket kell megtanulnunk, hiszen lehet, hogy egy ilyen géphez nem feltétlenül kötnék egeret és/vagy billentyűzetet. Az MSI gépecskéjét is lehet tapogatni, össze lehet fogdosni a képernyőt bátran – hiszen arra vár a felület, hogy tapizzunk...

Overlord 2

A Codemasters nagysikerű, akció-szerep-stratégiájának folytatása. A demóból megtapasztalhatjuk, hogy a gonoszok még mindig szórakoztatók.



TOVÁBBI DEMÓK A DVD-N:

ArmA2
Trine

Plusz: Street Fighter IV benchmark

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

ESET SMART SECURITY DOBOZ (ZAW4ZZ)



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 feltelepítetted a DVD-melléklet Mélyvíz részlegében található Eset Smart Security kliensprogramot, majd ezek után ellátogatsz a www.eset.hu/gamestar oldalra. Itt szükséged 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 oldalon találhattok információkat.

HASZNOS PROGRAMOK

amelyekre szükség lehet

DRIVER: ATI 9.6 XP/Vista,
NVIDIA 186.13 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-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-ra, de előtte olvasd el ezt!
Amennyiben a GS0907 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 1024x768-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 címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.

CD GALAXIS

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

ÚJDONSÁGOK, KIEMELT AKCIÓK!

AC: Nyaraló Gyilkosok HU 2 090
Age of Conan /online.....6 190
Age of Conan 60 nap card 4 190
Age of Empires 2 Gold.....2 090
Age of Pirates 2.....1 990
Alarm for Cobra 11 Nitro...3 090
Anno 1404.....7 990
Anno 1701 HU.....2 090
Apassionata HU.....2 090
ARMA: Armed Assault.....7 290
ARMA: Queen's Gambit.....4 190
ARMA 2 (Armed Assault 2) 7 990
Armed Forces Corp HU.....3 090
Battlefield 1942 Anthology 4 190
Battlefield 2 Complete.....4 190
Battlefield 2142 Deluxe.....4 190
Battleforge.....7 990
Battleforce Game Points.....6 190
Battlestrike: Stalingrad.....3 090
Blood Bowl (Vértök) HU.....8 990
Blood Rayne 2.....2 090
Broken Sword 4.....3 990
Brothers in Arms 1 HU+2.....3 090
Hell's Highway HU.....6 990
Burnout Paradise ultimate 12 490
Bus Driver HU.....2 090
Bus Simulator HU.....1 990
Call of Duty 4 goty.....13 490
Call of D. World at War.....12 490
Call of Juarez.....1 990
Céh 2 (Guild 2) HU.....2 090
Céh 2: Velenes HU.....4 190
C. of Riddick: Dark Athena.9 390
City Life 2008.....4 990
Civilization 4: Colonization 7 290
CivCity Rome.....990
Code of H.: Idegenlégző H.....990
Code of Honor 2 HU.....3 090
Codename Panzers Ph.1 H.....990
Cod. Panzers: Cold War.....9 390
Colin McRae Rally 2005 H.2 490
Colin McRae DIRT HU.....4 190
Command&Conquer pakki 3 990
Generals Deluxe.....2 090
C&C 3Tiberium Wars HU 4 190
C&C 3 Kane's Wrath HU.4 190
Red Alert 3 HU (akció).....3 990
RA 3: Uprising (letölt.kód) 7 290
Company of Heroes goty.....3 090
Comp. of H: Tales of Valor.8 290
Condemned.....2 490
Counter-Strike Anthology.....4 190
Counter-Strike Source.....7 990
Crane Simulator.....1 990
Crusaders Thy Kingdom C 1 990
Crysis HU.....4 190
Crysis Warhead HU.....7 290
Dark Messiah of M&M, HU 3 090
Dark Sector HU.....5 190
Dead Space HU (akció).....3 990
Delta Force Xtreme 2*.....4 990
Demigod HU.....9 390
Devil May Cry 4.....5 490
Diablo 2+Lord of Destruct. 4 190
Digger Simulator HU.....1 990
Disney klasszikusok, /db.....2 090
Dracula Origin HU.....1 990
Dungeon Siege 2 Deluxe...3 090
Dynasty Warriors 6.....4 990
Elven Legacy.....7 990
Emergency 4.....5 990
Empire: Total War.....12 490
Empire Earth 3 HU.....4 190
Empire Earth 3 HU.....4 190
EndWar (Tom Clancy's).....6 990
Enemy Territory: Quake W. 4 190
Euro Truck Simulator HU...5 190
Europa Universalis 3 HU.....2 090
European Street Racing...3 090
Fallout 3 HU.....10 390
Far Cry.....990
Far Cry 2 HU.....7 290
Farm HU.....1 990
Farmer Simulator HU.....1 990
FEAR.....990
FEAR 2: Project Origin H...5 190
FIFA 08 HU.....1 990
FIFA 09 HU.....3 990
FIFA Manager 08.....1 990
FIFA Manager 09.....3 990
Flatout.....990
Flatout Ultimate Carnage...2 090
Flight Simulator 2004.....4 190
Flight Sim X Standard.....7 290
Frontlines: Fuel of War.....3 090
Fuel.....8 990
Galactic Civ 2 Ultimate.....3 090
Garbage Truck Sim HU.....1 990
Goobilis 4 HU.....5 490
Godfather (Keresztempo).....4 190
Godfather 2.....12 490
Golden C. - Arany irányító...990
Gothic 3 HU.....3 090
Gothic 3: Forsaken Gods...4 190
Grand Ages: Rome HU.....9 390
GTA 4.....12 490
GT Legends HU.....2 090
GTR (FIA GT R) HU.....2 090
GTR 2.....3 090



Harry Potter és a Félvér Herceg **11 990,-**
Armed Assault 2 **7 990,-**
Sims 3 (akció) **11 990,-**
Anno 1404 **7 990,-**



Street Fighter 4 **9 990,-**
Transformers 2 **10 390,-**
WoW: Lich King **8 890,-**
Spore: Galaktikus k. **7 290,-**
Blood Bowl **8 990,-**



Assassin's Creed **5 190,-**
Pro Evo Soccer 2009 **4 990,-**
FIFA 2009 **3 990,-**
NFS Undercover **3 990,-**
HL2 Orange Box **3 990,-**
Left 4 Dead **3 990,-**



Harry Potter: Azkaban Gyűrűk Ura HK2 kieg. **1 990,-**
C&C First Decade **3 990,-**
Portal **1 990,-**
Half-Life 2 **1 990,-**
HL 2 Episode 1+2 **1 990,-**

Guid Wars 4 féle, /db.....4 190
Guild W. Complete (mind)10 390
Gyűrűk Ura Király visszat. 4 190
Harc Középföldéért 1.....2 090
Harc Középföldéért 2.....4 190
Harc 2: Boszorkánykirály.4 190
Conquest.....12 490
Haegemonia Gold HU.....990
Half-Life 2.....1 990
HL 2 Episode Two +One.....1 990
HL 2 Portal.....1 990
HL 2 Orange Box.....3 990
HL2, Ep. One, Two, Portal, TF2
Hannah Montana: A film.....8 990
Harry Potter 1. Bölcsék k.....990
Harry Potter 2: Titkok k.....1 990
Harry Potter 3: Azkaban! 1 990
HP 4 Tűz Serlege.....4 190
HP 5 Főnix rendje HU.....4 190
HP 6 Félvér herceg HU.....11 990
HawX (Tom Clancy's) HU.....7 290
Heroes of Might and Magic:
Heroes 3 alap+két kieg. 2 090
Heroes 4 alap+két kieg H 2 090
Heroes 4 alap+két kieg H 2 090
H. 5 Végzet Pörölde HU.....4 190
H. 5 Kelet törzsei HU.....4 190
H. 5 Gold (alap+2 kieg.) 8 290
Hitman Blood Money.....2 490
Hitman Triple Pack: 2+3+4 4 190
Hospital Tycoon HU.....2 490
Hour Giant 2 HU.....5 190
Hour of Victory.....2 090
Ice Age 3.....10 390
IL-2 Sturmovik cs. (játék) 3 090
Imperium Romanum HU.....4 190
GT Legends HU.....2 090
Imp. Roman: Emperor HU 3 090
Incredible Hulk.....2 090
Jack Keane HU.....2 090
Jade Empire Spec. Ed. H.....990
King's Bounty HU.....5 190
Knights of the Temple 2.....2 090
Last Remnant.....12 490
Left 4 Dead.....3 990
Legendary HU.....4 190
Lego Batman HU.....4 190
Lego Indiana Jones.....5 190
Medal of Honor.....5 190
Lineage 2 (Gracia) /online 5 190
Lifest Pet Shop HU.....4 190
Lock On.....990
Lord of the Rings card.....7 290
Lost HU.....2 090
Lost Planet Extreme Cond. 5 490
Madden 08.....1 990
Majesty Gold.....4 990
Mass Effect HU.....5 490
Medal of Honor Warchest.....4 190
Medal of Honor Pacific A.....4 190
Medal of H. Airborne HU.....4 190
Medal of H. 10th Annivers. 7 290
Medieval Total War 1 Gold 2 490
Men of War HU.....10 390
Mercenaries 2.....4 190
Mirror's Edge HU (akció) 3 990
Morrowind alap + 2 kieg.....3 090
Moszkvai száguldas HU.....5 190
MotoGP 08 HU.....4 190
Mout and Blade HU.....6 290
Nagy lovas varázs HU.....1 990
NBA 08.....1 990
Need for Speed Underground.....4 190
Need for Speed Undergr 2.....4 990
Need for Speed Undergr 2.....4 990
NFS Most Wanted.....4 190
NFS Carbon HU.....4 190
NFS ProStreet HU.....4 190
NFS Undercover HU.....3 990
NHL 08.....1 990
NHL 09.....3 990
Operation Flashpoint Gold 2 490
Outrun 2006: Coast to C.....2 490
Overlord HU.....4 190
Overlord 2.....8 990
Overspeed HU.....1 990
Painkiller.....990
Paraworld HU.....990
Peking 2008 (Beijing).....2 090
Penumbra Anthology.....5 490
Pokoli Szomszédok HU.....990
Pokoli Szomszédok 2 HU.....2 090
Pokoli Sz.: 5. Oroszország 5 190
Prince of Persia 1, 2 /db.....990
Prince of Persia: Two Thr.....1 290
Prince of Persia 1+2+3.....2 090
Prince of Persia új HU.....7 290
Pro Evolution Soccer '08.....3 990
Pro Evolution Soccer '09...4 990
Prototype.....12 490
Pure.....5 190
Puzzle Quest Galaxix.....6 990
Pyroblast.....2 090
Quake 4.....2 090
Race.....3 090
Race 07 HU.....4 190
Race 07 kieg: GTR Evolut. 4 190
Race 07+GTR Evolution.....8 290
Racing Simulation 3.....990
RaceDriver Grid.....5 490
Rail Simulator.....4 190
Rainbow Six Vegas.....2 090
Red Faction 2.....990
Red Orchestra: Ostrfront...2 090
Restaurant Empire 2 HU* 4 990
Richard Burns Rally.....990
Rise of Legends H.....990
Rise of the Argonauts HU...4 190
Rollercoaster T. 3 Gold.....2 490
Rome TW Antológia HU.....5 490
Rome sorozat tagjai, /db.....2 490
Runaway 1-2, /db HU.....990
Rush for Berlin HU.....990
Sacred Gold.....2 090
Sacred 2 HU.....7 290
Sam & Max Első évad HU 2 090
Secret Files Tunguska.....2 090
Secret Files 2: Puritas HU...6 190
Settlers 5 Complete.....3 090
Settlers 6 HU.....7 290
Sherlock Holmes Awaken H. 990
Sherlock vs Arsene Lupin...2 090
Sherlock H., Lost Cases.....3 090
Sherlock H., Jack the Ripp. 3 090
Sim City Társadalom HU.....4 190
Sims 2 HU alapjáték.....8 290
Kiegészítők, /db.....7 790
Cuccok, /db.....3 090
Laptopbarát, /db.....4 190
Sims 3 HU (akció).....11 990
Sins of a Solar Empire.....4 090
Space Siege.....2 090
Spellforce Universe (1+2) 4 190
Spider-M:Web of Shadows 8 290
Splinter Cell Trilogy.....2 090
Star Wars Battlefront 2.....4 690
Knights of the Old Rep. 2.....4 190
X-Wing Alliance.....2 590
X-Wing Collector's.....2 090
Starcraft + Brood War.....2 090
Starship Troopers.....990
Suffering+Ties that Bind.....4 190
SWAT 4 Gold HU.....2 490
Tájos Paripám 2 HU.....6 190
Terminator: Megváltás.....8 290
Test Drive Un.+Megapack...2 490
Tiger Woods 08.....1 990
Timeshift HU.....4 190
TOCA Race Driver 3 HU.....2 490
Tomb Raider 6, 7, /db.....2 490
Underworld HU.....5 190
Trackmania United Forev...2 090
Train Simulator.....2 090
Trainz Simulator 2009 H...8 990
Transformers 2.....12 490
Turning Point: Fall of Lib H 4 190
Turok.....5 490
Unreal Anthology HU.....5 490
Wall-E.....3 090
Wanted: Weapons of Fate 8 990
War Front HU.....2 090
War Leaders HU.....4 190
WH Mark of Chaos HU.....3 090
Mark of Ch: Battle March 4 190
Warhammer Online.....7 290
Warhammer O. Card.....7 290
WH Dawn of War GOTY.....2 090
Dawn of War Winter Assa 4 190
Dawn of War Soulstorm...2 090
Dawn of War Complete...9 390
Dawn of War 2 (angol) 12 490
Wheelman HU.....9 390
Witcher Bölvtel kiadás H...8 290
World in Conflict HU.....2 090
World of Warcraft 10-15% kedvez.
WOW, online, alapjáték.....2 960
Burning Crusade kieg.....2 960
BattleChest (alap+kieg.)...6 560
Wrath of the Lich King k.....8 890
60 napos Gamecard.....7 690
World Racing 2.....2 090
Worms 4: Mayhem HU.....2 490
X-Blades HU.....5 190
X3: Terran Conflict.....5 190

A BELVÁROS SZÍVÉBEN!
CÍMÜNK:
Budapest, Belváros
Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvín tér között,
a Nemzeti Múzeum mellett
TELEFON:
(06-1) 479-0933
NYITVA:
Hétfő-Péntek 9:30-18:00
Az Astoriától illetve a Kálvín tértől
csak két percre!
Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 5, 7, 8, 9, 15, 112, 173, 178, 233E,
239, Villamos: 47, 49 – Trolis: 83, 89



INTERNET ÁRUHÁZI!
0-24h, egész nap
Online, friss játékc
információval, listával
**Csomagküldés!
MÁR MASNAPRA!**
479-0933
vagy
www.cdgalaxis.hu
GYORS + OLCSÓ
Internetes rendelésnél a játékokra
-10% kedvezmény!
Magyarország
bármelyik településére!
Díja: a kiszállításí címtől és rendelési
értéktől függetlenül 990 Ft csomag.

Árunk forintban értendő és a 25% áfát tartalmazza. Az árvaltoztatás jogát fenntartjuk. Érvényes: 2009.07.16.-08.14., a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonság / top akció – Magyar nyelven

ARÉNA

Köszí a leveleket!

E HAVI LEVELEINK
A JÚNIUSI GAMESTARRA
REAGÁLNAK



KEDVES OLAVSÓK!

Tombol odakint a nyár. Szó szerint – egyszer esik, utána kisüt, utána jégeső, majd napsütés, aztán pedig villámlás. Mit mondjak, nem épp nyugodt az élet, ahogy a GS háza táján is zajlanak az események. Ennek hiteles lenyomata az e havi Aréna is, fogadjátok szeretettel!

//Gyu

HOVA TÚNTÖK EGYESÉVEL?

A júniusi GameStarra reagálnék (meg egy kicsit a régebbiekre)! Szóval, amikor kedden megtaláltam a lapot a postládában, nagyon megörültem, mert már kiment a fejből a GS! A borító stílusos, bár engem annyira nem hatott meg, hisz a Mass Effecttel se játszottam még. Rögtön a bevezetővel kezdtem, ahogy szoktam, de amikor elolvastam, már nem volt akkora a elkese-désem. Rám tört a felismerés: először Mady (tudom, már régen volt, de akkor is), aztán Bad Sector, és most Boe?! Ki lesz a következő?! Ender? Mazur? Vagy urambocsá? Te? Nem bocsátanám meg nektek, ha még egy nagy arc lelépne! Úgyhogy kérlek, vigasztalj meg engem (és a többi olvasót), hogy többen már nem léptek ki, mert egyre kevesebben maradtok abból a gárdából, akiket én már 2004 óta ismerek! – Koczka Bence

Lehet (sőt biztos), hogy sokan túl-idealizáljátok a GameStar szerkesztőségét, de meg kell értenetek, hogy ez is egy munkahely. A munkahelyeknek pedig megvan az a tulajdonságuk, hogy régi dolgozók elmennek ilyen-olyan okok miatt, és újak érkeznek – ez mindenütt így van, csak maximum nem publikus, vagy nem tudtok róla. Nálunk is ez a helyzet – szerencsére az elvesztett kollegák helyén minőségi a pótlás, nézzük csak meg például a Mady helyére érkező Matteót, vagy azokat az „újjoncokat”, akik a lap hasábjain bontakoznak ki mostanság – néhány év múlva már ők lesznek a veteránok. Egyébként nem akarlak megvizsgáztatni téged, inkább megnyugtadni – nem tervezzük egyelőre, hogy munkahelyet változtassunk. Remélem, ez megnyugtatóan hangzott.

50 EZER ÚJSÁG

Az előző (júniusi) GSTV-ben szó esett arról, hogy mennyibe került nektek ezt a sok Gears of War és Unreal

Tournament 3-at megvenni, és betenni mellékletbe az újságba. Ender mondta, hogy nyolc számjegyű összeg volt az ára, és én kiszámoltam, hogyha a maximum árat nézzük értük (tehát 99 999 999 forintot), akkor 50 126 újságot minimum el kell adnotok, hogy ne legyen veszteséges az üzlet, ami nem kis mennyiség, és annyit jelent, hogy kb. minden kétszázadik embernek meg kellett vennie az újságot Magyarországon. Tehát remélem, sikerült elérni a kétszeresét minimum az 50 126-nak. – Lázár Bence

Sikerült megvalósítanod a „sötétben tapogatózás” elméletét – a valós számokhoz szerencsére köze nincs annak, amit írtál. Azonban rossz hír, hogy a valós számok és az üzlet körülményei üzleti titok, így ezekről nem írhatok. Mindenesetre elég sikeres akció volt, köszönjük mindenkinek, aki részt vett benne, s mivel visszakaptuk az eladatlan példányokat, így akinek nem jutott, az még reménykedhet – néhány darab még hever a raktárban. Szóval akinek kell még májusi GS a Gears of War vagy az Unreal Tournament III miatt, az gyorsan írjon a terjesztes@idg.hu-nak és foglaljon magának le egy darabot, amíg a készlet tart.



Helló, Arena Team! Nagyon jó az újság, már lassan 5 éve olvasom. Ballagásomra szeretnék összerakni egy jobb gépet a ballagási pénzem-ből. Tudnátok-e ebben segíteni? Kb. 120 000-t szeretnék költeni. Egy nagyon jó gépet szeretnék összerakni! Köszönöm a segítségüket!
Lich

Kedves Lich! Ilyen esetekben érdemes a GameStar fórumának hivatalos hard-

ver topikjában segítséget kérni – ott a napi áratok jól ismerő szakértők is szoktak fórumozni, akik biztosan szívesen segítenek.

Azért írok most nektek, mert nem is oly rég ráakadtam az interneten egy ingyenes, 2D-s, körökre osztott, fantasy stratégiai játékra, a melynek igazán szép grafikája mellett sok egyéb pozitívuma is

van. Van benne sok hadjárat, multiplayer lehetőség, pályaszerkesztő, valamint teljes help rendszer. Ezekon kívül, ami a legjobb, hogy teljesen magyarul is elérhető. Akinek felkeltettem az érdeklődését, az próbálja ki a Battle for Wesnothot. Én a stabil 1.6-os változatot ajánlom. Részletekért keress a hivatalos oldalt, vagy a magyar közösségi portált.
Szöllősi Balázs

RÖVIDEN



A HÓNAP LEVELE



Kacor cikkét olvasva egy korábbi írományom jutott eszembe, amiben ezt a kérdéskört boncolgattam szűkebb terjedelemben, és többen felrötták nekem, hogy nem támogatom a technika tovább haladását, ellene vagyok az újdonságoknak. Pedig az álláspontom megegyezik az íróval, a fejlődés mindenképpen jó, az kell, de az a bizonyos sötét szoba az ajtó túoldalán, na az mit rejt? Akarjuk-e megtudni? Persze igen, de legyünk felkészülve az esetleges veszélyekre. A valóság ne lehessen játékszer, mert az olyanná válhat, mint-ha egész életünket bedrogzott állapotban élénk le, és azt ugye nem szeretnénk. Kacorral egy ponton vitatkoznék. „Mert ha a fejlesztőkön múlik, addig tolják ki ingerküszöbünket a további haszon reményében, amíg csak bírjuk ép elmével.” Nem, kedves Kacor, nem addig. Annál sokkal tovább. Lehet, megköveznek a hasonlatért, de a droggereskedőket sem érdekli, hány belőtt ökör pusztul el túladagolás következtében. Mindig lesz újabb bevetésre váró áldozat. Az a fránya profit. A folyamat jól látható, tudatosan annyira elbutítanak minket, hogy a lap hasábjain vitatkoznak emberek arról, ki mit olvas, melyik irodalom, melyik nem, aki elmegegyezik, akkor az most rendes ember vagy nem, cigi, pia, csajok vagy játék a gép előtt? Először is, a fiatalok egyre jelentősebb része majdhogynem analfabéta, úgyhogy szinte mindegy, hogy mit, csak olvassanak. Már annak is örülök. Olvassanak azt, amiben örömeiket lelke, azt valószínűleg szívesen teszik. Maximum megpróbálhatjuk megteremteni bennük az igényt, hogy irodalmat is fogyasszanak. An-

nak idején nekem sem volt könnyű megbirkózni a kötelező olvasmányokkal, nem is tettem meg minddel. Másodszor pedig, pia, csajok, játék a gép előtt? Ezt is, azt is, ha lehet. A lényeg, hogy mindezt kellő egyensúlyban. A cigit talán hagyjuk, magam is leszoktam róla. Aztán, hogy a Barátok közöttben milyen színészi alakítások vannak? Parádésak. Egy színésznek rengeteg energiáját veszi el az, hogy ennyire semmit játsszon el. A „barátokközti” és hasonszórú társai ugyanis nem film. Szponzorált műsoridő. A mai média - nem csak a hazai, bárhol a világon - iparrá nőtte ki magát s mint olyan, lételeme a profit képzése. Olcsón előállítani, jó áron eladni. Egyél sz@rt. Ezermilliórd légy nem tévedhet. Kár, hogy kevesen vesszük észre. Annak idején a „montipájtón” éjjel 11-kor kellett menjen, mert „nem tesz jót a fiatal-ság fejlődésének”. Kérem tisztelettel, akkor a délutáni beszélgetős „ki kité, kivel, hányszor, mely pozitívában, részegen/nem részegen” műsorok akkor jót tesznek, azok rendben vannak? Mindegy is, szélem szembe csak befőttes üvegbe. És ezen médium kezébe akarunk virtuális valót adni? Ezen azért gondolkodjunk el kicsit, Bélám! – **Juhász Attila**

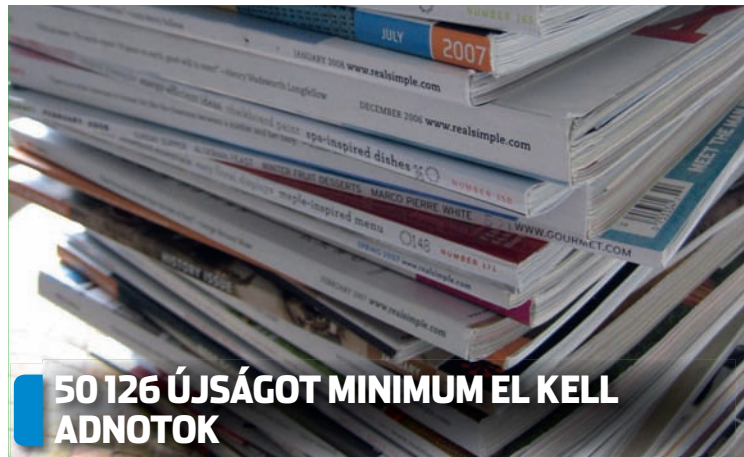
Attila barátunk felháborodása jogos, szavai olyanok, mintha saját szavaim lennének és totálisan egyetértek vele. Gondolkodjunk el kicsit, Bélám! Olvassunk, művelődjünk, de csakis igényesen! Szegény József Attila, „egész népet” akarta „nem középiskolás fokon taní-tani...” Most biztos nagyon nyomorultul érezné magát, ha élne...

A HÁROM KÉRDÉS

1. kérdés: A júniusi Offline Arénában az egyik olvasó azt kérdezte, hogy nem kaphat-e kedvezményt, ha neki szép GS-gyűjteménye van. Erre az volt a reakciótok, hogy menjen be, és akár sörözhetnek is. Gondolom, ez csak pofén volt, de ha már itt tartunk, aján-

lom nektek, nézzetek be az irodával szemben lévő, újonnan nyílt kávézóba (Public Cafe). Így ha nem is közvetlenül, de közvetve meghívlak titeket egy kávéra vagy teára (lévén, hogy minden fél áron van – tudjátok, nyitási akció, meg minden).

2. kérdés: Nem tudom, hogy ez meny-



50 126 ÚJSÁGOT MINIMUM EL KELL ADNOTOK

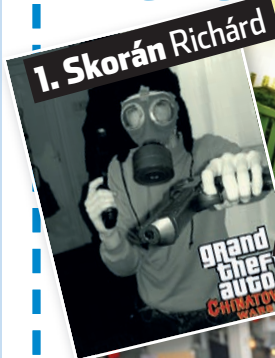
ELŐZŐ HAVI JÁTÉKAINK SZERENCÉS NYERTESAI:



ROCKER VAGYOK NYERTES:

Szalai Márk

GTA CHINATOWN WARS NYERTESEK:



1. Skorán Richárd



2. Lakner Máté



3. Farkas András

BATTLESTATIONS PACIFIC NYERTES:



Rák Zoltán

Szívből gratulálunk és további jó játékot kívánunk!

RÖVIDEN

Köszönjük, hogy felhívtad a figyelmünket rá. Mindenkinek tiszta szívből ajánljuk a Battle for Wesnothot. Aki le szeretné tölteni: <http://www.wesnoth.org/> Jó játékok!

Nagy örömmel láttam az újságban az OpenBVE programot és IST cikkét róla. Ezentúl foglalkozni fogtok ilyen „alternatív” szimulátorokkal is? **Ormándi Zoltán**

Igen, igyekszünk, elvégre azok is PC-s játékprogramok, nem?

Mi a helyzet a cikkíró pályázattal? Nagy a csend!
Bertalan Zsolt

A helyzet a következő - eleve igen sok pályázat érkezett (hogy el tudjátok képzelni, ha minden pályázatot

betördelnék, akkor 3 teljes GS-nyi anyag jönne ki). ennek elolvasása és értékelése a „normál” munkánk mellett sajnos nem halad túl jól, így az eredményhirdetést majd online fogjuk közzétenni, és azt is online jelentjük majd be, hogy mikor. Szóval türelem.

Nem a készítői munkát akarom kritizálni, csak néhány játékvideónál a játék

hangjai (pl. gépfegyver tüzelési hangja, halálhörgés, robbanás) beelég a kommentátorok beszédébe. Hogy példát mondjak, a júniusi számban a Left 4 Dead 2 videójában mazur beszéde a gépfegyver miatt nem volt érthető egy ponton. **hobi bobi**

Köszönjük, hogy felhívtad rá a figyelmet, a jövőben jobban fogunk ügyelni.



OLVASÓ vs. OLVASÓ

nyire megoldható, de szerintem logisztikailag nem túl megterhelő feladat, hogy a GSTV-felvételeknél Flatnek is adni kéne egy mikrofont vagy mikroportot. Azt hiszem, a többi olvasó nevében is mondhatom, érdekelne minket, hogy miket fűz hozzá az elhangzottakhoz, de sokszor sajnos semmit nem érteni abból, amit mond, hiába hangosítom fel a hangfalat. Remélem, nem volt túl nagy kérés!

3. kérdés: Újfennt azzal kezdem, nem tudom, hogy lenne-e rá igény, illetve, hogy mennyire sikeres, de nekem személy szerint nagy kedvenceim a visszatekintő cikkek, amiket a GS 10 éves születésnapjának apropóján készítesz. Érdekes visszaolvasni, hogy mik történtek a játékvilágban egy évtizeddel ezelőtt, mind játék-, mind pedig hardverfronton. Szóval a kérdésem az lenne, hogy ha van erre igény, és ha van hely neki a lapszámban, akkor nem lehetne ilyen cikkeket írni más évekről és hónapokról is? – **Bálint Erik**

1. válasz: ilyen kedvezmény nem létezik, azonban kérdezni szabad – amennyiben kapcsolatba lép a kedves olvasó a terjesztéssel, őket kérdezze meg erről, ugyanis a lap készítésével mi foglalkozunk, az eladással meg ők. Bár nem hiszek abban, hogy sikerülni fog, van egy mondás: bátraké a szerencse! (Illetőleg a meghívást ez úton is köszönjük – **Eskín**)

2. válasz: Semennyire nem megoldható, ugyanis a kamera két mikrofont képes kezelni, ebből az egyik a mikroport, amit ender szokott használni, a másik pedig a mikrofon, amit a „maradék”. Amennyiben tudunk a jövőben fejleszteni (terve van véve), akkor lesz több mikrofon, lesz több lehetőség.



GameStar-olvasóféle volnék, úgy tíz éve, még a PC ZED óta. Az arénát szoktam elolvasni, meg ha egy-két rövidebb cikk megtetszik. Hmm, láttam, hogy az emberek a klasszikus irodalom, a sci-fi meg a manga értékeiről vitatkoznak. Már jelent meg az újság CD/DVD mellékletén két művem (Az igazi navarrista + Szerencsétlen bérgyilkos), amelyek nem igazán mutatnak fel semmi különlegeset, de van egy könyvem: Szónokok: az eposz, amely tökéletes példa a klasszikus művészetek sci-fi világba való átültetésére. Ráadásul úgy, hogy hexameterben van és minden eposzi kellék megtalálható benne. Úgyhogy ha eddig alacsonyabb értékűnek is tartották a műfajt, én

3. válasz: Mivel ezt a rovatot én írom, így eleve jólesik, hogy így reagáltál rá – az ilyen jellegű kéréseket a főszerkesztőnek, azaz mazurnak kell elküldeni, ő dönti el, hogy pontosan milyen struktúrában készíjtjük majd a lapszámokat október után. Addig tuti lesz a 10 éves sorozat.

MOST WANTED SANITARIUM

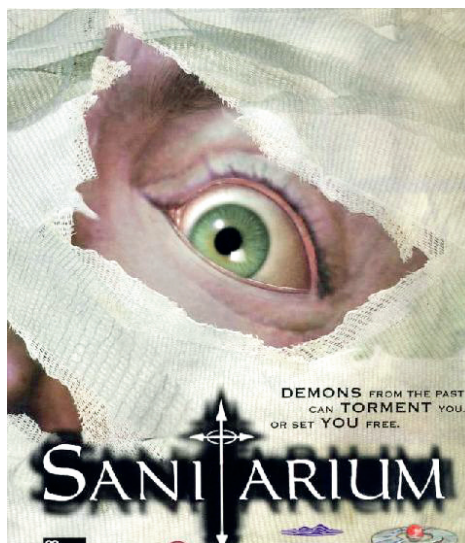
A GS segítséget szeretném kérni. Gyűjtöm az eredeti CD-eket, főleg (kb. 85%) audio CD-im vannak. Most viszont egy PC-játékot keresek, amelynek címe Sanitarium – eddig eredménytelenül. Sajnos attól tartok, a játék már nincs forgalomban. A kérdésem a következő lenne: tudnátok nekem olyan oldalt, vagy shopot mondani, ahol beszerezhető a game?

azért próbálom felemelni, és bizonyára mások is, csak az embernek tudnia kell, hogy ilyenek is léteznek.

Sőt, nem árt, ha a GameStar-olvasók látják, hogy egyrészt a játékok se gíthetnek az alkotásban, mint nálam a könyvírás vagy akár a YouTubeon a számtalan kompozíció csatákról, karakterekről, élményekről, másrészt pedig ha hozzáolvassák egy újság magyarázatait, kommentárjait, levelezését és videóit, akkor bővíülhet a látásmódjuk, elmozdulhatnak a moralitás helyes irányába (Dragon művész kollega tanításai) és naprakészek lehetnek. A rengeteg információ közt, legyen az hardver vagy szoftver, mindenki megtalálhatja a számára megfelelőt.

Tehát összegezve, a sci-fi high culture is lehet, a PC-játékok pedig az élet szerves részévé válhatnak és számos más hozzájuk kapcsolódó kisebb világgal teljesednek ki. Olvassatok és játszatok sokat tehát, de ne hanyagoljátok az iskolát :)! Köszönöm a figyelmet! – **Hegedűs Csaba, író, költő, drámaíró**

Ezzel a hozzászólással a „ki mit olvas, miért, miért nem stb...” témánkat befejeztünk tekintjük – olvasatok sokat, művelődjétek, mert csak többek lesztek általa. A témában egyelőre több levelet és hozzászólást ne küldjétek – inkább ahelyett is olvassatok: köszönjük!



Vagy ha valakinek megvan (a korához képest jó állapotban), megvásárolnám, akár tőletek is (GS) – **Tar Péter**

Először is nagy dicséret neked – a gyűjtők jó emberek, magam is az vagyok. Számomra furcsa, hogy az internet világában sokan még mindig itthoni boltokban keresnek termékeket, mintha a világ még mindig véget érne Hegyeshalomnál, pedig ilyen esetekben MINDIG érdemes az eBay-hez fordulni... A nagyobb európai eBay-ek a www.ebay.co.uk és az ebay.de. Az amerikai pedig az

ebay.com. Nemcsak magánemberek adnak itt el dolgokat, hanem boltok is. 12 dolcsiért láttam Sanitariumot valahol, érdemes naponta körbenézni.

KÖSZÖNÖM NEKTEK

Úgy gondolom, hogy a GameStar most azért egy elég nagy fordulóponthoz ért – ugyanis hőn szeretett Boe főszerkesztő kolléga pályafutásának befejeztével egy elég nagy, és természetesen érdemekben teli és gazdag korszak zárult le. S ilyenkor sokan szoktak „számot vetni”, most én is így ten-

nék: pár mondatban leírnám, hogy milyen nagyszerű és pozitív változásokat és változtatásokat tett az életemben a GameStar.

Legelőször 2006 októberében fizettem elő a GS-re. Addig nem vettem rendszeresen a lapot (azóta vagy ezerszer megbántam...), viszont a 2006. októberi szám óta az összes megvan, van amelyik többször is. Kicsi korszaknak tűnik – ám nekem mégis hatalmas.

Mielőtt a GameStar olvastam volna, nem igazán érdekelték a játékvilággal, PC-s, konzolos dolgokkal kapcsola-

Hát igen, július van, kezd dögmeleg lenni. Erről jut eszembe, ti hol fogtok nyaralni? **Fábián Ferenc**

Nyaralni? Ez a szó mit jelent? Nekem a szerkiben a legjobb, mert itt van légkondi és kellemes hűvös van. Egyébként pedig kilenc éve nem voltam nyaralni – most is kibírom majd valahogy.

Májusban épp beteg voltam, amikor megjelent a GS a Gears of Warral és én már nem tudtam venni. Ezen eléggé fel vagyok háborodva, miért nem nyomtatok belőle többet? **Kiss Eduárd**

Nyomtunk, de az sem volt elég... Azonban nem maradtál le semmiről – miután visszakerült a remittenda

a szerkibe még maradt néhány példány, amit meg lehet venni - írd egy e-mailt a terjesztes@idg.hu címre, és ott a hölgyek szívesen segítenek.

Láttam BZ-t a VOLT fesztiválon, nagyon jók voltak az After Cryinggal, nem is gondoltam, hogy ez ilyen jó zene. De BZ mintha fogyott volna, vagy csak a haja lett nagyobb? **Erdős Noémi**

Igen, BZ fogyott, rá is fért, mert nálam is már kezdett nagyobb darab lenni - most versenyt fogunk, egyelőre ő vezet, de szorosan fogok mögötte. Az After Crying igen egyedi és cizelláltan igényes zenét játszik, érdemes velük ismerkedni. De most készült el az új Wendigo lemez is.



ÉRDEKES VISSZAOLVASNI, HOGY MIK TÖR-TÉNTÉK A JÁTÉKVILÁGBAN EGY ÉVTIZED-DEL EZELŐTT

tos hírek, bejelentések és fejlemények. Azt sem tudtam, mire jó ez, mire jó az – szerencsére ez már nem így van. Azaz, ti, kedves GameStar, egy olyan pozitív változtatást tettetek az életemben, ami arra ösztönözt, ösztönöz és fog ösztönözni, hogy kövessem minden egyes mozzanatát a PC-s és konzolos, hardveres stb. világnak. S ez egyrészt jó időöltés, másrészt a mai rohanó világban mi másról lehetne még beszélni, hogy kinek mennyivel fut a Far Cry 2 vagy a Crisis? Ám ez még mindenek csak a kezdete. Anyira bíztam benneteket, hogy még egy régebbi GS-ben található high-

end konfigurációt csináltattam magamnak, amit egyáltalán nem bántam meg. Tudtam, hogy amit ti írtok, abban szinte lehetetlen a hiba vagy félrelépés esélye. A gépem azóta tökéletesen működik, nem kell kompromisszumokat kötnöm a játékokkal egyelőre. S nemcsak a számítógépes világgal kapcsolatban biztosítottatok nekem ezernyi gyönyörű órát, de nem ám. Kedves Gyu, te szinte mindig írtál valamit a kor legjobb zenéiről – ha nem is mindent, de jó párat meghallgattam, még ha nem is én kerestem rá. A filmmel, DVD-kkel is hasonló a helyzet.



RÖVIDEN

Nem láttam hírt a táborról, ezek szerint nem lesz? **Ürmös Krisztián**

Tökéletes a végkövetkeztetés, sajnos ebben az évben elmarad a tábor. A gazdasági világválság minket sem került el, ennek áldozata volt a tábor is. Szívvel sajnáljuk, mivel nekünk is emlékezetes élmény szokott lenni az egy együtt töltött hét.

Várható még valamikor UT III és GoW szintű teljes, dobozos játék a Gamestarban? **Reményi István**

Bár az akció sikeresnek bizonyult, de nagyon bonyolult és nagy pénzüsségeket mozgató üzlet volt, amelyet egy ideig biztosan nem fogunk megismételni - ahogy mondani szokták „egyszeri és megismételhetetlen” volt.

A GameStar TV is megannyi kellemes órát és percet okozott nekem – egyet sajnállok, hogy kedves Mazur (Isten éltesse előre is a főszerkesztői székben!) és kedves Ender (Isten éltesse továbbra is a főszerkesztő-helyettesi székben!) kolléga nem csinál már közös show-t. Az volt csak az igazi hab a tortán! Megérttem egypár stílusváltást, megnéztem rengeteg GameStar videót, elolvastam ezernyi oldalt, az újságból megismertem rengeteg szerkesztő urat és hölgyet – s nem úgy gondolok vissza, hogy elpocsékoltam az óráimat. Megtanítottatok arra, kedves GameStar, hogy amit az ember szeret, azzal bizony foglalkozni kell, hisz az élet rövid ahhoz, hogy akár egy percet is elpazaroljunk belőle. Nagyon remélem, hogy még nagyon sokáig tudok az olvasótok maradni! Maradjon mindig ez a színvonalas újságírás és szerkesztés! Nagyon köszönök mindent! – **Jákói Zoltán**

Ő, ez a számvetés méltó helyen lehetett volna az októberi számban, de Zoltán néhány hónappal előbb küldte el – így most közöljük le különösebb kommentár nélkül. Csak annyit mondanék, hogy amekkorá örömmel olvastad, kedves Zoltán, legalább akkorá örömmel csináltuk – emlélem, látszik!

GYŐZD LE!!!

...Gyerünk, menni fog!...
...Győzd le a félelmedet!...
...Mióta FÉL egy viron?! Nem illik hozzád!...
A távolból hallotta a tankcsatát, az Acélvihart. Remegett a föld.
...Mindenki számít rád!...
...Ha nem teszed meg, Terra Prime mezőit még sok ideig áztatni fogja a vér!...
...Mióta FÉL egy viron?! Nem illik hozzád!...

A démon hatalmas ordítás közepette szakította szét a Maus tankot.
...Ez csak egy démon. Meg se kottyán neked...
Kiáltás. Gépkarabély-ropogás. Halálsikoly. Ágyúdörgés. Hajtóművek süvítése. Csatakiáltás. Csontropogás. Kántálás. Káosz.
A démon kereket oldott, de a nyomjelzőt rárakták.
Még el lehet kapni.

Melyik hírhez volt eddig a legtöbb komment a GSO-n? **Tar András**


Néhány éve Berkenye április elsején megviccelt mindenkit és kihírezt egy S.T.A.L.K.E.R. demóról szóló anyagot. Több, mint 54 ezer hozzászólás született, ami nem semmi! Eddig ez a csúcstartó!

...Csak egy sokszemű, sok végtagú, ezerfogú hipertérteremtény. Csináld már! Menni fog...
...Mióta FÉL egy viron?! Nem illik hozzád!...
...CSINÁLD MÁR! GYŐZD LE!...
Geeh'gyu felvette egy halott pannon gyalogos gépkarabélyát, majd ránézett bajtársaira és a többi szövetségésére: egyéb viron klánok, németek, olaszok, qwertek, raptorok, gyíkemberek, angolok, franciák, amerikaiak, poluxianiak, szegfűrők, quay-ok, cluster [sic] – a szerk.], görögök, oroszok, japánok, sárkányok, magyarok... És még sokan mások. Mindenkit egy cél vezérelt: LE KELL GYŐZNI A DÉMONT!
...Mióta FÉL egy viron?! Nem illik hozzád!...
Megjött a parancs. Egyenesen az uralkodótól: a démon NEM hagyhatja el a bolygót!
Geeh'gyu vett egy mély lélegzetet, majd a többiekkel együtt elindult a démon irányába, Terra Prime véráztatva mezőin...
...GYŐZD LE!... – **Hans Schneider**

Örömmel jelentem, Geeh'gyu legyőzte. Ahogy én is – köszönöm a novellát és várom a folytatást! Aki nem tudná, miről van szó, Hans Schneider barátunk a Ground Control játék világán alapuló novellákat ír – ezzel kapcsolatban néhány hónapja magam is írtam egy rövid szösszenetet mazur közreműködésével. Most Hans barátunk köszönetképp küldte ezt a rövid novellarészletet, úgy éreztük, tanulmányos. Hiszen nem szabad félni. És sose essünk pánikba! (Szörzők, de hogy került a cluster a győzedelmes hadsereg tagjai közé? Meg qwertek... Az asdasdokat viszont hiányolom. Avagy: ameddig a Föld kerek, mindig lesznek clusterek? – Eskin)

UTÓIRAT

Úgy látszik, ez a ki, mit, miért olvas téma nagyon kicsapta a biztosítékot sokaknál – ebből is látszik, hogy a témakörben bizony nagy a baj... emellett többen megijedtek, hogy „fogy a nép, mint a Hold”, megtudtuk, hogy képzelitek el a gears of waros biznisszt, visszatértek a vironok, válszoltunk hármas kérdésekre. S a míg újra sok és érdekes levelet írtok (azaz az augusztusi számig) maradok továbbra is

 **maximális tisztelettel,**



DÖNTÉSEK, DÖNTÉSEK, ÁÁÁ!

Énekelte régen Müller Péter Számi, szerencsére már nem csinál ilyet. Nagyon szépen be lett tervezve ugyanis a lapba a Dead to Rights 2 kiemelt előzetesnek, alakult a rovat, minden haladt a maga szokásos kis medrében (Kis lak áll a nagy Duna medrében, ahogy a folyószabályozás előtt született vers is tanúsítja). Node ekkor, miközben mi mit sem sejtve nyomtuk a Plants vs. Zom... szóval megfeszítetten dolgoztunk mint az állatok, idejött ez az id gyerek, aztán rántukmálta a játékát. Aztán mi már ekkor semmit sem tudtunk csinálni, pedig nagyon szerettünk volna. Na hát így.

ender

RASSZISTA NATAL?

A PROJECT NATAL az egekig magasztalja a szaksajtó, kivéve egyetlen embert, aki nem próbálhatta ki rendesen az eszközt. N'gai Croal neves újságíró ugyanis nem tudta működésre bírni a rendszert, ennek oka pedig bőre színe. Az afroamerikai zsumaliszta tesztelése során problémák akadtak, ugyanis a sötét bőr másképp veri vissza az infravörsközeli fényt. A Microsoft illetékesei szerint azonban ezt a problémát orvosolni fogják a 2010-es megjelenésig.



MOZGÁSBAN AZ EGÉSZ JÁTÉKVILÁG

Natal, MotionPlus, Sony Wand: mozgásérzékelők és a jövő

ÉVEKEL EZELETT MÉG CSAK nevetni tudott a Microsoft és a Sony kettőse a Nintendo mozgásérzékelővel megáldott Wiimote-ján, mára azonban keserű vigyort varázsol az eladói listákra a nagy N termékei virítanak az első helyeken, annak ellenére, hogy még az ipar legkiválóbb elemzői is bukást jósoltak számára. Megjelent az igény az ilyen újszerű irányítási módszerekre, amelyet nem hagyhat tovább figyelmen kívül a két nagy rivális, így ahogy azt sejtettük, ők is előálltak a saját csodaketyeréikkel. A Sony egyelőre névtelen kontrollere (amelyet alakja és használata miatt nevezünk ezentúl Pálcának) és a Microsoft Natalra keresztelt csúcstechnológias kamerája valódi veszedelmet jelenthet a Nintendo hatalmára, így a nagy N sem tétlenkedett, s MotionPlus néven egy javító perifériát készített saját termékéhez. Vajon a konkurencia két megoldása megdöntheti a

Nintendo uralmát, vagy már túl késő behozni a lemaradást?

NATALITY A WII KIVÉGZÉSÉRE

A Project Natal nem egyszerű irányítóeszköz. Egészen pontosan nem is controller, hiszen ahogy a Microsoft marketingjében szól a fáma, ezzel a kutyüvel a testünk lesz maga a controller. A 3D-kamera képes felismerni a játékosok testét, s egy virtuális csontvázat rájuk „akasztva” követi a mozgásukat. Természetesen a multiplayer-támogatás is adott, hiszen egyszerre akár több játékost is tud követni a rendszer, ráadásul a beépített arc- és hangfelismerőnek köszönhetően

profilhoz is köthetjük magunkat. Így tehát akár az is megvalósítható, hogy mikor beállunk a HD LCD übertévének elé, megszólalunk, hogy „NATALLL”, a gép automatikusan felismer minket, és már is betölti a képet, majd kezünkkel navigálva kiválasztjuk kedvenc játékunkat, és mehet is a menet. Tiszta sci-fi, nemde? Az ötlet remek, mondhatni zseniális, hiszen nem elég, hogy egy jó alternatívát kínál a Wii nyújtotta élményekre, tovább is gondolja azokat. Tekinthejtük tehát a Natalt a játékirányítás következő evolúciós lépcsőjének. Azonban a sok pompa és hangzatos ígéretek mellett van ok az aggodalomra. A Natalról egyelőre nem tudni,

A 12 év fejlesztésének fontosabb állomásairól szóló hírek megtalálhatók a gamestar.hu-n



Lapzárta után érkezett

Battlefield Heroes – Az első millió

Több mint egy év béta-tesztelés és több tízezer szétküldött béta-kulcs után, június végén végre élesben is elrajtolt a DICE és az EA új üzleti stratégiáját megtestesítő *Battlefield Heroes*. A *Battlefield* sorozat ezen kis különce böngészőben és teljesen ingyenesen játszható, vásárlás helyett pedig micropayment-rendszerre, valamint játékbeli hirdetésekre építkezik. A stratégia mellesleg nagyon is bejönni látszik, hiszen alig több mint két hét leforgása alatt regisztrálta magát az egymilliomodik lelkes kiskatona is. Ezt Ben Cousins, a DICE vezető producere jelentette, s külön kiemelte, hogy a start után eltelt rövid idő tükrében ezek kiváltképp örömteli adatok. És valóban, ezzel mi sem tudunk vitatkozni.

mennyit is kóstál majd, az azonban biztos, hogy piszkosul drága lesz, hiszen a benne rejtőző technológia nem egyszerű, hanem egyenesen csúcs. Ráadásul mindezt külön kell majd megvásárolni, nem lesz az Xbox 360 alapkelléke (bár biztosan lesznek Natallal együtt dobozolt ki-

100 százalékgig pontos mozgáskövetés. Ugyan ez is csak egy újabb felcsatolható perifériának tűnhet (mint a WiiWheel vagy a Zapper), azonban jóval többet nyújt, mint az eddigi termékek. A hamarosan érkező Wii Sports Resort, amely a hihetetlen sikereket el-

”A Natalról egyelőre nem tudni, mennyit is kóstál majd, az azonban biztos, hogy piszkosul drága lesz...”

adások, drágábban). A megjelenés 2010-re várható, addig lesz ideje még bőven lenyűgöznie minket a Microsoft marketingeseinek.

HOSSZABB WIIMOTE, GARANTÁLT ÉLVEZET

A Wiimote mozgásérzékelőjének pontosságát nevezhetnénk inkább pontatlanságnak, hiszen a beépített technológia messze van az 1:1 arányú méréstől. A Nintendo ezen kíván javítani a Wii MotionPlus névre keresztelt kis eszközzel, amelyet ha a Wiimote végére csatlakoztatunk, elérhetővé válik a majdnem

ért partikellék Wii Sports folytatása, éppen arra épül, hogy ennek a technológiának a legjavát bemutassa. Azonban nem kell sokat várni a próbára, hiszen a Tiger Woods idei Wii inkarnációja, és a legújabb EA-franchise, a *Grand Slam Tennis* már most kihasználja a MP adottságait. A golfos élmények átlagban 89%-ot kaptak a szakajtótól, míg a teniszesek 78%-ot. Biztatóak tehát a kezdetek a MP számára, ráadásul már egyre több fejlesztőcsapat jelentette be, hogy készülnek olyan alkotások, amelyek erre a perifériára épülnek.

MÉG ÁPRILISBAN

George Broussard, a 3D Realms társalapítója a *Duke Nuke Forever*-fejlesztés állásáról még áprilisban... akkor még optimista volt.

„Éppen egy újabb mérföldkövet hagytunk el a héten. Még 71 dolgot kellene elintéznünk abból a 800-900-ból, amivel kezdtünk.”

A SONY VARÁZSOLNI KÉSZÜL

A Sony megoldása, a Pálca, amolyan átmenet a Nintendo és a Microsoft nyújtotta lehetőségek között. Adott a kezünkben két controller, amelyeken egy-egy kis fényes gömb található. Ezeket figyeli az EyeToy kameraja, mérve a készülékek elhelyezkedését a térben. Feltételezések szerint a pálcákban még található ezenfelül gyorsulást és elmozdulást érzékelő technológia is a pontosabb mérés végett. Ennek köszönhetően gyakorlatilag 1:1 arányban képesek vagyunk egy virtuális párbaj közben karddal hadonászni és pajzsral védekezni. A probléma csupán az, hogy mindezt csupán egy techdemo

keretein belül sikerült a világ elé tárni. Az E3-as bemutatónak olyan szaga volt, mintha a Sony kívárt volna a Microsoft lépésére. Talán ha nem jelentik be a Natalt, akkor a Pálca is a tesztlaborban marad?... Nehéz volna megmondani, hogy a három mozgásérzékelős technológia megjelenése mennyire is változtatná meg az ipar képét, és az erőviszonyokat. Az biztos, hogy az eddigi hadonászós bulikra készített szoftverek száma hatalmasat fog robbanni, és ahogy John Riccietto, az EA főmögulja is mondta, a játékvilág egyik fele mozgásérzékelésből áll majd, s a másik marad a tradicionális irányítás mellett. GS

PROJECT NATAL

ELŐNY:

- ✦ nem kell bonyolult controller
- ✦ arc- és hangfelismerés
- ✦ valódi evolúciós lépcső a játékok irányításában

HÁTRÁNY

- ✖ drágának ígérkezik
- ✖ jövőre jön
- ✖ még több hadonászás...



WII MOTIONPLUS

ELŐNY:

- ✦ olcsó
- ✦ nem foglal sok helyet
- ✦ már most kapható és használható

HÁTRÁNY:

- ✖ nem 100%-os pontosság
- ✖ nincs a Wiimote-ba építve
- ✖ még egy megvásárolandó periféria



SONY PÁLCÁJA

ELŐNY:

- ✦ az EyeToy már a piacon van
- ✦ nem tűnik drágának
- ✦ van mit fogni, ezáltal van feedback

HÁTRÁNY:

- ✖ csak techdemoakat láthattunk belőle
- ✖ azért az EyeToy-t is meg kell venni
- ✖ egyelőre furcsa dizájn



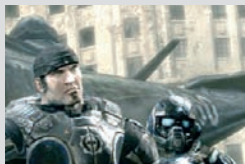
OLVASÓI TOP 20

- 1 ↑ **GRAND THEFT AUTO IV**
2008. NOVEMBER 98%
- 2 ↔ **CALL OF DUTY 4**
2007. NOVEMBER 95%
- 3 ÚJ! **ARMA II**
2009. JÚLIUS 77%
- 4 ÚJ! **THE SIMS 3**
2009. JÚNIUS 94%
- 5 ÚJ! **X-MEN ORIGINS: WOLVERINE**
2009. MÁJUS 89%
- 6 ÚJ! **GEARS OF WAR**
2007. NOVEMBER 92%
- 7 ÚJ! **PLANTS VS. ZOMBIES**
2009. JÚNIUS 97%
- 8 ÚJ! **PROTOTYPE**
2009. JÚLIUS 78%
- 9 ↓ **CALL OF DUTY: WORLD AT WAR**
2008 DECEMBER. 87%
- 10 ÚJ! **UNREAL TOURNAMENT III**
2007. NOVEMBER 93%
- 11 ↓ **TEAM FORTRESS 2**
2007. OKTÓBER 95%
- 12 ↓ **WOW: WRATH OF THE LICH KING**
2008. DECEMBER 95%
- 13 ÚJ! **BATTLESTATION: PACIFIC**
2009. JÚNIUS 92%
- 14 ↓ **BURNOUT PARADISE**
2009. FEBRUÁR 90%
- 15 ↓ **FALLOUT 3**
2008. NOVEMBER 93%
- 16 ↔ **MASS EFFECT**
2008. MÁRCIS 94%
- 17 ↓ **FIFA 09**
2008. SZEPTEMBER 91%
- 18 ↓ **LEFT 4 DEAD**
2008. DECEMBER 89%
- 19 ↓ **HALF-LIFE 2**
2004. NOVEMBER 97%
- 20 ↓ **NEED FOR SPEED: UNDERCOVER**
2008. NOVEMBER 85%



ARMA II

A csehek már nemcsak sőreikről, hanem játékaikról is híresek. Ha a pontozásnál nem is, de a játékosoknál és a pénztárcáknál kiválóan teljesít az *Arma II*.



GEARS OF WAR

Még jó, hogy májustól teljes játékként sikerült szétszórni pár ezer darabot belőle, így Fenix barátunk majdnem minden gamer otthonába beköltözött.



GTA IV

A megjelenése óta valószínűleg már mindenki végigtolta az egyjátékos módot, de a sokrétű multi itt is végtelen lehetőségeket rejt magában.



PLANTS VS. ZOMBIES

Júliusi toplistánk abszolút kakukktojása. Kapott százalékkal és megérdemelt hetedik helyével történelmet írt a casual játékok között.

Merülés elhalasztva

BioShock 2

ÉVEK HOSSZÚ SORA ALATT már megszokhattuk, hogy a kiadók rendre az év végén állítják csatarendbe legnagyobb címeiket, mivel feltett szándékuk meglovagolni az örült karácsonyi és újévi költekezést. A Take-Two sem gondolta eddig ezt másképp, hiszen a *BioShock 2* eredeti, Európának szánt megjelenését október 30.-ra tűzték ki. Nos, jelen állás szerint viszont úgy tűnik, hogy idén már biztosan nem bújhatunk az első Big Daddy szkafanderébe.

A tragikus bejelentést tartalmazó sajtóközleményben Strauss Zelnick, a Take-Two elnöke elmondta, hogy külső és belső körülmények is kényszerítették őket a keserű döntés meghozatalára, de a játék szempontjából ez volt a helyes lépés. Ben Feder vezérigazgató sem rejtette véka alá véleményét. Szerinte azért van szükség a *BioShock 2* a 2010-es pénzügyi évbe történő csúsztatására, hogy az így felszabaduló extra fejlesztési idő révén végül valóban folytatáshoz m

tó legyen a játék, s hogy a rajongók is azt kapják, amit várnak, illetve megérdemelnek.

CSÚSZÁSHÍREK EGYMÁS HEGYÉN-HÁTÁN

Az ominózus sajtóközlemény egyébként más, nem kevésbé várt játékok csúszásáról is említést tesz. Ezek szerint, a T2 időszámítása alapján a 2009. november 1. és 2010. október 31. közé eső 2010-es pénzügyi éven belül lehet leghamarabb számítani a *BioShock 2*-n túl még a *Mafia II*, *Max Payne 3* és *Red Dead Redemption* játékokra is. Bár november és december még mindig ideális megjelenési időpontnak számít, a Take-Two mégis a következő évre igyekszik menteni legnagyobb címeit, így megóvva őket más kiadók szintén nagyon erős felhozatalától. Kérdés, hogy ez bennünket mennyire vigasztal? **CS**



NYEREMÉNYJÁTÉK

Úgy esett, hogy lófej helyett véletlenül három kiváló játékot kaptunk a CD Projektől, amiért szívbeli köszönet illeti meg őket. Gondolván, hogy ilyen ínséges időkben a népek nagyobb szüksége van ezekre, most egy mély lexikális tudást igénylő nyereményjátékot kerekítettünk ki belőlük. A kérdés tehát, amire augusztus 5-ig, „Gyémánt kiadás” tárgygyal várjuk a megfejtést tartalmazó e-maileket a nyeremenyjatek@idg.hu címre, így hangzik:

Melyik alábbi játéknak nem adatott meg még eddig, hogy Gyémánt kiadásban is megjelenjen?

- A: S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky**
B: Plants vs. Zombies
C: Mass Effect

Nyugi, augusztus 5-ig ráértek átgondolni a dolgot. Csak semmi hirtelen kapkodás, mert rossz válasz esetén nem tudjuk odaadni a *Race Driver: GRID*, *Rome: Total War Antológia* vagy a komplett sorozatot is tartalmazó *Gobliins 4* egyikét sem! Mit is mondhatnánk? Komoly kérdés, komoly nyereményekért.



SZERETNÉL A REPUBLIC OF GAMERS CSALÁDBA TARTOZNI? AKKOR KÜLDJ SMS-T ÉS NYERJ!

EBBEN A HÓNAPBAN KISORSOLUNK **EGY ASUS RAMPAGE FORMULA ALAPLAPOT ÉS EGY
ASUS ENGTX260 MATRIX/HTDI/896MD3 VIDEOKÁRTYÁT!**

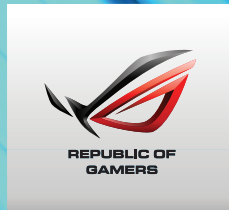
ASUS Rampage Formula:

- Intel Core 2 Quad/Extreme/Duo, Pentium/Celeron Dual-Core és Pentium D/4 processzorok támogatása
- Intel X48+ICH9R lapkakészlet
- DDR2-667/800/1066 és 1200 MHz-es memóriák támogatása
- 2 PCI Express X16 bővítőhely, ATI CrossFireX technológia ismerete
- 6 SATA 3.0 Gbps csatoló, RAID 0,1,5,10 funkciók
- SupremeFX II hangkártya
- Két gigabites hálózati vezérlő
- Extreme Tweaker, CPU Level Up, AI Gear 3, AI Booster és OC Profile túlhajtást segítő technológiák
- Teljes verziós S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl játék

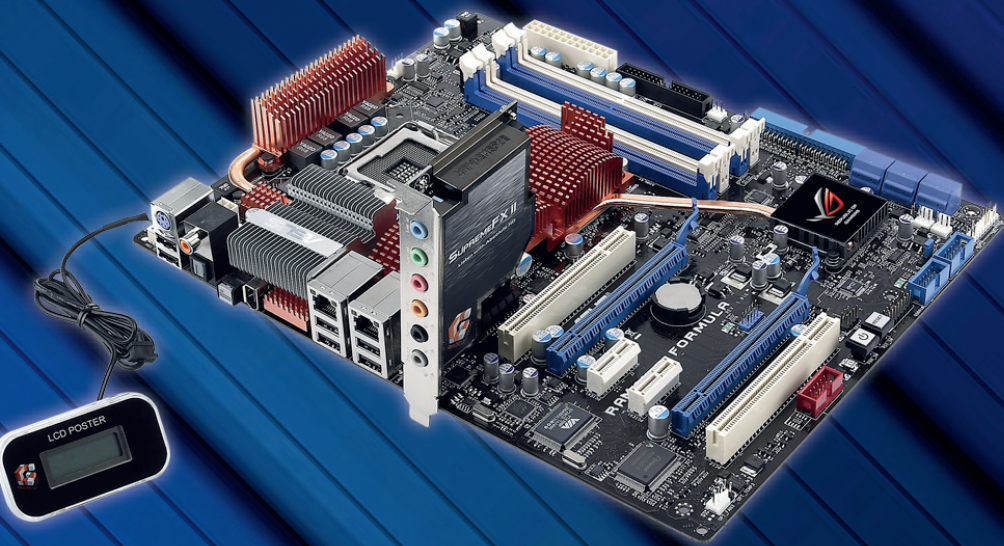
ASUS ENGTX260 MATRIX/HTDI/896MD3

- NVIDIA GeForce GTX 260 grafikus mag
- 576 megahertzes magórajel
- 216 darab stream processzor
- 1242 megahertzes shader órajel
- 896 MB GDDR3 memória, 448 bites memóriabusz
- 2X DVI-I és 1X TV-Out kimenetek, HDMI átalakító
- DirectX 10, OpenGL 2.1 támogatás
- NVIDIA SLI, PhysX és CUDA támogatás
- PCI Express 2.0 csatolófelület
- Állítható GPU és memória feszültség, innovatív Hybrid Cooler+ hűtés

ASUS
www.hu.asus.com



ASUS[®]
Inspiring Innovation • Persistent Perfection



KÉRDÉS:

Minek a pontos rövidítése az R.O.G.?

GS A: Republic of Gamers
GS B: Resurrection of GeForce
GS C: Részletes Oltári Grafika

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
július 24.-augusztus 18. között várjuk**
(Az SMS díja 252 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató
hálózatáról elérhető!)

SMS-rendszer szolgáltató:

D. C. Lax Kommunikáció

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

GameStar

StarCraft II lokális multiplayer: RIP

Nem lesz LAN-lehetőség a Blizzard kultikus RTS-ének folytatásában

MINTHA ATOMOT DOBTAK VOLNA
LE a *StarCraft*-rajongók világában, úgy rázta meg a hír az internetet. A Blizzard bejelentése szerint ugyanis a hamarosan megjelenő *StarCraft*-folytatásban nem lesz lehetőségünk arra, hogy egy LAN-parti során haverjainkkal együtt irtsuk a zergeket. A kiadott közlemény szerint roppantul nehéz döntés volt ez a Blizzard számára, rengeteg alkalmazottuk potyogtatta könnyeit, amikor a reggeli

meeting után a főnök bejelentette, hogy mit is kell feláldozniuk. Azonban éppen azért is döntöttek így, mert szerintük a megjelenésig elkészülő új Battle.net anyira jó lesz, hogy nem is lesz szükség a LAN-opcióra, hiszen ott a legprofibb kommunikációs lehetőségek mellett számos achievement vár ránk, és teljesítményünkkel is vagyizhatunk számos aprólékosan mért adat alapján. Természetesen mindezek mellett az egyik legfontosabb

érv a kalózkodás még hatásosabb kiszűrése. A LAN-lehetőség kizárása mellett csak akkor tudunk egyetlen szobában együtt nyomulni a haverokkal, ha felcsatlakozunk a Battle.netre, ezt azonban csak eredeti játék birtokosaiként tehetjük meg. Azért mi sírunk, hisz ki ne emlékezne azokra az időkre, mikor a víkendházba leruccanva küldtük együtt a barátokkal a *StarCraft*-ot. Hát, akkor most már oda is be kell vezetni a netet. **GS**



NINCS LAN, VAN PETÍCIÓ

Mi mást is tehetne a játékosok gyülekezete egy ilyen helyzetben, mint hogy levelet ír a kedves Blizzardosoknak, hosszú-hosszú oldalakon keresztül listázva a felháborodottak aláírásait. Mostanáig 50 000 rajongó jelezte, hogy nem ért egyet a fejlesztők döntésével. Korábban a *Diablo* fanatikussai tiltakoztak a készülő *hack'n'slash* folytatás színes látványvilága ellen, amelynek meg is lett a hatása, talán a *StarCraft* LAN-parti lehetősége is visszakerekül a játékba, ha ismét felfigyelnek a Blizzard háza táján.

MERŐBEN MÁS SZINGLI KAMPÁNY A STARCRAFT II-BEN – VESSZEN A LINEÁRIS PÁLYATERVEZÉS!

Egy interjú során Dustin Browder el ejtett néhány szót a *StarCraft II*-höz tervezett egyjátékos módról. Elfeledhetjük az egymás után következő missziókat, ugyanis minden egyes küldetés után magunk választhatunk, hogy merre is mennénk tovább a galaxisban. Készüljünk fel néhány igazán kemény küzdelemre, ahol szinte biztos a vereségünk. Ha úgy érezzük majd, hogy lehetetlen végrehajtani egy akciót, kivonhatunk, hogy aztán később egy sokkal erősebb armáddal, vagy éppen egy szuperfegyverrel térhessünk vissza. Emellett a pályák gyakran tartogatnak majd számunkra meglepetéseket. Nem lesz egyszerű a dolgunk, hiszen a „felépítjük erős bázisunkat, majd mindenkit kiirtunk”-taktika felejtőssé válik ezúttal. Browder elmondása szerint olyan bolygókon is landolunk majd, ahol bizonyos időközönként előnti a láva a fél pályát, mindent elpusztítva, amihez hozzáér, így kénytelenek leszünk alkalmazkodni a helyzethez, és a magaslatokat célba venni bázisul. De lesz olyan pálya is, ahol nappal még minden csöndes, este azonban a föld alól előtörnek a fertőzött Terranok, és bizony nem rave bulit akarnak majd csapni velünk kéz a kézben. Mintha csak Will Smith Legendája vagyokját idéznék meg.





1 év alatt
500 000
PSP-t adtak el
Angliában...
DS-ből 2,7 mil-
liót.

FALLOT 3: AZ UTOLSÓ DLC KICSIT MÁSKÉPP

Bármennyire is fáj, bizony bele kell törődnünk, hogy augusztus harmadikán a *Mothership Zeta* személyében az ötödik (*Operation: Anchorage, The Pitt, Broken Steel, Point Lookout* és *Mothership Zeta*) és egyben utolsó *Fallout 3* DLC is felkerül a virtuális üzlet polcaira, ahonnan továbbra is 800MS pontért (10\$) adhatjuk majd a gyűjteményünkhöz, csakúgy mint az eddigi részeket. A *Fallout 3* úszkös romjai között barangolva egy bizonyos helyen különös segélykérést kaphatunk, s közvetlenül itt bukkanhatunk a lezuhant UFO-ra. A *Mothership Zeta* ezt a kis mellékszálát folytatja, de nem a földfelszínen. Az idegenek által elrabolva egy gigantikus űrhajó belsejében érnek minket utol az új karakterek és kalandok, valamint az olyan felszerelések és fegyverek, mint az Alien Atomizer, Alien Disintegrator és a Drone Cannon, a Gemini-Era Spacesuit vagy a Samurai Armor.

RÖVIDEK

Ezért kérnek 249 dollárt?

Gondok a PSP Go! árazásával

A BRIT SZIGETEK nagyra nőttek a videojáték piac tekintetében. Szinte már mindenkinek van saját konzolja, és a házőrzők is egymás hátát vakargatják Nintendogsban. Ha tehát egy nagy üzletlanc vezetője mond valamit egy hamarosan megjelenő konzolról, akkor az jelent is valamit. Az E3 során bejelentett, és az idei év végére ígért PSP Go!-t a Sony 249 dollárra árazta be, amely hírek azonban negatív a visszhangja. „Szeretném ezt a hardvert a polcaimon látni? Nem vagyok egyelőre meggyőzve” – nyilatkozta Don McCabe, a brit Chips üzletlanc vezetője. Elmondása szerint a vásárlók egyelőre nem kapkodnak úgy a jelenlegi PSP-ért sem, hogy az annál sokkal drágább PSP Go!-t érdemes legyen nagy tételben árusítani. A Grainger Games 21

üzletet üzemeltet egész Angliában, és hente csupán 5 PSP-t értékesítenek. Éppen ezért ő is aggódik, hiszen az aktuális modellért 129 fontot kérnek el, míg a Go! dobozaira 200–230 fontos árcédulát kellene majd biggyeszteni. A Sony nem is késekedett, és gyorsan reagált a negatív kritikákra. Szerintük ugyanis normális ez az összeg, hiszen a PSP Go! egy újdonság, amelyért bizony fizetni kell. Másszóval az új handheld nem azért drága, mert a Sony-nak évekig tartó kemény fejlesztések árán sikerült kisütönniük a kemencében, és nem is azért, mert csúcstechnológia kegye a szívében. Csupán azért kerül 249 dollárba a ketyere, mert új, és az exkluzív, prémium és gizda. Egyesek azon viccelődnek, hogy az ok valójában az, hogy nem veszik elegen a sima PSP-t. GS

Újdonságok bukása

A túl sok friss termék rossz eladásokat hoz az EA-nak

TAVALYELŐTT MÉG azért szidták az Electronic Artsot, mert évről évre ugyanazokat a címeket nyomták ki, és szedték be értük a temérdek zöldhasút, miközben az újdonságok és a nagy változások elmaradtak. Tavaly azonban rengeteg frissességet tálaltak a játékaikkal megrakott tálcán. Egyesek szerint ez éppen a ló másik oldalára billentette őket, és ezt maga Frank Gibeau EA-s vezető is elismerte. A *Mirror's Edge* és a *Dead Space* remek játékok lettek, azonban Gibeau szerint ott rontották el a sikerüket, hogy rövid marketinghadjáratot szerveztek nekik, nem sikerült elég rajongót szerezniük a megjelenésig, így az eladási adatok sem azt hozták, amit reméltek. Természetesen ettől függetlenül nem tesznek le gyermekeikről, és gőzerővel dolgoznak már a folytatásokon, amelyeket már sokkal kidolgozottabb marketinggel kívánnak segíteni. És természetesen nem egyszerre kívánják majd megjelentetni őket, hiszen mint Gibeau kiemelte, az is közrejátszott, hogy túl sok EA-s játék került fel azonos időben a polcra, és a világválság idején a vásárlók sem tehették meg, hogy mindent megveszék. GS

A DEAD SPACE IS SEGÍTI A FÉNYPISZTOLYOK FELLENDÜLÉSÉT

Úgy tűnik, a Wii-nek köszönhetően ismét fénykorát élhetik a játéktérmekekből ismerős irányított lövöldözős játékok. A Wiimote tökéletes helyettesítője a fénypisztolyoknak, amelyre rengeteg alkotóbrigád rákapott. Idén év elején jelent meg a *House of the Dead Overkill*, amelyet hamarosan olyan címek követhetnek a témában, mint az EA által nagy reményekkel dédelgetett *Dead Space Extraction* és a Capcom zászlóshajója, a *Resident Evil: The Darkside Chronicles*.



Doom és Fallout egy fazékban

Felvásárolták az id Software-t

A GAZDASÁGI VÁLSÁGNAK köszönhetően rengeteg független fejlesztő veszett el a pénzügyi harcmezőn, vagy éppen menekült meg egy-egy gigavállalat felvásárló mozdulatának köszönhetően. Akik fennmaradtak, azok többé-kevésbé kénytelenek mostantól az új nagy tulajdonos minden szavát és igényét figyelni, hiszen a létfenntartó pénz mégiscsak onnan jön. Nem is gondoltuk volna, de bizony az id Software-t is elérte a hullám, és kevesen múlt, hogy ne álljanak le a *Rage* munkálatai. Szerencsére még azelőtt érkezett a felmentő sereg, hogy a vészharangot kongatni kellett volna.

A MEGOLDÁS FELVÁSÁRLÁSSAL

A Bethesda Softworks mögött álló ZeniMax média már egy ideje kapcsolatban állt Todd Hollensheadékkel, nem titkolva, hogy az *Elder Scrollst* is jegyző alakulatuk mellé egy hasonlóan patinás csapatot kívánnak szerződni. A közeli jól titkolt megbeszélések végül odáig fajultak, hogy a pénzzel tömött súlyos kofferokat végül nem postázza vissza az id a feladónak, megkötve ezzel az utóbbi idők egyik legkülönlegesebb felvásárlását. A helyzet tehát az, hogy ezentúl a Bethesda és az id egyetlen égisz alatt tevékenykedik, természetesen egymástól függetlenül, azonban a közös tulaj miatt lehetőség adódik, hogy egymást kiegészítsék inséges időkben. Így hát a programozás legfőbb gurujának számító John Carmack akár egy esetleges iPhone-ra

készülő *Fallout*ban is segídezhet, de természetesen a jövő Bethesda-játékainak a grafikus motorjánál is hasznosíthatják tapasztalatait. A segítségnyújtás fordítva is érvényes, így később akár egy *Rage* DLC-pakknál is az id hasznára lehetnek. Aggadalomra semmi ok, nem lesz teljes fúzió, nem válik egy csapat a kettőből, a stúdiók úgy működnek függetlenül, ahogy eddig, csupán az egymás közötti kisegítés vált gördülékenyebbé.

NEM SZÓL BE SENKI

Azonban a ZeniMax felépítése miatt is különleges ez a helyzet. A ZeniMax leginkább abban különbözik az olyan nagy nevektől, mint az Electronic Arts vagy a Ubisoft, hogy közvetlenül a játékok kiadásával nem foglalkozik, ezáltal nem túrják bele az orrukat abba, hogy milyen is legyen a játék. A nagy pénzügyi elemzők üdvözölve fogadták a hírt, és követendő példának titulálták a ZeniMax és az id lépését. Szerintük ugyanis káros az igazán innovatív és kreatív stúdiók számára az, ha behódnak egy nagy kiadónak a túlélés reményében. A ZeniMax főleg egy marketinggel foglalkozó cég, a játékoknál a kiadói szerepkör marad a fejlesztőknél. A jövőben talán egyre több hasonló kollektív alakul majd, és a pénzügyi gondokkal küzdő stúdiók is lassan követik majd az id példáját. Addig is örüljünk, hogy ezentúl két ilyen nagyszerű alkotócsapat segítheti ki egymást. **GS**



Michael Pachter papol Kik követhetik az id-t?



A Wedbush Morgan játékiparral foglalkozó legfőbb elemzője, Michael Pachter sok dolgot jövendölt már meg, amelyek közül igen kevés valósult meg, azonban valamilyen oknál fogva mindig adnak a szavára. Most éppen a ZeniMax lépését kommentálta úgy, hogy szerinte az olyan nagy független stúdiók, mint az Epic vagy a Valve is hasonló lépésre készülhetnek annak érdekében, hogy e nehéz időket túléljék. Állítólag a ZeniMax nem állna meg az id felvásárlásánál, így akár az is elképzelhető, hogy a jövőben az említett nevek is az ő szárnyuk alatt kötnek ki.

„Ahhoz, hogy a Valve és az Epic független maradjon és tovább működjön, hamarosan követniük kell az id példáját. Ha a ZeniMax megvásárolná bármelyiküket, akkor nagyhatalommá válhatnak az iparban.” Michael Pachter, a Wedbush Morgan elemzője



4X4 HUMMER NYEREMÉNYJÁTÉK

Ha még élénken él benned az ezredforduló virtuális sárral és benzingózzal kevert kellemes illata, amikor hazánk fiainak két kiválóságával, az *INSANE*-nel és a *Screamer* 4X4-gyel tepertünk árkon-bokron és sártengeren keresztül, akkor most újra elérkezett a Te idő! Hiszen a Multimédia Holding Zrt. jóvoltából **megnyerhetsz egyet a három, PC-s 4x4 Hummer közül** hogy megízleld a next-generation offroad szimulációt. Úgy igazán.

Persze mi is kérünk valamit cserébe. Hogy bebizonyítsd, te vagy mind között a legnagyobb offroad fighter, küldj nekünk egy általad készített fényképet a saját járgányodról, valamelyik családtagodéról, szomszédéról, haverórol... amikor az nagyon-nagyon (nagyon-nagyon-nagyon) koszos. Ha nem találd alpból elég sárosnak, akár ki is viheted a rétre megforgatni párszor, hogy biztos legyen a siker, bár ez utóbbi nem feltétel, csak javaslat. A mocskos képeket (nem úgy mocskos...) aztán augusztus 5. éjfélig küldd el a **nyeremenyjatek@idg.hu** címre, „offroad” jellegével. A három legsárosabb fotó beküldője egy-egy 4x4 Hummer-szimulátort kap tőlünk ajándékba. Irány dagasztani!



BLOOD BOWL®

-VÉRFOCI-



Vérfoci – most már a képernyőkön is!

A Games Workshop legendás táblás játékának hű adaptációja végre a számítógépek képernyőjén is életre kel! A klasszikus stratégiák és a sportjátékok ötvözeteként a Blood Bowl elsősorban egy élvezetes és brutális játék, ahol a cél minden eszközt szentesít. A győzelmet csak úgy vívhatod ki, ha gondosan összeállított és menedzselte csapatodat a bajnokságok és tornák tüzében edzed meg.

FOCUS
HOME INTERACTIVE

GAMES
WORKSHOP

MAJNANI NYELVŐ MŰKÖZTETŐ
MAGYARORSZÁGI VIKINGALÁRMA HÍZSZA
CDPROJEKT

HU
PREMIUM

PC
DVD
ROM

CYANIDE
studio

Blood Bowl – Copyright © Games Workshop Ltd. 2009. Minden jog fenntartva. Kiadja és terjeszti a Focus Home Interactive a Cyanide licence alapján. A Blood Bowl, a Blood Bowl logó, a GW, a Games Workshop, a Warhammer, a Warhammer Device és minden kapcsolódó márkanév, logó, hely, név, lény, faj és faji jelkép/logó/szimbólum, jármű, helyszín, fegyver, csapat és csapatjelzés, karakter, termék, illusztráció és kép, amely a Blood Bowl és/vagy a Warhammer világán szerepel, ®, ™ és/vagy © Games Workshop Ltd. 2000-2009. Használatuk engedéllyel történik. Minden jog fenntartva. Minden egyéb márkanév és védjegy a megfelelő tulajdonosok birtokában van, használatuk engedéllyel történik.

KIADÓ Rockstar Games **FEJLESZTŐ** Rockstar Vancouver
RÖVIDEN A világsikerű aratott Max Payne sorozat harmadik része, immáron a Rockstar gondozásában, és az ő szájújuk szerint.
MEGJELENÉS 2009 vége

MAX PAYNE 3

Csak egy új életet szeretett volna.
Nem kapott.

//Vakka

Lehetőség
lesz a **túszejtés-**
re is, akit magunk
előtt tartva s vele
együtt mozogva élő
pajzsként hasz-
nálhatunk

HIGGYÉTEK EL NEKÉM, hogy egyáltalán nem könnyű a kezdő sorokat megtalálni egy olyan játék előzetesének írásakor, aminek címében ott szerepel ez a két átütő erejű szó: **Max Payne**. Az emberből ekkor előtörnek a szánalmasabbnál szánalmasabb közhelyek, hogy „a legendás sorozat folytatódik”, vagy hogy „Max végre visszatér”, de ezeket most inkább mellőzném. Nagyobb dologról van itt szó ugyanis annál, mint hogy olcsó körmondatokkal kiszűrjük az információra éhes olvasó szemét, akiről tudjuk, hogy legalább annyira izgatott a *Max Payne 3* érkezése kapcsán, mint mi magunk. Legalábbis reméljük. Hiszen megvan rá minden okunk. Alig kell aludni még egy fél évet (persze nem muszáj egyhuzamban), és újra szembenézhetünk lecsúszott exzsarunk félelmeivel, akinek szomorú mód továbbra is a megpróbáltatás, igazságtalanság és keserűség jut osztályrészül. Mily beteg is az ember, hogy épp ezt szeretjük benne!

PÁLFORDULAT

Két *Max Payne* epizód elég volt a Remedynek ahhoz, hogy kellőképp az emlékezetünkbe vésse Max megjelenését és stílusát, vagy épp a bűn fertőjében térferegő New York hangulatát, ahol a történet játszódik. Ezzel szemben a hagyatékot ma továbbvivő Rockstarnak egy rész is elég lesz, hogy mindazt, amit meghurcolt nyomozónkról tudtunk/láttunk/hittünk, egy mérész húzással a kukába vágja, s valami „egészen” újat tegyen le az asztalra. Ezért is vagyunk megértőek azokkal a rajongókkal, akik az első képeket elnézve egyhangúan szólaltak fel egy felismerhetetlen, öregecske, pocakos, kopasz és szakállas ember ellen, akit valami dél-amerikai nyomornegyedbe „száműztek”, s állítólag Max Payne-nak hívnak (először én is John McClane-re tippeltem). Ám biztosíthatunk mindenkiket, hogy mire a cikk végére ér, magában már fel is fogja írni karácsonyi kívánságlistájára a *Max Payne 3*-at, a többi közelgő nagy név közé.

I A *Max Payne*-franchise fekete báránya egyértelműen a tavaly novemberben megjelent mozifilm. Az eredeti sztorin alapuló alkotás a túlkomponált akciójeleneteivel és érdekeltenséggel fulladó történetvezetésével az összes filmkritikusnál betette a kaput. Bár a pénztáraknál sikeres volt, 20%-nál nem igazán kapott egyik szakavatott orgánumtól sem.

MAJDNEM KARNEVÁL

Elhézve Max új fizimiskáját, valami tényleg azonnal feltűnik, méghozzá az a tizenkét év, ami a *Max Payne 2* és az új rész eseményei között telt el. A korábban már felsorolt külső stílusjegyek mellett azonban komoly lelki tényezők is szerepet játszottak abban, hogy hősünk az eddigi életét maga mögött hagyva egy távoli földrészben, minden veszteni-való nélkül kezdjen új életet (ami persze nem egészen zökkenőmentesen jön majd össze neki, bár ezt, gondolom, ti is kitaláltátok). Pontosan egyelőre még nem tudni, miért, de az új város, ahol Max megállapodik, Sao Paulo, Brazília egyik legnagyobb metropolisza. „Ez eddig remek, de hol marad ebből a noir?” – merülhet fel a kérdés.

„Sötét, agyongraffított New York-i síkatorok, égő hordók köré állt nincstelen hajléktalanok. A távolban folyamatosan sivító rendőrségi szirénák szolámába időnként belerondít a lelakott tömbházak folyosóin, lábunk alatt összeroppanó használt fecskendők sercegése. Az egymásba fonódó alvilági összeesküvések sűrűjében, a jó oldalán állva minket kiáltanak ki bűnbaknak, így üldözöttként vagyunk kénytelenek üldözni saját igazunkat és minden rossznak eredőjét. A bizalom pedig ekkor olyan luxus, ami nincs.” Hiába, a noir-alapokon nyugvó *Max Payne*-életézés ennyi év elteltével és ennyi újrajátszás után is ugyanúgy szippantja magába az embert, mintha ma látnánk először feleségünk és gyermekünk vérbe fagyott holttestét a játékbeli hálószobánkban. Az új helyszín és a róla készült napfényes képek viszont enyhén szólva sem sugá-

rozzák vissza ezt a nyomasztó hangulatot, amiért legtöbbször is vönták a Rockstart, Max külseje mellett persze. De nincs vész, srácok, tegyük csak szépen el azokat a kaszákat! Mutassa meg nekünk valaki azt a törvényt vagy előírást, hogy noirstílusban megkomponált játék csak és kizárólag New Yorkban játszódhat? Na ugye! Sőt, mai szemmel nézve az új helyszín erre még ideálisabbnak tűnik. Tény, hogy Sao Paulóban kevés a szürke és a fekete, de a noir nem csak ebből áll! Nyomor kell? Akkor egy könnyed délutáni sétára invitálom önöket a brazil bódévárosok, más néven favellák átláthatatlan labirintusába. Fegyverek kellene? Statisztikák szerint itt minden hetvenötödik ember tart magánál fegyvert (ma kb. 11 millióan élnek itt), és legalább annyira könnyű összeszedni egy golyót, mint valami fertőző nemi betegséget. Bünt keresel? A korrump rendőrségen túl itt futhatunk össze azzal a Primeiro Comando da Capital nevű csoporttal, akik felügyelik a viskókban előállított drog terjesztését, miközben börtönlázadásokat és terrorcselekményeket szerveznek. Esetleg fényűzésre vágyosz? A belváros puccos felhőkarcolóiról egymás után szállnak fel a magánhelikopterek, hogy milliárdos tulajdonosaikat valamelyik hétvégi haciendához repítsék. És ezek mind valós adatok! Egyszóval Sao Paulo a kincses-tára mindannak, amiből a noir táplálkozik, így ezért nem kell aggódni. A valós adatok fontosságára pedig még visszatérünk.

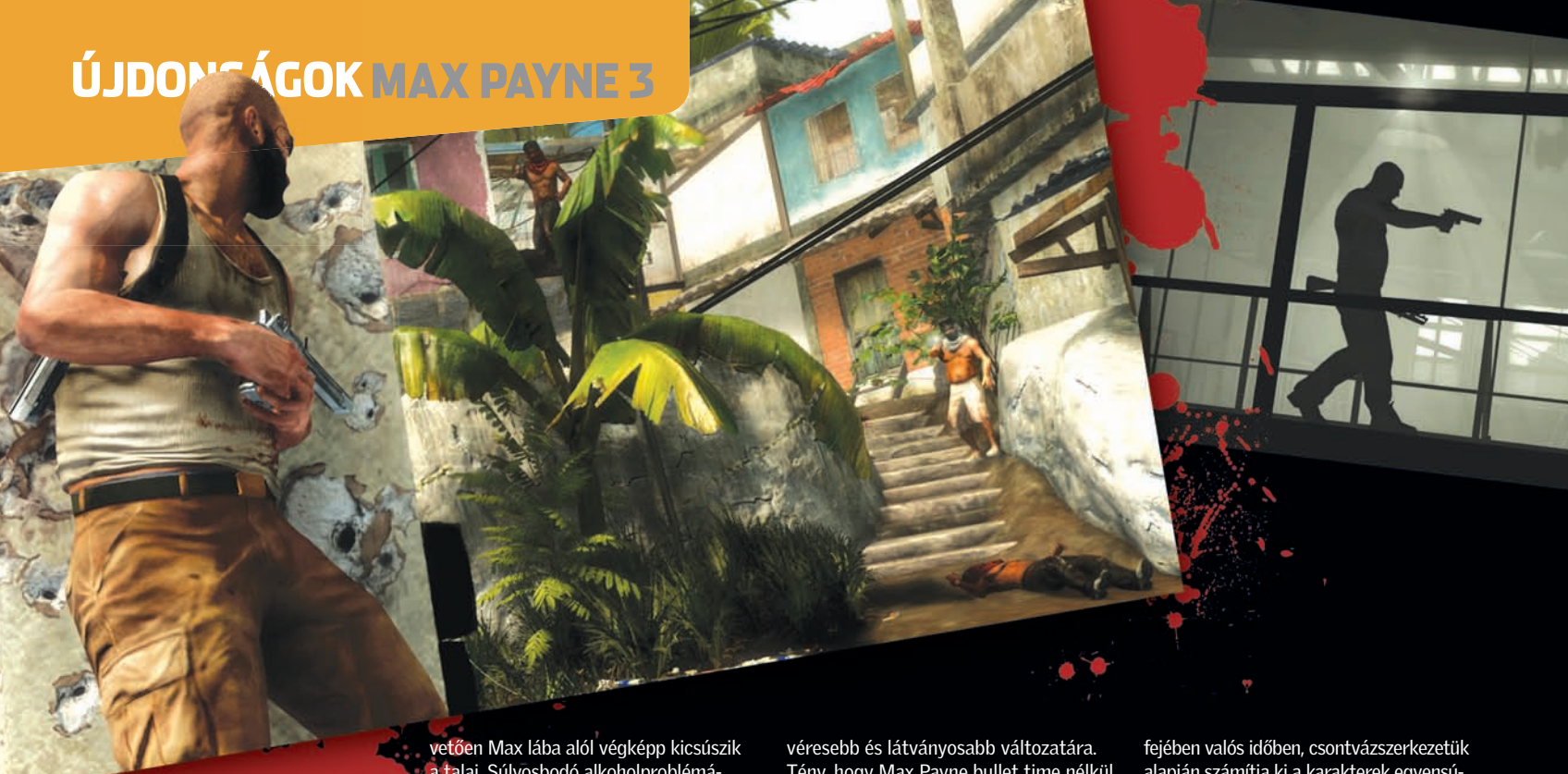
MINDEN KEZDŐDIK ELŐLRŐL

A második rész tragikus eseményeit kö-

Realitás mindenek felett A Rockstar Sao Paulóban

MINKET MEGNYUGTATOTT a Rockstar hozzáállása a dologhoz, hogy annak ellenére nem veszik félvállról a *Max Payne 3* fejlesztését, hogy a jogokkal egy igazi aranytojást tojó tyúkhöz jutottak hozzá, amit önmagában a név is képes lenne eladni. A cikkben már esett szó a realitás fontosságáról, s most azt is megbeszéljük, hogy mit is jelent ez a Rockstarnál. Hogy Sao Paulo városát a lehető legélethűbben kapjuk vissza PC-n, Xbox 360-on és PS3-on, a játéért felelős vancouveri divízió egy több mint tíz fős csapatot delegált egy időre a metropoliszba, hogy minden apró részletét feltérképezzék, lefényképezzék, dokumentálják. A helyszínekről készült ezernyi fotó eleve nagy segítséget jelentett a pályák megalkotásában, de a Rockstar fanatizmusa ennél többet követelt. A csapattal együtt érkezett ugyanis még egy komplett 3D-s szkennelő berendezés, amit előszeretettel használtak a mindezért furcsán néző helyi lakosok egy az egyben úgy mutassanak a játékban, ahogy a valóságban is, nem lehetett olcsó. A potenciális modellek begyűjtésére külön ügynökséget bíztak meg, és a sok-sok ezer fénykép alapján kiválasztott nyerteseknek előírták, hogy saját, hétköznapi öltözékükben jelenjenek meg a „felvételén”. Hm... Professionalizmus?





vetően Max lába alól végképp kicsúszik a talaj. Súlyosbodó alkoholproblémáját tetőzi a fájdalomcsillapítóktól kialakuló függőség (szó se róla, az első két részben bekapdostunk párat...), és tizenkét év nonstop fejenállás után eljut oda, ahogy most látjuk. Ekkor költözik Sao Paolóba, ahol hamarosan egy, a jómódú családok védelmére szakosodott cég alkalmazottja lesz – esetleg másnak is dereng a Tűzben edzett férfi című film? –, s valószínűleg ez indítja majd el újból az események ördögi láncolatát. Eddig tehát a *Max Payne 3* máig ismert története, bár én egy-két csavarra azért

még számítok. Ahogyan bizony számítani lehet még a jó öreg bullet time-effektre, annak is a

véresebb és látványosabb változatára. Tény, hogy Max Payne bullet time nélkül olyan, mint Gordon Freeman a piros feszítővas nélkül, hogy más elválaszthatatlan párost említsünk. Tudja ezt a Rockstar is, így a fejlesztőcsapat deklarálta elsődleges feladatának tekinti a fegyveres sűrűlódások tökéletes kivitelezését, köztük a franchise e legmeghatározóbb játékelemének megtartását és továbbgondolását. Mit is jelent ez? Azt, hogy ha mindehhez hozzávesszük még a játék alatt dübörgő és a *GTA IV*-ben már megcsodált RAGE grafikus motor képességeit, valamint a vele párban dolgozó, karakteranimációért felelős Euphoria engine lehetőségeit, akkor akár bullet time 2.0-ról is beszélhetünk. Az Euphoriának legnagyobb haszna, hogy némi extra processzorteljesítmény

fejében valós időben, csontvázszerkezetük alapján számítja ki a karakterek egyensúlyi helyzetét, és természetes emberi reflexeket imitálva mindig ebben a pozícióban próbálja tartani őket, nehogy véletlenül beverjük a kobakunk az útpadkába. Azonban ha elkerülhetetlen az eldőlés, a reflexszerű mozdulatok ekkor is igyekeznek tompítani az ütést és védeni minket a sérülésektől. Aki próbálta már részegen megsétáltatni Nicót, az tudja, hogy miről beszélnek. (Márminthogy Nico volt a részeg. Bár lehet, hogy az akkor mindegy is...) A realizmus eme kivételes és követendő példája Max lassított mozdulataikor mutatja ki a foga fehérjét. Bizonyos tereptárgyak, kerítések, dobozok átugrásakor például egyik kezünkkel folyamatosan megtámasztjuk magunkat és segít-



Ez egy igazi kihívás! Minden elemet összeszedni és egygé varázsolni. A technológiát, az adatbázist, a sztorit – mindent. Ezért olyanok a mi játékaink, amilyenek. *Jerónimo Barrera*, Rockstar



I Nem sok játék büszkélkedhet el azzal, hogy eddig minden részét az egekig magasztalták a kritikusok. A *Max Payne 1* és *2* jelenleg is 90 százalék környékén áll az összesített értékelések szerint, s mindezidáig hétmillió darabot értékesítettek belőlük összesen.

jük látványos meggyarapodott testtömegünk átlendülését. A vetődést követő, nem feltétlen épületes földet érés pedig minden script nélkül fog pontosan úgy kinézni, ahogyan a valóságban földre zuhan egy kilencvenkilós emberi test. A bullet time ficsőr egy másik új kiegészítője az „environmental bullet time”. Akik próbálkoztak már a *Stranglehold*dal, azoknak nem lesz idegen ez az opció. Max egyik új keletű képessége, hogy a pálya adottságait kihasználva még látványosabban tudja szórni az ólmot. Hogy konkrétan legyek: semmi akadálya nem lesz annak, hogy egy tigrisbukfenc után a tetőn lefelé csúszva szedjük le a minden oldalról támadó ellenfeleket, akár normál sebességben, akár lassítva. Mindezt real time, tehát nem kell számítani a „most nyomd meg a gombot a csúszáshoz” lelombozó kiírásaira. Erre jön még a cukormáz, hogy a „bullet cam” segítségével újra a golyó szemszögéből nézhetjük végig, ahogyan Max agyvelővel tapétázza ki a rozoga viskók oldalát. És ezzel még mindig nincs vége!

MAXIMUM PAYNE

A RAGE engine előnye, hogy fedezékrendszere ügyben is megállja a helyét. Így tehát, ahogyan a *GTA IV*-ben, úgy a *Max Payne 3*-ban is lehetőségünk lesz oszlopok, dobozok, autók és egyéb „biztonságos” fedezék mögé rejtőzni, és innen osztani a skulókat. A „biztonságos” persze erősen idézőjeles, mivel a rombolhatóság is kulcsszerephez jut a játékban. A kisebb ládák és dobozok például már atól ripityára törnek, ha rájuk taláunk esni. A vékony léckerítést mint fedezéket használni bátor vállalkozásnak számít, s ha belegondolunk, hogy a *Max Payne 3* jelentős hányada az épphogy összetakolt nyomornegyedekben fog játszód-

ni, az ott véghezvitt pusztítás mértékét egyelőre megbecsülni sem merjük. Vagy ha olyanunk van, lehetőség lesz a túszejtésre is, akit magunk előtt tartva s vele együtt mozogva élő pajzsként használhatunk. A fedezékrendszer egyébként körülbelül annyira lesz lényeges elem a játékban, mint ahogyan a *GTA IV*-ben is volt. Magyarul továbbra is működik a jó öreg *Max Payne*-es face-to-face taktika, s egyáltalán nem leszünk rákényszerítve a TPS-ek körében ma annyira divatos fedezékrendszer használatára, a magamfajta nagy öröme. Nem maradhat ki továbbá a játékból Max fő tápláléka, a fájdalomcsillapító sem. Sőt, az évek alatt kialakult gyógyszerfüggőség következté-

ben ezen pirulák hiánya akkor is komoly hatással lesz a játékmenetre, ha épp maximum életerőn vagyunk. Konkrétan a játék ezen részét még nem fejtették ki részletesen a készítő, de könnyen el tudunk képzelni bizonyos idő után fellépő elvonási tüneteket, mint mondjuk szédülés, látásromlás, egyensúlyvesztés – már ha értitek, mire gondolok.

MAGASRÓL LEHET NAGYOT ESNI

Kénytelen vagyok hangot adni félelmeimnek is a *Max Payne 3*-mal kapcsolatban. A RAGE engine előnyeinek túl (valós idejű napszakváltakozás, óriási terek, fedezékrendszer, szép grafika stb.) ott motoszkál az a rossz tapasztalat is, hogy gyengébb konfiguráció esetén (PC-nél persze) csak komoly kompromisszumok, vagy konfigurációs csúszkák árán volt hajlandó az élvezhető játékra, és gyakran (túl gyakran) még akkor sem. Ismét csak a *GTA IV* példájával élve (hisz PC-n csak ő használja ezt a motort), igazán nem szeretnénk, hogy a Rockstar újra belefusson az optimalizálatlanság fájdalomcsillapítójába, és abba a flame-viharba, amit akkor ezért kaptak. És persze mi nem szeretnénk újra pluszban hardverre költeni. Szóval kedves Rockstar, magas skálázhatósággal és jó optimalizációval be lehet tőnni a szákat. Kérjük ezt figyelembe venni! És nem elfeledkezni az ígéretekről sem, hogy az öreg Max Payne még mindig az a hős, aki dacolva az egyre csak bonyolódó összeesküvésekkel, lassítva rántja el a fejét a golyók elől, miközben az istenért se venné le az újját a Dual Ingram billentyűről. Idén télen várhatóan minden kiderül, de addig még biztosan hallani fogunk még Maxről. **GS**

Multiplayer, először

...aminek már rég meg kellett volna történnie

A TÖBBJÁTÉKOS MÓD egy hálás jószág, a gépi ellenfelek mellett a másik ember eszén is túljárni pedig felemelő érzés. Ezért is morzsolunk el pár milliót néhány könnyecseppet, amikor a Remedy a *Max Payne 2*-be sem csomagolt multiplayer játékrészt az egyjátékos kampány mellé. A legkézenfekvőbb oka ennek, hogy a játék alapkövének mondható bullet time beépítése egymás után szülte volna a problémákat. Ha én lassítva akarok berepülni egy szobába, akkor szükségszerűen mindenkinek le kellett volna lassítani a játékát arra az időre, hisz az mégsem járja, hogy míg én lassítva a levegőben supermenezek, addig mások normál tempóban, viháncolva szaladnak el mellettem. Az alapficsőr nélkül pedig egy középszerű lövöldétől nem lehetett volna többet kihozni a multiból, így hát kimaradt. De nem a *Max Payne 3*-ból! Konkrét játékmódok egyelőre nem tisztáztak, egyedül az online multi ténye ami biztos. Azonban az időlassítás dilemmája itt is fennáll. Véleményünk szerint a bullet time most sem lesz a csomag része (csak talán ha követik a *F.E.A.R.* megoldását?), de a fedezékrendszerrel, rombolhatósággal és a terepviszonyok előnyének a kihasználásával elegendő nyersanyag kínálkozik egy kiváló multiplayer elkészítésére, az összes platform bevonásával.



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/max-payne-3

RAGE

KIADÓ Electronic Arts FEJLESZTŐ id Software RÖVIDEN autós-FPS akció

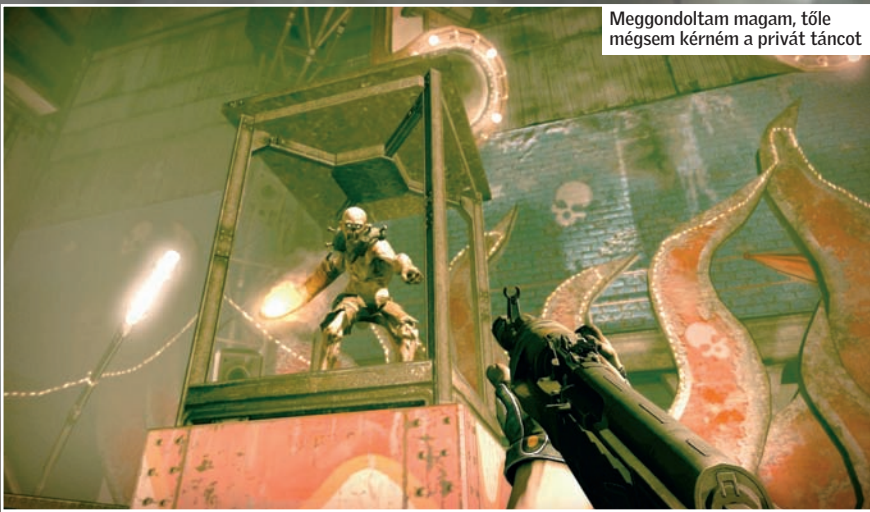
**Az id Software elhagyja a járt utat...
még hozzá padlógázzal!**

//mazur

A Z ID SOFTWARE-T és kiváló játékát, az 1991-es *Dangerous Dave and the Haunted Mansion* talán senkinek sem kell bemutatni. Tiszta szerencse, mert most nem erről a játékról lesz szó, inkább arról a három másik sorozatról, mely *Dangerous Dave* árnyékában is viszonylagos ismertségre tett szert az évek során: a *Wolfenstein*, a *Doom* és a *Quake* a maga idejében mind-mind történelmet írt. Elröppent azonban néhány esztendő, mára a legfrissebbnek számító *Quake* is tizenhárom éves (lassan kijárná az általánost), és bizony furcsa belegondolni, hogy id Software ez alatt a hosszú idő alatt leginkább a három nagy sorozat folytatásait felügyelte. Néha közelebbről, néha messzebből. A projektek kalapálós részét legtöbbször más csapatok – mint az örök tettestárs Raven (akik épp a napokban végeznek a legfrissebb *Wolfenstein* játékkal), vagy a Splash Damage – intézték. Az id Software agya (vagy épp lelke, ideológia szerint) azonban mindvégig John Carmack maradt, aki ha épp nem egy új Ferrarit nézett ki magának vagy úrrakétát barkácsolt, akkor mellékesen programozgatott is. Például megalakította a nagy id Software klasszikusok aktuális változatait kiszolgáló grafi-

kus motorokat. Ezek legújabb generációját (Tech 5) 2007-ben jelentették be, együtt a *RAGE* című játékkal, amittől bizony mindannyian nagyot néztünk: posztapokaliptikus környezetben játszódó autós-FPS hibrid? What the frak? Im már két éve tudjuk tehát, hogy úton van a *RAGE*, láttunk róla néhány igen meggyőző képet és videót, hallottunk ezt-azt, de részletesebb információkat nem adott ki az id Software – egészen mostanáig.

SMASH HIT!
A történetről egyelőre annyit tudni, hogy az apokaliptikus kiváltója nem háború volt (ami ugye sohasem változik...), hanem egy meteor, ami jól lefejelte a Földet. Ez bizony fájta a Földnek, és ha okos tudósok nem látják előre a katasztrófát, hogy időben földalatti bunkereket építtessenek, akkor az álarcos páfrányposzáta, a falklandi pamparóka és sok egyéb vicces nevű kihalt faj listájára az ember is felkerült volna. Szerencsére azonban megépültek az óvóhelyek, és mostanra lassacskán előmerészkedhetnek a túlélők, hogy újból belakják a helyet. Apró kellemetlenséget okozott persze, hogy a Föld a klímaváltozás következtében már jóval barátságosabb lett, mint azelőtt volt, illetve hogy immár a legkülönfélébb mutánsok rótták a tájat, azzal a feltett szándékkal, hogy min-



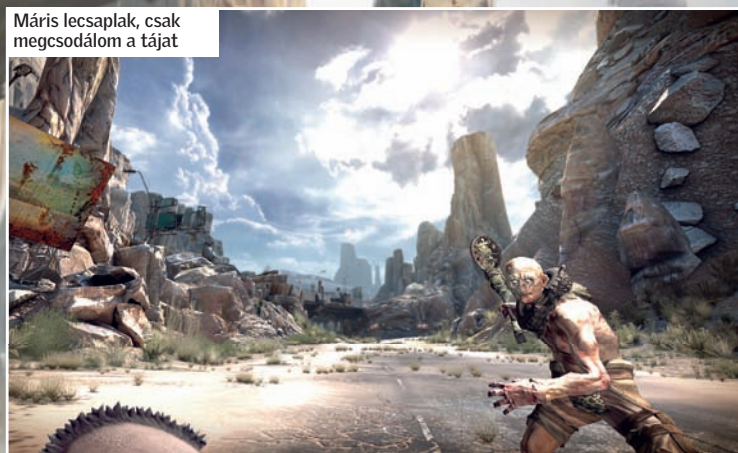
Meggondoltam magam, tőle mégsem kérném a privát táncot



Néhány golyószóró elzett volna még, de akkor hova raktam volna a zászlócskákat a tetőről?



Akár felfegyverzett, akár fegyvertelen autók kergetik egymást, az autóverseny semmiképp sem életbiztosítás



Máris lecsaplak, csak megcsodálom a tájat



A banditák csupán egy a játék számos frakciója közül. (Magyarán rajtuk kívül még sokan akarnak majd minket megölni.)

denkit szétszedjenek, akit csak érnek. A játék főhőseként mi is egy bunkerből mászunk elő, nem sokat tudván a minket körülvevő új világról. Az emberek időközben már berendezkedtek, és jó szokásukhoz híven a legkülönbözőbb frakciókra oszlottak. Vannak persze egyszerű közemberek, akik csak boldogulni akarnak valahogy, de ott van a baljós Hatóság, akik a régi világrend nevében csak magukat ismerik el egyedüli irányító szervezetnek, és persze van egy rakás szedett-vedett gengszterbanda. Ezek közül vannak jól szervezettek, de vannak bucalakó szinten lelakott vademberek is, akik beszélni is alig tudnak, de megtámadnak, akit érnek...

Persze mindenki a túlélésért és a hatalomért küzd, és miközben mi magunk is nekilátunk, hogy kivegyük részünket a civilizáció újjáépítéséből, szép lassan feltárnak előttünk az új világ titkai...

MESÉLJ NEKEM, ADDIG LÖVÖK!

Bár az id Software már a *Doom 3*-ban is (magához képest) szokatlan figyelmet fordított a történetre, a sztori mégsem volt a játék igazán szerves

része. Persze aki akart, az a pokoljárás révén értékcsökkent marsi bázison kalamolva is vehette magának a fáradságot, hogy beleolvasson a le-mészárolt katonák és tudósok naplói-iba vagy meghallgassa hangjegyzeteiket, de ez szinte teljesen opcionális volt. Aki inkább csak zúzta volna a rémeket fáradhatatlanul, annak le sem kellett lassítani, csak menni-menni előre a jól ismert, labirintusszerűen kanyargó, nyomasztó, egyforma folyosókon, tocsogva a démonbélben. A nosztalgizáló öregeknek (mondjuk nekem) ez persze maga volt a tökély, de sokaknak ez ma már nem elég. Blaszfémia! Az id azonban most a feje tetejére állítja a régi modellt: a történetre nagyon nagy hangsúlyt fektetnek, és nem csupán háttértörténetet, díszletet adnak, hanem a játékelmény egyik kulcsfontosságú elemévé teszik azt, hogy hatással vagyunk a minket körülvevő világra, döntéseket hozunk, barátokat és ellenségeket szerzünk.

TÚLÉLNI, MEGÉLNI

Keményen meg kell dolgoznunk azért, hogy túléljünk, hogy megéljünk, illetve hogy elfogadtassuk magunkat, de

CLAYTON

Ahogy elkezdjük felfedezni Wellspring várost és vonzáskörzetét, hamar belefutunk Clayton polgármesterbe. Tennivaló akad bőven, úgyhogy az úriember nagyon fog örülni kalandvágyunknak: a játék korai szakaszaiban jónéhány küldetést ad majd nekünk.



ÚJDONSÁGOK RAGE

ahogy telik az idő, mindegyik egyre jobban megy majd. Mindhárom szempontból a legfontosabb egy megbízható és fegyverekkel jól felszerelt kocsi: egyrészt ha nem szeretnénk odaveszni a pusztaságban, a nagyobb távolságokat ezzel érdemes áthidalni. Másrészt a RAGE világában nincs sok lehetőség a szórakozásra, ezért a túlélők körében nagy népszerűségnek örvendnek az autóversenyek, az igazán tehetséges autóversenyzőket pedig jelentős tisztelet övezi. Nekünk is meglesz a lehetőségünk arra, hogy versenyek révén pénzt és megbecsülést szedjünk össze. Előbbiből új felszerelést vásárolhatunk magunknak, esetleg fejleszthetjük, javíthatjuk a regit... Itt érdemes megállni egy pillanatra, hiszen a posztapokaliptikus lét egyik bosszantó velejárója, hogy ha már ugye az emberiség nagy része kihalt, egyrészt nehezebb csajozni, de fennakadások tapasztalhatók az élet egyéb területein is. Nincs például egy normális műsor a tévében (bár ebből kiindulva lehet hogy már most túl vagyunk a nehezén), de ami még rosszabb, szűnítuninggal kell gondoskodnunk saját felszerelésünkről. Egyaránt igaz ez autóinkra, kézi fegyvereinkre és páncélzatunkra is: mindegyiket többféle módon fejleszthetjük. De fejleszthetjük!

...ODA PEDIG PÁR LÁNG-NYELVET FÚJJON, BÁTÝÁM!

Autók esetében a leglátványosabb a dolog, hiszen teljesen eltérő modelleket is összekalapálhatunk: ha lassabb, de tankra emlékeztető tüzérvél szerelt monstrumra vágyunk, ami a pusztaság közepén is megmentheti életünket – megoldható. Ha a versenyzés a főbb cél, akkor elmozdulhatunk a sebesség irányába, nyilván némi kompromisszumért cserébe a strapabírás és a fegyverzet terén. De ahogy gyűjtjük a pénzt és a hírnevet, később akár több kocsi is pakolhatunk a garázsba, és akkor már nincs megállás! Persze érdemes észben tartani, hogy az autóversenyzés itt nem sokban tér el attól az élménytől, mint amikor a kietlen puszták közepén szegődik nyomunkba egy banditákkal megrakott dzsip. A versenyeken is az a szabály, hogy nincs szabály, úgyhogy egy mérész előzés során számíthatunk arra, hogy sporttársaink golyószóróval adnak hangot nemtetszésüknek. Persze lesznek békésebb futamok is, csak hát ugye egy szikás vízmosásban akkor sem életbiztosítás a dolog, ha nem lónek, csak a kanyon falára akarnak felkenni minket. Együttérzést persze senkitől se várjunk, mivel ezek javarészt tévés meccsek, a nézők a vérünkre vágnak.

SZÓVAL LÖVÖLDÖZŐS AUTÓVERSENY?

Ennél többről van szó. Maga az autóverseny csupán afféle minijátéknak tekinthető a RAGE-ben, de az autós harc központi elem. A versenyeket a lehető legárkádósabb módon kell elképzelni, például menet közben felkapdosható power-upokkal, melyek vagy minket segítenek (például visszatöltik lőszerkészletünket) vagy ellenfeleinket igyekeznek idegileg kiborítani (mondjuk azazal, hogy rövid időre lelassítják őket). Multiban mekkora móka lesz ez a játékmód! Az id Software mindenesetre az autót a játékos „meghosszabbításaként” értelmezi, azaz céljuk, hogy ilyenkor is FPS-közeli élményt adjanak – kiegészítve természetesen a száguldással. Ezért is fontos, hogy a játékos olyanra formálhassa az autós élményt, amilyenre csak szeretné: ha valaki kevesli a tüzérvét vagy a sebességet, némi pénzzért cserébe tehet az ügy érdekében... (És például a győztes versenyek egyik jutalma is lehet az – a pénzdíj mellett, persze –, hogy új és új fejlesztési lehetőségek nyílnak meg előttünk, jobb alkatrészekhez, kiegészítőkhöz kapunk hozzáférést.) Nem szabad azonban figyelmen kívül hagyni, hogy az autós harc mindvégig elkísér: ha épp nem zárt térben kommandóznunk (mert természetesen a klasszikus FPS részek

megmaradnak olyanok, ahogy azt mindig is szerettük), akkor bármikor megtámadhatnak minket autóból lövöldözve: márpedig egy páncélozott járgánnyal szemben gyalogosan nincs sok esélyünk...

SZÓVAL KLASSZIKUS FPS?

Már is ellent kell mondanom magamnak, hiszen a „tradicionális” lövöldözős részek esetében is ki lett bővítve a rendelkezésünkre álló stratégiai eszköztár. Az már szóba került, hogy nem csupán autóink, de kézi fegyverzetünk, páncélunk is fejleszthető, javítható. De az igazi érdekesség a macgyver-szintű vulgármérnöki ügyeskedés: ahogy haladunk a játékban, lassacskán egyre több tervrajzra teszünk szert, és néhány egészen extrém kütyüt barkácsolhatunk magunknak. Ilyen például a távirányított kisautóra szerelt bomba, melyet akár mi magunk is odanavigálhatunk egy nehezen megközelíthető célponthoz, vagy ilyen a hű társunkká szegődő spiderbot (a pókszerű robotok valahogy sosem maradnak ki az id Software játékaiból, miért van ez?).

A CIKK AZ INTERJÚ UTÁN FOLYTATÓDIK!

Durvul a műsor, de nő a nézettség...



A DÖGŐS VÖRÖS

Nos, a kisasszonynak még nincs neve, de foglalkozása már igen: csapos a Wellmasterben, Kaphatunk tőle néhány fülest, hogy mi is folyik a városban, emellett egy rakás küldetést is, melyekkel – szókás szerint – pénzt és hírnevet szerezhetünk magunknak.



WELCOME TO WELLSRING!

Város a káosz szélén

A RAGE PUSZTASÁGAIT SZELVE az apróbb települések mellett két nagyobb városba is betérhetünk, melyek közül először Wellspringbe térhetünk be. Itt tudjuk kocsinkat, felszerelésünket javítani, továbbfejleszteni, illetve itt tárolhatjuk autóinkat – amennyiben már több járgányra is szert teszünk. Itt kapjuk a legtöbb fő- és mellék küldetést, és persze itt értesülünk a világ legfontosabb történéseiről: veszélyes, nem mindig teljesen legális, ám egy rakás pénzzel kecsegtető melókról, illetve alkalmi versenyekről.

MÉRNÖKI MUNKA

Megszerelem, első látásra



ÉRDEKES ÚJÍTÁS AZ ID SOFTWARE RÉSZÉRŐL hogy a játékelemen és taktikai lehetőségeink gazdagítása érdekében különféle tervrajzokat szór elénk, melyek segítségével magunk is összeeszkábalhatunk néhány furcsa, de mindenképp hasznos jószágot. Ilyen például a mobil lövegtorony (1), mellyel némi járulékos tüzérré tehetünk szert, vagy adott stratégiai pontot védhetünk be. A spiderbot (2) tüzereje kisebb ugyan, de mozgékony, akár üldözőbe is veszi ellenfeleinket, ha mi éppen mással lennénk elfoglalva. Egy kisautóra szerelt bombában (3) rejlik kreatív felhasználási lehetőségeket pedig talán senkinek sem kell külön ecsetelni...

HATÁSSAL VAGYUNK A MINKET KÖRÜLVŐ VILÁGRA, DÖNTÉSEKET HOZUNK, BARÁTOKAT ÉS ELLENSÉGEKET SZERZÜNK





INTERJÚ: Matt Hooperrel, az id Software vezető designerével



K Úgy tudjuk, a *RAGE* nem igazán szabad játéketű, bármennyire is ez látszik a képeken. Elárulhatod, hogy mégis mekkora szabadságfoka lesz a játékosnak? Mennyire lesznek majd lineárisak a térképek és mennyire lesz befolyásolható a világ körülöttünk?

V Már az első pillanattól úgy terveztük a *RAGE* világát, hogy extrém módon változatos és egyedi legyen – ehhez a *RAGE* sztoriját is a határokiig feszegettük. Egyszerűen lehetetlen lenne elmondani a történetet vagy elérni a gameplay célokat anélkül, hogy ne tekintenénk másképp, új módszerrel a játékra. Úgy írhatnánk le a világunkat, mint egy nyílt, de irányított világot, és ez tökéletesen megfelel a dizájnban leírt céloknak. Lesznek majd lehetőségeitek és sok fontos döntést is meg kell hozni, de egyszer sem szeretnénk azt, hogy a játékosok elvesztettek vagy összezavartnak érezzék magukat. A nagy világnak megvannak az előnyös oldalai – reméljük, a játékosok felfedezik ezeket, ahogy a világot is. Például lehet, hogy egy város felé tartva észreveszel a távolban valami érdekességet. A fő célod ugyan még mindig az lesz, hogy a városba menj, de megengedjük (sőt, bátorítjuk), hogy felfedezd vagy utána nézz annak, amit észrevettél. Minden arra vezethető vissza, hogy akciójátékot készítsünk, imádjuk az ilyen játékokat, tehát azt szeretnénk, ha a *RAGE* minden idők legjobb akciójátéka lenne. Mivel ez egy akcióközpontú játék, mindig tudnod kell, épp hova kell menned, hol tartasz a történetben, de mindig szabadon felfedezheted majd a környezetet.

K Hírnevet lehet majd szerezni a játékban azzal, hogy autóversenyeket nyerünk, vagy bizonyos munkákat elvégzünk. De mire jó a hírnév és mire „váltható” a játékban?

V Hírnevet a történet szempontjából, illetve az NPC-k irántad mutatott viselkedése alapján kapsz. A városlakók reagálnak arra valamilyen módon, ha megnyersz egy nagy versenyt, vagy eliminálsz valami híres bandát, banditát. Ilyenkor új tárgyakhoz juthatsz és új munkaadánlataid lesznek. Azt szeretnénk, ha a világ élne és lélegezne, ahogy a játékos előrehalad a sztorival.

K A játékos karaktere egy névtelen hős lesz, vagy lesz valamilyen háttértörténete? Tudnál valamit mondani a főszereplőről?

V Ugyanúgy, mint a múltban, most is azt szeretnénk, ha az avatárod voltaképp te magad lennél – váljatok egyggyé, hogy tökéletesen sikerüljön az élményt átélni. Persze lesz valamennyi háttértörténet, de a meteorbecsapódás után rengeteg döntést kell hozni. Ezt kb. úgy tudnám elmondani, mintha át kéne élni egy intenzív akciómózt, eldöntve, hogy mi történjen percről percre.

K Lesznek RPG-szerű elemek a *RAGE*-ben? Vagy csak úgy fejlődhetünk, hogy jobb felszerelést és járműveket kapunk?

A játékosok definíciói különböznek arról, mik is az igazi RPG-elemek – sőt ez sokat változott az évek alatt. Maguk a szerepjátékok is épp elég változatosak, így szinte bizonyos, hogy a *RAGE* egyes részei beletartoznak ebbe a kategóriába. A *RAGE* történetét akción keresztül meséljük el, de a karakterek párbeszédein át is segítünk abban, hogy összeálljon a fejedben a sztori. Azt szeretnénk, hogy a játékos úgy érezze, hogy valóban kapcsolatokat alakít ki emlékezetes karakterekkel, így nagyon sok energiát fektetünk a hangokba, a párbeszédekbe és az animációkba. A *RAGE*-nek gazdasága is van, ahol te választhatod meg, mibe fekte-

ted a pénz – választhatsz, milyen fegyvereket, vagy eszközöket vásárolsz. Akár vásárolhatsz is több örrobotot, de lehet, hogy a páncéld fejlesztésére és javítására fogsz költeni. Ez csak rajtad áll.

K Sokan teljesen összezavarodnak, amikor meg kell határozni a *RAGE* stílusát. Versenyzős, autós játék, vagy lövöldözős... Meg tudod körülbelül határozni, mennyi időt töltsz majd a kormány mögött és mennyit lövöldözve?

V Ez nem egy egyszerű kérdés, azonban szinte mindig felteszik nekünk – sajnos szinte lehetetlen pontos számokkal válaszolnom. A *RAGE* elsődlegesen egy lövöldözős akciójáték, de hagyunk a játékosok számára bizonyos szabadságfokot, hogy a vezetés vs. lövöldözés arányon változtathasson. Például el kell menned és egy banditaklán lőszerkészletét meg kell semmisítened, hiszen rettegésben tartják Wellspring lakosait a kis távirányítású autóbombáikkal. Ha sikerült a misszió, akár te is megtanulhatsz, hogyan lehet ilyen autóbombát építeni. Ezután akár többször is visszatérhetsz a helyszínre, ahova lehet, hogy mutánsok, de lehet, hogy egy másik banda költözött be az idő előrehaladtával. Ugyanígy részt vehetsz opcionális autóversenyeken is, ahol például autóalkatrészeket nyerhetsz. A fejlesztés jelenlegi fázisában arra koncentrálnak, hogy a *RAGE* a lehető legnagyobb móka legyen.

K A *RAGE* egyik új eleme a mérnöki foglalkozás. Ismerünk már néhány tervrajzot, az autóbombát, a tornyot és az örrobotot. Tudnál mesélni a barkácsolás rendszeréről és arról, hogy kaphatunk új terveket?

V Most nem fogok elárulni minden mérnöki eszközt, de ez a rendszer az, amire talán a legbüszkébbek vagyunk

a játékban. Az egész nagyon intuitív és előremutató. Felhasználva a kapcsolatadat, amelyeket NPC-kkel építettél a játék során, tervrajzokhoz juthatsz. Azután vásárolhatsz, jutalomként kaphatsz vagy rabolhatsz alapanyagokat, amelyek a tervrajzokhoz kellenek. A megfelelő helyeken megtanítjuk a játékosoknak, hogyan használhatnak különböző tárgyakat. A játékos szerszámládját meg akarjuk tölteni fontos, vagy egyszerűen király cuccokkal, és rá akarjuk hagyni, hogy mikor és hol használja ezeket. Vanak tervrajzok, amelyeknek közös alapanyagaik vannak, de az igazán dögös tárgyaknak egy kulcs-alapanyaguk van. A mérnöki felszerelések, illetve tárgyak igen fontosak ahhoz, hogy a játékosok különbözőképp élhessék meg a játékot.

K Mennyire fontos része a RAGE-nek a sztori? Létre fogtok hozni egy teljesen új univerzumot ezzel a témával – olyat, amelybe több, különböző játékot is lehet majd fejleszteni –, vagy csak és kizárólag az akcióra figyeltek, mint előző játékaikban?

V Nagyon fontos a sztori a RAGE-ben. A játék maga egy lövöldözős akciójáték, amelyben nagyon gazdag, mély történetet szőttünk bele. Emlékeznünk a fontos karakterekre, és az akcióra is, amit átél. Nagy energiát fektetünk a sztoriba a párbeszéd megírásától kezdve a megfelelő szinkronhangok kiválasztásáig – illetve arra figyelve, hogyan illeszkedik mindez az akcióba. Attól kezdve, hogy belépsz a RAGE világába, át fogod élni a történetet, amely olyan lesz, amelyet még sosem éltél át azelőtt.

K Mi különbözteti meg leginkább a RAGE-t más FPS-játékoktól? Melyik tulajdonságait emelnéd ki, amelyek igazi újdonságoknak vagy erősségeknek számítanak?

V A legfontosabb különbség a járművekben és azok játékba való integrálásában jelentkezik. Rengeteg időt töltöttünk azzal, hogy jól nézzen ki és jól

is érezze magát a játékos (túl a fizikán persze), amikor ezzel játszik – ehhez rengeteg olyan paradigmát használtunk, amelyet FPS-fejlesztés közben is. Az alapvető visszajelzések mindig a jól definiált és intuitív irányításról, illetve a harcért kapott jutalmakról szólnak. Úgy érezzük, az egyedi fikció is hozzájárul a felejthetetlen élményhez. S végül még annyit tennék ehhez hozzá, hogy az FPS határait feszegetjük a mérnöki képességekkel, tárgyakkal, a lopakodással és az olyan új fegyverekkel, mint a számszerű.

K Hogyan befolyásolja a játékmenetet a Tech 5 engine? Az biztos, hogy fantasztikusan néz ki, de kihat magára a játékelményre is?

V Nézzünk szembe a ténnyel – a kinézet a játékok egyik legfontosabb része, és az a tény, hogy a Tech 5 gyorsan tud renderelni egy hatalmas adag egyedi textúrázott poligont (minden platformon!), az hatalmas nagy dolog. Vezető dizájnernként azonban azt gondolom, hogy az id Tech 5 legnagyobb erénye, hogy megengedi, hogy a játék környezete igen változatos legyen. Nem fordulhat elő többé, hogy nehezen megkülönböztethető környezetek között elveszik az ember – most a soha nem látott részletességű városból elképesztően kinéző sivatagba vagy kanyonokba juthatunk, esetleg elhaladhatunk egy megsemmisült város mellett, vagy becsapódási krátereket fedezhetünk fel. Emellett a mutánsok által átalakított környezet is szignifikánsan különböző lesz majd – hiszen előre nem sejtethjük, mit fogunk látni.

K Hol tartotok jelenleg a játékkal? Látjátok már a munka végét?

V Ahogy az id más projektjeinél, úgy itt sincs végső határidő – de teljes gőzzel készül a játék. Nagyon elégedettek vagyunk a RAGE jelenlegi állapotával, az egész csapat nagyon keményen dolgozik, hogy minden egyes játékelem a lehető legfantasztikusabb legyen. **GS**

NÉZZÜNK SZEMBE A TÉNNYEL: A KINÉZET A JÁTÉKOK EGYIK LEGFONTOSABB RÉSE

MUTANT BASH TV

Hírnévért bármit!

KELL EGY KIS SZÓRAKOZÁS

a népnek: erről gondoskodnak Wellspring minőségi kultúrprogramjai. Ilyen például a gladiátorjáték, mely során a Mutant Bash TV feje és házigazdája, JK Styles a vadonban összefogdosott mutánsokat eresztí össze bárkivel, aki jelentkezik a mókára. A helyszínek változatosak, a harcok halálosak, a nézők imádják a műsort!

A másik bevett szórakozási forma az autóverseny, mely ugyan elsőre ártalmatlannak tűnik, de nem kevésbé véres. Hiába, nézettség mindenekelőtt...

Nekünk mindenesetre nem lesz kötelező részt venni ezekben a mókákban, de aki akar, egyre magasabbra tornáztatja gladiatori és autóversenyzői karrierjét is. A jutalom nem marad el, hiszen egy rakás pénz üti markunkat, illetve jelentős hírnévre teszünk szert.

(Amennyiben túléljük, persze.)

JK STYLES

A valóságshow-k az apokaliptisz után is alapvető fontosságúak az emberek számára, JK Styles pedig megadja ezt nekik. Ő a *Mutant Bash TV* feje, aki mutánsokat gyűjt, majd bátor jelentkezőkkel eresztí össze őket, a nézők hatalmas örömére. Kicsit necces, de mindenképp jövedelmező vállalkozás – nekünk is!

Most pedig megostromoljuk a TV székházat

Crazy Joe vityillója: mindig betérhettünk hozzá pár kedves szóra. Talán a mutáns is csak csevegni akar...





Szerintem a graffitis művész arra gondolt, hogy itt jobbra menjünk!



Mutánszosz, majomszokás!



MICK

A földulati Mickkel hamar összebarátkozunk: övé a Wellspring városkájának egyetlen valamirevaló autószerelőműhelye, akínél bármikor letehetjük járgányainkat, illetve ha kicsit megroggálták volna valamelyiket a zsviányok, akár egy javítást is kérhetünk.



A KÉPEKEN LÁTHATÓ TÁJAK CSAK EGY SZEGMENSÉT ADJÁK A JÁTÉK VIZUÁLIS SOKSZÍNŰSÉGÉNEK

De ha éppen némi extra védelemre van szükségünk, akkor mobil lövegtoronyokat is telepíthetünk... Ezekkel a mérnöki játékszerekkel az id egyértelműen taktikai lehetőségeinket kívánja kibővíteni, hogy még az FPS részek során se érezze senki, hogy túlságosan le van szűkítve a mozgástere. Ha többféle módszerrel, megközelítéssel élhetünk egy-egy adott szituációban, akkor természetesen nagyobb az esélyünk arra is, hogy megtaláljuk a nekünk leginkább tetsző játékstílust.

ILYEN HÁT EZ A CSODÁLATOS VILÁG!

Érdekes, hogy bár a képeken hatalmas területeket látunk (a Tech 5 motor egyik csodája a megdöbbentő látótávolság), az id kicsit másképp képzeli el a „szabad játékmenetet”, mint ahogy a *Fallout 3*, vagy éppen a *S.T.A.L.K.E.R.* készítői. Ez nyilván mindig kényes kérdés, hiszen a játékbeli szabadság kétélű fegyver. A játékosok mára berzenkednek, ha láthatatlan „csövekben” kell haladniuk, de ugyanilyen lelombozó tud lenni az is, ha bedobnak minket egy hatalmas sandboxba, hogy némi

önfelelt ámokfutás után lassacskán elunjunk magunkat. Minél nagyobb a játékter, annál kevésbé kontrollálható, márpedig a tervezett élmény szükségszerűen is sokkal intenzívebb. Az id Software alapszabálya ezen a téren, hogy a játékos egy percre sem érezheti elveszettnek, tanácstalannak magát. Jó példa a *Fallout 3* (egyébként hatalmas kedvencem), mely elképesztő részletgazdagsága és a játékos nagyon ügyes terelgetése ellenére is képes volt néha kétségbeesett rohangalással fajulni. Valamit valamiért: az id állítja, hogy megtalálták az arany középutat, és ha fel is kell áldozni valamennyit a szabadságból, ezt a sokkal profibban „megrendezett” történésekkel, filmszerű élmények egész sorával lehet ellensúlyozni. Hogy ez igaz-e, és hogy összejön-e nekik, azt még nyilván nem lehet tudni. Annnyira sokfélék vagyunk, hogy ezen a szinten már nem nagyon akadhat biztos recept.

MOSTAN PUSZTA ÁM IGAZÁN A PUSZTA!

A grafika a játék azon pontja, melyet talán a legkevésbé kell elemezni, hiszen elég megcsodálni a képeket, és elröppennek az esetleges aggályok. A ko-

rábbi id játékok igen kötött, pasztell színvilága után (legyen elég annyi, hogy CGA monitoron sem maradtunk volna le túl sok képi információról) megdöbbentőek a *RAGE* ragyogó színei. Szerintem már azzal is beérnénk, hogy végre nem acélfolyosókon kell végigkocogni, de ha még ez sem lenne elég, Matt Hooper megpendítette, hogy a képeken látható tájak csak egy szegmensét adják a játék vizuális sokszínűségének: számíthatunk teljesen más hangulati helyszínekre is. Ami a dolgok technikai hátterét illeti, korábban már írtunk a Tech 5-ben rejlő lehetőségekről, de érdemes röviden összefoglalni: a gyönyörű grafika csak hab a tortán – the cake is a lie! –, igazán a gépigény izgalmas, és a platformok közötti átjárhatóság. Előbbivel kapcsolatban elég csak arra visszaemlékezni, hogy a 2007-es WWDC-n egy nyolcmagos Macból egy magot és egy 512 MB-os NVIDIA Quadro kártyát használó gépen debütált a motor... ami magunk közt szólva is baráti. És az id Software szerint ha a játék jelenlegi négy buildjét (PC, Mac, Xbox 360 és PS3) egymás mellé tennénk, nem lehetne észrevenni a különbséget! Mindezt ráadásul DirectX 9 alapokon, ami ismét egy finom gyomrontaposás a DirectX 10 irányába, úgy kell neki. Fontos paradigmaváltás (már elnézést) volt az id számára, hogy ezúttal nem a PC felől közelítenek a konzolok felé, hanem egyenesen kezelik az összes platformot: ez

persze nem jelenti azt, hogy bármilyen szinten is háttérbe lennénk szorítva – ott lesz például a játékkal egy időben érkező id Studio, mely a modderek munkáját hivatott megkönnyíteni. Akár már annak is örülhetünk, hogy nem kell külön várniuk a PC-s megjelenésre – feltéve, hogy a kiadó nem dönt erről másképp. Az id Software-en biztosan nem fog múlni.

WHEN IT'S DONE

Azt mondják, hogy az ördög a részletekben lakozik, a *Rage* sikere már nem ezen múlik, hanem a sok remekül végiggondolt részlet összehatásán. Van benne annyi ötlet, hogy a végeredmény egy lebilincselő, emlékezetes élményt nyújtó játék legyen, de az igazán perdöntő a különféle játékelemek implementációja lesz: hogy mennyire határozza meg a sztori a játékelményt egészet, hogy a különféle kutyuk mennyire lesznek valóban hasznos (netán nélkülözhetetlen) eszközök mindennapi túlélésünk érdekében, és hogy mennyire tud egységes élményt adni a klasszikus FPS és autós részek váltakozása. A válaszra még várniuk kell, de ezek fényében már sokkal nehezebb türelmesnek lenni. És azt ugye nem is kell mondanom, hogy a várható megjelenési idő pontosan... tudjátok.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/rage

NO KIDDING?

Vigyázat! Gyerek a gép előtt!

//kacor

MIVEL A KORAI GRAFIKUS VIDEOJÁTÉKOKAT NEM SZEMÉLYI SZÁMÍTÓGÉPEKRE TERVEZTÉK, az első igazán hardcore játékos Alexander S. Douglas lehetett: az a kutató, aki a számítógép és az ember kapcsolatáról szóló szakdolgozatának illusztrálására 1952-ben megalkotta az *OXO* című játékot, így elmondhatjuk, hogy az első játékos a fiatal felnőttek közül került ki. A korai játékokra furcsa kettősség jellemző: egyrészt az 50-es, 60-as évek programjainak nagy része stratégiai társasjátéko-

kat szimulál, olyanokat, mint például a NIM vagy éppen a sakk, ugyanakkor az egyszerű megjelenítési lehetőségek miatt rengeteg igazán egyszerű reflexjáték is készült, mint mondjuk az azóta elhíresült *Pong*, netán a *Spacewar*. Ezeket ma még casual játékoknak se nagyon neveznénk. Ugyanakkor épp a korlátozott grafikus kapacitás volt az oka annak, hogy kialakultak a hardcore játékok: mivel a kölcsínnel nem lehetett megnyerni a játékosokat, a belbecsre, a játékmenetre kezdtek koncentrálni a fejlesztők. Ma a pár éves kiscyerekeket, a játékosok legfiatalabbjait a színes-szagos-zenés-állatkás gyorsan mozgó képernyő fogja meg először, míg anno épp az összetettség volt a

sikeres játék kritériuma. Politikai és számítógépes berkekben állandó vita tárgya az, hogy vajon való-e videojáték a két-három éves babáknak, várjunk-e kicsit tovább, amíg a gyerek alapvető képességei kifejlődnek, kiskora végéig tiltuk-e el a géptől, vagy egyáltalán nincs szükség ilyen korlátozásokra (a legbotrányosabb videojáték-ellenes politikai nyilatkozatokról az infoboxokban szemezgettünk).

A KOCKÁZATOKRÓL ÉS MEL-LÉKHATÁSOKRÓL

A Neumann János Számítógéptudományi Társaság júniusban megszervezett konferenciáján külön előadás foglalkozott a gyerekeknek szánt videojátékok elterjedésének előnyeivel és hátrányaival. Kérdés tehát, hogy igaz-e: FPS, RTS, MMO nem gyerek kezébe való. A kiscyerekeknek szánt játékok sokat segíthetnek a készségfejlesztésben, az olvasás, írás, számolás megtanulásában, és ma már alapvető fontosságú, hogy mielőbb elsajátítsunk egyes számítógépes ismereteket.

Régóta nincs Pongás a casual piacán



Thomas Reid angol belügyminiszter attól félt, hogy a játékok szexuálisan deformálhatják a fiatalokat – példának a Rule of Rose című túlélőhorrorra hozta fel, melyben egy-két helyes kislányos jelenetét sokan erotikusnak találták. A játékot 2006-ban Ausztráliában betiltották. Reid szerint az EU-nak feladata ügyelni a gyermekpornó (!!!) ilyen terjedésére is. Azért az erotika és a pornó talán más egy kicsit. A legfelöltebb jelenetek azok a játékokban, amikor leánykánk életerejének visszanyeréséhez cukorkákat, nyálókákat és lángosokat tömköd magába.



Egyre több óvodában váltják fel a poros társasjátékokat a számítógépek, illetve mese vagy délutáni alvás helyett a gyerekek interaktívan mentik meg a hercegnőt a sárkánytól. Ausztráliában nem egy iskolában az első osztályba kerülés feltétele a számítógépek ismerete, a tízórai mellett az órák közti szünetekben egyre gyakrabban kerülnek elő a kifejezetten iskolai felhasználásra tervezett netbookok, szoftve-ekkel bővíthető multimédiás eszközök is. Sok elemző azt állítja, hogy a korán játszani kezdő gyerekeknek felnőttkorukra jobbak lesznek a reflexeik, ugyanakkor egyes kutatások szerint a rendszeresen egeret használó ifjanc kezében nem alakulnak ki megfelelően a rajzolóhoz, írás-

hoz nélkülözhetetlen izmok, így felnővén hátrányba kerül kortársaival szemben. Gyakran hangzik el, hogy a gyerekek automatikusan érdekesnek találja a számítógépet, míg más kutatások szerint csak a szüleit utánozza, amikor először leül egy játék elé. Az egyik álláspont szerint a közös játék összehozza a családot, míg mások azt állítják, hogy a korán játszani kezdő fiatal később képtelen lesz beilleszkedni a társadalomba. Régi érv az, hogy akik sokat ülnek a gép előtt, kevesebbet mozognak, és így elhíznak, a Wii Fithez hasonló programok azonban ezt is cáfolni látszanak. Ezekben a kérdésekben nehéz eligazodni: a kutatások általában konkrét esetekről írnak, mégis általánosítani akar-



GÜGYÖGŐ CSATÁK

Ninja Gaiden DS-t minden gyerekágyba!



CHRIS PLANTE AMERIKAI SHOWMAN SZERINT NINCS SZÜKSÉG LEBUTÍTOTT JÁTÉKOK FEJLESZTÉSÉRE

külön a gyermekek részére: egyes felnőtteknek készülő szoftverek tökéletesen alkalmasak a gyerekek készségeinek fejlesztésére. Véleménye szerint ilyen a *Ninja Gaiden: Dragon Sword* DS is – könnyebb fokozaton a játék gyönyörű mozgássorokkal jutalmazza, ha a tollunk ide-oda mozgatjuk, így a játék akár az íráskészséget, a kéz koordinációját is fejlesztheti, a nehéz fokozat komplexitása pedig a komolyabb játékosokat is kielégítheti. Más kérdés, hogy a *Ninja Gaiden* erőszakos játék, és a harcos kedvű hölgyek általában igen lenge ruhában illegnek-billegnek. De azért köszönjük, Chris!

A KISGYEREKNEK SZÁNT JÁTÉKOK SOKAT SEGÍTHETNEK A KÉSZSÉGFEJLESZTÉS- TÉS- BEN, AZ OLVASÁS, ÍRÁS, SZÁMOLÁS MEGTANULÁSÁBAN

nak. Az ipar ilyen szempontból azonban gyerekipőben jár, hiszen a mindössze harmadik generációs gamertársadalom még nem szolgáltatott elég tapasztalati anyagot az ilyen tudományos igényű kutatások igazolására. Az első játékfejlesztő él és virul, és köszöni, de még nem éri öregnek magát. Ma már minden korosztály játszik: anyu a Wii Fit előtt ugrál, apu bowlingozik, nagypapa és nagymama a *Legyen Ön Is Milliomost*, vagy a *Grace klinika* digitális verzióját tolja. Ezek a casual játékok valóban összehozhatnak egy közösséget, és akár az elhízás ellen is hasznosnak bizonyulhatnak (hagyjuk most a híres Wii-balesetéről szóló rémtörténeteket) – nem úgy, mint a hardcore pc-s címek non-stop nyüstölése, vagy a *WoW*. Az is tény, hogy egyre több a gamer kisgyerek: 2001-ben az óvodások több mint harmada játszott rendszeresen gépen, és ez az arány mára nyilván jelentősen magasabb. Kérdés, hogy mi lesz Mauglival a szoftveróriások farkastörvényei közt.

HÁRDKÓR, SOFTKÓR VS. KIDDY ÉS CASUAL

Egyesek szerint a kockaberkekben dicsőretnek számító hardcore jelző ellentéte a casual, mások szerint viszont a kiddy kifejezés. Ezek sok esetben szitokszóként is funkcionálhatnak. Az elmúlt években a Wii megjelenésével a casual kifejezés halálán mindenkinek egyből tévéképernyő előtt kocogó papák vagy fantom-hulla-

hoppozó japán kislányok rémképe ugrott be, a kiddy-játék említésekor pedig Manókaland-szerű oktatóprogramra, harmatos animációsfilm-adaptációra, menetrendszerűen megjelenő Cartoon Network vagy Nickelodeon rajzfilmekkel hype-olt minigame-gyűjteményekre gondolunk. A dolog persze nem ilyen egyszerű. A *Tetris* és az *Aknakereső* casual játék, míg a *Madworld* a hardcore gamereknek készült (a Wiki definícióit *infoboxokban* rejtettük el). A fiatalabb, vagy kevesebb szabadidővel rendelkező korosztályok ma már igen fontos piaci szereplők a szoftverfejlesztés világában, és a kiddy vagy casual játéportfólió minden komoly, magára valamit is adó játékfejlesztő kínálatának részét kell alkossa immár kis hazánkban is (a magyar forgalmazók stratégiáiról szintén dobozban olvashattok). Sokan használják ezeket a fogalmakat úgy, hogy nincsenek tisztában a jelentésükkel: abból, hogy egy játék hardcore vagy casual, nem feltétlenül következik, hogy tartalmát melyik korcsoporthoz igazították. Lehet egy hardcore játék is vérmentes (erre a legjobb példa talán a *Flight Simulator* sorozat), ahogy egy flashjátékban is verhetünk péppé ártatlan fejeket. Az, hogy a fiatalnak készített játék egyszerűbb is legyen, csak a tíz év alatti korosztály esetében kritikus szempont – a baba csak a puha kaját tudja becumizni. A dolog azonban visszajára fordulhat, ha a kiskamasz úgy érzi, a de-

ÚJDONSÁGOK NO KIDDING?

i Egy baváriai miniszter, Joachim Herrmann idei kijelentése szerint a számítógépes játékok ugyanolyan károsak, mint az illegális drogok és a gyermekpornográfia (!). A miniszter úr szerint az iskolai lövöldözések okai természetesen kizárólag a videojátékok, mivel a gyerekek elvesznek a társadalomban: a szoftverek nem hagynak nekik időt állásukra vagy iskolalátogatásra.

dós témákkal hülyére veszik. Épp ezért kényes kérdés a korosztály-besorolás, a rating rendszer (dobooozl): nem egy játék bukott meg azon, hogy nem tudta belőni a kívánt célközönséget, és olyan karikával került forgalomba, ami miatt épp azok nem kaphatták vagy vehették meg a játékot, akiknek szánták. Az biztos, hogy a játékosok nem szeretik, ha nem veszik őket komolyan, és a tízéves is inkább akkor akarja megvenni a játékot, amikor még tilos neki. Ugyanakkor nehéz előre megtippelni, mi lesz sikeres és mi nem: az 1999-es Nerf Arena Blast, ami gyakorlatilag a Quake 3 színes, kedves, kislányos-kisfiús, vízpisztolyos változata volt, nagy sikert aratott.

BARBIE, HARRY FTW!

A neten millió gyerekeknek készült egyszerű flashjátékkal találkozunk, több tízezer honlap szakosodott a legkisebbek szórakoztatására és oktatására. A nagyobb hazai oldalak közül ilyen például a gyerek-startlap, vagy a kölyökweb. Ezen a lapokon készítségfejlesztő vagy kisebbeknek szánt egyszerű flash- és javás játékokat, interaktív kifestőket, játékos, mesés oktatóprogramokat találhatunk,

de nem ritka az olyan portál sem, ahol kicsik írnak híreket kicsikről – kicsiknek. Ezek az oldalak, valamint a kis költségvetésű, dobozos oktatóprogramok alkotják a kisebbeknek szánt programok legegyszerűbb halmazát, beszerzésük online ingyenes, a boltban sem kérnek értük többet pár száz forintnál. Megvásárláskor a szülő is tudja, mire számítson – ha a szoftver betölti funkcióját, a kuncsaft elégedett. A komolyabb alkalmazásoknál azonban már a minőség, a találas és a tartalmi mélység is fontos szempont. Egy teljes árú programnál nem csak azt várjuk, hogy kedvesen mosolyogjanak a figurák a képernyőnkön.

Amióta létezik a videojátékok ipara, azóta léteznek filmadaptációk. A szoftverfejlesztők azért szeretik ezeket, mert olyanok, mint a Happy Meal menü: minőségtől függetlenül megveszik őket, és odakerülnek a karácsonyfák alá. A kisgyerekek mindegy, mi van a dobozban, ha kedvenc figurái integetnek róla – egy felfuttatott branddel minden eladható –, a fejlesztési költség jellemzően alacsony, a bevétel tetemes. Így van ez például a Barbie-szoftverek mindegyikével. A SevenGames magyarországi képvise-



Egy négyszemélyes Natal rendel



Casual ware



lője szerint viszont „a casual line up” (azaz a célcsoporthoz kapcsolt termék-vonal) egyre inkább teret vesz, mivel a minőségű „nagy játékok” is egyre elérhetőbb áron szerezhetőek meg (Cool Games vagy Legjobb Választás sorozat), s a vásárlók azonos árkategóriában az igényesebb terméket részesítik előnyben.”

Csak hogy a casual nem feltétlenül szinonimája az igénytelennek: a Harry Potter sorozat rendszeresen megbíz-

ható minőségű részei a könyvekhez hasonlóan úgy válnak egyre bonyolultabbá, ahogy a játékos együtt nő Harryvel a Harry Potter sorozat megbízható minőségű részei a könyvekhez hasonlóan válnak bonyolultabbá, ahogy a játékos együtt nő Harryvel (a Félvér herceg kivétel: az új rész a játékményt háromféle minijátékra szűkítette, a történet követhetetlen, valamint Hermione továbbra is leginkább egy Left 4 Dead ellenségre emlékeztet. Mármint a játékban). Az azonban tény, hogy filmből – célkorosztálytól

A CENZÚRA MINDENHOVA ELÉR

Az Entertainment Software Rating Board

AZ AMERIKAI ESRB HAT KATEGÓRIÁBA SOROLJA A JÁTÉKOKAT. EC jelzést kap az a játék, melyet három éves kortól ajánlanak: nem tartalmaz semmit, amit a szülők problémásnak tartanának – kisebb korban valószínűleg csak azért ellenjavallt, nehogy nem rendeltetésszerű használat során lenyeljék a DVD-t a gyerekek. Mert nem finom. Az E-vel jelölt játékot 6 éves kortól ajánlják – minimális rajzolt erőszakot tartalmazhat. Az E10+ jelzésű a (dopbergés...) 10 éven felüli játékosokat célozza. Mindenből lehet benne több, mi szem-szájnak ingere. Kicsivel. A T jelű játék a 13 éves kor fölöttieké. Az ilyen játékban már van agresszió, durva humor, kis vér, szerencsejáték, ritkán trágárság is. Az M-mel jelölik a 17 évesnél idősebbeknek szánt játékot – intenzív erőszak, vér és durvaság, szexuális tartalom vagy károskodás is megtalálható az ilyen korongon. Az AO-val jelölt játékot csak a 18-nál idősebbek játszhatják - a vér mellett grafikus szextartalmakat tartalmazhat. A dobozon azt is feltüntetik, ha a játékban utalás van szerencsejátéokra, ivásra, cigire, félmeztelenségre (!), szóval a kedves szülő pontosan tudja, mire számíthat. Az USA-ban köztudottan háklisak a cenzorok a szexuális tartalmakra, míg Németországban bármi belefér ilyen téren, de ha valakit bántunk, az legfeljebb zombi lehet – a gallok az erőszakra pikkelnek. A különböző verziók kiadása ezért igencsak megneghezíti a játékefejlesztők dolgát.

EARLY CHILDHOOD



CONTENT RATED BY ESRB

EVERYONE



CONTENT RATED BY ESRB

EVERYONE 10+



CONTENT RATED BY ESRB

TEEN



CONTENT RATED BY ESRB

MATURE 17+



CONTENT RATED BY ESRB

ADULTS ONLY 18+



CONTENT RATED BY ESRB

RATING PENDING



CONTENT RATED BY ESRB

KIDS TO ADULTS



CONTENT RATED BY ESRB

ITTHON MEG

A HONOSÍTÁS A KIDDY JÁTÉKOKNÁL KÖZPONTI KÉRDÉS.

A CD Project a szinkronos megoldást részesíti előnyben, de van amikor ez anyagilag nem oldható meg - ilyenkor általában feliratos verzió készül. Szóvivőjük szerint hatalmas piacról van szó: ha erősek a franchise-ok, akkor kisebb kampányokkal is el lehet érni sikereket. A gyerekjátékokat kevésbé érinti a warez, ugyanakkor sokkal nehezebb a vásárlóhoz eljuttatni az információkat: a hardcore játékosok maguktól tájékozódnak, míg a casual termékeket vásárlókról ez már nem mondható el. A *Táltos Paripám 2* mégis kiemelkedően jó fogyásokat produkált: ezt a címet a CD projekt lovas website-okon és gyermekmagazinokban hirdette. A siker oka egyrészt a honosítás, másfelől az, hogy egy teljesen egyedi, hiánypótló játékról van szó.

A CdSeven fontosnak tartja, hogy a gyermekeknek szóló szoftverek anyanyelvi szinkronnal jelenjenek meg. Portfóliójukban sok olyan, már 3 éves kortól játszható termék szerepel, mely nem feltételezik az olvasni tudást: a kicsiknek fontos az audió élmény is. Népszerűek azok a címek, melyek egy egyébként is ismert figurára épülnek, mint például a *Rózsaszín Párduc* vagy *Casper*.

A CdSeven több készségfejlesztő branddel rendelkezik - a cég szóvivője szerint ezek rendkívül jó eladásokat produkálnak: igen olcsón beszerezhetőek. A Microsoft fontosnak tartja, hogy minden konzolon jelentessenek meg ilyen célközönségnek készülő termékeket is. Zászlóhordozóik a *Viva Pinata* és a *Zoo Tycoon* sorozat. Amerikában a cég konzolra megjelenő játékaiknak több, mint 80%-a E, vagy T besorolással jelenik meg. A Microsoft PC-n sokkal gyengébb eladásokat produkál, mint konzolon, így sajnos előbbiek gyakran lemaradnak a lokalizációról. Sokkal több hardcore cím fogy el, mint casual - ezek közül egyedül a *Sims* veszi fel a versenyt a nagy címekkel. A Microsoft ugyanakkor bizakodik: az XBOX-os *Lips* például olyan címmel tudta felvenni a versenyt, mint a *CoD* vagy a *Fifa* sorozat, így egyre több casual és kiddy játék honosítására számíthatunk.

A Multimédia Holding május óta forgalmazza a THQ Pixar játékfeldolgozásait. A kiddy vonal emellett is jelentős hányadát teszi ki termékínálatuknak. A lokalizáció mikéntjét a megcélzott korosztály határozza meg. A 3+ korosztályt szánt programok szinkronnal és felirattal, a 7 éveseknél idősebbek szántak pedig eredeti hanggal, magyar felirattal kerülnek forgalomba. Céljük ezzel, hogy segítsenek a nyelvtanulásban és olvasásra ösztönözzenek. A szülők is szívesebben vásárolják meg csemetéiknek a terméket, ha látják, hogy abból tanul is a poronty. PC-s kiddy játékaik egytől-egyig honosítva jelennek meg.

függetlenül - szinte csak casual játék készül. Ennek egyik oka az, hogy ilyenkor a program fő célja a brand népszerűsítése, a rövid, könnyed szórakoztatás, másrészt történeti, vagy játékmotívumok miatt általában nem várhatunk. Kivétel ez alól néhány olyan program, mint a LucasArts klasszikus *Indiana Jones* kalandjátékai. Általában azonban az adaptációk esetében nem fontos a sztori, így az sem baj, ha a gyerek nem ért meg minden mondatot. A kiddy line upnál összességében ugyanakkor húsba vágó szempont az, hogy a játék feliratos legyen, sőt, lehetőleg szinkronizáltan kerüljön forgalomba - a szülő és a gyerek is az ilyen programokat preferálja.

A filmadaptációk mellett a fiataloknak szánt szoftverek közül töretlenül népszerűek a petgondozó, tamagochiszzerű programok. Ezeket vagy letölthető formában teszik elérhetővé, vagy külön dobozos alkotást szentelnek nekik, mint például a PS3-ra készülő *Eyepet*, ahol virtuális állatkánkat a saját szobánkban láthatjuk, saját kezünkkel etethetjük, cirógathatjuk egy új, kamerára épülő periféria segítségével. Ezek persze casual játékok - nem biztosítanak napi egy-két óránál hosszabb kikapcsolódást, nem nyújtanak nagy kihívást.

A nagy sikert arató LEGO-játékok is fiataloknak készültek, de ezek már minden korosztálynak szórakozást nyújtanak, átmenetet képezve a filmadaptációk és az egyéb kiddy játékok között. A TOADY nevű, gyermekek jogait képviselő amerikai szervezet legutóbb lesújtó nyilatkozatot tett közzé a *LEGO Batman* kapcsolatban. Állításuk szerint a sorozat elveszi a gyerekek kedvét az igazi játéktól, kiöl belőlük minden kreativitást és agresszívvá teszi őket. Mások szerint a sorozat hatására épp hogy többen kezdenek legózni a valóságban is, és pont az ilyen játékok teszik lehetővé, hogy vértmentesen, mégsem nevelésesen vezethessék le a kicsik indulataikat - mégis csak egészségesen, ha a poronty darabokra hulló legófigurákat nezeget, mintha patakokban folyó vért. A TOADY elemzése azt is a LEGO-szoftverek rovására írja, hogy destruktív hajlamokat alakítanak ki. A válasz szerint a legózás mindig is rombolásról szólt az építés mellett, vagyis nem a játékfejlesztők torz interpretációjáról van szó.

JÁTSZIK A FÖLD. JÁTSZIK A MINDEN

A casual játékok általában az egész család számára elérhető szórakozást nyújtanak, tehát ritkán zárják ki a fiatalokat a megcélzott felhasználók köréből. A Wii-vel az ilyen szórakoztatás ugyan újra szárnya kapott, de a kis fehér csoda előtt is volt élet a műfajban belül. Az első *Sims* megjelenése óta vita tárgya, hogy a sorozat tulajdonképpen casual

Elborult arcok megcsináltak a Super Mario hardcore játékosoknak készült verzióját. A játékot durván felgyorsították, a háttérben az eredeti soundtrack metál-verziója szól. A bejelentkező képernyő magáért beszél: „Beat the sh*t out of the koopas!” Jóravaló vízvezeték-szerelőnk ebben a verzióban bakancsain kívül shotgunt, rakétavetőt, láncfűrész is használhat a galád gombák ellen.



Te is együtt Sims a családdal?

KÉRDÉS, HOGY MI LESZ MAUGLIVAL, A SZOFTVERÓRIÁSOK FARKASTÖRVÉNYEI KÖZT

brand-e, mert a játék meglehetősen összetett ugyan, de gyanús vonzza a női és idősebb játékosokat, valamint az áttekinthető hudnak köszönhetően bárki sikeres lehet a játékban, aki a valóságban meg tud sütni egy palacsintát. Ez a széles körű, szaktudást nem igénylő hozzáférhetőség pedig a casual játékok jellemzője. A Wii épp azért arathatott ilyen óriási sikert, mert az egész családot célozta meg egyszerű, könnyen megtanulható, közösségi élményt nyújtó programjaival. A játékot a szabadidős tevékenységekhez közel hozó megoldásaival a Nintendo eladásokban legyőzte a PS3-at és az Xboxot - a szülők szívesebben vesznek Wii-t a gyerekeknek, mint a konkurens konzolokat. A Nintendo a reklámjaiban taktikusan szerepeltette a kisgyerekeket és az időseket egyaránt. Hasonló lépéseket tett tehát a két nagyvállalat, a Sony és a Microsoft is, először a Lips, majd további casual címek megjelentetésével, s teszt most is előbbi az *Eyepet*t, utóbbi pedig a forradalmi kikiáltott, erősen Wii-re hajazó kontrollerek-rendszer, a Project Natal fejlesztésével. A Natal perem videóiban ugyanolyan családokat láthatunk énekelni, vetélkedőket játszani a képernyő előtt, mint a Wii nagy kezdőkampányában néhány évvel ezelőtt. A cél azoknak meghódítása, akik nem azért szeretik egy játékot, mert az ezen, vagy azon a platformon van, sőt nem is feltétlenül tudják, mit jelent az FPS betűszó, vagy hogy az RPG-t eszik-e vagy isszák. Ők egy szórakozást azért választanak egy másik alternatívával, mondjuk a társasjátékkal szemben, mert valóban szórakoztatóbb - a Natal ezt a hatást próbálja majd kiváltani a laikusokból. Nem azt akarja, hogy úgy tekintsünk rá, mint egy perifériára - inkább mint a kedvenc szórakozóhelyünkre. És erre óriási az igény. Ahogy a konzolosokat a PC-sek egészen pár évvel ezelőtti egyöntetűen casual gamereknek neveztek, mert a konzolt

elég bekapcsolni, még felhasználói szinten sem kell tudni kezelni, instant szórakozást nyújt, majd ugyanezt kiabálták a PC-sek és a konzolosok kórusban a Wii-re, úgy vár ugyanez a sors a 2010-ben debütáló Natalra is. Szó sincs azonban arról, hogy a műfaj konzolfüggetlen lenne. A *Táltos Paripám* című, nagyrészt női játékosoknak szánt program például minden elérhető platformon megjelent, és óriási sikereket aratott - mára a harmadik részét fejlesztik. Pedig igazán nem hardcore a játék: a programot a Nemzetközi Lovas Sportok Szervezete is támogatja. Feladatunk hátasunk ápolása, tisztán tartása, kondícióba hozása, majd némi gyakorlás után egy-két verseny megnyerése. A játék lokalizált verziója Magyarországon is óriási sikert aratott.

A MEGOLDÁS GYEREKJÁTÉK?

Egy biztos: a casual nem szabadna, hogy szitokszó legyen - igény van és lesz is ilyen programokra, és a játék nem feltétlenül napokon, heteken átívelő, életformává váló elfoglaltság. Jó, hogy vannak könnyed szórakozást biztosító, bármielőrevelhető szoftverek is. A kiddy és a casual játékok kínálatán belül egyre több nívós, igényesen honosított, tartalmas programmal találkozhatunk. A kiddy programok szerepe elvitathatatlan, megfontolt, felelős fejlesztésekkel előnyre válhatnak a gyerekeknek, és így talán az egész családnak is. Úgyhogy ha van egy kishűgünk, bátran levehetjük a Warning: Children Trespassing! táblát szobánk ajtajáról, és néha akár közösen is leülhetünk játszani a kisebbekkel akár a gép, akár egy konzol elé. És ha napi tizenhat órában nyomjuk is a *StarCraft* multikat, ugyan miért kellene lemondanunk egy jó kis Lips- vagy Wii Sports-menetről házi-buli közben? Ne félj, hogy ne féltelessél! Akár még valamelyik *Barbie* programot is kipróbálhatjuk, az olyanunk van. Na jó. Az azért túlzás lenne. Just kidding. GS

KIADÓ Ubisoft **FEJLESZTŐ** Ubisoft
Montreal **RÖVIDEN** Lopakodós elemet
tartalmazó akciójáték, amelyben egy
kiugrott kormányügynök nyomoz lánya
meggyilkolása ügyében. **MEGJELENÉS**
2009 vége

SPLIN

Szemet szemért, életet életért!

//Chavalier

A UBISOFT SIKERSOROZATA
hosszabb kihagyás után meg-
újulva tér vissza. **Hogy en-**
nek mennyire fognak örülni a játéko-
sok, vagy mennyire nem, annak járunk
utána a következő néhány oldalon. Mielőtt
azonban belevágnék a *Splinter Cell:
Conviction* lehetőségeinek és újításainak
taglalásába, nem ártana pár mondat
erejéig elmerülnünk a történelem ten-
gerében, hogy felszínre hozzuk az oko-
kat, amelyek Sam Fisher megreformálá-
sához vetettek.

TÖRTÉNELEMÓRA

Az eredeti koncepció szerint Sam Fisher
életében váratlan tragédia okoz jóvá-
tehetetlen törést: leánya elhalálozik, a
Third Echelonból kilépő ügynök pedig a
gyilkos nyomába ered, arra ugyanis ha-
mar fény derül, hogy a Sarah Fisher éle-
tét kioltó autóbalesetet nem a véletlen
szülte. A 2007-ben bemutatott képek,
videók, illetve a sajtóban megjelent fej-
lesztői nyilatkozatok alapján Sam ápo-

latlan külsővel róttá Washington DC
utcait, verekedés közben székeket és
egyéb tárgyakat vágott ellenfeleihez, fe-
dezékből lövöldözött, ha pedig mene-
külni kellett, igyekezett elvegyülni a tö-
megben. Ezután huzamosabb ideig nem
lehetett semmit sem hallani a projekt-
ről, mígnem tavaly májusban felröppen-
tek az első hírek, miszerint a fejlesztő-
csapat visszaült a tervezőasztalhoz, és
előlről kezdte az egészet. Rossz nyelvek
szerint ennek az volt az oka, hogy a tö-
megben való elvegyülésnek, illetve több
más játékelemnek köszönhetően az ere-
deti változat kísérteties hasonlóságot
mutatott az *Assassin's Creed*dal. Ez ön-
magában még nem lett volna tragédia,
amennyiben a kivitelezés minősége tar-
totta volna a házon belül készített rivá-
lis színvonalát, vagy netán felül is múl-
ta volna. A Ubisoftot kitartóan cáfolta a
pletykának bélyegzett híreket, ám végül
bejelentette a játék halasztását, mint-
egy igazolja mindazt, amit a verebek
korábban csiripeltek. Az E3 előtt azon-



SPINTER CELL CONVICTION

ban nem sokkal elkezdtek sorjázni a rajongók megpuhítását célzó nyilatkozatok, végül pedig a show egyik megjelentésként megmutatták a teljesen átdolgozott *Splinter Cell: Conviction*-t. Kis túlzással élve Sam Fisherre már szeretett édesanyja se ismerne rá, ugyanis hősünk levedlette magáról mindazt, ami a Third Echelon, és a szervezetten keresztül az amerikai kormány szolgálatában a védjegyévé vált. Sam Fisher többé nem az az ügynök, aki a világ megmentésén fáradozik, aki előre kiterveli minden egyes lépését, és csak akkor mozdul, ha elérkezett a megfelelő pillanat. Ahogyan egykori munkaadói is mondják, Sam Fisher meghalt, nincs többé. És valóban, a Third Echelon legkiválóbb ügynöke leánya halálát követően (ezt a részt nem dobták kukába, ahogyan az Amerikai Egyesült Államok fővárosa is visszatér, hogy kulisszaként szolgáljon) kíméletlen bosszúhadjáratba

kezd, s nem tűri, hogy bárki az útjába álljon. Történetünk Máltán veszi kezdetét, ahol Sam egy nyilvános illemhely emberi arccal történő átalakítását követően némi információval gazdagabban behatol a Kobin néven ismert maffiózó rezidenciájára. Elkapja ugyan a gazfickó grabancát, és épp alaposan meg is szorongatná, ám váratlanul megjelennek a színen a Third Echelon kommandósai. Sam megadja magát, annak reményében, hogy választokat kap kérdéseire, s rövidesen Washingtonban találja magát. A történet hátralevő része már itt játszódik.

SZÜLETÉS ÉS HALÁL

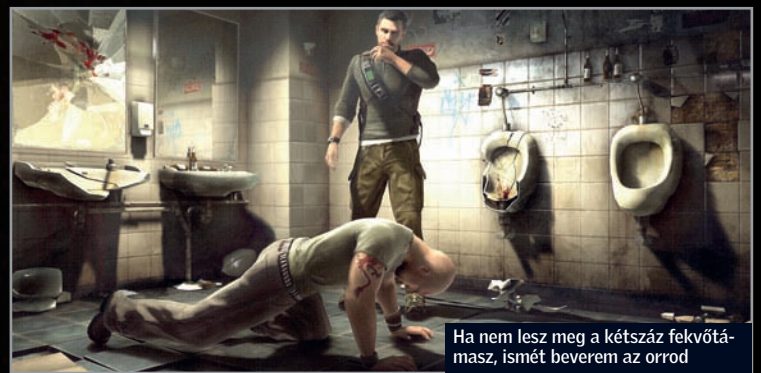
A fejlesztők négy epizód után úgy gondolták, ideje friss vért pumpálni a lopakodós akciójátékok stílusának ereibe. Ennek érdekében újrajátszották a korábbi részeket, s alaposan megvizsgálták a konkurensek hasonlószerű játékait. Végül arra a következtetésre ju-

tottak, hogy valamennyi játékra ráférne a feszebb tempó, a több akció és a pörgősebb játékmenet. A korábbiaknál személyesebb történet keretei között szabadon mozogva Sam Fisherből igazi ragadozót gyúrtak. A változtatások azon a gondolatmenetet követve indultak el, miszerint a valóságban nem ér véget egy küldetés, ha észreveszik az ügynököt, egyszerűen új helyzet áll elő, amit valahogy meg kell oldani. Két lehetőség adódik: csőre tölthetjük fegyverünket, s egy vérbeli akciójátékhoz híven halomra lövhetünk mindenkit, szétverhetjük a szobák berendezését, vagy el is rejtőzhetünk villámgyorsan valahol, s kivárhatjuk azt a pillanatot, amikor a legkisebb kockázat mellett lendülhetünk támadásba. Ha sikerül eltűnnünk szem elől, akkor a játék ezt azzal jelzi, hogy az utolsó ismert pozíciókon megjeleníti Sam sziluettjét. A nyomunkba induló ellenfelek oda igyekeznek, ahol utoljára

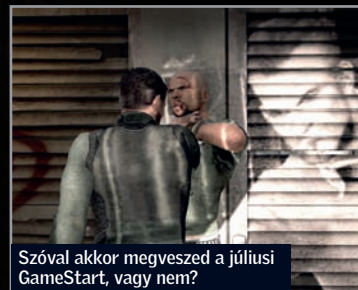
láttak. Ha van egy kis eszünk, akkor ezt kihasználva csapdát állítunk, vagy hátba támadjuk a másra számító fegyvereseket. Rejtőzködésünk megkönnyítése érdekében a korábbi epizódokhoz hasonlóan ki lehet iktatni a mesterséges fényforrásokat. A türelmebb játékosok továbbra is megtehetik, hogy kifiygelik az örök mozgását, megkeresik a védelem gyenge pontjait, s egy lézerszike precizitásával hatolnak át rajta, de a nagyobb szabadságnak hála most már nincs akadálya annak sem, hogy megragadják a sörétes puskát, a kilincs alá elhelyezett rúgással beszakítsák az ajtót, majd addig tüzeljenek, míg akár egyetlen légy is zümmög a szobában. Miután megreformált hősünk még nem tart ott, hogy acélköpenyes lövedékeket egyen reggelire müzlivel és tehéntejjel, nem árt, ha a golyóbisok (a fenti esetben sörétek) eregetését fedezékbe húzódba gyakoroljuk. Sam sokak öröme most



Így jár az, aki rossz asztaltársasághoz ül



Ha nem lesz meg a kétszáz fekvőtámasz, ismét beverem az orrod



Szóval akkor megveszed a júliusi GameStart, vagy nem?

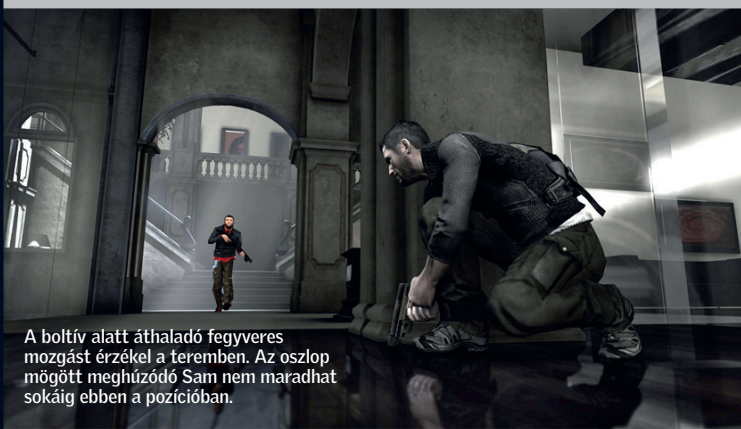


Vigyázz, kire esel!



Ezt fél kézzel is elintézem

A SÖTÉTEN SOMPOLYOGVA LÁTTAM VALAMIT!



A boltív alatt áthaladó fegyveres mozgást érzékel a teremben. Az oszlop mögött meghúzódó Sam nem maradhat sokáig ebben a pozícióban.



Árnyékba húzódó hősrünket az ár szemei elől téveszti, ezért ahhoz a ponthoz közelít felkattintott lámpával, ahol utoljára látta a behatolót.



Sam időközben egészen a boltívig oszon, s amint ellenfele veszi magának a bátorságot, hogy átlépje a terem küszöbét, üdvözlésként ágyékon térdeli.



Mindig is utáltam, ha a szemembe vakuztak

már pusztá kézzel is könnyűszerrel bányik el ellenfeleivel. A Krav Maga intuitív módszereivel élve, a közvetlen környezet kínálta lehetőségeket kihasználva roppantja el a csuklókat, facsarja ki a kezekből a fegyvereket, célozza meg a legérzékenyebb pontokat, koccant össze konok koponyáikat szilárd falakkal. Olykor viszont élő pajzsként penderíti maga elé a lefegyverzett ellenfeleket, ha éppen úgy döntene, hogy nem hajítja ki őket az ablakon. Néhány szó erejéig még érdemes visszatérni az árnyékokhoz. Lesznek olyan helyszínek, ahol ártatlan civilek is téblábolnak, őket pedig úgy tudjuk megkülönböztetni a fegyverestől (már amennyiben nem viselik nyiltan a mordályt), hogy Sam karakterét megfürdetjük az árnyékokban. Amint elmerült a sötétben, az őt körülvevő világ megváltozik, a színek látványosan kifakulnak, az ellenfelek viszont továbbra is élénk színekben pompáznak. Az E3-as prezentációt követően többen felhördültek az új játékelemként bevezetett „Mark & Execute” láttán. Attól tartanak, hogy ez a megoldás túlságosan erős fegyverré válhat a játékos kezében, ami nem válik a játékelmény javára. A gyakor-

latban ez azt jelenti, hogy Sam valamilyen módon bekukkant egy helyiségbe (például tükrödarabot csúsztat az ajtó alá, vagy elhelyez egy aprócska kamerát), megjelöl több ellenséget, végül egyetlen gombnyomást követően villámgyorsan behatol, s két szívdobbanás között likvidálja őket. A látványos, filmekbe illő akciót a játékos hátradról nézi végig, ugyanis nem kell közbeavatkoznia. Első olvasatra ez valóban túl könnyűnek hangzik, ellenben a fejlesztők úgy igyekeztek elejét venni túlzott használatának, hogy korlátozták a megjelölhető ellenfelek számát, tehát arra senki se számítson, hogy megeheti a pizzáját, miközben Sam egyedül intéz el két tucat gazfickót egy bálteremben. Fegyvertől függően kettő-négy ellenféllel végezhetünk az említett módon. Amennyiben még azt is hozzávesszük, hogy a Mark & Execute használatát mindig meg kell előznie egy észrevétlenül kivitelezett, pusztá kézzel elkövetett gyilkosságnak, akkor máris módosíthatjuk a leányzó fekvéséről alkotott véleményünket.

MINT A MOZIBAN

A *Splinter Cell: Conviction* már csak a technológiai fejlődésnek köszönhetően

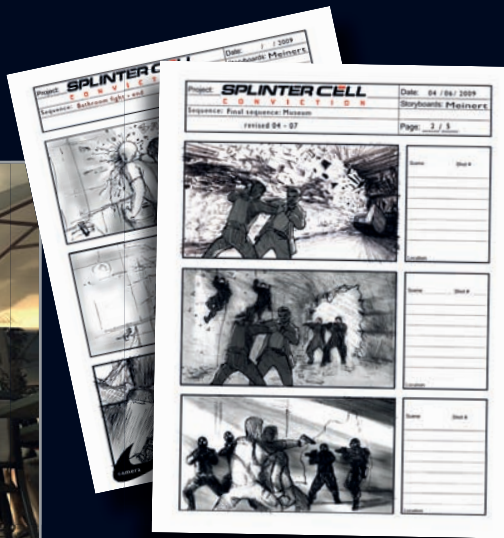


A korábbi híresztelésekkel ellentétben Michael Ironside és a Ubisoft sikeresen megegyezett, így továbbra is a veterán amerikai színész hangján szólal meg Sam Fisher.

Az intelligens Third Echelon mosópor bármilyen folttal megbirkózik

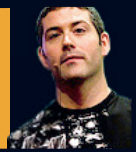


Itt se adnak jó kávét, megyek is gyorsan



Storyboard

A JELENETEKET papíron tervezik meg, mielőtt még elkészítenék az első 3D-s prototípust. A rajzok nemcsak előrevetítik a várható végeredményt, hanem már tartalmaznak egyebek mellett a kamera ideálisnak vélt mozgására vonatkozó instrukciókat is.



Naponta imádkoztunk, nehogy valaki előttünk használja fel a falakra kivetített utasítások ötletét. Maxime Béland, Ubisoft Montreal, Creative Director



KRAV MAGA TANFOLYAM NEM CSAK KEZDŐKNEK

A VILÁG TÖBB HADSEREGÉBEN (izraeli, amerikai, indiai, francia, svéd, finn, lengyel, magyar) a katonai közelharc oktatás részét képező Krav Maga nem a hagyományos értelemben vett harcművészet. Elsődleges célja az életveszély bármilyen áron történő elhárítása, ennek érdekében pedig nem állít fel etikai korlátokat. A szem, a halánték, a nyelöcső, a szívgödör, az ágyék, a könyök, a csukló, az ujjpercek, a térd és a boka kiemelten fontos célpont. Sam is ezt a harcmódot alkalmazza a *Splinter Cell: Conviction* közelharc jeleneteiben. A fenti képsoron egy lefegyverzésnek lehetünk tanúi. Hősünk

először oldalra mozdulva lép ki a tűzvonalból, majd ráfog ellenfele csuklójára, miközben könyökét annak mellkasába vágja. A légzés megakasztására is alkalmas támadással egy időben erőteljes csavarintással természetellenes pózba kényszeríti áldozata csuklóit, aki nem tehet mást, mint hogy elengedi fegyverét, különben a csonttörést és az ízületeinek roncsolódását kockáztatná. A megszerzett fegyvert elhajítva egyértelműen Sam kerül fölénybe, aki ezen a ponton kényelmesen átküldheti a túlvilágra kiszolgáltatottá vált ellenfelét.

is a széria legszebb darabja. Az eddig látott anyag alapján csúcsmínőségre számíthatunk, ugyanis minden felületen magas felbontású textúrák feszülnek, a karakteranimáció megdöbbentően élethű, a pályarészek közötti töltőgetést pedig átvezető mozzikkal takarták el – olyan átvezetővel, amelyek teljes egészében a játékos irányítása alatt állnak. A cikk elején emlegett WC-s kihallgatás kiváló példa erre. Az adrenalinpumpáló jelenetben a kezdetben még hallgatólag fickó ellenállásának falán akkor keletkeznek az első repedések, ha tréfából nekilökjük a falnak, az orrát széttörjük a falitükrön és fordítva, térdrel és könyökkel megoldozzuk a gyomrát, valamint megrogatjuk a csuklóját, és további, kapcsolatépítésre alkalmas megmozdulásokra vetemedünk. Fejlesztői interjúk tanúsága szerint a vallatás végig jackbaueres stílusban zajlik a játékban. A Ubisoft saját fejlesztésű technológiájá-

nak köszönhetően Sam, illetve ellenfelei a környezeti adottságokat maximálisan figyelembe véve reagálnak egy-egy helyzetre. Az illemhelynél maradvá egyszerű fejelésre kerül sor egy gombnyomást követően, ha történetesen a helyiség kellős közepén tartózkodunk, amennyiben viszont elég közel kerülünk a falhoz, akkor már a falra kenjük fel a szerencsétlen flótást ugyanazon gombnyomására. Szintén óriási ötlet, hogy a feliratozás, illetve a küldetések instrukciói afféle kivétésként jelennek meg. Az egyik autós jelenetben például nem a képernyő alján olvashatjuk a spanyolul zajló párbeszéd angol megfelelőjét, hanem a szélvédőre vetítve. Ugyanez igaz a feladatokra is: a kövesd X-et, kapd el Y-t utasítások pompásan festenek több tíz méteres betűkkel egy bérház falára vetítve. Talán nem is az utasítások a megfelelő kifejezés, hiszen Sam most már egyedül dolgozik, többé nem duruzsol erotikusan bú-

gó női hang a fülébe. Inkább tekinthetjük ezeket egy ragadozó ösztöneinek. A szöveges projekciók rendszeresen kiegészülnek falakra, tereptárgyakra kivetített képekkel, filmbetétekkel. Ezek egyrészt segítenek pontosítani a végrehajtandó feladatot, másrészt viszont emlékeztetnek arra, hogy mit kell tennünk, illetve miért tesszük azt. Gyakorlatilag így módon tudhatunk meg többet a bosszúhadjáratot vezérlő mozgatórugókról. Sam Fisher tehát átalakult, dinamikusabb lett és erőteljesebb, az akció a korábbi epizódokkal ellentétben főszerepet is kaphat, de a sötétben sompolygás hívei sem maradnak hoppon. A személyes hangvételű történetben pedig nincs helye finomkodásnak. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/splinter-cell-conviction



GAMESTAR TOP 10

a tíz legdurvább powerup ever //Flatline



ÜLTÜNK FÉLIG TANÁCSALANUL a szerkesztőségben, hogy mi legyen a következő Top 10 témája, de nem jutottunk előrébb hosszú percek hűtmögése után sem. Majd mazur megunta a dolgot és felállt, hogy na akkor ő most betolja a sonkás-

sajtós-majonézes-uborkás-mustáros-tarjás vega szendvicsét és rögtön erőre kap tőle. Egy pillanatra mindenki megállt a mozgásban, majd egymásra néztük és már tudtuk, hogy a mostani Top 10 a legjobb felvehető, nem permanens bónuszt adó powerupokról kell szólni.

SHIELD BELT

Sok kompetitív FPS-játékban léteznek kisebb-nagyobb pajzsok. Vannak kicsi lábszárvédők, sárga páncélok, piros páncélok, pöttyös erényövek és mindenféle egyéb nyalánkság, ami többnyire csak annyit jelent, hogy többet lehet lőni a játékosba, mielőtt ugyanúgy lehasal megkeresni az új kétszázast a földön, mintha extra páncél nélkül tunkolták volna. Node a magyar fordításban „elektromos pajzs”, azaz a Shield



Belt az *Unreal Tournament* eredeti verziójában páratlan védelmet nyújtott, hiszen 150 plusz páncélt adott, ami ráadásul nem együtt fogyott az életerővel, hanem le kellett sebezni mind a 150-et, míg a valós, puhatestű száz életerőpontunk el nem indult lefelé. Káján vigyorral lehetett kényeztetni testünket mindenféle golyózapor által, míg osontunk a zászlóval kifelé az ellenfél bázisából. És az a hang, mikor sebeznek... ahh...

9.

MIÉRT PONT EZ?

Az utolsó helyre azért került a meghatározhatatlan powerup, mert minden játékban van egy, amit nagyon utálunk. Ez abból következik, hogy sokszor rengeteget kell játszani, míg egy jó lövöldözős játékban megkapjuk a mindent betérítő lézert, vagy az automata célraálló szuperségességet, majd egyszer csak egy túl közel lelőtt ellenfélből kipottyan egy... egy... olyan semmi-

lyen, alapfegyveres, lol powerup, hogy azt akaratlanul felvéve eltűnik a hosszú izzadással összeszedett gígalézer. Szerintem ti is olyan cifrákat mondtok ilyenkor, hogy az Álljunk meg egy szóra egy teljes szezonját meg lehetett volna tölteni anno a szókapsolatokkal, amelyek ilyenkor generálódnak. Utolsó helyen tehát a legrosszabb felvehető powerupok állnak.

10.

QUAD DAMAGE

Értelemszerűen nem maradhat ki a póríasi „nécceressebzés”, vagy „ott a nagy!”, netán „demizsnövelő”, esetleg „ott a zenélős!” powerup. A Quake és az Unreal sorozatban folyamatosan megtalálható cuccos az aktuális fegyver tűzerejét sokszorozza, ezzel elérve azt, hogy egy partraszállásnyi ellenfelet lehessen leszedni 200 géppityu töltényből, mert vannak olyan ostobák, hogy szembejönnek, libasorban. Mondjuk, ha nem libasorban érkeznek, akkor is szétzedi őket, miközben olyan hangot ad ki a fegyverünk, mintha Zeusz éppen úgy gondolná, hogy szétbünteti az isteni szlozit az Olümposzon. Quad for the win!



8.

PAC MAN - PILL

Kicsit kevésbé agresszív vizekre evezünk, noha valamilyen szempontból nem biztos, hogy az a variáció, ahol élve felzabáljuk az ellenfeleinket egy powerup hatására, sokkal humánusabb, mint vértengerré alakítani valakit a korábbi helyezések segítségével. Igen, *Pac Man* villogó bogója az egyik legközkedveltebb felszedhető bónuszcucli. Hatására az ellenfelek pánikba esnek és kétszer is meggondolták, hogy szerencsétlen pizza/sajtdarabunkat kergetik-e, hiszen üldözőből üldözötté váltak pár másodperc

erejéig, ugyanis *Pac Man*, amennyiben utolérte őket és átment rajtuk, ugyanúgy felzabálta őket, mint a pontocskákat, amiket a labirintusban gyűjtenie kellett. Frenetikus érzés volt a megszorult pillanatokban (nem a WC-n történő játékokra gondolok szorulás alatt, de most jut eszembe, hogy lassan kellene top 10 WC is a játékokban, úgyis van rengeteg szépen megcsinált...) gyorsan brutális zabálógéppé változni és örületküzeli arccal vigyorogni a monitorra, ahogy menekülnek az ellenfelek.

7.

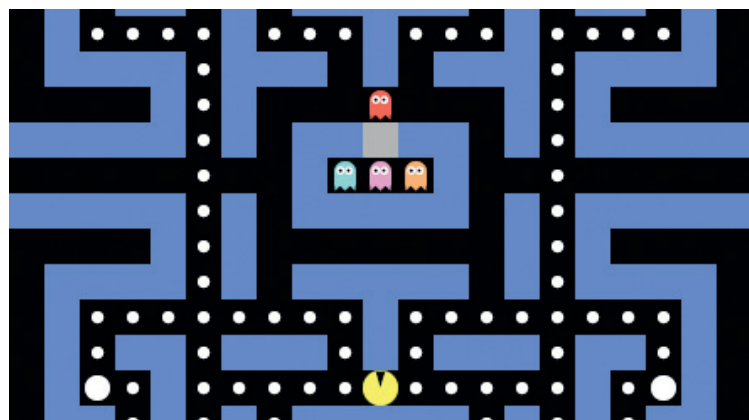
PROSTIK - GTA

Hát persze, hogy a cicis nénik sem maradhatnak ki a felsorolásból. A *GTA 3* óta lehet igénybe venni szolgáltatásukat, amely szerencsére nemcsak az, hogy az épp lopott autót lengéscsillapítóit precíziótesztelik, hanem egyéb bónuszokat is juttatnak a játékosba... azaz -nak, bocsánat. Kicsit rendhagyó módon lehetett felszedni ezeket a powerupokat, nem kellett mást csinálni, csak megállni mellettük és már indult is az alkudozás, hogy akkor most elől-hátul négy, netán mónikázás ket- (18 alattiak csukják be a szemüket...) Amint a rugótesztelésnek vége volt, plusz energiával és ugyanannyi zseton-

nal a zsebünkben távozhattunk, persze csak azután, hogy a baseballütőnkkel jól kivertük a lányokból a pénzt, amit épp kaptak póverápjukért cserébe.



6.



GOLDEN AXE -TÖRPE VILLÁMOK

Ha valaki játszott a *Golden Axe*-szal, csak akkor jött rá, mennyire rosszul balanszták a karaktereket, mikor a barátjával együtt próbált nekiállni a cséplésnek és a karakterválasztó képernyőn tizedmásodpercre egyszerre értek a törpéhez, így imádkozni lehetett csak, hogy ne a haver nyúlja le. Hogy miért? Hát persze, hogy a játék közben felszedett fiolácskákból történő megagigáüber villámcsapásokkal lehessen büntetni az ellent. A maradék két választható karakter varázslatai csak kis semmi puttogatások a törpci durantásához képest. Az meg még jobb, hogy a törpe volt a legtávolabb ütéstávolságban, de az már egy másik top 10...



5.



SCOOP WARBLADE

4.

Aki nem ismeri a *Warblade*-et, és régi árkád játékautomatás örületre vágyik, két kis űrhajóval, amiben akár coopban is lehet nyomni a történetet, feltétlenül próbálja ki. Volt olyan játszám, amelyet két hétig nem zártam be a gépemen, mert nem haltunk meg az ismerősömmel, így mindig futnia kellett a tasknak, mert sajnos nem lehet máig menteni a kétjátékos módban. Kis-millió felszedhető és megvehető fegyver

van benne, de a legpoénabb a SCOOP, ami egy energianyaláb, 8-10 másodpercig az űrhajó előtt van, s az arra járó ellenfelek közül lehúzza maximum kettőt a saját űrhajók mellé és onnantól kezdve velünk együtt lőnek. És ez még nem minden, hisz nemcsak háromszoros tűzerőt jelent ez, hanem két találatot is kibírunk emiatt, persze olyankor ők felrobbannak. Mi meg csak osztunk. Nagyön zsír, tényleg!



STAR POWER GUITAR HERO

3.

Először nem akartam volna betenni a Top 10-be, de aztán idővel megszerettem a *Guitar Hero*-t és csak figyelni kellett a barátom arckifejezését, mikor a fellendített gitárral aktiválták a Star Power-t. A már-már betegesen hisztérikusan nyálfolyós öröm, amit utoljára csak akkor láthatott ember az arcukon, mikor kora gyermekko-

ri állapotukban meglátták a málnahabot csokireszelékkel, egyértelműen jelezte, hogy ez a powerup bizony el van találva. Az más kérdés, hogy akárhogy tepertek és sokszorozták pontjaikat a Star Power segítségével, megcsiklandozva az oldalukat, úgyis pont hibáztak annyit, hogy én nyerjek. Hiába no, szerelemben, pókerben és Star Powerben nincs barátság.

ADRENALIN COMBO KAMIKAZE

Noha az adrenalinkombókat nem sokat szerették/használták az *UT 2003* óta, a 2004-es epizódban megjelent egy nem hivatalos kiegészítő fajtája, a Kamikaze kombó. A hátra-hátra-balra-balra kombináció lenyomása után az életerő elkezd csökkenni, amint pedig eléri az egyet és találatot kapunk, hatalmas atomrobbanás következtében alakulunk át véres ca-

fatokká a környező falakra, magunkkal rántva lehetőleg minél több ellenfelet. Hihetetlen dinamikussá tette az amúgy sem lassú deathmatcheket, hiszen a legnagyobb turmixgépben az elkerülhetetlen halál előtt aktiválva kaján vigyorral csapathattuk szét az ellenfeleket, akik túl közel álltak. Nagyön rendben van az érzés, amit okoz, próbáljátok ki feltétlenül.

2.



SUPER MARIO GOMBA

Na mi a Mario játékok leggyakoribb és leghasznosabb bónusza? Hát persze, hogy a gomba, amitől Mario megnő és ki tudja már ütni a pályaelemeket. A Nintendo nem is sejtette, hogy a *Mario Bros.* megalkotásakor egy olyan örület-hullámot indít el, amelyet aztán a Sega

is koppintott a sok mindenben technológiailag erősebb *Sonic the Hedgehog*gal és több mint 20 éve egy, a mai napon megjelenő sidescroller platformjátékban, valamilyen iterációja biztosan megjelenik a gombának. Hatalmas meghajlás, majd hajbókolós hátra kitávozás.





OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING

KIADÓ Codemasters **FEJLESZTŐ** Codemasters **RÖVIDEN** A nagyszerű *Operation Flashpoint* folytatása, háborús FPS rengeteg újdonsággal. **MEGJELENÉS** 2009 ősze

Amerikai katona vagy. Ledobtak Skira szigetére, most már tudod (a repülőn elmondta a haverod), hogy azért, hogy az oroszoknak segíts visszafoglalni a kínaiaktól a szigetet //Eskin

KÍNAIK... Nem tudod, mi bajod lehetne velük, de neked ez az egész világpolitikai helyzet nagyon magas. Csak teszed, amit mondanak. Joe, a haverod megpróbálja elmagyarázni, hogy ez az egész konfliktus azért van, mert a világ legnagyobb olaj- és gázlelőhelye található Skirában. Az olaj említésére felcsillan a szemed: hiszen az arabokkal is ezért harcoltatok! Joe legyint egyet és inkább hagyja a témát. Együtt kell működnöd másokkal, hiszen nagyon nehéz az előrejutás. A sziget 225 négyzetkilométer területű, megkaptad a térképet az eligazításkor, de nem méssz vele sokra, még

ha tudod is, melyik fa hol található. Hiszen bárhol lehet az ellenség. Félsz.

ELIGAZÍTÁS A HELYSZÍNRŐL

Skira szigete teljes mértékben fikció – azaz mégsem. A készítőik ugyanis fogtak egy alaszakai szigetet (valós, létező a hely, Kiska a neve, meg lehet nézni Google Earth-en), aztán Ctrl-C, Ctrl-V és beillesztették a virtuális térképre Japán mellé, közel Kínához. A sziget vulkanikus, a készítőik elmondása szerint nem lesz rajta civil lakosság, ellenben lesz rajta jó sokféle felület (vulkántól kezdve síkságig), csak hogy ne unatkozzunk a lövészet közben. A sziget átszelése lábbal 4,5, autóval 2 órába, helikopterrel pedig 20 percre telik – mindez real time.

Megkaptad az eligazítást, négyes csapatokra osztanak titeket, te Joe-val és még két sráccal leszel együtt, akiket nem ismeresz ugyan, de jó fejnek tűnnek. Hetvenféle fegyverből választhatsz, amiket rendszeren felturbózhatsz harcra indulás előtt – aznap este mindannyian a választott fegyvereket simogatjátok, olajoztatok. Úgy érzed magad, mintha egy Rambo-filmben lennél. Joe piros kendőt köt a homlokára és morcosan néz, te jól kiröhögöd. Másnap viszont indul a valódi harc, valódi emberek ellen. 35 kilométerre látsz el, elámulsz a táj szépségén, de nem bambullatsz el, mert akkor meghalsz. Néha-néha, ha robban körülötted egy-egy bomba, másodpercekre elvakulsz, és a robajok megsüketítenek – nagyon kell figyelned mindenre. Az életed a tét.

MULTI

Egyelőre egy multitípust sem jelentettek be hivatalosan, viszont már kiszivárogtak hírek: a sztorivonalban minket, a játékost három MI irányította katona követi, akiket bármikor lecserélhetnek a barátaink, szóval ha neccessé válna a dolog, akkor négy Valódi Intelligenciájú ember állhat össze egy csapatba. Az MI-t egyébként nagyon durván megcsinálták, ha kinyí-

runk egy ellenséges parancsnokot, akik ellenséges katonákat irányítanak, akkor az alá tartozó emberek megzavarodnak, lassabban követik a parancsokat. Az összes katonára igaz, hogy a túlélő ösztön számukra a legfontosabb, tehát mentik a bőrük, amennyire csak tudják. 50 különböző járműtípus közül választhatunk, ezek között megtalálhatók csónakok, helikopterek, illetve olyan egységek is, amelyeket nem használhatunk közvetlenül, viszont a segítségünkre sietnek – ez a szokásos air force.

Arra gondolsz, miközben bokrok között nyúzódsz le a térded, s Joe-t követed a legnagyobb titokban, hogy szintiszta horror, amiben épp vagytok. Lehet, hogy nem ugrálnak ki zombik a fák közül, vagy nem rohagnak láncfűrész őrültek között, de biztosra veszed, hogy lassan te is megőrülsz majd, ahogy pattanásig feszítve figyelsz a körülötted susogó erdő zajaira. Ott lehetnek... bárhol... **GS**



„Add már ide a távcsöved, most én akarom stírólni a csajt!”
„Hülye vagy? Ott az irányzék a puskádon!”

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

www.gamestar.hu/jatek/operation-flashpoint-2-dragon-rising



Necem értüünk egyeet...

LEFT 4 DEAD 2

KIADÓ Valve **FEJLESZTŐ** Valve **RÖVIDEN** A *Left 4 Dead 2* a tavaly novemberben megjelent *Left 4 Dead* folytatása (ezen sokat gondolkodtam ám). Néhány apróbb, és néhány nagyobb változás a játékmenet terén azonban akár érdekesség is teheti. **MEGJELENÉS** 2009. november

A Valve a szokásos többéves várakozás helyett alig egy év alatt összehozott egy folytatást. Vajon kell ez nekünk?

//Gulius

GABE NEWELL és csapata nagyon összekapta magát. Szinte pontosan egy évvel a *Left 4 Dead* megjelenése után érkezik a folytatás. Érdekes módon a rajongókat eléggé megosztja a Valve döntése, de a fejlesztők kitartanak, és kiadják a *Left 4 Dead 2*-t. A botrányt, és a „ne vegye meg senki” klubot most hagyjuk figyelmen kívül. Nézzük inkább meg, hátha tényleg érdemes lesz megvenni a *Left 4 Dead 2*-t, hiszen azért mégiscsak a Valve csapatáról beszélünk, akik ha nem is mentesek a pimaszságtól, de eddig mindig minőségi munkát kaptunk tőlük.

A NAPFÉNYES DÉL

A *Left 4 Dead 2* azért jöhetett ilyen hamar létre, mert a programon dolgozó arcok közül soknak voltak olyan ötleteik, amelyeket mindenképpen szerettek volna felhasználni. A Valve alapvető-

en nagyon demokratikus cég, az lesz, amit a dolgozók akarnak, így hamarosan (gyakorlatilag azonnal) elkezdődött a fejlesztés. A *Left 4 Dead 2* – nem túl meglepő módon – alapvetően az első részből megismert játékmenerre épít, egy-két változtatással. Ezen változások közül az első különösen szembeszökő. A *Left 4 Dead 2* öt küldetése közül nem egy fényes nappal játszódik. Ez apróságnak tűnhet, mégis gyökeres változásokat hoz. A látási viszonyok jobbak, de a *Left 4 Dead* zombijai sokkal virgoncabbak nappal, mint az szokásos. A Witch például, aki éjszakánként csak üldögél, nappal vidám sétára indul a városban, és általában a legrosszszabdkor toppan be. A hangulat is teljesen eltér az előzőétől, más érzés napközben hantelni. Ez tehát pozitív, még akkor is, ha egyesek joggal mondhatják, hogy ez akár DLC-ként is érkezhett

volna. Igen ám, de itt van mindjárt a következő újítás, ami már (szinte) indokolja a folytatást.

FOLYT. KÖV.

A *Left 4 Dead 2* során öt új helyszínen kell leküzdenünk az életünkre törő zombik hordáit. Ami viszont jó hír, hogy az első rész teljesen különálló kampányai helyett most egy kerettörténet fűzi össze az egész egyjátékos részt, ami nagyot dob a feelingen. A történet délen indul, a nyugodt Savannah városában. Itt még nem özőnlének ezrével a dögök, szinte biztonságban érezhetjük magunkat. Innen kijutva elérkezünk New Orleans városába, ahol viszont már áll a bál teljes erővel. A napfényes városka után New Orleans sokkolóan hat majd ránk (remélhetőleg), ahogy a híres francia nyegden vágjuk át magunkat, vagy az ottani magas vízállás miatt alkalmazott temetkezési szokások eredményeképp kripták labirintusává alakult temetőben randalírozunk.

ÜTÖK, VÁGOK, AMPUTÁLOK

A *Left 4 Dead 2* során végre nem csupán a puskákkal érhetünk el kiváló eredményt. A pusztá kézzel, vagy egyéb kezünkbe akadó tárgyakkal való csapkodás immáron fontos szerephez jut. Nem-

csak helycsinálásra alkalmazhatjuk a közelharc támadásokat, hanem igazán kemény sebést is okozhatunk. Természetesen az überkirály a láncfűrész ezen új tárgyak között, de meg kell mondjam, nagyon jó volt hallgatni a zombiorcákon döndülő tepsi hangját is. Akad néhány új fegyver, lőszer, amittől lángra kapnak a zombik, kivéve a szakfanderes egységek. Van néhány új szörnyeteg, mint például a Charger, aki olyan, mint egy bika. Gyorsan szalad, felöklel, utána megtapos. Elugrani lehet, és erősen ajánlott. Az új karakterekről annyit, hogy ne tessük őket előre. A Valve szerint az új sztori indokoltá tette az új személyek szerepeltetését, és az összefüggő történet miatt ezen arcok immár érdemben is kommunikálnak egymással, igazi egyéniség mind. Egyik-másik szinkronhang is ismerősnek tűnhet, elég neves színészekkel dolgoztak a Valve programozói. Összegezve azt kell, hogy mondjam, hogy bár én is skeptikusan fogadtam a bejelentést, így utólag azért elég tetszetős a *Left 4 Dead 2*. Igaz, hogy egyik újítás sem korszakalkotó, de együtt simán megérdemli a játék a „2” sorszámot. GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/left-4-dead-2



Ott vagy már a neten?

▶ **Hagyj nyomot magad után!**

Most ingyenesen megkapod az általad választott szabad domain nevet korlátlan ADSL Internet Világbérleted mellé.

akár már
2.500Ft-os
havidíjért



Az Interware új ADSL Internet Világbérlet előfizetői számára ingyenesen bejegyzünk egy **.hu**, vagy egy **.eu** domain nevet. Válassz egy domain-t és keress rá a **www.ottvagyokaneten.eu** oldalon. Regisztráld be és levelezz saját neved alatt, töltsd fel honlapodat az ingyenes tárterületre és így nyomot hagyhatsz magad után a neten.

www.interware.hu

BEMUTATÓ

A legújabb játékok tesztjei



Kérem szépen, én nem tudom, hogy történt. Tényleg nem értem, hogy mazurt hogy találhatták meg egy olyan lófejjel az oldalán az ágyába kötözve, amelyre a „ne feledkezz meg BZ-ről” feliratot tűzték. Endert sem én lógattam ki az irodaház ablakából egy szál gitárhúrra aggatva, mellkasába a BZ nevet karcolva. És nem, semmiképp sem én voltam az, aki Gyu szemébe olyan kontaktlencsét pillanatragasztóztott, amelyeken a B, valamint a Z betűk világítottak neonszínben. És erre tessék, egyszer csak itt találok magam egy szép, mélyvörös bársonyszékben, előttem egy jegesre hűtött J.D. whiskey (szigorúan single barrel), az irodám ajtaján pedig arannyal futtatva a „Játékrovat szerkesztője” felirat látható. Komolyan nem értem...

Hú, mindjárt folytatom, csak épp nevemet kántáló buddhista szerzetesek egy csoportja közeledik térdén. Az imamalmukon két betű forog körbe-körbe, két nagyon ismerős betű...

Na, felébredtem. Viszont... Jé, ez tényleg a játékrovat, csak a kényelmes fotel meg a jeges innivaló hiányzik. Ellenben lesz itt 80-as évek visszavág, sztrítfájter, transzformer. Meg fegyverkezünk is felfelé, az *Arma* nem esik messze a fájától. Tessék szépen olvasgatni, én is azt teszem (ahelyett, hogy írnék, ami a dolgom).

BZ

NYOMOZZ A GAMESTARRAL!

- A leadás hetében narancsszínű hőségriadó, extrém melegfront árasztotta el az országot.
 - A leadás hetében debütált a Brüno című mozifilm a hazai mozikban.
- Nincs itt valami összefüggés...?



54

ARMA II

Jöhet a hArmAdik!



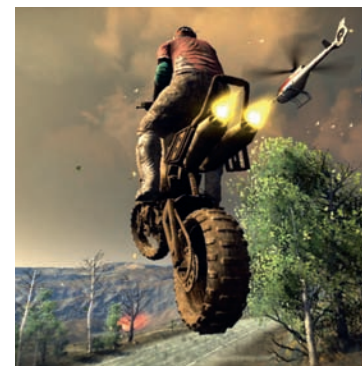
64

PROTOTYPE

Csáp Norris pörgőrüg

TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 46 STREET FIGHTER IV
- 52 EGY KÁVÉ MELLETT... MATSUURA MASAYÁVAL
- 54 ARMA II
- 58 OVERLORD II
- 64 PROTOTYPE
- 69 TRINE



- 70 FUEL
- 72 BLOOD BOWL
- 76 HARRY POTTER ÉS A FÉLVÉR HERCEG
- 78 TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN
- 81 TRAINZ SIMULATOR 2009: WORLD BUILDER EDITION
- 82 FALLOUT 3: THE PITT
- 84 GUITAR HERO: GREATEST HITS
- 85 FIGHT NIGHT ROUND 4
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

STREET FIGHTER 4

KIADÓ Capcom **FEJLESZTŐ** Capcom
RÖVIDEN A legendás Street Fighter sorozat folytatása. Hagyományos oldalnézetes verekedés, 3D-ben.

„Tiger uppercut”!
 „Hadouken”!
 „Shoryu-ken”!
 You Win!

//Duncan

MINDENEKELŐTT LE KELL SZÖGÉZNEM, hogy olyan gyerek voltam, aki nem dobott rá. Ha már Sagatig eljutva kaptam ki éppenhogy, akkor esetleg, de ez azért mégiscsak jelez egyfajta tartást. A visszszámolás során egy húszast rádobni egyébként is kimeríti a legális csalás nehezen értelmezhető paradoxonát, tehát nem egyértelműen elítélendő, de azért az igazán kemények mégsem gyakorolják. Ők a hősiük ronggyá vert fejét bámulva, izzadt tenyérrel előkotorják az újabb húszast, és kezdik az egészet újra Chun-litől vagy Zangieftől. A '90-es években kétféle ember létezett Magyarországon. Az egyikük mortal „so real it hurts!” kombatos volt, a másik street fighteres. Az egyik gyilkolni akart, a másik küzdeni. Az egyiknek nem voltak barátai, a másik népszerű volt és bejött a csajoknak.

LEGENDA SZÜLETIK

Az utcai harcosok története a második epizóddal érkezett el a csúcra, ez

hozta meg az igazi világsikert. Az oldalnézetes, páros küzdelmű verekedős játékok klasszikusa lett, olyan intenzitással szípkázva el a zsebpénzt, hogy azt bármelyik politikus megirigyelhetné. Az első részben még csupán Ryut irányíthattuk (a haverunk léphetett csak be Kent alakítva), vele kellett végigbunyóznunk magunkat egy tízszereplős listán, amelyből egyébként ma már csak egyetlen név lehet ismerős, Sagaté, aki azóta is résztvevője minden epizódnak. A *Street Fighter 2* volt az, amelyik a jelenlegi stáblistát megalapozta, gyakorlatilag azok az indulók alkotják a negyedik rész csapatának gerincét.

Bár a játéktérmi változatból kihagytak számos lényeges szereplőt, a most göröcső alá rángatott otthoni verzióban már játszható az eredeti harcosok mellett a *Super Street Fighter 2* és a *Street Fighter Alpha* néhány figurája is, beleértve többek között Cammyt (öt alakította Kyle Minogue a tragikusan okádék moziadaptációban) és a szigorú szemöl-

A JÁTÉK NAGYON JÓL FOGY, A KRITIKAI SIKER PEDIG FERGETEGES



dőkü Fei Longot. Végére is a szerecsnevadászok listája az igen impresszívnek mondható 25-re dagadt, és mindegyikük játszható is. A rajongók tehát biztosan megtalálják majd azt a kedvenctet, akivel már minden kombót fejből tudnak.

TÖBB MINT BUDGET

Annak ellenére, hogy a *Street Fighter* ma már világszerte ismert, jól csengő márkanév, nagy kérdés volt, hogy mennyire jövedelmező egy ilyen stílusú vererekedős játékot ma piacra dobni. A bolti árért 260 darab ötvenest dobhatnánk be egy játéképbe, és amit érte kapunk,

az objektíve mégiscsak egy megőszült játékmenet, régről ismert karakterekkel, unásig begyakorolt rúgásokkal és speciális mozdulatokkal. A dilemmát a Capcom a másik oldalról közelítette meg: a projekt eszerint egy legenda régóta áhított feltámasztása, ahol csak lehet, megőrizve annak minden karakteres elemét, és szigorúan csak annyit hozzáadva, amennyi még nem kíván áldozatot a színvonal tekintetében. Egyértelmű volt, hogy megőrzik a fix kameránézetet, amely a régi szép emlékeket idézve oldalról mutatja a történeteket, mindezt pedig beleültetik egy olyan, 3D-s grafikai motorba, ami csak

i Akár hiszitek, akár nem, Gyu kolléga is hozzáadott egy kicsit a *Street Fighter*-legendához. A *Street Fighter 2 Turbo* megjelenése előtt ugyanis ő portolta a játék muzsikáját Amigára. Nem semmi, Gyu! Hadouken!

finoman, mégis látványosan utal rá: itt azért szintlépés történt, tudunk mi már térben programozni. Ehhez jön hozzá a gyönyörűen megalkotott modellek pompás animációja, és az a kellemesen bizsergető nosztalgiahangulat, amit egy Dallas-epizód ismétlésének megtekintésekor érez az ember. A koncepció működni látszik: a játék konzolverziója az első pillanatoktól kezdve jól fogyott, a kritikai siker pedig fergeteges. A két nagy platformra írott változatok egyaránt 93 százalékon állnak az összesítésekben, rossz szót pedig alig olvasni róluk. Nézzük, mit kapunk mindebből mi, PC-s játékosok!

ÜSSÜK LE A DJ-T!

Amikor először leültem a játék elé, furcsamód hasonló érzésem támadt, mint amikor a *FIFA* sorozat aktuális képviselőjét veszem elő: minden ugyanolyan, fejből emlékszem valamennyi billentyűkombinációra, csak éppen a látványból jut több. Hátborzongatóan ismerős környezet, hangulat, tők ugyanazok a koreográfiák, mozdulatok. A játék kezdetén 12 jól ismert karakter közül választhatunk, a többiek az események előrehaladtával érhetjük el. Már most szólok, hogy a mentéshez be kell jelentkeznünk egy Windows Live accounttal, amely ellenőrzi a szoftverünk eredetiségét. Ha ez nem jön össze (valamilyen félreérthető okból), akkor buktuk a mentés lehetőségét, vagyis a rejtett karaktereket (sőt, a főellenséget, Sethet is) kizárólag akkor fedhetjük fel, ha egy ültő helyünkben végigizzadtunk a küzdelmeken. Ami nem könnyű, már csak a *Street Fighter 4* kegyetlen nehézsége okán is, amiről később még bővebben esik szó. A kiválasztott karakterhez már egy egyszerűcske, valahol még is szívmelengető történet kapcsolódik, amit anime stílusban készült rövid átvetétek illusztrálnak. Ezek mindössze arra jók, hogy nagyjából képben legyünk a játék eredeti sztorijából örökölt személyes elentétekkel, és megtudjuk, hogy melyik hősnek ki a legádázabb ellensége. Ha valaki nem tudná, Vegáról itt kiderítheti, hogy a legendás Bison egyik

verőlegénye, Kenről pedig, hogy Ryu ellenfele, és a Kövér Rufus gyűlöletének tárgya. Bár egy ilyen stílusú játéknál nem elemi fontosságú ez a fajta adalék, de így legalább már emiatt sem érheti szó a ház elejét.

A játékmódok közül a *Street Fighter 4* a szigorúan kötelezőket tartalmazza. Indulhatunk a Tournamenten, szimp-la küzdelmet folytathatunk a gép vagy a haver ellen, és a szokásos gyakorláson kívül van még egy kihívás mód is, amelynek lényege, hogy adott idő alatt végezzünk minél több ellenséggel. Ha a hagyományos versenykiírásnak indulunk neki, a főellenség előtt találkozunk egy úgynevezett „riválissal”, akinek a legyőzése általában különösen nehéz, és akinek a sorsával valahol a mi történetünk is szorosabban kapcsolódik össze.

AMI A LÁBAT ILLETI

Fentebb nem csak sarkítottam, amikor azt állítottam, hogy a játék kombói és speciális mozdulatai egy az egyben az előző epizódokból származnak. Aki nyomta a korábbi *Street Fightereket*, tényleg problémamentesen allokálhatja tudását a mostani részbe, még akkor is, ha azért néhány extrát be is kell majd gyakorolnia. Ha irányítás kapcsán persze le kell szögeznem, hogy akinek van konzolos kontrollere, mindenképpen próbálja beüzemelni, mert az megszorozza az élményt (az Xbox 360 irányítópada egy egyszerű driver segítségével felismertethető a PC-vel). Természetesen annak sem kell aggódnia, akinek nem jutott ilyen, hiszen a billentyűzetes irányítást is nagyszerűen megoldották – a tapasztalataim alapján egy Hadoukent kis edzés után sokkal könnyebb elővarázsolni így, mint a joystickkel volt. Bár nem tudom, hogy ennek mennyi alapja van, de sokszor az volt az érzésem, hogy a fejlesztők még a mesterséges intelligenciát is kompletten az előző részből másolták át. Sagat, Vega és a többiek pont ugyanazt, ugyanúgy, ugyanakkor csinálják, mint '93-ban a játékteremben, legfeljebb integrálnak a mozdulatsorba egy-egy új ütést vagy rúgást.



Kent ezek miatt vágták ki a K-1-ből is



Nem kérdés, öcsém

Yeah, that's right. I'm the best. Period.

EDDIG NEM LÁTOTT KARAKTEREK

Az új kihívók

A játéknak összesen öt olyan szereplője van, akit korábban még nem láthattunk egyik epizódban sem. Egyikük maga a főellenség, Seth, a többiek azonban harcosként, egyéni motivációkkal indulnak a küzdelemben.



ABEL: A nagydarab, amnéziás francia, aki ha emlékezni nem is, de bunyózni azt nagyon tud. Amikor elhárítunk, főleg a dobásaira figyeljünk, mert ha közel kerülünk hozzá, akár a levegőből is képes lemarni minket, hogy egy jól irányzott dobással a nyakcsigolyánkat tegye próbára. Küzdőstílusa tehát hű a Sambo harcművészetéhez, amelyet a történet szerint űz. Érdekesség: nem akarom leléni a poént, de ha végigjátsszuk vele a tornát, egy elszólásból igen érdekes titokra deríthetünk fényt a múltjából...



CRIMSON VIPER: C. Viper, alias Jane Bond az üzletasszonynak öltözött amerikai kémnő. Rafináltabb, mint Bigyó felügyelő és a Rózsaszín párdúc együttvéve, de sokkal halálosabb is. Eredeti neve Maja, és bár egy kislánya is van (magyarul családanya), olyan komolyan benne van a hírszerzési szakmában, hogy még maga sem tudja, a CIA-nak, vagy a Seth fémjelezte SIN-nek dolgozik-e. Érdekesség: egy Maja nevű karakter szerepelt a Legend of Chun Li című japán filmben, sokakban keltve azt a gyanút, hogy valójában ott is Crimson Viperről volt szó.



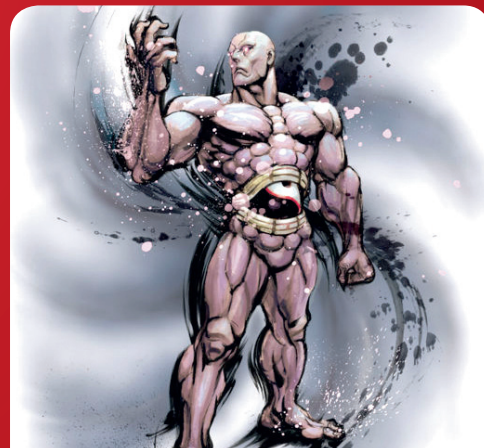
RUFUS: A kövér csávó. Rufusnak, az amerikai motorszerelőnek soha nem jött össze a fogyókúra, vélhetően ezért igyekszik frusztrációját honfitárs konkurencsán, Kenen kitölteni. A srác elsősorban a testsúlyával operál, bár néha meglepően kecses mozdulatokkal szökell a levegőbe, hogy forgószélként söpörje el, aki az útjába áll (általában tehát a játékost). Érdekesség: eredetileg egy izmos kopasz harcművész lett volna, de a fejlesztők azt a figurát nem tartották elég karakteresnek. Hát markáns karaktere, az lett.



EL FUERTE: Aki látta a Nacho Libre című filmet, az tudja, hogy a luchadorokkal nem érdemes packázni. El fuertével meg (akinek még a neve is azt jelenti, hogy „az erős”) főleg nem. Ūröm az örömben, hogy ugrásait mexikói kajákról nevezi el, és néha olyan tempóban rohangál, hogy a Gyalogkakukkot állva hagyja. Érdekesség: mivel a lucho libre a pankráció egy sajátos, mexikói fajtája, El fuerte is tiszteli a többi pankrátort, Zangiefet például Tornado Rojónak, vagyis Vörös Ciklonnak becézi.



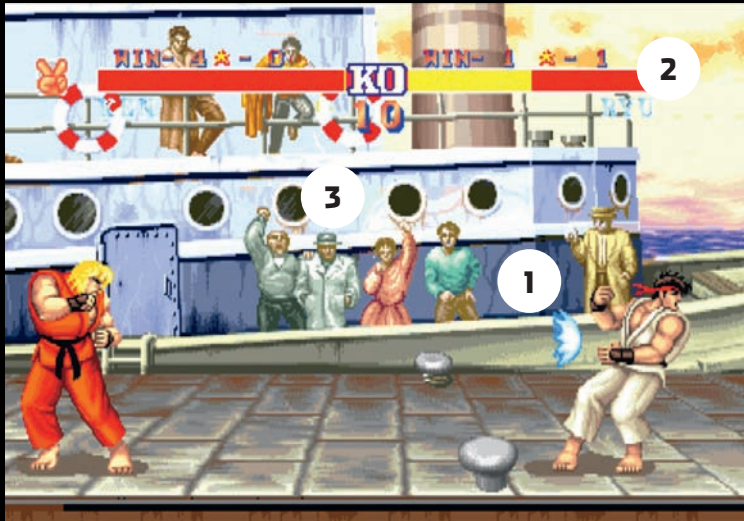
GOUKEN: Gouken annyiban kakukktojás, hogy ő már szerepelt korábbi *Street Fighter* játékokban, ám nem játszható karakterként (a *Super Street Fighter 2 Turbó*ban). Ezúttal a bőrébe is bújhatunk. Amikor öcsce, Akuma meggyilkolta közös tanítójukat, Goutetsut, Gouken lett Ken és Ryu mestere. Sokak szerint egyébként ő a legjobb új karakter a játékban. Érdekesség: Gouken egy rövid ideig a sztori szerint Dant is tanította (aki szintén visszatérő szereplő a játékban), de lemondott róla, mikor látta, hogy őt csak a bosszú motiválja.



SETH: A nagy gonosz ember, akiből a Bison vezette Shadaloo fegyvergyár maradványain épült SIN csinált egy élő fegyvert. A világ nagy harcosainak képességeit egybegyúrva félelmetes ellenség. Egyaránt használja Guile, Ryu és Dhalsim néhány különleges tudását, így legyőznünk hihetetlenül nehéz. Ha találkozunk vele, koncentráljunk a védekezésre és kontratámadásra, folyamatosan ügyeljünk rá, hogy ha ultratámadást végezz, ne legyünk a közelében, és maradjunk távol tőle, mert nagyon könnyen elkap, amit szinte lehetetlen kivédeni. Érdekesség: a csávó nemcsak telepörtálni tud, de néha megáll, és lassan magához is szippant minket. Ilyenkor guggoljunk le és védekezzünk.



AKKOR ÉS MOST



A két legendás szereplő a játék első része óta gypálja egymást, azóta azonban történt egy-néhány változás, amelyeket az alábbi összehasonlítás szemléletesen példáz.

1. Jól látható, hogy azért az effektekben komoly előrelépés történt. A becsapódó Hadouken eddig csak egy simla labdac volt, azonban most már egy hőmpolygó energiabogyó, amely becsapódáskor látványosan szétlccsan.



2. Annak idején semmi szükség nem volt az életerőn kívül bármiféle indikátorra, most azonban már jelentős szerepük van. Itt látható a „combométer”, amely mutatja az extra támadásaink töltöttségét, valamint a „revenge” mérő, amely az ultratámadás kivitelezését teszi lehetővé.

3. A háttér eddig nem volt más, mint néhány rétegben egymás elé helyezett lapok, amin primitíven animált alakok mozogtak. A negyedik rész már a kor elvárásainak megfelelően teljesen 3D-s környezettel operál, folyamatosan mozgásban lévő, sokszor komikusan viselkedő 3D-s alakokkal.



Ami a második részhez képest újdonságnak számít (bár a játék más folyatásaiban és adaptációiban már találkoztunk velük), az az ultra- és az extra támadások lehetősége. A képernyő alsó felében lévő két csík jelzi ezek „töltöttségét”: az extra támadás a kombókból és az ütéseinkből táplálkozik, és segítségével egy különleges kombinációra előhozhatunk egy számos ütéstől és rúgástól álló, elemi erejű mozdulatsort. A másik mutatót a bekapott pofonok nyomják felfelé, és ha megtelt, a karakterünkkel előhozható legerősebb ütésorozatra nyílik lehetőség, amely alkalomadtán akár az ellenfél életerejének egyharmadát is képes elszippantani. Ezeknek a megtanulására érdemes komoly időt fordítanunk, már csak azért is, mert a *Street Fighter 4* nagyon nehéz. Összesen 8 fokozata van, de még könnyű is (ez a harmadik nehézségi szint) kökeményen megizzad az em-

Hogyan szerezzünk új barátokat



ber, mire eljut a főellenséghez. A menet a szokásos: az első néhány ellenfelünk gyakorlatilag hagyja magát, de a riválisunk megérkezésekor (és ezután) már exponenciálisan nő az esély a kökemény anyázásra. A játék végére érve (nem titok elárulni, hogy Sethet, egy újkeletű főgonoszt kell legyőznünk... főleg hogy már korábban elárultam) egyre szaporodó méltatlankodásaimban már elkecseregettem használtam fel valamennyi eszembe jutó szitkot, hátha ezzel fájdalmat tudok okozni a készítőknek. Nem tudom, mennyi japánokkal kapcsolatos vicc és sztereotípiája van, de amit ismer-

tem, azt mind felhasználtam ilyenkor. Mi sem bizonyítja jobban tehát azt, hogy a *Street Fighter 4* jól sikerült, mint a veszített meccs után ökölbe szorult kéz és gyilkos üvöltés.

TATSUMAKI-SENP KYAKU!

A 3D-megjelenés – a tévhitiek eloszlátása végett – nem áll távol a *Street Fighter* sorozattól. A '96-ban EX néven még PlayStationre is megjelent verzió már egy ilyen motorra épült, és a projekt nem is állt le akkor, 2001-ben – a szokásos *Plus*, meg *Plus Alpha* verziók után – még egy harmadik

részre is futotta, bár azt már kizárólag PS-en dobták piacra. Ez a mostani gyermek persze egészen más minőségű. A látvány tökéletes, hiszen ötvözi a játék eredeti figuráinak vastag kontúrait, minden vonásuk ugyanúgy érzékelhető, ennek ellenére tökéletes a térbeli hatás, a karaktermodellek kidolgozása, és a ruhák mozgása. A Hadoukenek, lövések, pörgőrúgások, lángoló ütések körül tobzó effektusok gyönyörűen kidolgozottak, a háttér pedig immár – az elvárásoknak megfelelően – aprólékosan megtervezett 3D-s környezetet. A küzdő felek háta

i Az eddig megjelent valamennyi Street Fighter játékban (beleértve ezt is) összesen 77 szereplő volt. Ezek közül csupán hárman szerepeltek valamennyi epizódban, Ryu, Sagat és Ken.

mögött tántorognak a részeg katonák, egy nagyobb rúgás következtében pedig látványosan összezúzhatjuk a környező tereptárgyakat. Mindennek tetejében a gépigényt is tökéletesen elfogadhatóra csiszolták, egy ma közepesnek számító konfigon sem kell attól tartanunk, hogy vissza kell vennünk valamelyik grafikai effektből vagy akár a felbontásból. Adalékként a végigjátszásokat követően, és egyéb célok elérése (például online eredmények) esetén a játék megajándékoz minket a visszanehezítő átvezető videókkal, az egyedi befejezésekkel, küzdelmeink visszajátszásával és artworkökkel, vagyis azokkal a kontentekkel, amelyeket másként nem nagyon tudnánk már gazdaságosan újrafelhasználni. Apró, de elvárható kedvesség, hogy a játék a bejelentkezésünk után folyamatosan rögzíti a statisztikáinkat a megnyert versenyekről, díjakról, elért pontszámainkról.

ÉLŐRŐL JÓT VAGY SEMMIT

A *Street Fighter 4*-et játszani jó dolog, és nem csak azoknak az öregeknek, akik már az eredetit is ezerral tölték. Egy szempontot azonban nagyon fontosnak tartok kiemelni: ez a játéktípus szerintem a szórakoztatásnak egy mára alap-

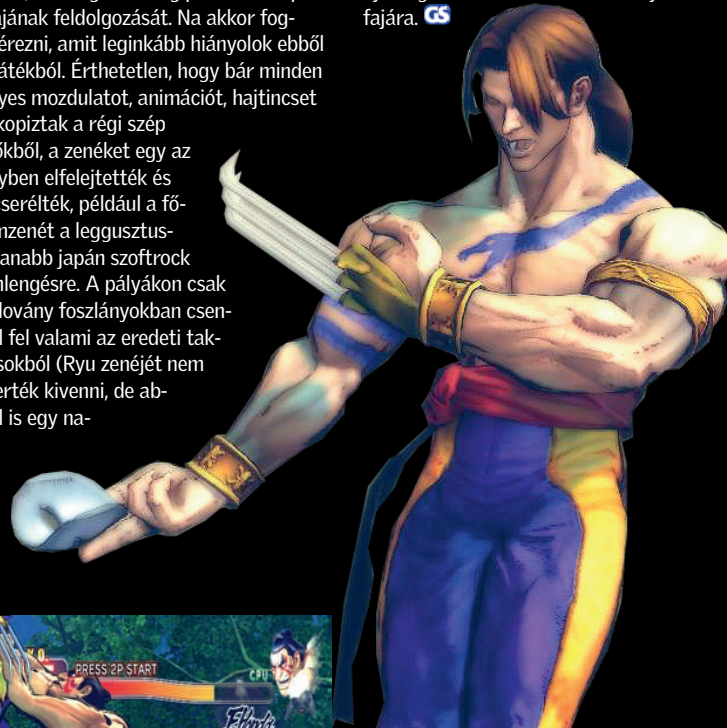
vetően idejétmúlt fajtája, és éppen ezért azoknak, akik még nem játszottak az előzőekkel, de a számtalan 95–100 százalékos értékelés alapján rohannának a boltba megvenni, javasolom, hogy előbb próbálják ki a haveroknál, vagy akár egy játékkeremben. Amikor a konzolos kritikákat olvastam, mindvégig az volt az érzésem, hogy a műfaj régi szerelmei áradoznak rajongásuk tárgyáról, és a neki kijáró tisztelet bizonyos mértékben elnyomta a reális értékítéletet. Leszögezem, hogy a *Street Fighter 4* pompás játék, de nem mentes a hibáktól, amelyekről következzék most egy rövid áttekintés.

Fizika gyakorlatilag nem létezik. Annak köszönhetően, hogy igyekeztek az eredeti mozdulatokat tökéletesen imitálni, a testeknek az égvilágon semmi közük nincs a gravitációs erőhöz, de ami még rosszabb, a karakterek nagyon sokszor egymásba lógnak, amitől az ütéseknek gyakran elvész az erejük. Sőt, a modellek nemcsak hogy egymást nem érzékelik fizikailag, de előfordul, hogy egy karakter saját magába lóg bele például az állával vagy a lógó ruhájával.

Persze, ezek a harc hevében kevésbé feltűnő problémák, de amit soha nem fogok megbocsátani, az Yoko Shimomura igno-

rálása a *Street Fighter 4* projektből. Az ipse írta ugyanis az eredeti *Street Fighter 2* zenéit, így gyakorlatilag a játék mostani szereplőit a fél világ az ő karakteres muzikáival kapcsolja össze, amiket annak idején Isao Abeval közösen dobtak össze. Ők ketten egyébként még egy *Street Fighter Tribute* albumot is készítették, akinek van kedve, keressen rá a neten, és hallgassa meg például Ken pályájának feldolgozását. Na akkor fogja érezni, amit leginkább hiányolok ebből a játékból. Érthetetlen, hogy bár minden egyes mozdulatot, animációt, hajtincset átkopizták a régi szép időkől, a zenéket egy az egyben elfelejtették és lecserélték, például a főcímenét a leggusztus-talanabb japán szoftrock ömlengésre. A pályákon csak halovány foszlányokban csendül fel valami az eredeti tak-tusokból (Ryu zenéjét nem merték kivenni, de ab-ból is egy na-

gyon gyenge verziót kapunk itt), bőven akad viszont az Elton John Lion Kingjére, vagy az olimpia nyitódalára emlékeztető giccstengerből. Bárcsak felfogták volna, hogy Guile zenéje ugyanolyan része Guile-nek, mint a Sonic Boom. A lényeg: a legenda újra él, és erősebbnek tűnik, mint valaha. Hibái akadnak, de nem csodálkoznék rajta, ha egy újabb generációt csábítana át saját mű-fajára. **GS**



Randítippek Rufustól



Győri balett



Benézte

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/street-fighter-4

GameStar

DUNCAN

A legjobb verekedős játékok. Legjobb. Verekedős játékok.



HARDVERIGÉNY:

Pentium 4 2.0GHz CPU, 1 GB memória, NVIDIA GeForce 6600

- felturbózott grafika
- megszokott hangulat
- 25 játszható karakter
- gyenge zenék
- túl nehéz
- maradi fizika

94

A hajsza végére visszakerülnek oda, ahová valók: a markunkba



NYÁRI TOPSELLER ÁRZUHANÁS!



BIONIC COMMANDO: REARMED



OVERLORD



COLIN MCRAE DIRT



EMPIRE EARTH



HITMAN TRIPLE PACK



BLACKSITE



F.E.A.R. GOLD



F.E.A.R. PERSEUS MANDATE



KANE AND LYNCH DEAD MEN



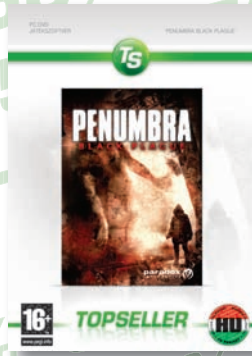
CONFLICT DENIED OPS



CLIVE BARKER'S JERICO



TIMESHIFT



PENUMBRA BLACK PLAGUE



TURNING POINT FALL OF LIBERTY



SUFFERING PACK



Vásárolj meg a **TOPSELLER** sorozat tagjait most **3990 Ft** helyett **1990 Ft**-ért.

TS.CDPROJEKT.HU

© 2008 CD Projekt Magyarország Kft. A „TOPSELLER” logó és felirat valamint az „TS” logó a CD Projekt Magyarország Kft. bejegyzett védjegyei. Minden egyéb védjegy, márkanév, logó, név és grafikai elem a megfelelő tulajdonosok birtokában van. Minden jog fenntartva.



Az akció 2009.augusztus elsejétől a készlet erejéig tart. A feltüntetett árak, ajánlott fogyasztói árak.

MÉDIATÁMOGATÓ:



EGY KÁVÉ MELLETT... ... MATSUURA MASAYÁVAL

Interjú a ritmusjátékok atyjával

//Eskin



NÉVJEGY

NÉV: Matsuura Masaya
1961-ben született, Tokióban él, a Ritsumeikan Egyetemen végzett. A végzése után, 1985-ben megalapította a Psy-S nevű zenekart, amelyben főemberként szintetizátoron játszott. A zene iránti szeretete összekapcsolódik a játékok iránti szeretettel, így alapított egy NanaOn-Sha nevű japán játékfejlesztő céget, amely azóta is töretlenül működik.

Matsuura Masaya első nagy dobása fejlesztőként a Rodney Alan Greenblattal (amerikai animátor és dizájnér) közösen készített *PaRappa The Rapper* volt, amely hatalmas sikereket ért el. Ez volt az első valódi ritmusjáték a világon – tulajdonképpen ez követte ki az utat a *Guitar Hero*-nak és társainak. A fejlesztő legutóbb szintén egy ritmusjátékon dolgozott, a *Major Minor's Majestic March* című Wii-csodán, amelynek fejlesztéséhez Rodney Greenblatt is csatlakozott. Lényege, hogy mazsorettként kell vezetnünk a csapatunkat, a mazsorettpálca pedig maga a Wii-kontroller... Mivel mi összesen annyit tudunk japánul, hogy moshi-moshi, az interjú elkészítésében nagy segítségünkre volt Torizo, aki egy szám erejéig kiküldött tudósítónkká lépett elő. Torizo barátunk 2001-ben, ösztöndíjjal került ki Fukuokába, ahol három év egyetem után bejutott egy helyi játékfejlesztő céghez, a Ganbarionhoz (*One Piece* sorozat), és QA és lokalizáció témakörökben dolgozott a *Jump Superstars* című DS játékon. Azóta a lokalizációs feladatokat a kiadó cég vette át, ő pedig a ZillionMonkey.com egyik oszlopos tagja.

Hogyan jött a „masirozós” játék ötlete? Ez volt előbb, és a Wii bizonyult a legmegfelelőbb platformnak, vagy fordítva, a mazsorettpalcának is beillő kontroller inspirált?

A legfőbb mozgatóerő a kiadótól érkező erőteljes sürgetés volt, hogy csináljunk egy Wii-játékot. Miután sorba vettünk néhány játékötletet, végül a szabadtéri zene témaköre mellett döntöttünk. Persze gondoltuk, hogy a Wii Remote lesz majd a mazsorettpálca, de emellett alaposan végigkutattuk a játék lényegibb elemeit is, kisebbeket és nagyobbakat egyaránt, hogy felfedezzük a játék személyiségét.

Gyakran a ritmusjátékok atyjaként hivatkoznak rád. A *Major Minor's Majestic March* készítése közben jelentett ez bizonyos nyomást?

Valamiféle küldetésemnek tekintem, hogy kibővítem a zenei játékok jelenlegi horizontját – túl a most elfogadott dimenziókon, amit javarészt a ritmusjátékok alkotnak. Ez magába foglalja életművem legnagyobb részét, de sosem éreztem magamat nyomás alatt emiatt. Mindig is élveztem a munkámat. Amik viszont valóban nyomasztóak tudnak lenni, azok a néha-néha előkerülő termékmenedzselési problémák, vagy az, hogy vajon megfelel-e majd a játék

a rajongók várakozásainak... De azt hiszem, természetes dolog, hogy ezek felmerülnek, ha egy alkotás megszületésénél segídesz.

Rodney a vizuális stílus mellett egyéb ötletekkel is hozzájárult a fejlesztéshez?

A történet háttérével kapcsolatban rengeteget segített, és persze a csomagolás dizájnjáról is sokat beszélgettünk.

Az MTV Multiplayernek adott interjúdban azt mondtad, hogy „a *PaRappát* 12 vagy 13 évvel ezelőtt adták ki, és azóta mindvégig hardcore játékosnak lenni bizonyára fárasztó lehetett”. Azt jelentené ez, hogy a *Major Minor's Majestic March* célközönségét a casual és a „visszavonult hardcore” játékosok alkotják?

Arra próbáltam utalni, hogy azok az emberek, akik annak idején játszottak a *PaRappával*, és barátokbarátnők voltak, mára már szülők. Fantasztikus lenne, ha ugyanazok az emberek mára a gyerekeikkel játsznának a *Major Minort*!

Ha kicsit távolabbról nézzük a dolgokat, milyen eddig még felfedezetlen területei lehetnek még a zenei játékok műfajának?

Ahogy már említettem, a ritmusjátékok rétege csupán egy része a zenei játékok műfajának. Például a *M4* lényege az „egység”, hogy szórakoztató zenei előadást nyújtunk, közben pedig elégedetten tartjuk zenekarunk tagjait, akik mind eltérő zenei ízléssel rendelkeznek. A játékosnak például remek vezetői képességekkel





PARAPPA THE RAPPER

1996-BAN ÉRKEZETT ÉS MINDENKIT ELVARÁZSOLT, FŐLEG AZ ELÉG BIZARR világa és története. Főszereplőnk PaRappa, egy rappelő kutya, aki el akar csábítani egy Sunny Funny nevű, virágszerű lányt – viszont ellenfele is van: Joe Chin, egy gazdag kutya. A játék lényege, hogy megfelelő pillanatban kell megnyomni a megfelelő gombot (körülbelül mint a Simon mondja nevű játéknál), és akkor rappelünk. Ez nekünk már annyira nem újdonság, akkoriban viszont elkapkodták az összes PaRappát, 1998-ban pedig elnyerte a Leginnovatívabb Játék díját. Második rész is készült belőle, valamint anime is, 2007-ben pedig felröppent a hír, miszerint készül a harmadik rész.



PSY-S

MATSUURA MASAYA NAGY SZERETETE A ZENE IRÁNT UGYE NYILVÁNVALÓ. 1983-ban alapította a zenekarát, ami Japánban hatalmas népszerűségnek örvendett a nyolcvanas években, viszont 1996-ban feloszlottak. Addig azonban 15 albumot adtak ki és rengeteg single lemezt, ráadásul a To-y nevű anime openingjének és endingjének is ők szereztek a zenéjét, amely két szám a fanok között az all-time legjobb.

kell rendelkeznie, hogy biztosítsa, a zenekar tagjai mind egyszerre, a megfelelő időben lépnek.

Ha áttérünk általánosságban a játékkiparra, milyen jövőbeli lehetőségek tűnnek számodra a legizgalmasabbaknak?

Nem látom mérhetetlenül rózsásnak a helyzetet, de nagyon érdekesnek találom, hogy a piac az utóbbi időben miképp globalizálódott. Nem gondolom, hogy egyetlen egyéb média is lenne, amelynek a kulturális lehetőségei annyira határtalanok, mint a játékiparé mostanság. Nagyon remélem, hogy ez olyan dolgokhoz fog vezetni, amelyek „magasabbra” ívelnek.

Mi az a játékiparral kapcsolatban, amivel nem vagy megelégedve? Mit gondolsz, hogyan fejlődhetne?

Az a legfőbb bajom, hogy nagyon sok az erőszakos játék – ráadásul nemcsak maguk a játékok erőszakosak, hanem azokra az emberekre is jellemző az „erőszakosság”, akik ezeket a játékokat fejlesztik. Szeretném, ha gondolnának arra is, hogy egy játék hatása nagyon sokáig tart a kiadása után.

Olyan sokszor kérdeztek az elmúlt tíz évben a *PaRappa The Rapperről*, hogy már nagyon meguntam válaszolni rájuk, viszont biztos vagyok benne, hogy azok, akik játszottak vele (családok, gyerekek, egyedül és másokkal), olyan emlékeik vannak a játékról, hogy öröm volt vele játszani, és mosolyogva beszélnek róla.

A mostani játékokat Amerikában már piacra dobták, és e hónapban



Jelenik meg Japánban. Mikor érkezik Európába, lehet tudni?

Azt hiszem, nemsokára. Tartsatok még ki egy kicsit, európai játékosok!

Korábban úgy nyilatkoztál, hogy a videojátékok „határok nélküliek”. Mégis, ha szerinted van különbség az egyes régiók játékosainak elvárásai között, mi az?

Nemcsak a játékokra igaz, hogy az emberek ízlése egyre jobban kifinomul. Úgy vélem, ez a jelenség dominánsabb a régiók szerinti szegmentációnál.

Kinek a munkáját kedveled a legjobban?

A *Flower* dizájnere előtt le a kalappal!

Melyik játék a kedvenced?

Az utóbbi idők játékaik közül a *Flower*.

Milyen más játékot fejlesztenél a zenei műfajon túl?

Erre már van példa: a Corner Shop sorozat DS-re. Egyébként nem kategóriákban gondolkodom: akármilyen játékon is dolgoznék, biztos, hogy a zenének központi szerepe lenne benne.

A játékiparon kívül mivel foglalkozna szívesen?

Majd ha eljön az ideje, elgondolkodom rajta (*nevet*).

Hogyan pihensz a szabadidőben?

Olvasok (mármint próbálom a lemaradásomat behozni), naponta edzem

(félgőzzel), egynapos túrákra megyek (múlt héten Yokohamáig jutottam el).

Legvégül: beavatnál kicsit minket a következő projektedbe?

Amin most dolgozom, az mind hordozható hardverre készül, de van egy játéktervem otthoni konzolra is. Jelenleg ennyit mondhatok.

Köszönjük Torizo segítségét!

Zillion
Monkey

www.zillionmonkey.com

ARMA 2

Valóság(hű)(bb) Harci(bb) Szimuláció(bb)

KIADÓ 505 Games **FEJLESZTŐ** Bohemia Interactive **RÖVIDEN** A legteljesebb háborús élmény, reális tájakon, reális fegyverekkel, irreális bugokkal...



A Z OPERATION FLASHPOINT (OFF) és kiegészítői sikere, majd egy kis codemasterses jogi hentes és egy mérsékelt sikeres ArmA Armed Assault játék után a fejlesztő Bohemia Studios ismételtelen a hadszíntérré lép az ArmA folytatásával, a fantáziadús nevű ArmA 2-vel, amelynek dobozára nagy betűkkel rá is nyomtatták ékes magyar nyelven: „Valóság(hű) Harci Szimuláció”.

A SZÁRAZ TÉNYEK

A játék készítői számos újítást ígértek az ArmA első részéhez képest. Ha vesszük a fáradtságot és az installálás alatt áttekintjük, hogy a fact sheeten miket tüntettek fel, akkor láthatjuk, hogy valóban fejedelmi kínálattal állunk szemben. Az MI már centiméteres skálán „gondolkodik”, szemben az ArmA 1 méteres precizitásával. Van elsősegély, tehát sérüléseinkből felgyógyíthatnak szanitéc társaink, cipelhetjük a sérülteket, hallgathatjuk önnön halálhőrgésünket is. Ígérnek kifinomult HALO-insertiont, ami nem az Xbox bújtatott kampánya miatt került be a játékba, de erről lesz még szó majd később. Akad még sokkal jobb és folyamatosabb animációs technika, valós kézjelek, kommunikáció, beszélhe-

tünk a szereplőkkel. Van teljesen új hangrendszer, Doppler-effektusok (imádni fogjátok, hisz már a neve is olyan szép), sőt, a hang a távolság függvényében változik, torzul. A technikus urak 978 különböző hangmintát sűrítettek a játékba – ez valószínűleg elég nagy szám a versenytársakhoz képest, különben nem írták volna le a fact sheeten, és ez tehet arról, hogy 1 gigabájt körüli csak maga a hangkönyvtár. A járművek hangja is nagyon összetett: a motor zaja, a kerekek súrlódása a talajon stb. mind-mind hozzájárul egy-egy jármű aktuális hangzásképzéséhez (egy helikopter teljes hangképe például 40 különböző mintából áll). A single player sztori a tevékenységünk függvényében alakul, cselekedeteink befolyásolják az események menetét, a történetvezetést. Használhatunk egy-szerre többféle játékvezérlőt, például két joystickot (gondolni se merem rá, hogy ez mihez kell). 225 négyzetkilométer valós terület járhatunk be (235 929 600 pixelyi műholdkép alapján), több mint 50 várossal és faluval, 8 különböző állatfajjal, 31 férfi és 37 női civil karaktertípussal (és igen, még itt is ők vannak többen). Az Új Magyarország programot is leköröző közlekedési beruházás is megvalósult: 330 km út, 100 km villanyvezeték, 1883 forgalmi jel-

zés, 726 ezer fa, 152 ezer bokor és egy jéti vár ránk az ArmA 2-ben. Az aktív objektumok is komplexebbek, egy karakter akár 10 000 poligonból is állhat, a járművek 20 000, a fegyverek pedig akár 8000 poligonból is felépülhetnek. Az évek során szüleit által a matekkorrepetációnra költött luxusvillányi összegek bizonyíthatják, hogy nem vagyok egy kimondott Erdős Pál, de nem tudom nem észrevenni, hogy egy fegyver közel annyi poligont tartalmazhat, mint egy katona, tehát vagy a fegyverek überbrutáló, vagy a katonák halálgagyik, szigorúan a számok nyelvén persze. A derek modellezők csak az ArmA 2-höz elkészítettek nekünk 136 különböző (és itt nem csak a színükről van szó) járművet, 14 repülőt, 13 helikoptert, 18 lánctalpas és 80 gumikerekes harci autót, ezeket mind használhatjuk – vagy mások használják, mondjuk ellenünk. Azt is írják, hogy 2 motorbicikli- és 1 biciklimodell van a játékban, ami nyilván fájdalmasan érintheti a Levegő Munkacsoportot, de hát végül is háborúban mindegy, mit lőnek ki M1A1-gyel az ember alól: Csepelt vagy Szputnyikot, esetleg egy Babettát. Van még 17-féle statikus fegyver (aknavető, rekétakilövő stb.), illetve 8-féle hajómodell, ha esetleg pecázni vágyó a megfáradt katona. Mindezen szédítő

fegyverarzenál nem érne többet, mint egy kalap krumpli, ha nem párosulna hozzá egy kifinomult pályaszerkesztő és script engine, illetve a csoportos tevékenységre ösztönző multiplayer rendszer, a leghasznosabb időtöltés érdekében.

AZ ARMA ÉS A FÁJA

Az ArmA 2 igazi szimulátorhoz méltóan nem is akar úgy viselkedni, mint egy Call of Duty vagy Battlefield, járja a maga útját végtelen tájával, realisztikus járműveivel és valóság(hű) ballisztikájával. Installáláskor nem kényeztet superrenderelt videóval, és meg kell elégedjünk a játékindításnál és a töltések alatt a 80-as éveket idéző átvéztető képekkel, de hát ez egy ilyen műfaj. Az ArmA 2 tényleg csak önmagával hasonlítható, pontosabban egyetlen műfajbéli társával, az ArmA 1-gyel, amely vegyes érzelmeket váltott ki a harci szimuláció rajongói körében. Az ArmA 1 méltó utódja lehetett volna az OFF-nek, ha a Bohemia még egy kis időt szán a fejlesztésére, és nem úgy dobta volna piacra, hogy bugoktól hemzseg, ráadásul az aktuális csúcskonfigurációkon is erősen szaggatott. Ezt a hagyományt sajnos az ArmA 2 is követi, olyan annyira, hogy az első patch a megjelenés napján kikerült a játék hivatalos weboldal-



Szegény kecske belekeveredett a konfliktusba



Viszlát, és kösz a halakat...



Nincs az a kimondott pörgés...



Lángoktól ölelt kis ország? Haha, majd mindjárt!

ára. A hibák ellenére azonban az *ArmA 2* játékelménye erőteljesebb, mint az *ArmA 1*-é volt, és ez sok olyan újításnak köszönhető, amelyet a játékosok véleményeit figyelembe véve alkalmazott a fejlesztő.

KORAI ÖRÖMÖK

Az első, ami szembetűnik, az a kezelőfelület megváltoztatása, amely valóban előnyére vált a játéknak – számomra sokkal használhatóbb, mint a korábbi *OPF*- vagy *ArmA*-felületek. (Azért némi öröm is vegyül az örömbbe, ugyanis multiplayerben a játék egyéb részein használt panelméret-beállításal nemigen tudtam boldogulni, a lobby, más néven a pool, így túl kicsi. Ha viszont úgy állítom be, hogy itt használható legyen, akkor a single küldetéseknél vesz el sok helyet a kezelőfelület.) A játék indítása után a második kielégülés akkor ért, amikor megláttam a háttérben real time renderelt vizet, ami fantasztikusra sikerült, és mivel a játék motorja renderelte, ezért úgy döntöttem, hogy az *ArmA* grafikája szép. Nagyon szép és kidolgozott.

A PR-osok nem hazudtak, a járművek, karakterek, fegyverek valóban nagyon kimunkáltak, az effektusok szépek (ld. a mellékelt képet a repülőőről), itt valóban szimuláció-

MEGKAPJUK A LEHETŐ LEGREÁLISABB HÁBORÚS ÉS HARCI ÉLMÉNYT, AMIT CSAK JÁTÉK NYÚJTHAT



A REALITÁS

Grúzia és Csernarusz

HA EGY PILLANATRA nem figyel oda az ember, máris képes észrevenni a hasonlóságot az *ArMA 2* sztorija és a fájdalmas valóság közt. A játékban a csernarusszai események kísértetiesen emlékeztetnek a tavalyi grúziai vizsálya, és nem nehéz azt gondolni, hogy a játék készítői szándékosan hozták párhuzamosra a sztorit a valósággal. Ezzel szemben a Bohemia Interactive a nyilatkozataiban elzárkózott ettől a feltételezéstől, ugyanis az *ArMA 2* sztorija már a grúz válság előtt megszületett. A sors fintora, hogy az élet megismételte a játékot, és jól rávilágít, hogy egy-egy geopolitikai, etnikai vagy más érdeklőlönségből fakadó konfliktus mennyire ostoba módon vezethet emberi életek kioltásához. A háborúknak csak vesztesei vannak, tartja a mondás, és nem árt ezt észben tartanunk, bármennyire is élvezetes kaszabolunk az ellenséget.

Na majd itt. Itt már tényleg biztosan jön majd szembe valaki.



ról van szó, nem pedig arcade feelingről. Sokak számára manapság etalonnak számít például a *Crysis* grafikai világa, ami valóban nagyon részletgazdag és jól néz ki, ám az *ArMA* a maga visszafogott színeivel, egyedii megoldásaival valahogy valóságúbbnak tűnik, harcászatra legalábbis mindenképp. Na jó, mondjuk úgy: másképp szép (persze ekkor meg is van a maga gépigénye). Ne feledjük, az *ArMA* komplex szimuláció, tehát más kategória, annak minden előnyével és hátrányával egyetemben. Természetesen rendelkezik hátránnyal is, ugyanis ha megpróbálunk egy komplex környezeti szimulációt összegyúrni egy teljes haditechnikai bemutatóval, egy járműszimulációval (vízen, földön, levegőben), és mindehhez teljes szabadságot is pakolunk, akkor az eredmény az *ArMA 2* esetében olyan kompromisszumokkal jár, mint a leegyszerűsített épületszimuláció (mert rombolásnak ezt nem nevezném, rombolás az a *Battlefield: Bad Company*ban van, kérem). Az, hogy egy szimulátorban az épületek egy robbanás során mindig azonos módon süllyedjenek el,

szó szerint rangon aluli még az *ArMA* esetében is. Az *ArMA 2* épületrombolási mechanikája ágyúlövedékkel találkozáskor például három fázisú.

1. az épülettel az első találkozás konkrétan semmi sem történik.
2. az *ArMA 2* jó bűvészmódjára a füst leple alatt betölt egyelőre textúrázott, rombolt épületet. Ez azt jelenti, hogy a találat helye és a textúra (korom stb.) szinte soha nem esik egybe.
3. a harmadik lövéstől az épület elsüllyed. Igen, elsüllyed, mert nem összedőlés és még csak nem is borulás, amikor függőlegesen vonalú mozgás után elnyel valamit az anyaföld. Mindezek után nem mindegyik épület süllyeszthető, és már messziről kiszűrhatjuk, mely modellek fognak egy kis ágyúzás után elsüllyedni és melyek maradnak sérülésmentesen talpon. Na mindegy, talán erre is hamarosan kijön egy patch. Azért bosszantó ez, mert az *ArMA 2* egyik szépsége pont a részletekben rejlik – az olyan apróságokban, mint például amikor beszállunk egy A-10-es repülőbe, akkor kinyílik egy kis ajtó, ami-

ből (mint a valóságban) lenyílik egy hidraulikus létrácska, ami segít bemászni a fülkébe. Awesome. Igazán awesome viszont akkor lenne, ha ez minden járműre működne, de sajnos be/kiszállási animáció más járműhöz nem készült. Ellenben érdemes a járművek műszerfalát, a külső festésüket, a felirataikat szemügyre venni, vagy akár a fűre vetülő árnyékunkat, hogy megállapíthassuk, a grafikával nincs itt gond.

SZIA, CSERNARUSSZIA!

A single player történet izgalmas, de nem árt észben tartani, hogy ez csak egy kis része az egésznek, hiszen az *ArMA* játékelménye a multiban teljesedik ki igazán. Minden fontosabb tevékenységet begyakorolhatunk a tutorial pályákon, amit a frappáns „Kiképzőtábor” néven definiáltak a fordításért felelős bohemiás kollégák. A fordítás egyébként annyira „jól” sikerült, hogy már készül is az új, amelyet magyar rajongók (*ArMA.hu* közösség) készítenek, és sokkal jobbnak ígérkezik, mint a Bohemia által megbízott fordítók munkája, akik szolgai hűséggel szinte mindent magyarítani próbáltak (így változtak meg a játékban az eredeti helységnevek műmagyar nevékké, és így lehetett Csernaruszból Csernarusszia). Ízlés dolga, de amit láttam az új magyarításból, az valóban hasznosabb fordításnak tűnik. Állítólag egyébként be is fog kerülni valamelyik hivatalos patch-be.

NÉZD MEG FUTÁS KÖZBEN!

A kiképző tábor küldetései, hm... mondjuk úgy: jópofák, pont arra alkalmasak, amire készítették őket. Meg kell még említenem a „fegyvertár”-nak csúfolt armoryt is, ahol lehetőségünk van mindent kipróbálni az *ArMA 2* arzenáljából. Szó szerint. Tehát minden jármű, fegyver, karakter és állat ki-

próbálható, és miniküldetéseket hajthatunk végre velük. Lehetünk katona, néni, bácsi, csirke, kecske stb. ami rendkívül növeli a fun faktort. A ranglétrán a miniküldetések elvégzésével egyre feljebb haladunk, és egyre több dolog kipróbálására lesz lehetőségünk. A fegyvertár tehát egy sztori nélküli miniküldetés-sorozat, megspékelve a különféle szerepek kipróbálásával. Ha túljutunk a kiképzéseken (vagy egyből a lecsóba csapunk), akkor kezdetét veheti a valódi single sztori, amely meggyőző és fordulatos, bár számomra teljesen érdektelen. Amíg játszottam vele, kissé idegesített az NPC-k folyamatos vartyogása, ugyanis megadott nekik az a lehetőség, hogy szóba elegyedjenek velünk. Valószínűleg az első *OPF* óta erre vártak, mert meglepően sokszor próbálnak olyan dolgokról beszélgetni velünk, amelyek teljesen testidegenek egy háborús szimulátorban (hozzáteszem, nem vettem még részt valódi háborúban, lehet, hogy ott normális dolog, sőt bevett szokás, hogy amikor rohan az ember teljes harci díszben, egy rakétavetővel a kezében, akkor a járókelők az időjárásról faggatják). Amúgy a történeti szál számos bájos elemet és armányt tartalmaz. Az események egy Csernarusz nevű ország körül forognak, amit a magyar nyelvű verzió konzekvensen Csernarussziának hív (angolul és németül nem „iáznak”). Derék amerikai hazafiként (tengerészgyalogost alakítunk) áldásos tevékenységünkkel segíthetjük a különböző erőket (ezek zászlóinak a kinézete leginkább afrikai népek szín- és formavilágára emlékeztet) előretörni – és ahogy a fejlesztők beharangozták, döntéseink valóban szabadon alakítják az események folyását, hogy a történet végül így végződjön, ahogy megérdemljük (gondolom, persze bármi is lesz, az olajme-



i Járműveinket helikopteres emeléssel is bejuttathatjuk az ellenséges területre. Ez ám a finom úri huncutság!

A málnabokor bekerítve, ismétlem, a málnabokor bekerítve!



zők amerikai érdekltségbe kerülnek). Férfiasan bevallom, a single player kb. másfél órán át tudott lekötni, utána meguntam (illetve már előtte meguntam, de csak akkor hagytam abba). A single ebben a játékban arra való, ha elfelejtjük a Chello-számlát befizetni, akkorra is legyen valami (ugye-ugye, a *WoW*-ban milyen kár, hogy nincs ilyen...). Lehet, hogy csak én vagyok életunt, és örök elégedetlen, de az a százharminckilenc felhasználós, elfoglalós, elárulós, megbosszulós stb. katonás történet, amivel csak az elmúlt években találkoztam, kiölte belőlem az érdeklődést a nem létező országok háborús konfliktusai iránt. Tehát irány a multi.

IRÁNY A MULTI!

A multi indításakor több dologgal szembeüthetünk. Első és legfontosabb, hogy már a megjelenés napjaiban is nagyon sokan játszottak az *Arma 2* szervereken. Második meglepetés, hogy a lobby/pool egészen átláthatatlanra sikerült (tudom, vakegér vagyok, de ennél már számtalan jobb megoldást láttam). A harmadik meglepetés, hogy a legtöbb szerveren a játékok konfigurációja olyan beállítású, hogy pont a legjobb látványelemeket veszítjük el a játékban. Leggyakoribb, hogy a fű megjelenését lekapcsolják, elsősorban erőforrás-menedzsment címszóval, illetve azért, mert kb. 50 méterig takar a fű, utána már egyáltalán nem. További hátránya a fű használatának, hogy hatalmas lesekedésként zavarja a kilátást, illetve folyamatos mozgása miatt hiába hajlik el előttünk, kilátni még mindig nem lehet rendesen. A fűmozgás miatt ilyenkor még nehezebb kiszűrni egy mozgó ellenséges alakot, mivel az egész képernyő mozog. A szerverek játékmódjai sokszor ezért kapcsolják le a fűvet, és így (illetve pár más grafikai beállítással) viszont az *Arma 2* villámgyors lesz,

és a megjelenítés leginkább az *OPF*-t idézi. Márpedig a HC *OPF*-playerek pont ezt a vizuális élményt hiányolták az *Arma 1*-ből. Kicsit szomorú, hogy bekapcsolt fűvel a teljesítmény drasztikusan csökken, de ahogy a mondás tartja, fű nélkül is lehet fantasztikus a parti, ha van gomba.

VÁLL A VÁLLHOZ, KÉZ A KÉZBE

Az egyik legkedveltebb multi játékmód a kooperatív (Evo, Domination), ahol általában az egész sziget elfoglalása a cél (coop, tehát minden player szövetséges), városról-városra, mellékküldetésekkel tarkítva (konvoj, túszejtés, gyárrobbantás), a lehetőségeknek se szeri, se száma. Hasonló elvű a Warfare multi játékmód, ami az *OPF CTI* (Conquer The Island) modjából nőtt ki magát hivatalos tartozékká (ismét egy jó példa a közösségi tartalomfejlesztés üzleti modellbe illesztéséről). A Warfare-be még gyúrtak egy kis RTS-elemet is, ugyanis van egy commander, aki menedzseli az erőforrásokat (bázis, védelem, anyagok stb.) és építkezik. A többi játékos a bázison katonákat, járműveket, fegyvereket vásárolhat, és persze harcol a sziget elfoglalásáért (egy 2x10 fős partiban 200 feletti célponttal). A coop evo multi játékmódok menthetőek, tehát a küzdelem folytatható később is, ami nagyon hasznos, mert egy-egy ilyen sziget-foglalás akár többnapos elfoglaltságot is jelenthet a játékosoknak. A klasszikus (CTF, SC) egymás elleni pályákból még kevesebb van a szervereken, de a játék rajongóit ismerte ezek száma is nőni fog. Ne felejtsük el, hogy a legjobb pályákat és küldetéseket a rajongók, modderek fejlesztik, és ehhez minden eszközt megad nekik az *Arma 2*. A multi non plus utrája az olyan önszerveződő játékos társaságok létrejötte, mint a nemzetközi IC (International Conflict) vagy



Evolúció

Szebb, mint új korában

AZ ARMA FEJLESZTŐI megörvendeztetek egy képsorozattal, ahol összevethetjük, mennyit is fejlődött a grafikai engine az *OPF* óta. Mi pedig mellékeljük a csúnya valóságot egy fénykép formájában. Amí a képeken talán nem látszik, az az, hogy az *Arma 2*-vel helikopteres repülés minden eddig készült szimulátornak csúnyán odacsap. Elképesztően nagy élmény a részletesen kidolgozott táj felett repülni, pláne úgy, hogy társaink alattunk harcokcsatását játszanak, vagy épp csak alaki kiképzészenek. *Arma 2*, le a kalappal előtől!



Operation Flashpoint



Arma



Arma 2



...és a valóság...

Amott, túl a mogyoróbokrokron, már eszkalálódik a konfliktus



az *Arma2.hu*, ahol a hardcore játékosok saját szabályok szerint, saját játéklevelel, saját addonokkal nyomják a háborút, és egyezményesítik a Vérpistikék kizárását.

DERÜLT ÉGBŐL

Szintén modból nőtte ki magát az *Arma 2* Halo (High Altitude Low Open) eljárása, amely úgy működik, hogy halálunk után az újraszületést kérhetjük Halóval is. Ekkor nem a zászlónál, X perc múlva születünk meg, hanem a térkép egy random pontján érkezőnk, pár ezer méter magasságban. Innét zuhanhatunk a célunk felé, és nyithatunk ejtőernyőt, ha gondoljuk. A zuhanás nagy sebességgel történik, tehát a pontos „célzúshoz” érdemes 150–200 méteren nyitni az ernyőt, mert ekkor még van időnk korrigálni, és egyúttal a Tunguskák és Shilkák pergettűzéből is meglepni. A Genfi Egyezmény betartását játékon belül senki sem felügyeli, tehát az ejtőernyősre itt szokás lőni, mondjuk mindennel, ami rendelkezésre áll. Az alap ejtőernyő irányítását javították az *Arma 1*-hez képest, de maradt egy bug, így néha beragad, és nem irányítható, csak freelookra vált. Számos más bug is megfigyelhető az *Arma 2*-ben, ami jelentősen visszaveti a játéklevelet. Sokan panaszkodnak, hogy a lobby után nem lép be a küldetésekbe a játék, illetve párszor nekem is teljesen kifogyott, a Windows desktopot egy szempillantás alatt elővárszólva, minden jel nélkül. Játék közben előfordulnak teljesen megmagyarázhatatlan hibák, időnként az objektumok egy része szétesik, elveszít textúráit, és „téli táj” kerül szemünk elé. Mások egy velünk lezuhanó repülő nem robban fel, vagy épp az RPG-nk akad el egy kerítéslemben (ütőközésvizsgálat, ugye-ugye...). Természetesen a Bohemia előbb-utóbb javítja a hibákat, de az embernek az az érzése, hogy egy nem teljesen befejezett játékot vásárolt meg, és mivel az *Arma 1* is hasonló érzéseket váltott ki, ez felettébb sajnálatos. Sajnos egy-két olyan hiba is napvilágot lát

tott azóta, amelyeket a hírek szerint nem is lehet patch-ekkel javítani. Azt hiszem, arról lehet szó, hogy a fejlesztők és a kiadó úgy döntöttek, hogy a *CoD Modern Warfare* és az *Operation Flashpoint: Dragon Rising* őszi megjelenése előtt piacra kell dobniuk az *Arma 2*-t. Fájdalmas, de a harci szimulátorok valóságához az üzleti valóság is szervesen társul.

DŐLNEK A MODOK

Az igazán erős multiélmény az *Arma 2*-ben is a saját küldetések, modok alkalmazásával érhető el, és bár csak pár napja jelent meg a játék, máris számos egyedi pálya, mod és más finomság jelent meg hozzá a rajongók szorgos munkája eredményeképp. (Isten tartsa meg a jó szokásukat!) Az egyéni pályák és küldetések, a nagyon jól konfigurálható modolhatóság vesztélettel tulajdonsága az *OPF-Arma* vonalnak, és ez úgy ad folyamatosan megújuló és bővülő játéklevelet, hogy a játék fejlesztőinek valójában nem is kell új pálya- és küldetéskészítéssel foglalkoznia a játék megjelenése után (legálább lesz idejük a hibákat javítani). Az *OPF*-hez nagyon könnyen készíthetünk magunk is kiegészítő, illetve pályát és küldetést, a szerkesztő használata pofonegyszerű, ledobunk egy biciklit egy hegytetőre, és máris tesztelhetjük a pályát. Belépünk, felpattanunk, gurulunk a hegyoldalban, a völgyben a rétre érve pedig egy nyúl elszalad előttünk a naplemente halovány sugarai előtt. Bámulatos. Következő körben kipróbálhatam mindezt egy MIA1-gyel, de (szerencsére) nem találtam meg a nyulat. A csapatok telepítése, az időjárás beállításai mind-mind gyerekjáték, és akinek hajlama van rá, a pályaszerkesztőben sokkal jobban elszórakozhat a szituációs hadgyakorlással, mint Csernorusszia single küldetéseken keresztül megsegítésével. Az MI-katonák életszerűben reagálnak és viselkednek, mint az *OPF*-ben és az *Arma 1*-ben, pedig már ott is sokkal természetesebben sikerült az AI meg-



valósítása, mint a legtöbb hasonló játékban. Szerencsére sokat változott az AI-k célzási pontossága is, és lehet, hogy itt kap szerepet az AI centiméteres koordinációja, mert már sokkal kevesebb a messziről, bokron keresztül, AI által elért headshot (de azért így is akad...).

CSAK BÍRJA A VASI!

A pályaszerkesztő amúgy remek eszköze az *Arma 2* gépígyényének lemérésére. Talán az eddigiekből már kiderült, hogy az *Arma 2* egyik legnagyobb gyengesége (a bugok mellett) a nagyon nagy hardverigény. Amikor itt „nagyon nagy”-ot mondok, akkor „hatalmas”-ra, sőt „annál is nagyobb”-ra kell gondolni, sajnos. Épp úgy, ahogy az *Arma 1* megjelenésekor, most is elmondható, hogy a grafikai motorban rejülő lehetőségek széles körű kihasználásához valódi csúcs PC kell. Egy 3.3 gigahertzre húzott Q6600-as proci, ATI 8800GT-vel (és ez azért az átlagos konfiguráció mellett) éppen, hogy elviselhetően teljesít egy kb. háromnegyed szintű grafikai beállítás mellett. A játéklevelet ilyen konfigurációnál lesz élvezetes és a megjelenítés sebessége ideális, ha lebutítjuk épp úgy, mint a multi pályák esetében a szervereken teszik. A maximumhoz közeli grafikai beállítások minimum NVIDIA 275-ös, vagy ATI 4870-et kívánnak, és a teljes grafikai arzenál bekapcsolása (fű, árnyék maxra, nagy látótáv, háromszoros anizotróp szűrés és minden más fityfene) még többet kíván. A teljesítmény tesztelésére, mint mondtam volt, a pályaszerkesztő jó lehetőséget ad, próbáljuk is ki legott: ha MI-katonák nélkül barangolunk egy tájon, akkor a 3.3 Q6600 konfiguráción simán megy a 80 fps. Ha a szerkesztőben leteszünk kb. 40-50 katonát, akkor a megjelenítés egyből 40 fps-re esik, és ez a pálya még nem tartalmaz eseményeket, kapcsolókat, nincsenek járművek stb. A processzor sebességével játszodozva arra jutottam, hogy az *Arma 2* sebességében a grafikus kártyának nagyobb szerepe van –



A fegyvertár menüpont alatt szerepjátós miniküldetéseket tolhatunk. Lehetünk kecskék, tyúkok, kakasok stb. és tehenek (több színvariációban!). De legyek és szitakötők nem – na EZT sosem bocsátjuk meg, Bohemia!



Jogi esetek

A kettő pont nulla

AZ ARMA 2-T a Cseh Bohemia Studios fejleszté, és elődeit (*OPF, ArMA*), pontosabban a velük mellésközön fejlesztett *VBS-t (Virtual Battlespace)*, számos ország hadserege használja valós taktikai és harci kiképzésre. Pár éve a Bohemiának – mint Zsanettnek a szervekkel – sikerült a kiadójával, a Codemastersszel egy igencsak sikamlós szituációba keverednie, és mindennek folyamánként (sic!) alakult úgy, hogy az *Operation Flashpoint* név a Codemasters tulajdonába került, a tudás meg a Bohemiánál maradt. Innét ered az *ArMA* (ez az *OPF* bohemiás továbbfejlesztése), és ezért jelenhet meg idén ősszel egy másik játék *Operation Flashpoint: Dragon Rising* címmel a Codemasters gondozásában, amit viszont nem a Bohemia fejleszt. Tehát az *ArMA* nem az *OPF 2*, és soha nem is volt az, pedig mégis. A Bohemia egyébként igazi műkedvelő fejlesztő csapat, nem is foglalkoznak mással, mint *OPF...* izé... *ArMA*- és *VBS*-fejlesztéssel, életüket a harci szimulációknak szentelve. A harci szimuláció mint műfaj, igazából csak az övék, és a fanatikus rajongóik szerint minden más harci FPS csak kvarcjáték az *OPF/ArMA* mellett.

pár száz meghertz procihúzás vagy -eresztés nem sokat változtat. Persze visszavehetünk a grafikából, de ekkor pont az *ArMA 2* szépségét veszítjük el.

BÁBEL

A gépjárművek, repülők stb. vezetése már-már szimulátoros, de pont elegendően egyszerű a mezei usernek is, hogy élvezhető maradjon. A fegyverarszénalban megtalálható az Osprey, ami egy félig repülő, félig helikopter – na ezzel sem gyerekkjáték a fel- és leszállás. A harckocsik lövéseként egy nagyon jó effektel találkozhatunk, a célzó nézetben ugyanis egészen életszerű grafikai megjelenítést kapunk, a színek megváltoznak, kicsit más, mosottabb minden. Aki nézett már harckocsi célzórendszerébe (belülről), az talán tudja, miről beszélnek, aki pedig nem, az megnézheti az *ArMA 2*-ben. Érdekes, hogy a különböző nyelvű katonák és civilek anyanyelvükön beszélnek, és a megjelenő chat üzenetei is többnyelvűek. Ez keveredik a magyar nyelvű chat üzenetekkel (a saját katonatársaink üzenetei), tehát teljes a nyelvi kavalkád. A bábeli zűrzavart csak tovább fokozza, hogy az *ArMA 2* első megjelenése Németországban volt, így sokan német példányokkal tolják itthon is, illetve a multiban – ahogy azt már az *OPF*-ben megszokhattuk – a német kiadással játszó gépi üzenetei németül jelennek meg. A magyar fordítás mellett még a hivatalos honlap is

magyarul szól hozzánk, így talán könnyebb lesz a patch-eket letölteni (megláttam, persze, hogy a patch letöltése angolul van). Na mindegy, a magyar nyelvű honlapról legalább megtudhatjuk, hogy: „Közel tíz éves folyamatos motorfejlesztés után az *ArMA 2* büszkén vallhatja magáénak a világ legrealisztikusabb háborús környezetét.” Azért tíz év alatt érdemes lett volna a bugokkal többet foglalkozni, de lehet, hogy csak én vagyok kukacos. Ettől függetlenül persze még igaz, amit leírtak.

A VALÓSÁGHŰ ÉLMÉNY ÁRA

Összegezve az a benyomásom, hogy az *ArMA 2* olyan játékelményt képes adni, ami más FPS-ekből (és másból is) hiányzik. Megkapjuk a lehető legrealisabb háborús és harci élményt, amit program nyújthat. Ebben benne van a sikertelenség, a hosszú várakozás, az unalom, a bizonytalanság és még számos olyan élmény, amely a valóság része, csak épp nem szeretünk vele azonosulni. Aki ennél pörgősebb, arcade-ebb élményre vágyik, annak nem biztos, hogy az *ArMA 2* megfelelő választás. Tény, hogy sztorijában, pörgő eseményeiben nem versenyezhet (és nem is akar versenyezni) egy *CoD*-al, vagy egy *BF*-fel, de ha valóság-hű élményre vágyunk, akkor nincs más választásunk. Ez pedig olyan tény, amely egyedülállóvá teszi az *ArMA 2*-t. Ha valaki nem szereti ezt a stílust, az várja meg a *Modern Warfare 2*

megjelenését, amelyet biztosíthatom, magam is meg fogok venni épp úgy, mint több millió más játékos, és biztos, hogy nagyon fogjuk az *MW2*-t élvezni. De addig, amíg az *MW2* megjelenik (és utána is), az *ArMA 2*-tulajdonosok óriásiakat fognak háborúzni az *ArMA 2* coop-évo és TDM-pályáin, amíg a *CoD*-fanatikusok ugyanazokon a pár száz méteres pályákon rohagnak körbe-körbe. És ez hatalmas különbség, mert az *ArMA 2* minden nap képes új és új élményt adni, minden nap választhatunk más taktikát, stratégiát, mert a pályák sokkal összetettebbek, az MI és az eszközpark sokkal kifinomultabb. Tiszán látszik, hogy az eredeti *OPF/ArMA*-sorozat mindig is a harci szimuláció csúcán lesz és most épp az *ArMA 2* a trónörökös. A trón pedig, még ha nem is a legszebben csillog, mégis csak a királyoknak jár. Aki az *OPF* vagy az *ArMA 1* után az *ArMA 2* mellett dönt, nem csalódhat nagyot, és már csak azon kell gondolkodnia, hogy honnan fog egy nagyon gyors számítógépet szerezni...

Nehéz szívvel döntöttünk a 77% mellett. A játékelményt és feature-ök miatt simán 90% fölért érdemelne, de -5% a bugok, további -5% pedig a magas gépígyény... Végezetül még mínusz jó pár százalék, mert tíz év fejlesztés után nem lett volna szabad ennyi buggal kiadni a játékot csak azért, hogy beelőzzék a konkurenciát. GS



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

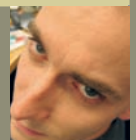
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

gamestar.hu/jatek/arma-2

GameStar

LASER

Minden hibája ellenére szerethető, sőt!



HARDVERIGÉNY:

DualCore 3 GHz, 1 GB RAM, NVIDIA 7800/ATI 1800 256 MB VRAM

- + nagyon jó grafika
- + részletes öö... majdnem minden
- + fenomenális multís játékelményt
- bugok, bugok, bugok
- béna épületrombolás
- multiban Vérpistikék

77

Aki szereti a terepszínű cuccokat, annak kötelező

OVERLORD II

KIADÓ Codemasters **FEJLESZTŐ** Triumph Studios **RÖVIDEN** Az első epizód polírozott változata, új sztorival.

Hatalmas balta a kézben, csillogó szemű lényecskék, akiket tiporni lehet és mégis imádnak minket... Legjobb!

//Flatline



A TRIUMPH STUDIOST nem biztos, hogy sokan ismerték az *Overlord* első része előtt. Az egyik első játékuk, az *Age of Wonders* első és második része, a kiegészítő lemezzel együtt mindenkit

rábresztett, hogy milyen az, mikor egy *Heroes*-klón jobb, mint az eredeti. Aztán a fejlesztők gondoltak egyet és jött az *Overlord* első része, meg a kiegészítő lemeze, amiből kapásból többet adtak el, mint a két *AoW*-epizódból összesen. Mivel pedig ez az iparág is arról szól, hogy pénzt keressenek a fejlesztők, lehetőleg minél többet, várható volt, hogy lesz második rész is.

Hogy miért is volt olyan király az első rész, hogy minden kicsit is abuzált lelkületű játékos rácuppant? Azért, amiért a *Dungeon Keepereket* szerettük anno, vagy az *Evil Geniust*. Gonosznak

i Az *Overlord 2* sztoriját ezúttal is Rhianna Pratchett, a Discworld-multiverzumról elhíresült Terry Pratchett lánya írta. Rhianna szinte csak játékokkal foglalkozik, legutóbb a *Mirror's Edge*, az *Overlord*, és a PS3-as *Heavenly Sword* forgatókönyvéért zsebelhetett be nemzetközi elismeréseket.

kell lenni, mert az jó. Olyan fantáziavilágokat rombolhattunk szét, amelyeket általában csak szivárványos, gyűrűkurás, „törpék pityangot szednek a réten”-módon ábrázolnak. Mi viszont rabolhattunk, törhettünk és megcsinálhattunk minden olyan negatív dolgot, amely ha ilyen mélységig szerepelt volna bármilyen RPG-ben, mint itt, tuti, hogy a karmánkat átrakja bonus malus -40-be.

PIKMIN-NYÚLÁS?

Igen, valóban kicsit *Pikmin*-nyúlás volt Gamecube-ról az első *Overlord*, mert ott még variálni kellett, hogy melyik típusú lényünket mekkora számban viszsűk magunkkal a megengedett összes lény-keretben, ezzel is gondolkodásra sarkallva a játékosokat egy-egy probléma megoldásakor. A második részben ez már nincs így, azaz az alapok ugyanazok, de annyira fogják a készítők a játékosok kezét, hogy sem eltévedni, sem elrontani nem lehet a lényarányokat, hovatovább alig van olyan szituáció, ahol gondolkodni kellene, mit is csináljunk. Az első rész hibái közé a sok felesleges rohángaláson felül az impek beakadás általi, butaság generálta halála volt. Így azok a lények, akik a legjobb cuccokkal tápolták fel magukat,

képesek voltak megöngyilkolni magukat, ami nem volt finom és vagy visszatöltöttük a korábbi játékállást, vagy pedig hagytuk a fenébe az egészet.

GONOSZSÁG, GYERE HAZA?

Sajnálatos viszont, hogy sokkal inkább érzem a kiegészítő lemez kiegészítőjének az *Overlord 2*-t, mint önálló, teljesen új játéknak. A grafikus motor lényegében cseppet sem fejlődött, csak lecserélték az összes objektumot és textúrát, hogy más terepeken rohangálhassunk főhősünkkel, aki ugyan jobban néz ki, mint korábban, de legalább a nála lévő balta mérete sem lett kisebb egy panelháznál. Jó, jó, van pár finesztes újítás, mint például az, hogy belebújhatunk egy-egy irányított kis impünk bőrébe, hogy bejuthassunk olyan helyekre, amelyekre nagy, testes, huszonéves *Overlord*-létünkre nem sikerül, meg irányíthatunk katapultgépeket és hasonló szerkentyűket... de ez kevés. Maradt ugyanúgy csak négy használható impfaj, a sima barna, a piros tűzbarát, a zöld méregellenálló és a kék úsz-

ni tudó. 85%-ban ellőttek már mindent a fejlesztők az első részben, amit egy ilyen típusú fegyverarzenálból ki lehet hozni, a varázslatainkat pedig megbabrálták, valószínűleg a konzolosokat tartották szem előtt. Nem egyszerűen gyorsbillentyűzhetőek ám a varázslatok, hanem nyomni kell a gombot – ha hamar engeded el, mást csinál, mint ha picit később. Így ember legyen a talpán, aki a nagy szószos kavarodás

közben, mikor minden mozog (és esetleg már akár oda is kéne figyelni, hogy mit varázsolunk), számon tartja, hány másodperce tartja lenyomva a gombot. Az impek felszerelésén kívül újabb bónusz, hogy képesek farkasra huppanni (barnák), tűzszalamandrárt terelgetni (piros), vagy pókon trónolni (zöld), azaz lehetnek pacijaik. A kékek sajna hoppn maradtak, nekik nincs ilyesmi lehetőségük. A térkép is nagyságrendekkel egyszerűsödött, pontok, szimbólumok és kivilágosodó útvonalak jelzik, merre szabad, lehet és kell is menni. Némi visszabóklászásra itt is szükség lesz, mint a korábbi játéokban, de any-

nyira nem vészes a helyzet, mint akkor. A korábban említett negatívum, azaz az, hogy a legfejlettebb lényeink megmehaltak az útvonalkeresés vagy egyszerű beakadás miatt az első részben, itt félig orvosolva lett, ugyanis pénzért és erőforrásért feltámaszthatóak kedvenceink. A játék vége felé viszont már nem hiszem, hogy sokan élneek ezzel a lehetőséggel, ugyanis még mindig jobb egy új fegyvert gyártani magunknak, mint a sok-sok imp közül egyet visszahozni. Persze, aki emocionálisan kötődik kedvencéhez, az lehet, másként gondolja a dolgot.

A töltési idők nem nagyok, mind PC-n, mind konzolon jól optimalizálták a játékot, gyanítom, elsősorban az utóbbira. Ettől függetlenül 1920x1200-ban egy 4850-es Radeon bőven elég a maximális élvezethez.

ELVETTÉK A VATTACUKRUNK

A sztori legalább poénos, mint maga a játék is, egy percig sem szabad komolyan venni. Azok után, hogy kiderült, azért náspángoltuk a temérdek főboszt az első epizódban, hogy saját bajtársainkat tüntessük el az útból, akik pont azért indultak, hogy lenyomják az aktuális *Overlord*ot, a második rész kicsit *Fable*-irányban indul. De csak picit, aki

HA CSAPOD ŐKET, CSAK JOBBAN ÖRÜLNEK!



A parti már a gorilla felbukkanása előtt is szíreális volt



Ha nem toljátok elég gyorsan, jön a koki...



A bosszok kicsit bélyegesen néznek ki néha.



A Kata Pult nevű gyorsétterem krumplihámozója



Lennart Sas interjú

Az alapító-dizájnert istenséggé most jól megmondja

Már az *Overlord* elkészülte után tudtátok, hogy lesz második rész?

Nem, akkor lettünk biztosak csak benne, mikor bejötték az eladási adatok. Reméltük, hogy sikeres lesz, lévén annyira sok FPS, autószimulátor, meg kutyaféle van a piacon, hogy egy játék, ami nem teljesen szokványos, talán megtalálja a vásárlókat és fordítva. Így is lett.



És az első tesztek után hogy viseltétek a pontszámokat? Voltak nagyon jók és voltak gyengébbek is.

Igen, ez mindig így megy, ha egy új IP-t látnak az újságírók, volt, akinek tetszett, volt, akinek nem. A *Fable*-re is többen mondták, hogy túl sötét, vagy hasonló, mégis rengetegen pont emiatt szerették meg. Ez nálunk is így volt, végtére is a számok beszéltek, ami alapján bátran vághattunk a második részre.

Kisebbségi csapatként mennyire könnyű a válság közepén játékot fejleszteni?

Az biztos, hogy nem minden játék készül 100+ fős brigáddal, így a költségek sem olyan magasak. Évente csak pár játék produkálhat milliós eladásokat, azoknál természetesen a csapat száma általában már alaptól ekkora. Mi nem vagyunk annyira nagyok, így a mérsékelt eladási adatok is jók, ha nem jobb haszonkulcs-arányt tudnak hozni, mint a nagy csapatoké.

Lesz *Overlord 3*?

Elképzelhető, de erről még most nem beszélhetek sokat, plusz az első két kérdésből nyilvánvaló, hogy meg kell várunk néhány adatot, mielőtt erről döntenénk a kiadóval együtt. (Kacsint)

levelet mer írni, hogy denemishasonlít, annak válaszul küldök belépőjegyet kétéhetes Krisz Rudi-táborba. Piciny gyermek *Overlord*ként kezdjük a tulajdonképpen tanító részt, ahol épp ott telik be a pohár kis főhősünknek, hogy hógolyóval dobálják a barátai. Ezért cserébe szénné veri őket, plusz még a békés városka karcsonyfáját is felrobbantja, biztos, ami biztos, miközben a római hadsereg épp betámadja a falucskát. Varázserővel bíró emberkéket keresnek, a falunak természetesen egy darab sincs, így sejt-hetitek, kit dobnak át nekik kompenzációként. Természetesen eddigre már jó pár követője akad gonoszságunknak, így könnyűszerrel (és egy butuska jétivel) el lehet menekülni, majd évekkel később kiolvastodni a jégmező közepéből, amelybe beleestünk, hogy elkezdhesük a játékot. Innentől kezdve nincs megállás, jön a darálás rombolás, időnként főbossharcokkal tarkítva. Mire a játék végére értek (ami körülbelül 8 órát vesz el majd az életemből), már a könyökötökön jön ki majd az összes korábbi ismert és új játékelem, de legalább nagyon impozáns környezetben lehet tobzódni, ami sokaknak eleve elég a katarzishoz. Sajnos továbbra is állítom, hogy aki nem tolta az első részt, nagyon jól fog szórakozni, viszont akkor, ha megveszi a korábbi epizódot is, abban fog csalódni, vagy épp fordítva. Mire eljuttok a végére és meglesz a három választható barátnő is, meg a rommá pimpelt kastély, már fel is ajánlja a játék, hogy akkor akár vége is lehet a dolognak, ha most megküzdeink a főgonosszal. Természetesen a kastély a központi hely a játékban, ide térünk vissza minden terület után, hogy vagy korábbi területeket látogassunk az

esetlegesen kihagyott bónusz pénz és lifeforce miatt, vagy lehet egyszerűen csak a trónon ülni és élvezni, hogy mindenki a mi baltánkat nyalja.

MULTIÖRÖMÖK

Többjátékos üzemmód is lapul a csomagban, amire eleinte furán néztem, majd még inkább, hiszen osztott képernyős módban lehet tolni, ami komoly izzadást okoz azoknak a tenyerén, akik szeretnek a barátjukkal játszani és esetleg még mindketten szeretik is az *Overlord*ot, meg a pusztítást. Többféle játékmód van, javarészt kooperatív: megpróbálni minél tovább túlélni egy arénában, ahol csak úgy özönlenek az ellenfelek, vagy áttörni minél messzebb a római légiókon stb. Kifejezetten kellemes felüldülés egy barátal együtt irányítgatni a nyomorult kis szerencsétleneket, az osztott képernyő pedig hamar megszokható. Kár, hogy teljes LAN-támogatás nincs benne és csak egy gépen nyomható, de ez úgyis közelebb hozza az élményt és a jó öreg gépnívű időket, ahol még nem az internet kényelmébe ágyazva toltá mindenki a játékokat.

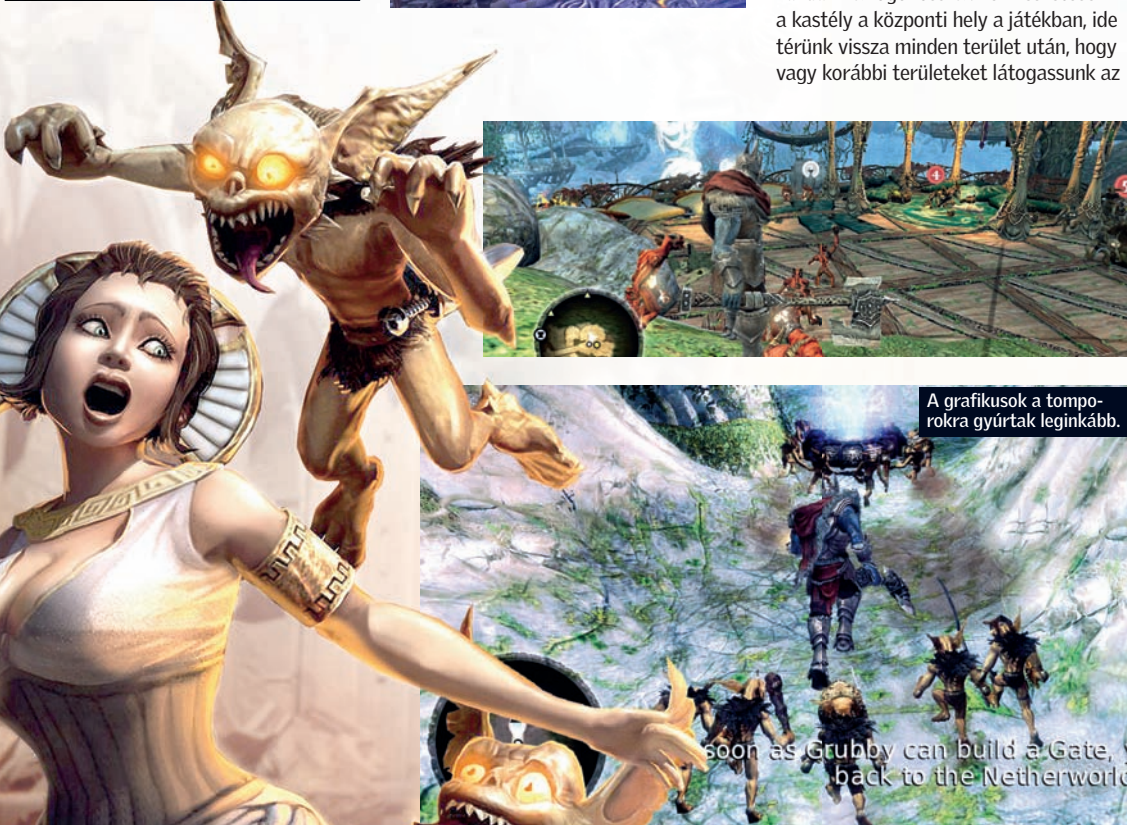
Végső konklúzióként elmondhatom, vicces kis játék lett az *Overlord 2*, de ennyi pont elég lesz, nem kell már több rész, úgy főleg nem, ha csak annyit újítanak a dolgokon, mint most. A játék színes, azaz NAGYON színes, *Enclave*-szerű esztelen öldökléses, feltétlen próbáljátok ki, ha a képek, a grafikai stílus vagy egyszerűen a hangulata miatt megtetszett. GS



Tudom, hogy melegeg van, de ne vedd le kérlek!



Do calm down Quaver, we don't want another accident!



A grafikusok a temporokra gyúrtak leginkább.

soon as Grubby can build a Gate, I'll be back to the Netherworld

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/overlord2

GameStar

Tulajdonképpen agyatlan klikktenger az egész. Rombolni viszont jó, már a homokvár óta tudjuk az oviból.



HARDVERIGÉNY:

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

- nagyon szép színes
- az alattvaló lények
- a helyszínek
- kevés szinkronhang
- ami van, az is bugyutább, mint kéne

80

Kár, hogy nincs benne VÉÉÉÉÉÉÉÉ!

Nyáron is képezd magad!

A NetAcademia, hazánk egyik legnagyobb informatikai oktatóközpontja újra IT Factory-s képzéseket indít. Töltsd hasznosan a nyarat! Ússz a kódban!

Csak nyáron: diákoknak féláron, 30 ezer Ft-ért!

AJÁNDÉK BÖGRE!

Ha jelentkezéskor feltüntetted a következő promóciós kódot:

GS07

IT Factory bögrét kapsz ajándékba.

Nyári fejlesztői képzés:

YouTube készítése 24 óra alatt Silverlight-alkalmazás fejlesztése, akár online is

Gyakorlatorientált képzés mindazoknak, akik szívesen megismerkednének a következő generációs RIA technológiával, azaz a Silverlighttal.

A képzés két alkalommal indul: július 29-én és augusztus 31-én

Képzés ingyenceneknek:

Titkosítások és feltörésük

Szeretnél szuperkém lenni? Abban nem tudunk segíteni, de a kriptográfia világába bevezetünk. Kódolás, kódtörés...

A képzés indulása: augusztus 11.

A képzésekről további információ és jelentkezés: www.itfactory.hu/nyar

ITfactory
TANULD MAGAD A LEGJOBBAK KÖZÉ

Az IT Factory kitalálója és elindítója

Médiatámogatók

NETACADEMIA
A LEGJOBBANAT TANÍTJUK.

SZÁMÍTÁSTECHNIKA
COMPUTERWORLD

PCWORLD

prog.hu

HP

hsw
www.hsw.hu

techline.hu

eduline.hu

GameStar

GameStar

Hirdess ingyen és egyszerűen!

Keress a több mint 22 000 hirdetés között!

APRO.GAMESTAR.HU



<http://apro.gamestar.hu>

[PROTOTYPE]

KIADÓ Activision-Blizzard **FEJLESZTŐ** Radical Entertainment **RÖVIDEN** Sandbox játékmenet, karakterfejlesztés, TPS akció, furá mutáns képességek, kaszabolás, disztrojolás, hupákolás

Odacsapok csáppal!

//BZ

ISZONYAT FILMMELENDUL A *Prototype*, és tény, hogy aki nem készült volna fel a játék hangulatára, kábé összerondítja magát,

mivel azonnal az akció sűrűjét mutatja az animáció – a főhős hentes benne, mint egy felturbózott, örült boncmester, testéből csápok, kámpók nőnek ki, a nép pedig csak hullik, mint a legyek. Nos, ez eddig nem is rossz, az ütős kezdés kipipálva, már csak azért is, mert még fel sem ocsúdunk a videó okozta sokkból, máris át kell vennünk az irányítást. Ott állunk egy komplett csatatér közepén, mindenfelől ellenség özönlik, lőnek, tankkal nyomnának agyon, helikopterrel vadásznak ránk – bizony, ez nem az a megszokott, nyugis tutorial rész, amikor valami csendes, eldugott

helyen vezet végig a játék azon, hogy „Így nyomd meg a gombot és akkor hopp, látod, milyen szép nagyot tudsz ugrani?”

ELEVEN TESTET SZELETELEK

A játék elejébe beépített oktató rész gyakorlatilag abban is különbözik a megszokott tutorialoktól, hogy itt gyakorlatilag minden szuperképességet azonnal használhatunk, nem kell pályák sokaságát végigtolnunk, egyenként „begyűjtve” a különböző extrákat. A játék gyakorlatilag pár utcányi verekedés alatt végigvisz szinte az összes lehetséges támadási, védekezési és speciális közlekedési módon, majd a pálya végén egy sokcsillagos főkatonával akasztjuk össze a bajszunkat az egyik legdurvább „fegyverünkkel”, amely-

ben egyszerűen magunkba olvasztjuk szegény párát. No, és csak itt indul igazából a játék, itt jön az első olyan filmcske, ami valamiféle történet alapján is megmutatja, mi a franc történik velünk, a városunkkal, meg úgy egyáltalán.

NEM LESZEK EGERETEK!

Műtőasztal, rajta szerény személyünk véresen, és jelentősen hullaközeli állapotban. Körülötünk pár orvoszerű egyén,

TI MONDTÁTOK

Lurvigcsaba: A videók felkeltették az érdeklődésemet. Bár csatlódvá láttam, hogy a magazinban nem írtatok róla semmit. **Most remélem, kellemesen csalódsz éppen. Ez egy magazin, és benne egy Prototype-bemutató...**

Kulikovo20: Fegyverrel is lehet aprítani a zombikat, vagy csak a képességeinkkel?
Néhol fegyverrel is, de abban van a legkisebb élvezet.

module: Szerintem tömegjáték, de ki hogy gondolja... :-/
Elég nagy a tömeg benne, valóban, őket kell lezúzni... :-)



BLACKWATCH, GUNSHIP PILOT: Thank you, Red Crown. I am initiating strike run.

i Hogy katonai kísérlet eredménye Alex, vagy valami másé? A nyitó animációban a tudósok arról beszélgetnek, hasonlít-e az eset az 51-es körzetben történetekhez. Ott ugyebár ufókat „vannak” - no, vajon csak viccelnek, vagy valóban erről lenne szó?

A FŐHŐS HENTEL, MINT EGY FELTURBÓZOTT, ÖRÜLT BONCMESTER

akik épp rólunk értekeznek, és nem valami hízelgően. Egyszer csak hősünk felpattan, és kiront a teremből, majd felteszi az oblgigát klisékérdést: „Ki a fene vagyok?” Bizony, a játék alapjául egy olyan történet szolgál, amely kezdetekben nem igazán az eredetiségével tűnik ki. A hősünk neve Alex Mercer – ennyit azért gyorsan megtudunk, és még valami nagyon halvány emlékképeket kapunk arról, hogy van valahol egy hügoस्कánk, meg tán egy lakásunk is (ez utóbbi, gondolom, a meglepetés pörölycsapásával taglóz le mindenkit), így elindulhatunk ezen a nem túlzottan éles nyomon, hogy kiderítsük, mi a túró folyik itt valójában.

MEHETEK EZERFELE

Innentől már sokkal inkább a miénk az irányítás, ugyanis egy tipikus, és egyre divatosabb sandbox-jellegű játékkal van dolgunk. Ha valaki az utóbbi éveket

százisban töltötte volna, dobozkában írunk arról, mi a fene is ez. Mindenesetre az a lényeg, hogy mehetünk, amerre csak akarunk, lehetséges hinteket ad persze a játék arról, merre is érdemes kószálnunk. Lényeg a lényeg, szép lassan kiderülnek randa dolgok. Elsőként persze az, hogy valamiféle furcsa kísérlet prototípusai vagyunk (nocsak, pedig már majdnem természetesnek vettük a testünkől kinövő csápokokat, kam-pókat, és egyebeket, nem?), és ter-

RÖVIDEN

A játékok tele van valóságos világbeli hirdetésekkel, online shopok és Activision-játékok posztjeivel. Döntse el mindenképpen, hogy ettől nekik realizáltabb lesz-e az élmény.



Homokdoboz?! Mi a fene az a sandbox?



GONDOLOM, MINDENKINEK megvolt a játszótéres, mászócsák korszaka, még jóval a *Prototype* előtt. A homokozó pedig szintén sokaknak ismerős lehet – ez az a hely, ahol bármit felépíthetsz és lerombolhatsz, olyan játék, ahol nincsenek szabályok és fix terep. A számítástechnikában is régóta sandboxnak neveznek olyan technológiákat, ahol egy megadott szoftvert a rendszertől „dobozfalakkal leválasztva” úgy próbálhatsz ki, hogy bármilyen részét módosíthatod, átírhatsz, akár tönkre is teheted a rendszer sérülése nélkül. A játékvilágba a sandbox név ezen tulajdonságok alapján került bele, és olyan játékokat takar, amelyekben nincsenek előre meghatározott pályautvonalak, lineáris kitételek – te magad mászkálhatsz, amerre akarsz, és a játék teljesítéséhez szükséges „waypointok” véletlenszerű sorrendben is érinthetők, megoldhatók. A hardverek fejlődésével, a játékok mögötti motorok komolyodásával egyre kevesebbszer van szükség arra, hogy töltőgéssel megszakított, többrészes pályákból álló játéktereken kelljen egymás után megoldani ezt-azt, a hatalmas terek bejárásával egyszerre jött el az az idő is, amikor ezeket a bejárható tereket véletlenszerűen pötytyözik tele a pályatervezők feladatokkal. Ilyenek a *GTA* sorozat modern tagjai, az *Assassin's Creed*, vagy akár a jelen esetben bemutatott *Prototype* is.

mészeten hamarosan az is felköl-lik az agyunkban, hogy meg kell talál-unk a felelősöket – naná, hogy nem egy békés sakkjátszmat szeretnénk be-fejezni velük. Ezenközben újra előjön-nek mindazon képességeink, amelyeket már a tutorialban is láthattunk, és bi-zony, szükség is lesz ezek használatára, mert a városban erőteljes káosz alakul épp ki. Ugyan még viszonylag nagy szá-mú „normális” ember sétál az utcákon, de valamiféle vírus terjed, amely (klisé-veszély újra!) agyatlan zombivá változ-tatja az alanyt. A város több pontján pedig mindenféle fegyveres erők gyü-lekeznek – vannak „hagyományosabb” katonák, meg kevésbé hagyományosak, akik mintha nem egészen a szabványos hadsereg kötelékét erősítenék...

LESZEK TE, RENDBEN?

A menekülés közben a legelső elsajátít-endő dolog a szuperugrás, amely tu-lajdonképpen az ugrás gomb hosszabb nyomva tartásával abszolválható – így jutunk ki a kezdő, elzárt területről az ut-cára. Kődös emlékeink által vezérelve futni kezdünk egy helyszín felé, de még hogyan! Nekilődülünk, és onnantól nincs akadály, ha a futást aktiváljuk, Alex ágyúgolyóként tör utat minden akadá-lyon, gyorsabb az autóknál, az álló vagy szembejövő kocsikon szimplán átugrik, a gyalogosokat meg úgy szórja/könyök-li/pofozza szét, mintha hungarocellből lennének. No persze nem sokáig hagyják ámokfutni, jön utána a hadsereg, így ha- marosan a többi képességet is felhasz-

nálhatjuk. Megtudhatjuk például, hogy az alacsonyan repülő helikopterek ellen a legjobb fegyver a fel-feldobott taxi – egy mozdulattal felemelhetjük a járművet (vagy később bármilyen más nehezebb tereptárgyat), megcélozhatjuk a rombo-landót, és sutty. A házfalakon pedig úgy futkározunk fel, mintha csak Pókember-től loptunk volna lábakat – néha bizony jól jön, hogy a minket vadászó katonák ilyenkor nem tudnak utánunk suhanni az y koordináta mentén. A legzúzóbb ké- pességeink egyikére pedig akkor lesz szükségünk, mikor zavaros memóriánk által vezérelve saját lakásunk közelében találjuk magunkat. A helyet állig felfegy- verzett morc marconak őrzik, így köz- jük sétálni kissé szuicid módszer lenne.

Azonban – szintén pár gombnyomással – megfoghatjuk az egyik elkészült katonát, és a földhöz vágva... Hogyismomnyam... Bekebelezük őt. Ilyenkor a testünkben randalfrozó furcsa, sötét anyag veszi át a hatalmat, csápokot növeszt körénk, körbefonja az áldozatot, és igencsak aszexuális ölelés keretében magunkba ol-vasztjuk az illetőt. Innen pedig szintén egyetlen gombnyomással átváltozhatunk áldozatunkká – itt vált életemben először látható valósággá a híres mondás: „az vagy, amit megeszel”...

ELMERENGEK RENDESEN

A bekebelezés a későbbiekben a játék történetét is hivatott előrevinni, ugyan- is hiányzó emlékdarabkáinkat és a me-



A mutáns undormány már elbor- rítja az utcákat: akár a zergék is szívesen építkeznének ide



A toll hatalmasabb fegyver, mint a kard. Na meg ott vannak a tankok.



Meghaltam, hagyjátok



Jer karomba!



Érdekes Xbox controllerrel is kipróbálni a játékot, legalábbis akkor, ha téged is idegesítenek a PC-re összedobott irányítás nehézségei.

móriánkban tatóngó hegynyi réceket is így foltozhatjuk meg. Szép lassan kiderül ugyanis, hogy a „mutálódásunk” – és micsoda csoda, a város bezombulása – mögött felsőbb érdekek húzódtak meg, és úgy egy tucat olyan emberke lézeng a városban, akik valamilyen módon felősekk a dologért. Ha ezeket elkapjuk és „beolvasztjuk”, hozzáférhetünk a memóriájuk egyes darabjaihoz, amelyet egy kis aljáték keretében kapcsolhatunk össze csinos neuronok képében. Ez elsősre egy szövevényes, furcsa háló, de ha ügyesek vagyunk, összekapcsolódó eseményekké, megmagyarázható emlékláncokká válik, és máris kiderül a közelmúltban elkövetett csúfságok minden randa eleme. Ezenkívül egy harmadik – kevésbé elhanyagolható – funkciója is van az ilyen típusú hamikázásnak, mégpedig az életerő visszatornázása. Tény, hogy gyorsak és erősek vagyunk, és egy-két golyótól sem fogunk padlót, nem úgy, mint normális embertársaink, de azért erőteljesen osztják ránk az áldást, így a kedves piros csík, amely vitalitásunkat hivatott jelezni, gyakran meg talál csappanni. Ilyenkor fogjunk egy jólelkű fegyverest, és máris táplálkozhatunk.

EMBER EMBERNEK FERKESE

A játék története nagyjából ennyiben ki is merül: a sandbox jellegből adódóan inentől rajtunk áll, milyen sorrendben gyűjtögetjük be a felelősöket, végigtrancsírozhatjuk Manhattant leentről feeel vagy feentről leee, a lényeg inentől a kissé repetitív utcai hent lesz. Alapve-

tően marha sok futásból, épületeken történő felrohangászásból, majd felhőkarcólóról felhőkarcolóra ugrálásból áll a közlekedési modell, bár vezethetünk is ezt-azt, már ha tudjuk, hogy kell (helikopter vezetéséhez például táplálkozunk egy helikoptersofőrt és máris menni fog). A durvább helyzetekben aztán harcolunk, vagy épp megpróbálunk egy bekebelezett ellen képében átszisszolni a „problémásabb helyeken”. Fegyvert is használhatunk persze, bár a játékban ezt a részt igen kevésbé dolgozták ki, hiszen nem erre hegyezték ki. Itt-ott gépfegyverek hevernek, néhol még páncéllöklet is található, amely a tankok ellen lesz igen hasznos – de nagyrészt mégis saját kombóink és speckó tulajdonságaink segítségével jutunk túl a veszélyeken. Ami számomra baromi furcsa volt a játékban, az a normál járókelők teljes semmibe vétele: futás közben fellökjük, arrébb rúgjuk őket teljesen automatikusan, de ha épp úgy tartja kedvünk, őket is bármikor magunkba olvaszthatjuk – a „szimpatikus, szerethető főhős” szócikk mellett a Wikipedián nem Alex Mercer fotója lesz az illusztráció, az tuti.

MEGYEK, LELEPLEZEK

Nos, a sztíroról és a ficsőrökről talán elég is ennyi, azt úgysem árurom el, mi lesz a játék vége, ki a főgonosz és miért tette, amit tett. Aprítások a katonákat, és az egyre többfelé felbukkanó zombikat, gyűjtsétek be a fontos embe-



Általában nem ilyen akarom, csak ha akarom

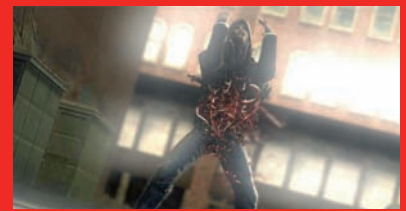
rek emlékeit, ki fog az derülni, és azt hiszem, akkora durranás nem lesz számotokra sem a konklúzió, hogy aztán napokig alvás helyett „azta, wazze, mekkora!” kiáltásokkal tarkítva álmatlanul forgóldjatok párnáitok közt. Nézzük inkább, milyen játszani a *Prototype*-pal. Well, számomra elsősre egész pofás volt az élmény – végül is Manhattan közepén rohanni, ugrálni, rombolni, hentelni, mutáns képességekkel zúzni nem rossz dolog, Budapest különböző pontjain az életben is szívesen kipróbálnám, igény az vóna rá ugyebár. De bizony egy idő után ellaposodik az élmény, és ezért több min-

den felelős. Az egyik az irányítás. Bizony, konzoljátékként fejlődött a drága kis *prototáj*, és a kedves, jóra való fejlesztők úgy gondolták, egy az egyben megtartják az irányítást, valahogy átpakolják a billentyűzetre, az egyszeri gémparaszta meg majd azzal az ekével szánt, ami van nekije. Így alakult ki egy teljesen lökött kettősség: bizonyos irányítási ficsőrök marha könnyen összehozhatók, a legbrutálisabb csatákon is átzúzhatunk szimpla előre plusz bal gomb kombinációval, máshol pedig olyan szinten emberellenes a dolog, mint például az adóbevallás. Amikor például egy méretes taxival ve-

GYILOK KÉPEKBEN

Kaszab, lezúz, beolvaszt

Mondani könnyű: te, Alex fiam, menj már oda, és vágd ketté azt a helyre fiatalembert! Aztán meg esetleg nyújtsd ki a fekete csápjaidat azt az ezredest! Az alábbi képes segédlet bemutat pár módszert a kötekedők semlegesítésére.



Elősör pár alapgyakorlat: zúzás karmokkal, bunkókézzelel, vagy éppen alkarból kiálló hatalmas bárdokkal... Ehhez semmi másra nincs szükség, csak egy jól irányított kattintásra.

Most pedig jöjjön egy közepnehéz gyakorlat, amelyben egy vonakodó helikoptert kínálunk meg egy finom taxival. A megfelelő billentyűvel felkapjuk a taxit (vagy bármilyen hasonló nagyságú bármit), [Tab]-bal kiválasztjuk a célpontot, majd az akciógombbal képenhajítjuk azt. Tessék gyakorolni!

Most pedig a mesterfokozat következik. A gyantútan katonát egy óvatlan pillanatban a megfelelő gomb megnyomásával préseljük a földhöz, és máris kiszípkázhatjuk belőle az életet (tunya) csápjainkkal. Innen pedig már csak egy mozdulat, hogy felvegyük balsorsú áldozatunk alakját. Hát nem csodaszép?



szünk célba ellenfeleket, a [Tab] gomb lenyomásával, valamint az egér mozgatásával választhatjuk ki a legmegfelelőbb célpontot. Elmondva is fura, kipróbálva meg aztán végképp halálosan idegesítő. „Maz Úr” jóvoltából kaptam egy Xbox-kontrollert, amelyet szegény, sóhajtozó PC-mre kötve egy fokkal normálisabb élményt adott a játék, de szabvány FPS-ekhez szokott kacsóim még mindig egy normális billentyű plusz egér megoldásra áhítoznának.

NEM SZERETEM EME TEREPET

A másik tényező, amely segít unalomba taszítani a játékot, a kissé elnagyolt pályatervezés. Manhattan valóban nagy, telen szép, magas házakkal, néhol parkokkal, sok-sok autóval, járőrelővel (és katonával, zombival, tankkal, legalábbis ez esetben). De ha a házak rövid időn belül dettó ugyanolyanok, a járőrelőket kábé négy-öt-féle típusból rakták össze, a katonák meg egyenesen tök ugyanolyanok mind – nos, az ilyesmi egy idő után úgy megnöveli az ásitásfaktort, hogy nahát. És ugyan egy ideig érdekes lehet ide-oda futkározni és nyírni a népet, meg bekajálni az emléktulajokat, még a néhol elérhető minijátékok,

mint például a kissé céltalan célbaugrás sem fogják megmenteni a Föld közép-pontja irányába tartó unalomjelzőt. Van időre célbaütés, gyújtógetős móka vagy „ölj minél többet” jellegű csúcskísérlet, de mivel ezek gyakorlatilag teljesen elviszik a fő történeteszl folyamatosságát, a legtöbbben pár próba után hagyják az ilyesmit a túróba.

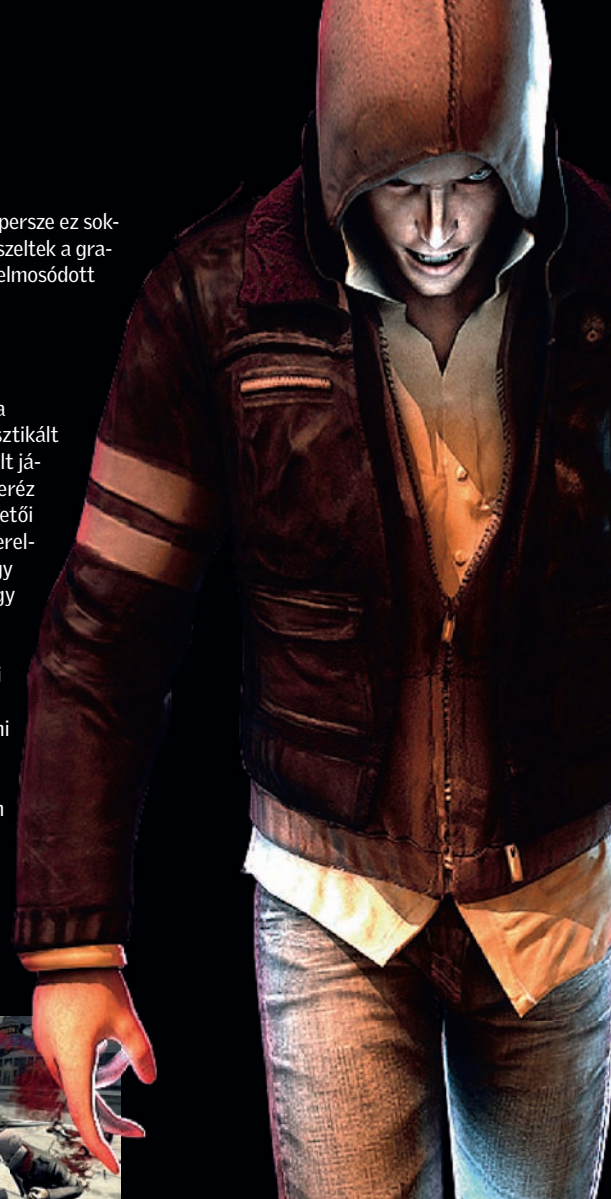
EME SZERKEZET NEM GEBED MEG

Grafika terén szintén kettősség fogad, a főhős harci animációi ultradögösek, és az átvezető videók jó része is baromi pörgős adrenalinpumpa (kezdve a bevezetővel), de az ellenfelek és NPC-k egy kaptárára készült seregei, az egyhangú, szürke kockaházak még az itt-ott fellelhető eredeti helyszínek (Empire State Building, Central Park) ellenére is monotonná válnak. Hangilag minden oké, fröccsen a vér, robban a helipókter, flottyannak a belek, de hosszabb távon azért ezt is meg lehet unni. Az viszont örvendetes tény, hogy egy átlagos géppel toltam végig a hentet, és az ajánlott beállításokon még jócskán tudtam felfelé srófolni anélkül, hogy látható gondokat okozzak a masi-

námnak – konzolportoknál persze ez sokszor így van, de itt azért reszelték a grafikán, nemcsak a szokásos elmosódott katyvaszt kapjuk.

SZERESSEM? NE SZERESSEM?

Hogy kinek ajánljuk akkor a *Prototype*-ot? Nos, a szofisztikált történetvezetés, a bonyolult játékmenet hívei, valamint Teréz anya légynek sem ártó követői nem lesznek sokáig beleszerelmesedve, de az is tény, hogy egy átlagos iskolai nap, vagy egy válsággal és bunkó főnökkel tarkított munkahét után üdítőleg tud hatni pár olyan óra, amikor szintefegyvertelenül (hiszen mi vagyunk a fegyver) szénné zúzunk egy egész várost. Jőmagam is át tudom érezni a dolgot, zúztam is egy ideig, aztán gyorsan elég is lett belőle – mentem vissza *Plants vs. Zombies*-t játszani hard fokozaton. **GS**



MŰTŐASZTAL, RAJTA SZERÉNY SZEMÉLYÜNK VÉRESEN, ÉS JELENTŐSEN HULLAKÖZELI ÁLLAPOTBAN

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/prototype

GameStar

BZ

Brutális, de kicsit repetitív zúzda – hent until the end.



HARDVERIGÉNY:

Core 2 Duo E6700 vagy Athlon 64 X2 3800+, Geforce 7800 GS vagy Radeon X1800 2GB RAM, 8GB HDD

- ✦ sokféle, fejleszhető képesség
- ✦ szabad barangolás
- ✦ látványos harc
- ✦ ...ami egy idő után azért repetitív
- ✦ kicsit nehézkes irányítás
- ✦ egysíkú környezet

84

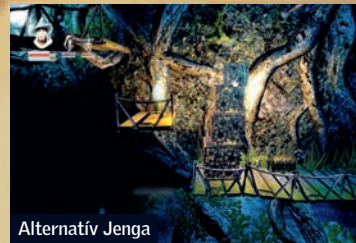
Nem hibátlan, mégis élvezetes. Véres és brutális – de szórakoztató.



Elnézném ezt még egy darabig



A feladatnak 14 különböző megoldása van. Melyek ezek?



Alternatív Jenga



TRINE

KIADÓ Nobilis **FEJLESZTŐ** Frozenbyte **RÖVIDEN** Egy magával ragadó, majdnem tökéletes 3D-s platformer, három irányítható karakterrel, gyönyörű grafikával, a fizika izgalmas világában.

Kísért a The Lost Vikings

ÚJRA AZZAL A SZOMORÚ esettel állunk szemben, hogy felkészületlenül ért minket egy igazán jól sikerült játék érkezése. Néhanapján hallottunk felőle ezt-azt, de mivel nem tartozik a legkedveltebb műfajok közé, a 3D-s platformernek számító *Trine* és az ő fizikai feladványai valahogy kikerültek a látókörünkől. Aztán a demó, most pedig a teljes játék rádöbbenett minket arra, mekkorát is vétettünk.

FIZIKÁBÓL ÖTÖS

Kétségtelen, hogy ez a *Trine* valódi erőssége, és a készítők döntésének értelmében minden e köré épül. Ebben a 3D-s, oldalnézetes platformerben gyakorlatilag egy lépést nem tudunk megtenni anélkül, hogy valami gondolkodást és némi fizikai érzéket igénylő feladatba ne botoljunk. A megoldás persze többféle lehet, hiszen három irányítható karakterünk különböző képességei állnak a rendelkezésünkre (amiért az egész játék kellemes *The*

Lost Vikings-illatot áraszt). A tolvaj az akrobatika nagyasszonya: bionikus ka... izé, kilőhető csákyával a platformokon megtapadva kedvére hintázhat, újával pedig nyilazni tud, mert azzal mást nem is lehet. A lovag a nyers erő manifesztuma: mint a tank, úgy tör előre, kardjával keményen odacsap, és támadást hátrít a pajzsával. Végül pedig itt van nekünk a varázsló, aki egyrészt dobozokat, pallókat és egyéb segédeszközöket képes teremteni, másodlagos képessége pedig, hogy ezeket, és minden más tereptárgyat távolról mozgatni tud, ha a helyzet úgy kívánja. Az élénk tornyosuló feladatok függvényében bármikor átválthatunk a karakterek között, feltéve, ha választottunkat korábban nem nyírtuk ki. Életerőnk mellett még két adatra kell odafigyelni: az energiára (kék lötty), amivel működnek a különleges képességeink, valamint az XP-re (zöld lötty), amiből a pályákon összeszedett új képességeket tudjuk aktiválni, mint a varázsló esetében új idomok teremtése, vagy hogy lovagunk felkapjon és hozzá tudjon vágni bármit a rít élőhalottakhoz.

PRO; KONTRA

Még mielőtt azonban bármiféle furmányos fizikai feladat esne az ölünkbe, valósággal elvakít minket a *Trine* lenyűgöző képi világa. Az aprólékosan kidolgozott, a fantasy szellemében megálmodott pályáékért és jól alkalmazott fényeffektékért most adunk is egy írás-

beli dicsőretet a Frostbyte csapatának (egy *ceruzás kisöstöt zölddel, minimum – Eskin*). Aki valaha is kedveltelte a *HL2* egyszerű fizikai fejtörőiben, annak itt sem lesz túl sok gondja. Sőt, semmilyen gondja nem lesz, hiszen a legtöbb ilyen klasszikus „mérleghinta-elven” alapul, tehát ha súlyt tesz az egyik oldalra, akkor a felemelkedő másikon már érem, amit akarok. Ezért a szakavatott szem minden gépezetnek azonnal megtalálja a kulcsát, amitől bár élvezhető marad a *Trine* ezen része, csak sajnós a valódi kihíváson esik súlyos csorba. Életben maradni a játékban egyértelműen „nehezebb”. Egyjátékos módban egyszerűen csak egy karaktert irányíthatunk, de ez megváltozik, amint kooperatív módba kapcsolunk. A főmenüben erről egyébként semmi nem árulkodik. A beállítások egyik eldugott szegletében adatik meg, hogy új gamepadokat aktiválva maximum két havert is bevegünk a buliba, akiknek így jut egy-egy a fennmaradó kasztokból (ugyanazon karakter kétszer nem lehet a pályán). Ez egy kicsit lelassítja az előrelépést, mivel a többieknek kell segíteni azt, aki nem tudja mondjuk fölhúzni vagy fölvarázsolni magát a következő platformra. De hát pont ezért hívják kooperatív módnak, nemde? Mindent összevetve a *Trine* nem elég ahhoz, hogy mér földkő váljék belőle, s talán a műfajtól betegesen idegenkedő játékosokat sem fogja megtéríteni. Abban azonban biztos vagyok, hogy sokan bele fognak szeretni, és a *LBP*, a *Braid*

és a *World of Goo* után ő lesz napjaink egyik legkedveltebb platformere. Köszönjük, Frostbyte! **GS**

//Vakka

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

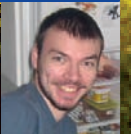
Fontos információkért látogass el a GameStar honlapjára a játék aoldatala szavazás és értékelji!

gamestar.hu/jatek/trine

GameStar

VAKKA

Egy üde színfolt a mai videojáték felhozatalban



HARDVERIGÉNY:

2 GHz Dual-core, 512 MB (XP) 1 GB (Vista), VGA: Radeon X800, GeForce 6800 vagy jobb, DX 9c, HDD: 600 MB

- + gyönyörű
- + fizikai fejtörők
- + három váltogatható karakter
- könnyű
- fizikai bakik
- rövid

84

Megváltáshoz nem elég, felhőtlen szórakozáshoz igen

FUEL

KIADÓ Codemasters **FEJLESZTŐ** Asobo Studio **RÖVIDEN** Posztapokaliptikus offroad versenyzés, amelynek legnagyobb vívmánya az óriási, szabadon bejárható világ

Extrém offroad versenyjáték négynagybetűs címmel?

//Boe

LEHETNE AKÁR A *PURE IS*, de ez most a *FUEL*! A lényeg ugyanaz, ám ezúttal hangulatos, posztapokaliptikus világban csapatunk, óriási, szabadon bejárható területeken, sok-sok zónával, rengeteg választható járművel és versenytípussal fűszerezve. Jól hangzik, nemdebar? Tetszett az ötlet nekem is, de sajnos csakhamar kiderült, hogy sokat akart a szarka, és nem igazán bírta a farka... Nem először látunk játékot ezen elvérezni, pedig tényleg jól indult a dolog.

RAGYOGÓ ALAPOK

A sztori szerint a nem is oly távoli jövőben járunk, ahol az emberiség bevégezte sorsát, eljött a világégés, a Mad Max-életérzés és a méteres öklelőtűskékkel felvértezett páncélos homokfutók kora. A maroknyi túlélő számára a nafta jelenti

a legnagyobb értéket, a versenyeket is ezzel díjazják. Versenyezni pedig egy 14 000 négyzetkilométernyi aprólékosan lemodellezett és szabadon bejárható képzeletbeli világban fogunk. A sok-sok zóna közül a leginkább keleti csücsökben, a part mentén kezdjük pályafutásunkat, innen nyomulhatunk befelé a lepusztult prérék, zordon bércek és lerombolt városok irányába, kiszuperált járgányok és elhagyatott tanyák között. A játék által sokat reklámozott free roam módban egyetlen zóna bejárása is hosszú órákba telhet, ráadásul ugye a zónákban nemcsak kalamolni lehet céltalanul, hanem versenyeket és ún. „kihívásokat” is teljesíthetünk. Karrier módban egy jól felépített motivációs rendszer is segíti a haladásunkat, hiszen a versenyeken egyrészt üzemanyagot, másrészt csillogásokat gyűjthetünk – előbbivel fizetni tudunk, mondjuk az új verdákért, utóbbiak

megfelelő száma esetén pedig a következő zónát „unlockolhatjuk”.

A KŐSZÍVÚ TESZTER BAJAI

Az első élményünk, miután beszállunk a járgányba, és beállunk a startvonalhoz (illetve lerak minket egy bazinagy helikopter), hogy 3, 2, 1, go, felgyorsulunk 150-re, és... zümmögünk körbe, körbe, különösebb kihívás vagy izgalom nélkül. Sajnos... A *FUEL* versenyei korántsem olyan intenzívek, mint ahogy azt a stílus legújabb képviselőjétől elvárhatnánk. Hiába készülünk rá, hiába szívjuk fel magunkat, hiába várjuk a *PURE*-ban megismert adrenalinpumpáló érzést, a zúzó aláfestőzenét, a nitróval spekkelt eszement száguldást, a nyakatekert kanyarokat, a lehetetlenül meredek szerpentíneket, a lélegzetelállító halálugrásokat – a *FUEL* versenyekben ezeket csak mutatóba kapjuk meg, néha-néha. A probléma pont

a játék legizgalmasabb „ficsőrében”, a nyitott világ koncepciójában gyökerezik: mivel mindegyik pályát az egyébként is bejárható terepen jelöli ki a játék nyilakkal, táblákkal, környezeti tárgyakkal és checkpointokkal, azaz a fejlesztő először „teremté vala” a terepet, és csak utána „jelölé ki” rajta a pályát, azok természetesen képtelenek ugyanolyan versenyélményt produkálni, mint más játékokban a közvetlen versenyekre tervezett társaik. Kár, nagy kár. Nem segít a helyzeten az általános sebességérzet sem: nem tudom, hogy a „fov” hibája, vagy „motion blur”-ből kellett volna-e több a képernyő szélére, de tény, hogy nem tépi le a hajunkat a menetszél. Az ellenfelek sem teszik izgalmasabbá a futamokat, hacsak az ideges hajtépedésből fakadó szív tájéki fájásokat ide nem soroljuk. Ők néha egészen más ligákban versenyeznek, nem hat rájuk a fizika: amelyik kanyar-



A FEJLESZTŐKNEK AZ JUTOTT ESZÉBE, HOGY TELJESEN VÉLETLENSZERŰEN, MOZDÍTHATATLAN AKADÁLYOKAT HELYEZNEK A PÁLYÁKRA





Ha lehet hinni az Asobo Studios marketinggépezetének, a *FUEL* jelenleg világrekorder a játszható terület nagyságát tekintve a konzoljátékok között. Ez úton is gratulálunk nekik.

ban mi centinként sodródva egysúlyozunk át, ott ők a legszűkebb íveket is dupla sebességgel veszik, ráadásul semmilyen jellegű igazodást nem mutatnak irányunkban, csak úgy a versenyhangulat kedvéért sem. Ha elhúzzunk, vagy lemaradunk tőlük a verseny elején, nem ritka, hogy egész futam alatt tökegyedül fogunk vágózni, egy szál ellenfél nélkül. S ha már az idegeskedésnél tartunk: hogy feldobják az egyébként egyikű versenyeket, a fejlesztőknek az jutott eszükbe, hogy teljesen véletlenszerűen mozdíthatatlan akadályokat helyeznek a pályákra, egy-egy keresztben álló kamion, vagy utat elfoglaló farakás képében. Mondanom sem kell, annál kevés idegesítőbb dolog van, mint amikor a sárban driftelve, a megfelelő íveket keresve, ellenfeleinkkel lökdösődve az egyik kanyarkijárat után egy fél útpályát elzáró farakás képe fogad, mi pedig a sodródás ívén változtatni már nem tudván végignézzük, ahogy becsapódnak, és ellenfeleink eltűnnek a messzi távolban – az ilyen jellegű nehezítés nem e játékkategória sajátja kelene, hogy legyen. Tovább szabdalja a versenyélményt az is, hogy ha borulunk, a gép kifejezetten hosszú töltési idővel rak vissza bennünket a pályára. A hosszú töltési idő a nagy nyílt terep miatt egyébként is problémás része a játéknak, de versenyek között még csak-csak elviseljük valahogy.

PERSZE NEM ESZIK OLYAN HIDEGEN A KÁSÁT

Ami mégis megmenti a *FUEL*-t a sülylyesztőtől, az a rengeteg lehetőség, amit kínál. Ha felülemelkedünk a nem túl intenzív versenyek problémakörén, napokra elmerülhetünk a zónák, kihívások és járművek tengerében, úgy, hogy észre sem vesszük, ha pedig valaki extra türelmes, még a világ felfedezésének is nekiláthat. Igaz, a versenyek közötti szabad barangolás és felfedezés lényegében értelmetlen, mivel extra festéseken meg szép kilátópontokon kívül (amelyek szintén néhány extra cuccot tesznek elérhetővé) semmit nem találunk a pályákon, és ez vajmi kevés motivácót ad az egyébként hangulatosabb összerakott posztapokaliptikus világban való órákig tartó barangolásra.

Gazdaságos versenyautó: fél órája még a DoW2-ben volt Dreadnought



A pályák mindazonáltal változatosak, a „nyitott világ” koncepció miatt tényleg nem találni két egyformát, a környezet pedig folyamatosan változik, ahogy zónáról zónára haladunk előre a karrier módban; part menti síkságok, havas hegycsúcsok, kopár fennsíkok és sűrű erdőségek váltogatják egymást. A versenyek és a kihívások egyre nehezednek, bár nem mindig lineáris módon, köszönhetően az „érdekes” MI-nek, és a pályákon időről időre felbukkanó „kikerülhetetlen” akadályoknak. Mivel a játékrendszer szerint továbblépni egy versenyen csak akkor tudunk, ha megnyertük azt (a második, harmadik helyekkel nem érünk semmit), előfordulhat, hogy bizonyos pontokon megakad majd karrierünk. Ha ilyen gondunk adódna, a problémás verseny idejére lejjebb vehetjük a nehézséget, de ilyenkor kevesebb nafta és csillag jár a győzelemért, ami tovább lassíthatja előmenetelünket.

Járgányok terén sincs okunk panaszra: motorok, quadok, homokfutó buggyk, kiszuperált szedánok és kamionok is a rendelkezésünkre állnak, természetesen mind extrakül posztapokaliptikus madmaxes dizájnban. A fő különbség közöttük – persze a szokásos attribútumokon túl –, hogy aszfalton, vagy a susnyásban teljesítenek-e jobban (a *FUEL*-ben az offroad versenyek egy része „onroad” zajlik, erre érdemes odafigyelni). A kategóriákon belül többféle járgány közül választhatunk, ha vásárlásra kerül a sor, aztán ezek festhetők, buherálhatóak, meg minden bizonyjal egyedi dallamkürt is rakható rájuk (bár ezt még nem találtam meg), szóval a szokásos dolgokat művelhetjük velük. A grafika, hangok és körítés is rendben van, a látvány a hangulati effektnek hála külön is megér egy misét, a homok és szélviharok a sok kavargó szeméttel jól illenek a világhoz, sőt, találkozunk majd néhány jópofa scriptelt jelenettel is, mint amikor tornádó hasít végig a pályán, és fatörzsek hullanak az utunkba. A szabad barangoláskor még a nappalok és éjszakák váltakozására is odafigyeltek a fejlesztők.

Kihívások Az igazi móka és kacagás



BÁR OPCIONÁLISAK, de a normál versenyekhez képest sokkal inkább kihasználják a nyitott játéktér kínálta lehetőségeket. A Checkpoint challenge összevisza elhelyezett ellenőrzőpontokról szól, és persze a limitált időről, a Seek and Destroy esetében az előnyel indult ellenfelek megtalálása, utolérése és eliminálása a cél, de számomra mégis a Helicopter Chase volt a legkedvesebb. Ebben egy, a levegőben – természetesen – egyenes vonalban haladó helivel kell felvennünk a versenyt hegyen-völgyön át a susnyásban, elődtvntve, hogy a hosszabb, de biztonságosabb, vagy a rövidebb, de kockázatosabb ösvényeket választjuk, amelyek adott esetben a meredek sziklafalakról való lebecskázást is magukba foglalják.



CSAK AZ ELSŐ NÉHÁNY KÖRT... CSAK AZT TUDNÁM FELEDNI

Összességében egy nagyon pöpec játék lehetett volna a *FUEL*, sok erénnyel bír, ám az alapvető hiányosságok nem megbocsáthatóak: egy versenyjáték esetében neuralgikus pont a versenyek élvezetessége, s ha ezzel problémák vannak, lehet bármilyen jó a körítés és a hangulat, alapjaiban bicsaklik meg a koncepció. Aki offroad versenyekre pályázik, még mindig a *PURE* felé kacsingasson, a *FUEL*-t csak akkor próbálja ki, ha elkötelezett Mad Max-rajongó, vagy van ideje-kevede virtuális naplementére flesselni egy nehéz nap után. **GS**



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: gamestar.hu/jatek/fuel

GameStar

BOE

Méltó ellenfele lehetne volna a *PURE*-nak, csak épp nem lett az.

HARDVERIGÉNY:

Pentium 3 GHz, 1 GB RAM, GeForce 7800 / Radeon X1800

- óriási játéktérület
- tengermély lehetőség
- ütős látvány és hangulat
- lagymatag versenyélmény
- irreális MI
- kihasználatlan területek

70

POOR *PURE*-utánézés



BLOOD BOWL

KIADÓ Focus Home Interactive **FEJLESZTŐ** Cyanid Studios **RÖVIDEN** A 21 éves múltira visszatekintő táblás társasjáték első igazán méltó számítógépes adaptációja. Szokni kell, de aki ráérez a stílusra, az nem menekül!

Amerikai foci orkok, törpék, gyíkemberek közreműködésével. Ütni ér, sőt, egyenesen kötelező!

//-csonti-

ZÖMMEL NAGYSIKERŰ játékokból készítenek táblás változatot. Most viszont a befőtt tette el a nagymamát – és egészen finomra sikerült! Két korábbi számunkban is foglalkoztunk már a *Vérfoci*, leánykori nevén *Blood Bowl* táblás stratégiai játék számítógépes átiratával. Időnk mondjuk volt rá bőven, mert a csúszást halasztás, majd a halasztást elnapolás követte. Nehéz szülés volt, annyi szent, de ezen nincs mit csodálkozni a háttér ismeretében. A fejlesztő francia cég ugyanis először majdnem alperesként került kapcsolatba a *BB* jogtulajdonosával, a Games Workshoppal.

Az ok a *Chaos League* nevű játék volt, ami kísérletes hasonlóságot mutatott a *Vérfocival*. Aztán a kardsörtetésből hirtelen hátlapogatás lett (miközben egy meg nem nevezett összeg gazdát cserélt), a GW pedig engedélyt adott a Cyanidnak a *Blood Bowl* „elektronizációjára”.

TÖRPE ÓRIÁSOK

A *Vérfoci* a *Warhammer* világának egy mellékága. A hivatalos verzió szerint nem Öregvilágon, hanem egy ahhoz naggyon hasonló világon játszák a vérlabdargást, a nézeteltérések elrendezésének igen fejlett, költséghatékony

A szakirodalomban ezt hívják gangfoulnak



Káoszék kicsit túlszilázták



i A hazai boltokba magyar feliratozással és szabálykönyvvel került a játék, de valószínűleg már nagyon szorított a határidő, mert néha érdekes szógyűjtembe, hunglish kifejezésbe botlunk. Ha ezt elkerülendő átváltanánk angol nyelvre, akkor jön a meglepetés, ugyanis csak lengyel és cseh változat közül választhatunk. No, de ennyi belefér.



Az Experidence bemutatója

A MECCS KÖNNYEN KÁOSZBA FULADHAT, AMIBŐL RENDSZERINT A GÉP JÖN KI JOBBAN

módjaként. Szinte minden faj és kultúra rendelkezik csapattal, amelyekből a játékba első körben nyolc került. Természetesen a legmarkánsabb szereplők helyett kaptak. Így orkokkal, törpékkel, erdei elfekkel és persze emberekkel is megkezdhetjük a csapatépítést. Mivel az asztali változat ennél lényegesen több fajjal tölthető (21 hivatalos csapat létezik), nem kell nagy jóstehetség ahhoz, hogy tudjuk, hamarosan jön majd kiegészítő. Akkor már valószínűleg lesznek félszerzetek, káosz törpék, vámpírok és egyéb állatfajták is.

Hiba lenne az egyszerű alap gondolat és a bizarr (bár találó) elnevezés miatt agyatlan játéknak gondolni a *Vérfocit*. Hiába szól „csak” arról, hogy különböző fantasy fajok kergetik a szöges lasztit egy amerikai focizhoz hasonló rendszerben, magas fokon űzni ezt a sportot kábé olyan felkészültséget és analitikus gondolkodást igényel, mint a rapid sakkozás. Ezért a kezdőknek kötelező végigtolni a tutorialt, majd szépen átnézni a korongon található szabálykönyvet, a Living Rulebookot. Higgyétek el, enélkül teljesen élvezhetetlen lépegetés és ütlegetés lesz a meccs.

MOST EXTRA ADAG ADRENALINNAL!

Akik nem szenvedhetik a paragrafusok és a szabályrengeteg böngészését, néhány ismerkedő tutorial után ráronthatnak a valós idejű módra, amely tulajdonképpen önálló játékként is felfogható. Látszólag ugyanazokkal a csapatokkal és szabályokkal van dolgunk, de itt sokkal kevésbé lényeges a patikaméregesen kimért taktika. Folyamatos közelharc és a labda birtoklásáért zajló görcsös erőlködés jellemzi ezt a változatot. A meccs könnyen káoszba fulladhat, amiből rendszerint a gép jön ki jobban. Mivel ő/az akár 11 játékost is egyszerre tud kommandírozni, nekünk meg van az egy darab egerünk, ugye. Persze leállítható az akció, és módosíthatunk a taktikánkon, de így meg a módozat értelme, a folyamatosság veszik el. Akkor már érdeme-

sebb a „rendes” *Vérfocit* tolni, azaz a körökre osztott témát.

CSAPATÉPÍTŐ TRÉNING

Elsőként a nekünk szimpatikus fajt kell kiválasztanunk, majd megvásárolni azt a minimum 11, maximum 16 játékost, akikre építve kívánjuk megostromolni a *Vérfoci*-tornák legrangosabbjait. Itt mindenki döntősen stílusa és izlése szerint. Alapvetően egyik faj sem esélytelen, de bizonyos kombinációkban, egyes



LELŐHELYEK

Minden, ami BB



AKI SZERETNE a számítógép mellől a tábla mellé ülni, annak számos rajongói oldal és klub áll rendelkezésére Magyarországon is. A bloodbowl.hu rendszeresen hírt ad versenyekről és szervez is, nemcsak határon innen, de túl is. Ugyanitt letölthető a jelenleg érvényes szabályok magyar változata. Aki magát a táblás játékot és figurákat szeretné megszerezni, az a gyártótól, online kiskereskedőktől, aukciós oldalaktól és itthoni üzletekből választhat. Szintén remek, de a Cyanid játékkal konkuráló oldal a fumbbl.com, ahol egy egyszerű Java-kliens segítségével már hosszú évek óta sok ezer játékos küzd online formában. Igaz, az érvényben lévő LRB5-ös szabályrendszer adaptálása régóta húzóddó ügy náluk.



Agysebészek vs. Rakétakutatók



Szeniális gól! Kár, hogy senki nem kíváncsi rá



A táblás játékok számítógépes átiratai nem kannibalizálják az eredeti hobbit. Sőt, kifejezetten erősítik egymást azzal, hogy „más gombot nyomnak meg” az érdeklődőkben.
Jervis Johnson, a BB kitalálója



fejlődési szakaszokban léteznek erősebb és gyengébb bandák. Így például az orkok és a törpék egy ideig stabilan rommá vernek bárkit, de a nagy tudású, tapasztalt elfek később már könnyen túljátsszák őket. Ettől még a rommá verés általában ott marad a programban... Minden csapatban vannak posztok, amelyekre a maximális szám betöltéséig szerződtehetünk játékosokat. Embereknél pölő lehet maximum két dobó, négy rohazozó és fogó, és mindössze egyetlen ogre. A maradék helyeket sima közkatonákkal kell feltölteni, akik semmihez nem értenek jól, ellenben nem kerülnek sokba, és üresedés esetén azért úgy-ahogy el tudnak látni bármilyen speciális posztot.

Mielőtt elrúgnánk a bőrt, még vigyünk egy kis egyedi vonást csapatunkba, azaz variáljuk játékosaink adatlapján a színeket, felszereléseket, egyéb kiegészítő-

ket, így a pályán ránézésre meg tudjuk majd különböztetni ugyanabban a pozícióban serénykedő embereinket.

LEROHANÁS

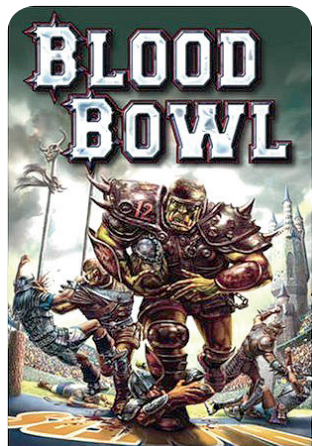
A program egyjátékos módban kampányként üzemel. Három nehézségi fokozatban juttathatjuk kezdő bandánkat a listák élére. Ez tapasztalt BB-s edzőknek szinte semmilyen kihívást nem jelent, ugyanis a számítógép még a legkeményebb fokozatban sem nyújt többet, mint egy közepesen gyenge emberi ellenfél. A kockadobásokkal viszont láthatóan nem csal (ez önmagában kedves gesztus), így egy dörzsölt veterán bármikor kimozogja az MI-t. Mégsem érdemes ezt a változatot átugrania még a többéves rutinnal rendelkező edzőknek sem, hiszen az irányítás gyakorlása, a játékosok azonosítása ilyen körülmények között stresszmentesen elvégezhető.

Kezdőknek meg egyenesen mennyország lesz a szülő játék. Már ha túleszik magukat az első sokkon, hogy itt bizony olvasni kell játék előtt, nem is keveset. Sajnos a tutorial lehetne sokkal jobban komponált, mert önmagából abból alig-ha tanulható meg a *Vérfoci*. Melegen

ajánlható a korongon is helyett kapott LRB5, a legfrissebb szabályok hivatalos gyűjteménye. Szánjuk rá azt az 1-2-3 órát (bizony, órát), ami elengedhetetlen lesz ahhoz, hogy legalább nagyjából fel-fogjuk, mi történik a pályán. Ezután gyenge fokozaton már az elején sikerélményük lehet a kezdőknek is. A téteteket és a nehézséget emelve pedig szépen, lépcsőzetesen szedhetik fel azt a rutint, amire elengedhetetlenül szükségük lesz az online ligában. Miközben tanulnak, jókat röhöghetnek a játék közben folyamatosan nyomott vicces animációkon és a kiváló kommentáron.

KÖNYVAJÁNLÓ

Nem egy irodalmi Nobel



AKINEK NEM ELÉG A GÉP ÉS A TÁBLA

az tovább torzíthatja amúgy is beteg lelkét egy vérfocis regény elolvasásával. Sőt, ha belemelegedett, jöhet a másik két rész, mivel a nagy sikerre való tekintettel trilógiává duzzadt Matt Forbeck alapötlete egy ember dobó (irányító) viszontagságairól. Jómagam csak a szárnyaló fantáziával elnevezett Blood Bowl című első regényt olvastam, de el tudok képzelni olyan élethelyzetet, hogy képes leszek a másik kettőt is kézbe venni. Interneten keresztül sok helyről beszerezhető. Vegyék, vigyék!



Waaagh!



„Glóin fia Gimlilt keresem. Itthon van?”

i Titkos fegyverként ismertek a *Vérforciban* azok az eszközök, amelyeket elvileg tilos használni a pályán. Ez természetesen nem zavarja a csapatokat. A törpék szöges úthengerrel operálnak, a goblinoknál meg nem ritka a beröccentett lánccűrűszel érkező játékos. Őket a szünetig a bírók sem merik leküldeni.

SAVA-BORSA

Aki már nem téved el az egyébként nem túl egyértelmű menürendszerben, és kapásból sorolja a törpe futó karakterisztikáit, az felmerészkedhet az online ligára. Meccset egy egyszerű felületen, hagyományos cseteléssel szervezhetünk magunknak, de a kiadás után néhány nappal már töménytelen amatőr liga virított a szerveren. Ezenél speciális szabályokat lehet megadni, ami arra jó, hogy nagyjából azonos erősségű csapatok hasonló ízlésű edzői mérhessék össze tudásukat. Mondjuk egy profi ligát be lehet lőni úgy, hogy minimum 1500 pontértékű csapatok nevezhetnek, és a gondolkodási idő maximum 2 perc legyen körönként.

A rendszer figyeli azt is, ki mennyire sportember. Azaz az olyan elmebajosok, akik egy bekapott gól után képesek kilépni a játékból, kapnak egy fe-

kete pontot. Ez pedig ott fog virítani a nevük mellett akkor is, ha éppen új meccset keresnek.

Sok hiányossággal küzd még azért a rendszer. Például nincs lehetőség benézni futó meccsre nézőként, pedig ez nemcsak szórakoztató tudna lenni, de komoly edzőktől élesben lehetne ellesni az apró trükköket. Csak remélni lehet, hogy a fejlesztés nem marad abba, és az ehhez hasonló kényelmetlenségek szépen, lassan eltűnnek a rendszerből. Az értékelésnél furcsa megoldást választottunk. Átlagoltuk azt a két számot, amit szerintünk a profik és az amatőrök adnának a játékra. Utóbbi érték lényegesen alacsonyabb, mivel nem mindenkinek lesz türelme végigrágnia magát az egyébként jól érthető LRB5-ön, illetve megbarátkozni a néhol kényelmetlen kezelőfelülettel. Pedig nem is tudják, mennyit veszítenek, ha nem elég kitaratók! **GS**



Vidáman gurul a Halálroller



A BLOKKOLÁS MŰVÉSZETE

Ütöm, sebzek



A VÉRFOCI egyik legszeniálisabb és leggyakrabban használt eleme a blokkolás. A játéktervező Jervis Johnsont dicséri, hogy nincs szükség bonyolult táblázatokra, rengeteg eltérő kockára és egyéb hasfájásra, mégis tökéletesen működik a rendszer. Az alapot az úgynevezett blokk-kocka adja. Ez egy hatoldalú dobótest, amelyen 5 különböző ábra van. A két ugyanolyan ikonnál csak eltoljuk az ellenfelet, kettő esetében biztosan, vagy cselezés skill hiányában el is esik a védő, míg a maradék kettőből a koponya a támadó abszolút sikertelenségét hozza, míg az utolsó fél mindkét fél földre zuhan. Az eredmények egy részét befolyásolhatja a küzdő felek speciális képessége, de nagyjából ezzel ki is merül a téma. Az esélyeket pedig úgy lehet javítani, ha összeröbön többet tudunk felmutatni ellenfelünknel (2 kockával dobunk és választunk). Amennyiben legalább kétszer annyit, akkor már 3 kockát csörgethetünk. Ugyanez fordítva is igaz. Extrém szituációkban akár gyengébb játékos is neki kell menni az ellenfélnek, de ilyenkor nem a támadó, hanem a védő választ. Úgyhogy csak óvatosan!

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/blood-bowl

GameStar

-CSONTI-

A profiknak a szép környezet és az online liga, a kezdőknek pedig apránként az egész játék tetszeni fog.



HARDVERIGÉNY:

XP SP2/Vista, 2.4 Ghz CPU, 1 GB RAM (XP)/ 2 GB RAM (Vista), 128 MB-os grafikus kártya, 3 GB HDD

- ⊕ szinte tökéletesen átvett táblás rendszer
- ⊕ hangulatos animációk, kommentár
- ⊕ ingyenes online játéklehetőség
- ⊖ kezdőknek elsőre túl sok az új információ
- ⊖ nehézkes menürendszer
- ⊖ gyenge MI

85

A passzjáték szép, a rugdosás meg eredményes!



HARRY POTTER ÉS A FÉLVÉR HERCEG

KIADÓ Electronic Arts **FEJLESZTŐ** EA Bright Light Studio **RÖVIDEN** A hatodik Harry Potter-részben bár nem történtek egetverő változások az előzőkhöz képest, viszont továbbra is szórakoztató, igényes játékot kapunk kézhez.

Varázslótanoncunknak meggyűlik a baja a mindenkivel, jól

//Eskin

BEVALLHATOM, MOST, hogy ilyen családiásan vagyunk, hogy nagyon szeretem a Harry Potter-sorozatot. A harmadik kötéssel kezdtem anno valamiért, szerencsére be tudtam illeszkedni a világba ahhoz, hogy megvegyem az összes részt, s mivel a kedvenc könyvem a Félvér herceg volt, ezért az izgalmassága miatt alig vártam a legutolsó részt. Sajnos az utolsó könyv nem teljesítette a várakozásaimat, így hát azt olvastam el egyedül egyszer, az összes többit minimum kétszer-háromszor. Nem kell említenem, hogy a könyvsorozat eszméletlen népszerű lett az egész világon, aki pedig átaludta volna az elmúlt éveket, annak szólok, hogy filmet és játékot is készítettek belőle. Említettem volt a HP-mániámat (ezúttal sem az alkoholmentes házi pálinkára gondolok), így ebből adódik, hogy majdnem mindegyik játékot is kipróbáltam, végigjártam, és végre itt a soron következő, a Félvér herceg, a 6. rész. Harry immáron hatodik éve koptatja a Roxfort

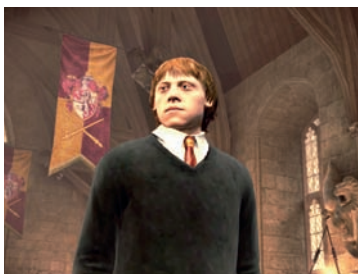
padjait, s mostanra kezdenek el igazán bedurvulni az események... De minek mondom el ezeket, úgyis tudjátok. Legfőbb tanácsom azonban, hogy a játék kipróbálása előtt, ha még nem tettétek, mindenképp olvassátok el a könyvet, mert anélkül nehézkes lenne megérteni a történetet. Sajnos a játék nem hozza a könyvek nagyszerű hagyományát, miszerint bármelyikkel kezdted, szépen meg van magyarázva, ki kivel van, és mi történt az előző részben. A játékban gyakran kapkodtam a fejem, mire eszembe jutott, hogy ja igen, mi miért is kapcsolódik össze, ugyanis a játék története epizódyszerű, amint valamit teljesítesz, jön a következő „pálya”, néha csak fél mondatban értesülünk arról, hogy miért is kell odamennünk, ahova. A sztoriról akkor ennyit, hiszen aki elolvasta, az ismeri, aki meg nem olvasott Harry Pottert, az kezdjen neki.

UNIKORNIS = VARÁZS LÓ

Hatalmas öröm számomra, hogy feliratozták a játékot, méghozzá Tóth Ta-

más Boldizsár fordítása alapján, így mind a remek magyar fordítással, mind az eredeti szinkronnal (sok szinkronszínész a filmben is játszott, teljesen korrekt a szinkronizálás) megismerkedhetünk. Minden teendőt kiírnak, összességében véve tehát egy könnyed, pörgős játékot kapunk a pénzünkért, a jól megszokott erényekkel és elég kevés hibával. De ne szaladjunk ennyire előre. Mit is lehet csinálni a játékban? Szinte minden fontosabb dolgot megismerhetünk. A Roxfortban tevékenykedhetünk, mint

Mit mond Spock, ha rálép az őzepére? Kirk, őzepén állok!



Batman új szerepben



Gyűjtögető életmód

Avagy a varázslónak is kell a pajzs...



NEMCSAK ÉRMEKET KAPHATUNK A JÁTÉKBAN a teljesítményünk alapján, hanem más dolgokat is szerezhetünk. A jó öreg gyűjtögetős filíng itt is bejátszik, bár már nem kártyákat kell összeszednünk, mint az előző részekben, hanem kicsi, illetve nagy roxfortos pajzsokat. A nagy pajzsok esetében legegyszerűbb, ha a földön vannak és átrohanhatunk rajtuk – természetesen ezekből van a legkevésbé. A legtöbb esetben valahol fent vannak, ilyenkor azt kell tenni, hogy fellebegtetünk egy nagy tárgyat és hozzávágjuk. Ekkor jött elő sajnos az a nehézség, hogy ezt billentyűzet-egér kombóval elég nehéz volt megcsinálni, gondolom, Wii-n már könnyű lenne, hiszen csak odamutatok és kész. A kicsikkel már könnyebb a helyzet, azok a „régii” Bogoly Berti-féle Mindenizű Drazsé helyét vették át. Akkor hívhatjuk elő őket, ha meglátunk egy tárgy körül egy glóriászerű fényt, ilyenkor varázsoljunk a glóriára és kipottyan a. Gyorsan össze kell őket szedni, mert eltűnnek – amikor felszedjük őket, akkor láthatjuk, hogy egy nagy pajzsba „állnak össze”, azaz így is lehet nagy pajzsot gyűjteni. A pajzsok arra jók, hogy x mennyiség után kapunk mindenféle jószágot: gyorsabban mozgunk párbaj közben, és így tovább.

Let me hear you say: YEAH!



Jobbra, a fiú, aki túlélte... a fiú, aki harcolt vele, Akit Nem

A JÁTÉK KIPRÓBÁLÁSA ELŐTT, HA MÉG NEM TETTÉTEK, MINDENKÉPP OLVASSÁTK EL A KÖNYVET

szokásos, a játéktér szabadon bejárható. Segítségenkre lesz Félig Fej Nélküli Nick, a Griffendél szelleme, akit bármikor előhívhatunk az N billentyűre támaszkodva. Mikor először megjelent, és közölte, hogy bármikor előhívom, segít, amiben tud, örültem, hiszen azt hittem, hogy segít mondjuk tárgyakat elérni, vagy lehet vele beszélgetni, de nem, csak elismétli, amit már úgyis tudunk, hogy hová menjünk az aktuális „részhez”. Ezenkívül elkalauzol minket, ahová kívánjuk, a menüben lehet lenyitni ezeket a lehetőségeket, viszont egyébként mást nem csinál.

Jó ötlet, hogy nemcsak Harryvel, hanem Ronnal és Ginnyvel is játszhatunk, igaz, mindkettejüknek elég kevés a szerepe: Ront a szerelmi bájital hatása alatt irányíthatjuk, ekkor lassan lépked, és csak annyi a dolgunk, hogy elkalauzoljuk Harry után. Ginnyvel viszont kviddicsezhetünk,

mikor Harry nem tud fogó lenni (hogy miért, kiderül a sztoriból), ekkor Cho Chang ellen kell nyomulnunk.

BOSZORKÁNYOK BULIJA? VARÁZS-LÓBÁL?

Apropó, kviddics. A játékban többféle dolgot is tehetünk azon kívül, amit előírtak nekünk, így párbajozhatunk (a Griffendél párbajterme a nagyterem), bájitalt főzhetünk, és kviddicsezhetünk is – Harry a griffendéles kviddicskapitány egyébként. A bájitalfőzés például remek kihívás. Kétféle dolgot tehetünk: melegítjük az edényt, illetve cuccokat lötykölünk bele – mindkettőnél megváltozik az edényben lévő izé színe. A lényeg az, hogy azt a szint érjük el, ami a jobb oldalon levő kis listán látható. Ha elrontjuk a dolgot, akkor elkezd füstölni az egész cucc, ilyenkor az eget mozgatva üzhétjük el a füstöt és folytathatjuk a kísérlete-



A Nagy Hármusból (Harry, Ron és Hermione) egyedül a Ront játészó színész (azaz Rupert Grint) adta a hangját az öt megformáló játékszereplőnek. Kár.



Ez igazán jól megy neked, nemde?



Az opera fontos tulajdonsága: a szereplők félórát énekelnek, mielőtt meghalnak

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/harry-potter-es-a-felver-herceg

GameStar

ESKIN

Kedves játék ez, Harry Potter-fanoknak kreaálva



HARDVERIGÉNY:

1,8 gigahertz Intel Pentium 4, 1,4 gigahertz RAM, Windows XP/Vista, 64 megabájt videokártya, 5 gigabájt szabad hely, 90c DirectX

- pörgős
- Félig Fej Nélküli Nick szerepeltetése
- több szereplő
- a sztori kicsit szétvagdosott
- nehéz irányítani

84

Varázskedvelőknek kötelező!

TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN

KIADÓ Activision **FEJLESZTŐ** Beenox Studios **RÖVIDEN** Az azonos című film játékváltozata, amelyben az Autobotok és az Álcák oldalára is állhatunk a világ megmentésére/leigázására tett kísérleteik közben.

Alakváltó robotok gypálják egymást földön és levegőben

//Zarathos

NEM TUDOM ELDÖNTENI, hogy az utóbbi hónapokban a fejlesztők kapták-e össze magukat, vagy én puhultam el, de egyre több, filmek alapján készült játékot találok élvezetesnek. Három hónapja a *Wanted* nyugőzött le, utána az általánosan elismert *Wolverine* következett. A *Terminator: Salvation* azért kicsit helyre tette háborgó lelketem, de most itt a *Transformers 2: Revenge of the Fallen* (és ezt is utoljára írtam ki így egyben), és újra azon kaptam magamat, hogy a „hát, megnézzük” hozzáállásom eleinte kíváncsi érdeklődésbe, majd rajongásba csapott át, mert ez a játék bizony jó lett.

TISZTOGATÁS

Akik már látták a (szerintem kiválóra sikerült, de a véleményeket olvasgatva ezt a nézetemet nem sokan osztják...) filmet, azok tisztában vannak az alaptörténettel: az Autobotok szisztematikusan számolják fel a maradék Álcákat, minimális ellenlásba ütközve, amikor az egyik haldokló ellenfél benyögi, hogy „A Bukott visszatér”, majd Megatron is kiszabadul a tenger fenekéről, és a nyertes helyzetből Optimusék pillanatok alatt alulra keverednek. A játék megértéséhez bizony nem árt a film ismerete, mert a történet önmagában áttekinthetetlen és értelmezhetetlen, de – ha jól emlékszem, de lehet, hogy nem – már a *Terminator: Salvation* kritikámban is elmélkedtem azon, hogy ezen az egy hibán a forrásanyaggal egyszerre időzített filmadaptációk nem fognak felülkerekedni, mert egyszerre kell kötődni a filmhez, meg vigyázni a spoilerekkel, ami miatt darabokra esett, epizódokból felépülő sztorit kapunk, amelyben az egyes események

közti összefüggéseket csak felszínesen fejtették ki. Ez a széthullottság azonban egyáltalán nem zavaró, mert a játék nem is próbálja meg eladni nekünk a történetet, inkább teljesen háttérbe szorítja, csak alibit szolgáltat arra, hogy éppen most miért kell szétvernünk 20–30 Álcát/Autobotot.

JÓK ÉS ROSSZAK

Az előző *Transformers* játékkal nem játszottam (utólag visszanevezte a kritikáikat, nem maradtam le semmiről), így hatalmas újdonságként hatott rám, hogy az Autobotok mellett az Álcák oldalán is harcba szállhatunk, a Bukott felemelkedésének elősegítését és az univerzum leigázását tűzve ki célul, míg az Autobotok

ROBOTJAINK JÁRMŰFORMÁBÓL VISSZALAKULVA KÉPESEK AZONNAL UGRASBA VAGY TÁMADÁSBA LENDÜLNI



A megtekinthető rajzfilmpéldák mellett némelyik robot eredeti kinézetét is megkapjuk az egyes achievementek teljesítése után jutalomként, ez azonban sajnos csak egy átszínezésből áll, a tényleges skint nem cseréli le az eredeti szögletesre.



Ha nem fut jól a Minimus konfig, válts Optimusra!

az unalomig ismert világmegmentésre törekednek. Bármelyik frakció mellett köteleződünk el (a kényelem kedvéért párhuzamosan játszhatjuk mindkét kampányt, kedvünk szerint váltogatva közöttük), egy hatalmas földgömb mellett találjuk magunkat, amelyet a választott oldal öt egysége áll körül, komor képpel elemezve a háború aktuális állását. A térképet különböző zónákra osztották, minden zónában egy vagy két küldetés található, és ezek sorban nyílnak meg, ahogy teljesítjük az azokat megelőző feladatokat. Ha rábökünk egy küldetésre, akkor kiválaszthatjuk, hogy melyik alakváltó fémburkába szeretnénk bújni, és kezdődhet a rombolás.

HELIKOPTER, SPORTAUTÓ VAGY TEHERAUTÓ?

Alapvetően mindkét oldalon öt Transformer közül választhatunk egy küldetés elindítása előtt, ez a szám azonban néha csökkenhet a történet aktuális állásától (mondjuk valamelyik társunk fogásba esett) vagy a pálya jellegétől (például tengeri pályán csak repülő egységgel nyomulhatunk) függően. Autobot oldalon Breakout, Ironhide, Optimus, Ratchet és Bumblebee áll rendelkezésünkre (gondolkodtam azon, hogy a magyar neveket használom inkább, de az igazság az, hogy nem mindenkiét ismerem, szóval nézzétek el), míg az Álcákat Grindor, Long Haul, Megatron, Starscream és Sideways képviselik. Bár már a nevekből is látható, hogy elsősorban az ismertség vezérelte a fejlesztőket a robotok összeválogatásánál, ennek ellenére meglepően változatosra sikerült a felhozatal, és játék alatt érezni az

egy frakción belüli robotok között a különbséget (hol jobban, hol kevésbé), mindenkinek megvannak az erősségei és gyengeségei, és ezért egyszer csak azt vettem észre, hogy előzetes elhatározásom ellenére Optimust alig használtam többet, mint a társait.

Az eltérés először is egy kupac objektíven összemérhető tulajdonságban nyilvánul meg: minden robot rendelkezik pár állandó attribútummal (közelharcú sebesség, távolsági sebesség, regeneráció sebessége stb.), amelyek azt mutatják meg, hogy egymáshoz képest milyen területeken hatékonyak. Ezek az értékek a játék folyamán nem is változnak: Autobot oldalon mindig Optimus lesz a legerősebb közelharcosunk és Ironhide a legkeményebb lövész.

Másodszor minden Transformer saját elsődleges és másodlagos fegyverekkel rendelkezik, amelyek képességei a szokásos tengelyek mentén mozdulnak el. Lehetnek gyorsak, kis sebességgel (gépfegyverek) vagy lassúak, nagy sebességgel (rakétavető), rövid távúak (lángszóró), hosszú távúak (meszterlővézpuska), tehát ezen a téren nem találkozunk semmi meglepővel, viszont mivel minden robot össze van nőve a fegyvereivel (igazából szó szerint), ezért azonnal érezni a különbséget közöttük.

Harmadszor mindenkinek van egy speciális képessége, amelyet szorult helyzetekben bevetve megfordíthatjuk a harc állását. Ezek a létfontosságútól (Ratchet képes gyógyítani magát és társait) a használhatón (Optimus egy pajzsot von maga köré, amely csökkenti a sebességet) a teljesen értéktelenig (Ironhide egy rakétavető állomást csap le maga elé a földre, amelynek a sebessége még

a röhejesnél is százalmasabb) terjednek, és ettől függően van olyan egység, ahol az egész taktikát eköré kell építenünk és van olyan, ahol el is felejtkezhetünk róla.

„AUTOBOTOK, ÁTALAKULNI!”

A negyedik nagy eltérés katonáink között természetesen az egész Transformers-franchise szíve-lelke, az átalakulás járművé. A többség valamilyen autó formáját veszi fel, és ezen a téren nem bukkanunk olyan nagy eltérésekre (leszámítva azt, hogy Bumblebee és Sideways fényvékonyabb gyorsabb a többiekénél), viszont felbukkanak olyan alakok, amelyek – kis túlzással – az egész játékélményt megváltoztatják. Breakaway vadászrepülővé alakul, és elérhetetlen magasságban kering a földi ellenfelek felett, szinte egy árkados repülőgépszimulátorra alakítva a játékot. Igazából pontosan abban a pillanatban kattantam rá a játékra, amikor a tanuló pályán a repülő rész következett, és tudatosult bennem, hogy a készítőik képesek voltak egy ennyire eltérő élményt beépíteni a játékba úgy, hogy közben egyáltalán nem lóg ki a földönfutós száguldások közül. Ráadásul erre rátett még egy lapáttal az, amikor Álca-tutorial közben elértem ugyanehhez a (azaz a repülést betanító) részhez, és szembesültem azzal, hogy ezúttal egy helikoptert kaptam Grindor személyében. Az Autobot-tutorial egyébként mindenben hasonlít az Álcákéhoz.

NAGY ROBOTOK ÜTIK EGYMÁST

Két fejezettel ezelőtt ott szakítottam félbe magamat a robotok leírásával, hogy ki

TÖBBEN JOBB Multiplayer mókák



AZ IGAZSÁG AZ, hogy nem vagyok túl nagy többjátékosmód-rajongó, így nem költöttem bele a multiplayerbe. Viszont ha valaki online is szeretné kivenni a részét a cybertroniai örök háborújából, az számos bejáratott lehetőség közül választhat: a Deathmatch, Team Deathmatch, CTF természetesen alapvető elvárásnak számítanak, és ezek mellett van egy, a kontrollpontok irányításáért folyó küzdelem is (a la SW: Battlefront), valamint egy olyan mód, ahol a két szembenálló frakció az ellenség vezérért próbálja meg elpusztítani.

választjuk a pályát és az irányítani kívánt egységet, szóval ideje visszakanyarodnom ide és beszámolni arról, hogy milyen is a tényleges játékélmény. Minden szint elején kapunk egy küldetést, amelynek a középpontjában kivétel nélkül mindig az áll, hogy le kell csapni jó sokat az ellenséges frakció névtelen/arctalan egységei közül. Ezt néha megbolondítják azzal, hogy két harc között el kell vinnünk egy embert. A pontból B pontba, meg kell javítanunk valamit vagy meg kell védenünk valamit/valakit, de ez többnyire csak parasztvakítás, lényegi változást nem jelent (azon kívül, hogy esetleg sietni kell, de ezt amúgy is muszáj, erről majd később beszélek), tehát az élvezeti érték egyedül azon múlik, hogy mennyire tud lekötni a harc. A helyes válasz az, hogy nagyon. Az irányítás rendkívül feszesre sikerült (most jelzem, hogy akciójátékokat csak gamepaddal vagyok hajlandó játszani, szóval senki ne reklamáljon amiatt, hogy az előző megjegyzésem ellenére a billentyűzet+egér esetleg kezelhetetlen). Nagyon ritkán vesztettem el a kontrollt az események (és/vagy a kamera) felett, az is többnyire jármű módban következett be. Ebben a formában ugyanis mindig mozgunk előre (egyedül Grindor képes egy helyben lebegni), így simán megeshet, hogy eltalálunk egy falat és bögő motorral próbáljuk meg eltolni az egész épületet, míg leesik, hogy „ja, vissza kéne alakulni”. Ezenkívül van az irányításnak még egy érdekes tulajdonsága: elsőre teljesen illogikusnak és átláthatatlannak tűnik, hogy milyen gomb mikor mit csinál (az első pályákon elképesztően béna voltam), de egy-két óra já-



ték után, amikor sikerül megszokni, nyilvánvalóvá válik, hogy pár apróságtól eltekintve ezt alaposan átgondolták és minden kézre áll. Az egyetlen dolog, amivel nem tudtam kibékülni, a fegyverváltás: van egy lövés gomb és egy fegyverváltás gomb, de mivel két fegyverünk van csak, ezért logikus lett volna ezt a két gombot inkább külön-külön hozzájuk rendelni, sokkal kényelmesebb lenne a használatuk. Nagy pozitívum, hogy robotjaink jármű formából visszaalakulva képesek azonnal ugrásba/támadásba lendülni, aminek köszönhetően nem török meg a harc lendülete (kiábrándítóan is hatna, ha mégis). Ilyenkor lehetőségünk nyílik hatalmas ugrásokra, amelyek így együtt annyira a *Prototype*-hoz hasonló pörgős, látványos haladás érzetét nyújtják, hogy gyakran teljesen elfeledkeztem arról, hogy nem a Radical Entertainment remek játékát nyüstölöm, és rendszeresen zavarba jöttem a dupla ugrás és a levegőben siklás hiányától.

EGY FELELŐSSÉGTELJES TRANSFORMER

Az egyes főküldetések mellett kapunk két másodlagos feladatot is, amelyek nem kötődnek szorosan a történethez, többnyire a „süsd el háromszor a speciális képességedet”, vagy az „ölj meg X ellenfelet” (amikor ez nem része az elsődleges feladatnak) vonalon mozognak, és ezekért a pálya teljesítése után bónuszpontokat kapunk. Ezen pontokat a csapatunk tuningolására költethetjük, hiszen ez a lehetőség ma már kihagyhatatlan egy akciójátékból. Transformereink életerejét, sebzését,

a fegyverek lehűlésének sebességét és ezekhez hasonló tulajdonságaikat húzhatjuk fel. A fejlesztés az egész csapatra érvényes, ami ugyan egyszerűbb, mint egyenként menedzselni mindenkiket, én azonban jobban örültem volna az utóbbi lehetőségnek, amennyiben minden robot saját fejleszthető tulajdonságokat kapott volna, egyénileg a képességeihez igazítva.

A másodlagos feladatok mellett még ügyelnünk kell arra, hogy elég gyorsan végezzünk a pályával. A sebességünk függően ugyanis érmekeket kapunk bronztól platínáig, amelyekért viszont „kampány-pontok” járnak, és ezekből össze kell gyűjteni bizonyos számú ahhoz, hogy a következő küldetés megnyíljon, illetve az Autobotok az ártatlan emberi áldozatokat sem díjazták (az Álcák viszont kifejezetten értékelik). Ez utóbbi értéket sehol nem lehet követni és lényegi hatása sincs a játékmenetre, ennek ellenére sokat hozzátesz a hangulathoz, hogy ha mégis sikerül túl sok emberi életet kioltanunk, akkor a küldetés utáni megbeszélésen Optimus szóvá teszi, hogy ez így nem volt szép.

HELLÓ, MODERN DIZÁJN

Általában nem szeretek részletesen kitérni a grafikára/hangokra és az ezzel kapcsolatos dolgokra (ha egy játék jó, ezek semmit nem számítanak), de azért mindenképpen említésre érdemes negatívum, hogy érezni a konzolról portolást, mert a felbontás állítása mellett összesen az élsimítást kapcsolhatjuk ki-be, valamint a részletességet

módosíthatjuk alacsony és magas között (még közepes sincs). Ami viszont lenyűgöző, az a robotok dizájna. Nyilvánvalóan a filmekből vették át őket, azonban ott a rázkódó kamera, illetve a folyamatos mozgás miatt annyira nem jött át, hogy mennyire lenyűgözően keményen néznek ki, különösen egyes extrák segítségével összehasonlítva őket az eredeti, rajzfilmes kinézetükkel. Nem egyszer csak álltam a karakterválasztó képernyőn és ámultam rajtuk, visszagondolva gyerekkoromra, és rájöttem, hogy ha a hagyományos, szögletes kis alakváltók helyett ezekkel a modern változatokkal játszottam volna hétevesen, akkor ma már olyan igazi férfi lennék, mint Duke Nukem. Hangok terén is kitesz magáért a játék: a robotok mozgása közben a különböző hidraulikák nyirkorgása gyönyör a fülnek, és a fontosabb szinkronszínészek gyakorlatilag mind visszatérnek a filmekből: az egyetlen feltűnő hiányzó a Megatront megszólaltató Hugo Weaving, akit viszont az Álca vezér eredeti, rajzfilmes hangja, Frank Welker vált, ami bizonyos szempontból még előrelépésnek is tekinthető.

Lassan betelik a három oldal, amit kaptam, szóval ideje abbahagynom az áradozást, és összefoglalni egy bekezdésben az eddigi szócséplést. Az igazság az, hogy az áradozásaim ellenére a játéknak akadnak olyan hibái, amelyek miatt nem lehet egy lapon említeni felső kategóriás szoftverekkel (főleg a monoton küldetések csökkentették a végső eredményt), ennek ellenére azonban hatalmas élményt nyújt, és a já-

tékok legfontosabb feladatát, a szórakoztatást gond nélkül teljesíti. Transformers-rajongóknak pedig különösen ajánlott: elképesztő hitelességgel adja vissza az érzést, hogy milyen lehet egy hatalmas alakváltó robot képében rombolni egy városban. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

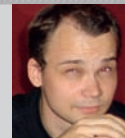
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

gamestar.hu/jatek/transformers-revenge-of-the-fallen

GameStar

ZARATHOS

Egy újabb kiváló filmadaptáció, amit csak ajánlani tudok mindenkinek.



HARDVERIGÉNY:

Core 2 Duo E6400/Athlon 64 X2 4800+, NVIDIA GeForce 7600 GT 256 MB/Radeon X1600, 1 GB RAM, 5 GB

- ⊕ pörgős
- ⊕ kétféle kampány
- ⊕ harminc méteres robotok harcolnak
- ⊖ egyforma küldetések
- ⊖ érezni a konzolport-szagot
- ⊖ szétesett sztori

83

Alakváltani jól

i Érdeklődőknek mindenképpen kötelező a www.trainz.hu weboldal, ahol ránk zúdulhat a magyar Trainz-közösség minden jósága, beleértve rengeteg információt, járműveket és pályákat. Nagyon ajánlom a Debrecen-Nyíregyháza kiegészítőt, ami kidolgozottságában messze lekörözi az alapprogram pályáit.



A nagyfiúk Big Boy-t vezetnek



Néhány kattintás és enyém az egész viláááág

TRAINZ SIMULATOR 2009: WORLD BUILDER EDITION

KIADÓ CD Projekt / N3VTf411 **FEJLESZTŐ** Auran **RÖVIDEN** Folyamatosan fejlesztett vonatszimulátor, ezúttal magyar nyelven.

Piros a járgányom, 1800 lóerős, kétüléses. Nem, nem Porsche. Mozdony!

A **JÁTÉKIPARBAN** már megszokhattuk, hogy ha egy játék jó, akkor jó eséllyel elkészül a folytatása, bár belegondolva több bűnrössz progiból is csináltak második részt. Ha megkérlek titeket, hogy soroljatok fel néhány sorozatot, akkor egyből jönnek az ismerős címek: *NFS*, *Sims*, *GTA*, *NHL*, *FIFA* stb. („Jól van, fi-am, ülj le, ötös!” „De tanár úr, a *FIFA*-ból már a 10-es jön!”) A *Trainz* széria legelső tagja 2001-ben látott napvilágot, azóta több mint egymillió darabot adtak el a különböző részeiből, különböző neveken. Volt itt *Trainz*, *TRS2004*, *TRS2006*, *Trainz Collection*, *Trainz Classics 1, 2, 3*, nem beszélve a számtalan lokalizált verzióról. Eddig azonban kis hazánkban a *Trainz*-fanatikusokon kívül senki sem gondolta, hogy magyarul lenne érdemes kiadni. Ez most megváltozott, a CD Projektnek hála megjelenése után fél évvel le is emelhetjük a boltok polcairól a magyar *Trainz Simulator 2009: World Builder Edition*ot. Nem lesz nehéz rábukkanni, a borítón ugyanis egy V43-as mozdony (becenevén Szili) virtuális modellje pompázik. Adná magát a lehetőség, hogy akkor a lemez is bővelkedik magyar tartalommal, erről azonban le kell mondanunk, se hazai pálya, se itthoni jármű, ami azért elég nagy csalódás lehet a játékot megvásárlóknak. Szerencsére viszont a neten könnyedén rá lehet találni a kedvenceinkre, bár a *TS2009*-es verzió ezeknek még építés alatt állnak.

MINTHA EZT MÁR LÁTTAM VOLNA VALAHO

A játék a nevéhez híven egy vonatszimulátor, azaz nagyvasakat vezethetünk benne a világ számos pontján. Ellentétben a valós mozdonyvezetőkkel, könnyedén megtehetjük, hogy egy Decinbe vonatozás után laza mozdulattal átugorjunk egy német ICE nagysebességű vonatba, hogy eldöngessünk Drezdába, aztán egy könnyed váltással máris egy SD-40-es amcsi gép vezetőállásán találjuk magunkat. 40 különböző pálya van a játékban, ami akár kellemes is lenne, ha nem láttuk volna szinte mindegyiket a *Trainz* korábbi részeiben. Sajnálatos módon ezeken ráadásul egy fikarcnyit sem változtattak, maradtak a régi modellek, amelyek egyáltalán nem használják ki a *TS2009* motorjának képességeit. És ez bizony elkésérítő, 2009-ben nézegetni egy 2004-es modellt... hát nem éppen vágyaim netovábbja. Cserébe viszont a motor sokat javult, hiszen jóval részletesebb objektum megjelenítésre van lehetőség, a progi érezhetően stabilabb lett, a letöltőközpont átgondoltabb és a *Trainz*-közösségnek teret adó portál immáron integrálódott a programba. Nem tűnik soknak, de egy régi játékos értékelni fogja ezeket, egy új pedig úgysem tudja, milyen volt anno a progi.

EGY KÉZZEL MEGÁLLÍTOK EGY VONATOT

Az irányítás a megszokottnak mondható, kezdők választhatják azt, hogy egy modellvasúti kontroller segítségével mozgatták a szerelvényüket, aminél egyszerűbb a világon nincs: jobbra tekerve előre megy a vonat, balra tekerve hátra, középre mozgatva a szabályzót pedig megáll a szerelvény. Akit ez nem elégíti ki (kém), annak ott a profi módszer, ahol a vezetőálláson egy csomó ketyerét megpiszkálhatunk. A magyar fordítás itt azért elvzrik, a tolatókart én egy darabig nem tudtam hova tenni, aztán rájöttem, hogy az akar lenni az irányváltó. Érdekes, hogy a kézikönyvben ez jól van, így a bizonytalanabbak nyugodtan pakolják ki a füzetcskét maguk elé és az alapján nyomkodják a gombokat.

Aki elunta a vonatok nyúzását, annak melegen ajánlom a Tervező játékmódot, ebben élhetjük ki ugyanis vasútépítési hajlamainkat. Itt igaz az „ennél jobbat még én is összedobok 3 perc alatt” mondás, a használatára annyira egyszerű és egyértelmű, hogy könnyen ad sikerélményt a próbálkozóknak. Nem viccelek, én is elszórakoztam egy kicsit vele és alig fél óra alatt összedobtam magamnak egy kis állomást, amelyen vígan tolatgattam ide-oda a vonatmal kis családni házak által körbevéve. Így hát semmi sem állhat annak útjába, hogy a *World Builder*

Edition ellássa a nevének megfelelő funkciót és hamarosan rengeteg *trainzes* területtel találkozhatunk internetszerte. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/trainz-simulator-2009-world-builder-edition

GameStar

IST

Régi cuccok új köntösben, de legalább magyarul!



HARDVERIGÉNY:

2,2 GHz Intel
1 GB RAM, Geforce2
2,5 GB szabad hely

- + magyar nyelv
- + stabilabb működés
- + végülis sok benne a pálya és a jármű
- magyar tartalom hiánya
- zavaró félrefordítások
- túl sok újdonság nincs benne

77

Több újdonságot a *TS2010*-be, ha kérhetném!



FALLOUT 3: THE PITT

KIADÓ Bethesda Softworks **FEJLESZTŐ** Bethesda Game Studios **RÖVIDEN** Ez a DLC sokkal komolyabb, mint az Anchorage, fordulatos, izgalmas és összetett.

Megjártam a katlant, rosszabb volt mint, gondoltam...

//Malachit



VÉGRE KÉNYELMESEN hátradőlhettem a rozoga székemen. Itt, a Tenpenny torony tetején üldögélve nyugodtan kortyolhatok egy kis whiskyt koszos poharamból és nézhetem, ahogyan Blurke elégedett mosollyal az arcán meséli Mr. Tenpennynek, milyen jól is járt azzal, hogy eltüntette a föld színéről Megatont. Bevallom, még sosem láttam egy atomrobbanást ilyen közéről. Rémisztó volt, de mégis volt benne valami magával ragadó. Hatalmas pusztítást végzett, a környékén minden élőlény porrá vált, mégsem éreztem büntudatot azok miatt a szálnalmas alakok miatt, akik ott éltek. Megérdemelték a sorsukat, mint ahogyan én is megérdemltem ezt a remek kis whiskyt. Nem is olyan rossz. Ekkor megreccsent az adóvévőm. Ismét valami vészhívás. Ránéztem a térképemre, messze északról jön. Ha még két percig kellene hallgatnom Blurke gúnyos szövegét, akkor biztosan saját kezűleg dobom le a torony tetejéről. Így hát gyorsan kihörpintem maradék italomat, majd szó nélkül távozok.

UNCLE SAM: WE NEED YOU!

Hamar elértem az adás forrásához, az anchorage-i szimuláció után megszerzett kínai álcázó ruhával gyerekként volt. Éppen időben, két raider sarokba szorított egy szerencsétlent, akinek szemmel láthatóan nincs sok ideje hátra, ha nem lépek közbe. A két test tompa puffanással hullott a földre. Az üldözött széles mosollyal bujt elő, némi hálaszerűséget rebegett, de gyorsan leintettem.

Wernhernek hívták, ő küldte a segélykérő adást. Egy Pitt nevű helyről szökött el, ahol rabszolgák tartják őt és társait, egy Ashur nevű egyén csatlósáival. Halálra dolgoztatják őket, ráadásul a radioaktivitási szint olyan magas, hogy igen gyorsan beteggé válik az ember azon a helyen. Van rá gyógymód, de az Ashur birtokában van, és nem akarja nekik adni. Ezért kell valaki kívülről, aki bejut hozzá, majd ellopja a gyógymódot nekik...

Wernher elmagyarázta, hogyan juthatok be. A bejáratnál voltak rabszolgatartók, akik a kiszökötteket vadásszák le, tőlük kellett szereznem rabszolgaruhát, amivel majd álcázom magam. Ha bejutok, Mideát kell keressem, a benti ellenállót, majd ő gondoskodik rólam. Hamar meg is találtam a rabszolgatartókat, ámde roppant barátságos kérésre egyenesen az arcomba röhögtek. Azt mondták, csak a Pittből kijövő vadászoknak adhatnak el rabszolgát, tehát húzzak a --csába. Halványan elmosolyodtam...

SZÜKSÉGEM VAN A RUHÁDRA

Vicces volt nézni, ahogyan egy száj gatyában egy hanyatt-homlok menekülő rabszolga bukdácsol át fogvatartói hulláin. De legalább nem lőttem hátra, és megvolt a ruhája. A Pitt egy sziget, amire több híd vezet, viszont csak egy maradt épen. Elindultam hát rajta, de alig tettem meg pár lépést, ismerős hangot hallottam. Nem figyeltem. Tudatalatti reflexeimnek köszönhetően, hogy az akna nem szakította le egyik végtagomat sem. Ügyes. Ezek után már óvatossáiban haladtam.

A bejáratnál végighallgattam az örök sértegetéseit, majd elvették minden cuccomat és beengedtek a komplexumba. Micsoda lepratelep, a látvány leirihatatlan. Gyorsan elosontam Mideához, aki elmagyarázta, hogy először Ashur közelébe kell jutnom, amit úgy érhetek el, ha kockáztatok. A legveszélyesebb helyre küldött, ahonnan tizből csak két ember tér vissza. El kellett mennem a Steelyardra, és legalább tíz darab fémrudat kellett összegyűjtenem. Könynyűnek hangzott, csak hogy ott élnek a Troggok, akik gyorsak, veszélyesek és vannak közöttük szívosak is. Fegyverem viszont nem volt, tehát először elküldtek Marcóhoz, aki a helyi szemetekből fabrikált fegyvert. Hamar megtaláltam, s egy Auto Axe nevű darabolószöközt adott nekem, amit igencsak megszerettem, mivel elég könnyen lehet vele végtagokat eltávolítani.

ADDIG ÜSD A VASAT...

A Steelyardra belépve a város elhagyott részére kerültem. A Troggok valóban kellenetlen ellenfelek, sosem tudhatod, merről ugranak a nyakadba. Az egész területet bejártam, föld-





A fiúk a kohóban dolgoznak



Kapod már a fejest, ne aggódj...



Ő már megkapta a fejest

i Magyarországon ezeket a kiegészítőket PC-re dobozos verzióban kettős csomagokban lehet majd beszerezni. Így a *The Pittet* az *Operation: Anchorage* kiegészítővel, míg a *Point Lookout*ot a *Broken Steel*el vehetjük meg. Összel várható egy *Fallout 3: Game of the Year Edition* is, amiben az addig megjelent összes kiegészítőt kaphatjuk meg az alapjátékkal együtt.



Mondom, hogy büdös a szád



Az Auto Axe működés közben



Felső város szíve, a főépület bejárata

HALLOTTAM A SZISZEGÉST, AMIT HANGTOMPÍTÓ AD KI MAGÁBÓL, ÉS A FA POZDORJÁVÁ SZAKADT A BECSAPÓDÓ LÖVEDÉKEKTŐL

raboltam vagy kéttucatnyi Troggot, találkoztam „vadakkal” is, akik rabszolgák voltak, csak kimenekültek a peremvidékre, így tagadva meg a munkát. Ide nem jönnek utánuk. Persze kérdés nélkül megtámadtak, de ez az ő bajuk. Összegyűjtöttem vagy 30 fémrudat, ki is ült a döbönenet az arcukon, amikor meglátták, mennyi fémrel tértem vissza. Remek. Irány az aréna.

ARÉNA

Az első körben két átlagos ellenfelem volt, egyik pisztolyos, a másik vadászpuskás. Amatőrök. Amint kinyílt az ajtó előttem, a pisztolyos már hullaként rogyott a földre. Társa ezen annyira meglepődött, hogy ez okozta a vesztét. Az igazi veszélyt az arénában az egészen magas radioaktív szint jelentette. Alig egy percet voltam bent, de már meglátszott rajtam a szennyeződés. Szerencsémre amint kiléptem a váróba, az ott álló őr belém nyomott valamilyen szert, amittől azonnal eltűnik minden tünetem. A második menetben a Bear testvérekkel kerültem össze. Az egyiknél a híres Deathclaw Hand volt, míg a másiknál lángszóró. Az első dologom a lángszórós lefegyverzése volt. Kilőttem a kezéből a fegyvert, ezek után gyorsan mozogva, kihasználva az aréna terepét, nehezen ám, de végül csak beadták a kulcsot. A harmadik, egyben utolsó körben egy talpig páncélba öltözött embert kellett kinyírom, akinél ráadásul hangtompító, távcsöves sorozatlövő volt. Bevettem magam az első faborítású fedezék mögé. Hallottam a sziszegést, amit hangtompító ad ki magából, és a fa pozdorjává szakadt a becsapódó lövedékektől. Először a kezét lőttem szét, bár az is belekerült jó pár lövésbe. Utána már nehezebben tudott célozni, és fe-

dezkéről fedezékre mozogva, pontos, célzott lövéseket leadva, sikerül kioltanom belőle az élet lángját. Győztem.

A GYÓGYMÓD

A felső rész sokkal szebb, mint a lent, itt már csak a vadászok lófráltak fel s alá. Némelyik szúrósan méretegetett, de volt, aki elismerően biccentett felém. Hamar megtaláltam a legmagasabb épületet, ahol Ashur székelt. Az irodájába lépve rögtön egy kisebb veszekedésbe kerültem, ahol kiderült, hogy Ashur nem mindig tud róla, mi folyik a lent részben. Szerinte ezek nem rabszolgák, hanem munkások, és nem fenyegetni kell őket, hanem ösztönözni. Fura. Hozzám fordulva megkérdezte tőlem, hogy ismerem-e Wernhert, és tudok-e a gyógymódról. Nem hazudhatok, mintha nyitott könyv lennék számára. Elmondtam neki mindent. Meglepő módon nem támadott rám. Elmondta még, hogy a gyógymód nem tökéletes. Rengeteg kutatómunka van hátra, amíg meg tudják osztani mindenkivel, de kérdezem meg nyugodtan a feleségét, aki a kutatásokat végzi a szomszéd szobában. Bevallotta, hogy régebben a Brotherhood of Steelben szolgált, de otthagyta őket azért, hogy próbáljon egy virágzó várost felépíteni ide. A végén megkérdezte, a hallottak alapján mit akarok tenni, nyugodtan gondoljam át, ne is foglalkozak a mögöttem lévő automatá lövegtoronnyal. Nem támadtam rá. Ekkor jött a hívás a falon lévő hangszóróból, a lentiek megtámadták őket. Ashur elrobogott, de távozása előtt meggyőzött, beszéljek a feleségével. Átmegyek a másik szobába, ahol egy nagyon szép nő fogadott mosolyogva. Kikérdeztem a gyógymódról. Tovább mosolygott, és a mellette levő kiságyra mutatott. Egy

csecsemő fekiadt rajta. A nő boldogan mesélte, hogy a baba Ashurral közös lányuk, aki valamilyen csoda folytán mindenre immunisan született meg. Ő a gyógymód, csak idő kell ahhoz, amíg megfejt, hogyan tudják kinyerni a szükséges enzimeket. Hirtelen kivert a hideg verejték. Ez a kígyó Wernher erről nem beszélt. Sok mocsokságot véghezvitettem már, de egy csecsemőt nem rabolok el. Hirtelen ránéztem a nőre, megmondtam neki, zárkózzon be a laborba, és senkit ne engedjen be, csak Ashurt. Azt hiszem, el kell beszélgetnem valakivel.

A KÍGYÓ BARLANGJA

Kifelé menet elszabadult a pokol. A rabszolgák némelyike fegyvert ragadott, és megtámadta az őrákat. Fejtelenség, káosz, amin végig kellett verekednem magam, de eljutottam Mideához, aki meglepődött ottléttem, azt hitte, hozom a gyógyszert. A diűh beszélt belőlem, ráírvalltam, hogy milyen mocskos célra akartak kihasználni, ő pedig látta rajtam, hogy bármit megtennék, ezért habozás nélkül elárulta Wernher rejtekhelyét. Gondoltam, hogy az a kígyó a Steelyardon bujlik meg. Átáposva néhány Troggon, hamar eljutottam hozzá. Széles mosollyal fogadott, egy összeeszkábált orvosi szobából jött felém, ami inkább hasonlított egy mézárászékhez. Meglepődött, mikor meglátta, nincs nálam a gyerek. Elkezdte a szokásos szar dumát, hogy csak ez az egyetlen megoldás, hogy Ashur úgysem osztja meg velük a gyógymódot, hogy őket emberszámba sem veszik idelelent. Minden egyes mondatnál közelebb léptem felé, ő meg csak hátrált. Láttam a kétségbeesést a szemében, miközben magyarul kodott. Mondatai egyre erőteljesebbek lettek, és elkövette azt a hibát, amire már vártam. A fegyveréhez nyúlt. A Bear fivérektől lenyúlt Deatclaw hand, mint kés a vajon, úgy hatolt át a testén. Még végignéztem, ahogyan lassan ki-lehelte a lelkét, de még mielőtt meghalt volna, odasúgított nekik: ezzel kísérletezz. Majd a kezébe nyomtam a saját szívét.

ÖSSZEGZÉS

Ez az első olyan DLC, ami eseménydús, fordulatos, valamint jópofa ötletekkel tarkított. Persze akinek van hozzá gyomra, az elviheti a csecsemőt Wernherhez, az egy kicsit hosszabb és nehezebb út, viszont a végén lehámozhatjuk Ashur páncélját. Ámde akárhogy is döntünk, az nem befolyásolja a jó, illetve rossz oldal felé karakterünket... amit egy picit bánok. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/fallout-3-the-pitt

GameStar

MALACHIT

Meglepően jó a sztori, ha el akarjuk hozni a gyermeket, igazi kihívást jelent.



HARDVERIGÉNY:

2,6 GHz Intel vagy XP 2600+ AMD
2 GB RAM, Geforce 8800GT
400 MB szabad hely

- ➔ nagyon jó sztori
- ➔ jó cuccokat szerezhetünk
- ➔ aréna fight rulz
- ➔ csak emberi ellenfelek
- ➔ ha az egyszerű utat járjuk, túl könnyű
- ➔ szemembe süit a Nap

79

Ismét egy pár órára belefeledekzhettünk a Fallout világába



GUITAR HERO: GREATEST HITS

KIADÓ RedOctane, Activision **FEJLESZTŐ** Beenox Studios **RÖVIDEN** Az előző *Guitar Hero*-játékok készítőik által legjobbnak ítélt számai „áthangszerelve” *World Tour*-ra.

„I Wanna Rock!”

NEMRÉG SZÜLETETT egy tartalmas *Guitar Hero*-történelmi áttekintés Mayer tollából, és no lám, meg is érkezett az újabb üdvöske, a *Greatest Hits*. Akik otthonosan mozognak a sorozat által új fogalomszintre emelt játékgitárok világában, tudják, hogy az első, 2005-ben megjelent *Guitar Hero* óta rengeteg kiadás látott napvilágot, és még többet vettek tervbe. A három „számozott” részen kívül kapunk *Aerosmith*-, *Metallica*-, *Rock the 80s*-, *World Tour*-csomagot is, most itt van nekünk a *Greatest Hits*, nem-sokára jön a Van Halen-pack, majd a különböző „Hero-hibridek”, amelyek hangszeres alapjai nem gitárok, hanem miniszintetizátor, esetleg DJ-szett.

MORE THAN A FEELING

A *Greatest Hits* (más néven *Smash Hits*) nosztalgiként szolgál az említett részek többségéhez: a 48. játékc-

ban szereplő szám a *GHI*, 2, 3, valamint a *Rock the 80s* egyes dalainak „újrahangszerelt” változatai, amelyeket a *World Tour* által bevezetett mikrofon-gitár-dob kombóhoz optimalizáltak, és amelyekben a *Metallica*-ban debütált második láb-dob is helyet kapott. Úgy tűnik, minden jövőbeni *Guitar Hero*-projektet ebből a receptből fognak kikeverni, de addig is nyugodtan élvezzük „boldogságosan” az új rész adta lehetőségeket. Hogy mik is ezek?

HEY YOU, GODZILLA, LAY DOWN AND PLAY WITH ME

A *Greatest Hits* alapja ugyanaz, mint a sorozat többi részének: szórakozás a haverokkal, azaz ez egy olyan játék, amely feldobja a hétköznapiakat és a bulikat, és amellyel mindenféle valós hangszeres tudás nélkül úgy érezhetjük, hogy mégiscsak zenét csinálunk. Aki elsősorban ezekre az érzésekre támaszkodik a játék so-

rán, valószínűleg nagyon boldog lesz a *Greatest Hits*-szel, mivel a sorozat változatos darabjai kerültek fel zeneti palettájára. A klasszikus Queen – Killer Queen vagy Lynyrd Skynyrd – Freebird című számán kívül megtalálhatjuk például az Aerosmith Back in the Saddle dalát, vagy a *Guitar Hero 3* óta roppant népszerű Dragonforce – Through The Fire and Flames is helyet kapott a listán. Akadnak, akik csak azért várták a *Greatest Hit*-set, mert végre az őrült gitározás helyett/mellett elénekelhetik vagy eldobolhatják kedvenc számaikat az előző részekből; nekik biztosan meglesz a heti programjuk nyári szünetre, a többiek viszont nem biztos, hogy jó vásárt csinálnak. Alapvetően minden csak az átiratról szól, végre dobolhatunk és énekelhetünk újra, de ezenkívül sok pluszt nem kapunk a pénzünkért, és sajnos még mindig elég borsos árat kérnek el a játékokért. Ezenfelül mindenki-ben felmerülhet, és feltehetően fel is merül, hogy ugyan valóban roppant szórakoztató játékról beszélünk, de nem sok picit ez a „pár” kiegészítő? A sorozat lassan *Sims*-szerű legendává női ki magát kiegészítői számát illetően, nem is beszélve az ingyen vagy pénzért letölthető tartalmakról, számokról. A válasz is a *Sims* háza környékén keresendő: amíg van igény a sorozatra, az aranytojást tojó tyúkot nem fogják levágni, és a hihetetlen sikernek köszönhetően lesz még miből játékot csinálni. Ez egy-

általán nem baj, szeretjük a *Guitar Hero*-t, szeretjük a nosztalgiait is, és mindennél jobb dobolni ezekre! A *Greatest Hits* a sorozat rajongóinak ajánlott, de akinek nincs *World Tour Bundle* szettje (dobbal, mikrofonnal), annak szinte felesleges megvennie, mert ebben a játékban éppen a sokhangszeresség a pláne, enélkül semmi különlegeset nem nyújt. **CS**

//Sophiaso

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/guitar-hero-greatest-hits

GameStar

SOPHIASO

Csak ha teljes bandával is kipróbálnád a régi kedvenceket.



- nosztalgia jó számokkal
- dobon és mikrofonon is minden!
- quickplayben rögtön minden elérhető
- rókabőr
- még mindig nem olcsó...

80

Újdonságokat itt kár is keresni.

Come to the dark side, we have cookies!



i Ha már minden gép irányította ellenfelet lecsaptunk, vonuljunk szépen online, ahol aztán majd megvizsgáljuk a régi mondás igazát: mindig van egy erősebb, ügyesebb.



Vazze, este randim van, fejre nem ér!



A spárga mindig bejön

FIGHT NIGHT ROUND 4

KIADÓ EA FEJLESZTŐ EA Canada RÖVIDEN Minden idők legjobb boksztájkáinak méltó folytatása.

Vajon az angol emberek mind meghibbantak, vagy a *FNR4* tényleg jó?

//Gulius

A FOLYTATÁSOK KAPCSÁN az ember szeret fenntartásokkal élni. Legtöbbször a sztori már nem az igazi, a grafikát éppen csak egy kicsit a korhoz igazítják, egyszóval nagyrészt az előző részt kapjuk, egészen minimális változtatásokkal. A *Fight Night Round 4* esete különösen nehéz, hiszen a harmadik részt felülmúlni már önmagában is nehéz feladat. Nos, lássuk, sikerült-e.

PARASZT ÜTI BAL TRIGGER

Az EA Canada programozói nagy elánnal kezdtek neki a melónak, és dicséretükre legyen mondva, a fent emlegetett hiányosságok közül egyik sem jellemző a negyedik részre. Megváltoztatták a karrier módot, gyökeresen átváltották az irányítást, teljesen átdolgoztak minden mozdulatot, vadonatúj fizikai rendszert implementáltak, és nem melleleg felgyorsították az

egész tempót. Az új irányítás nagyon pöpec, bár aki esetleg nem játszott még *Fight Night*-játékkal, kissé nehéznek találja majd. Van ugyan egy frankó kis tutorial, de ez viszonylag rövid, és bizony amikor a kis zöldfülű elsőre lép a ringbe (ezek lennének mi), akkor nagy eséllyel szilánkokra pofozza majd az ellen. Ne csüggedjünk, inkább gyakoroljunk, és élvezzük a játékot. A *Fight Night Round 4* ugyanis jó. A grafika csodálatos, az izmok hullámzanak, a veríték fénylik, a vér fröcsög, ahogyan kell. A fizika elképesztően jól működik, szinte hibátlan. A hangok alapvetően jók, az ütések csontrepesztő puffanással landolnak az orcákon, és nyomon is követhetjük egy-egy durvább horog eredményét. A kommentár is megteszi, bár egy idő után unalmas, hogy folyton ugyanazt a pár mondatot hallhatjuk. A mesterséges intelligencia nem rossz, de ne is várjunk csodá-

kat tőle. Még nehezebb fokozaton is simán győzni lehet úgy, hogy ugyanoda küldünk mondjuk 30 ütést, egyik-másik csak betalál. Két menet közben a sarokban is munka folyik. Sajnos a negyedik részben ez kevésbé lett hangsúlyos, mint a harmadikban. Gyakorlatilag annyit tehetünk az ügy érdekében, hogy ügyesen verekszünk. Bokszolónk ugyanis annak fényében kapja össze magát a szünetben, hogy mennyi pontot sikerült összeütögetnünk a menetben. Biztosan lesz, akinek hiányzik majd az eddig megszokott módszer, de az újjal sincs igazából semmi probléma.

IT IS A LONG WAY TO THE TOP

A *Fight Night Round 4* karrier módja is nagy változásokon ment keresztül. Sajnos itt akad néhány bosszantó hiba, de alapvetően azt kell, hogy mondjam, hogy ez a rész is élvezetes, jól kidolgozott. A legzavaróbb, hogy a díjakat osztogató rendszer igazán érdekes – és logikátlan – módon működik. Minden év végén, az összes kategóriából választanak egy bokszolót, aki kap egy címet. Ilyesmire kell gondolni, hogy az Év Védekezője, Támadója, az Év Harcosa. Az pimaszság, hogy ezeket a díjakat valami nagyon furmányos módon ítéli oda a gép. Volt rá példa, hogy sokkal jobb statisztikával rendelkező játékos helyett kaptam díjat, de a fordítottja is előfordult. A karrier módban minden eddiginél szabadabb kezet kapunk bokszolónk kinézetének alakításához. Bemutatkozik a Photo GameFace, amelynek se-

gítségével saját fizimiskánk is bekerülhet a játékba. Meghatározhatjuk, hogy avatárunk milyen stílusban bokszoljon, de még azt is, milyen lazán pattanjon a ringbe. A karrier módot kikapcsolni nem kis feladat, egy oldalban neki sem állok mesélni róla, legyen elég annyi, hogy nem egyestés kalandra számíthat, aki esetleg befektet a *Fight Night Round 4*-be. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

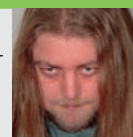
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

gamestar.hu/jatek/fight-night-round-4

GameStar

GULIUS

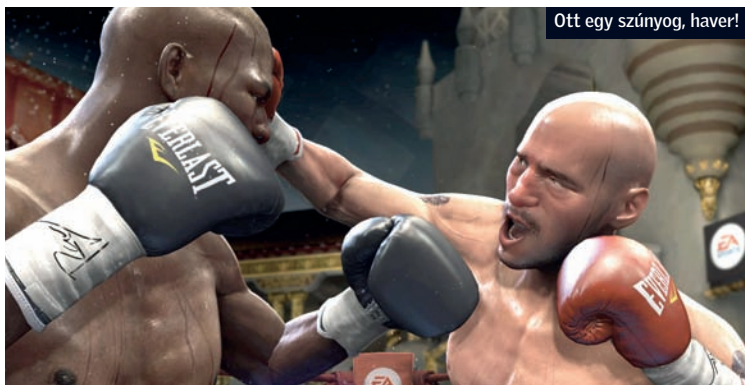
A *Fight Night 4* egy elképesztően jól sikerült alkotás, minden sportrajongónak kötelező!



- szép grafika
- prima fizika
- „szétütöm a szádat“-feeling ezerral
- néha buta a MI
- eleinte nehéz
- a karrier módot még csiszolhatják

79

Vigyázz, felkarollak!



Ott egy szúnyog, haver!

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

GameStar Olvasói TOP5

- 1 MODERN WARFARE 2**
2009. november
- 2 STARCRAFT II**
2009 vége
- 3 BIOSHOCK 2**
2010 eleje
- 4 DIABLO 3**
2010.
- 5 MAX PAYNE 3**
2009. október



Akción



PROTOTYPE

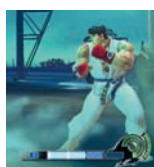
GS 2009_07 – 84%

Alex Mercerrel kegyetlenül elbánt a sors – illetve néhány nagykutya –, hiszen szegénynek nem csak a hangja mutálódott.



X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

GS 2009_05 – 89%
Rozsomák első lépéseit levettük minket a lábunkról. A minőséget elnézve pedig legközelebb már a játékhoz készült a filmet.



STREET FIGHTER IV

GS 2009_07 – 94%
Eddig kellett rá várnunk, hogy a verekedős játékok egyik királya PC-re is megérkezzen s bizonyítsa: fogyó eszköz a billentyűzet



BATTLESTATIONS: PACIFIC

GS 2009_06 – 93%
Az első rész bakjain 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

GS 2009_04 – 81%
Épphogyan megúsza a kubai balhét, ránk hárul maffiánk becsületének visszaállítása. Családban marad.



THE WHEELMAN

GS 2009_03 – 85%
Vin Diesel ezúttal új szerepben: Barcelona mese-szép városát bontja apró darabokra, nyomában a rend elszánt őreivel.

FPS



ARMA II

GS 2009_07 – 77%

Olykor méretes bugjaival is bőven szerethető háborús szimulátor. Csak még mindig nem tudom, hogy honnan lönek.



CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

GS 2009_05 – 82%
Hamisítatlan egyjátékos spaghettiwestern, de a vérdíjra építkező kifinomult multiplayer sem piskóta.



COR: ASSAULT ON DARK ATHENA

GS 2009_05 – 83%
Úgy tűnik, Riddick barátunk a mozivászonról végleg a monitorunkra költözött. Ennek persze csak örülünk.



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, fegyverkereskedelelem, hajtóvadászat, bozóttűz, vérbosszú.



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

GS 2008_12 – 87%
Talán az utolsó második világháborús Call of Duty, ami hozza a kötelezőt.



CRYSIS: WARHEAD

GS 2008_10 – 92%
Hazánk fiainak kiváló munkája által digitalizálódik a magyar virtus: „Csókolom a csápod, hogy alakulnál f@&#!”

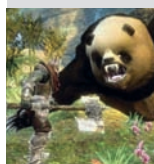
Stratégia



THE SIMS 3

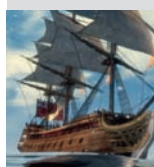
GS 2009_06 – 94%

Az alap Sims 2 kicsit felrúzza, sok eredeti ficsóval és lehetőséggel felruházva vonzóbb, mint valaha.



OVERLORD II

GS 2009_07 – 80%
A pusztulás földi helytartója, vagyis szerény személyünk visszatért, hordákban támadó impjeivel egyetemben.



EMPIRE: TOTAL WAR

GS 2009_03 – 93%
Újra nem tudunk betelni a Total War szárazföldi ütközeteivel. Am ha ez mégis megtörténne, akár tengerre is szállhatunk.



WIC: SOVIET ASSAULT

GS 2008_04 – 80%
Soványka lett szegény, de kétségkívül visszahozza azt a felejthetetlen World in Conflict életérzést, végre szovjet oldalon is.



SPORE: GALAKTIKUS KALANDOK

GS 2009_02 – 81%
Itt az első Spore-kiegészítő, és nem kellett csalódnunk.



DEMIGOD

GS 2009_04 – 85%
Két lábon járó kalapáccsos hegyomlás és félistenek, ameddig a szem ellát. A fantasy RTS-ek legutóbbi sikertörtéje.

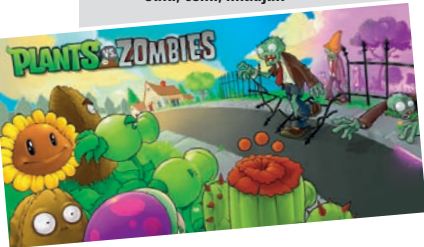


KING'S BOUNTY

GS 2008_10 – 92%
A Heroes-verő régi nagy klasszikus visszatér. Megszakítás nélkül vagy körökre osztva, de akkor is kihagyhatatlan.

GameStar Szerkesztői TOP5 (játék)

- 1 PLANTS VS. ZOMBIES**
Még mindig „Brains”!
- 2 FARMVILLE (FACEBOOK)**
Ki a legnagyobb paraszt?
- 3 TRINE**
Hárman párban
- 4 ARMA II**
Csak tudnám, honnan lönek...
- 5 SIMS 3**
Cuki, csini, imádjuk



GameStar Szerkesztői TOP5 (nem játék)

- 1 DINNYE**
- 2 TEXAS HOLD 'EM**
- 3 LÉGKONDI**
- 4 50 MEGABIT/SEC**
- 5 GUILDALI MOHÁCSON**



RPG



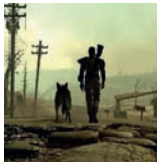
MASS EFFECT
GS 2008_05 - 94%
 Magával ragadó történet, akció, szerelmi szál, űrkalandok. Az egyik legjobb RPG-t tisztelhetjük benne.



WOW: WOTLK
GS 2008_12 - 95%
 Nyolcvanát elérve 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 NWN-univerzumhoz.



FALLOUT 3
GS 2008_11 - 93%
 Kivépvé a Vault 101 biztonságot nyújtó kapuján, minket is elnyelt a páratlan szabadság.



FALLOUT 3: THE PITT
GS 2009_07 - 79%
 Júliusban lemerészkedtünk a Pitt súlyosan sugárszenyryezett szigetére, hogy belekóstoljunk a rabszolgasorsba. Egy DLC-től nem is rossz.

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 fellélegezhetnek, megérkezett az idej favorit.

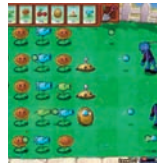


PRO EVOLUTION SOCCER 2008
GS 2006_11 - 94%
 A PES legyűrte a FIFA-t, ez lett magasan a legrealisztikusabb és legjobb focis játék.



NBA 2K9
GS 2008_11 - 87%
 A 2k Games mindig is tudta, hogy kell meglévő franchise-okat profi mód feljavítani.

Verseny/Ügyesség



PLANTS VS. ZOMBIES
GS 2009_06 - 97%
 Rászoktunk, mint születéskor a levegőre. Agyvelőre éhes zombik és növényeink véget nem érő háborúja.



TRINE
GS 2009_07 - 84%
 Harmadmagunkkal egy királyság megmentéséért, gyönyörű megvalósításban. Te hányas voltál fizikából?



BURNOUT PARADISE
GS 2009_02 - 90%
 Frontális ütközések 280-nal Paradise City végtelen országútjain. Multiban mai napig verhetetlen.

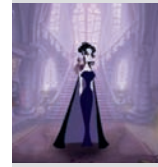


HARRY POTTER ÉS A FÉLVÉR HERCEG
GS 2009_07 - 85%
 Megszokhattuk már, hogy a világsikerű könyvek mellé filmet és hangulatos játékot is kapunk. Ez történt most is.



RACE DRIVER: GRID
GS 2008_06 - 90%
 Árkád száguldozás, pofás grafika, visszatekerhető versenyek. Szegény Mady talán még mindig tolja valahol.

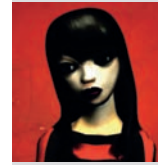
Kaland



A VAMPIRE STORY
GS 2008_12 - 90%
 A régóta várt vámpírlányka kalandjai a farkokkal 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 tekercs után kutat. Sok sikert nekik!



THE PATH
GS 2009_05 - 80%
 Hat kislány, nagy erdő, meg farkas és nagymama. Szürreális kalandjáték, nem megszokott módon.



SIMON THE SORCERER 5
GS 2009_05 - 83%
 Simon és varázspálcája továbbra is jobbnál jobb kalamajkjába keverednek, a segítségünkkel.



GOBLIINS 4
GS 2009_05 - 81%
 A lüke goblinok visszatértek, a negyedik epizódban pont ugyanazt kapjuk, amit az első háromban.

Kiemelt megjelenések



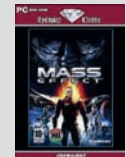
LEGJOBB VÁLASZTÁS
ROME TOTAL WAR
1990 Ft
 A Total Warszéria első, full 3D-s gyöngyszeme. Vajon ki csinál hamarabb csónakázótavat a Földközi-tengerből?



ZENO CLASH
3990 Ft
 Ha nem tudod, milyen pusztá kézzel, FPS-nézetben szétverni mindenkit egy videójátékban, most megtudhatod.



HOSPITAL TYCOON
990 Ft
 Saját kórházunk felfuttatása nem is olyan egyszerű feladat. De annál szórakoztatóbb.



GYÉMÁNT KIADÁS - MASS EFFECT
4990 Ft
 2007 legjobb játéka most áron alul lehet a tiéd. Izgalmas akció, jó sztori és grafika. Mi kell még?

Arma II	7190 Ft	Gears of War	4670 Ft
Assault On Dark Athena	8450 Ft	Gobliins 4	4670 Ft
Age of Conan: Hyborian Adventures	6190 Ft	Gothic 3	2780 Ft
Alone in the Dark	3770 Ft	G.R.I.D.	4670 Ft
Assassin's Creed	4670 Ft	Heroes IV pack	1880 Ft
Battlefield 2 Complete	3770 Ft	Legendary	4190 Ft
Brothers in Arms: Hell's Highway	7281 Ft	Medal Of Honor Airborne	3770 Ft
Call of Juarez	990 Ft	Mercenaries 2: World In Flames	3770 Ft
Civilization 3 Complete	1880 Ft	Moto GP 2008	4190 Ft
Command and Conquer 3	3770 Ft	NBA Live 2008	3770 Ft
Colin McRae DiRT	3770 Ft	NFS ProStreet	3770 Ft
Condemned	1880 Ft	Mount And Blade	5570 Ft
Crysis	3770 Ft	HL 2: Orange Box	6560 Ft
Crysis Warhead	6560 Ft	Prince of Persia	6560 Ft
Crusaders: Thy Kingdom Come	1790 Ft	Pure	5190 Ft
Dark Messiah of Might and Magic	2780 Ft	Prey	990 Ft
Dark Sector	4670 Ft	Screamer 4x4	890 Ft
Deus Ex 2: Invisible War	990 Ft	Stalker Clear Sky	4670 Ft
Devil May Cry 4	4670 Ft	StarWars Battlefront 2	4220 Ft
Doom III	3770 Ft	Stranglehold	1880 Ft
Fahrenheit	990 Ft	Tomb Raider Legend (LV)	1880 Ft
Far Cry 2	6560 Ft	Tomb Raider Underworld	5190 Ft
FEAR	990 Ft	War Leaders	4190 Ft
FEAR 2: Project Origin	5190 Ft	Warhammer: Dawn Of War	1880 Ft
Flatout Ultimate Carnage	2090 Ft	World of Warcraft	2960 Ft

MEGJELENÉSI LISTA

ELŐKÉSZÜLETBEN

Section 8	Hearts of Iron III	Wolfenstein	
Batman: Arkham Asylum	Majesty 2	Champions Online	
Aion	2009 vége	Need for Speed: Shift	2009. szeptember
Alan Wake	2010. tavasz	Need for Speed: Nitro	2009. november
Alpha Protocol	2009. október	Dragon Age: Origins	2009. október
Bioshock 2	2009. október	Assassin's Creed 2	2009. november
Borderlands	2009. október	R.U.S.E.	2009 vége
Diablo III	2010.	Rogue Warrior	2009 vége
Just Cause 2	2010.	Alien vs. Predator	2010 eleje
Mafia 2	2010 eleje	Dead Rising 2	2009. szeptember
Rage	2010.	DiRT 2	2009. szeptember
Splinter Cell: Conviction	2009 vége	The Saboteur	2009. november
Starcraft 2	2009 vége	Singularity	2009. szeptember
Mass Effect 2	2010 eleje	Split/Second	2010 eleje
Modern Warfare 2	2009. november	Operation Flashpoint 2	2009. ősz
Left 4 Dead 2	2009. november	Max Payne 3	2009. október

A videójáték-piac jelenleg kivár. Az igazi tűzijáték ismét az év végére, de főleg novemberre várható.

ONLINE ÁRAK!

MÉLYVÍZ

Tranzisztorik, kondenzátortörténetek //Matteo



SZIASZTOK!

Pár perccel ezelőtt még azon gondolkodtam, hogy lehet megint Eskint kellene felkérni a köszöntő megírására, hiszen olyan jól sikerült az előző is (*passzolnád a munkát, mi? Hehe – Eskin*). De aztán gyorsan eszembe jutott, hogy mégse kéne pont most ilyenekkel terhelni a csajszt, ha jól tudom, épp valami cikket pötyög be, szóval júliusban velem kell beérnetek.

A július hónapnak elméletileg arról kéne szólnia, hogy ki ég le hamarabb a napon – vagy ázik el gyorsabban a szupercella jövőtől –, ám az egyik nagy gyártó egy olyan eszközzel lepett meg, aminek hivatalos megjelenése csak valamikor ősszel lehetséges. Lehet találgatni, melyik hardverről van szó, de annyit azért elárulok, hogy nem grafikus kártya, egy másik fő összetevőre kell, hogy gondoljatok. Nem, nem USB-s rakétakilövő. Az e havi cikkek közül talán az SSD-s teszt a legérdekesebb, amiben remélhetőleg számotokra is kiderül, hogy miképp is áll jelenleg ez a piac, érdemes-e az aktuális áron beruházni valamelyik NAND-flashalapú adattárba. Ha kíváncsiak vagytok a véleményemre, akkor szerintem nagyon nem, ez még nem az a generáció, amire érdemes lenne ennyi pénzt elkölteni. No, persze, aki RAID 0-s tömbben használ jelenleg is SSD-meghajtókat, azt nehéz lesz meggyőzni a technológia aktuális problémáiról.

A videokártya-mániás olvasóknak készítem egy SLI/CrossFire-cikket, amely első-sorban olyan párosításokat tartalmaz, amikért nem kell egy vagyon pénzt kifizetni. Nem a legolcsóbb lehetőségek, ez tény, ám talán ezen a szinten érdemes belevágni a kétkártyás rendszer megépítésébe.

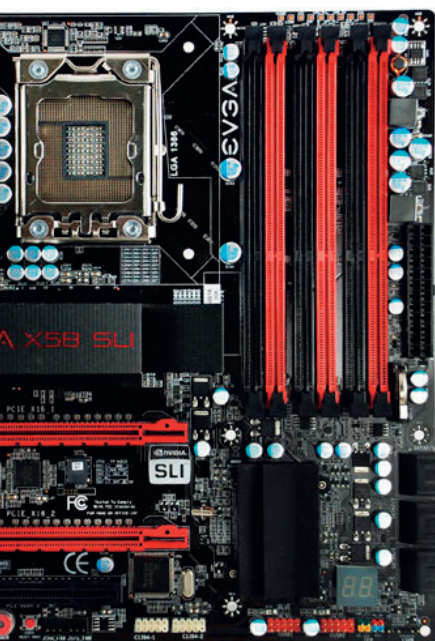


MINI, ERŐS ÉS OLCSÓ! EZ AZ ÚJ ALAPLAPDIVAT

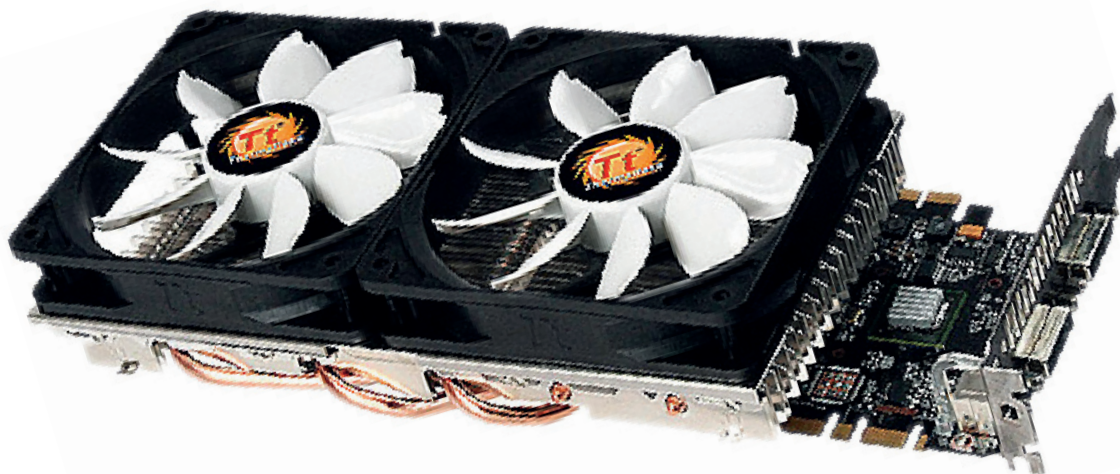
TALÁN NEM TÚLZÁS azt állítani, hogy hazánkban csak kevesen ismerik az észak-amerikai gyártót, amely elsősorban alaplapok és grafikus kártyák gyártásával foglalkozik. Elvértve találni olyan lelkes számítógép-használókat, akik gépében EVGA alaplap dübörög, akik viszont egyszer kipróbálják a márkát valamely modelljét, azok utána nem is hajlandók más logóval felmatricázott termékre váltani. Ilyen mértékű lojalitás természetesen nem a hétköznapi átlagfelhasználókra jellemző, a gyártó inkább szűkebb célcsoportok – játékosok, tuningmesterek – felé nyit. Az évek során kifejlesztett egyedi és egyben praktikus szolgáltatásokról ódákat zengenek a különböző fórumokon, így nem meglepő, ha minden egyes termék szinte csak pozitív visszajelzés eredményez a felhasználói oldalról. A minap bejelentett X58 SLI Micro

is minden bizonnyal fogyóeszköznek fog számítani az elkövetkezendő hónapokban, hiszen várható árát tekintve azonos szinten helyezkedik majd el az ASUS és az MSI microATX-es X58-as alaplapjaival. A Micro közvetlen ellenfele a Rampage II GENE és az MSI X58M lesz, képességeit tekintve azonban könnyedén felülkerekedhet majd a versenytársakon. Egyrészt az alaplap BIOS-át kifejezetten a processzor és a memória túlajtására optimalizálták, rengeteg opció áll rendelkezésünkre ahhoz, hogy akár rekordközelí eredményeket is elérhessünk. Elképzelhető azonban, hogy a sok beállítás egyeseket taszítani fog, aggodalomra azonban semmi ok, a windowsos E-LEET tuningprogrammal is jócskán feltuningolhatjuk frissen beszerzett Core i7-es processzorunkat. A valós idejű órajel- és feszültségállítási lehetőségek mellett olyan extra funkciókat

is használhatunk, mint például az ún. Bink OC, amely minden egyes frekvencianövekedésnél automatikusan készíti egy hitelesítő fájlt, amivel később mások előtt is igazolhatjuk az elért eredményeinket. A korábbi modellekhez hasonló módon az X58 SLI Micro nyomtatott áramkörén is megtalálhatók azok a feszültségmérő-pontok, amelyek segítségével könnyedén ellenőrizhetők például a BIOS-ban beállított értékek. Egyéb tulajdonságait tekintve az X58 SLI Micro egy tisztességesen összerakott Intel X58-as lapkészletre épülő alaplap, amely az ATI CrossFireX mellett az NVIDIA SLI-technológiáját is támogatja. A microATX méret miatt azonban legfeljebb csak két grafikus kártyát köthetünk össze, de talán ez nem akkora érvágás még azok számára sem, akik amúgy megengedhetnék maguknak három darab GeForce VGA megvételét. [CS](#)



KÉTVENTILÁTOROS THERMALTAKE VGA-HŰTŐ A LEGFORRÓBB KÁRTYÁKRA



JÚLIUS ELSŐ FELÉHEZ méltó kárikula tombol jelenleg az országban, ami nemcsak minket, felhasználókat, hanem a számítógéphezba szerelt komponenseket is megviseli. Egyszerűbb kiépítési és teljesítményű konfigurációk esetében nem érdemes különösebben aggodni, csupán arra figyeljünk, hogy adjunk némi teret a számítógéphez. A kifejezetten játékokra épített masináknál arra is érdemes figyelni, hogy a gépházon belül milyen állapotok uralkodnak, és az egyes eszközökön található hűtési megoldások elegendő teljesítményt nyújtanak-e az adott körülményekhez képest. A referenciahűtések általában ekkor szokták feladni a harcot, sem hőfokban, sem pedig zajban nem képesek azt nyújtani, ami megfelelő lenne az izasztó melegben.

A Thermaltake, mint az egyik legismertebb hűtési specialista, egy új termékkel örvendeztet meg minket, amely elsősorban akkor jöhet jól, ha közép- vagy felső kategóriás videokártyával rendelkezünk. Az ISGC-V320 kompatibilitási listáján a közelmúlt összes meghatározó grafikus vezérlője rajta van, az NVIDIA 7000-es, valamint az ATI X1900 sorozatától kezdve a legújabb egy GPU-s GeForce-ig és Radeonig szinte minden megtalálható. A gyári adatok szerint a két forrófejű ásszal, a Radeon HD 4890-nel és a GeForce GTX 285-tel is elbír a V320, sőt, akár a komolyabb túlhajtást is képes csendben eltűrni.

A 738 gramm tömegű V320 a megszokott hőcsöves megoldásra épül, azaz a grafikus maggal egy nagyobbacska részfelület érintkezik, amelyből öt darab hőcső szállítja a meleget az alumínium lamellák felé. Kis érdekesség, hogy a GPU-blokk nem középre, hanem az egyik ventilátor alá kerül, így a nagyobb nyomtatott áramkörre épülő kártyák esetében a második légkavarral által keltett légáramlat egy az egyben a tápellátó áramkörökre zúdul. A két ventilátor egyébként speciális kialakítású lapátokat kapott, amelyek a nagy légszállítás mellett csendes üzemot garantálnak. Átmérőjük 120 milliméter, a percnkénti fordulatszámuk pedig 800 és 1300 közé eshet. A V320 tipikus zajkibocsátása 16 dBA. **GS**

SZUPERGYORS PENDRIVE AZ A-DATA-TÓL

BIZONYÁRA SOKAN TALÁLKOZTAK már a tajvani székhelyű A-DATA valamely termékével, a memóriamodulok és a hordozható flashalapú tárhelyek piacán évek óta meghatározó szerepet vívtak ki maguknak. A Vitesta márkajelzéssel ellátott DRAM-ok hazánkban is nagy népszerűségnek örvendtek, manapság azonban viszonylag keveset hallani itthon a gyártóról, pedig a termékbejelentésekből szinte minden hétre jut egy-kettő. Például az XPG termékcsalád a minap egy újabb, kiemelkedő paraméterekkel bíró hordozható eszközzel bővült, amely a gyártó állítása szerint elsőként kapta meg a „Compatible with Windows 7” logót.

A jelentős marketingörövel bíró minősítés helyett azonban inkább te-

kintsük át a száraz adatokat, hiszen egy pendrive esetében leginkább a tárhely mérete és annak megtöltési sebessége érdekes. Az XPG Xupreme 200x négyféle méretben érhető el, a legkisebb verzió 8 gigabájtos, míg a maximumot az előbbi méret nyolcszorosa jelenti. A meghajtó olvasási sebessége legfeljebb 30 megabájt lehet másodpercenként, az írási teljesítményről azonban nem közölt adatot a gyártó. A Windows Readyboost funkciót támogató eszköz a versenytársakkal ellentétben nem tartalmaz előretelepített segédprogramokat, utólag azonban bárki letöltheti a termék weboldaláról a 60 napig díjmentesen használható Norton Internet Security 2009-et vagy az UFDtoGO nevezetű komplett adatmentő és titkosító alkalmazást. **GS**



RÖVIDHÍREK

2009. július 10. – A speciális IceQ hűtésekkel felszerelt grafikus kártyákat gyártó HIS ezúttal nem egy újabb tuningos példányt jelentett be a Radeon vezérlőket kedvelő felhasználók számára, hanem ezúttal elsősor-

ban a HTPC-s igényeket tartották szem előtt. A HD 4350 iFan névre keresztelt újdonság az AMD RV710-es kódnevű grafikus lapkájára épül, amelyben összesen 80 darab stream processzor található. A mag 600, míg a DDR2-es memóriák effektíve 800 megahertzen ketyegnek. A félmagas nyomtatott

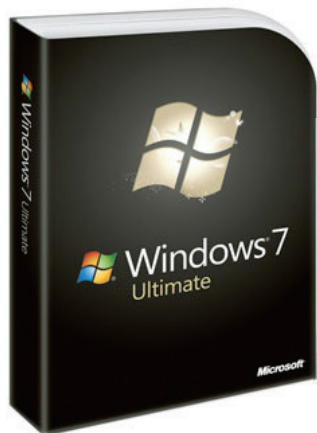
áramkör hátlapjára egy analóg, egy DVI- és egy natív HDMI-monitorkimenet fért. Az igazi különlegességet a kártya csatlófelülete jelenti, a gyártó ugyanis, ha csak ideiglenesen is, de szakított a hagyományokkal és a tizenhatszoros PCI Express átviteli szabvány helyett jóval lassabb megoldást alkalmazott. Maga a

technológia nem változott, viszont az egyszerűsége talán még ennek az alsó kategóriás Radeonnak is kevéske lesz, igaz, a GPU képességeit legtöbbször leginkább PC-s házimozizásra fogják használni. Az aktív hűtéssel megoldott külön kártya áráról egyelőre nem sokat tudni, hazai megjelenése sajnos kétséges.

PENDRIVE-ON IS KAPHATÓ LESZ A WINDOWS 7?

ACNET értesülései szerint a Microsoft azt tervezi, hogy a már megszokott DVD formátum mellett pendrive-on is elérhetővé teszi új operációs rendszerét, hogy így könnyítse meg az optikai meghajtóval nem rendelkező netbook-tulajdonosoknak a váltást. Az érintett gépeket ugyanis még jelenleg is Windows XP operációs rendszerrel árulják, és október után bizonyára sok felhasználóban érlelődik majd meg a váltás gondolata. Főként, hogy a korábbi tapasztalatok szerint a javított kódbasis miatt a Windows 7 tökéletesen elmuszikál netbookokon is. Ha megvalósul a pendrive-os Windows 7, akkor jelentősen leegyszerűsödhet a váltás. Jelenleg ugyanis a minilaptop-

tulajdonosoknak vagy egy külső optikai meghajtót kell beszerezniük, vagy egy 4 GB-nál nagyobb pendrive-ra kell a megvásárolt telepítő DVD tartalmát átmásolniuk, hogy arról installálják az operációs rendszert. Valamint azt sem lehet még tudni, hogy ha igaznak bizonyulnak a CNET értesülései, akkor mely Windows 7 kiadásokat érhetjük majd el pendrive-on is. A direkt netbookokra szánt Windows 7 Starter Edition e fajta megjelenése logikus lenne, bár ennek ellentmond, hogy a Microsoft korábban úgy nyilatkozott: csak előretelepített netbookokhoz vásárolhatjuk meg e variánst. Így talán a Windows 7 Home Premium is szóba jöhet majd. [CS](#)



HŐÉRZÉKELŐS VENTILÁTOROK AZ ARCTIC COOLINGTÓL

BÁR A BOLTOK POLCAIN egyre több az olyan hűtőventilátor, amelyek dobozán ott szerepel az ultracsendes jelző, ezek légszállítása olykor nagyon kevés a számítógépházba beszáfolt, retentő mód melegedő hardvereknek. Legtöbb esetben tehát a csendességet kell feláldoznunk a hőfokok leszorítása érdekében, amit bizony a közvetlen környezetünkben élő személyek általában nehezen tudnak tolerálni. A svájci Arctic Cooling azon kivételek közé tartozik, akik valahogy megtalálták az arany középutat, és ventilátoraik a megfelelő hűtési teljesítmény mellett szinte alig hallatszanak ki a zárt fémtestből. Az új Arctic F Pro TC légkavarókkal egy újabb mérőföldkövet sikerült átlép-

nie a gyártónak, ezek a ventilátorok ugyanis már nem fix fordulatszámot szellőztetnek át a beszerelt komponenteket, hanem percenkénti fordulatszámuk a házon belül uralkodó hőmérséklethez igazodik. A három méretben megvásárolható ventilátorok közül a 80 és a 92 milliméteres változat 0 és 32 Celsius fok között 500 fordulat/perc, míg a 120 milliméteres egység 400 fordulat/perc sebességgel forog. Azonban amint a hőmérséklet átlépi a 38 Celsius fokot, a két kisebb propeller 2000-es fordulatra kapcsol fel, a 120-as nagy testvér pedig a gyári maximumot jelentő 1200-as percenkénti fordulatra áll be. A gyártó szerint pillanatnyilag nincs ennél jobb módszer a házba szerelt ventilátorok hangjának csökkentésére.



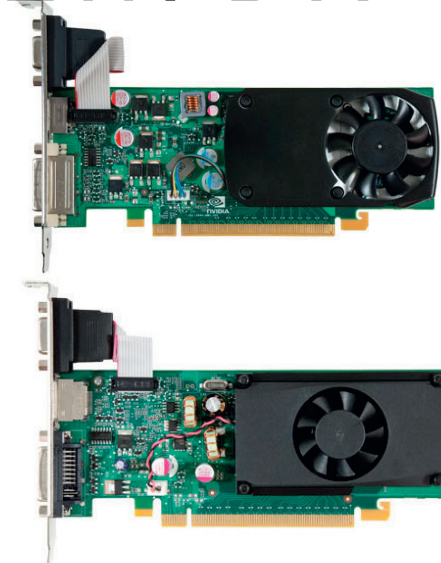
Remélhetőleg hamarosan hazánkban is bárki megbizonyosodhat az Arctic F Pro TC ventilátorok izgalmasnak hangzó képességéről, a megjelenés dátumáról azonban sajnos egyelőre semmi biztosat nem tudni. Az ajánlott végfelhasználói árrakkal viszont nem maradt adós a gyártó, a 80 mm-es változat körülbelül 1400 forintos, a 92 mm-es F9 Pro TC 1500 forintos, végül pedig a legnagyobb, az F12 Pro TC 1700 forintos árcédulát kaphat itthon. [CS](#)

ALSÓ KATEGÓRIÁS VIDEOKÁRTYÁKKAL TÉR ÁT A DIRECTX 10.1-RE AZ NVIDIA

ANEGYEDIK NEGYEDÉV ELEJÉRE, tehát valamikor október környékén új grafikus vezérlőkkel bővül az NVIDIA asztali PC-kbe szánt termékínálata. Az aktuális információk szerint GeForce GT 220 és G 210 néven futnak az újdonságok, amelyeket immáron 40 nanométeres gyártástechnológiával gyártanak. A frissen kiszivárgott képeken egyértelműen látszik, hogy az alsó kategóriás megoldásokról van szó, amelyek félmagas nyomtatott áramkörre épülnek, valamint a hűtésük meglehetősen egyszerű felépítést követ. Ami a hardveres képességet illeti, ezeket a vezérlőket már felkészítették a DirectX

10.1 API követelményeire is, minden más paramétert azonban a megcélzott kategóriához mérten alakítottak ki. A kisebbik, G 210-es kártya grafikus magja 24 darab stream processzort tartalmaz, ám ellentmondásos információk jelentek meg azzal kapcsolatban, hogy ebből valójában mennyi az aktív egység. Talán nem túlzás azt állítani, hogy szinte mindegy, hiszen a félgigányi memória csupán 64 bites memóriabuszon keresztül kommunikál a GPU-val, ami bizony igen kellemetlenül hat a játéktelesítményre. A partnergyártók választhatnak, hogy az olcsóbb DDR2 vagy a gyorsabb GDDR3-as modulokkal hozzák-e forgalomba a G210-et.

A GT 220 lényegében mindenben a G 210 dupláját jelenti, a stream processzorok száma 48-ra, a memória mérete 1 gigabájtra, míg a memóriabusz mérete 128 bitre növekedett. A referenciájánál kizárólag a GDDR3-as modulokat tartalmazza. A monitorkimenetek tekintetében a GT 220-t egy analóg, egy DVI-D és egy HDMI-aljzattal vértették fel, a G 210-essel azonban akár DisplayPort-bemenettel ellátott megjelenítőt is üzembe helyezhetünk. A két kártyának természetesen nincs szüksége kiegészítő tápellátásra, a modern gyártástechnológiának hála a 2.0-s PCI Express csatlófelület is elegendő energiát ad számukra. [CS](#)



GIGABYTE GM-M7800S

A Gigabyte nemcsak kiváló minőségű alaplapokat és videokártyákat tud ám gyártani. Eskin egy új egeret kapott tesztre, amibe persze azonnal beleszeretett

RÉG VOLT OLYAN VELEM, HOGY olyasmiről érkezett volna aranyozottan, amire azt tudtam volna mondani, hogy izléeses, dizájnos és elfogadnám, ha valaki hozzám vágna egyet.

A GigaByte legújabb egera, a GM-M7800S bőrborítású, aranyozott és Swarovski-kristályokkal díszített egerre első pillantásra rabul ejtett, amikor pedig kipróbáltam, még inkább. Az eger elegáns barna dobozban érkezett, amelyben kézhez kaptunk még egy, a színében az egeréhez paszszoló kis tokot, amelyben tárolhatjuk a hardverünket, amikor épp nincs rá szükségünk. Az eger jelfogója, ami USB-portba helyezve üzemel, az eger alján található meg, és oda is tehetjük el, használaton kívül. A jelfogó nagyon kicsi és masszív, nem kell félni, hogy véletlenül letörjük a gép oldaláról. Az egernek nincs külön dokkolója, vékony



elemmel üzemel, viszont rendkívül sokáig bírja az igénybevételt. A dobozban az eger, a jelfogó és a már említett tok mellett egy CD-t is kapunk, amellyel az egerhez tartozó programot telepíthetjük a gépünkre – a szoftvernek túl sok értelme nincsen, kvázi ugyanaz, mintha a Vezérlőpultot megnyitnánk: a gombokhoz feladatokat rendelhetünk hozzá, változtathatjuk az eger tulajdonságait, semmi különös. Összesen öt gomb található az egeren, ha bele vesszük a fő-, a bal és jobb gombot. Bal oldalán két aranyozott gomb leledzik, amelyekhez bármit hozzárendelhetünk a már említett menüben, illetve a kristályok fölött egy kisebb aranygomb, amihez szintén. Az eger 2,4 gigahertz frekvencián üzemel vezeték nélkül, ami 10 méteres távolságot tesz lehetővé a reklámok szerint. Természetesen ez valójában ennél kevesebb, viszont

egy-két méteres eltávolodás az asztalunktól meg sem kottyant neki. A legfontosabb azonban a kinézet: minden lány a szerkesztőségben megcsodálta a tesztalanyunkat, és kivétel nélkül mindegyiknek nagyon tetszett (a fiúk már megosztottabbak voltak ebben a kérdésben). A barna bőrborítás remek fogást biztosít, hozzá az aranyozás nagyon jól illik, a Swarovski-kristályok is teljesen beleillenek az összképbe, izléeses, remekül néz ki és egyáltalán nem hivalkodó. **CS**

GameStar 92

Ára: ismeretlen

Izléeses, dizájnos, csajos, kényelmes... Soroljam még?

GENIUS HS-05A

Nem tudsz otthon nyugodtan játszani, mert a családod folyton megzavar? Íme egy nagyszerű fejhallgató, amit Gyu is kipróbált egy teszt erejéig

RENDSZERESEN KAPOK OLYAN leveleket, amiben a kedves olvasók azt kérdezik: „Szeretnék egy fülest venni, de legyen ám jó, lehessen vele zenét hallgatni, beszélgetni, legyen kényelmes és olcsó.” Mindenkit megérttek, hogy a tökéleteset akarja, lehetőleg a legolcsóbban, de azt elég nehéz megtalálni. Ezért is érdekes szemügyre és „fülügyre” venni a Genius legújabb headsetjét, amely komoly fülesként is megállja a helyét. Először is a legpozitívabb tény a fejhallgatóról: zárt, a műbőr párnáskák szépen körbeveszik az ember fülét. S ami a legeslegjobb, hogy a gondos tervezés és a fejbúbra simuló szivacsos tartó miatt ez a fejhallgatórész nagyon kényelmes, viselése még hosszú távon sem kényelmetlen, hiszen túl nagy súlya sincs. Sőt, a számítógépbe csatlakozó analóg zsinóron még hangerő-szabályozó és mute (azaz azonnali lehalkítás) opció

is szerepel, így nem kell a Windows vagy az adott program hangerő-beállításainál kavarnunk, ha szeretnénk valamit – ez is igen kényelmes.

Az ilyen headseteknek szokott lenni egy neuralgikus pontja: a mikrofon. A sok csavargatótól a mikrofont és a fejhallgatót összekötő alkatrészek el szoktak fáradni, törni, görbülni – ettől kezdve elég nehézkes a mikrofont használni. Én a HS-05A esetében például attól féltem végig, hogy a törékeny műanyag-nak tűnő mikrofonos rész a kezemben marad, akárhányszor hozzányúlok, vagy ha beleakadok véletlenül. Fokozatonként állítható, amivel el lehet kerülni a túltekercsést, de ettől még



csak óvatosan mertem hozzányúlni – ez a rész lehetett volna robusztusabb is –, így nem jósolok nagy jövőt neki. A Genius fejhallgatói sosem a Sennheiser, AKG, Beyer Dynamic csapat megszólalását másolják, hanem igyekeznek megfelelően megszólalni a kedves vásárló pénzéért. Ez esetben is picit kásás, inkább alul erős, felül gyengébb hangképet kaptunk, amely beszélgetésre kiválóan szolgál, bármilyen tevékenység közbeni zenehallgatásra jól használható, míg szintén csak zenehallgatásra mondjuk azt, megfelel. De ennél többet ennyi szolgáltatásért, ilyen kényelemért és ilyen árért ne is várjunk. **CS**

GameStar 82

Ára: 3000 Ft

Elképesztően kényelmes hosszú távon is. Olcsó, de ez a hangján hallatszik is

A-DATA XPG DDR3-1333 MHZ 3×2 GB MEMÓRIA KIT

A tajvani memóriagyártó XPG terméksorozatának egyik húzóterméke járt tesztlaborunkban

AZ UTÓBBI IDŐBEN ELÉG-GÉ KEVESET HALLANI AZ A-DATA-RÓL, pedig a gyártó nem tűnt el, él és virul, és jobbnál jobb termékeket mutat be. A márciusi CeBIT-en rengeteg újdonsággal találkozhattunk a vállalat standján, a memóriamodulok mellett új pendrive-okkal és piszok gyors SSD-meghajtókkal is megismerkedhettünk. Akkor ígéretet kaptunk az új termékek tesztelésére. Az első átlomás az XPG memóriacsalád egyik legjobb ár/érték arányú háromcsatornás csomagja.

Az 1333 megahertzes üzemfrekvencián kegyegő modulok kifejezetten az Intel Core i7 központi egységekhez ajánlhatók, a háromszor 2 gigabájtnyi méret még a legdurvább memóriafogyasztással bíró alkalmazásoknak, játékoknak is elegendő. A modulokra

tesztetős dizájnnal megáldott bordákat integrált a gyártó, amelyek egyértelmű jelzést adnak arra, hogy az esetleges túlhajtással sem lesz gond, ha épp arra vetemednénk, hogy megkínózzuk a frissen beszerzett Core i7-et. A lapkák ajánlott időzítése CL 8-8-8-24, ám ehhez az értékhez 1,65 voltos üzemi feszültség szükséges. Ez egy picit meglepő volt számunkra, hiszen gyakorlatilag ez jelenti a plafont a Core i7 processzorok beépített memóriavezérlőjénél, egyszerűbb modulokkal alacsonyabb feszültségen is elérhető az XPG frekvencia/időzítés kettőse. Még riasztóbb volt azt látni, hogy akár 1,85 voltot is kibírnak a lapkák, ami ugyan tiszteletreméltó feszültség, csak hogy ez a beállítás hosszabb távon szinte biztosan az örök vadászmezőkre küldi a Core i7-et. Szerencsére a stabil, fagyásmentes működéshez nem kell minden gyári paraméter



betartanunk, az 1,65 voltos plafonon még azt is el tudtuk érni, hogy a modulok 1333 helyett 1600 megahertzen kegyegjenek a megadott CL-8-as időzítés mellett. Nem egy kiugró érték, viszont teljesen térítésmentesen kaptuk meg az extra megahertzeket. Az időzítési paraméterek csökkentésével sajnos nem jártunk sikerrel, ám az a gyanúnk, hogy a sikertelen kísérletekért elsősorban a P6T Deluxe tesztlapunk okolható. [GS](#)

GameStar 88

Ára: 30 000 Ft

Vannak nála gyorsabb háromcsatornás kitek, ezen az áron azonban egyszerűen nem találunk jobbat

GIGABYTE GV-N98TSL-1GI

Az alacsony fogyasztású, energiatakarékos GeForce modellek után megérkezett a gyártó passzív hűtővel felszerelt 9800 GT-je

TALÁN NEM TÚL OKOS ÖTLET EBBEN A NYÁRI HŐSÉGBEN egy olyan grafikus kártyát ajánlani, amin egy darab ventilátor sincs, hiszen egy totálisan zárt, szellőzés nélküli számítógépházban kizárólag passzív módon nehéz kordában tartani egyes komponensek melegezését. Valami minimális szellőre, fuvaltra szinte biztos, hogy szükségünk lesz, különben csak azt érzük el, hogy a belső hő nagy része egy bizonyos hardvernél fog koncentrálni, amely egy idő után gyatra teljesítményt, netán pusztulást fog okozni.

A Silent Cell hűtéssel felszerelt GeForce 9800 GT élettartamát ugyan nem tudjuk megmondani, a gyártó mérnökei mindenesetre mindent elkövettek annak érdekében, hogy a lehető legjobb megoldást készítsék el anélkül, hogy ventilátorhoz nyúljanak. Az egyedileg megtervezett, UDV-s nyomtatott áramkörre egy meglehetősen nagy bordát

terveztek, amely két irányban is túlnyúl a kékes NYÁK-on. Látható tehát, hogy a gyártónál is tisztában voltak azzal, hogy tetemes üzemi hőt kell majd elvezetnie a bordának, így az sem meglepő, hogy három darab hőcső teríti szét a meleget a sűrűn egymás mellé helyezett alumínium lamellákon. A hátlapon kikandikáló fémtelölők inkább csak jelzésértékűek, az igazán nagy meleg a kártya közepén és a tápellátó áramköröknél lesz.

Gyorstesztünk alapján a 112 stream processzorral felszerelt G92-es grafikus magot alaprajelen képtelenség túlhevíteni a Silent Cell mellett, a túlhajtásra vágyó felhasználók azonban ne ezt a típust válasszák. A teljesen hangtalan üzem ugyan mindenki számára csábító tényező, de megemelt üzemfrekvenciákkal még egy jól szellőző házban is gondban lehet a GV-N98TSL-1GI. Az SLI-párosítást pláne el lehet felejtetni, hacsak nem az a célunk, hogy meg-



nézzük, melyik kártya melegíti jobban a másikat.

Summa summarum, a Gigabyte Silent Cell-es GeForce 9800 GT-je hibátlan koncepció, de csak abban az esetben, ha betartjuk azokat a játékszabályokat, amelyek egy passzív hűtéses kártyánál érvényesek. [GS](#)

GameStar 82

Ára: 33 000 Ft

Az alapváltozatokhoz képest kisebb felárral ugyan, de így is egész jó áron kapható a Gigabyte GeForce 9800 GT Silent Cell

ASUS LAMBORGHINI VX5

Mindig is szeretnél volna egy több tízmillió forintos olasz sportautót? Most megkaphatod!

A TAJVANI ASUS ANNYIRA MEGIRIGYELTE AZ ACER-FERRARI KAPCSOLATOT, hogy pár évvel ezelőtt ők is kötöttek egy exkluzív szerződést, csak épp nem az ágaskodó paripás márkával, hanem a nagy konkurenciának számító Lamborghini-val. A gyártó vállalta, hogy a noteszgép-üzletágon belül egy olyan speciális kiadású szériát indít el, amely mindazt az erőt, luxust és egyediséget fogja sugallni, ami az olasz autógyár típusaira jellemző. A VX5 a negyedik variáció a termékcsaládon belül, külsőleg és belsőleg is az abszolút csúcstot képviseli.

A noteszgép legszebb pontja egyértelműen a touchpad és a csuklótámasz, ez utóbbi rész ugyanis bőrborítást kapott, ráadásul még a varrás feltüntetése is gondosan odafigyelték. Látszólag mindenhol tökéletes az összhang, a szálcsiszolt alumínium, a műanyag és a

króm betétek kiválóan megférnek egymás mellett. Egyedül a fedlapra helyezett Lamborghini logó megvilágítása nem nyerte el a tetszésünket, a rózsaszínes-illás LED-ek egyszerűen nem illenek egy ilyen géphez. A bekapcsoláskor hallható motorhang viszont mindent aláz, egy igazi autórajongónak ennél jobban nem is lehetne kedvére tenni. Na jó, talán még jöhetne egy kis kipufogógáz is a VX5 hátuljából.

Ami egyébként nem is annyira lehetetlen küldetés, csupán a megfelelő aromát kellene kiválasztani, a roppant erős komponensek miatt a meleg levegő mindvégig adott lesz. A gép lelke egy négymagos Intel Core 2 Quad Q9000 mobilproceszor, ami 2 gigahertzes órajelen ketyeg és összesen 4 gigabájt memóriához nyúlhat. A 16,1 hüvelykes, full HD-s képernyőre egy GeForce GT 130M továbbítja a képet, ami típusnévként jól hangzik, a vezérlő valós teljesítménye azonban valahol



a 9500 GT szintjén leledzik. Sebaj, cserébe rögtön kétszer 500 gigabájtnyi tárhelyet kapunk, a RAID-tömbök létrehozásának lehetőségét azonban nem leltük a noteszgép BIOS-ában. A vezeték nélküli hálózati vezérlő és a 2.1-es Bluetooth-egység természetesen a VX5-nél is az alapfelszereltség része. **GS**

GameStar 80

Ára: kb. 850 000 Ft

Duzzad az erőtől az ASUS Lamborghini VX5. De nemcsak ebben, hanem árban és fogyasztásban is sikerült hűnek maradniuk az olasz autómárkához

MSI 790GX-G65 WINKI EDITION

Az MSI is elkészítette saját, ultragyorsan bootoló operációs rendszerét, már csak az a kérdés, hogy kik fogják használni a Winkit

NEM NEVEZHETŐ KORSZAK-ALKOTÓ ÚJDONSÁGNAK A GYÁRTÓ 790GX-G65 ALAPLAPJA, lényegében egy tisztességesen összerakott, AMD 790GX lapkakészlettel felszerelt alaplapról van szó, amely kizárólag a legújabb, DDR3-as memóriavezérlővel felszerelt AMD központi egységeket támogatja. A május végén megrendezett Expert Dealer Dayen az AMD képviselői szépen el is magyarázták, miért jó 790GX-es alaplaptól birtokolni, az integrált grafikus mag hardveres videolejátszási képességei miatt komoly HTPC-t építhetünk rá. Nem is nagyon részleteznénk a pusztán hardver tulajdonságait, inkább térjünk át arra a funkcióra, ami miatt oly érdekes ez a típus. A Winkit az MSI saját operációs rendszerre – már ha nevezhetjük így – anélkül érhető el, hogy a Windowsba vagy netán a Linuxba belépünk. A rendszer egy, az alaplapoz mellékelte kis tárhelyen foglal

helyet, amit csak rá kell dugnunk a megfelelő kivezetésre, és már indíthatjuk is a pillanatok alatt betöltődő felületet. Úgy tűnik, a gyártó tanult korábbi hibáiból – EFI BIOS –, és a Winkit megalkotásánál nemcsak a lehető legtöbb funkció beépítésére figyelték oda, hanem a felhasználói felület kinézetének megtervezésére is nagy hangsúlyt fektettek.

A Winkin belül internetezhetünk és e-maileket is írogathatunk, egy azonnali üzenetküldő szolgáltatást ismerő program segítségével barátainkkal cseveghetünk, illetve akár fel is hívhatjuk őket a beépített Skype-kliens jóvoltából. A programok között egy alapfunkciókkal felvértezett képnézegető is található, ami USB-s és PATA/SATA-meghajtóról is képes beolvasni a képeket, illetve az azokat tartalmazó mappákat. Kipróbáltuk, gyorsan és gördülékenyen történik minden, bár néha előfordult, hogy hosszú másodpercekig gondolkodott a rendszer egy programváltás után.



Összességében azonban meg vagyunk elégedve a Winkivel, amely elsősorban azoknak jöhet jól, akik valóban HTPC-ként használnák a szolgáltatást támogató alaplaptól. Egyéb esetben csupán egy érdekes extra, virtuális életünk nagy részét továbbra is a Windowsban vagy a Linuxban fogjuk tölteni. **GS**

GameStar 82

Ára: 37 000 Ft

Az EFI BIOS után kész felüldülés a Winkit, amivel remélhetőleg több alaplapon is találkozni fogunk



GYORSAN, CSENDESEN, ÉTVÁGYTALANUL

Egyre több SSD-meghajtó jelenik meg hazánkban, így épp itt volt az ideje egy nagyobb körkép készítésének

//Matteo

EGY MAI SZÁMÍTÓGÉPBE AZ egyik szűk keresztmetszeti pont az az alkatrész, amelyen adatok százezreit, millióit tároljuk. A merevlemezek ugyan méretben egyre csak híznak és híznak, sebességben semmiképp sem fejlődtek akkorát az elmúlt évtized(ek) alatt, mint ahogy az egyéb komponensek esetében tapasztalhattuk. Különléle szabványok jönnek és tűnnek el a süllyesztőben, ám az újítások nagy része hasznosságukat tekintve elenyésző, csak egy-két fejlesztésről állíthatjuk azt, hogy az valóban segíti az ágazat fejlődését, van értelme tárhelyet cserélni a felhasználónak. Hogy csak egy példát említsünk, egyelőre meglehetősen szkeptikusan szemléljük az új SATA-szabványt és annak specifikációit, hiába azok a gyártói igyekezetek, amelyek révén össze már vásárolhatunk olyan alaplapt, amelyen rajta lesznek a SATA 6.0 Gbps-szel kompatibilis vezérlők. A hozzájuk passzoló merevlemezek még sehol, a nyár egyetlen

nagy híre annyi, hogy a Hitachi is hamarosan elkészül a 2 terabájtos óriásával. Ezzel szemben az SSD-piacon pezseg az élet, egyre-másra jelentik be az újabbnál újabb modelleket, amelyek méretben is növekedésnek indultak ugyan, de a fő vonz-

erőt még mindig az adatátviteli adatokban látják a gyártók. Teljesen érthető, hiszen ezen a ponton lényegesen többet nyújtanak az SSD-k, mint a hagyományos merevlemezek. Akinek az adatok betöltésének gyorsasága számít, nyilvánvalóan az olvasá-

si és írási értékek alapján fog dönteni, és meg sem nézi, hogy a sebes adattár mérete akár tizede is lehet a népszerűbb HDD-khez képest.

MEGÉRI VÁLTANI?

Egyelőre a mai SSD-k még tárhelykapacitásban nem képesek felvenni a ver-

senyt a merevlemezekkel, illetve a sokat emlegetett ár/megabájt arány sem túl fényes, ezért pontos választ ne várjatok tőlünk. Vitathatatlan tény, hogy vannak előnyei az adattárolási módszernek, de nem biztos, hogy ezek kompenzálják azokat a hátrányokat, amelyekről manapság egy SSD-meghajtó szenved. Nézzük, mik az előnyök! A NAND-flash szilárdtest-meghajtók gyorsabb rendszerindítást tesznek lehetővé, mint a merevlemezek, hiszen nincs mozgó alkatrészük, a lemeztányéroknak nem kell felpörögniük és a fejeknek sem kell beállniuk arra a pont-
ra, ahol az adatok fizikailag elhelyezkednek a korongokon. Gyakorlatilag nincs, illetve alig van késleltetés az adatok olvasásának és írásának megkezdésénél, továbbá nincs jelentősége a töredezetten elhelyezkedő állományoknak sem, mert mint említettük, nem kell a nem is létező fejeket pozicionálni. Az SSD-k további roppant nagy előnye, hogy rendkívül ke-



Balra egy átlagos merevlemez, jobbra pedig egy SSD

AZ SSD-MEGHAJTÓK ÁRÁT ÉS TELJESÍTMÉNYÉT NAGYBAN MEGHATÁROZZA, HOGY AZ SLC-VAGY AZ MLC-TECHNOLÓGIÁT HASZNÁLJÁK-E

veset fogyasztanak. Az egységek adatlapjáról kiderült, hogy kizárólag az 5 voltos ágról vesznek fel 0,5–1 amper, ami 2,5–5 wattos fogyasztást jelent. Az SSD-meghajtók további előnye, hogy kevésbé melegek és nem olyan zajosak, mint a mozgó alkatrészekkel telezsúfolt HDD-k. Ugyanebből az okból kifolyólag könnyebbek és nem annyira sérülékenyek, mint mechanikus társaik. Ami pedig a fizikai méretet illeti, teljesen megegyeznek a 2,5 hüvelykes noteszgép-merevlemez méretével, tehát az asztali gépekbe csak körülmenyesen rögzíthetők. Ez viszont ne szegje senki kedvét, mert a most érkező új fejlesztésű házakban már van SSD számára kialakított hely, illetve egy-két gyártó külön keretet mellékel meghajtója mellé.

ISTEN HOZOTT A SÖTÉT OLDALON

Mint mindennek, az SSD-nek is megvan a hátrányai, amivel komolyan számolni kell. Az első és legfontosabb negatív tényező az ár, jelen esetben a forint/megabájt hányados. Az SSD-k jelenleg lényegesen, mi több, nagyságrendekkel drágábbak, mint a merevlemez, ugyanakkor kapacitásukban elmaradnak azoktól. Ha forintostani kéne mind-

ezt, akkor nem lenne könnyű dolgunk, hiszen nagyon eltérő árakat láthatunk jelenleg a listákon. A legegyszerűbb, ha azt mondjuk, hogy egy 2 terabájtos merevlemez árérték ma jó eséllyel egy 64 gigabájtos SSD-t vásárolhatunk meg, ami nem hangzik túl jól. Másik probléma, hogy a flashmemóriák élettartama korlátozott, bár erre vonatkozólag nem szolgálhatunk pontos adatokkal. Egyes források 100–300 ezer, mások 1–3 millió írási ciklust említene, de az SSD-k esetében erről nincs hivatalos információ. A memóriacellák védelmében az SSD-meghajtókba (vagy a legtöbb neves gyártótól származó memóriakártyába, USB-s memóriakulcsba) beépítenek egy elektronikát, amely gondoskodik arról, hogy az állományok az egész meghajtó teljes felületére elosztva kerüljenek fel és ne mindig ugyanazokat a cellákat használjuk – ezt a technológiát hívják wear levelingnek. Mindenesetre biztosak vagyunk benne, hogy az SSD-meghajtóba tartósabb memóriákat szerelnek, így az átlagos felhasználói szokásokat figyelembe véve azt mondhatjuk, hogy

az SSD-meghajtó elhasználódásának valószínűségét átlagos



takeMS TMS64GSSDM25SU21

felhasználási szokások mellett nem érdemes túldimenzionálni.

CELLAHARC, AVAGY MELYIK A JOBB?

Az SSD-meghajtók árát és teljesítményét nagyban meghatározza, hogy az SLC- vagy az MLC-technológiát használják-e. Az SLC-meghajtók (Single-Level Cell – szabad fordításban, az érthetőséget szem előtt tartva: Egyetlen Szintű Cella) egyetlen bitet tárolnak memóriacellánként. Ez gyorsabb adatátvitelt, alacsonyabb fogyasztást és nagyobb cellaélettartamot jelent, ugyanakkor magasabb gyártási költséget és kisebb adatsűrűséget is – ugyanarra a fizikai kiterjedésű területre kisebb kapacitású eszköz építhető. Az SLC-eszközök tehát gyorsabbak és tartósabbak, de drágábbak, mint az úgynevezett MLC-k (Multi-Level Cell – Több Szintű Cella). Sejtethető, hogy ez utóbbiak pont az ellenkező tulajdonságokkal bírnak. Egyetlen memóriacellában több, tipikusan négy bit információt tárolnak, ezért lassabbak, rövidebb élettartamúak és többet is fogyasztanak, cserébe kevesebbe kerül őket előállítani és nagyobb az adatsűrűségük is.

TESZTÜNK RÉSZTVEŐI

Bár úgy illene, hogy az előbb említett mindkét technológiára mutatunk pár példát, az SSD-piac jelenlegi helyzete csupán azt engedte meg számunkra, hogy MLC-s meghajtókkal töltsük fel a már megszokott felépítésű táblázatunkat. Az igazán gyors-

nak számító SLC-s meghajtókat hazánkban igen nehéz beszerezni, illetve a gyártók is inkább a gazdaságosabban előállítható, és ezáltal a vonzóbb ajánlatként feltüntethető MLC-s variánsokat preferálják. A NAND-flash alapú tárhelyek gyártására vállalkozó cégek tulajdonképpen eldöntötték, hogy az MLC-s eszközökkel lehet csak igazán megközelíteni az átlag felhasználókat, ugyanis nem mindegy, hogy a már említett forint/megabájt vagy /gigabájt változó milyen értéket mutat az „ősdi” merevlemez ellenében. Természetesen ez nem jelenti azt, hogy az elkövetkezendő hónapokban csupán a tárhelyméret növelése lesz az elsődleges cél, a felhasználók szerencséjére jelenleg is különböző fejlesztések történnek annak érdekében, hogy az MLC-s meghajtók sebességben is valami olyasmit mutassanak, ami jelentős, garantálható előnyt jelent a többtányéros HDD-khez képest. Ismereteink szerint jelenleg háromféle megoldás közül választhatnak a gyártók, azonban meglepő módon a teljesítmény kérdése nem a nyomtatott áramkörre integrált memóriacelláktól függ igazán, sokkal inkább meghatározó az adatfolyam áramlását vezérlő lapka. Gyakorlatilag ezen a kis vezérlőn múlik minden, ez áll ugyanis kapcsolatban a lapkakészlet lemezalrendszer irányító részével. Tesztünk résztveőinek többségében a JMicon JMF602 típusszámú vezérlő található, ami egyrészt jó, hiszen alacsony költségvonzata miatt az eszköz ára is alacsonyan tartható, másrészt rossz dolog, mivel a felhasználók által megosztott tapasztalatok alapján az ezzel a lapkával szerelt SSD-k sebességben olykor meglehetősen rapszodikus viselkedést mutatnak. A JMicon természetesen tudatában van a problémának, hamarosan egy új ve-



Corsair M64

	Ár	Kapacitás	Csatolófelület	Minimum írási sebesség (MB/s)	Maximum írási sebesség (MB/s)	Átlagos írási sebesség (MB/s)	CPU-használat írás közben (%)
Buffalo SHD-NSUM120G	95 976 Ft	120 GB	SATA II, USB 2.0	15	89,4	68,2	1,1
Corsair M64	43 180 Ft	64 GB	SATA II, USB 2.0	9	91,4	52,4	1,1
Intel X25-M	95 000 Ft	80 GB	SATA II	0,2	75,5	70,8	1,8
OCZ Apex Series 60GB	59 940 Ft	60 GB	SATA II	35,1	99,1	86,8	1,3
OCZ Core Series V2 120GB	109 255 Ft	120 GB	SATA II, USB 2.0	13,5	90,1	686,6	2,2
TakeMS TMS64GSSDM25SU21	63 700 Ft	64 GB	SATA II, USB 2.0	18,7	91,9	80,5	1,5

zérővel fognak előállni, addig azonban a lelkiismeretes gyártóknak érdemes más megoldások után nézniük. Jó példa erre az OCZ Apex sorozatú meghajtója, amely jelenleg háromféle méretben – 60, 120 és 250 gigabájt – érhető el a felhasználók számára. A belsejében két JMicon lapka található, amelyeket egy harmadik, RAID 0 vezérlő irányít.



OCZ Apex Series 60 GB

A tesztekben bizony meg is látszik ez a pluszfunkció, az írási sebességet tekintve az OCZ 60 gigabájtos Apex SSD-je még az Intel X25-M meghajtón is felül tudott kerekedni. Olvasásban és a PCMark HDD-tesztjében ugyan már csak a második helyen futott be, ám a többi jmiconos modellt még így is jócskán megelőzte.

Az OCZ trükkje tehát működőképes, és látszólag a pluszlapkák nem növelték meg oly mértékben a termék árát, hogy kiessen a vonzó ajánlatok köréből. Sőt, meglepő, hogy a mindenféle sebességnövelő eljárástól mentes 64 gigabájtos takeMS SSD drágább, mint a nála minden téren gyorsabb Apex. A két 120 gigabájtos versenyzőnk szinte hajszálra pontosan ugyanazt az adatátviteli sebességet produkálta, a Buffalo és az OCZ Core között mért különbségeket akár mérési hibának is tekinthetjük, valós alkalmazások esetén szinte biztosan nem fogja megérezni a szintetikus tesz-

A PCMARK VANTAGE SZÉP MAGAS PONTSZÁMMAL DÍJAZTA AZ INTEL EGYEDI ARCHITEKTÚRÁJÁT

M-be a vezérlő mellé egy külön DRAM-lapka is került, amely vélhetően a wear leveling technológia hatékonyabb kihasználását szolgálja, illetve a meghajtó natív NCQ-támogatással is rendelkezik. Az Intel által közölt adatokat látva úgy kezdtünk neki az eszköz tesztelésének, hogy arra számítottunk, olvasásban az X25-M mindenképp az élen fog végezni, de azt is tudtuk, hogy írási teljesítményével valószínűleg a mezőny végére kerül. Nos, ez így is lett, a HD Tune Pro által mért 206 megabájtos másodpercenkénti olvasás tizedre pontosan 40 megabájttal több a RAID 0 tömbként üzemelő OCZ Apex meghajtó teljesítményénél. Az írásos teszttel kapcsolatban egyik szemünk sír, a másik nevet, mivel a gyárilag közölt értéket elérte ugyan az X25-M, azonban olykor szinte egy-egy pillanatra „állóra lassult” a meghajtó, aminek okát egyelőre nem tudjuk. A tavasszal felmerült megbízhatósági problémák miatt természetesen az új firmware-rel vágtunk neki a tesztelésnek, ám e vezérlőszoftver inkább lassulást, mintsem gyorsulást hozott. A PCMark Vantage persze mit sem törődött ezzel

tek által kimutatott differenciát. Végül, de nem utolsósorban a jmiconos mezőny végén kullog a Corsair M64, ami olvasásban még tudta tartani a tempót a többiekkel, írásban viszont lemaradt, cserébe viszont tesztünk legalacsonyabb árával büszkélkedhet.

AMIKOR NEM ÚGY MEGY A SZEKÉR, AHOGY KÉNE

A korábban megemlített három megoldásból kettőn már túl vagyunk, a szimpla, illetve megduplázott, RAID-vezérlővel felszerelt SSD-k teljesítményére már láthattunk példát. Az adott gyártó azonban úgy is dönthet, hogy nem kér a JMicon fejlesztéseiből, hanem saját maga fejleszt egy vezérlőlapkát, vagy olyantól vásárol, aki megbízhatóbb paramétereket képes nyújtani. Az előbbi szemléletet követi az Intel és a Samsung, az utóbbit pedig például a Kingston, az A-DATA és az OCZ (bizonyos modelljei esetében). Mi most csak az Intel X25-M SSD-vel foglalkozunk, amelynek belsejében az adatfolyamot természetesen egy olyan lapka irányítja, amelyen a gyártó logója és a rá jellemző számozási séma látható. Ez azonban még nem minden, a 80 gigabájtos X25-

a problémával, szép magas pontszámmal díjazta az Intel egyedi architektúráját.

VÉGSŐ

A cikk első felében érezhető bizonytalanság továbbra is fennáll. A teljesítménnyel látszólag nincs baj, az SSD-meghajtók mégis oly fiatal és „ismeretlen” eszközök, hogy nem tudjuk tiszta szívünkkel ajánlani őket, a megbízhatósági faktort ugyanis egyelőre csak papírról ismerhetjük. Ha viszont valaki már most belevágná egy mozgókalkatrések nélküli, a HDD-knél jóval alacsonyabb fogyasztású, zajtalan működésű SSD-tárhely megvételébe, az véleményünk szerint az Intel X25-M, az OCZ Apex és a Corsair M64 hármából válogasson. Az Intel ugyan a 80 gigabájtnyi mérettel a 120 gigabájtos Buffalo árán kapható, gyorsasága miatt mégis ajánlható. Várhatóan persze leginkább azok fogják megvásárolni, akik a többi komponenst is a felső árkategóriákból válogatják össze. Az OCZ Apex és a Corsair M64 ár/érték arányukat tekintve szinte azonos szinten helyezkednek el, a 17 000 forintnyi különbség azonban manapság könnyedén tesztünk legolcsóbb meghajtója felé billentheti a mérleget.



Buffalo SHD-NSUM120G

A 120 gigabájtos Buffalo és OCZ modelleket egyedül az árak miatt nem ajánljuk, úgy gondoljuk, hogy ezen az árszinten a tárhely helyett inkább a sebesség dominál (lásd Intel X25-M) a felhasználók szemében. **CS**

	Minimum olvasási sebesség (MB/s)	Maximum olvasási sebesség (MB/s)	Átlagos olvasási sebesség (MB/s)	CPU-használat olvasás közben (%)	PCMark Vantage	Hozzáférési idő (ms)
Buffalo SHD-NSUM120G	107,7	146,4	133,1	2,3	11 331	0,2
Corsair M64	109,4	148,4	135	2,2	11 322	0,2
Intel X25-M	199,2	221,5	206,6	3,3	23 561	0,1
OCZ Apex Series 60GB	145	194,2	166,7	5,5	13 677	0,2
OCZ Core Series V2 120GB	107,3	144,6	131,8	2	11 040	0,2
TakeMS TMS64GSSDM25SU21	106,2	145,7	131,5	4	11 190	0,2

10%-30%
Túlhajthatóság

10%-30%
Energia-
takarékoság

5%-10%
GPU
Hőmérséklet



Ultra stabil, Ultra hűs
A legjobb grafikus kártyák minőségi alkatrészekből

2 unciás
réz belső réteg



GV-N250OC-1GI Rev. 2.0

- NVIDIA GeForce GTS 250 grafikus vezérlő
- PCI Express 2.0 támogatás
- Microsoft DirectX 10 és OpenGL 2.1 támogatás
- Integrált 1GB-nyí, 256 bites GDDR3 memória
- NVIDIA SLI/PureVideo® támogatás, HD technológia
- Dual-link DVI-I/D-sub/HDMI támogatás
- HDCP másolásvédelem támogatás



GV-N98TOC-1GI rev 2.0

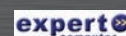
- NVIDIA GeForce GT 9800 grafikus vezérlő
- PCI Express 2.0 támogatás
- Microsoft DirectX 10 és OpenGL 2.1 támogatás
- Integrált 1GB-nyí, 256 bites GDDR3 memória
- NVIDIA SLI/PureVideo® támogatás, HD technológia
- Dual-link DVI-I/D-sub/HDMI támogatás
- HDCP másolásvédelem támogatás



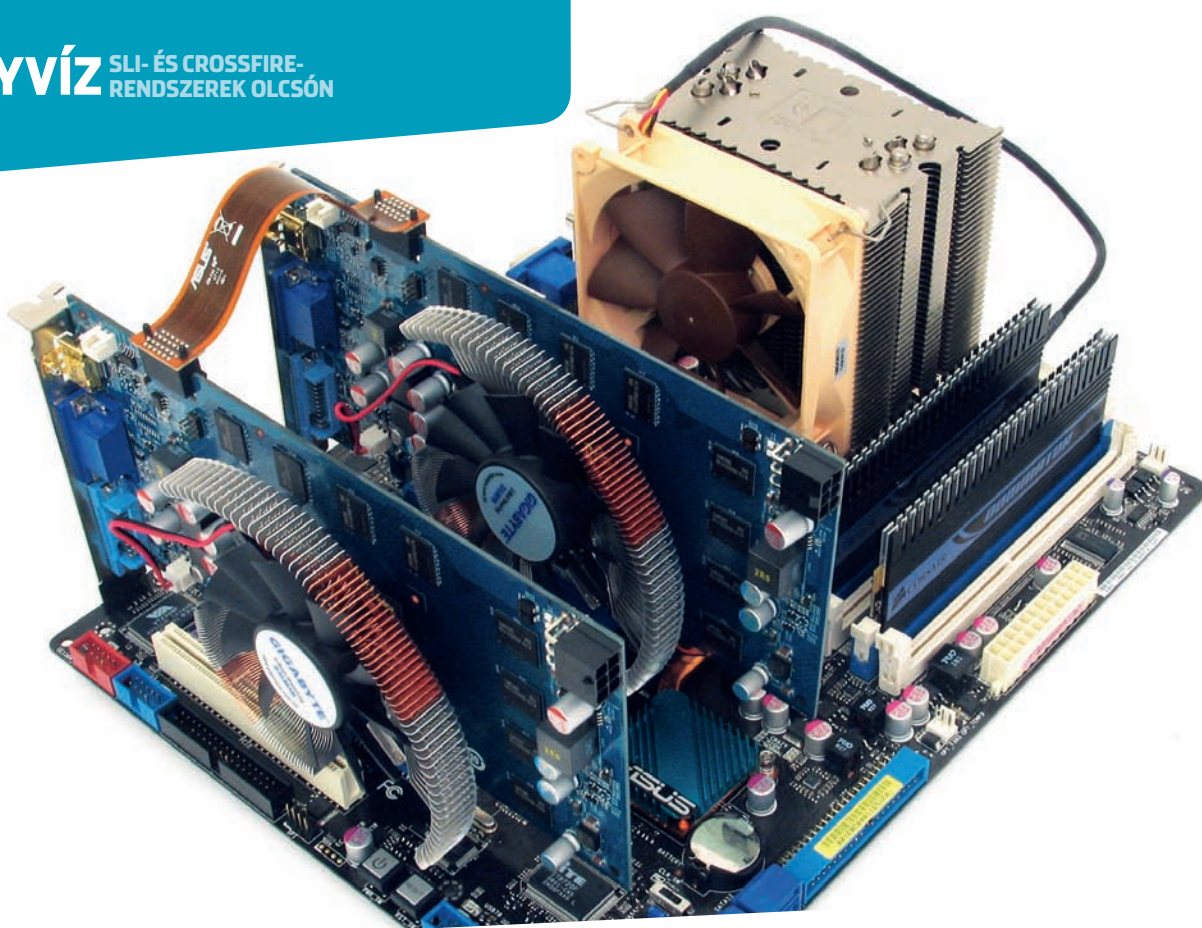
CHS HUNGARY Kft.
www.chs.hu
Tel.: 361-451-3543
Fax: 361-451-3532



Ramiris
www.ramiris.hu
Tel.: 361-888-3200
Fax: 361-888-3201



Expert Computer Kft.
www.expert.hu
Tel.: 361-450-2430
Fax: 361-450-2439



SLI- ÉS CROSSFIRE-RENDSZEREK OLCSÓN

Nem csak súlyos összegekért lehet összeállítani brutális grafikus alrendszerrel felvértezett játéggépet. Egy NVIDIA és egy AMD megoldáson keresztül mutatjuk be az olcsóbb lehetőségeket!

//Matteo

EGY IDEJE HANYAGOLTUK A KÉT vagy annál több grafikus kártyás rendszerek bemutatását, legutoljára a Radeon HD 4890 teljesítményszertjében szerepelt napjaink egyik legerősebb CrossFire- és SLI-megoldása. Brutális fogyasztás, kellemetlen zaj és melegedés, és persze magas ár sújtja a felső középkategóriából összeállított párosokat, így kézenfekvő volt, hogy ha ismét elővesszük a témát – mármint az SLI és a CrossFire építésének lehetőségeit –, akkor olcsóbb vizekre fogunk átevezni. Ez a döntésünk nemcsak azért jó, mert egyértelműen csökkenthető a beruházás összköltsége, hanem azért is, mert a barátságosabb árúval együtt nagyobb termékínálatot is eredményez, köszönhetően a két gyártó napjainkban folytatott árszerezésének. Az NVIDIA oldalát nézve elmondható, hogy a zöldek még mindig a G9x-es vezérlőkkel próbálják feltölteni a 20–35 000 forintos kategóriát – a skála a 9600 GT-től egészen az igen

népszerű GeForce GTS 250-esig tart. Ha a stream processzorok számát vesszük alapul, akkor 64-től 128 darabig tart ez a megfizethető kategória, ám annyiféle kiépítésben találkozni a 9000-es vezérlőkkel, hogy tényleg ember legyen a talpán, aki el tudja dönteni, melyik modell lehet optimális – pláne párba kötve – napjaink és a közeljövő játékaikhoz.

DÖMPING AZ AMD IRÁNYÁBÓL

Az AMD a már említett árszerezés mellett egy másik „akciójával” is folyamatosan borsot tör a versenytárs orra alá, a következő generációs, immáron DirectX 11-es képességekkel felruházott Radeonok megjelenése előtt komoly raktársőprés vette kezdetét. A nemrég piacra dobott HD 4770 mellett két, újabb testvérkártya érkezik, ám hiába az azonos a családi szám, a HD 4730 és a HD 4790 nem nevezhetők a 40 nanométeres gyártástechnológiával gyártott csodakártya közvetlen rokonainak.

Mindkettő egy köztes termék a kínálatban, ám egyedül a HD 4730-ra illik a „butított” jelző, a 4790 inkább áldás, mintsem olcsósított tréfa a felhasználók ellen. Az egyik hazai forgalmazónak hála közelebről is megismerkedhettünk az alacsonyabb számosságú újonccal, amelyet – ha jól értéstünk – egyedül a Sapphire szállít Európába (a PowerColor is jelen van – a szerk.). Világos, hogy ebben az esetben már nincs szó referenciakártyáról, tulajdonképpen a HD 4730 egy olyan opció, amit vagy gyártanak, vagy sem. Felépítését tekintve a típus a HD 4830-hoz áll a legközelebb, hiszen RV770-es grafikus magjában 640 darab aktív stream processzort talál. A memóriabusz szélessége azonban pontosan a felére csökkent, a félgyigányi memória mindössze 128 biten kapcsolódik a grafikus lapkához. Örömteli viszont, hogy a gyártó saját maga által tervezett nyomtatott áramkörre GDDR5-ös modulok kerültek, amelyek effektív órajele megegyezik a HD 4870-en található lapkák

üzemfrekvenciájával. További hasonlóság a HD 4800-as sorozat nagyobbik úttörő termékéhez képest a két 6 tűs tápellátás, azaz a HD 4730 hiába szerényebb tudású kártya, a működtetéséhez két PCI Express tápcsatlakozó szükséges. Nagyon kíváncsiak voltunk arra, hogy miképp teljesít a Sapphire új piaci résztvevője, kiváltképp az érdekelt minket, hogy az általunk is az egekig magasztalt HD 4770 ellenében pontosan hol is helyezkedik el ez a típus. Ezért a tesztkben egy ilyen 40 nanométeres gyártástechnológiával készülő maggal felszerelt csoda is helyet kapott, ám a sors úgy hozta, hogy csak szingliként vehet részt tesztünkben, a párja sajnos nem érkezett meg a mérések idejére. Vigasztaló tény, hogy az ASUS legújabb speciális Forma-1-es autót imitáló hűtővel felszerelt darabját kaptuk meg, amiről látatlanban mi is úgy vélekedtünk, hogy „na, ez aztán biztos szégyenteljesen ronda lesz”, ám a valóságban nem ennyire megrázó a kártya kinézete, sőt, egy-két nap után

megszokható a ventilátort körülvevő légtérrelők látvány. Mivel a gyárilag tuningolt HD 4770-esekre továbbra is várni kell, ezért a Forma-1-es modell értelem szerűen egy referencia-órajeleken vágató példány volt, sőt, megkockáztatjuk, hogy a hűtőn kívül semmilyen más különbség nincs az első 4770-es egyedekhez képest.

NEHÉZ FELADAT ELŐTT A ZÖLDEK

Tehát izgalmas házon belül csata elé nézünk, viszont ahogy azt a cím is jelzi, van itt még egy-két dolog a tarsolyunkban. A HD 4730 árszintjéhez igazodva kiválasztottunk egy olyan NVIDIA típust, amely anno rop-pant népszerű volt a hazai piacon, viszont tündöklő fénye mára egy kicsit elhalványult, és várhatóan hamarosan végleg kihuny. A 25 000 forintos árszámban ez a GeForce 9600 GT, ám hogy egy picit segítsünk a zöldeknek, ezért nem egy olyan típust választottunk ki, amely teljes mértékben igazodna a referencia-órajelekhez és -memóriaméretre. A GV-N96TZL-1GI tán az egyik legjobb 9600 GT manapság, hiszen a rajta található 64 stream processzort tartalmazó G94-es grafikus lapka üzemi-frekvenciája gyárilag 50 megahertzzel magasabban jár, amellyel egyenesen arányosan a kis feldolgozó egységek órajele is 1700 megahertz fölé emelkedett. Továbbá a GPU 1 gigabájtnyi GDDR3-as memóriához nyúlhat, amelyek 1800 megahertzes effektív órajelükkel és a 256 bites memóriabusszal együtt pont ugyanakkor sávszélességet képesek kihasználni, mint ami a Sapphire HD 4730-on a 128 bittel létrejött. A méretet leszámítva tehát kvázi egál látható a memóriádon, bár azt fontos megjegyeznünk, hogy a két architektúra memóriakezelése más elveket követ.

A TESZTELÉS MENETE

Úgy döntöttünk, hogy ezúttal elpokoljuk a Core i7-es tesztrendszerünket és más, barátságosabb áron megvásárolható konfigurációban mérjük le áldozatainkat. A választás a Socket AM2+ processzorcsalád csúcának számító Phenom II X4 940-re esett, amely 3 gigahertzes órajelével minden bizonnyal remekül ki fogja hajtani a szimpla és dupla kártyás rendszereket. Remélhetőleg mindannyiuk számára

világos, hogy a két technológiát eltérő alaplapokban tudtuk csak lemérni, AMD vonalon sajnos egyik lapkakészlet sincs felvértezve egyszerre SLI- és CrossFire-képességekkel. A három Radeon kártyát az ASUS egyik Deluxe felszereltségű 790FX-es lapjában hajtottuk, míg a két GeForce 9600 GT-t szintén a négybetűs márka játékosok számára készített Crosshair II Formula deszkájában hoztuk működésbe. A memória egységesen kétszer 1 gigabájtnyi DDR2-1066-os modulokból állt, míg a kiválasztott játékokat – kivéve a 3DMark Vantage tesztprogramot – 1920×1080-as felbontáson futtattuk. Picit félő volt, hogy a HD 4730 félgigányi memóriája nem fogja bírni ezt a képi beállítást, de aztán az első eredmények megmutatták, hogy alaptalan volt a félelmünk, a 9600 GT ellen elég ez a memóriaméret is.

ILYESMIRE SZÁMÍTOTUNK

Kezdjük először a szimpla kártyák összevetésével, mivel itt ugye háromféle eredmény-sort kaptunk. Aranyérmes helyen futott



Sapphire HD 4730 512 MB

be a Forma-1-es HD 4770, amely nem sokkal ugyan, de képes volt felülkerekedni a nagyobb, testesebb, többet fogyasztó házon belüli konkurensén. Ennek oka lehet egyrészt a frissebb fejlesztésű RV740-es grafikus mag, illetve talán az is közrejátszik az eredmények alakulásában, hogy a HD 4730-at csupán a gyártó által biztosított bétás meghajtó ismertre fel. Csöppnyi gyorsulásra tehát számíthatunk a jövőben, de úgy tűnik, hogy teljesítményben is az a különbség alakult ki a két Radeon között, amit egyébként az árcédulák is jeleznek.

Az ASUS Forma-1-es HD 4770 ára sajnos egyelőre még nem ismert, a referenciamodellek azonban körülbelül 32–33 000 Ft-ért vásárolhatók meg hazánkban. Ehhez képest a Sapphire HD 4730 csupán 25 000 forintba kerül, amely révén egy újabb Best Buy címet sikerült besöpörnie az AMD-nek.

Unreal Tournament 3-mal vagy Devil May Cry 4-gyel játszók, kifejezetten jól fog járni, bármelyik megoldást is választja.

TEHÁT AKKOR MEGÉRI?

Mi azt mondjuk, hogy igen! A két Sapphire HD 4730 512 MB ára összesen 50 000 Ft, ami persze elsőre soknak hangzik, de ha két vagy annál több lépésben fejlesztünk gépet, akkor szerintünk vállalható a bővítés költsége. Ugyanez a helyzet a két GeForce 9600GT-vel is, ám ebben az esetben kis átgondolásra buzdítanánk az SLI-re vagyó olvasókat. Az AMD vonalon ugyanis teljesen kihalófélben van a technológia, az új processzorokat lassan tényleg csak AMD-s lapkakészlettel felszerelt alaplapokban bírhatjuk működtetni. Azok pedig érthető módon nem fogják támogatni az NVIDIA megoldását, ha tehát valaki két vagy annál több videokártyára áhítozik Phenom CPU-ja mellé, kvázi rákényszerítik a CF-re. Az Intel vonalon pedig egyelőre csak a felső kategóriás Core i7 platformnál él az SLI-támogatás – illetve egy-két Core 2-es csúcslap is elérhető, az olcsóbb modellek kikoptak a piacról –, aki viszont képes egy teljes Core i7-es konfigurációért most pénzt adni, valószínűleg nem 9600 GT-kben gondolkodik. Tehát míg az olcsó GeForce VGA-választék igen nagy, addig az alaplapok terén nagyon gyorsan kezdene elfogygni az alternatívák, és úgy tűnik, hogy a közeljövőben nem is várható változás, azaz olyan, hogy olcsó SLI, leginkább csak az NVIDIA oldalán, egy szépen megszerkesztett Flash animáció formájában fog csak létezni. [CS](#)

	3DMark Vantage*	S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky	HAWX	Unreal Tournament 3	Call of Juarez	Devil May Cry 4	Crysis Warhead	Far Cry 2
Sapphire HD 4730 512 MB	6437	36	33	72	28	69/48/76/56	19,5	35
Sapphire HD 4730 512 MB CrossFire	10137	54	62	143	55	133/96/160/108	30	50
Gigabyte GV-N96TZL-1GI	5326	28	25	71	18	58/39/68/43	18	34
Gigabyte GV-N96TZL-1GI SLI	9027	43	38	136	35	112/75/135/84	33	58
Asus Radeon HD 4770	7271	40	38	82	31	78/59/94/63	21	38

Tesztjeink 1920×1080 képpont felbontáson futtattak. A Crysis Warhead esetében Gamer beállítást használtunk, míg a HAWX demójában az ATI kártyák a DX10.1-es beállítással futottak. A Clear Sky kivételével minden játékunknál a lehető legmagasabb részletességet választottuk. *PhysX Off

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

//Matteo

HANGSZÓRÓ LOGITECH Z-5



ÁRA 16 900 Ft
WEB
www.logitech.com

Úgy tűnik, mostanság a körkörös kialakítású hangrendszerek gyártására állnak át a gyártók, a Logitechet például nyugodtan nevezhetjük úttörőnek ezen a piacon. Természetesen a Z-5 nem veheti fel a versenyt egy több tízezer forintos hangrendszer teljesítményével, arra viszont tökéletesen megfelel, hogy a noteszgéphez dugva a társaság középpontjává varázsojjon minket. Az USB-s adatfelületen keresztül kommunikáló periféria a csatlakoztatást követően azonnal üzemkész, a mellékelt távirányítóval pedig az alapértelmezett lejátszószoftvert is vezérelhetjük.

NYOMTATÓ CANON PIXMA IP4600



ÁRA 27 900 Ft
WEB
www.canon.hu

Nyáron különösen fontosá válhat egy jó fotónyomtató beszerzése, hiszen a felgyülemlett digitális emlékeket sokan kinyomtatott formában is szeretnék tárolni. A Canon tintasugaras IP4600 típusa igen részletgazdag és gyors fotónyomtatót tesz lehetővé, a nyomatok elkészülése csupán 20 másodpercet kell várunk. Hála a PictBridge-technológiának, a nyomtatás-hoz nincs szükség számítógépre, közvetlenül fényképezőgépekről, mobiltelefonokról is elindíthatjuk a képanyomtatást.

3D-S MEGJELENÍTŐ NVIDIA GEFORCE 3D VISION KIT



ÁRA 49 980 Ft
WEB
www.nvidia.com

Nemrég hazánkba is megérkezett az NVIDIA 3D-s megjelenítésre alkalmas csomagja, amelyben egy speciális szemüveg és annak vezérlőegysége található. A pakkt megvásárlása előtt azonban nem árt tudni, hogy a technológia egyelőre csak a Samsung 2233RZ monitorával működik együtt, illetve hogy a folyamatos, akadamentes megjelenítéshez legalább egy GeForce 8800 GTS grafikus kártya szükséges, de a legjobb, ha a legújabb GTX-családból választunk magunknak VGA-t.

TOP TIPP

ALAPLAP ASUS P6T7 WS SUPERCOMPUTER



ÁRA 100 990 Ft
WEB
www.asus.com

Nem hittük volna, hogy a P6T6 WS Revolution után van még tovább, hiszen már arra az alaplapra is nem kevesebb, mint hat darab második generációs PCI Express X16-os foglalatot integráltak a memóriák. A P6T7 WS SuperComputer pontosan egy foglallattal ad többet elődjénél, immáron hét tizenhatos PCI-e bővítősin segítségével sorakoztathatjuk fel a grafikus kártyáinkat. A P6T7-et olyan munkaállomások részévé szánják, amelyekben több grafikus kártyát használnak GPGPU-feladatokra, megtöbbszörözve így azt a számítási teljesítményt, amit amúgy egy Intel Core i7 processzor nyújtana. A hét foglalat közül négy a teljes tizenhatos sebességen üzemel, azaz még a négykártyás összekötetések számára is rendelkezésre áll a szabványban foglalt teljes adatátviteli sebesség.

A nyomtatott áramkörre integrált SAS-merevlemez vezérlő sem ismeretlen a munkaállomások világából, a mellékelt diagnosztikai kártyát azonban már több csúcskategóriás X58-as alaplapon is megtalálhattuk, csak a korábbi modelleknél nem egy külön NYÁK-lap formájában kaptuk meg ezt a szolgáltatást. Egyéb paramétereit tekintve a P6T7 egy igazi Intel X58-as csúcsalap 16+2 tápellátó fázissal, gondosan megtervezett hőcsöves hűtéssel és tuningfunkciók garmadájával.

MONITOR SAMSUNG SYNCMASTER 2233RZ



ÁRA 86 000 Ft
WEB
www.samsung.hu

Ez lenne tehát az a monitortípus, ami az előbb említett GeForce 3D Vision használathoz kell. A 22 hüvelykes, 1680x1050 képpont natív felbontású képernyő képráfrissítése a megszokott 60 hertz duplája, a dinamikus kontrasztaránya pedig 20 000:1. A monitor többi paramétere alapján könnyen kitalálható, hogy egy TN+filmpaneleles megjelenítőről van szó, a 3D-s támogatás miatt azonban ez az „egyszerűség” nem látszik meg az árcédulán. A monitor és a 3D Vision csomag együtt kb. 130 000 forintba kerül.

MOBILTELEFON NOKIA N97



ÁRA 190 000 Ft
WEB
www.nokia.hu

Az N széria legújabb gyöngyszeme lényegében mindent tud, amit manapság egy okostelefonnak tudnia kell. Elképesztő, hogy a finnek mennyi mindent bele tudtak zsúfolni a kis készülékbe, amely alapesetben csupán egy nagy kijelzőt mutat a felhasználónak, azonban oldalt megbillentve a telefont előbukkan egy egészen jól használható QWERTY gombosor is. A 3G-s hálózatokat is támogató N97-ben Bluetooth, vezeték nélküli hálózati vezérlő és GPS is található, a multimédiás képességeinek csúcspontját pedig az 5 megapixeles kamera jelenti.

PROCESSZOR HŰTŐ ZALMAN CNP59700NT



ÁRA 17 200 Ft
WEB
www.zalman.co.kr

A koreai gyártóra mostanában jellemző függőlegesen kialakított körkörös lamellaformát követi a CNP59700NT is, amely leszámítva a Core i7-es processzorok támogatását, gyakorlatilag a kínálat csúcspontját képviseli. A hűtő a nyolcas alakban felfuttatott három darab hőcsőnek és a speciális bordakialakításnak köszönhetően még a legforróbb CPU hőtermelését is kordában tudja tartani, a szükséges légszűrőt pedig egy 110 milliméteres, PWM-szabályzású ventilátor gondoskodik.

VIDEOKÁRTYA 30 000 FT ALATT



1. BFG GEFORCE 9500 GT 1 GB
kb. 24 000 Ft
WEB www.bfgtech.com
2. Gainward GeForce 9600 GT
kb. 21 000 Ft
WEB www.gainward.com
3. MSI RX3870-T2D512E-0C/D4
kb. 24 000 Ft
WEB www.msi.com.tw
4. Sapphire Radeon HD 4650 512 MB
kb. 14 000 Ft
WEB www.sapphiretech.com
5. XFX GeForce 9400 GT 512 MB
kb. 12 000 Ft
WEB www.xfxforce.com

VIDEOKÁRTYA 30 000 FT FELETT



1. ASUSEAH4850/HTDI/512MGLACIATOR
kb. 37 000 Ft
TIPP
WEB www.asus.com
2. Gigabyte N2500C-IGI
kb. 39 000 Ft
TIPP
WEB www.gigabyte.com.tw
3. Zotac GeForce GTX 260 896 MB
kb. 42 000 Ft
WEB www.zotac.com
4. Force3D Radeon HD 4870 512 MB
kb. 45 000 Ft
WEB www.force3d.com
5. Galaxy GeForce 9800 GTX+ 512 MB
kb. 35 000 Ft
WEB www.galaxytech.com

TV-TUNEREK



1. MSI TV@nywhere E-Duo DVB-T
kb. 23 800 Ft
TIPP
WEB www.msi.com.tw
2. Pinnacle PCTV Hybrid Pro PCI 310i
kb. 17 000 Ft
WEB www.pinnaclesys.com
3. Leadtek PVR2000 Analóg
kb. 9000 Ft
TIPP
WEB www.leadtek.nl
4. Gigabyte GT-P8000 Hybrid
kb. 11 000 Ft
WEB www.gigabyte.com.tw
5. AverMedia AverTV Hybrid PCI
kb. 15 000 Ft
WEB www.avermedia.com

SZÁMÍTÓGÉP

ACER VERITON N260G

ÁRA 86 500 Ft
WEB
www.acer.hu



Üzleti és otthoni felhasználásra is kiválóan alkalmazható az Acer Veriton gépcsaládjának legújabb tagja, amelynek lelke az Intel Atom processzor-kínálattól származik. Az N260G egyik előnye a konkurens gépekkel szemben, hogy egy nagyon csinos, dizájnos, ugyanakkor roppant vékony házat kapott, ami egy színes nappaliban vagy egy komor irodában is megállja a helyét. Másrészt az N280-as Atom processzort a HD-videók lejátszásának gyorsítására alkalmas lapkakészletbe illesztették, sőt, a hátlapra kivezetett HDMI-port révén akár nagy felbontású kijelzőkre is kitehetjük a lejátszott mozi-filmeket. A géphez rengeteg hasznos szoftvert mellékel a gyártó, illetve a csomag része egy stílusos billentyűzet és egér is. Az 1 év szervizgaranciával forgalomba hozott Veriton N260G Windows XP mellett Vista operációs rendszerrel is kérhető.



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor AMD Athlon X2 5400+EE 2.8 GHz	17 000 Ft
Processzorhűtő CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap J&W JW-RS780UVD-AM2+	19 000 Ft
Memória CSX 1GB DDR2-800 CL5	3000 Ft
Grafikus kártya Gigabyte R467D3-512I	18 000 Ft
Hangkártya Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester Hitachi Deskstar P7K500 320 GB	13 000 Ft
DVD-író LG GH22NS40 SATA	5000 Ft
Ház Cooler Master RC331 Elite	10 000 Ft
Táp FSP ATX-350PNF	7000 Ft
ÖSSZESEN	92 000 Ft
Gyorsabb VGA-kártyával Gainward 9600 GT 512 MB	+9000 Ft
Gyorsabb memóriával 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 futtathatók legyenek a legújabb játékok. Ha játszani szeretnél, ennél gyengébb PC-t egyáltalán nem szabad megvásárolnod.

Játékteljesítmény ★★★★★



GAMER

170 000 Ft-os PC

Processzor Core 2 Duo E7400 2,8 GHz	30 000 Ft
Processzorhűtő Artic Cooling Freezer 7 Pro	6000 Ft
Alaplap Gigabyte EP43-DS3	22 000 Ft
Memória Kingston HyperX 2x1024 MB	10 000 Ft
Grafikus kártya Club3D Radeon HD 4850 512 MB	29 000 Ft
Hangkártya Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester Samsung Spinpoint T166 500 GB	16 000 Ft
DVD-író LG GH22NS40 SATA	5000 Ft
Ház Thermaltake Soprano	29 000 Ft
Táp Enermax Cyclops 400 W	14 000 Ft
ÖSSZESEN	161 000 Ft
Gyorsabb VGA-kártyával ASUS EAH4870/HTDI/512M	+13 000 Ft
Gyorsabb processzorral Core 2 Duo E8400 3 GHz	+13 000 Ft

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

Játékteljesítmény ★★★★★



HIGH END

240 000 Ft-os PC

Processzor Intel Core 2 Duo E8400 3 GHz	43 000 Ft
Processzorhűtő Cooler Master Hyper TX 2	5000 Ft
Alaplap ASUS P5Q	30 000 Ft
Memória OCZ Reaper HPC 2x2048 MB	18 000 Ft
Grafikus kártya Sapphire Radeon HD 4890	62 000 Ft
Hangkártya Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester WD Caviar SE16 500 GB	19 000 Ft
DVD-író LG GH22NS40 SATA	5000 Ft
Ház Cooler Master CM 690	19 000 Ft
Táp Corsair TX 650	27 000 Ft
ÖSSZESEN	228 000 Ft
TV-tuner kártyával Leadtek Winfast PxDVR3200 H	+ 24 000 Ft
Különálló hangkártya ASUS Xonar D2X/XDT 7.1	+44 000 Ft

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

Játékteljesítmény ★★★★★

PROCESSZOR-BÖNGÉSZDE

INTEL	
Intel Socket 775/Dobozos	
Core 2 Quad Q9550 / 2,83 GHz	58 000 Ft
Core 2 Quad Q9400 / 2,66 GHz	57 000 Ft
Core 2 Quad Q8200 / 2,33 GHz	40 000 Ft
Core 2 Duo E8500 / 3,16 GHz	47 000 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	52 000 Ft
Phenom II X4 920 / 2,8 GHz	47 000 Ft
Phenom X4 AM2+ 9950 / 2,6 GHz	38 000 Ft
Phenom X4 AM2+ 9550 / 2,2 GHz	31 000 Ft
Phenom X3 AM2+ 8750 / 2,3 GHz	24 000 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	15 000 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	58 000 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	21 000 Ft
AMD	
AMD Socket AM2/AM2+	
Asus M4A79 Deluxe	46 000 Ft
Gigabyte MA790GP-UD4H	36 000 Ft
MSI KA790GX	25 000 Ft
ASRock A780FullHD	16 000 Ft
J&W JW-G82UM-PVHD+	18 000 Ft

KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT

ASVÁJCI ARCTIC COOLING még valamikor a CeBIT idején mutatta be a két grafikus kártyával felszerelt Radeon HD 4870 X2-re tervezett hűtést. Az Accelero Xtreme termékcsaládot gyártó egység brutális méretű, ami végül is érhető, hiszen két, egyenként 800 darab stream processzort tartalmazó grafikus lapkát, és a hozzájuk tartozó kétszer 1 gigabájtnyi memóriát kell lehűtenie. Aki találkozott már valamely referenciamodellel, az tudhatja, hogy az AMD által megalkotott hűtés egészen ugyan kordában tartani a hőfokokat, ám sajnos ezt olyan mértékű zajkibocsátás

mellett teszi, ami bizony sokak számára riasztó lehet. Az igazat megvallva, mi magunk sem hittük volna, hogy egyszer valaki képes lesz csendesebb megoldást gyártani, az Arctic Cooling azonban ránk cáfolta. Tesztjeink alapján a hatalmas hűtőtestre csavarozott 92 milliméter átmérőjű ventilátorok együttesen nem bocsátanak ki annyi zajt, mint a turbínaszzerű gyári variáns, a közölt 2000-es maximális percnkénti fordulaton is csak egy kisebb szellő hangját hallatja az új Xtreme hűtő. Ami a hőfokokat illeti, a referenciához teljesítményéhez képest akár 50 Celsius fokkal jobban is teljesíthet a borda, ami egészen elképesztőnek

ARCTIC COOLING ACCELERO XTREME 4870 X2

hangzik, ismervé a HD 4870 X2 maximális fogyasztását. Ebben a nyári melegben természetesen képtelenség ekkora differenciát elérni, de körülbelül 20–30 Celsius foknyi előnyre így is számíthatunk. A kezdő felhasználók legyenek nagyon óvatossak a hűtő felszerelésénél, hiába ugyanis az igen részletes szerelési útmutató, sem a régi hűtő leszedése, sem pedig az új felcsavarozása nem nevezhető rutinfeladatnak. A beüzemelés előtt érdemes rendet tenni a gépházon belül, az Accelero Xtreme-mel ugyanis három bővíthetős kártyává duzzad a HD 4870 X2. **GS**



GameStar 93

Ára: kb. 16 220 Ft

A rekkenő hőségben igazi megváltást jelent a Radeon HD 4870 X2 számára az Arctic Cooling monstruma

10 ÉVES A GAMESTAR

VII. RÉSZ

Vissza a múltba: irány 1999. július!

//Gyu

NO NÉZZÜK, mi is történt 1999 júliusában. Először is megjelent a *Harry Potter és az azkabani fogoly* című könyv (bizony, annak már 10 éve!), Hicham El Guerrouj Rómában megdöntötte az egy mérföldes futás világcúcsát (3:43:13), John F. Kennedy Jr. lezuhant repülőgéppel és egész családjával a tengerbe veszett, a Liberty Bell űrhajót kiemelték az Atlanti-óceánból, Marokkóban VI. Mohamed lett a király, megrendezték New Yorkban a Woodstock 99 fesztivált, Lance Armstrong először nyert Tour de France-t, és a NASA direkt a Holdhoz vezette, majd bele is ütköztette a Lunar Prospector nevű űrjárművet. Szóval volt történés jócskán – és a magyar valóságban is elkezdődtek a GameStar előkészítésének munkálatai.

MIT IS ÍRT A PC-X?

Nagy elődünk, a PC-X ekkor még létezett, így bátran tudunk abban találgatni, mit is írtak. A júliusi szám egyben augusztusi is volt – nagy előde-

ink tudtak élni, elmentek a nyáron szabadságra. Bezzeg mi... No mind-egy, a borítón a *Need for Speed 4* látható, a hírekben beszámoltak arról, hogy készik a *Coppermine*, gyásztoltak a Star Trek-rajongók, hiszen elhunyt DeForest Kelley, a McCoyt alakító színész. A *SimCity3000* elérte az 1 millió eladott példányt, és bezárt a Cyrix, amely egykor x86-kompatibilis processzorokat készített. Az előzetesek között a *The Sims*ről, a *Rogue Spear*ről, a *Saboteur*ről és a *Re-Volt*ről olvashattunk. A tesztek között *Need for Speed: High Stakes*, *Star Wars Episode I: The Phantom Menace*, *Discworld Noir*, *Mechwarrior 3*, *Starsiege*, *Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast* és *F-22 Lightning III* szerepelt. A hardverrovatban Skywalker mester házi effektet és grooveboxokat mutatott be zenészeknek, Sam.Joe Pentium III 550 és Celeron 466 tesztet írt, grafikusártya-szinten pedig S3 Savage4, NVIDIA TNT2 teszt emelte a lap színvonalát. A hátsó borítón *Dungeon Keeper 2* reklám szerepelt.

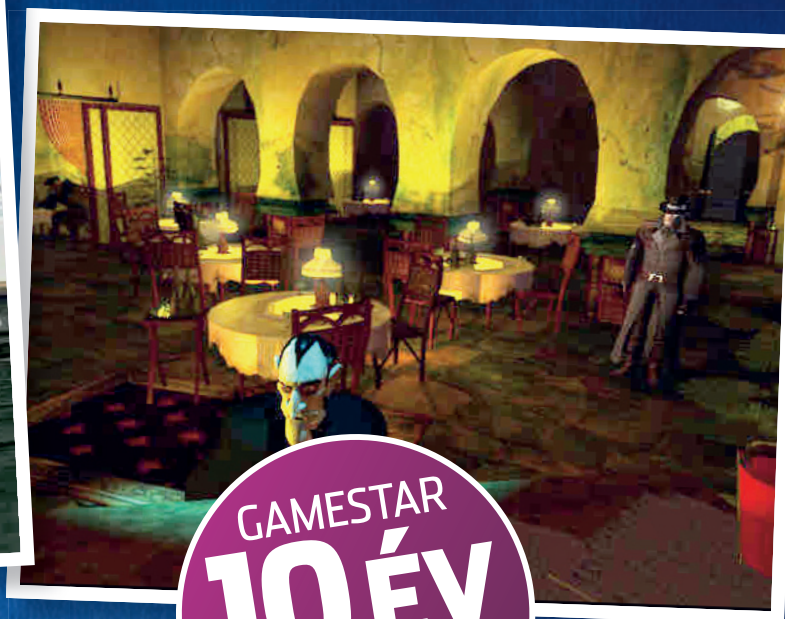
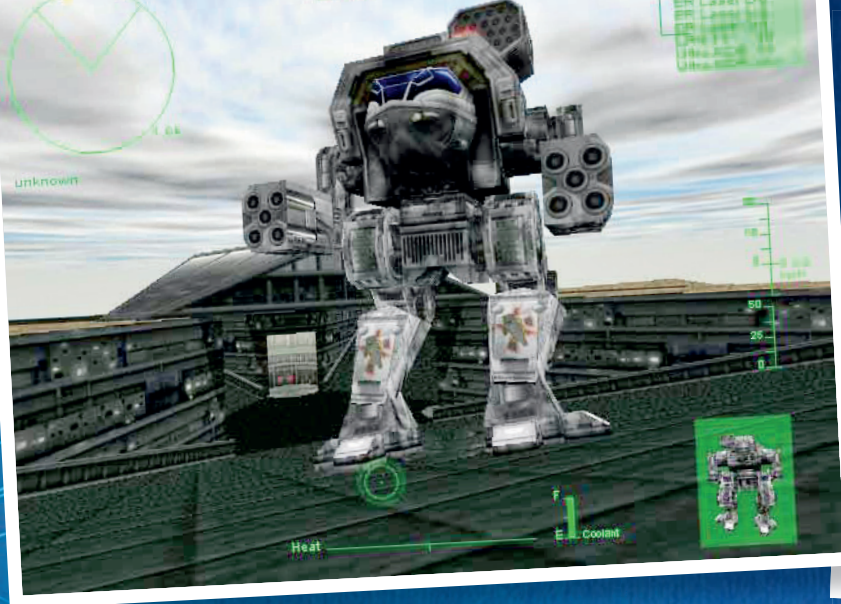
JÁTÉKHÍREK 1999. JÚLIUSBÓL

„Eladó a GT Interactive. A cég előző évi vesztesége 31 millió font volt, és annak ellenére eladják, hogy most adtak ki két sikeres játékot, a *Drivert* és a *TA: Kingdoms*ot. Néhány nagyobb vállalat, mint a Lagardere, a Disney és az Infogrames már jelezte érdeklődését a GT iránt, de a vállalat képviselői hivatalos bejelentéseket még nem tettek.”

„Az Activision új játéka, a Pandemic Studios fejlesztette *Battlezone II* munkálatai nyár vége felé fognak befejeződni. Most jelent meg egy új videó a játékról, amelyben újratervelték a felhasználói felületet, valamint grafikai újítások, új pályák és jobb online multiplayer rész vár a játékosokra.”

„A belgiumi székhelyű Wilco Publishing egy sárkányrepülő-szimulátort készített. A játékban 6, paramétereikben különböző géppel ereszkedhetünk majd. A 3D-környezetben erdők, hegyek, városok felett repülhetünk, kezdetben csak a tanuló fokozaton, majd az egyre erősödő környezeti hatásoknak (szél





GAMESTAR
10 ÉV
JUBILEUM
ANNO 1999

A BUNGIE BEMUTATTA A MACWORLD EXPÓN A HALÓT. A TPS AKCIÓJÁTÉK EZ ALKALOMMAL KERÜLT ELŐSZÖR KÖZÖNSÉG ELÉ

stb.) kitéve. Lesz majd multi mód is, itt a sárkányosoknak egymást kell majd eltalálni. Készül még ezekhez egy szerkesztő is, amellyel saját textúrákkal díszíthetjük a repülőket. A megjelenés ősz körül várható."

„Különböző hírek láttak napvilágot a *Legacy of Kain: Soul Reaver* kiadási idejéről. A hálón olyan hírek jelentek meg, miszerint a kiadás eltolódik őszre, ezzel szemben a kiadó azt állítja, hogy már majdnem készen állnak a boltokba dobásra."

„Problémákat észleltek a *Total Annihilation: Kingdoms* futtatásakor a játékosok. A Cavedog Entertainment szerint a problémák abból adódtak, hogy a Microsoft DirectX 6.1-es felülete nem képes fogadni a program által átadott nagy mennyiségű textúrát, így a játékban olyankor jelentkezik a hiba, amikor sok poligonra kell textúrát feszíteni. A Cavedog a Microsoft-szerződés miatt nem változtathat a helyzeten, helyette azt ajánlja, hogy a DirectX következő, feltehetőleg már javított verziójáig a játékosok használják a szoftverrenderelést."

„Az Origin Systems bejelentése szerint a cég texasi stúdiója félbehagyta a *Jane's A-10 Warthog* fejlesztését.

A döntést azzal indokolták, hogy így nagyobb hangsúlyt tudnak fektetni a nagy sikerű *Ultima Online*-ra, s több energia jut majd a többi fejlesztésükre is. Az Origin anyavállalata, az Electronic Arts szerint még lesz a *Jane's* sorozatnak folytatása, több rész kiadását is tervezik 2000-ben."

„A NovaLogic augusztus végén tervezi kiadni tankszimulátorát, az *Armored Fist 3*-at. A szimulátorban lesz single-, és multiplayer mód, a feladat mindkettőben egyszerű: elpusztítani az ellent."

„Az Electronic Arts és a Wizards of the Coast összefogásából új stratégiai játékra számíthatunk. Bár a fejlesztés még csak kezdeti stádiumban van, annyi biztos, hogy a játék internetalapú lesz. Ezt úgy gondolták el a fejlesztők, hogy hasonlóan a papírkártyás játékokhoz, a *Magic: The Gathering*ben is a kártyákkal lehet majd üzletelni, csak itt a neten keresztül."

„Az id Software szombaton új verziót jelentet meg a *Quake III: Arena* tesztből. Az újabb változat sok hibajavítást, egy új one-on-one pályát és egy teampay módot fog tartalmazni. A kitűzött időpont még nem végleges, de

a cég szeretné az új tesztverziót még a hétvégén megjelentetni."

„Nem hivatalos források szerint az Electronic Arts a Chicago Bulls kosárcsapat sztárjával, Michael Jordannel tervez megállapodást kötni, mégpedig három évre, mely idő alatt több játékprogramhoz használnák Jordan nevét. 10 millió dolláros összeget emlegetnek a szerződéssel kapcsolatban."

„Elkészülték a *FLY!* repülőszimulátor fejlesztésével – jelentette be a Terminal Reality és a Gathering of Developers. A játékban több mint 9000 repülőtér szerepel és 5 géppel repülhetünk."

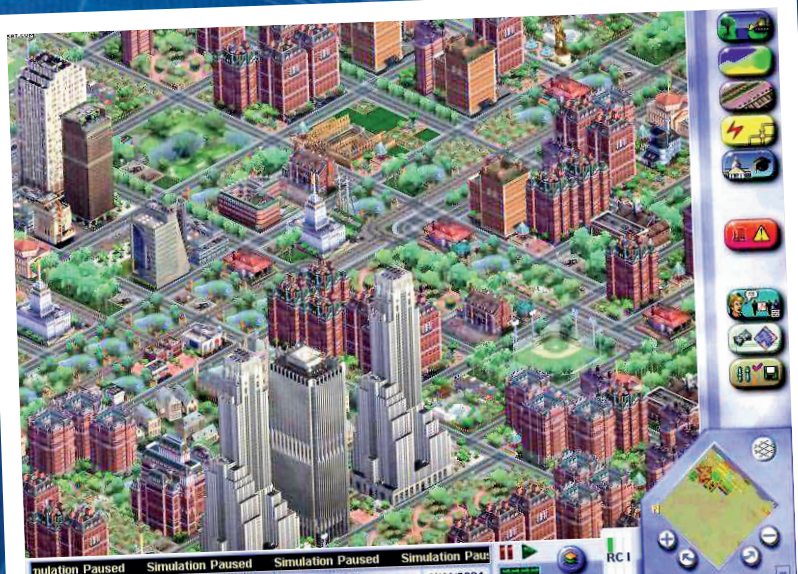
„A Bungie Software bemutatta a MacWorld Expón a *Halót*. A third person akciójáték ez alkalommal került először közönség elé. Érdekeség a többi hasonló stílusú játékhoz viszonyítva, hogy itt a történet nem lesz »pályákra« szabdalva, tehát egybefüggő játékmennyiség lesz. A részletesen kidolgozott világot természetesen újabb 3D-trükkökkel fogják valósághűbbé varázsolni, ilyen például a valós időben számolt árnyék is. Nagy hangsúlyt fektetnek a multiplayeren belül a team játéokra, amelyben alienek emberek ellen küzdhetnek majd. A játék 2000-ben várható PC-re és Macre."

HARDVERES HÍREK

„Az Intel és a SGI között született megállapodás értelmében a két vállalat összefogva optimalizálja az SGI OpenGL 3D API-ját az Intel platformokra. A fejlesztők nagy előrelépést várnak az Intel processzorok SIMD-jének (Single Instruction Multiple Data – egy utasítás végrehajtási ideje alatt a feladat több független adaton való végrehajtása) és az OpenGL gyors animációs képességeinek ötvözésétől. Az Intel fejlesztési szándékozik az OpenGL pipeline-ján, és ezek a fejlesztések – nyitott szabvány lévén – belekerülnek majd a minden platformon megvalósított OpenGL interface-be."

„A Creative Technologies már árulja a Riva TNT2-alapú 3D Blaster kártyáját. A gyorsító 32 bites renderelést tud, 32 bites Z és stencil bufferrel, valamint multiple texture móddal rendelkezik, a textúrák pedig 2048x2048 méretűek is lehetnek. A kártya 32 MB RAM-mal kerül a boltokba, és 300 MHz-es DAC-jával 1900x1200-as felbontásra is képes." A hónap csúcshardvere 171 100 forintért a Trisoft Computertől érkezett: Abit BH-6 alaplap, Pentium II 400 MHz processzor, ASUS V3400 16 MB TNT, VGA, 64 MB SDRAM, 6,4 GB HDD, 40x CD-ROM, SB Creative Live Value hangkártya. Boldog szép békeidők... GS

„A Creative Technologies már árulja a Riva TNT2-alapú 3D Blaster kártyáját. A gyorsító 32 bites renderelést tud, 32 bites Z és stencil bufferrel, valamint multiple texture móddal rendelkezik, a textúrák pedig 2048x2048 méretűek is lehetnek. A kártya 32 MB RAM-mal kerül a boltokba, és 300 MHz-es DAC-jával 1900x1200-as felbontásra is képes." A hónap csúcshardvere 171 100 forintért a Trisoft Computertől érkezett: Abit BH-6 alaplap, Pentium II 400 MHz processzor, ASUS V3400 16 MB TNT, VGA, 64 MB SDRAM, 6,4 GB HDD, 40x CD-ROM, SB Creative Live Value hangkártya. Boldog szép békeidők... GS



AION: FEJLESZTŐI NAPLÓ #3

Most már Asmodean „földön” is tevékenykedhettünk az Aion bétájában. Conor Sheehy, az Aion egyik írója pedig elárult néhány újabb műhelytitkot

//Gyu



A CIKK ELEJÉN hadd szögezzem le, hogy a legutóbbi béta csupán 10-es maximum szintet adott, így a játék elég kis szelvénybe nyújtott betekintést. Egy dolog viszont kiderült belőle – Asmodean oldalon sokkal sötétebb van, mint Elyos oldalon! És ahogy lenni szokott, hiába növesztettek patát az Asmodeanok, a lányok itt sokkal szebbek, mint a „jó” oldalon. A kezdő playfield kalandjai nagyon hasonlóan épülnek fel az Elyos oldaléhoz – hiába más a környezet és persze hiába vannak eltérő questek, mintha egymás testvérei lennének.

AZ A LÉNYEG, HOGY TÚL LEGYÜNK RAJTA

Ebből is kiderült számomra, hogy a vezető playfieldnek csak egy szerepe van – hogy minél hamarabb túl legyünk rajta. Furcsán hangzik, de igaz, ugyanis ezzel tanuljuk meg mihamarabb a megfelelő irányítást, az inventory és az AH kezelését stb. A legjobb az egészben, hogy mindezt olyan körülmények között tehetjük, ahol maximum csak akkor halunk meg, ha nagyon nem figyelünk oda. Nem sokkal a kiindulási rész után azért már szétválnak a hasonló történet, a börtönkolónia már egy egész más világ, meg a kalózhajó is, később pedig, a „felemelkedésünk” után az a város és az az erőd... Mindkettő nagyon klassz, kapunk barlangot is, meg sok jeget, havat... Pöpec – ekkor lettem igazán hálás a készítőknél, hogy az első 4-5 szint csak egy szemvillanás. Kiderült számomra a játék egy igen érdekes tulajdonsága is: egyszer le kellett ölni egy bosszt, aki egy questtárgyat dobott. Egy játékos leölte, de a lootból jutott mindenkinek, aki ott várakozott...

HOGY KÉSZÜL A SZTORI?

Múltkor már említettem, hogy a játék eredetileg koreai, így aztán az európai honosítása nem halad túl gyorsan, lévén rengeteg szöveg van a játékban. Ahogy azt Conor Sheehy szövegírótól megtudtuk, a sztori írói összefüggő egységként kap-

ják meg egy teljes zóna történetét, amelyből nyersfordítást készítenek, aztán elkezdnek a játékkal játszani, hogy megértsék, miről is van szó, illetve hogy pontosan adhassák át egy adott szövegekörnyezet vagy küldetés hangulatát. Ezután a zóna főszereplőire fókuszálnak, hogy konzisztens-e a hangjuk, a szöveghasználatuk, a mondanivalójuk. Ha pedig egy karakter kész, átlépnek a következőre.

A honosítás azért is nehéz, mert egy időben nemcsak angolra, hanem franciára és németre is fordítják a játékot, így az ezzel foglalkozó csapatoknak igen szoros együtt-


működésre van szükségük. A fő gondot egyébként az okozza, hogy az eredeti, koreai szöveg teljesen más hangulatú – totálisan más típusú mondatok szerepelnek benne a keleti kultúra miatt, mint a nyugati környezetben, így elég sokat kell csiszolgatni a szöveget, hogy az egy nyugati játékosnak megfeleljen. A fő cél persze az, hogy a játékos úgy érezze magát, mint egy jól megírt sztoriban és fel se tűnjön neki, hogy amit olvas, az eredetileg egy koreai szövegtenger volt. Ugyanígy a két frakció, az Elyos és Asmodean közötti különbségeket is érzékeltetni kell szövegileg





A FŐ CÉL PERSZE AZ, HOGY A JÁTÉKOS ÚGY ÉREZZE MAGÁT, MINT EGY JÓL MEGÍRT SZTORIBAN ÉS FEL SE TÚNJON NEKI

és stílusilag – hiszen mennyire furcsa is lenne, ha mindkét oldal pont ugyanolyan stílusban beszélne... Emellett még nagyon fontos a háttér-információk pontos közlése – a honlapon rengeteg történet, bejegyzés olvasható a világról, az eseményeiről és történelméről. Fordításkor és honosításkor ügyelni kell arra, hogy a már megjelent

információk stimmeljenek a lefordított dolgokkal – mert hát hogy nézne ki, ha a honlapon egy adott történelmi eseményre más információt adnánk, mint a játékban. A történetíróknak erre is nagyon precízen kell ügyelni. Az újabb béta-hétféve július 2. és 6. között zajlott, szentül kéthetente várható ilyen hétféve a megjelenésig. 



INTERJÚ CONOR SHEEHY ÍRÓVAL

Első kérdés, ami felmerül az *Aion* kapcsán: a keleti és nyugati változatok mennyire különböznek egymástól?

Nem hiszem, hogy egyes szöveg-stílusbeli eltéréseken kívül lesz más különbség – láttam, mire készülnek a koreaiak a játékkal, hülyék lennének a nyugati változatot másmilyenre készíteni.

Mennyire nehéz a játék „flashbackes”, azaz visszaemlékezéses részeit beleépíteni a sztoriba?

Semmiképp nem nevezném nehéznek, még akkor sem, ha az *Aion* világa teljesen új – a háttértörténet annyira gazdag és sokrétű, hogy a flashbackek bevezetése és használata teljesen logikus döntés volt. Nekem mint íróknak nagyon érdekes volt, hogy elmerülhettem a világ történelmében, és remélem, hitelesen közvetítettük, ami ott történt.

A flashbackek mindig adott helyen vagy időben történnek?

Igen, a flashbackek mindig egy adott, előre eltervezett pillanatban következnek be. Rengeteg mindent elmondanak az *Aion*ról, a világról, a legendákról és magáról a karakterről, akivel játszunk – kicsoda ő, kik az ellenségei stb.

Mindegyik ilyen visszaemlékezés erősen szkriptelt – esetleg van olyan, ami másképp is végződhet, ha ügyes a játékos (például megöli a hatalmas ellenséget helyett, hogy életben hagyja stb.)?

A visszatekintések arra vannak, hogy segítsenek a játékosoknak megérteni azt, ami már megtörtént a múltban. A múltat nem tudod megváltoztatni, a jövőt sem tudod. Más szavakkal – igen, minden flashback fix, előre eltervezett.

Az *Aion* egyik fő tulajdonsága a repülés képessége. Azonban, legalábbis a játék elején nincs elég „3D-s” quest. Ez változni fog a későbbiekben?

Igen, igen, igen! Az első playfieldek arra valók az *Aion*ban, hogy a játékos megtanulja a játékmechanikát, a kontrollt – hogyan kell futni, harcolni, mikor kell futni és mikor harcolni. Emellett az *Aion*nak egy nagyon szellemes skill-láncoló és harci képessége is van, amely segítségével meg tudod változtatni a bónuszaidat repüléskor (ha az ellenség felé mozogsz, akkor a támadásod lesz jobb, ha mellette mész el, akkor a védekezésed

stb.). Az első zónák arra valók, hogy a játékosok megértsék ezeket a képességeket.

A felemelkedés után megkapod a szárnyaidat és egy csomó új skillt. S ahogy haladsz előre a történetben, egyre többször lesz szükség rájuk.

Számíthatunk csak és kizárólag repülős/3D-s playfieldre a játékban?

Lesznek kimondottan repülésre optimalizált, függőleges „jellegű” arénák a játékban. A repülés kulcsfontosságú az *Aion*ban.

A fő történelmi vonal fix, vagy lesznek benne elágazások?

Jelenleg a fő sztoriszál adott, de természetesen sok oldalági küldetés van, amelyekben a karakternek döntéseket kell hoznia, amik az adott feladat befejezését befolyásolják. Nincs értelmetlen döntés – az, hogy mit választasz, befolyásolja a jutalmat, amit kapsz az adott küldetésért, valamint az ezt követő questekre is hat.

Meg fogunk tudni ezek szerint többet is a játék világának történelméről a későbbiekben? Miért esett szét, kik éltek itt régen stb.

Az *Aion* oldalán már most is jó néhány történelmi áttekintő írás található az *Aion*ról, és óvatosan bár, de a játékban is megemlíttünk bizonyos eseményeket Atria történelméből. Persze nem akarjuk, hogy bizonyos NPC-k folyamatosan azt kiabálják, hogy „Ő nem, a világunk két darabra esett!”, egyrészt azért, mert a. igénytelen, és b. nem odavaló. Ami ki fog derülni, az az, hogy miért gyűlöli egymást ennyire a két frakció a kataklizma óta. Az Elyos és Asmodean fajok is a környezetük változásának eredményeképp fejlődtek ki, s a gondolkodásuk is a környezetük miatt módosult. Ez egyből látszik, ha közelről megnézzük őket a játékban. Persze amint a játék elindul, a játékon kívül is tervezünk megjelentetni dolgokat, de erről még nem beszélhetek.

Lesznek a játékban más típusú küldetések is, mint a „menj oda, gyűjts 10 ezt”, vagy „ölj le 5 amaszt, meg 5 emezt”, vagy „keresd meg X-et és hozd el tőle Y-t”?

Persze, a játék PvPvE mechanizmusa és a repülés képessége soha nem látott küldetések készítésére ad számunkra lehetőséget. Majd meglátjátok!

A POLIGON POPÓ DIADALA

Amikor még két szabályos piramis jelképezte Lara Croft női mivoltát, már akkor is odavoltunk érte. Aztán ahogy teltek az évek, a formák egyre gömbölydedebbek lettek... Sóhajtsunk nagyot, és merengjünk el a Tomb Raider történetén! //Flatline

AZ ANOTHER WORLD VISZ-SZAPILLANTÓ UTÁN többek kérésére ezúttal a *Tomb Raider* sorozatot elemezzük kicsit.

Bár sokkal kevésbé kell magyarázni, miért és hogyan lett sikeres az eredetileg Laura Cruz névre tervezett sárrabló hölgyemény... lévén mindenki ismeri Larát, az angol hölgy együtt nőtt fel a játékosokkal.

CSISZOLATLAN GYÉMÁNT

Az Eidos kiadó 1990-ben még szinte sehol sem volt, piciny cég volt csupán, amely videotömörítési technikával foglalkozott. A CD-ROM elterjedésével úgy gondolták, hogy szükség lehet teljes képernyős animációkra, amelyek akkor még messze nem voltak annyira divatosak, mint manapság. A technológiájuk nem volt ugyan az igazi, de lassacskán sikerült megnőniük, elsősorban a Domark és a US Gold megvásárlásával húztak nagyot. Nem titok, hogy a US Golddal együtt érkezett hozzájuk a Core Design, ami Anglia egyik legnagyobb játékfejlesztő stúdiójává nőtte ki magát a kilencvenes években.

LARA SZÜLETIK

Toby Gard, a Core Design egyik dizájnere alkotta meg Larát. A fejlesztők saját bevallásuk szerint hihetetlen nagy Indiana Jones-nyúlásra készültek, viszont később úgy döntöttek, megpróbálják kicsit megkavarni a húsfaszékban a... húst, hogy mégse legyen átlagos a játék. Így merész húzással, ami 1996 előtt nagyon rizikósnak hatott, a tervezett főhősből nőt alkottak, szexi fenékkal, angol gyökerekkel és minden olyan dologgal, ami állítólag eladhatatlan volt az amerikai piacon. Tény, az óceán túloldalán ritkán sikerült olyan főhősnek befutnia, aki nem amerikai volt, úgy főleg nem, hogy nő. Laura Cruz ötlete tehát át-

formálódott Lara Crofttá és hamarosan megjelent az első rész PC-re és (az első) PlayStationre. Nem kétséges, hogy a *Metal Gear Solid* mellett a PS legnagyobb húzócíme a *Tomb Raider* volt, így a Sony azonnal lecsapott a cégre és szoros együttműködéssel biztosítani kívánta, hogy a következő részek is elsősorban náluk jelenjenek meg. Ennek ellenére volt Saturn-verzió is a játékból.

SIKERES FORMÁK

Az Eidosnál vasvillával forgatták a pénzt az első rész megjelenése után, így értelemszerűen azonnal presszionálni kezdték a Core Designt, hogy álljanak neki a folytatásnak. Alapvetően a sorozatgyártás ölte meg a Core csapatát, aminek okán nem sikerült eleget fejleszteniük a játékmotoron ahhoz, hogy maradandó, saját tempójú fejlődésen vihesék keresztül ötletüket. Így esett, hogy a hatodik *Tomb Raider* volt az utolsó, amit elkészíthettek, a *Legendet* pedig már a Crystal Dynamics fejlesztette, az *Anniversary*-vel és az *Underworlddel* egyetlenben.

Toby Gard az első rész megjelenése után elhagyta a Core-t, elsősorban azért, mert

nem értett egyet az Eidos marketingpolitikájával, amiben rettentő mód hangsúlyozták Lara női oldalát, azaz kicsit a szexista hozzáállásra koncentráltak. Ez mind a mai napig megvan, nem véletlen, hogy az összes Lara modellnek akkora melle van, mint egy hidroglobusz, hiába mutatták már ki százszor, hogy lépni nem bírna szerencsétlen nő, ha olyan lenne, mint a játékokban. A tévés reklámkampányok ennek ellenére nagyon hatásosak voltak, a „Where the boys are...”, azaz „Hol vannak a srácok...?” szlogenű reklámsnittek tömegével vonzották a *Tomb Raider* 2 megjelenésekor a boltba az embereket. Máiig a második részt tekintik a rajongók a legjobban elkészített epizódnak, ami kicsit ironikus, ugyanis ennél volt a legnagyobb hajtás és gyakorlatilag egy grammot nem fejlődött az engine, csupán néhány újdonságot sikerült beletuszkolniuk. Ennek ellenére a helyszínek és a cselekmény annyira jó volt, hogy az *Anniversary* (az első rész remake-je) után a legtöbb rajongó ebből szeretne új, mai színvonalú változatot látni. Az irányítás nagyon sokáig annyira nehézkes maradt a sorozat folyamán, mint azt az első részben megálmódták, hátrafele csak ugrani lehetett,





kevés fegyver volt, nem voltak átmenetes felületkapási animációk, így nagyon kellett figyelni, hogy valóban 90 fokos szögben érkezzen Lara a következő akadályra, vagy különben lezuhant. Ma már mosolygunk ezen, főleg az *Uncharted* és a *Prince of Persia* hihetetlenül dinamikus és baráti kamera- és karaktermozgása miatt, de akkor nem volt jobb. A *Legend* szerencsére felismerte ezeket a problémákat, sőt, a fejlesztők majdnem százszázalékosan orvosolták őket.

A VÉGTELENBE ÉS TOVÁBB?

A harmadik résszel kicsit több külső helyszín került a játékba, lévén sikerült kicsit felpozogatni a motort, hogy külső terekben is jobban remekeljen, majd minőségi változás nélkül dolgoztak a Core-nál, egészen a hatodik részig, ame-

lyet sok csúszás után, de végül megjelentettek PS2-re, PC-re és egyéb platformokra. Az *Angel of Darkness* bukás volt, rengeteg bug és zavaróan inkonzisztens játékmenet jellemezte, így az Eidos úgy döntött, hogy kiveszi a Core-zéből a franchise-t,



ami oly fontos számukra és a Crystal Dynamicsnek adja. Nem volt rossz döntés, az *Anniversary* és a *Legend* a legdurvább rajongók szerint is kielégítően állt hozzá Lara-legendához. A főszereplőnek ismét újrafomálták külsejét, az *Underworld* megjelenéséig Karima Adebibe volt a hivatalos Lara Croft-modell. Karima ráadásul (ha igaz...) saját maga is *Tomb Raider*-rajongó volt gyermekkorában, ami ritka a modellhölgyek számítógépes kalandjait ismerve úgy általában.

Az Eidos hanyatlása a *Tomb Raider* gyengülésével párhuzamosan ment végbe, egészen addig, míg az anyacégnek lassacskán komoly pénzügyi gondjai lettek. Több sikeres franchise-t is le kellett állítaniuk, többek között a *Hitman* sorozatból sem látunk következő epizódot egy ideig. Teljesen logikus lépés részükről, hogy a legnagyobb és legtöbb pénzt hozó, filmvászonra is került sorozatukat próbálják életben tartani minden lehetséges eszközzel. Ez is szerepelt többek között azon okok között, amik oda vezettek, hogy a Core-t sajnos lassacskán el kellett felejtünk.

Az *Underworld* bukása után egyelőre nem tudni, mi következik. Eltelt 14 év Lara első megjelenése óta, már nem elég egy szexi popó ahhoz, hogy változást jelentsen a játékosok számára az addigi főhősökhöz képest, így a rengeteg konkurencia mellett a tartalomban is úttörőként, újtóként kellene fellépnie az új epizódoknak, ami meglehetősen nehézkes úgy, hogy új sorozatok, mint például az *Uncharted: Drake's Fortune* szénné veri minden téren a legfrissebb larás próbálkozásokat, ráadásul férfi főhőssel.

A potenciál megvan természetesen kedvenc sírrablónkban is, csak egy kicsit újra kéne gondolni, miért is Lara számít a legjobb és legfelkapottabb főhősnek a világon. Remélhetőleg még sokáig. 

06-90-LARA?

Amiért fontos egy nő hangja

A JÁTÉKOKBAN SZEREPLŐ Larahangok is változtak az évek során. Az első két részben még érezni a kifejezetten angol hölgy választást, a legfrissebb hang talán a legkevésbé felnőttes, a rajongók szerint viszont a jelenlegi Lara-modellhez a játékokban ez passzol a legjobban. Én nem értek ezzel, számomra a második rész Larahangja a legjobb, de ezt mindenki döntse el majd maga játék közben.

Az első részben **Shelley Blond** adta a hangját Larának. Yum.



Judith Gibbins

hiresen került a kamerát, noha a második és harmadik részben ő kölcsönözte a hangját Larának. Mivel a hölgy nem túl dekoratív, mindig paravánok, meg hatalmas Lara-molinók

mögül kellett válaszolgatnia a rajongók és az újságírók kérdéseire, de semmi negatív nem volt ebben a dologban, csupán marketing és a saját véleménye.

Jonell Elliot profi szinkronszínész, így számára nem jelentett különösebb kihívást Lara megformálása, de mindig nagyon örült, ha a soron következő epizódhoz is felkérték hivatalos hangnak.



Keeley Hawes

a három legfrissebb epizód hangja, szintén profi színésznő és szinkronszínész. Számos reklámfilmben is szerepelt, így az igazán vájtfülkék Amerikában ugyanúgy hallhatták az új részekben, mint mosópor reklámokban.



MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod,
nézned és olvasnod!

Ez a hónap a jégé – a Jégkorszak 3 nagyon kellemes hűvös fuvaltat hoz a kint tomboló viharba és melegbe, nagy szeretettel ajánlom kicsiknek és felnőtteknek is, hogy egy kellemesen hűtött moziban nézzék meg. S persze hallgassanak sok jó zenét és olvassanak sok jó könyvet is!

Gyu

TOP
TIPP

(film)

Jégkorszak 3

//Gyu

EMLÉKSZEM, az első Jégkorszak film előtt a legnagyobb szenzációt az a „mókuska” okozta, aki a makkját mindenáron meg akarta őrizni az összes létező veszély közepette – gyakorlatilag már a film megjelenése előtt halálra röhögöttük magunkat rajta. Aztán a film is nagyon jól sikerült, mind technikailag, mind mondanivalóilag, mind szórakoztatásilag. Sajnos a második rész a „bevált” hálívúdi stratégiát követve már gyengébb lett, s erősen félhetek a rajongók, hogy a *Jégkorszak 3* sem lesz jobb, mint a *Shrek 3* lett.

ÁTGONDOLTÁK, KITALÁLTÁK

Szerencsére nem így alakult! A *Jégkorszak 3* visszavezet minket az első *Jégkorszak* szórakoztatási szintjére – a történet friss, az új szereplők bolondosak, viccesek: még a második részben csatlakozott társaság is igen csak jó, hiszen mostani kalandunkban dínóföldre nemcsak a kardfogú tigris-lajhár-mamut trió (első rész főszereplői), hanem mamutné és a két oposzsum (második részben érkeztek) is részt vesz. Sőt, csatlakozik hozzájuk a legeslegjobb arc, egy menyét – igazi telitalálat a szerepeltetése. Ahogy a kis dínófiókák is igen aranyosak, „édesany-

juk” pedig elég erőteljes. De a legjobb mégis a verbális humor – a *Jégkorszak 3* forgatókönyvírói nem spóroltak a felnőtteknek szánt poénokkal, így bátran kijelenthetjük, hogy ez a film nemcsak gyerekeknek, hanem mindenkinek való, sőt ajánlott is! Kapjuk a fricskákat, mi, emberek a menyéten keresztül, kapjuk a gúnyos megjegyzéseket a kis oposzsumok szájából, de akár mamutné néhány megszólalása is rólunk, emberekről húzza le a keresztvizet. Én magam a sajtóvetítésen a film szinkronos, 3D-s változatát láttam, mamutné magyar hangja 5 percig szokatlan volt, de aztán elfogadtam – a mamut, a kardfogú tigris és a lajhár magyar hangja a régi és kiváló, a menyét pedig... félisten! Maga a 3D-s technika inkább díszítés, mint funkcionális, azonban épp elegendő hozzátesz a filmhez ahhoz, hogy így nézzük meg – amennyiben van rá lehetőségünk. Azonban ha nincs, akkor se essünk pánikba, ez a film 2D-ben is ugyanolyan szórakoztató lesz, mint 3-ban.

A SZŐR, A HAJ, A SZÁRNY

Természetesen a technológia sokat fejlődött az első rész óta, az állatok félelmetesen kidolgozottak még akkor is, ha megőrizték eredeti formáikat – azért jó lenne egyszer összehasonlítani az Jég-

korszak 1-ben mennyi szőrszála volt Manfrédnak és most mennyi van... Aki nek van valami tippje, írja meg! Mindenesetre a dínók új kihívásokat hoztak mind fürgeségükkel, mind méreteikkel – ennek a film tökéletesen megfelelt, s bár a dinoszauruszok nem beszélnek, sőt, ennek ellenére igen fontos szereplők lettek a maguk „csöndes” módjában. Úgy gondolom, a *Jégkorszak 3* a frissen megszületett mamutbébivel abszolút tökéletesen megteremtette az utat a *Jégkorszak 4*-nek... S itt a végén még hadd idézzem kedvenc részletemet a filmből, amikor a menyét az oposzsumoknak mesél kalandjairól és az egyik félelmetes résznél az oposzsumok riadtan kérdezik:
– És meghaltál?
– Igen, de túléltem! – válaszolja a menyét.
Na ennyire jópofa a *Jégkorszak 3* – mindenkinek tiszta szívből ajánlom megnézésre. Mondom, MINDENKINEK!

GameStar



Vissza az első rész színvonalához – nézzétek meg jó sokan és szórakoztatok jól!



Steel Panther - Feel the Steel

(CD)

//Gyu

NEM HALLOTTATOK MÉG ERRŐL a bandáról? Na majd most... nagy kedvencem a 80-as évek, amikor döbbenetesnél döbbenetesebb hajmetál bandák aratták a sikereket, alkották a zseniális lemezeket és örökzöld dalokat... Amikor ezt a CD-t betettem a lejátszóba, csak annyit tudtam, hogy „ez valami hajmetál” banda 2009-ből. Aztán ami megszólalt... Lenyűgözött, elborított, totálisan kikészített. Láb dobog, haj lobog. A *Death To All But Metal* egyből egy elképesztően húzós nóta a legjobbak nyomdokain haladva. És ahogy megszólal ez a cucc, és ez a banda... a 80-as években álmódni sem mertek volna ilyen stúdiómunkáról. Aztán kiderül a titok: a Steel Panther voltaképp egy, a 80-as évek hajmetálját parodizáló csapat, a különbség csak az, hogy nem bénáskodással, meg lémerkedéssel humorizálnak, hanem a műfaj tökéletes ismeretével, az összes kliés szellemes, vicces felhasználásával. Ez talán amiatt lehet, hogy ezek

a fiúk eszméletlen jó zenészek, a dalok egyáltalán nem másolatok, hanem továbbgondolt, felsőfokú zenei humorral megáldott remek. Érdemes például a Whitesnake-„sláger” *Fat Girl (Thar She Blows)* szövegét és klipjét figyelni; a Bon Jovi-paródia *Party All Day (Fuck All Night)* is mestermű, s akkor még nem beszéltem a *Stripper Girl*-ről, ami bármelyik Poison-lemez kiemelkedő slágere lehetne (vagy a *Girl from Oklahoma*, amely az Extreme világából bukkan elő).

Aki érti a zenei humort, ismeri/szereti a 80-as évek metálját, és jól tud angolul, annak felüldülés lesz ez a lemez. A humor nem veszett ki a zenéből sem – a dal-szövegek „are fuckin’ important!” Mindenki másnak csak annyit mondhatok, hogy „this is a fuckin’ awesome hair metal album...” Érdemes megnézni a MySpace oldalukat is, kegyetlen jókat lehet röhögni rajta, de ehhez nem árt ismerni a 80-as évek rockvilágát. A Steel Panther ma, 2009-ben minden humor, fricska, műmájerkedés, színjátzás ellenére (vagy épp amiatt?) a világ <fütyül> legjobb hair metál zenekara, akik csináltak egy <fütyül> <fütyül> jó lemezt. Le a sapeccal...

GS ★★★★★

Fuckin’ cool, fuckin’ awesome, fuckin’ rocknroll!



Dream Theater - Black Clouds & Silver Linings

(CD)

//Gyu

ELKÉPESZTŐEN FANTASZTIKUS koncertet adott az Álomszínház a Papp László arénában július elsején: minden ismerősöm szerint, aki kint volt, a legjobb formában játszottak, a legjobb magyarországi koncertjük volt ez a mostani. LaBrie hangja tiszta volt és lendületes, a többiek pedig zseniálisak. Ennek fényében és ismerve a zenekar iránti szeretetemet, máris nagy boldogság volt a számomra a lemez 3 CD-s limited editionjéhez hozzájutni. A második korongon a marketingkampány felvételében kiadott feldolgozások szerepelnek, míg a harmadik CD az első lemez ének nélküli, instrumentális változatait tartalmazza – igazi gyűjtő ki ne hagyja! No de beszéljünk az egylemezes, „mezei” változatról, amin mindössze hat szerzemény található, de abból négy 10 perc feletti – ez az! Progger-rajongók azonnal otthon érzik magukat az első dalban: *A Nightmare to Remember* – hangulatok, ritmusok, melódiák változnak, tempó csökken, nő, ahogy az kell. Néhol a leg-

szebb *Images and Words* korszakra emlékeztet a szerzemény. Az ezt követő két dal, *A Rite of the Passage* és a *Wither* amolyan töltelék, legalábbis az átlagos DT-minőséget figyelembe véve: bármelyik másik progmetál csapat azért örülne ilyen dalnak. A *The Shattered Fortress* pedig Mike Portnoy epikus küzdelmének végét jelzi az alkoholizmussal szemben – utalásokkal a dalfolyam előző részeire (mint például a *Glass Prison*). A *The Best of Times* gyönyörű dallamai, váltásai egy ember küzdelmébe avatnak be a halálos kór ellen. Eleve elfogult vagyok minden olyan Dream Theater dallal, amelyben a spirít szó szerepel, ez pedig igazi mestermű, ahol végre Ruddess mester is kibontakozhat – szívfacsarás ez felső fokon, kérem szépen. No persze azért a többiek is hozzájárulnak, hogy ez egy progger remekmű legyen. A *The Count of Tuscany* pedig John Petrucci bizarr kalandjáról szól, amely egy báróval történt találkozásakor esett meg – szeretem az ilyen típusú, személyes élményekről szóló dalokat, bennem is bujkál néhány. Habár ez nem a legjobb Dream Theater lemez (ahol ilyen elképesztően magas a színvonal, ott nehéz is), de ismét a jó úton járnak a *ToT* és a *Systematic Chaos* melléfo-gásai után. Csak így tovább!

GS ★★★★★

Még nem az *Images and Words*, de közelít!



Roger Zelazny: (könyv) A Fény Ura

//Eskin

ROGER ZELAZNY amerikai SF- és fantasyíró neve nem lehet ismeretlen a magyarországi sci-fi rajongók számára.

Sajnálatos tény viszont, hogy magyarul alig jelent meg regénye, inkább novellákat ismerhetünk tőle, még a régi Galaktikákból, illetve legutóbb az *Agave 100* című novelláskötetben jelent meg tőle novella, meglepő csattanóval.

Visszont az Agave Kiadó most új sci-fi sorozatot indít, amelynek első tagja Roger Zelazny *A Fény Ura* című kötete, ami 1968-ban Hugo-díjat is megkapta, ráadásul még ma is eleven és friss, mondanivalóval teli, pedig nem mostani, no. Az olvasása közben úgy éreztem magam, mint anno, mikor először lapoztam bele a könyvtárban a régi, Kuczka Péter által szerkesztett Galaktikákba, pár oldal után teljesen elvarázsolt. Az elején eléggé kapkodtam a fejem, ugyanis rögtön belesöpönnünk a hindu istenek által uralt világba, s fokozatosan derül ki, hogy ki, miért

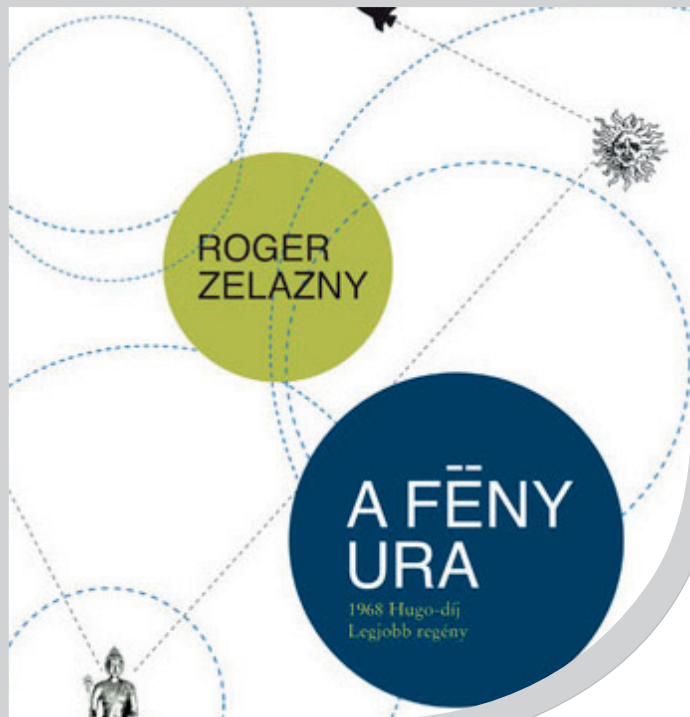
és hogyan is került oda, ahol épp leledzik. Épp emiatt nem könnyű olvasmány, minden sorára oda kell figyelni. A nyelvezete remek, kétféle stílus figyelhető meg: az egyik a mítoszok mesélőjének stílusa, a másik pedig a modern jelleg, mindkettő a történetből adódik és remekül erősíti a beleélésfaktort.

A történetről (nem akarok spoilerezni): valamikor a jövőben pár telepes elment egy távoli bolygóra, elfoglalták az őslakosoktól és ott új társadalmat alapítottak. A fő konfliktus a társadalom jellegén és alakulásán alapul. Mindegyik telepes (a regényben Elsők néven emlegetik őket) hindu istenek alakját, nevét és jellegét veszi fel, mindegyikük azt, akire hasonlít, ráadásul testcsérére is lehetőségük van, így élnek túl az ezredéveket. Főszereplőnk Sam, akit Mahasamatman néven is ismernek, ő Buddha szerepében lép színre, de megjelenik Kálí (egy Candi nevű nő volt eredetileg, több ezer évvel azelőtt), Jama, a halálisten és Agni, a tűz istene is. (A hindu mitológiát nem árt ismerni a regény olvasása előtt.)

Elgondolkodtató és letehetetlen olvasmány volt, bátran ajánlom mindenkinek, aki szereti a sci-fit.

GS ★★★★★

Hindu istenek egy modern világban



Disco Express – Nyalóka (CD)

//Gyu

A LEGJOBB MAGYAR GLAMZENEKAR újabb albummal jelentkezett, amely a stílus jópofa paródiája. Ezt a csapatot vérezen komolyan kell venni azoknak, akik nem veszik őket komolyan. Ellentmondásosnak tűnik a dolog, de ez buli és poén zene – humor, jópofaság, vídamság, fricska, orrmutatás, kinevetés stb. Zenei szempontból különbözőbb értéket nem hordoz az album, de ezt a kerettörténet és a dalok dalszövegei erőteljesen kárpótolják – bár aki ezt a lemezt „komolyan” veszi, az valószínűleg értetlenül fogja hallgatni a marhaságokat, amelyek a világ megmentéséről szólnak a Nyalóka fedőnévű akcióval, elhozva az emberiségnek a popzenét. Furcsa, hogy egy lapszámon

belül két parodizáló és zenei humorral tartalmazó lemez is összejön, de ez most így alakult – a különbség csak az, hogy míg a Steel Panther tagsága szakmájának legjobbjai közül kerül ki, a Disco Express társasága, bár minden tiszteletem az övék, nem árul el akkora hangszeres virtuozitást. Ez persze nem baj, a lemez poén, jópofa, aranyos, csak bírjuk megérteni. Aki nem tudja, az nem is fogja szeretni...



GS ★★★★★

Jópofa magyar glamparódia

Szergej Lukjanyenko: (könyv) Ugrás az űrbe

//Eskin

SZERGEJ LUKJANYENKO a kortárs orosz szerzők közül az egyik legismertebb Magyarországon, amit köszönhet a zseniális *Őrség-tetralógiának*, aminek épp a folytatását írja. Az *Őrségek* előtt jelent meg viszont a *Csillagok* „duológia”, 1997-ben. A magyar munkáim sajnálatos módon *A csillagok* *hideg játékszerek*-ről a fenti címre változott, viszont mindenképp megemlíteném, hogy a regény borítója remek lett, igencsak figyelemfelkeltő, nekem nagyon bejött. A történet összefoglalva: kétféle népre oszlik a galaxis, Erősekre és Gyengékre. Az emberek faja a Gyengékhez tartozik, őket „kihasználják”

az Erősek, azon fajokat pedig, amelyek az Erőseknek semmi hasznukra nincsenek, szimplán kiirtják. A főszereplőnk egy pilóta, Pjotr Krumov, aki a gépén talál egy idegen fajhoz, a Számlálókhoz tartozó egyént, aki mindenképp találkozni akar Pjotr nagypapjával – viszont Pjotrnek meg kellene semmisítenie a hajóját az idegennel együtt. A regény eleje hard SF-nek indul, azonban később vált, és ez igencsak előnyére vált.



GS ★★★★★

Lukjanyenko vitán felül kiváló regénnyel jelentkezett

Korpiklaani – Karkelo

(CD)

// Gyu

EZEK A FINNEK TUDNAK VALAMIT: a lemez első elhangzó szava ugyanis a **VODKA!** Proszit! Sőt, van sörözős dal is a lemezen. Ezt a kettőt értetem csupán, ugyanis a többi dal szövege finnül van – ettől lesz igazán autentikus a Korpiklaani folkmetal muzsikája. A finn népzene nem olyan bús és borongós, mint a magyar, így bátran állíthatjuk, hogy de rék északi nyelvrokonaink tudnak bulizni, és nem is akárhogy! A polka szól ezerrel, amelytől néha erősen ska- vagy punkjellegű részek vegyülnek a dalokba. Arról nincs tudomásom, mennyire autentikusak a dalok – vajon eredeti finn népdalokra épülnek-e a szerzemények, vagy a fiúk írnak népdalszerűen, avagy népiesen, de egy dolog tény: amellet,

hogy a lemeznek van egy bájos középkorias hangulata, a bulifaktor el-képesztően nagy benne. Tábortüzek körül örülten táncoló finneket vizionálok, akik vodkásüveggel a kézben fedezik fel épp, milyen szép az élet. És végül is erről szól a lemez – az erdei klán tagjai csak egy nagy bulit akarnak, minél vidámabban és minél több vodkával. Ja, a lemez címe magyarul parti. Én megmondtam!



GS ★★★★★☆

Hatalmas buli az erdei klánnal

Stryper – Murder by Pride

(CD)

//Gyu

H A MEG AKARUNK HALLGATNI egy igen jó énekest, akkor azonnal inzeráljuk ezt a CD-t a lejátszónkba: **Michael Sweet** élete legszebb pillanataira emlékeztetően énekel, sikít, kiabál – mintha egy percet sem öregedett volna a 80-as évek óta, amikor a Stryper igazi világszenzáció volt, mint keresztény daltamosrock-csapat. Aztán 1999-ben újjáalakultak, és íme, itt a második album az újjáalakulás óta. Ami azonnal feltűnik, az az, hogy az eltelt évek nem öregítették meg a srácoakat – a muzsika friss, ropogós, jól fogyasztható; részemről fátylás (kör)menet, hogy a Stryper újra itt van. Pedig manapság nem olyan „egyszerű” az élet, mint a 80-as években volt, amikor bármerre dob-

tunk el egy követ, ilyen stílusú bandákba ütköztünk – viszont hozzák a megszokott színvonalat. S most lehet fanyalogni, hogy „dehát a 80-as éveknek és annak a zenének vége...” Dehogy van vége, sőt – lehet „rettegni”, hogy visszatér! És persze ott van a lemezen a Boston-klasszikus, a *Piece of Mind* feldolgozása – már ezért (is) megéri beszerezni!



GS ★★★★★☆

A sárga-fekete csíkosak tolják a rockot ezerrel! Halleluja!

Outload – Outload

(CD)

//Gyu

HŰ, DE VÁRTAM ezt a lemezt – **Chandler Mogel (Talon)** énekes, a **Firewind** két tagja, **Bob Katsionis** és **Mark Cross**, illetve **Tony Kash** és **Jason Mercury** alkotja az **Outload**ot. A kezdő dal Deep Purple-ös, Rainbow-szerű dallamai után jön a húzó nóta, a *We run* – friss, dögös, hardrock 2009-ben elképesztő kórossal. Ezek a fiúk nem definiálnak újra semmit, sőt forradalmat sem indítanak el. Egyszerűen csak azt teszik, amihez a legjobban értenek: lendületes, dallamos rockzenét játszanak. Aztán itt a *Tonight West Coast* megszólalása: mintha a *Toto Hold the Line*-jának kisöccse lenne – no persze korszerűre hangszerelve. Ha le-

het illet zenére mondani, hogy „olyan, mintha hájjal kenetnének”, akkor az Outload lemeze pont ilyen. Első lemeznek kiváló, bár én még érzek egy-két pontot, ahol lehetne javítani, de bízom a sráokban, hogy a második album a nagy elődök (Survivor, Foreigner, Toto, Deep Purple, Rainbow stb.) szintjére röpíti majd a srácoakat. Első hallásra a képesség jócskán megvan bennük – én szurkolok nekik.



GS ★★★★★☆

Nagyon jó debütáló lemez egy tehetséges társulattól

Cain's Offering – Gather the Faithful

(CD)

//Gyu

TUDJÁTOK, ki az a Jani Liimatainen? Nem, nem finn fociista, hanem a Sonata Arctica egykori gitárosa. Ezt persze akkor is kitaláltam volna, ha nem tudtam volna, ugyanis amint megszólal a Cain's Offering lemeze, kb. 2 másodperc alatt a Sonata Arctica neve ugrik be. Persze az énekhang is azonnal ismerős lesz, hiszen nem más, mint Timo Kotipelto (Stratovarius, Kotipelto) tor-náztatja a hangszárait. A billentyűs Mikko Härkin, a basszusgitáros Jukka Koskinen és a dobos Jani „Hurtsi” Hurula – igazi finn allstar-csapat, ez tisztán a nevekől megállapítható. S hogy zeneileg milyen? Kérem szépen, a powermetal besorolást magára vevő

társaság olyan, mintha a Stratovariust keresztetűk volna a Sonata Arctica-val – Liimatainen mester írta az összes dalt, amelyeknek így erős Sonata flingjük van, míg Kotipelto mester hangjához erős Stratovarius-fűszerezés adódik. Hogy ebből valami borzalmas is kijöhetne? Akár. Ezúttal viszont szerencsénkre nem ez a helyzet – a Strato Arctica... izé, a Cain's Offering kiváló albumot rakott össze.



GS ★★★★★☆

„Strato Arctica”, az új finn csodacsapat

WOLFENSTEIN

KÖVETKEZŐ
SZÁMUNK
MEGJELENIK
AUGUSZTUS
20.

Folytatást készíteni egy legendás játékhoz soha nem könnyű. Főleg, ha ez a játék egyidős magával az FPS-műfajjal, és úgy hívják: *Wolfenstein 3D*. A lengyel gyökerekkel büszkélkedő William „B.J.” Blazkowicz következő számunkban visszatér, hogy újra megálljt parancsoljon a földöntúli erőkkel játszadozó náci hadigépezetnek, a maga nem épp humánus módján. Jövő hónapban így az is kiderül még, hogy a fejlesztést magára vállaló Raven Software képes volt-e olyan színvonalon tovább egyengetni a *Wolfenstein* mítoszának útját, mint ahogyan azt az elmúlt évtizedekben az id Software tette. Augusztusban *Wolfenstein*-teszt!



RED FACTION: GUERRILLA

Mai napig divat a játékok körében, hogy egyetlen igazi ficsőr köré építik föl magukat, minden egyéb játékmechanizmust ennek alárendelve. Így eshetett meg, hogy az évek alatt a Red Faction név egybeforrta a pusztítás fogalmával. A konzolos verziót már kívülről fűjük, de végre itt a PC-s *Red Faction: Guerrilla* is – a következő hónapban pedig azt is elmondjuk, hogy a kötelező nagyfokú rombolás mellett került-e bele még más egyéb jó tulajdonság, amiért felfelé kerékhathatjuk a végső százalékot.



BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Denevérruhába öltözve üldözni a bűnt meglehetősen furcsa vállalkozás, ám Batman ezúttal nem eme érdekes hóbortja miatt kerül az arkhami elmegyógyintézetbe. Hősünk már azt hitte, hogy végleg elkapta és biztonságos helyre küldte Jokert, amikor az ellenfelünk kiszabadul, és az embereivel megszállja az intézményt. Nekünk pedig nem marad más választásunk, mint a sötétben lopakodva és hangtalanul lecsapva a végén újra rács mögé küldeni a vigyort.



DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION

Csakúgy mint a filmek világa, a játékok is teli vannak legendás párosokkal, mint például Kane & Lynch, Ender és Mazur (ők kicsit máshogyan), vagy épp Jack Slate és Shadow. Az utóbbi kettő kapcsolatának kialakulásába nyerhetünk betekintést, hiszen a *Dead to Rights: Retribution* a sorozat teljes újrameseléséért tűzte ki céljává, amiben egyaránt irányíthatjuk majd a véres módszereiről ismert Jacket és az ő harapós négy lábú barátját, Shadow-t. Mindemellett pedig tanúi lehetünk nem épp zökkenőmentes megismerkedésüknek is.



COMMAND & CONQUER 4

Igen, minket is letaglózott a derült égből érkezett bejelentés, és valljuk be: az EA tudja, hogyan kell egy szempillantás alatt lázba hozni az összes gamert, de legalábbis egy jelentős hányadát. A *C&C 4* már az első kiszivárgott információk alapján is a sorozat egyik legújabb címének ígérkezik, ami érthető is, hiszen az EA értelem szerien hatalmas tűzijátékkal szeretné végleg lezárni a legendát. 2062-ben a Tiberium elterjedése összekovácsolja a két ősi ellenfelet, a GDI-t és a NOD-ot, hogy közösen harcoljanak az emberiség fennmaradásáért.



MINDEN HATÁRON TÚL

Azon szerencsések közé tartozunk, akik élőben vehetnek részt az MSI Master Overclocking Arena 2009 európai döntőjén, amelyet Münchenben rendez a tajvani székhelyű gyártó. Természetesen mi csak megfigyelőként leszünk jelen, a versenyzés az OCTeam Hungary csapatra marad, akik az Intel Core i7-es platformjából próbálják meg kihozni a maximumot. Ha kíváncsi vagy, hogy hányadik helyen végeztek, illetve milyen volt maga a verseny, akkor feltétlenül lapozz bele az augusztusi Mélyvízbe!

KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK: MEG-LE-PE-TÉS!

MEGÁLLÍTHATATLANUL TOMBOL A NYÁR, így aki teheti, a vízparton süpped, bambival vagy sörrel a kézben tátott szájjal nézi, ahogy falatnyi bikiniben pompázó virágszálak fagyíért állnak sorba, s amint a kedves idős nagyszülőket vidám gyermekricsaj közepette donyják körül a víz látványától túlpörgött unokák. Hát igen, a nyári szabadság varázsa! Valószínűleg a megszáporodott nyaralások miatt lassult le erőfelé az ügyintézés, de a dolgok jelen állapotában még nem merjük elkiabálni augusztusi teljes játékunkat. Ha ugyanis valami mégis közbejönne, akkor felkoncolna minket a dühödt tömeg, azt pedig nem szeretnénk. Legyen ez tehát egy kellemes meglepetés, amit majd a GSO-n közlünk veletek az elkövetkezendő napokban. Addig is forgassátok haszonnal júliusi számunkat, a vízparton süppedve, bambival vagy sörrel a kézben tátott szájjal nézve... <végtelen ciklus>





MOBILKÓD NYEREMÉNYJÁTÉK

HOGY MI EZ?

Ez egy mobilkód, amely egy webcímet rejt! Ha még sosem hallottál a mobilkódról, itt elolvashatod, hogy mi is ez: gamestar.hu/mobilkod

HOGYAN TUDOM KIKÓDOLNI?

Mobiltelefonnal vagy webkamerával lefotózod, az ingyenes dekódoló programok egyikével emberi nyelvre fordítod.

(Dekódoló programokat szintén a gamestar.hu/mobilkod címen találsz!)

HOGYAN NYERHETEK?

Ellátogatsz arra a webhelyre, amit a dekódolás után kapsz és megadod az e-mail címedet augusztus 5. éjfélig.

MIT NYERHETEK?

Kettő darab csúcskategóriás, ergonomikus tervezésű lézeres Pleomax gamer egeret, hét programozható gombbal, 3200 dpi-s, tengelyenként külön állítható érzékenységgel.

GameStar



Tejjes DVD-tartalom

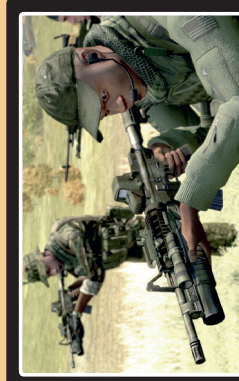
GameStar

2009. JÚLIUS



PLUSZ

E havi Plusz rovatunkban a Street Fighter IV-hez kiadott benchmarkot találhatjátok. A Capcom folytatja jó szokását és lehetővé teszi számunkra, hogy még megjelenés előtt tesztelhesünk, aktuális játékaik hogy futna PC-nken



DEMÓ

Kiemelt demónk az Arma 2: hosszú évek után megérkezett a nagy sikerű háborús szimulátor folytatása, ezúttal még hitelesebb élményt nyújtva: fejlettebb ellenfelek és társak, gyönyörűbb környezet

DEMÓK

Arma2
Ice Age 3
Overlord 2
Trine

GSTV MŰSOR

Felkontf
Játékvideók
Másvilág
Mélyvíz
Aréna
Kerekasztal

JAVÍTÁSOK

Arma 2
Blood Bowl
Necrovision
Sims 3
Spore

MINI JÁTEKOK

Alien Abduction
Aces: High Over Yelkor Island
Annie the Android
Push Push Penguin

MÉLYVÍZ

Driver: ATI v9.5, Nvidia v.185.95

Video: VLC Player, SLD Codec Pack, DivX

File Manager: Total Commander, FlashGet
Audio: Winamp

Grafika: HyperSnap-DX,

Iran/View, GIMP, Paint.NET
Internet: Internet Explorer 7,
Firefox 3, SmartFtp

Chat: Windows Live
Messenger, mIRC

Tömörítő: WinRAR, WinZip
Vírusirtás, spam: NOD32,
MPP Desktop levezetőrő
DVD-író szoftver: Burn4Free
Irodai programok:
OpenOffice

HÁTTÉRKÉPEK

Armo 1404
Bionic Commando
Blur
Call of Juarez: Bound in
Blood

Dead Rising 2

Ghostbusters
Mass Effect 2
Modern Warfare 2
Overlord 2
Prototype
R.U.S.E.

Red Faction Guerilla

Red Steel 2
Resident Evil: the Darkside
Chronicles

PC DVD ROM

ARCANUM

IDG GS0907

GameStar

PC DVD-ROM



ARCANUM
OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA

ALKOSD MEG ÁLMAID VASÚTVONALÁT!

TRAINZ™
SIMULATOR
2009

World Builder
EDITION



A TRAINZ SZOROZAT EDDIGI LEGTELJESEBB ÉS LEGÖSSZETETTEBB KIADÁSA



- Vezess gőz-, dízel- vagy elektromos mozdonyokat!
- Irányítsd teljes, interaktív vasútvonaladat 3D környezetben!
- Építsd fel saját vasúthálózatodat!

TÖBB MINT 1 MILLIÓ ELADOTT PÉLDÁNY MÁR A BOLTOKBAN!



PC
DVD

MAGYAR NYELVŰ VÁLTOZAT
MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZZA A
CDPROJEKT



GIGABYTE™

gyedülálló technológia a GIGABYTE-tól

Ultra Durable™



2 Unciás
Rézzel készült NYÁK

50,000 hr.

Japán gyártmányú
szilárdelektrolitos kondenzátor

Alacsony eredő ellenállású MOSFET

Ferritmagos
tekercek

Egyedi Szuperképességek

Az első dupla mennyiségű rézzel készült nyomtatott áramkörű alaplapok!

A 2 unciás rézzel 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