

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2009. AUGUSZTUS
1995 FORINT

GameStar

AJÁNDÉK TELJES JÁTÉK:

Wars and Warriors:
Joan of Arc

COMMAND & CONQUER 4

GUITAR HERO: WORLD TOUR

COLIN MCRAE D.I.R.T. 2

ANNO 1404

RISEN

EXKLUZÍV TESZT

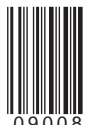
WOLFENSTEIN

Az FPS-ek ősatya visszatért: végigjátszottuk és leteszteltük, Magyarországon először!

www.gamestar.hu

2009/08
1995 Ft

GameStar
IDG
HUNGARY



9 771787 902009 09008



**DEAD TO RIGHTS:
RETRIBUTION**

Max Payne nyomdokain



**STAR WARS:
THE FORCE
UNLEASHED**

Ide veled, régi kardom!



GAINWARD

www.gainward.hu

Gyárilag tuningolt kártyák 3 év garanciával!

0025-NVIDIA GF GTX260 55nm 896MB

HDMI



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



0261-NVIDIA GF GTS250 1024MB

HDMI



NVIDIA GeForce™ GTS 250
745 MHz GPU
DirectX 10
1024MB/256-bit DDR3 memória
1100 Mhz (DDR2200) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / 3-Way SLI
HDMI + DVI + VGA

0032-NVIDIA GF 9600GT 512MB HDMI

HDMI



NVIDIA GeForce™ 9600GT
650 MHz GPU
DirectX 10
512MB/256-bit DDR3 memória
900 Mhz (DDR1800) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / SLI
HDMI + DVI + VGA

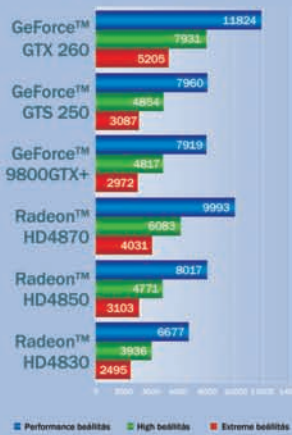
0278-NVIDIA GF 9500GT 1024MB HDMI DVI

HDMI

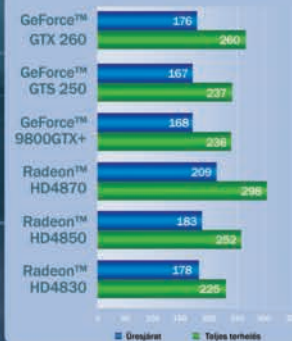


NVIDIA GeForce™ 9500GT
550 MHz GPU
DirectX 10
1024 MB DDR2 memória
400 Mhz (DDR800) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / SLI
DVI + VGA + HDMI

3DMark Vantage 1.02



Áramfogyasztás (W)



Tesztkonfiguráció:
Intel Core i7 965@3.2GHz
Windows Vista Ultimate Edition x64
Catalyst 9.2/GeForce 182.06

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

HKC

HŰTÉS MAGASFOKON.



HKC USP-7630 moduláris tápegység

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



HKC 7062GB Blue Ház

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



HKC USP-5550 extra halk tápegység

Teljesítmény: 550W | 12cm Fan
Ventillátor zajszint: <20dB
extra passzív PFC | 1x20+4 pin
6xMolex | 2xFDD | 1xP8-pin
4xS-ATA | 2xPCI-E | 1x8-pin (4x2)
CE minősítés
2 év garancia



HKC 7062GR Red Ház

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



HKC USP-5580 extra halk tápegység

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



HKC USP-3430 extra halk tápegység

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





Ó, GS! GSO!

Archaikus sirámok életünk nehézségirül meg ofc szépségirül

EMLÉKSZEM, RÉGEN UGYAN nem sokat aludtunk egy-egy lapszám elkészítésének hajrájában (igaz, azt a keveset legalább nem hálózsákban, a szerkesztőségi asztalok alatt, mint az igazi matuzsálemek, pl. CoVBoy), de utána jött a jól megérdemelt pihenés. Ahogy elment a lap a nyomdába, mintegy varázsütésre felszívódtunk, a szerkesztőségben ördögszekeret görgetett a szél, és ha az ember erősen fűlelt a vizes irányába, még a farkasokat is hallotta a távolban vonyítani. Aztán beindult a GameStar Online, és persze újra és újra és újraindult: mára közel ugyanannyi időt töltünk el építésével-szépítésével, mint amennyit a magazinnal, és egy-egy befejezett lapszám is csak annyit jelent, hogy pár hétig újra teljes gőzzel weboldalunkra koncentrálnunk. Ez persze meg is látszik rajta, a gamestar.hu az évek során Magyarország legnagyobb játéportálja lett, fontosságát pedig mi is hangsúlyoznánk jobban, mint hogy esténként már maga Gyu

tálalja ott Nektek a legfrissebb, legérdekesebb híreket. Ez kicsit talán felvágósan hangzott, de mindenki lesz szíves a jóindulat hermeneutikájával közelíteni, ha kérhetem.

A GS ÉS A GSO PERSZE tökéletesen megfér egymás mellett, remekül kiegészítik egymást: akinek a gyorsaság a legfontosabb, az a weboldalon minden hírt, képet, videót megtalál, ami csak érdekes lehet a játékok bűvös-bájos világából. Aki pedig még a XXI. században sem hajlandó lemondani arról a luxusról, amit a papírra nyomtatott magazin lapozgatása, olvasgatása, kényelmes nézegetése jelent (a fórumon néhányan beismerték, hogy még szagolgtják is, lelkiük rajta), annak íme, itt van a lap. A weboldalra nem lehet átültetni azt a vizuális többletet, ami a magazinban megjelenik: egy nagyobb cikk például, amin több napig is dolgozik egy grafikus, online-ra ültetve egyszerű szöveggé és néhány képpé egyszerűsödik. A weboldalnál azonban nincs leadás, nincs szü-

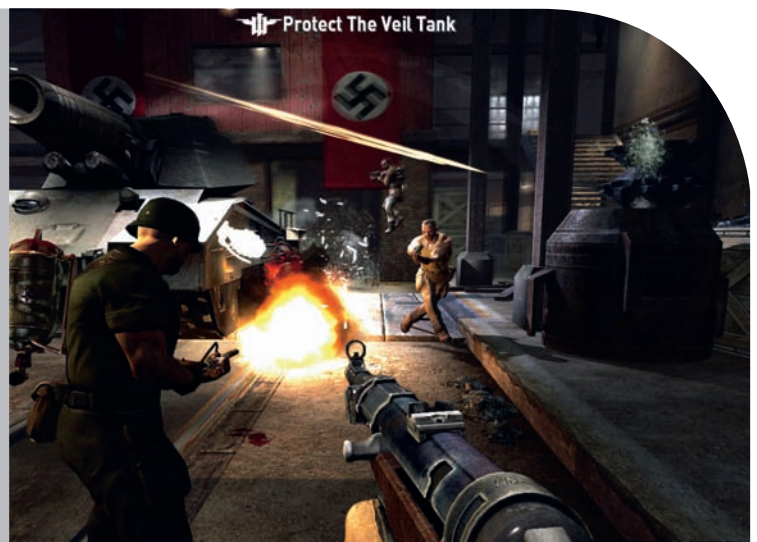
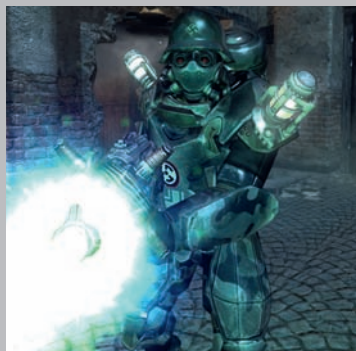
net két lapszám között, nincs olyan, hogy túl hosszú egy cikk (mint most), hogy már nem fér be egy anyag (mint most), vagy hogy nem ér ide időben egy tesztverzió (mint most, *Batman: Arkham Asylum*, hahó!). És persze a lapban viszonylag macerás lenne élőben tudósítani a játékvilág nagy nyárvégi eseményeiről, például a BlizzConról vagy a Gamescomról... de majd online-on, csak figyeljétek.

A MEGOLDÁS TEHÁT: fogjunk egy *GameStar* magazint (például ezt, amit már úgyis fogtok) és irány a vízpart, vagy bármilyen nyaralásra-pihenésre alkalmas hely, ami a változatosság kedvéért nem a gép előtti zugot jelenti. Ha pedig újra gépközelben vagytok, irány a GameStar Online. Aztán előlről, és újra – így szép az élet. Közben majd ősz lesz (csak szólok), aztán meg tél (ha valami közbe nem jön), de egyvalami biztosan nem változik: GS4evah.

mazur

46 CÍMLAPSZTORI WOLFENSTEIN

Mivel a *Wolfenstein* tesztverzióját súlyos titoktartási kötelezettségek miatt nem adhatta ki a forgalmazó BSC, Duncan kollégánk rutinos kiküldött tudósító módjára két napra beköltözött az irodájukba és ott játszotta végig a játékot. Minket nem lehet zavarba hozni!



GameStar

TARTALOM /08

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN



BEMELEGÍTÉS

- 6 DVD-TARTALOM
- 8 ARÉNA

ÚJDONSÁGOK

- 12 COMICCON 2009
- 14 HÍREK
- 22 DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION
- 26 RISEN
- 32 COMMAND & CONQUER 4
- 34 SILENT HUNTER 5
- 36 JÁTÉKOK A LÁTHATATLANBAN
- 38 STAR WARS THE FORCE UNLEASHED: ULTIMATE SITH EDITION
- 40 TOP 10 MÁSODIK VILÁGHÁBORÚS JÁTÉK
- 42 ASSASSIN'S CREED 2

JÁTÉKBEMUTATÓK

- 46 WOLFENSTEIN
- 52 EGY KÁVÉ MELLETT... ANDRES BORDEU-VAL
- 54 BIONIC COMMANDO
- 58 ANNO 1404
- 62 GUITAR HERO WORLD TOUR
- 66 GHOSTBUSTERS
- 72 FALLOUT 3: MOTHERSHIP ZETA
- 74 VIRTUA TENNIS 2009
- 76 TALES OF MONKEY ISLAND - CHAPTER 1
- 78 ZENO CLASH
- 80 ICE AGE: DAWN OF THE DINOSAURS
- 81 G.I. JOE
- 82 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MÉLYVÍZ

- 84 HÍREK
- 87 ASUS P7P55D DELUXE
- 88 SAPPHIRE HD4650 1GB AGP, WD PASSPORT ELITE TITANIUM 500GB
- 89 LOGITECH G19 KEYBOARD, MSI R4870 CYCLONE SOC
- 90 IRÁNY AZ ISKOLA, KEZDŐDJÉK A GÉPÚJÍTÁS
- 92 INTELES ALAPLAP JÁTÉKRA ÉS MULTIMÉDIÁRA
- 94 INTEGRÁLT ALAPLAPOK WINDOWS 7-TÁMOGATÁSSAL
- 96 ACER ASPIRE PREDATOR BEMUTATÓ
- 98 GALAXIS 3D-ÚTIKALAUZ STOPPOSOKNAK
- 100 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BELEMENÉS

- 102 TÍZÉVES A GAMESTAR! #8
- 104 AION FEJLESZTŐI NAPLÓ #4
- 106 KI ITT BELÉPSZ, HAGYJ FEL MINDEN PERCEDDEL
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



46 WOLFENSTEIN

Blazkowicz kalandajin ismét sokat okkultunk



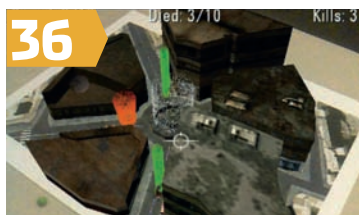
58 ANNO 1404

A birodalomépítés ezennel újradefiniálva



32 COMMAND & CONQUER 4

Vajon méltó befejezése a legendának?



36

JÁTÉKOK
A LÁTHATATLANBAN



96

ACER ASPIRE
PREDATOR BEMUTATÓ



98

GALAXIS 3D-ÚTIKALAUZ
STOPPOSOKNAK



GYORSKERESŐ

| | |
|-----------------------------|----|
| ANNO 1404 | 58 |
| ASSASSIN'S CREED 2 | 42 |
| BIONIC COMMANDO | 54 |
| COMMAND & CONQUER 4 | 32 |
| DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION | 22 |
| FALLOUT 3: MOTHERSHIP ZETA | 72 |



| | |
|--------------------------------------|----|
| G.I. JOE | 81 |
| GHOSTBUSTERS | 66 |
| GUITAR HERO WORLD TOUR | 62 |
| ICE AGE: DAWN OF THE DINOSAURS | 80 |
| RISEN | 26 |
| SILENT HUNTER 5 | 34 |
| STAR WARS THE FORCE UNLEASHED: | |
| ULTIMATE SITH EDITION | 38 |
| TALES OF MONKEY ISLAND - CHAPTER 176 | |
| VIRTUA TENNIS 2009 | 74 |
| WOLFENSTEIN | 46 |
| ZENO CLASH | 78 |

MEET DA TEAM

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



NÉV: Duncan Ballilol
KORA: 27
SZERET: nem szeret
NEM SZERET: szeret
KEDVENC JÁTÉKA: GTA4, Fallout 3
EZT TOLJA: Wolfenstein, Sims 3

A kis Duncan 1982-ben látta meg a napvilágot, vagyis jelenlegi életkora éppen 27 év, nem pedig 45, amennyinek nézni szokás. Számos tehetsége közül először a megállás nélkül történő pófázás különleges adottsága került felfedezésre, miután a sírás helyett cicerói körmondatokban kezdte el anyja tudtára adni a kajával, bevizeléssel és a világ keletkezésével kapcsolatban felmerülő észrevételeit. Ennek következtében az ország első csecsemője lett, aki hangszigetelt kisgyermekként, néhány babacsörgő, valamint Bernard Shaw: Politikai ABC című munkájának társaságában. Képességeit először rádiós műsorvezetőként kamatoztatta, amely foglalkozási körben ugyan ártatlanok százait kergette öngyilkosságba tragikusan rossz poénjaival, de legalább megkímélte az emberiséget attól a lehetőségtől, hogy színész legyen (minthogy arra hosszú esztendőikig komoly törekvései voltak). Játékkritikai pályája során megfordult lapunk legfőbb konkurenciájánál is, ahonnan még kettőezeralhányban átigazolt, majd mivel egy későbbi bonyolult eseményt követően nem hagyta



el újra a GameStar stábját, ezért aztán riválisunknál a mai napig a szolid megvétel tárgya. Van is arrafelé egy mondás: „Jaj, ezek a pesti utcák! Már megint egy duncanbe léptem!” A GameStar tehát régi/új hazája a fiúnak, aki nem mellékesen testvérlapunknál, a PC Worldnél is jelentős pozíciót tölt be. Játékszágitörőként szakterületébe vágnak az FPS-ek, az RTS-ek, valamint azok a besorolhatatlan kategóriájú játékok, amelyek dobozához senki más nem hajlandó hozzáérni a szerkesztőségben. Az elmúlt években több nagyszerű elismerést, díjat is besöpört, köztük a „legrosszabbul öltözött magyar nem celeb” és a „testépítéssel látható eredmény nélkül a legtöbbször próbálkozó földi lény” kategóriában. Mottója: „Amit ma elhalasztasz, holnap még megtehetsz.” Számos teendője mellett egyébként jelenleg az ELTE Állam- és Jogtudományi karának nappali tagozatos hallgatója, ami GameStar-karrierje szempontjából ugyan teljesen irreleváns, de mégis beírta ebbe az önéletrajzba, mert egyrészt menőnek gondolja, másrészt mert egyelőre nem sikerült elérnie az erre az oldalra előírt karakterszámot. Tervei közt szerepel továbbá, hogy politikai karrierbe kezdjen a Magyar Gamer Párt elnökévé, aminek megalapozásában nagyban számít az olvasók megtisztelő bizalmára és tevékeny részvételére.

IMPRESSZUM

| | |
|---|-----------------------|
| SZERKESZTŐSÉG | |
| Főszerkesztő: Virág Márton (mazu) | mviragh@idg.hu |
| Főszerkesztő-helyettes: Fülöp Viktor (ender) | vfulop@idg.hu |
| Szerkesztők: | |
| Dragon György (Gyu) | gyu@gamestar.hu |
| Gyepes Máté (Matteo) | mgyepes@idg.hu |
| Kálvin Balázs (Flatline) | bkalvin@idg.hu |
| Csoma Péter (Zarathos) | pcsoma@idg.hu |
| Bátty „Kurgan” Zoltán (BZ) | bz@gamestar.hu |
| Szerkesztőségi asszisztens: | |
| Gombos Zoltán (Vakka) | zgombos@idg.hu |
| Munkatársak: | |
| Balla „Brüno” Zoltán (Duncan) | duncan@gamestar.hu |
| Balla Ákos (Mayer) | mayer@gamestar.hu |
| Beregi Tamás (Berr) | berr@gamestar.hu |
| Borsos Gyula (Gullius) | 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 |
| Videoszerkesztő: Kálvin Balázs (Flatline) | flatline@flatline.hu |

| | |
|--|------------------------|
| GameStar Online | |
| Főszerkesztő: Fülöp Viktor (ender) | vfulop@idg.hu |
| Programozás: Abonyi Dávid | dabonyi@idg.hu |
| Munkatársak: | |
| Borsos Gyula (Gullius) | 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 |
| Korrektúra: | |
| Hajdú Éva (Eskin) | ehajdu@idg.hu |
| Szerkesztőségi ügyelet: Horváth Lászlóné | |
| 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 | |
| Műszaki vezető: Babinecz Mónika | |
| 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: Bohn Andrea | abohn@idg.hu |
| Telefon: 577-4316, fax: 266-4274 | |
| E-mail: keriroda@idg.hu | |
| Mediaajánlatok: idg.hu/media | |
| E-mail: keriroda@idg.hu | |
| MARKETING | |
| Marketing munkatárs: Kovács Judit | jkovacs@idg.hu |
| KONFERENCIA | |
| Rendezvény szervező: Bödör Eszter | ebodor@idg.hu |
| TERJESZTÉS, ELŐFIZETÉS | |
| Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika | mbabinecz@idg.hu |
| Terjeszti: A kiadványt a LAPKER ZRT., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hírlapkezelőknél, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hírlapkezelés@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300). | |
| A GameStar régebbi számai, és ajándékterjesztési megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen. Megjelenik minden hónap harmadik csütörtökén. | |
| GameStar dupla DVD melléklettel: 1 995 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4 920 Ft, 1/2 éves előfizetés: 9 870 Ft, 1 éves előfizetés: 19 020 Ft | |
| GameStar dupla DVD melléklettel: ISSN 1787-9027 | |

JOGI KÖZLEMÉNYEK
 Jogi közlemények Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését.
 A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelölt képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken található programok a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal. A hirdetések a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezelik, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.
 Lapunkat a MATESZ auditálja.
 Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.



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

TELJES JÁTÉK: WARS & WARRIORS: JEANNE D'ARC

JEANNE D'ARC a francia történelem jelentős alakja, így elkerülhetetlen volt, hogy előbb-utóbb készüljön olyan játék, amely a rendkívüli stratégiai tehetséggel megáldott fiatal lány történetét dolgozza fel. Aktuális teljes játékunk egy a hősnő nevével fémjelzett művek közül, akció és stratégia egyedi keverékéént próbálja meg visszaadni a százéves háború állását megfordító csatákat. Hősnőnk harmadik személyű nézetből irányítva százszámra kaszabolhatjuk az angol katonákat (hasonlóan a rendkívül népszerű *Dynasty Warriors* sorozathoz), de ha a helyzet úgy kívánja, hogy nagyobb seregbe van szükségünk, akkor egy pillanat alatt felső nézetbe váltva hagyományos stratégiai játékokhoz hasonlóan irányíthatjuk a katonáinkat. Ezeken kívül némi szerepjátékos beütést is találhatunk a játékban, mert hősnőnk képességeit folyamatosan fejleszhetjük.



HARDVERIGÉNY minimum

Pentium III 800 MHz,
256 MB RAM,
NVIDIA GeForce 2/ATI Radeon

HARDVERIGÉNY ajánlott

Pentium IV 1,5 GHz,
256 MB RAM, NVIDIA GeForce 3 Ti,
ATI Radeon 8500



TARTALOM
2009. AUGUSZTUS

7 műsor
2 óra 26 perc

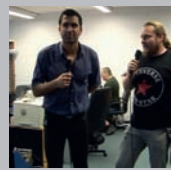
JÁTÉKOK

| | |
|------------------------|-------|
| { Delta Force Xtreme 2 | 0:00 |
| { Venetica | 7:10 |
| { Divinity 2 | 8:46 |
| { Champions Online | 12:03 |
| { Tropico 2 | 15:20 |

MÉLYVÍZ

| | |
|---|-------|
| { ASUS P7P55D Deluxe és Gigabyte GA-EP55-UD4P alaplap | 0:00 |
| { Point of View Mobil miniPC | 6:30 |
| { LG KS360 mobiltelefonok | 11:20 |

A HÓNAP VISSZATÉRÉSE A FELKONF RÉGI SZEREPOSZTÁSÁBAN



A Felkonfban újra találkozhattok Duncannel és BZ-vel (igen, az a karcsú fickó ott BZ, aki jó sok kilót ledobott magáról – ez úton is gratulálunk neki). Moka és kacagás az irodában, miközben a többiek próbálták volna dolgozni...

A HÓNAP VIDÁMSÁGA A MÓKÁS KEREKASZTAL



Az e havi Kerekasztal témája halálisan komoly volt, ámde a múlt havi tapasztalatok alapján ha Matteo ott van, abból vidámság és kacagás lesz – ezt még Duncan sem tudta ellensúlyozni. Hiába akart lejámi az adásidő, csak mondták, mondták, mondták... Nem baj, egyszer csak vége lett.

A HÓNAP HÁTTÉRVILÁGÍTÁSA MÁSVILÁG A NAGYVILÁGBAN



Ugye a világ szó régiesen világhosszát is jelent („Virágéknál ég a világ, sütik már a rántott békát...”), így bátran állíthatjuk, hogy a Másvilág ezúttal Más Világításba került – kint tombolt a vihar, így Eskin és BZ ezúttal egy ablakba szorulva voltak kénytelenek egy kicsit kultúrát juttatni nektek. N-Joy!

Demigod

A népszerű Warcraft 3 játékmód által inspirált Demigod ugyan már fél éve megjelent, de azoknak, akik még nem döntöttek el, hogy érdemes-e beruházniuk rá, megérkezett a demó is, hogy ingyen belekóstolhassanak a játékba.



TOVÁBBI DEMÓK A DVD-N:

FUEL
Hearts of Iron 3
Nation Red

Plusz: Resident Evil 5 benchmark

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

ESET SMART SECURITY DOBOZ (K5VZBT)



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 feltelapítod a DVD-melléklet Mélyvíz részlegében található Eset Smart Security kliensprogramot, majd ezek után ellátogatasz 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 (K38784)



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

HASZNOS PROGRAMOK

amelyekre szükséged lehet

DRIVER: ATI 9.6 XP/Vista,
NVIDIA 190.38 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 3.5

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 GS0908 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. Az Wars & Warriors: Jeanne d'Arc telepítéséhez a DVD „Teljes játék” menüpontjában található útmutató.

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 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
- Battleforge Game Points.....6 190
- BlackStrike: Stalingrad.....3 090
- Blacksite.....1 990
- Blood Bowl (Vérucok) HU.....8 990
- Broken Sword 4.....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 2 goty.....4 190
- Call of Duty 4 goty.....13 490
- Call of D. World at War.....6 990
- Call of Juarez.....1 990
- Call of Juarez 2.....7 990
- Céh 2 (Guild 2) HU.....2 090
- Céh 2: Veleence 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.: Idegenlégő 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.....1 990
- Command&Conquer 3.....4 190
- C&C 3 Kane's Wrath HU.4 190
- Red Alert 3 HU.....12 490
- RA 3: Uprising (letölt.kód) 7 290
- Company of Heroes goty.....3 090
- Comp. of H: Tales of Valor.8 290
- Condemned.....2 490
- Conflict Denied Ops.....1 990
- Counter-Strike Anthology...4 190
- Counter-Strike Source.....7 790
- 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.....12 490
- 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
- Empire: Total War.....12 490
- Empire Earth 3 HU.....1 990
- 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
- EVE Online.....10 990
- Fallout 3 HU.....Akció
- Far Cry.....990
- Far Cry 2 HU.....7 290
- Far Cry 3 HU.....1 990
- Farm HU.....1 990
- Farmer Simulator HU.....1 990
- FEAR Gold.....1 990
- FEAR Perseus Mandate...1 990
- 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 2.....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
- Goblins 4 HU.....5 490
- Godfather (Keresztapa).....4 190
- Godfather 2.....12 490
- Golden C. - Arany iránytű.....3 990
- Gothic 3 HU.....990
- Gothic 3: Forsaken Gods...4 190
- Grand Ages: Rome HU.....9 390
- GTA San Andreas.....6 190
- GTA 4.....Akció
- 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

7 990,-



Call of Juarez 2

7 990,-



WoW: Lich King

8 890,-



Overlord 2

8 990,-



Blood Bowl

8 990,-



Race 07

3 990,-



Pro Evo Soccer 2009

4 990,-



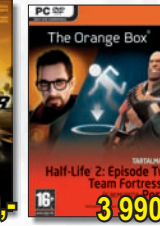
FIFA 2009

3 990,-



NFS Undercover

3 990,-



HL2 Orange Box

3 990,-



Left 4 Dead

3 990,-



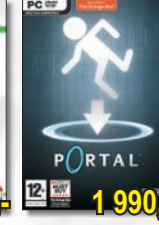
Hitman Triple Pack

1 990,-



Colin McRae DiRT

1 990,-



Portal

1 990,-



Half-Life 2

1 990,-



HL 2 Episode 1+2

1 990,-

- Guild Wars 4 féle, /db.....4 190
- 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.....4 690
- Halo.....8 990
- Hannah Montana: A film.....990
- Harry Potter 1. Bölcsék k.....990
- Harry Potter 2: Titkok k.....1 990
- Harry Potter 3: Azkabani.....1 990
- HP 4 Tűz Serlege.....4 190
- HP 5 Főnix rejtje 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 5 HU.....4 190
- H. 5 Végzet Pörölye 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...1 990
- Hospital Tycoon HU.....2 490
- Hotel Giant 2 HU.....5 190
- Hour of Victory.....2 090
- Ice Age 3.....10 390
- IL-2 Sturmovik cs.(3 játék) 3 090
- Imperium Romanum HU...4 190
- Imp. Roman.: Emperor HU 3 090
- Incredible Hulk.....2 090
- Jack Keane HU.....2 090

- Jade Empire Spec. Ed. H...990
- Jericho (Clive Barker's).....1 990
- Kane and Lynch.....1 990
- 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
- Lineage 2 (Gracia) /online 5 190
- Littlest 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
- 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.....12 490
- Monsters vs Aliens.....4 990
- Morrowind alap + 2 kieg...3 090
- Mozgypai száguldás HU...5 190
- MotorGP 08 HU.....4 190
- Mount and Blade HU.....6 290
- NBA 08.....1 990
- Need for Speed Undergrnd. 990
- Need for Speed Underground 2.4 190
- 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.....1 990
- 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: Orszoroszag. 5 190
- Pure.....990
- 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
- Race.....5 190
- Puzzle Quest Galaxtrix...6 990
- Pyroblazer.....2 090
- Quake 4.....2 090
- Race.....3 090
- Race 07 HU.....1 990
- Race 07 kieg: GTR Evolut. 1 990
- Rail Simulator.....5 490
- Raid Hunter.....4 190
- Rainbow Six Vegas.....2 090
- Red Faction 2.....990
- Red Orchestra: Ostfront...2 090
- Richard Burns Rally.....990
- Rise of Legends H.....990
- Rise of the Argonauts HU...4 190
- Rollercoaster T. 3 Gold...2 490
- Rome sorozat részlet, /db...2 490
- Rome WT 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
- Secret Files Tunguska...2 090
- Secret Files 2: Púrtas 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 Rip. 3 090
- Ship Simulator 2008 Coll...4 990
- Silverfall.....3 990
- Sim City Társadalmak 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
- Spore HU.....8 290
- Spore Edes+frémis elem...4 190
- Spore Galaktikus kaland...7 290
- STALKER Clear Sky HU...5 490
- Star Wars KOTOR 2.....4 690
- Empire at War+KOTOR.....Jón
- X-Wing Alliance.....2 590
- X-Wing Collector's.....2 090
- Starcraft + Brood War...2 090
- Starship Troopers.....990
- Suffering+Ties that Bind...1 990
- SWAT 4 Gold HU.....2 490
- Táitos Paripám 2 HU.....6 190
- Terminator: Megváltás.....8 290

- Test Drive Un.+Megapack.2 490
- Timeshift HU.....1 990
- 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
- Train Simulator 2009 H...8 990
- Trine.....10 990
- Turning Point: Fall of Lib. 1 990
- Turok.....5 490
- Unreal Anthology HU...5 490
- Wanted: Weapons of Fate 8 990
- Warcraft 3 (alapjáték)...3 790
- Warcraft 3 kieg: Frozen T...3 790
- 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 Börtört kiadás H...8 290
- World in Conflict HU...2 090
- World of Warcraft 10-15% kedv. WOW, online, alapjáték...2 990
- Burning Crusade kieg...2 990
- BattleChest (alap+kieg)...6 560
- Wrath of the Lich King...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!

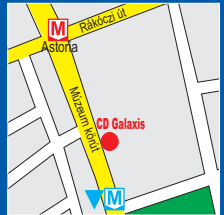
CIMÜNK:
Budapest, Belváros
Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között,
a Nemzeti Múzeum mellett

TELEFON:
(06-1) 479-0933

NYITVA:
Hétfő-Péntek 9:30-18:00

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől
csak két percre!

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



INTERNET ÁRUHÁZ!

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

Csomagküldés!
MÁR MASNAPRA!

479-0933
vagy
www.cdgalaxis.hu

GYORS + OLCÓ

Internetes rendelésnél a játékokra
-10% kedvezmény!

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

ARÉNA

Köszö a leveleket!

**E HAVI LEVELEINK
A JÚLIUSI GAMESTARRA
REAGÁLNAK**



KEDVES GAMESTAR-TEAM!

Nagyon tetszett a júliusi számban a „No kidding?” cikk, és ezzel kapcsolatban szeretnék írni. Volt benne egy-két dolog viszont, ami felháborított... Egyesek szerint, ha valaki túl korán kezd számítógépen játszani, író- és rajzkészsége nem fejlődhet ki olyan jól, mint akik nem játszanak kis korukban (na erre mondtam én magamban, hogy „nézzé’ má’ rám...”). Erre én vagyok az élő ellenpélda szerintem. Még óvodában kezdtem el játszani PC-n (*Super Mario*) és ezt a jó szokást meg is tartottam mindmáig, csak most épp *WoW*-ozok. A lényeg az, hogy régen is játszottam, folytattam, most is teszem és nem tapasztaltam a rajztudásomban visszafejlődést. Az osztálytársaim szerint én tudok a legjobban rajzolni az osztályban (de azért szerintem nem vagyok valami nagy rajzoló). Írni is tudok, gyorsan is, szóval akik azt mondják, hogy visszafejlődés, azok nem tudom, mit csinálnak, de biztos olyan „hozzáértők”, akik csak úgy mindenhez „hozzáértének”.



Mi a helyzet a Titan Questtel? Kb. 1 éve kiktátók következő teljesnek de nem sikerült. Azóta is folynak a tárgyalások?
Csernyik Márton

Menet közben sajnos olyan problémák merültek fel, amelyek megghiúsították a projektet.

Flatline elfelejtette kiírni a júliusi Offline



//Gyu

A cikkben sok mindenben egyetérték, nagyon jó, hogy ilyeneket is beletesztek az újságba, bár az a casual/kiddy, mint „sértés” elég furán hangzott. Életemben nem találkoztam ilyen sértéssel, se a *WoW*-ban, se másik játékban (bár lehet, hogy a *WoW*-ban azért nem, mert az egész szerver tele van 12 éves dán kisgyerekekkel, akik egyfolytában PvP-znek... Ezt nem tudhatom.)
Szabados László

Nem tudom, és nem is izgat, hogy valaki kreatívabb lesz-e a PC-től vagy sem – szerintem ez nem is mérhető. Egy biztos, én régóta rengeteget számítógépezem és nincs panaszkodnivalóm attól, hogy ne lennék elég kreatív (bár ezt inkább a gyermekkori legőzésnek és a végtelen fantáziámnak köszönöm.) A számítógép csak eszköz a kreativitás kibontakoztatására, ezért véleményem szerint áttételesen bár, de fejleszti a kreativitást.

SZÜLEINK ÉS A SZÁMÍTÁSTECHNIKA

Szüleink, az idősebb generáció egyenesen gyűlöli a számítógépet. Ez persze abszolút általános reakció. „A gépet ugye nem ismerjük, akkor ez csak rossz lehet. Emlékszünk még, hogy az iparosodás kezdeti időszakában a dolgozók megrongálták, tönkretették a gépeket, mert azok majd jól elveszik az ember munkáját. Ehhez képest a mai napig el kell járnom dolgozni, nem tudom, mások hogy vannak ezzel.” Tehát így állunk. Az öregek korlátoztak, maradiak, és különben is. De ne feledjük, nekünk is van ebben felelősségünk. Nem szidni kell őket, hanem megismertetni velük a gépet. Apukám kocsit akart venni, hát elvittem a hasznaltauto.hu-ra vagy horgász lévén mutogattam neki horgász oldalakat, meg horgászfilmeket, és lám, ez a bűgő fekete masina itt az asztalon már nem is volt annyira ellenséges, sőt. Bár én nem értek a horgászathoz, soha nem is érdekelt. A lényeg, hogy a lehetőségek szá-

Arénában, hogy hova kell emailt küldeni, hogy beolvassátok a kérdésemet. Pls help!
Mihály Mochácsák

Egyszerű: az Online CSTV kommentjei között kell feltenni a kérdést – bár ez sem jelent automatikus beolvasást, de ha nem ott teszted fel, akkor tuti nem kerül be az adásba.

Már 6 éve olvasom a GS-t, de egy furá dologra

KEDVES OLAVSÓK!

Sokszor elgondolkodom azon, miért kapunk olyan leveleket, amikben csomagolóanyagot vagy Apple notebookot akarnak eladni nekünk – amikor nekünk (azaz az Arénának) ezekhez a dolgokhoz kevés közünk van. Aztán rájöttem: a hírnév, hiába! És őszintén, ha egy Apple notebook feleannyiba kerülne, mint amennyiért adják, talán meg is venném...

ma annyi, mint égen a csillag, a határt mi magunk szabjuk, pedig Frei Tamás idézve, a széles látókör mindenkinek jár. Tanuljunk hát meg élni vele. Ez is egy olyan dolog, amihez jobban értünk a szüleinknél, tehát a mi feladatunk, hogy megismertessük velük ezt a világot. És még eljőhet az idő, hogy apáink is leülnek a gép elé játszani, mert „bizonyos dolgok sohasem változnak. Más dolgok igen.”
Juhász Attila

Az, hogy „az öregek korlátoztak...” nagyon bántó általánosítás. De az igaz, hogy akkor tudjuk az idősebbek félelmét feloldani a számítástechnika iránt, ha megfogjuk a kacsójukat, és az őket érdeklő részeket megmutatjuk az informatikából. Ugyanúgy érdekes lehet egy sörgyár weblapja, mint egy focimeccs góljainak visszajátszása, esetleg történelmi kutatások – minden csak attól függ, az idősebbeket mi érdekli. És ez kicsit a mi felelősségünk is, hiszen figyelniük kell rájuk.

MI A JÓ A JÁTÉKOKBAN ÉS MI HASZNA LEHET BELŐLÜK AZ EMBERNEK?

A minap beszélgettem egyik MSN-partneremmel és valahogyan a PC-s játékok jöttek szóba (tudom, lerágott csont, de engem mégis érdekelt a véleménye). Eleinte csak arról volt szó, hogy ki milyen játékkal játszik neten. Később rátértünk arra is, hogy mi a jó a játékokban és mi haszna lehet belőlük az embernek. Végül (idéztem) ezt írta: „1. vannak a szánalmas lúzerek, akik játszanak és semmire sem gondolva telnek napjaik, 2. kicsit játszanak, tudják a határokat, 3. akik olyan szórakozást találnak maguknak, amellyel saját magukat fejlesztik. (Respect.)” Azt hozzáteszem, hogy részben sze-

lettem a minap figyelmes. Elővettem pár régebbi példányt és egy 2005-ös szám 140 oldal volt. Megnéztem egy tavalyit, az már csak 130 oldalas, az idejé pedig már csak 115 oldalas volt. Kíváncsi lennék arra, miért van ez – Alkím Cardak

Többször is átalakult a lap, néha több, néha kevesebb volt az oldalszám, máskor az oldalak mérete nőtt meg... De tervben van, hogy az év végi játékdömpingre

RÖVIDEN



A HÓNAP LEVELE

MINDEN APRÓ DOLGOKON MÚLIK

Mostanában annyira eluralkodott a népen a „grafika mindenekfelett”-felfogás, hogy az valami eszméletlen, akin pedig nem, azokba erőteljesen sulykolják a különböző gyártók a médiában. Igen ám, viszont elgondolkodott már azon valaki, hogy ha nincs John Carmack és a Quake, akkor most lehet, hogy nem poligon alapú 3D-s számítást használó videokártyák lennének, hanem voxelések? Azért ez elég kemény dolog lenne, ráadásul pont a 3D-s grafika atyja, Carmack kezd ezzel kísérletezni, szerinte ugyanis most nem itt tartanának a játékok, ha ezen irányba mozdult volna el a piac anno (gondoljunk csak a korát megszegő Outcastre). A másik dolog pedig a hangkártyák „siralmas” helyzete. Anno ott volt az Aureal hangkártyája, amely sokkal realisabb hangképet adott, mint az EAX-os Creative csodák, csak épp számítógényesebb volt. Ezekből is látszik, hogy apró dolgokon múlik a számítástechnika világában, hogy ott tartunk, ahol tartunk. **Gulácsi Péter**

Milyen kis dolgokon múlik minden... Nem tudom, ismered-e az urbánus legendát, hogy amikor az első IBM PC-hez operációs rendszert kerestek, először nem Bill Gateshez és csapatához fordultak, hanem egy másik társasághoz – de hiába kopog-

tak a készítőik ajtaján (ekkor tájt még elég kis garázscégek léteztek a világon), épp pecázni voltak, így a listán második helyen levő Bill Gateset látogatták meg. Így lett a Microsoft az a cég, amely az operációs rendszert készítette az IBM PC-jéhez. Nem tudom, igaz-e a történet, vagy sem, de akár igaz is lehet. A másik hasonló, de sajnos igaz sztori az Amiga és a Commodore esete. Az Amiga egy sokkal fejlettebb számítógép volt, mint bármilyen PC. Már 1987-ben grafikus felülete volt, ikonokkal stb., amikor a PC még csak álmodott róla – vagy azt sem. Fejlettebb volt a memóriakezelése, a perifériakezelése, a megjelenítése... mindene. De sajnos a Commodore vezetősége béna volt, és azt hitte, az emberek majd azért veszik meg a terméket, mert azon Commodore logó van... A fejlesztések sem sikerültek, miközben az IBM kiadta licencre a tajvaniaknak a PC-t, akik egymással versengve fejlesztették, és tették egyre olcsóbbá az alkatrészeket, miközben az Amiga-alkatrészek drágák maradtak. Mára a PC és a Microsoft a domináns, Amigával már csak a fanatikusok foglalkoznak. Pedig ha annak idején otthon lettek volna a pecások, és jobb menedzsmentje lett volna a Commodore-nak, akkor ma lehet, hogy azt se tudnánk, mi az a PC.

rintem is igaza van. De! Azt is mondta, hogy a számítógépes játékokat és a konzolokat kár volt feltalálni és az atombombához hasonlították őket, semmi értelme a játéknak, és ostoba ember, aki egy óránál többet játszik naponta... Szerinte a PC-s játékok 12 éves korig mennek el és ciki 12 éves kor felett játszani. „Játszani felesleges időpazarlás, hetente 1 óra megengedettnek mondható, de több nem.”

A beszélgetést végül így zárta: „te tudatlan, nem beszélek veled, nekem van igazam”. Tényleg nem vagyok valami túl okos gyerek, de szerintem ezek elég erős kijelentések... Véleményem szerint játszani jó, az ember nem azért játszik, hogy fejlessze magát, az életben többet érjen el, hanem hogy kikapcsolódjon, élvezze azt, amit csinál. Persze egy határon belül. Ezt a levelet azonban azért is írtam, mert egy ideje isme-

lág legjobb szerepjátéka. Az egész játék magyar és nagyon hangulatos. Egy pár megás kliensprogramot kell csak letölteni. Vannak kisebb hibái, de az új kliensben ezeket javítják és annyira nem is bosszantóak. – Bajusz Máttyás

Szívesen írnám, hogy majd kipróbálom, de maximum decemberben lesz szabadidőm rá... akit érdekel: amosrpg.hu



HORGÁSZ LÉVÉN MUTOGATTAM NEKI HORGÁSZ OLDALAKAT, MEG HORGÁSZ-FILMEKET

ELŐZŐ HAVI JÁTÉKAINK SZERENCÉS NYERTESEI:



Amigo

OFFROAD NYERTESEK:



Fekete Krisztián

Rátvai Gábor

GYÉMÁNT KIADÁS NYERTESEK:

Hortobágyi Viktor, Bazsonyi Balázs és Horváth Marcell

A JÚNIUSI SMS NYERTESEK NYEREMÉNYE:

1-1 Gigabyte GV-N96TZL-IGI videokártya, + Dawn of War II játék



Zaveczky Tamás

Vámosné Pogány Ilona
(a képen szerencsés gyermeke látható)



Szívből gratulálunk és további jó játékot kívánunk!

esetleg újra vastagabbra nővünk.

Hogy lehet gamestaros e-mail címet szerelni? – **Alkím Cardak**

Egyszerű: itt kell dolgozni a cégnél. Más módszer sajnos erre nem létezik.

Ha már online szerepjátéknál tartunk, ismerjétek meg az AMOS-t. Szerintem a vi-

Van egy kis problémám a Jade Empire című játékkal. Amikor az elején a banditákat legyőzöm a hajónál, akkor elsötétedik a képernyő és csak a hang megy. Nincs erre valami patch? Kérek, segítsétek. Ha kérhetném, e-mailbe küldjétek a választ. **Fischl Ádám**

Kedves Ádám és mindenki más, aki ilyen jellegű segítségkéréssel fordul hozzánk

– sajnos nem tudunk külön supportot üzemeltetni, viszony fordulatok bizalommal a GameStar Online fórumához, ahol minden egyes játéknak saját topikja van, melynek látogatói bizonyára szívesen segítenek.

Údv mindenki! Nagyon jó a GSO, csak az egyik kommentemmel nem értett egyet egy bolond gyerek és a profilomra ír min-

rem ezt az embert, és nem gondoltam volna, hogy így rühelli a PC-s játékokat, tényleg okos ember, de ezek a kijelentések erősek picit...

Válaszodat előre is köszö! **Máté**

Válaszul hadd idézzek egy gondolatot George Bernard Shaw-tól, aki minden idők egyik legszellemesebb embere volt – és akkor mondta ezt, amikor még a számítástechnikát fel sem találták: „Nem azért felejtünk el játszani, mert megöregsünk, hanem attól öregsünk meg, hogy elfelejtünk játszani.” A haverod csak megöregedni akart. Elég hamar sikerült neki... A másik dolog pedig, hogy a vitakultúra hihetetlen alacsony szinten van Magyarországon, így pedig szinte nem is érdemes márt vitatkozni senkivel. Ez az általános hozzáállás, amit te is írtál: „Te tudatlan, nem beszélek veled, nekem van igazam.” Borzalmas.

KEREKASZTAL A JÖVŐRŐL

Nagyon tetszett a GameStar TV Kerekasztala. Szegény srácot azóta is sajnálom a digitális szerelembeesés miatt. Szeretném kérni tőletek, hogy ha lehet, a számítástechnika fejlődéséről, a jövő megjósolásáról is készítenek egy Kerekasztal-felvételt. Értem ez alatt, hogy biztos szereztek különféle techdemókat, ami érdekes lehet, erről van mit beszélni szerintem. És még egy dolog: szerintem ha az újságban lenne egy olyan új rovat, hogy a hónap legrosszabik játéka, akkor az is izgalmasnak ígérkezne. Belegondoltam, milyen jó érzés lenne egy bughalmazról olvasni és DVD-n nézni, ahogy mutatjátok, mennyire félresikerült, biztos so-



denféle marhaságot, és nem hagy nyugodtan kommentelni. Nem lehetne ezeket a kommenteket törölni, vagy hogy kell profilt törölni? Előre is köszönöm.
Párkányi Pongrác

Amikor ezeket a sorokat olvasod, ezt a lehetőséget már beépítettük a GSO-ba, mindenki képes lesz saját profil oldalán moderálni a kommenteket.

Rendhagyó módon az áprilisi GameStar Arénájának egyik levelére szeretnék válaszolni. Jó szóhasználathoz híven az Aréna rovattal kezdtem az olvasást, mert igazából a teszteknek engem jobban érdekelnek azok a vélemények, amiket mi, olvasók mondunk (de a tesztek se rossz, sőt...). Ekkor akadt meg a szemem Balázs Dávid írásán, aki azt írta, hogy miért lesz rossz szerinte a *The Old Republic*. Igaza is van, bizonyos értelemben. Én is egy állásponton vagyok vele félig-meddig. Állítása szerint az MMO-k érdekesen indulnak, újdonságokkal, remélhetőleg magával ragadó játékmennel. Csak az utóbbiban van egy kis bibi, vagy ahogy nagyapám egy barátja mondta, *prüci*: a questelés módszere és a monotonitás. Abból áll az egész, hogy katt az acceptre, futás, gyakás, vissza, complete, új quest, NPC keresése... És ebből áll az egész. Ebben az állításban nincs bizonyos semmi hülyeség, ez tényleg így működik más MMO-kban. Csakhogy ez nem tarto-

kan jobb kedvre derülnének. Framerate is Life! **Gyarmati Csaba**

A jövőt megjósolni nem könnyű – egy biztos, jelenleg épp az olcsó informatikai eszközök borogatják fel a világot. Lehet, hogy évek múlva a ma ismert chipgyártók, szoftvergyártók teljesen más kihívásoknak kell megfeleljenek. Itt van például

OLVASÓ vs. OLVASÓ

zik a más kategóriába, hiszen a játék játékmennetéből nem láttunk még sokat. Könnyen lehet, hogy ezt a részt akár el is felejtjük. Persze lehet, hogy tévedek, de akkor a következő kérdést teszem fel: ki mondta, hogy neked ezen a kattintgatós/szintezős alapon kell játszani? Nyugodtan elolvashatod a szövegeket, legfeljebb angolul tanulsz. Az meg kit érdekel, hogy a másik hogyan játszik? Teljesen mindegy, hogy mióta tanulsz, a gyakorlás sosem árt. Gondolj bele: Balatonnál az idős magyar emberek csak azért beszélnek angolul, hogy gyakoroljanak. Pedig ahogy elnéztem, szegényeknek már nincs sok hátra az életükből, de mégis csinálják. Szóval ez is egy jó tipp a gyakorláshoz.

A játékot látatlanban tényleg nem szabad leszólni. A másik fontos momentum a fizetés. Szerintem muszáj lenne nyitniuk a casualok felé is, a lényeg abban rejlik, hogy minél több játékos játsszon vele. Ehhez vagy egy részét ingyenessé kéne

tenni (hiszen az ingyenes MMO-kból is, ha jól elkészítik, simán megél némelyik cég), vagy kevesebb napra vonatkozó, tehát 30, 15 napos GC-keket is be lehetne vezetni, vagy mint a *LotRO*-nál is található, Lifetime account bevezetésével is meg lehetne téríteni pár embert. Vagy az időtartamra vonatkozó kártyát is be lehetne vezetni. Példának okáért én 15 napért fizetek 6000 forintot, de annak a 15 napnak a számolója pont akkor áll meg, amikor én kilépek a játékból, és akkor folytatódik a továbbszámolás, amikor a jelszó beírása után Entert nyomok. Az utóbbi lehetőségek valamelyikével szerintem simán lehetne jó eredményt elérni, és elég sokan játszanának vele, mind a *WoW*-osok, mind a casualok, mind a maradék.

Egy dolog biztos: a játék még kész sincs, máris hihetetlenül felkavarja az indulatokat. És ez számomra azt jelenti, hogy nagy siker lesz – érzem a csontjaimban!

a netbookok esete, amely kategória egyedül tartja nyereségesen a PC-bizniszt. Érdekes módon a Google is fejleszt külön netbookokra való operációs rendszert, hiszen az ismert cégek monolitikus rendszerei nem elég gyorsak az olcsó, de lassú gépekhez. Így azt is el tudom képzelni, hogy olcsó és lassú (de jól optimalizált operációs rendszerrel rendelkező) gépek fogják elársztani a piacot, ezzel nagyon sok fogyasztási szokást megváltoztatva. Egy biztos – a „szingli” számítógépezés kora lejárt. A jövő a hálózatba kötésé.

55 FONT ANGLIÁBAN

Nemrég olvastam arról, hogy egy marketinges azt mondta, hogy a *Modern Warfare 2*-t 70 fontért kellene adni, viszont 55 font fog a címkén lógni. Szerintem ez sokaknak nem tetszik, köztük nekem se, mivel ezt Angliára találták ki, ahol az embereknek az 50 font a fizetésük 1-2 százalékát teszi ki, míg nálunk az egyharmadát. Mellesleg olvastam, hogy a „dúsgaz-

dag” amerikaiak sem hajlandók 10 ezer forintnál többet fizetni egy játékért. Én egy olyan megoldásra gondoltam, hogy minden országban a fizetési bérek szabnak meg egy játék árát. Például ha nálunk valaki 100 ezer forintot keres, annak ne kelljen már 20e forintot vagy többet kifizetnie egy játékért, hanem 4-5e forint mégis békésebbnek hangzik. Tudom, hogy akkor meg hozzájárulnának vásárolni, de akkor is jobb, ha húszan megveszik 4-5000 forintért minthogy egy-ketten 20 000-ért, a többiek meg leszedik netről. Neked erről mi a véleményed?

Először is az amerikaiak sem dúsgazdagok. Közelebbiek élnek ott, mindketten dolgoznak, mégis New Jersey-be járnak bevásárolni, mert ott kisebb az áfa. Amit a filmek sugallnak, hogy Amerikában mindenki szép és gazdag, az egyszerűen hazugság... Talán az átlag állampolgár anyagi helyzete jobb, de a hitelminysége is nagyobb. Szerintem az 55 fontos kísérlet na-

Elegem van a *World of Warcraft*-ból, nem tudnátok helyette valamilyen másik MMO-t ajánlani? Az *Age of Conan* és a *Warhammer Online*-t kipróbáltam, de nem jöttek be... – **Mr. Spudow**

Legközelebb az Aion várható, mint sikeres MMO... Vagy addig is *LotRO*. És király a nicked!

Meghívtam a postást egy sörrre, ahogy írtátok. Az utolsó előfizetett szám DVD-melléklete már ép volt. (Hálistennek.)
Dankó Máttyás

Nagyon fontos a személyes kapcsolat az élet minden terén – örülök, hogy meghallgattad a tanácsunkat.

Már nagyon várom az októberi GS-t, bár

még nem 10 éve olvaslak titeket, de néha úgy érzem, örök idők óta az olvasótok vagyok. Tuti lesz valami jó meglepi.
Juhász Símón

Az biztos, meglepi a tuti lesz! Hogy mekkora, az ugye szubjektív, mert hát van, akinek nagyon nagyok az elvárásai, vannak, akiknek nem akkorák - megfelelni mindenkinek úgysem lehet,



gyon veszélyes, mert ha a piac meg-
eszi, akkor majd csatlakozik a töb-
bi cég is az 55 fontos játékokkal.
Aztán majd jönnek a 70 fontos So-
ny játékok – s mindez csak azért,
hogy a kiadók főnökeinek ne kell-
jen a jachtjukat eladni a válságban.
Szégyen. Ilyenkor kéne lefelé pör-
getni az árakat, amikor kevesebb
pénzüik van az embereknek – egy-
részt növelné a vásárlói bizalmat,
másképp lenne esély, hogy ugyan-
annyian megvennék, mint a vál-
ság nélkül. De ha a válságban drá-
gulnak a dolgok, visszaesnek az el-
adások, és az áremelkedés nem jön
vissza... szóval ez egy életveszé-
lyes dolog. Ha pedig erről valóban
a fejlesztési költségek növekedése
tehet, akkor nincs mit tenni, csök-
kentenit kell a költségeket – nem
mindent a szerencsétlen vásárlóra
kell hárítani.

ORSZÁGOS GAMESTAR TURNÉ

Elkezdtem írni egy történetet, ezt
már csak azért is írom meg nektek,
mert rólatok szól. Az alapsztori az,
hogy a GameStar egy országos turné-
ra készül és van egy szerencsés ol-
vasó, aki a GS-sel utazhat...
„Nagy nap a mai! Kipattanok az ágy-
ból, mosdás, kaja és irány a gép!
Szinte futva teszem meg az utolsó
lépéseket (kicsit meg is csúszok) és
gyorsan benyomom a gépet. Várok.
Várok. Nem lehet ilyen lassú!...
Aztán végre megjelenik az asztal
és bekapcsol az MSN. Nem törődve
a felvillanó beszélgetéssel, rögtön az
internetre nyomok. Kis töltés... Irány
a GameStar oldala!

Lassú, már megint lassú! Végre!
Bejön a GSTV és már indul is a vi-
deó. Gyu bejelentkezik, beszél egy ki-
csit az időjárásról... és végre eljött
a pillanat! Gyu kikiáltja nyertest! Az-
tán mégsem mond nevet. Csak annyit
mond, hogy a nyertes már kapott egy
e-mail...
Gyorsan új lap, freemail... Lassú! Az-
tán megjelenik egy hirdetés (automa-
tikusan becsukom).
9 új levél. Ez jó. Van esély.
Hírlevél... Értesítés... Házi...
És akkor meglátom a kicsi kék betű-
ket: GameStar... Kapkodva rákattint-
tok és olvasni kezdek.
Pár perccel később remegő kézzel (és
egérrel) klikkelek a kitaratóan villogó
párbeszédpanelre.
Egy barátom az.
xxx üzenete:
nem nyertem...
xxx üzenete:
hát te?

Ujjaim botladoznak a billentyűn,
ahogy válaszolni akarok. Nagy nehe-
zen leírom azt a pár szót, amit még
én sem hiszek el:
Evoftyn üzenete:
Én utazom a GameStarral...”
Jäger Simon

**No, kíváncsi lettem, várjuk szere-
tettel a GS országos turné törté-
netét!**

Jäger Simon

MÉDIA A GAMEREK ELLEN

Lassan 8 éve játszom, és örök vita
nálunk, hogy mennyit ülök a gép előtt
(pedig sokat mozgok és társasági
ember vagyok). Apám 8 éve amit hall
a tévében, vagy olvas a neten, azt
mind elhiszi. Folyamatosan nyaggat



A JÁTÉKOK 12 ÉVES KORIG MENNEK EL ÉS CIKI 12 ÉVES KOR FELETT JÁTSZANI?

velük. Ennek hatása szerintem mind-
az a hülyeség, amit hall vagy olvas,
pedig apám nem egy befolyásolható
ember. Kiskoromban játszhattam kb.
2 órát, most meg alig-alig, maximum
hétfvégén, de érzem, a középsuli foly-
tatásával a továbbtanulás miatt új-
ra előjön a téma, hogy inkább tanul-
jak, mint hogy a billentyűzetet pü-
fölm. A haverjaim, akikkel szoktam
gamelni, nagyon kevesen panaszkod-
nak ilyenre, és zavar például, ha egy
klánháború közben kell kikapcsolnom
a gépet. Hogyan tudnám neki elma-
gyarázni, hogy sok jót tanulok a já-
tékokkal? Elmondtam neki, hogy an-
gol szókinccsem felét a játékokból
tanultam meg, hogy sok játék van, ami
a szórakoztatás mellett tanít is, de
hiába. Szilárd meggyőződése, hogy
mindez a média uszítása miatt van.
Ezúttal segítségedet szeretném kér-
ni és elgondolkodtatni, hogy a média
velünk vagy ellenünk van?

**Először is az az újságíró, média-
személyiség, aki ért a játékokhoz,
az velünk van, aki/ami meg nem,
az ellenünk – vagy ha nem is elle-
nünk, akkor is semleges a kérdés-
ben. Másodsor is nagyon el fogom
a popsídat verni, beküldtél egy le-
velet ékezetek és vesszők nélkül,
irgumburgum! Harmadszor néz-
zük édesapádat – semmiképp nem
szeretném öt meggyőzni. Nem is-
merem, nem tudom, ki ő, mi érdek-
li, miért gondolja azt, amit gondol.**

**De egy dolog biztos: neki is tud-
nia kéne, hogy az embernek szük-
sége van pihenésre, kikapcsoló-
dásra. Van, aki értelmetlen szap-
panoperákat bámul a tévében, van,
aki értelmetlenül ül a kocsmában,
vagy értelmetlenül túrja a kertet
– te pedig „értelmetlenül” játszol.
Mindenkinek megvan a joga ahhoz,
hogy bármilyen „értelmetlenül” el-
tölthesse a szabadidejét, arról nem
is beszélve, hogy aki kocsmába jár,
az azt gondolja, hogy az az érte-
mes elfoglaltság, akik tévét bá-
mul, az arra gondolja stb. Egyszer-
rűen csak arra lenne szükség, hogy
édesapád tiszteltben tartsa, hogy
a pihenés/szórakozás iránti igé-
nyed része, hogy játssz a számító-
géppel. Amíg erre nem képes, ad-
dig semmi esélyed... Nem az a lé-
nyeg, hogy tanulsz-e a játékokból
vagy sem, hanem az, hogy te játé-
kkal szeretnél pihenni és relaxálni.
Ezt kéne megértenie. Ha ezt fel-
fogta, akkor a média mondhat,
amit akar.**

UTÓIRAT

Amikor ezt olvassátok, épp
internetmentes szabadságon leszek
– se email, se GSO, se munka, csak
pihenés. Nagyon rámfér, mert az
október kemény lesz, előre látom.
Ma főleg az idősek vs. fiatalok, illet-
ve a meddig lehet játszani, mikortól
hülyeség – ezek voltak a fő témák.
A szeptemberi számig pedig ismét
maradok

maximális tisztelettel,

RÖVIDEN

bár meg fogjuk kísérteni!

Gyu, a GSO-n láttam egy fotót rólad a Fradi két
spanyol játékosával, te őket is ismered? És más
fradistákat is? Zöld Sas

Érdekes a családi és keresztnéved, de en-
nek kapcsán értem a kérdést. Nem, más Fra-
di-játékosokat nem ismerek, csak Carlóst
(Alcantara) és Joaquint, akikkel egy sajtótá-

jékozaton barátkoztam össze. Nagyon szim-
patikus, kedves srákok, nem beszélnek sem
magyarul, sem angolul, így elég kellemetlen a
helyzetük sokszor.

Úgy hallottam, hogy BZ nagyon lefogott, van va-
lami titkos receptje? Einhardt Zsolt

Megkérdeztem a mestert, azt mondta, hogy a
szerelem csodákra képes. S emellett a renge-

teg kefir és rengeteg görögdinnye is - ő ezt tol-
ta, amíg majdnem rügyezni kezdett tőle. Hul-
lottak is le róla a kilók szépen.

Ebben az évben is lesz WCG, kint lesztek?
Szabó Endre

Természetesen igen, sőt, kiemelt médiatámo-
gatóként az újságban és a GSO-n is részlete-
sen beszámolunk az eseményekről.



SZIASZTOK!

Nem igazán vágom, miről is van itt szó, hat napja minden este pálinkával fekszem, kezdenek egy kicsit összefolyni a napok. Megfigyeltem, hogy az augusztus már csak ilyen, mindenkin kítör az „úristen, mindjárt vége a nyárnak, még csak alig buliztunk” filing. Nos, velem is így van, ráadásul most jön a Sziget, ahova elvből nem megyek, amióta a magas jegyárak elriasztották a pankokat.

Valahogy pankok nélkül nincs meg a „kell egy hét együttlét” hangulat, hangulat nélkül meg ugye minek. Talán akkor Ozora, de ott meg csak hetijegy van. Na mindegy, nem is tudom, ezt minek írom le, az újdonságok rovat biztos jó lett, olvassátok szeretettel, majd szeptemberben belenézek én is, csá.

ender

COMICCON



2009

A San Diego-i rendezvény tovább bizonyítja: a videojátékok és a képregények közötti határ egyre vékonyabb

KÉPREGÉNYEK. Mi is jut eszembe a szó hallatán? Szuperképességű hősök, nagy szemű miniszoknyás diáklányok, epic párbeszéddek, és sorolhatnám. Mint-ha nagyrészüket egybecsengene a filmek világával. Superman filmek, X-men akciózás a nagyvászonon, Robert Downey Jr. zseniális Tony Starkként és a többi. Képregény és mozi egybeolvadt az évek során, és e kettő fúziójához egy harmadik fél is csatlakozott, mégpedig hön szeretett játékvilágunk. Nem egyszer elevednek már meg a képkockákba zsúfolt történetek hősei egy-egy konzolos, vagy PC-s játékban. Ennek köszönhetően a videojátékok mára elengedhetetlen szereplőivé váltak a képregényes témáknak. A San Diegóban évente megrendezett

ComicCon tehát nemcsak a megannyi nyomtatott sorozat kiadóját sorakoztatja fel, hanem a játékipiac legnagyobbjait is.

JÖNNEK A NAGYOK

Az Electronic Arts és az Activision–Blizzard mellett számos hasonlóan nagy név is tiszteletét tette az idei fesztiválon. Standjaikon az E3-ról ismerős alulöltözött csinos hölgyek mellett természetesen kipróbálható üzemmódban tálalták az idei nagy durranásnak ígérkező termékeiket, de néhány újdonsággal is szolgáltak a kilátogatók számára. Az EA például olyannyira örül a *Mass Effect* sikerének, hogy a rajongók további kényeztetése érdekében egy saját képregény-sorozatot is gyártat a játék mellé. A *Mass Effect: Redemption* a második rész története előtt játszó-

dik majd, és a folytatás sztoriját is jegyző Mac Walters műve lesz. Az eseményekkel és párbeszéddekkel tehát nem lehet gond, akárcsak vizuális oldalon, hiszen Omar Francia veszi kezébe az ecsetet. Tőle származnak egyébként a *Star Wars Legacy* képei is, így a csúcs sci-fi környezet szinte garantált. Azonban nem álltak meg csak ennyinél az EA munkatársai, hiszen a *Mass Effect* mellett a *Dead Space* is saját szerepet kap a képregények piacán. A Wii-exkluzív *Extraction* alcímmel ellátott *Dead Space*-rész történetét kicsit mélyebben boncolgató képregény szeptemberben érkezik az amerikai boltok polcaira, így a haza rajongók izzíthatják az internetes aukciós házakban porosodó regisztrációikat. Az Activision sem tétlenkedett, és a Twistory nevű céggel szövetkezve igye-





A vigyor örökre lehervadt..

A szebb napokat látott svéd fejlesztőcsapat, a GRIN bezárta kapuit. Jó ideje tudtuk, hogy a barcelonai és a göteborgi stúdiók beáldozása, illetve a munkatársak többségének elbocsátása révén próbálták megmenteni a tulajdonosok a stockholmi központot, de sajnos nem sikerült. 2009. augusztus 12-én, tizenkét esztendő után Bo Andersson alapító és cégvezető bejelentette, hogy vége. Az indoklásban a kiadók által fizetendő, az elvégzett munkáért járó javadalmazás késedelmes kifizetése szerepelt. 25 korábbi alkalmazott viszont létrehozta időközben az Outbreak Studios nevű formációt, s a tervek szerint PC, Xbox 360 (XBLA), PlayStation 3 (PlayStation Store) PSP és iPhone projekteket vállalnak.

ELSŐ WORLD OF WARCRAFT-FILM INFÓK!

RENDEZŐRE LETT a WoW-filmadaptáció. Szerencsére nem egy friss vérré bízták a feladatot, hanem a Pókember filmekkel befutott Sam Raimire. Raimi úr neve bizakodásra ad okot, hiszen nemcsak Tobey Maguire látványos bohóckodásainak rendezéséből méríthet ihletet, hanem több remek horrorfilmből is, amelyek szintén az ő nevét viselik. Miután a WoW-filmhez ragasztották nevét, sokan kezdték el csiripelni, hogy Bruce Campbell is szerepet kap majd a filmben, narrátorként vagy goblíknént, legalábbis Chris Metzen, a Blizzard kreatív agya szerint. Mellette még szepelhet a filmben David Wenham, aki a 300-ban és a Gyűrűk urában is játszott már. Fantasyvilágból szerzett tapasztalat és warriorszerű felsőtest kipipálva nála. A film előreláthatóan 2011-ben kerülhet a mozik vásznára.



Nem egyszer elevenedtek már meg a képkockákba zsúfolt történetek hősei egy-egy konzolos, vagy PC-s játékban



keznek elkészíteni a *Singularity* történetét részletező grafikus regényt. Az alkotáson olyan nevek dolgoznak majd, mint a Dark Horse-féle Star Wars-művek alkotója, David Fabbri, illetve a Punisher és Batman alkotásokon is tapasztalatot szerző Tom Mandrake. A regény 2010-ben lesz elérhető a rajongók számára, kicsivel a játék megjelenése után.

NEZZÜNK MOZIT

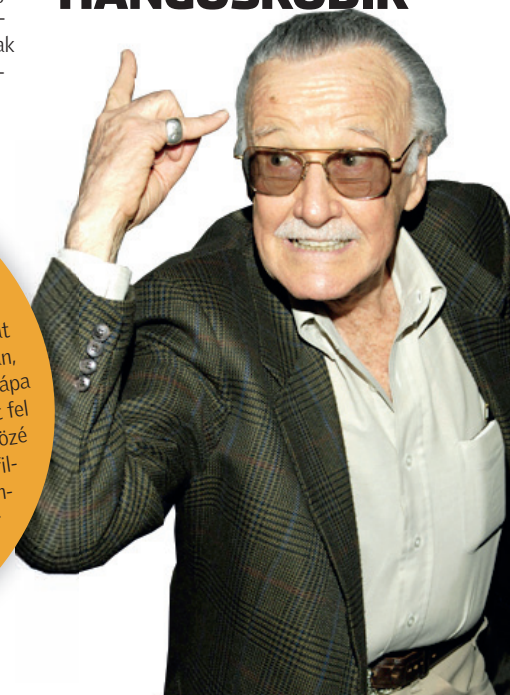
A képregények után nyergeljünk át egy kicsit a mozgóképek világba, ugyanis itt is rengeteg játék kap lehetőséget a bemutatkozásra. Rajzfilm formájában kívánják ugyanis majd népszerűsíteni a *Dante's Infernót*, de nem is akármilyenel. Az animált epizódok ugyanis olyan eseményeket is tartalmaznak majd, amelyek nem fértek bele a játékba. Huh? Nem fértek volna be? De hiszen egy bazi nagy fegyvert markoló hős henteli az alvilág szörnyeit, ugyan mi nem fért ebbe bele? A rendező, Vic Cook egyetlen példával szolgált: „Imádni fogjátok! Repülnek majd a testrészek, és egy jelenetben Dante szó szerint felkerül egy szörny ánuszába.” Jesszus! El sem hiszünk. Mindenesetre egy csomó hasonlóan „állat” jelenettel lesz teletűzdelve a rajz-

film, amely 2010-ben jelenik meg DVD-n. A Microsoft ezzel szemben sokkal fogaszthatóbb tervekkel állt elő. Ugyan Peter Jackson már lemondott a *Halo*-sorozat alapján készülő filmről, szerencsére nem maradnak Master Chief nélkül a rajongók. A *Halo Legends* címre keresztelt rajzfilmsorozat elkészítéséhez a legnagyobb stúdiókat kérte fel a Microsoft: az Air Geart és a Sailor Moont is jegyző Toei Animation, az Eureka Seven és a Soul Eater fölött álló Bones, de szintén a neves csapat tagja a Casio Entertainment, a Production I.G., illetve a Studio 4 C. A Warner Brothers vállalta magára a DVD-n történő forgalmazást, de emellett digitális formában is kaphatók lesznek az animációs filmek, többek közt Xbox Live-on is. Ráadásul már idén összesel felkerül a konzol online szolgáltatásai közé a Halo Waypoint, amely a rajongókat kívánja egyetlen helyre tömöríteni. Achievementek megosztása, exkluzív videó- és hanganyag, trécselés a többi *Halo*-fanatikussal. Dióhéjban, ez lesz Master Chief követőinek a para-

dicsoma. Az animékre azonban sajnos még várni kell, ugyanis csak 2010 elején válnak elérhetővé. Nagyon örülünk, hogy kedvenceink immáron képregények és rajzfilmek formájában is szórakoztathatnak minket, azonban valljuk be, mi mégiscsak játszani szeretünk velük. Szerencsére rengeteg újdonságot próbálhattak ki a látogatók a ComicCon során, az élményeket pedig a következő oldalakon olvashatjátok. **GS**

STAN LEE JÁTÉKBAN HANGOSKODIK

AZ ACTIVISION folytatja a sikeres *Marvel: Ultimate Alliance* játékát, és a következő felvonáshoz olyan nevet szerződtetett, amelynek kiértékelése után milliók borulnak le imádkozva. A Pókember atyja, Stan Lee kölcsönzi hangját egy mellékszereplőnek, de hogy kinek is pontosan, azt egyelőre nem árulják el. Ez lesz a képregénypápa első szerepe játékban, eddig csak filmekben tűnt fel kisebb, de annál viccesebb szerepekben. Ezek közé tartozik a Fantasztikus Négyes, a Pókember filmek és a Vasember, amelyben egyébként önmagát alakította, de a Robert Downey Jr által megformált Tony Stark Hugh Hefnernek, a Playboy-gurunak nézte.



Tony Stark tanult a hibáiból, vagy csak nagy a szája

Iron Man 2

A TAVALYI VASEMBER moziról végre elmondhattuk azt, amit rengeteg képregény adaptációról nem: ez bizony piszok jó lett! Természetesen mivel ezt a művet is egy mamutstúdió készítette, a film videojáték-változata sem maradhatott ki a buliból. Utólag visszagondolva azt kívánjuk, bárcsak otthon maradt volna a sarokban sírni. Az *Iron Man: The Videogame* ugyan is hozta azt a színvonalat, amelyet hasonló társai szoktak, még hozzá a trágát. A film sikere ettől függetlenül folytatást ér, és a játék is ennek köszönhetően egy új lehetőséget kap.

TONY MEGINT MEGPRÓBÁLJA

A Sega gondozásában készülő *Iron Man 2: The Videogame* nem nevezhető folytatásnak, hiszen az első epizóddal ellentétben ez a filmtől független eseményeket dolgoz fel. A Sega munkatársai sokat panaszkodtak anno, hogy a kezüket köti a forgatókönyv. Ezúttal azonban magát Matt Fractiont, a Vasember-univerzum egyik formálóját kérték fel, hogy egy, a filmhez köthet-

tő, de mégis független történetet írjon a játék számára. A sztoriról annyit tudni, hogy Crimson Dynamo karaktere, akit végül kihagytak a filmből, feltűnik majd a játékban. Persze minket ez annyira nem hat meg, azonban a játékmenetbeni változtatások már annál inkább: kisebb szerepet kap majd ezúttal a repülés, és többet fogunk zárt terekben közelharcot vívni temérdek ellenféllel. Ráadásul az irányítást, úgy ahogy volt, elküldték a megsemmisítőbe, ezúttal teljesen új és sokkal egyszerűbb kezelést kapunk. Ennek nagyon örülünk, hiszen a szerkesztőség körében is hosszú kódfejlesztésbe torkollott, mire Tony karakterét mozgásra bírtuk a tavalyi játéknál. A film megjelenését 2010-re lőtték be, és a történetét kiegészítő játék is csak ekkor kerül a boltok polcaira. Bár az első játék keserű emlékként maradt meg bennünk, a folytatás már most sokkal jobb és sokkal élvezetesebb, ami pozitívum, hiszen akár a „remek” szintre is feltuningolhatják a fejlesztők a jövőre datált megjelenésig **GS**



A Castle Crashers alkotói ismét valami elképesztőre készülnek

Game 3

Szeretjük a Behemoth brigádját, elvégre megszállott rajongói vagyunk a négy színes pöttöm lovag kalandjainak, amely az ő kezük munkája. A játék eleinte Xbox 360-hoz láncolt exkluzívna tűnt, azonban ennek immáron vége, készül a PS3-as verzió is, bár boldogok csak akkor lennénk, ha PC-re is bejelenteneék. Erre még van esélye az éppen készülő legújabb játéknak, amely szimplán a *Game 3* nevet viseli magán.

A Behemoth legújabb játéka körül egyelőre sok a kérdés, nem tisztázták, hogy milyen platformon is kerül piacra a cucc, és pontosan mikor. A ComicCon rendezvényén legalább ott volt egy kipróbálható verziója a csodának, amelynek sikerült elfeledtetnie a kérdéseinket. A *Game 3* továbbra is a multiplayer mókára épül. Egymással avagy egymás ellen kell versenyeznünk a pontokért egy pályán, klasszikus ugrálós és mászkálós stílusban. Mikor kooperatívan játszunk egy hával, egymásnak segítve kell előrehaladnunk a platformer pályákon. Ráugrani a másik fejére, hogy onnan ugorva elérjük a magasban rejlő célt, illetve elkapni a másik kezét, amikor az éppen ugrana utánunk. Azonban emellett nagy szerepet kapnak az egymás elleni örültségek. A „ragadd meg az aranyat” játékmódban egy hatalmas lebegő bálna köpköd magából aranydarabkákat, amiket ellenfeink elől kell elhappolnunk, és biztonságos helyre cipelnünk. A „lélekrablóban” elveszhetjük a lelkünket, ha megütnek, fejünkre lépnek, vagy elevenen megnyúznak minket. Természetesen ettől függetlenül tudunk tovább játszani, hiszen vissza is kell szerezni azt a bizonyos lelket. Az nyer, aki a legtöbb ideig képes az ellenfelek lelkét magánál tartani (beleértve a sajátját is). A „világfestős” játékmód a fentiekhez képest egészen békés. Amennyiben a pályán rálépünk egy szürke vagy fehér kockára, akkor az felveszi csapatunk színét. Ha ezután valaki más rálép arra a kockára, az az ő csapata színét veszi majd fel. A feladat tehát, hogy az idő lejártakor a lehető legtöbb színes kocka birtokában legyünk. A *Game 3* kipróbálása során hihetetlenül addiktívna bizonyult, éppen annyira, mint a *Castle Crashers*. Kár, hiszen így 2010-ig kell várnunk a megjelenésére, pedig mi már egész éjszaka csak ezt nyomnánk. **GS**



Alice in Wonderland

AMERICAN MCGEE híres játékaival elborult látványvilágáról. Tim Burton hasonlóan híres, csak ő éppen a filmek terén alkot. McGee korábban már megcsinálta az Aliz Csodországban adaptációját videojátékként, amelyben a főszereplő leány egy konyhakéssel és véres szoknyácskával pózolt a legtöbbet. Burton most forgatja éppen Aliz kalandjait, természetesen úgy, hogy a mester összes sajátosságát viselje majd magán a film, ő, és persze benne

lesz Johnny Depp és Helena Bonham Carter. Azonban mindemellett a moziból játék is készül, még hozzá a Disney jóvoltából. Ugyan vértől feltehetően mentes lesz az alkotás, de a rendezőből kiindulva garantáltan lesz annyira beteges a világ, mint a McGee-féle. Már csak Depp Mad Hatter alakítása miatt is várjuk nagyon mindkettőt. **GS**



A RESIDENT EVIL 5 sokakat meggyőzött, így természetesen nincs ok a félelemre, jöhet a sorozat újabb darabja. Na de, hogy mégis ki fejleszti? Ez egy nagyon jó kérdés, legalábbis Jun Takeuchi szerint, aki az ötödik játékot készítette. A ComicConon elmondta, hogy a veterán *Resident Evil*-fejlesztővel, Masachika Kawatával versengenek a pozícióért, de állítása szerint másokat is felkérhetnek a feladatra. Az egyszer biztos, hogy egyfajta megreformált *Resident Evil* élményt szeretne a kiadó Capcom.

RÖVIDEK

A lipcsei rendezvény új arcát mutatta meg nekünk

Games Convention Online

LIPCE ÉS A GAMES CONVENTION. Mennyi szép emlék, mennyi csodás bejelentés, kipróbálható játék. Mindez sajnos már a múlté, ugyanis mostantól Európa legnagyobb videojáték-rendezvényét már nem ott rendezik meg. A német kiadók szövetségének döntése értelmében az „öreg kontinens E3-ának” már a Köln ad otthont, a neve pedig Gamescom lesz. A lipcsei szervezők végül úgy döntöttek, hogy ők sem maradhatnak rendezvény nélkül, ezért egy megreformált fesztivállal jelentkeztek idén.

ELFELEJTHETJÜK A RÉGIT

A Games Convention Online nevével is jelzi, hogy főleg az internetes böngészőkben és a mobilkészüléken futtatott programok, illetve az MMO-k kapják a legnagyobb szerepet. Az idei első rendezvény után vegyes érzelmekkel távozott a sajtó. Egyesek azt várták, hogy valamilyen formá-

ban hozza majd az utóbbi évek rendezvényének a hangulatát, azonban a 43 000 látogató jóval kevesebb, mint a már megszokott 200 000-es nézőszám. Pedig nem egy rossz eredmény ez, elvégre csupán néhány réteget szolgál ki a rendezvény, az eddigi megszokott szinte teljes lefedettség helyett. A 74 kiállító összesen 150 játékot mutatott be, amelyek közül 50 itt került először elő a színpad mögül és mutatkozott be. Emellett a rendezvény érdekessége, hogy a hivatalos honlap folyamatosan sugározta a legújabb híreket és látóanyagokat. Meg is tette a hatását, ugyanis 500 000 látogató volt kíváncsi az online tartalmakra. A rendezvény népszerűsége méltán jelzi, hogy a mobil- és online piac milyen mértékben tett szert népszerűsége az elmúlt esztendőben. Ettől függetlenül a lipcsei rendezvénykomplexum falai között már sosem lesz olyan a hangulat, mint régen. **GS**



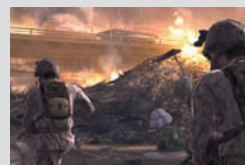
RÖVIDEK

A LOST PLANET 2 producere egy beszélgetés során némi újdonsággal is szolgálhatott a rengeteg már ismert tény mellett. Több rajongó is kérdezte, hogy a 3 ember által vezetett Mech robot mellett milyen járművekre is számíthatunk. Jun Takeuchi nem akarta lerántani a leplet mindenről, de elmondta, hogy a sorozat új fejezetében végre repülni is tudunk majd bizonyos járművekkel, amelyekbe nemcsak pilóta, de lövész is elkél majd, így fokozva a kooperatív élmények különlegességét.



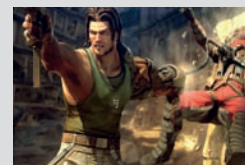
OLVASÓI TOP 20

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



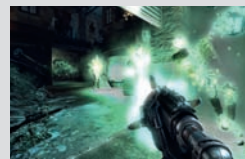
CALL OF DUTY 4

Megjelenése óta nem hajlandó lemaszni a dobogóról. „Tűz ellen tűz” – a Modern Warfare 2 talán majd segít ebben neki.



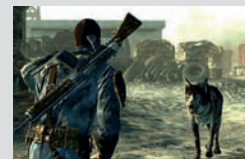
BIONIC COMMANDO

Jól kezdett nálunk a PC-s verzió! Nathan Spencer bionikus karjával a hatodik helyet ragadta meg magának.



WOLFENSTEIN

Hát igen, megtette a hatását az a bizonyos kiszivárgott multi béta. A teljes verziót azért mindenki várja meg! Megéri.



FALLOUT 3

Havi húszas listánk tiszteletbeli örökös tagja, teszem hozzá joggal. A DLC-révén mindig találni valami újat Wastelandban.



KOMMENT SIE BITTE

AKIKET AGYONÜTNI SEM LEHET

Létezik ez a nagyon szép magyar kifejezés, a „felfelé bukta-tás”. Azon húztam fel magam egy a minap (mintegy tíz perccel ez-előtt), hogy az amúgy nagyon ígéretes *Champions Online* fejlesztői videójában a jó öreg Bill Roper vettem észre. A *Champions Online* egy nagyon magas színvonalú, minden ízében profi és újító MMO lesz, vagy szeretne lenni.

És erre berakják executive producernek Bill Roper. Komolyan nem értem, ha egyszer valaki (ha jól számolom, Bill Roper esetében éppen tíz éve) készített egy jó játékot, de azóta bukást bukásra halmoz, attól ő még jó játékfejlesztő lesz? Mit keresnek még mindig ilyen figurák az iparban, mint Richard Garriott, Bill Roper és Peter Mo... na majdnem kimondtam. Ha valaki egy kicsit is ért a játékokhoz, akkor azonnal láthatja, hogy az említett úriemberek kezében nemcsak hogy nincs ott a bölcsék köve, hanem ugyanúgy fogalmuk sincs arról, hogy mi tesz egy játékot jó játékká, mint mondjuk egy friss kezdőnek. Azonban a saját hatalmasra nőtt egójuk, és az önigazolás kényszere miatt a régen megdőlt ötleteiket nyomják folyamatosan az arcunkba, és kapjuk a hihetetlen költségvetésből készült semmitmondó, középszerű játékokat.

Nyilvánvalóan az említett úriemberek profik az önmarketingben, de talán finoman elküldhetnék ezeket az alakokat a játékfejlesztés közeléből, hogy az ezerszer megbukott játékaik és fejlesztéseik helyett új emberek és új ötletek kapjanak lehetőséget.

Ráférne a játékiparra, azt hiszem.

Nem kell lemezt cserélni régi számokért

Guitar Hero 5

EGY ALAPVETŐ PROBLÉMA van a *Guitar Hero*-sorozattal, hogy mikor én éppen egy *aerosmithes* számot szeretnék játszani, de éppen a *World Tour* van benn, akkor ki kell lépnem a játékból és a másik játék lemezét kell beraknom, mert ugye azon van rajta az általam eljátszani kívánt Pink című örökzöld. Aztán miután eljártszottam, persze megy az egész vissza, mert az *Aerosmith*en nincs is más, amit ívesen játszom. Nos, az ilyenhez hasonló problémákat szeretnék megoldani az Activision háza táján, a szeptemberben megjelenő *GH5*-ben ugyanis lesz egy opciónk, hogy a *World Tour*, illetve a *Smash Hits/Greatest Hits* verziók számait importálhatjuk a játékba. Ilyet már láthattunk a *Rock Band 1* és 2 esetében, ami nagyon szép húzás volt a

fejlesztők részéről, örülünk hát, hogy végre-valahára a *GH* stábja is eljutott oda, hogy alkalmazni kéne ezt a fajta megoldást. Igen ám, de a probléma csupán az, hogy ezért a „szolgáltatásért” fizetnünk kell majd. Hogy mennyit, arról még nincsenek konkrét hírek. Szerencsére a már letöltött számaink ingyen és bérmentve válnak elérhetővé az új *GH* menüje alatt, bár itt is van egy kis sántítás, ugyanis a mostanáig elérhető 158 számból csupán 152 fog működni is a *GH5*-el. Hogy melyik az a 6, ami nem? Az Activision egyelőre nem mondja meg. **GS**



Sigourney Weaver mikrofont ragadt

A GHOSTBUSTERS filmekben is szereplő Sigourney Weaver eleinte ódzkodott a videójátékok szinkronizálásától, hiszen hosszas fűzés után sem vállalta be a szellemirtós játékot. James Cameronnak azonban lehet, hogy jobb a rábeszélőképessége, hiszen készülő filmjének a játékváltozatához rögtön sikerült megnyernie a színésznőt. Az *Avatar The Videogame*-ben filmbeli karakterének, Dr Grace Augustine-nek, a főszereplőt pátyolgató botanikusnak fogja hangját kölcsönözni. A karakternek amúgy kis híján a Shipley nevet adták, amely egyértelmű utalás lett volna az *Alien* filmekben alakított Ripley-re. **GS**



Ismét lehet WoW-ozni Kínában!

Szegény távol-keleti barátaink hosszú-hosszú ideje nem érhették el a *World of Warcraft*-ot. Szerencsére ez mostanra változott, ugyanis ismét fut a rendszer, a Kínai Népköztársaság apraja-nagyja mehet murlockok hangját hallgatni. A bibi csupán az, hogy valami egészen mást látnak az ottaniak a monitoron, mint mi itt. Az élőholtak élettel telibbek, mint nálunk, és az útszéli csontkupacok helyett is csak zsákokat találnak. A cenzúra beszólt, de legalább lehet játszani.



GIGABYTE™

TISZTA ERŐ

ELSŐ AZ IPARÁGBAN: 24 FÁZISÚ VRM



Az új P55-ös alaplapp hamarosan kapható!!

Leader in Motherboard Innovation www.giga-byte.hu

Ezeket a sebesség-beállításokat a Gigabyte nem garantálja. A specifikációk és képek megváltoztatási joga fenntartva. Minden védjegy és logo a saját tulajdonos tulajdonát képezi. Minden túlhajtás a felhasználó kockázata, a Gigabyte Technology nem felel a processzor, alaplapp vagy bármely más alkatrész meghibásodásáért.

CHS CHS HUNGARY Kft.
www.chs.hu
Tel.: 361-451-3543
Fax: 361-451-3532

Ramiris Ramiris
www.ramiris.hu
Tel.: 361-888-3200
Fax: 361-888-3201

expert Expert Computer Kft.
www.expert.hu
Tel.: 361-450-2430
Fax: 361-450-2439

2 unciás
réz belső réteg

A mocsárlázra a legjobb gyógyszer a lőszer

Left 4 Dead 2

A **LEFT 4 DEAD** hihetetlen sikereket ért el világszerte, szerkesztőségünkben is máig tart a zombiláz, eszement öszszecsapásokat produkálva a gépeinken. A nem is olyan rég beharangozott folytatás azonban kellemetlen élményekben részesült, hiszen a rajongók úgy vélték, a 2-es utótaggal ellátott *L4D* csupán az ő kizsákmányolásukat szolgálja, elvég-re temérdek letölthető tartalmat ígértek az első epizóddhoz, ez azonban csak részben valósult meg. Ráadásul az akkor bemutatott *Left 4 Dead 2* nem is különbözött semmiben az elsőtől, más és egyesek szerint bénább karakterekkel találták ugyanazt. A San Diego-i ComicCon alkalmával a Valve igyekezett mindent megtenni, hogy a rossz első benyomást orvosolni tudja.


MOCsÁRBA PANCSOLNI JÓ

A Swamp Fever nevű pályát vitték az amerikai rendezvényre, amellyel sikerült egy kicsit helyére tenniük a dolgokat. Végre láthattunk néhány új és érdekes fertőzött egvedet, illetve játékmenet szempontjából is sikerült friss tartalmat tálalni elélnk. A pálya lényege, hogy

egy mocsaras vidéken kell végigverekednünk magunkat egy kikötőállomásig. Ez persze még nem tartogat semmi újat számunkra, de hamar fel is bukkannak a szűk látótávon belül az első ismeretlen fertőzöttek. A Spitter, amelynek neve le is lövi a poént, nem tesz mást, mint hogy folyamatosan köpköd ránk. Azonban a csula nem az a mindennapi aszfalton párolgó fajta, hanem napalmszerű égető genny. Ráadásul, ha egyszer el is talál minket egy ilyen, nem mooshatjuk le egykönnyen a cuccot magunkról, a közeli túlélőtársaknak pedig jobb lesz eltávolodni tőlünk, ugyanis könnyen átragadhat rájuk. A Spitter gyorsan mozog, és támadásának célja, hogy a túlélőket minél jobban szét tudja választani egymástól, így a többi fertőzött haverja könnyedén le tudja támadni egyik vagy éppen másik védtelenül maradt szerecsétlent. A pálya adottságainak köszöhetően elengedhetetlen lesz a talajra ügyelnünk. A mocsárban ugyanis lelassul a karakterünk, így könnyű prédává válunk a gyorsabb és pattogósabb fertőzötteknek. Persze lesz olyan helyzet, amikor

Rochelle a csapat kötelező „jónője” egy rózsaszín pólót visel magán, ami a Depeche Mode hivatalos pólója


Fél dolláros Modern Warfare 2

50 CENT NEMCSAK BŐ nadrágos zenész, hanem gyémántok után kutató, izmos, digitális videojátékhős is. Ugyan a *Blood on the Sand* címre keresztelt legutóbbi játéka nem lett akkora siker, mégsem tántorodott el attól, hogy a zeneipar mellett a másik kedvenc világába ismét jobban belefolyjon. Ezúttal nem egy, a nevével fémjelzett játék fejlesztésébe fogott bele, csupán a hangját fogja kölcsönözni az idei év egyik nagy durranásának predesztinált *Modern Warfare 2*-höz. 50 Cent többet között a multiplayer meccsek alatt lesz hallható, ha a megfelelő hangstílust akasztjuk rá karakterünkre. Egyelőre arról nincsen hír, hogy mennyi „maddafakkázást” vállalt a szerep kedvéért, de mindenképpen érdekes, hogy a fejlesztő Infinity Ward ilyen vokális tehetséggel próbálja fűszerezni az online háború hevét. 



rá kényszerülünk arra, hogy a pocsolján keresztülhaladjunk, ilyenkor a pontos célzás elengedhetetlenné válik.


ZOMBIÉK CSALÁDJA GYARAP-SZIK

A ComicCon alkalmával a másik új zombikarakter a Hunter volt. Neki is egyszerű kitalálni a jellegzetességeit, hiszen no lám, ő egy vadász, aki bujkálva vár a megfelelő pillanatra, hogy gyorsan lecsapjon ránk. A mocsárban rejtőzve ugrik elő a számára megfelelő pillanatban. Ha mákunk van, akkor éppen előttünk pattan fel, és egy kisebb sziv-roham és káromkodás mellett kivégezhetjük, de ha pechünkre éppen a hátunk mögött hagyja el rejtekét, akkor bizony nehéz dolgunk lesz. A demo során eljutottunk a kikötőbe, ahol jelezhetünk a kompnak, hogy bizony mi szeretnénk a túlsó oldalra átkelni, ezért nagyon gyorsan vonszolja magát a pozíciókhoz. Sajnos bujkálásra nincs mód, gyakorlatilag minden oldalról támadnak a fertőzöttek, mi pedig csak próbálunk túlélni. Menekülésre sincs nagyon mód, az egyetlen remény az a fránya komp, ami bár pár perc alatt ér csupán oda, nekünk egy félórás sorban állás volt a pokolban. Az élmények hozták a L4D színvonalát, és végre némi újat is felfedezhetünk a készülő folytatásban. Remek játék lesz ez, csak a kérdés, hogy mennyivel tudják továbbfejleszteni az első epizód szinte tökéletesre csiszolt játékmenetét. Novemberben kiderül! 

Egyre szebbek ezek az MMO-k

Új képek a Final Fantasy XIV-ből

ÚJABB KÉPEK JELENTÉK MEG a 2010-re datált új *Final Fantasy*-játékból. Már csak azért is izgulunk a XIV-es sorszámmal ellátott játék miatt, mert nemcsak a PlayStation 3-tulajokat örvendezteti meg, de a PC-seket is, ráadásul ez egy MMO lesz, ami dupla öröm, hiszen nagy rajongói vagyunk a műfajnak idebenn. Olyan online játékok legjobb tulajdonságait próbálják összevonni, mint a *World of Warcraft*, az *Age of*


Conan, illetve a *Warhammer Online*. (Guild Wars nincs? Brühühü.) Emellett az alapokat a szintén MMO *Final Fantasy XI*-ből vették át, így a veterán játékosok ismerik majd a világot, egyedül a játékmenet lesz az, amit ismét meg kell szokni. Mindenki kedvence, a Chocobo is visszatér, azonban a kis fura állatka ezúttal más célt fog szolgálni, mint korábban. **A látványos képekért látogassatok el a gamestar.hu oldalra!** 



Mutasd csak a fizudat! Megtudtuk, mennyit kerestek tavaly a nagy kiadóvezérek

AZ ACTIVISION és az EA a két legnagyobb kiadó a világon, meg se tudnánk számolni, hogy mennyi játékon is díszleg már az ő logójuk. Korábban az EA-t gúnyolták úgy, hogy nagy gonosz cég, ami évről évre ugyanazt a játékot adja ki és húzza le a pénzt a játékosokról. Nos, ez a

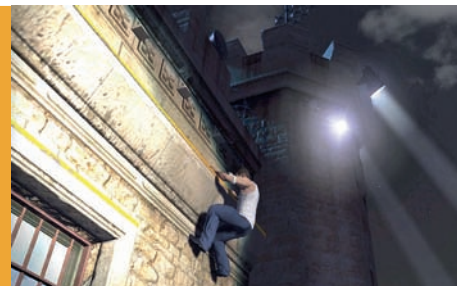
kép változott, most éppen az Activision lett a nagy mumus, először a *Scratch! Ultimate DJ* játékot kívánták a szakértők elküldeni a sülyesztőbe, mert szerintük a *DJ Herónak* lenne vetélytársa, mostanság pedig a *Brütal Legendet* szívatják. De mégis, mennyi kárt okoznának ezek a

játékok Bobby Koticknak, az Activision-Blizzard fővezérének? Ami biztos, hogy tavaly összesen 14 millió dollárt keresett. Ezzel szemben szegény EA-vezető John Riccietello „mindössze” 6 milliót. Ezek után akarja a *Modern Warfare 2*-t drágábban adni az Activision? 



RÖVIDEK

MÉGIS LESZ PRISON BREAK-JÁTÉK! A méltán népszerű fordultatos tévésorozatból már tudtuk nagyon jól, hogy lesz játék, azonban az adaptáció jogaival élő Brash Entertainment sajnos megszűnt, így kérdésessé vált az alkotók kiléte. Megnyugtatósunkra érkezett a hír, miszerint a szlovén Zootfly kaparintotta meg a *Prison Break*-játék elkészítésének a feladatát, többek között nekik is köszönhetjük a *Panzer Elite Actiont* is. PC-re és „next-gen” konzolokra készül a cucc, amely az első évad eseményeit dolgozza majd fel.





Sztálinorgonák hangja száll...

Red Orchestra: Heroes of Stalingrad

HA MANAPSÁG FELMERÜL valahol egy új második világháborús FPS neve, egyesek vérszemet kapva trollkodják tele az összes létező fórumot, hogy hangot adjanak nemtetszésüknek „még egy világháborús FPS, pffj”, és ehhez hasonló mondatokat írva. Ők most ne is olvassanak tovább, hanem inkább menjenek vissza elfekkel, orkokkal és tündérekkel varázsolni és harcolni, hisz ilyen játékokból egyértelműen kevesebb van /sarcasm. Akik maradtak, azok pedig készüljenek, mert jövőre srapszelesőben kelünk át a Volgán.

SZTÁLINGRÁD HŐSEI

A modnak indult és nagy sikereket elért hardcore második világháborús FPS, a *Red Orchestra* jövőre várja méltó folytatását *Heroes of Stalingrad* alcímmel. A cím persze nem légből kapott, hiszen a 2. vh-s FPS-ek történelmében először a német oldal is komplett egyszemélyes kampányt kap majd, így a szövetségesek mellett a másik oldalon is hősokké válhatunk. Ebben segít majd, hogy kiténtéseket gyűjtögetve és képességeinket fejlesztve fokozatosan haladhatunk fölfelé a ranglétrán, hogy végül Hero minősítésben az összes fegyvert feloldva irányítsuk és bátorítsuk csapatunkat. A franchise védjegyének számító realitás persze nem szenved csorbát. Az erősen modifikált UnrealEngine 3-nak hála a határokat feszegető grafikán túl a lövedékek esése és a tereptárgyakon történő áthatolásuk is megtalálható lesz, csakúgy mint a távolság függvényében állítható irányzék. És ezt nyugodtan vehetitek behívónak is. **GS**

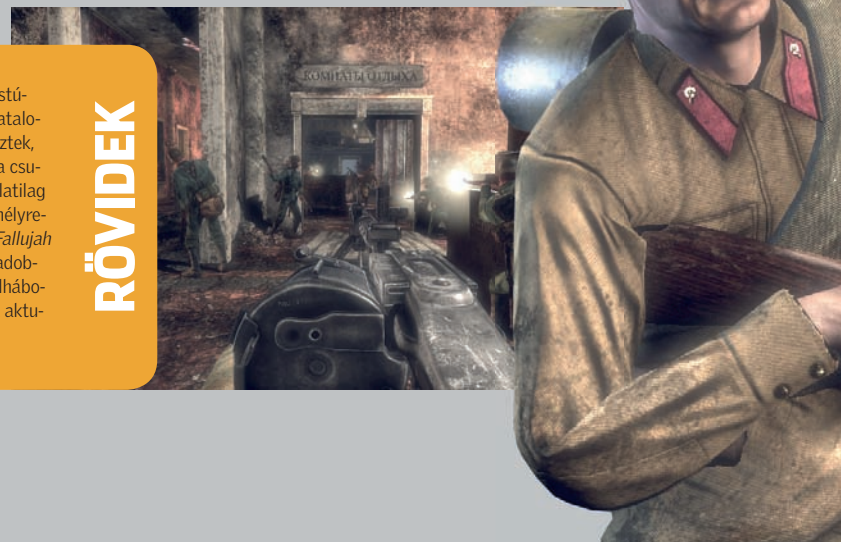
Játék helyett erotikát?

Mit kapjon egy videojáték-újság előfizetője?

AZ IDÉN MEGSZÚNT *Electronic Gaming Monthly* előfizetőit szerették volna egy színvonalas és érett magazinnal kárpótolni az év hátralévő részére, ez azonban kicsit balul sült el. Egy, a videojáték-iparral foglalkozó magazin olvasói között szinte biztos, hogy vannak 18 éven aluliak, ám ez a tény valamiért nem esett le az Atlanti-óceán túloldali élőknek. Az *EGM* egykori előfizetői tehát jól meglepődtek, amikor az alulöltözött hölgyeket felvonultató *Maxim* legfrissebb száma bukkant fel a postaldájukban. Persze férfiember örül ilyesminek, azonban egy 12 éves gyermek édesanyja nem nézte jó szemmel a dolgot. Szerencsére per helyett csupán a közeli hírcsatornának jelezte az esetet, így azok kezdték meg a médiahadjáratot az ügyben. Bezzeg, ha *GameStart* kaptak volna. **GS**



„A modnak indult és nagy sikereket elért hardcore második világháborús FPS.”



EGY ÚJABB ÍGÉRETES alkotással próbálkozó stúdió húzta le a rolót. Az Atomic Games ugyan hivatalosan áll még, de több forrásból is olyan hírek érkeztek, amelyek szerint a brigád 75-ös létszámából mára csupán alig egy tucat fejlesztő maradt. Ők is gyakorlatilag csak eltakarítják a romokat. Az Atomic Games mélyrepülése még ott kezdődött, amikor a *Six Days in Fallujah* nevű hiperrealisztikus háborús szimulátort visszadobta a Konami, miután az amerikai közvélemény felháborodott a játék által feldolgozni kívánt események aktualitása miatt.

RÖVIDEK

↘ Nyáron is képezd magad!

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

AJÁNDÉK BÖGRÉ!

Ha jelentkezéskor feltüntetted a következő promóciós kódot:

GS08

IT Factory bögrét kapsz ajándékba.

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

Nyári fejlesztői képzés:

↘ YouTube készítése 24 óra alatt

Silverlight-alkalmazás fejlesztése, akár online is

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

A tanfolyamhoz ingyenes C# felkészítő is tartozik.

A képzés kezdési időpontja:
augusztus 31.

A képzésről további információ és jelentkezés:
www.itfactory.hu/youtube

↘ Ősszel is IT Factory!

Szeptembertől újabb képzéseket indítunk.

Ismét lesz Hálózatbiztonság, rendszergazdai újdonságként Linux, fejlesztőknek pedig ASP .NET és ingyenes C# felkészítővel WPF.

További információ:
www.itfactory.hu/osz

ITfactory
TANULD MAGAD A LEGJOBBAK KÖZÉ

Az IT Factory kitalálója és elindítója

Médiatámogatók

NETACADEMIA
A LEGJOBBAKAT TANÍTIJK.

COMPUTERWORLD

PC WORLD

prog.hu

HP

hwswww.hwswww.hu

techline.hu

eduline.hu

GameStar

MEGBÍZHATÓ TANÁCSOK PROFIKTÓL

PC WORLD

WWW.PCWORLD.HU

MIELŐTT ELMERÜLNÉL A KÁRTEVŐK TENGERÉBEN

MI ADJUK A MEGOLDÁST

A PC World egész évben gondoskodik adataid védelméről. A magazin ingyenes ajándékeként többféle biztonsági szoftver közül választhatsz minden hónapban. Előfizetőként pedig a legfrissebb vírusvédelmi, antispam, adatmentő és tűzfal alkalmazásokat kaphatod meg, illetve egy teljes értékű Office alkalmazást is ajándékozunk neked, és további kedvezmények is várnak.



DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION

KIADÓ Namco Bandai/Atari **FEJLESZTŐ** Volatile Games **RÖVIDEN** Egy rendőr és egy kutya közös szereplésével készült, meglehetősen véres akciójáték, amiben a lényeg a látványos verekedésen és a tűzharcon van. **MEGJELENÉS** 2010 eleje

Egyik kopó, másik eb, és mindkettő a torkodra megy

//Chavalier

HA EGY SOROZATOT újragezdenek, az csakis azt jelentheti, hogy valamikor kellően sok ember figyelmét ragadta meg ahhoz, hogy anyagilag is sikeres legyen.

Pontosan ilyen a *Dead to Rights* is, amelynek első része 2002-ben szélesben legyűrte a konzolosok és a PC-s játékosok ellenállását egyaránt. Az igazat megvallva nem volt ez túl nehéz, hiszen a kutya szerepeltetése mind a mozifilmekben, mind a játékokban majdnem biztos recept a sikerre. Egy fegyverként is használható eb már önmagában elegendő lett volna, hogy a monitor elé szegezzen, ennél azonban jóval tovább ment a Namco Bandai alkotása. Réges-régi emlékeket idézett fel bennem azokból az időkben, amikor még rendszeres látogatója voltam a tíz éven át otthonomul szolgáló település egyik kocsmájának, történetesen csakis ott állítottak fel pénzerméket számszámra elnyelő játékgépeket. Az egyiken egy bizonyos *Shadow Dancer* című '89-es keltezésű alkotás futott, amelyben egy fehérbe öltözött gyászoló nindzsával (a távol-keleti országokban nem a fekete a gyász színe) és annak kuttyájával kellett tömegtelen mennyiségű rosszfiút lerángni, vagy fenéken haraptatni. Így talán érthető, hogy bizonyos fokú lelkesedéssel közeledek minden olyan alkotáshoz, amelyik gye-rekkorom nagy kedvencére emlékeztet.

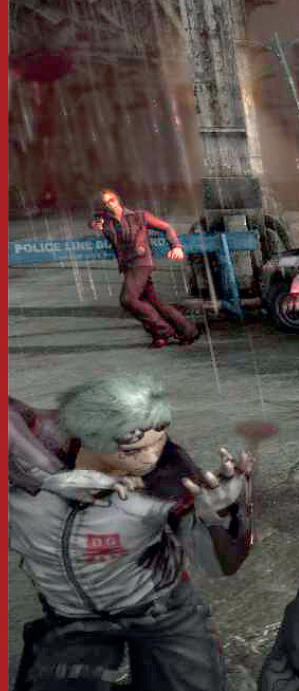
FILM NOIR...

A *Dead to Rights: Retribution* nem folytatás, de nem is előzmény, hanem egyenesen a sorozat újragezdése, amire nem lehet elégszer felhívni a figyelmet. A fejlesztéssel megbízott Volatile Games Jele Imre, a Digital Reality egykori menedzserének irányítása alatt teljesen új történetet írt, s ezzel megszabadult a korábbi epizódok által felállított korlátoktól és a kreativitást gúzsba kötő láncoktól. Ez a lépés szabad kezet biztosított az új cselekményszálak kibontása során, amelyekből végre megismerhetjük, mikor és milyen körülmények között találkozott először Jack Slate és Shadow. A kezdetben egymással szemben bizalmatlan páros olyan megrázó élményekkel gazdagodik, olyan helyzetekbe kerül, amelyek lassan és fokozatosan csapattá kovácsolják őket. A koncepció már a kezdetek kezdetén egy heroikus, inkább felnőtt játékosoknak szánt narratíva megalkotása volt, amit a modern westernek és noir filmek sűrű atmoszférájával szándékoztak elegyíteni. Ennek következtében léptenyomon az erőszak extrém megnyilvánulásával találkozunk, a gonosz nagyon gonosz, a hős pedig igazán hősies. Hangulatát tekintve a játék néhol már-már a *Max Payne*-t idézi az éjszakai pályáival, a szünet nélkül szakadó esővel, a lepusztult Grant City kelleivel (a sötét sikátorok, hajléktalanok ellenpontoszásaként csillogó felhőkarcolók törnek az ég

felé), korrupt rendőreivel, bűnbandáival. Az apja gyilkosa után nyomozó rendőr története nem túl eredeti, de nem is szánják annak, a cél, hogy a játékos minél személyesebb kapcsolatot alakítson ki Jack karakterével, hogy átérezze a veszteségét. Ahogy haladunk előre a történetben, úgy változik meg Jack külsőleg, és mentális értelemben is. Félreértés ne essék, nem örül meg, és szakállat sem növeszt, de a játék végére egy sokat megélt, dörzsölt zsarú válik belőle. Részleteket sajnos még a legkifinomultabb kínai vállalati módszerek bevetése után sem voltak hajlandók elárulni az alkotók, csupán annyit sikerült kiszedni belőlük, hogy a főszereplő lelkének sötét bugyrait tárjuk fel a végigjátszás során, amihez szerintük kiválóan passzol a *Dead to Rights: Retribution* védjegyének szánt nyers erőszak. A történet akár filmvásznon, akár regényben is megállná a helyét, hiszen mindvégig tisztelettel bántak a játékbeli karakterekkel és egy pillanatra sem próbálják meg hülyének nézni a játékosokat, helyette inkább érett és felnőtt személyiségeknek tekintenek rájuk. Így hangzik az ígért, s legkorábban 2010 elején kapunk rá lehetőséget, hogy szavukon fogjuk Imréüket.

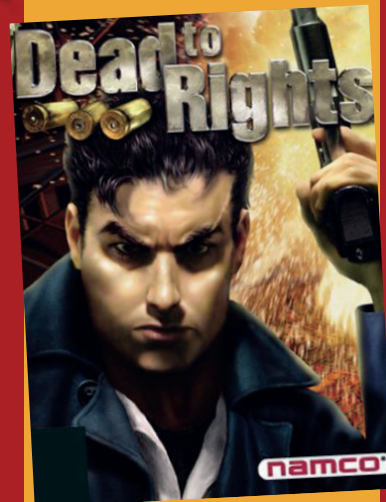
LASSIE MEETS CUJO

Jack Slate, a *Dead to Rights: Retribution* eseményeinek központi szereplője a K9-es osztag Shadow



Dead to Rights

Dobozba zárt Hollywood

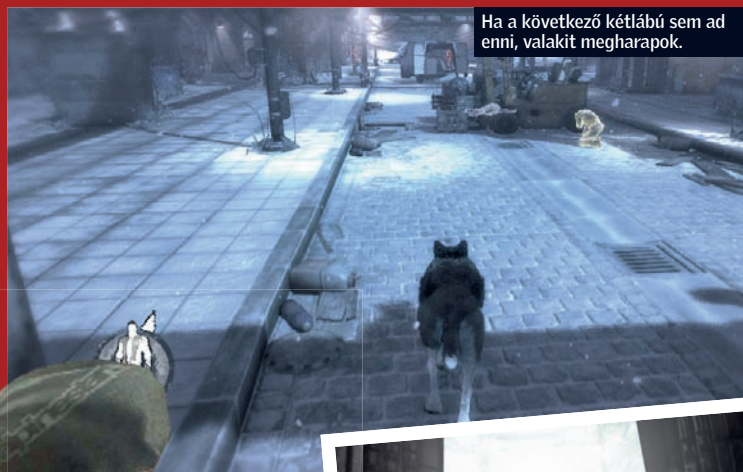


A DEAD TO RIGHTS ELSŐ RÉSZE

2002-ben mutatkozott be Xboxon. A kritikusok szinte azonnal elolvadtak az 16:9-es szélesszínű képarány mellett tálat, filmszerűen prezentált történet, a bump mapping alkalmazása, a fegyverként szolgáló kutya, és a már akkor a játékmechanizmus részét képező emberi pajzs használata láttán. Persze mire kijött a PC-s verzió, megkopott a varázs...



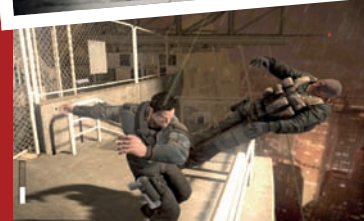
Jack lendületből ugrik és üt



Ha a következő kétlábú sem ad enni, valakit megharapok.



Belégzés, kilégzés, belégzés, kilégzés...



névre hallgató kutyáját kapja társul. A malamut-farkas keverék egyszerre képes zabálnivalóan cuki nézésre oldalra billentett fejjel, lógó nyelvvel és enyhén behajlított fülekkel, illetve vicsorogva az ember torkának ugrani, majd felszakítani ütőerét borotvaéles agyaraival. Kutyusunk tehát aranyos és halálos, majdnem olyan, mint egy femme fatale, csak az a különbség, hogy a végzet asszonyai inkább bombázók, mint cukik. Kezdetben Shadow nem bíz új gazdájában, ahogy Jack sem rajong az ötletért, hogy pont ezt a bohást akasztották a nyakába, ám ahogy halad előre a történet, úgy szökken szárba és formálódik mindhalálig tartó barátsággá ember és állat kapcsolata. A végkifejletre közeledve már elvá-

laszthatatlan, egymás rezdüléseit tökéletesen érző és értő társakként állnak egymás mellett. Shadow viselkedését rendőrkutyákat kiképzés és bevetés közben bemutató referenciavideók, a vadvilágról szóló dokumentumfilmek és mozifilmek alapján lötték be. Pontosan úgy reagál a különböző helyzetekben, ahogyan egy jól képzett kutya tenné. Önnön egészségét egy pillanatra sem féltve ront az ellenfelekre, támadása lendületes és elsöprő erejű, hiszen egy 50-60 kilós eb játszi könnyedséggel dönti le lábáról a megtermettebb férfiakat is. Shadow érzékeli maga körül a világot, fedezze a rejtőzködő ellenfeleket, s megtalálja a továbbhaladáshoz szükséges utat. A nagytestű négylábú karakterét vezelő

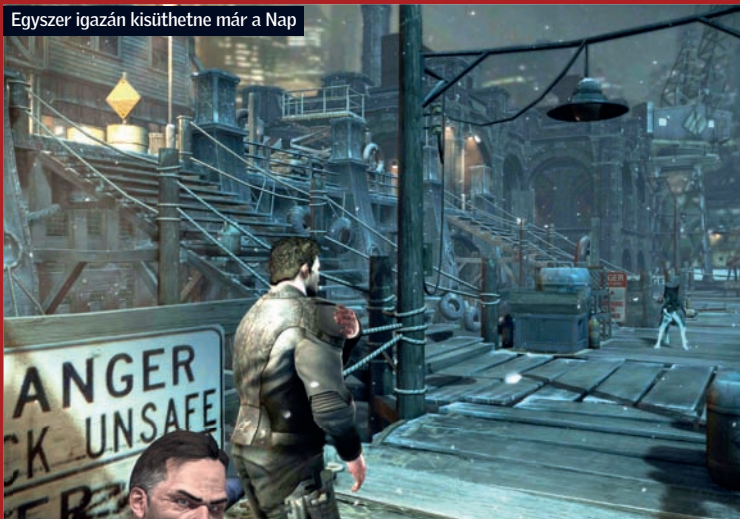
mesterséges intelligenciát úgy írták meg, hogy minden körülmények között gazdájához igazodjék. Amikor Jack az árnyékokba húzódva, fedezékről fedezékre haladva közelíti meg ellenfeleit, akkor Shadow is némán oson vele, ha viszont nyílt és frontális támadás mellett döntene, akkor azonnal követi gazdáját az akció sűrűjébe, ahol legjobb tudása szerint igyekszik helytállni. Amennyiben mégsem szeretnénk mindent az MI-re bízni, akkor parancsokat adhatunk a kutyának, megjelölve a kiképzendő célpontot. Ugyanígy lábhoz hozza az elejtett lőfegyvert, vagy Jack hátát védelmezi, ha arra kapna parancsot. Ha például Jack több ellenféllel vív közelharcot, s közben valaki távolabbról tüzel rá, akkor a megfelelő uta-

sítást követően Shadow elintézi a lövést, majd kérésre elhozza a fegyvert, vagy beleveti magát a kézitászába. A keményebb ellenfeleket közösen intézik el a legegyszerűbben: Shadow elmarja a fegyvert tartó kezét, Jack pedig beviszi a halálos találatot. A *Dead to Rights: Retribution* végjátása során többször is lesz rá alkalmunk, hogy közvetlenül irányítsuk a veszélyes ebet. Shadow nem használ lőfegyvert, mint Max az *MDK*-ból, nem is verekszik úgy, mint Hong Kong Phooey (szép is lenne), cserébe viszont villámgyorsan leküzdí a közte és ellenfelei között feszülő távolságot. Legtöbbször azonban mégis az bizonyul kifizetődőnek, ha lassan, óvatosan cserésszük be a kutya jelenlétéről mit sem

Ha kutyája vashiánnyal küzd, etessen vele kerítést!



Egyszer igazán kisértethetne már a Nap



sejtő gazfickókat. Shadow emberfeletti érzékeinek köszönhetően a tereptárgyak mögött rejtőző, vagy akár a falak túloldalán tartózkodó embereket is kiszagolja. A gyakorlatban ez annyit jelent, hogy látni fogjuk a körvonalukat. Ha pedig végre sikerül becserkészni a célpontot, akkor már csak egy gyors roham van hátra, Shadow szépen ráfog a delikvens nyakára, s addig rángatja, míg el nem távozik belőle az élet. A kutyás küldetések célja nem feltétlenül a gyilkolás, megesik, hogy egy olyan tárgyat (például kulcsot) kell észrevétlenül megszerezni, ami nélkül nem lehet továbbhaladni a történetben, arról nem is szólva, hogy bizonyos helyeket Jack egyszerűen nem képes elérni. Ilyenkor Shadow képletesen szólva átvedlik a törvény hosszú kezévé.

VÉRZŐ PAJZS

Arra már most nyakamat tenném, hogy lesznek olyan, tagjaikat érzékeny lelkiüetű magánszemélyek közül verbuváló civil szervezetek, amelyek a *Dead to Rights: Retribution* betiltását fogják követelni. Bár a Volatile Games nem felhasított gyomrokból kiforduló zsigereken, túlérétt dinnyeként szétrobbanó fejeken és vérpermet kíséretében leszakított végtagokon keresztül gázolva célozza meg a világsikert, a csontrepesztő erővel bevitt ütések, a golyó ütötte sebekből spriccelő vér és az emberi torkot marcangoló kutya látványa sokaknál bizonyulhat elegendőnek ahhoz, hogy kiverje a biztosítékot. Az előbbi mondatomból kiderül, hogy a *Dead to Rights: Retribution* vérbeli ak-

ciójáték lesz, amelynek a tűzpárbaj és a közelharc szimfóniája képezi a gerincét. A shooter elemek a manapság oly divatos fedezékharc köré épülnek, ami azt jelenti, hogy úgy építik fel a pályákat, hogy a tereptárgyakat fedezékként használhassuk. Egyetlen gombnyomás csupán, és Jack máris meghúzza magát egy autó, egy kiszögellés vagy egy szemetes mögött, hogy elkerülje az ólomdarazsakként röpködő golyókat. Ilyenkor Shadow árnyékként követi, hiszen mindvégig gazdája stílusához alkalmazkodik. A fejlesztők arra is találtak megoldást, ha történetesen a tudatos pályatervezés következtében nem nőne minden bokorban egy golyófogó tereptárgy. Ilyenkor lehetőségünk nyílik arra, hogy valamelyik gazfickót lefegyverezzük, torkon ragadjuk és magunk előtt terelgetve élő pajzsként felhasználjuk. Ha szerencsénk van, akkor társai tétovázznak, mielőtt tüzet nyitnának, ha pedig épp nem fogadna kegyeibe Fortuna istenasszony, akkor sincs minden veszve, néhány golyó erejéig még használható marad a szerencsétlen flótás.

A harcrendszer egyébiránt egy viszonylag szokatlan megoldással élve szituációérzékenynek nevezhető. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy az MI folyamatosan monitorozza, hogy az ellenfelek milyen közel helyezkednek el hősünkhöz. Kartávolságon kívül mindenki (Jack Slate is) addig eregeti lőfegyveréből a golyókat, amíg bírja skulóval, ellenben amint kellő közelségbe kerülnek egymáshoz, a közvetlen közelről leadott lövéseket ütések

Morzi, engedd el szépen Marilyn bácsit!



i A projektet felügyelő Jele Imre a Digital Reality után és a Volatile Games előtt a Jagex alkalmazásában a *Runescape* című MMORPG fejlesztéséért felelt. Egyebek mellett a megújult grafikus motort is neki sikerült kiharcolnia.

és rúgások látványos kombinációja váltja fel. Tegyük fel, hogy Jack épp öt ellenféllel kerül szembe. Ketten távolabbról próbálják leszedni, hárman pedig folyamatosan tüzelve közelítenek felé fedezékről fedezékre haladva. Jack viszonozza a tüzet, közben kutyáját a távolban lapító lövészekre uszítja. A három közeli támadóból az egyiket leszedi, mielőtt még az elérné őt, a másodikat zárótűzzel fedezékbe kényszeríti, ám a harmadik egészen közel kerül hozzá. Ekkor Jack ahelyett, hogy ráfogná és elsütné fegyverét, egy laza mozdulattal orrba vágja a fegyver markolatával, majd beletérdel a gyomrába, végül pedig kiveri gyengülő szorításából a fegyverét. Az ártalmatlanná tett támadót ekkor nyakon ragadja, maga elé penderíti, és immáron egy élő pajzs mögül lövöldözve indul meg következő célpontja felé. A *Dead to Rights: Retribution* tele lesz ehhez hasonló jelenetekkel.

A bunyó legalább olyan fontos eleme a játéknak, mint a tűzharc, viszont senki sem kényszeríti a játékost arra, hogy mindkettőt ugyanolyan intenzitással alkalmazza. Ha valaki lövöldözni szeret inkább, akkor tegye azt, ha pedig inkább csontokat törni Steven Seagal hű követőjeként, annak sem lesz akadálya. Közelharc esetén érezzük, hogy az ütéseknél és a rúgásoknál ereje van, a testeknek pedig tömege. Egy pörgőrúgással ar-

con küldött mókus elveszti az egyensúlyát és megtántorodik, jobb esetben akár hatalmasat zakózik. Ha pedig valaki épp mögötte állna, a test lendülete és tömege őt is magával sodorja. Jó taktika lehet egy lépcsőházban legurítani valakit a lépcsőn, miközben mögötte többen is felfelé igyekeznek.

Ha már erőszakos játék, akkor miért ért pont a látványos, és finoman szólva is brutális kivégző mozdulatok maradtak volna ki? Akár Shadow segítségével, akár egyedül is el lehet kapni úgy az ellenfeleket, hogy azok elveszítsék fegyverüket.

Ilyenkor megadatik a lehetőség, hogy azt Jack megkaparintsa, majd egyszerűen golyót eressen a delikvens koponyájába. A csukló és a könyök elropannása, a térdkalács rípiyára törése, a légsző széttroncsolása, a nyakcsigolya összezúzása csupán néhány lehetséges variáció arra, hogyan végezhetik el a harcolt állapotba került

ellenfelek. Általában egy ügyesen kivitelezett ütés- és rúgáskombináció már elegendő ahhoz, hogy azt csináljon Jack a szerencsétlenekkel, amit csak akar.

Az ellenfelek várható palettáját illetően hallgatagnak bizonyultak a fejlesztők, annyit ellenben csak hajlandóak voltak kinyögni, hogy különböző frakciókkal kerülnek majd hőseink összetűzésbe, melyek mindegyike más és más fegyvernemet illetve harcmodort részesít előnyben.

A frakciókon, vagyis a bandákon belül is különféle elemekkel találkozunk, vannak közelharcos és sunyi típusok, illetve az úgynevezett elit variánsok, akiket közös erővel könnyebb padlóra vinni.

Az E3 alatt bemutatott demóban a fentebb felsorolt játékelemek többsége már kifogástalanul működött, a harcmodorok váltása, illetve azok kombinálása simán, különösebb fennakadás nélkül zajlott. A demonstrációként szolgáló pályán

Jack és Shadow nem volt egyedül, ugyanis épp egy utcai leszámolás kellős közepébe keveredtek, amiben több banda színeiben vettek részt bűnözők, továbbá vagy féltucatnyi rendőrjárőr jelenléte is színesebbé tette a palettát. Ebből tehát bátran következtethetünk arra is, hogy lesznek olyan küldetések (legalább egy), ahol másoktól is kapunk segítséget, és nem leszünk magunkra utalva.

MINT A VILLÁM

A *Dead to Rights: Retribution* grafikájáért a Blitz Games (ennek része a fejlesztést végző Volatile Games) saját fejlesztésű multiplatform motorja felel. Igazából nem egy világ-megváltó produktum, de a célnak a képek tanúsága szerint bőven megfelel. Elsősorban az emberek animációját, és a már most szinte tökéletes ajakszinkront érdemes kiemelni, Shadow mozgása viszont még kisebb darabos, amiről lehet, hogy kötött izomzata tehet, de ugyanúgy lehet az animátorok hibája is. Személy szerint ez utóbbira tippelek. A környezet kellően sötét és mocskos, összességében a játék egész jól néz ki, különösen látványos, amikor a vér lassítva fröccsen a kamerára. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/dead-to-rights-retribution

A két hős egyszerre több ellenféllel is felveszi a harcot: foggal-körömmel és agyarral-karommal.

A pisztolyomnak magyarózzál!



Kezded már érteni, miért nevezik a tangót kriminálisnak?



Jack elkapja ellenfele karját, barátságosan csavarint egyet csuklóján, s máris kitért a tenyerén landol a stukker. A következő jelenetben golyót ereszt az újdonsült ismerőse koponyájába, de azt már nem mutathattuk be, nehogy hátrányosan befolyásoljuk fiatalokú olvasóink lelki fejlődését.

K-9

Az ember legjobb barátja

A LATIN EREDETŰ canine szóból eredeztethető K9 az őr- és rendőr-kutyákat jelöli. Korabeli dokumentumok szerint már a 11. századi Európában is rendszeresen használtak ebeket őrzésre és bűnözők felkutatására, hivatalosan 1859-ben állt fel először kutyás alakulat a belga Gent városában. Rövidesen Németország, Franciaország, Nagy-Britannia és az Osztrák-Magyar Monarchia rendőri erői is megkapták a maguk kutyás egységeit.



RISEN

KIADÓ Deep Silver **FEJLESZTŐ** Piranha Bytes **RÖVIDEN** Nyílt, szabadon bejárható világgal rendelkező fantasy szerepjáték, amelyben egy távoli, vulkanikus eredetű szigeten dől el az emberiség sorsa. **MEGJELENÉS** 2009. október.

Ki emlészik majd a névtelen hősökre?

//Chavalier

NÉHÁNY NAPPAL EZEELŐTT kaptam meg a *Risen* bétáját, minek következtében kénytelen voltam visszavenni rossz szokásomból, a kielégítő mennyiségű alvásból. Node nem szeretném én a tisztelt olvasót mindenféle személyes nyúggyel és bajjal untatni, inkább gyorsan bele is vágok a közepébe, s elmesélem, mi mindent tapasztaltam a játék során.

GOthic LENNE, ÁTNEVEZVE?

Az első néhány percben nyilvánvalóvá válik, hogy a *Risen* mögött ugyanaz a csapat áll, amelynek a *Gothic* trilógiáját köszönhetjük. Itt is egy névtelen hős kapja a világ megmentésének hálátlan feladatát, akit sors mintegy véletlenül vet Faranga partjaira, hiszen a viharban elsüllyedt hajója eredetileg más úti cél felé tartott. A történetről többet nem is szólnék, mert nem szeretnék felpaprikázott *Risen*-rajongókat a lakásom előtt látni, akik nyakkendős partit rendeznének nekem vadnyugati stílusban. Miután hősiünk visszanyerte eszméletét, ellenőriztem a szortírozásra tökéletesen alkalmas fülekkel ellátott tárgylistát, felszedtem pár apróságot a fövényről, s kezdtem úgy érezni, semmi sem állhat a kalandozás útjába. Bevallom, először megijedtem, hogy a béta-állapotból fakadóan nem működik a térkép, és kénytelen leszek mindent fejben tartani, míg nem az első utamba kerülő vadász meg nem ajándékozott eggyel. Ahogy haladunk előre a történetben, és fedezünk fel új tájakat, úgy kapunk egyre több és egyre részletesebb térképet.

A sziget zónákra van osztva, úgy, ahogy a történet fejezetekre. Az adott területet csak akkor hagyhatjuk el, és semlegesíthetjük a határként szolgáló erőteret, ha a kapcsolódó fontosabb küldetéseket sikerrel teljesítettük, s megkapjuk a továbblépéshez nélkülözhetetlen portálkövet.

Az első zóna a kikötővárost, a vulkán-erődöt, a banditák táborát és a köztes területeket foglalja magába. Itt kell eldöntenünk, melyik frakcióhoz kívánunk csatlakozni a három közül. A mágusokról, az inkvizítorokról és a banditákról külön dobozban olvashattok. Szerencsére bármikor úgy dönthetünk, hogy átigazolunk a másik táborba, bár az új gazdi kegyeinek elnyerése csak fáradságos kulimunkával lehetséges.

A szép számmal felvehető elsődleges és másodlagos küldetéseket a napló két részre osztja: látjuk, melyik az, amelyiket már teljesítettük, és melyiket még nem. Sajnos a naplónk nem részletezi, hogy mi lenne a konkrét tenivaló, így a szintén rögzítésre kerülő párbeszédkezből kell azt kihámozniunk. A hozzá tartozó minitérképen viszont mindig láthatjuk, hol tartózkodik a megbízó, illetve az összes fontosabb NPC, beleértve a kereskedőket és az oktatókat, akik nélkül semmilyen jártasságot nem sajátíthatnánk el.

VULKÁN TÜZÉBEN EDZVE

Amilyen gyönyörű Faranga, annyira halálos. Példának okáért nem túl okos döntés néhány méternél messzebbre merészkedni a tengerbe, mert a mélyben irdat-

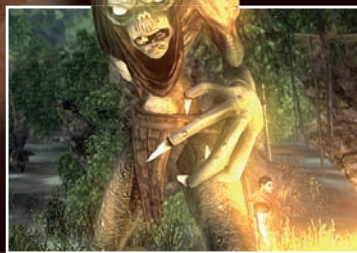
lan méretű szörnyek élnek, amelyek csak arra várnak, hogy keresztbe lenyeljenek. Képesek rá, higgyetek nekem! A szárazföld sem veszélytelen, de ott legálább némi esélyünk van az életben maradásra. A kezdetek kezdetén kutyánál nagyobb tüskés patkányokkal, ember nagyságú dögevő madarakkal, sírok környékén tanyázó gyilkos molylepkekkel és vérszomjas farkasokkal találkozunk. Ezekkel még az első szintlépést megelőzően is megbirkózunk, csak épp arra kell figyelni, hogy mindig védekezzünk, de erről majd később. Amennyiben vaddisznót látnánk valahol a fűben henteregni, ne nagyon abuzáljuk, mert

Az adott területet csak akkor hagyhatjuk el, és semlegesíthetjük a határként szolgáló erőteret, ha a kapcsolódó fontosabb küldetéseket sikerrel teljesítettük



i

A Risen lesz a Piranha Bytes első olyan játéka, amely konzolra is, egészen pontosan Xbox 360 játékkonzolra is megjelenik. Kíváncsian várjuk, hogy az ilyen téren még tapasztalatlan csapat hogyan veszi ezt az akadályt.



azt sem az állatvédők, sem ő nem szereti. A rőfimalac az első egy-két órában ott és akkor törli fel velünk a padlót, amikor kedve tartja. A veszedelmesebb ellenfelek közé tartoznak a nagyra nőtt ogrék és a növekedési hormonnal kezelt gorillára emlékeztető hamubestiák. Ez utóbbi teremtmények az orrukig sem látnak,

de cserébe ezer lábról kiszúrják a közeledő zsákmány illatát, még azt is megérezik, hogy mosott-e reggel fogat, vagy sem. A szörnyek ellen vívott harc viszonylag egyszerű, minden az időzítésen múlik. Elég hamar rájövünk, hogy melyik támadás kivédésére van esély, s melyikre nem. Fájdalmasan nyilvánvaló, hogy egy levél-

vágó késsel az életben nem hártjuk egy ogre husángjának csapását. Akkorra fegyverről beszélünk, amit egy felnőtt férfi megemelni is alig bír, nemhogy csatában forogni. Ilyenkor csakis egy dolgot tehetünk: kétszer rányomunk valamelyik kurzorbillentyűre, s akkor a kívánt irányba vetődik hősünk. A kisebb termetű lények támadásait az esetek többségében képesek vagyunk blokkolni. Ami a harcot illeti, feltételezem, nem lepődik meg senki azon, hogy közelharc (kés, furkósbot, kard, szekerce, harci bot stb.), távolsági harc (íj, számszerj) és támadó varázslatok (pl. tűzlabda) trojkájából áll a kínálat. Bevallom férfiasan, az íjak letesztelése teljesen kiment a fejemből, így most nézzétek el nekem, de nem fogok blöffölni. A varázslatokra viszont később még visszatérek. Maradva a közelharcnál, kijelenthetem, hogy nem a levegőbe beszéltek a srácok, amikor egy évvel ezelőtt a *Gothic* harcrendszereinek megreformálásáról beszéltek.

ÉSSZEL, VAGY ERŐVEL

David Copperfield nyomában



FÖL DALATTI KALANDOZÁSAINK

során megeshet, hogy hatástalaníthatatlan csapdarengeteg állja utunkat. Ha nem tudnánk egyenesen továbbhaladni, akkor alternatív útvonal után kell néznünk, például átmehetnénk a falon. Mágusként megtehetjük, hogy apró rákká változunk, majd átszisszolunk egy kisebb nyíláson a szomszédos folyosóra.

Varázserő híján a fal leggyengébb, repedésekkel hálózott pontját kell megkeresnünk, s amennyiben nem felejtettünk el csákányt is csomagolni a hátunkban sült pogácsa mellé, akkor elég néhányszor lesújtani vele az említett falszakaszra, s máris feltárul a továbbjutás kapuja.



A földből előtörő templomok felemelkedése miatt lett végül Risen az új játékunk címe – Björn Pankratz, Piranha Bytes, projektigazgató

Nem árt tudni, hogy az összecsapások várható kimenetele elsősorban a fegyverforgatásban való jártasság fokán múlik, s nem annyira a játékos reflexein. Az első szinteken hősünk nem képes másra, mint mindenféle taktikát nélkülöző vagdalcozásra, s fegyvere hártásra emelésére. A harmadik szintet (a kardforgatás szintjéről, és nem a hősről beszélünk) elérve már oldalirányú támadásokkal is képes variálni letaglózónak még korántsem nevezhető rohamait. Ötödik szinten már képesek leszünk több támadássorozatot láncba fűzve végrehajtani, az ütésváltást egy körkörös suhintással befejezve, ami jó eséllyel megsebzí az összes körülöttünk álló ellenfelet. A hetedik fokozatnál már nagyon erősnek érezzük magunkat, hiszen elsőpró erejű, fej fölül indított támadásokkal is operálhatunk. Két szinttel később pedig már egy kézzel is képesek leszünk megzabolázni egy kétkezes pallost, így nem kell lemondanunk a pajzs

nyújtotta védelemről a nagyobb sebészt cserébe. A legmagasabb, tizedik szinten már végeláthatatlan hosszúságú kombinációkkal rohanhatjuk le az ellenfél haláláig, vagy sikeres ríposzt-jáig tart.

Beszéltem már az állatok és a bestiák elleni harcáról, de még nem ejtettem szót az emberekkel vívott párbajokról. Amennyiben az ellenfél öltözéke, páncélzata nem árulkodna képességeiről, figyeljük meg, miként tartja fegyverét! Az amatőrök idegesen szorongatják fegyverük markolatát, s görcsösen tartják maguk elé. Az igazi harcosok lazábban tartják, nem úgy, mintha ostoba bika módjára mindent fel akarnának öklelni vele. Szerencsére az ügyesebb ellenfelek nem állnak le ész nélkül vagdalogni, hanem ugyanúgy vívnak, mint a játékos. Háritják a csapásokat, vagy kitérnek előlük, s a megingás első jelére visszatámadnak. Hozzánk hasonlóan képesek látványos és ugyanakkor hatásos támadássorozatok összefűzésére.

Minekutána a legügyesebb harcosok is megsérülnek olykor, nem árt tudni, mivel kezelhetjük a sebeket. Ha látunk valahol egy hordónyi vizet, azonnal esünk neki és addig hörpölgük a hús italt, amíg újra fitnek nem érezzük magunkat. Rágcsálhatunk persze különféle bogyókat, gyümölcsöket, gyógynövényeket, amelyek közül nem egy alkalmas a mana visszatöltésére is, főleg akkor, ha italt főzünk belőle. Fogyaszthatunk akár nyers húst is, de nem telik el sok idő partra vetődésünk és az első serpenyő megszerzése között. Ezt követően már csak egy tábornúra, vagy egy tűz helyre lesz szükségünk ahhoz, hogy megsüsünk, ily módon ízletesebb és táplálóbbá varázsoljuk a húsdarabokat.

MI VAN A KALAPOMBAN?

Egy fantasy szerepjátékból ritkán szokott a mágia és a varázslat hiányozni, most sincs ez másként. Ha erőtlő duzzadó izmok helyett inkább magas homlokra, ősz szakállra... Pardon, elfelejtettem, hogy hősünk arca sima, akár a baba popsija. Szóval, aki varázslatokat szeretne szóni és az elemeknek parancsolni, annak mindenképpen a mágusok frakciójával érdemes barátkozni. Tanáraitól leshetjük majd el a tűz-, a jég- és az energiaalapú, ugyancsak tíz lépcsőfokban elsajátítható bűvigéket. A tehetőség és az elkötelezettség azonban önmagában még kevés, mint oroszlának a pincsikutyá. Az elemek gúzsba kötéséhez meg kell szereznünk egy-egy fókusz-kristályt. Ezek mind valamilyen küldetéshez kapcsolódnak, amivel a mágusok bíznak meg minket.

Meg kell hagyni, ezúttal valóban elkényeztették a varázsdobálókat. Igaz ugyan, hogy nem hordanak fényesen csillogó páncélt, nem metélik körül a legyet röptében, de olyan trükkökre képesek, amelyeknek bizony még mi is nem egyszer hasznát vennénk. Példának okáért bizonyos helyszínekre telepörtálva is el tudnak ruccanni, megnövelhetik fizikai erejüket, felgyorsíthatják lépteiket, illetve csontvázharcosokat idézhetnek meg, ha rájuk törne a magány nyomasztó érzése. Az egyik legviccesebb varázslat (Nautilus) segítségével apró csúszómászóvá változva a legszűkebb járatokon is átférünk. Úgy vélem, a telekinézis nem érdemel különösebb magyarázatot. Tárgyak távolról történő manipulálása mindig jól jöhet, különösen akkor, ha kriptákban, kazamatákban és egyéb föld alatti járatokban elhelyezett csapdákat szeretnénk elkerülni. A levitáció segítségével szakadékokon, lávafolyamokon kelhetünk át, de

vigyázzunk, a varázslat hatása nem tart örökké, és elég kellemetlen lehet a reggeli magmafürdő! Ezeket a varázslatokat rúnák segítségével kelthetjük életre, amiket csak és kizárólag mágusok tudnak létrehozni.

A brigantik és az inkvizítorok követőinek ellenben be kell érniük a küldetések jutalmaként kapott, netán zsákmányként szerzett, vagy saját maguk előállította tekercsekkel. Felolvasás után aktíválódik a bennük rejlő varázslat, ám ezzel együtt jár az instant mágia átka, vagyis az, hogy csak egyszer lehet használni. A támadó jellegű elemi varázslatok kivételével az összes igét papírra lehet vetni.

Azért a mágusok élete sem fenéig tejfel, hiszen egyes, a történet szempontjából megkerülhetetlen helyszíneken mágiamentes övezetek működnék. Valaki túl sok Smallville-t nézett a csapatból, ugyanis zöld kristályok sugárzása az oka mindennek. Ilyenkor – no meg akkor is, ha történetesen nem lennénk mágusok – kénytelen az ember hagyományos módszerekhez folyamodni. Óvatosan araszolva kikerülni a csapóajtókat, nekifutásból átugrani a vermetek, csákmánnyal áttörni a falakat (apropó, ilyenkor, ha már úgy adódik, némi ércet is lehet fejteni, amiből később egy kovácsműhelyben fegyvert kreálhatunk), íjjal ellőni a felvonóhid tartóköteleit stb.

TE IS FIAM, JANUSZ?

Amikor úgy adódik, hogy valamilyen játékot tesztelnem kell, akkor igyekszem többnyire csak felületesen érinteni a grafikát, mivel mindig azon a véleményen voltam, hogy nem a csomagolás számít, sokkal inkább az, ami mögötte van. Kétség sem férhet hozzá, hogy elégtelen tartalom híján nem kerülhet szégyenfalra a *Risen*, ellenben most



TI MONDTÁTOK

Assamite: Úúúuhuhuhúú, ez nagyon bjútifú! A harc és az effektek nem annyira bejövös, de maga a környezet, hát ilyen kellene nekem, kezembe bele. Most. Remélem, lehet benne csinos asszonkával is nyomulni, nem csak „szakállamvankurta-morcos-szétrágok-mindent-mer-keményvágásom-van” mákökkel...

Rossz hírem van, sem csinos, sem kevésbé dekoratív asszonykával nem nyomulhatsz a játékban. A főhős férfi, de legalább nincs szakállá.

Xaradruf: Tudom, lehet, hogy hülyeség, de nekem a Piranha Bytes korábbi játékaiban se tetszett, ahogy az embert modellezik. Valahogy nekem nem valóság-hű. Ez a teaser videókon látszik a legjobban. Nem úgy értem, hogy meseszerűek, hanem... elavultak. De lehet, hogy csak én látom így. Egyébként nagyon szép a grafika! Várom!

Úgy tűnik, ezúttal is kénytelen leszel megelégedni az elvárhatónál gyengébbre sikerült karaktermodellekkel, a környezet viszont van annyira szép, hogy képes legyen ellensúlyozni ezt a hiányosságot.

mcatka: Remélem, lesz olyan jó, mint az 1-2 és nem lesz olyan optimalizálatlan, mint a 3.

A Risen játékmenet tekintetében leginkább a Gothic 2-re emlékeztet. Ami az optimalizálást illeti, azzal nem lesz probléma. Az ajánlott konfigurációnál gyengébb tesztpépen is kiválóan futott magas felbontás, illetve bekapcsolt effektek és élsimítás mellett is.



Az orvos biopiócát kért tőlem, most jól levadászom!



i A Piranha Bytes játékaikhoz mindig a többszörös díjnyertes Kai Rozenkranz írja a zenét. A Kairo becenéven ismert művész 1999 óta elválaszthatatlan tagja a csapatnak. Július 28-án lett 29 éves.

mégsem tehetem meg, hogy szó nélkül menjek el a külső mellett. Nem tudom, mit művelnek a Piranha Bytes grafikusai, de egyszerre illetné őket elismerő vállveregetés és egy alapos seggberúgás. Faranga szigete egyszerűen bámulatos, pontosan olyan, amilyennek az ember egy vulkanikus eredetű földdarabot elképzel. A füstöt, hamut és pernyét eregető vulkán dárdaaként tör a magasba, olykor meg-megmordul, s ilyenkor megremeg a föld. A dús növényzet, a lombkorona résein áttörő napsugarak, a sziklákon megtörő hullámok, a napfényben sziporkázó vízpermet, a viágokról felszálló rovarok, a fákllyák imbolygó fénye, a napszakváltáskor átélhető színekavalkád, a völgyben megülő finom ködfátyol, és megannyi apróság járul hozzá ahhoz, hogy a *Risen* atmoszférája szó szerint átjőjön a monitoron. Csak az emberek ne lennének ilyen csúnyák! Az állatvilág és a különféle bestiák megrajzolásával még nincs különösebb probléma, egyiket se mondanám emlékezetes darabnak, de ellátják a szerepet, amire születtek, s ez bőven elég.

Ellenben az emberi szereplők megformálása több sebből vérzik. Azt, hogy az animáció nem mindig élethű, sőt néha kifejezetten mulatságos, betudhatom annak, hogy csak egy béta-verzió volt a kezem között, ellenben a kidolgozottságot már ez sem menti. Talán inkább ki nem dolgozottságot kellett volna írnom, ugyanis a derék két lábúak többnyire olyanok, mintha egy közepesen tehetségtelen művész faragta volna ki őket gránitból egy gereblye segítségével. Elismerem, abszurd kép, de legalább ennyire abszurd, ahogy a nők kinéznek. Sehol egy lány forma, sehol egy ingerlő domborulat, már-már annyira szögletesek, mint Picasso alkotásai kubista korszakából. Sajnos az arányokat is sikerült elszúrni, a beszéd közbeni gesztikulációról nem is szólva. Az biztos, hogy egészséges embert hasonlóan kifacsart kéztartással nem láthatunk sehol, leszámítva azt, aki rövid időn belül munkaképtelenné akar válni. A férfiak valamivel jobban néznek ki, ugyanis őket általában több ruha takarja, tehát kevésbé tűnnek szögletesnek és idontalannak. Kommunikáció közben, és úgy általában



INKVIZÍCIÓ

KÉPVISELŐI a vulkán lábánál épült ősi erődökből nemcsak a közeli monostor, hanem a kikötőváros felett is szinte korlátlan uralmat gyakorolnak. A vezetők célja a titánok megállítására bármilyen áron. Ha kell, ezért hajlandóak akár a civil lakosság feláldozására is, akikre egyébiránt gyenge és tehetetlen igavonó barmokként tekintenek. Lenézik a mágusokat, mert nem állítják tudásukat, hatalmukat a gonosz erők elleni harc szolgálatába. Don Esteban aranyra éhes banditáit azonnal felszámolják, amint végeztek szent küldetésükkel. Addig erőszakkal sorozzák be fehér egyenruhát viselő „bábjaik” közé a környező lakosság életerős fiataljait, akiket aztán többnyire a halálba küldenek, hiszen a rájuk bízott feladat teljesítése csakis az életük kockáztatásával lehetséges.

HARBOUR CITY

Hol mi, mi hol?



FARANGA kikötővárosa a földrengések, a mélyből előtörő romtemplomok és az inkvizíció érkezése óta csupán önmaga régi árnyéka. Kijárási tilalom nehezíti a lakosok életét, a várost sem elhagyni, sem meglátogatni nem lehet különleges engedély nélkül. Ha mégis bejutunk valahogy, nem árt tudni, kikkel érdemes szóba állni, illetve hol verhetjük el nehezen megszerzett pénzünket.



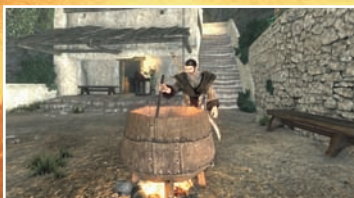
SALTY A halászszepe mélyén mindig is az a földtúr maradt, aki volt. Alig várja, hogy visszatérhessen a szántáshoz, a vetéshez és az aratáshoz, ám előtte megfelelő vevőt kellene keresnünk az üzletére.



CARLOS Az inkvizíció szeme, füle és keze a kikötőben. A városi őrség veteránjai nem szívelhetik a nyakukba ültetett kiváló harcost, de nem is szállnak vele nyíltan szembe, amíg rendszeresen megkapják a zsoldjukat.



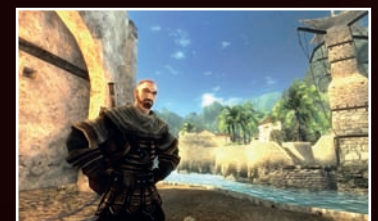
A PUB Ha munkát keresel, vagy történeteket hallgatnál, netán sörrel öblítenéd le az út porát, s a legutóbbi csata diadalát, irány a helyi ivó.



BELSCHWUR A mágusok helyi képviselője mindig lelken viseli az elesettek sorsát. Az általa gondozott betegeknek gyógyító főzetre lenne szükségük. Nosza, segítsünk neki!



A BORDÉLY A Lady Sonja vezette közintézmény, „A vörös lámpás” alkalmazottai mindent megtesznek azért, hogy mosolyt csaljanak a lazításra vágyó kalandorok orcájára. Kár, hogy nem ingyen.



DICK A magányos ör női társaságra vágyik, mivel halála unja magát egy különösen fontos rab őrzése közben. Bármelyik könnyűvérű szolgáltatót megteszi, cserébe a jó öreg Dick jön nekünk egy szívességgel.

MESTERSÉGEM CÍMERE

Szemelvények egy kovács fejlegyzéseiből



Látod, ez itt pont egy méter, ezentúl nem mérhetünk lábba!

BRIGANTIK

Aranyat, még több aranyat!

DON ESTEBAN, és az ő törvényen kívül helyezett szedett-vedett bagázsa a mocsárban alakította ki táborhelyét. A városi alvilág ura még mindig jelentős befolyással bír. Ügynökei ott lapulnak minden sikátorban, minden kocsmában és minden hivatalban. Védelmi pénzt szed az árusoktól, különleges kedvezmények illetik meg embereit az ivókban és a bordélyokban, továbbá részesedést kap a zsebmetszők zsákmányából. Mindennél jobban gyűlöli az inkvizíciót, s arra készül, hogy egy napon megtámadja, s a tengerbe újí őket. Nem hiszi el egyetlen szavukat sem a közelgő veszélyről, a titánok eljövételéről. Szent meggyőződése, hogy csak a városára fáj a foguk. A mágusokat ellenben békén hagyja, amíg nem avatkoznak az ő dolgába.

mindig mereven egy irányba néznek, szemük nem rebben se jobbra, se balra, úgy hiányzik belőlük az élet, mint az orcájukról az érzelmek. Annak ellenére, hogy a béta német nyelven szólalt meg, és elvileg a szájmozgást ehhez igazították, nem sokszor sikerült eltalálni a ritmust. Volt rá példa, hogy akkor is járt a beszélő szája, amikor már régen befejezte a szöveg-elést, ahogy ennek fordítottja is több alkalommal előfordult. Kipróbáltam mind német, mind angol feliratozással, s meglepődve tapasztaltam, hogy az angol szöveg az esetek jelentős részében még köszönőviszonyban sincs a németül elhangzott mondatokkal.

JÓ LESZ EZ?

Ilyenkor illik maximálisan keménynek és igazságosnak lennem, minden előítéletemet és elfogultságomat félresöpörni. Annyit mondhatok, azok, akik kedvelték és szerették a *Gothic* sorozat valamelyik epizódját, vélhetően most sem fognak csalódní. Minden azon múlik, hogy az októberi megjelenésig hátralévő heteket mennyire tudják kihasználni a Piranha Bytes srácái. Létfonosságú, hogy a lehető legtöbb hibát kijavítsák a megjelenésig, köztük a rendszeres fagyást okozó bugokat, amelyek miatt jelentősen megszaporodott őszbe csavarodott hajszálaim száma. A fentebb leírt nyavalygásaimra létezik gyógyír, s bizonyára többségére alkalmazni is fogják. A felemás grafika egy szerepjátékosnak nem jelenthet akadályt. A jóval fontosabb, ipari porszívó teljesítményét is megszegező beszippantó erővel rendelkező



A kibányászott ércből nyert vasrudat lassú tűzön pirítjuk, míg fényesen izzani nem kezd.



Az izzó rudat addig kloffoljuk, amíg el nem éri az ideálisnak gondolt formát.



A megformált pengéhez vizet adunk, majd rövid élezés után markolatába foglaljuk.

atmoszféra Kai Rosenkranz fantasztikus dallamaival válik teljessé. A zene hangzásvilága ezúttal erőteljes déli (mediterrán, némi afrikai és egy csipetnyi délkelet-ázsiai) fűszerezésen esett át, amiben gyakran jutnak szerephez a dobok, a falfúvósok és a húros hangszerek. A történet hozza a kötelezőt, a kötetlen játékmenet miatt kevésbé feszes tempójú, mint mondjuk a *KotOR*-é, ellenben a küldetések végrehajtására több lehetséges megoldás kínálkozik, s mindegyik döntés kihatással van a későbbi eseményekre. Akad azért ármány és intrika is, az írók pedig egyszer-kétszer akkorát csavarnak a szálakon, hogy a gyanútlan játékos csak bámul, mint egy fejbe vert fülesbagoly. A felfedezést és a kalandozást remekül egészíti ki a páncél- és fegyverkovácsolás, a mágikus gyűrűk és amu-

lettek készítése, a különféle regeneráló és gyógyitalok kotyvasztása, amelyekhez mind-mind a megfelelő képesség elsajátítása szükséges. A zárfeltörés egy apró minijáték, ami a kurzorbillentyűk megfelelő sorrendben történő lenyomásából áll. Minden hiba egy tolvajkulcs elvesztésével jár. A *Risen* tehát játékmenet tekintetében a *Gothic 2* továbbfejlesztett változatának tűnik, s miután a sorozat legkiforrottabb darabjához hasonlítva sincs oka szegyenkezésre, javasolom, tegyék csak el a tollat, s csukjátok be a noteszt, hiba lenne a várt játékok listájáról kihúzni! **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/risen



COOLER MASTER EGYSÉGCSOMAG A HŰSEBB ÉS STABILABB SZÁMÍTÓGÉPÉRT! KÜLDJ SMS-T ÉS NYERJ!

EBBEN A HÓNAPBAN KISORSOLUNK **EGY HAF 932 SZÁMÍTÓGÉPHÁZAT, EGY SILENT PRO M600 TÁPEGYSÉGET ÉS EGY V8 UNIVERZÁLIS PROCESSZOR HŰTŐT!**

Cooler Master HAF 932

- Micro-ATX/ATX/E-ATX alaplapok támogatása
- 6 darab 5,25-ös fiók az optikai meghajtóknak
- 6 darab 3,5-es fiók a merevlemez számára
- 3 darab 230 mm-es és 1 darab 140 mm-es ventilátor gyárilag
- Ergonomikusan elhelyezett IO panel 4xUSB, 1xFireWire és 1xSATA porttal
- CPU-hűtő cserét megkönnyítő kivágás az alaplaptálcán
- Vízhűtésre felkészített hátlapi panel
- Csavarmentesen rögzíthető meghajtók és bővíthetőkártyák
- Alulra és felülre is beszerelhető tápegység

Cooler Master Silent Pro M600

- 600 watt összteljesítmény
- Egy 12 voltos ág 50 amperenyi terhelhetőséggel
- Két 6+2 pinos PCI Express tápcsatlakozó
- Kilenc SATA és négy molex csatlakozó
- Moduláris kábelrendezés
- Ultracsendes 135 milliméteres ventilátor
- NVIDIA SLI Ready és 80 Plus minősítés
- Energiatakarékos, magas hatásfokú működés

Cooler Master V8

- Intel LGA775/1366 és AMD Socket AM2/AM2+/AM3 foglalatok támogatása
- Réz talp, alumínium lamellák, 8 darab 6 milliméter vastag hőcső
- 120 milliméteres csendes üzemi ventilátor piros megvilágítással
- Szabályozható fordulatszám, 800-1800 percenkénti fordulat
- PCI-helyre szerelhető potméter
- Legfeljebb 69,69 CFM légszállítás
- 180 wattnyi hűtési teljesítmény
- iF design díjas termék

Cooler Master

www.cooler-master.com



expert
computer

GameStar



KÉRDÉS:

Összesen hány 120 milliméteres ventilátor található a Cooler Master csomagjában (a házban, a tápban és a hűtőn)?

GS A: 3

GS B: 1

GS C: 5

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

augusztus 19.–szeptember 16. között várjuk

(Az SMS díja 252 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózataról 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.

COMMAND & CONQUER 4

KIADÓ Electronic Arts **FEJLESZTŐ** EA Los Angeles **RÖVIDEN** A C&C univerzum utolsó felvonása marad a jól bevált RTS-recepteknél, keverve azt mostanság divatos és felkapott játékmennel. **MEGJELENÉS** 2010 vége

Kane utolsó nagy dobására készül, amellyel végleg befejeződik a tiberium háborúk kora

//Mayer

A **COMMAND & CONQUER** univerzum elérkezett utolsó nagy eseményéhez, legalábbis ami a tiberiumkristályok miatti, bonyodalmakkal teli háborúkat illeti. Nem tudjuk még, hogyan zárul majd a Nod és a GDI hosszú évekig tartó macska-egér játéka, de az biztos, hogy a történetről kérdezve sötét arcok ültek az EA fejlesztőinek arcára. Szomorúak, mert vége lesz ennek az egésznek, persze ettől függetlenül megvan az esély, hogy lesz még C&C játék a jövőben, de abban már nem lesz tiberium, de talán még Kane sem.

ZÁRÁS ELŐTT MÉG EGY UTOLSÓ HANGOS DAL

A történet szerint 2062-re olyan szinten eluralkodik a Földön a zöld tiberium, hogy már nemcsak kontinensek válnak

lakhatatlanná, de az emberiség jövője is ellehetetlenül. Az egymással megállás nélkül háborúzó Nod és GDI erői félre rakják érzelmeiket, és szövetszövetkeznek egymással. A nem is oly rég megjelentetett felcsigázó trailerben is látszott, hogy maga Kane fővezér sem örül a dolognak, de ő sem tehet mást, mint hogy felajánlja segítségét a GDI erőinek. A terv sikerrel jár, 2068-ra egyértelmű előrelépés történik a Föld megtisztítása terén, ami olyan jól sikerül, hogy alig marad tiberium. Ráadásul ahogy az várható volt, ismét előtörnek a régi sérelmek és haragok. Itt veszi kezdetét a *Command & Conquer 4* története, amely az eddigiekhez képest sokkal sötétebb és sokkal történetorientáltabb lesz. Elfeledhetjük a választható alternatív missziókat, egyik küldetés jön a másik után, amelynek oka éppen az, hogy a cselekményre helyezték a hang-

súlyt. Ennek persze akkor fogok leginkább örülni, ha Kane többször is színre lép a küldetések között, némi erőt önteni belénk. Természetesen az ikonikus figurát továbbra is Joe Kucan formálja meg, és maradnak az általa rendezett élőszereplős átvezető filmcsek.

BÁZISÉPÍTÉS, KAMPEC

Arról tehát tájékoztattak minket, hogy nem lesznek alternatív missziók, és hogy a tiberium éra a végéhez ér. Az első sokk megvolt. Aztán az EA tovább fokozta idegeink borzolását: a bázisépítést is elfeledhetjük, a mostanság divatos csapatépítő vonalon halad a sorozat. Meglehetősen mélyen érint a dolog, hiszen ifjúkorom legszebb pillanatai közé tartozott, amikor Kane szavaival fülemben tisztítottam meg a világot a GDI-mocsoktól, miközben építgettem és



Kérjük vigyázzanak az ajtók záródni! Kossuth tér következik



A Csatornázási Művek elköltözt...



A BÁZISÉPÍTÉST IS ELFELEDHETJÜK, A MOSTANSÁG DIVATOS CSAPATEPÍTGETŐ VONALON HALAD A SZOROZAT

Itt épül a 83-as metró



A városrendezés óta Pesthidegkút kissé megváltozott

szépítgettem bevehetetlen nodos erődömet. Nos tehát, ezennel el is felejthetjük ezeket a pillanatokat, marad a seregünk menedzselése és az ellenséges objektumok likvidálása. Érdekesség, hogy ettől függetlenül egy-két épületünk lesz, ezek leginkább az újabb egységek legyártását szolgáló gyárak. Azonban nem kell egyetlen helyen tartanunk és védelmeznünk őket, hatalmas lábukat növesztve, amolyan nagyra nőtt star warsos lépegető formájában elkísérhetnek minket a frontra. Ennek köszönhetően a játék sokkal gyorsabbá válik, nem kell megvárni, amíg a bázistól eljut a csatamezőre egy újabb tankunk, amint kigördül a futószalagról, mehet is osztani a népnek az ólmot. A bázisépítés mellett még egy másik jellegzetesen C&C-s dolgot is otthon hagytak, mégpedig a tiberiumgyűjtést. Igen, ezentúl nem kell az arató járműveinket reggelente kiküldeni a frissen zöldellő és sugárzó mezőkre, hogy a napi betevőből tankot gyárthassunk. A tiberium ugyanis gyakorlatilag ritkasággá vált a Földön, és csupán néhány bányáuzem működik még, ahol ez

a nyersanyag fellelhető. Ilyenekből bőven találunk majd a csatamezőn, és elsődleges feladatunk lesz az elfoglalásuk, hiszen ha birtokunkban tudhatunk egy ilyen épületet, akkor gyakorlatilag magától csöpög a pénz a zsebünkbe.

ÖREG KATONÁT MEGBECSÜLNI

A pénzünket természetesen jó befektetőként kell majd kezelniünk. Legyárthatunk újabb egységeket, de a harcok során tuningolhatjuk is a meglévőket. Különböző tulajdonságokon javíthatunk, így harcmodorunk szerint tudjuk alakítani a csapatunkat. Képesek leszünk erősebb páncélzatot is ráhúzni az egységekre, kaphatnak extra tüzert vagy gyorsabb talpakat. Az egységek a harcok során tapasztalati pontokat gyűjtenek, ezek mértékétől függően válnak elérhetővé az újabb fejlesztések. Értelemszerűen a veterán katonákra már speckóbb ágyúkat aggathatunk, mint frissen legyártott zöldfüllűekére. A lényeg az, hogy nem holmi eldobható vacaként kell a katonáinkra nézni. Bizony értékelni kell a

sok fáradságot, vért és verejtéket, amit ejtenek a harcmezőn. Ennek megfelelően a csapat, amivel a kampányt végigvisszük, nem csupán itt válik elérhetővé számunkra. Gyakorlatilag a játék kezdetén alakíthatunk egy kisebb sereget, amit aztán a különböző játékmódok során fejleszthetünk és formálhatunk. No, ez már sokkal jobb kedvre derített minket. A dolog lényege, hogy amikor egy nehezebb küldetéssel nézünk szembe, és úgy érezzük, hogy nem érdemes feláldozni a katonáinkat, egyszerűen visszavonulhatunk. Ezután egy skirmish, vagy egy online meccs során gyűjthetünk némi XP-t az egységeinknek, hogy aztán ismét megpróbáljuk azt a bizonyos nehezebb küldetést, aminek természetesen ekkor már jóval erősebben kezdhetünk neki. Az egységeket 3 különböző kasztba sorolhatjuk, ami nem is oly meglepő, hiszen támadó, védekező és kiszolgáló típusok eddig is voltak. Ezúttal viszont jóval több különbség fedezhető fel bennük. Támadóinkkal védekezni kész öngyilkosság, a védekező jellegű egységeket pedig örültség a frontra küldeni, kiszolgáló



Ezek a fiúk most rajzolják az új Nazca vonalakat

TIBERIUM... HOGY IS HÍVJÁK?

Nevezd el TE a záródarabot!

A COMMAND & CONQUER 2 volt a *Tiberian Sun*, aztán jött a 3, a *Tiberium Wars*. Most jön a 4, ami eddig csupán 4. Az alcímet ugyanis a rajongókra bízta az EA. Ha van jó ötleted, hogy miképp is lehetne hangzatosan angolul jelezni a tiberium éra végét, akkor ragadj gyorsan billentyűzetet, és jelezd is az EA felé! Nem kell az általam kiírt címet tartalmaznia a tiberium vagy Tiberian szót, a lényeg, hogy legyen frappáns és találó. A legjobb 10 címadó exkluzív béta-tesztelővé avanzsál, közülük pedig egy bekerül a C&C-történelemkönyvekbe, hiszen ő lesz a 4. epizód címének szerzője, amiről a játék stáblistája is megemlékezik majd. (<http://contest.commandandconquer.com>)

személyzet nélkül pedig szinte lehetetlen sikeresen szerepelni. Mindig a három ideális keverékével kell kezdenünk, és a csata alakulásától függően alakítanunk a harcmodort.

SZÉP LESZ A BÚCSÚ?

A C&C univerzum elérkezett záró pontjához. Azonban ahelyett, hogy a fejlesztők maradtak volna a jól bevált ásvány-szerzős-bázisépítő játékmenetnél, inkább valami szokatlanul próbálkoznak. No, nem mintha nem vettük volna észre, hogy a csapatépítő stratégiai játékok divatja tumbol a világban, és feltehetően ezért is kell az EA Los Angeles stábjának ilyen irányba terelniük a negyedik felvonást, de szerintünk igazán maradhattak volna a jól bevált formulánál. Mindenesetre az eddig látottak és hallottak biztatóak. A *Command & Conquer* világának válság sújtotta időit nagyon is kedvelem, így a történetre helyezett fókusz mindenképpen üdvözlendő. A játékmenetbeli változtatások akár remekül is elsülhetnek, hiszen jó ötlet, hogy az általunk kezelt csapattal gyakorlatilag online és offline is játszhatunk majd, aminek köszönhetően olyan érzésünk támadhat, hogy belekeverték egy kis RPG-t is a fejlesztők a játékba. A 2010 végére datált megjelenés még messze-messze van, addig talán többen megtudhatunk a történetről, és még több új egységet láthatunk majd, illetve sikerül addigra lenyomni a torkunkon, hogy nincs bázis-építés. Ha legalább csak annyi lenne benne, hogy Kane-nek szobrot állítsunk, már örülnék. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/command-&-conquer-4



SILENT HUNTER 5

KIADÓ Ubisoft **FEJLESZTŐ** Ubisoft Romania **RÖVIDEN** Visszaülünk a német acélcápákba, és a víz alá merülünk!

Mi az a nagy vascső, ami a víz alatt halad? Nem, nem olajvezeték – tengeralattjáró!

//Gyu

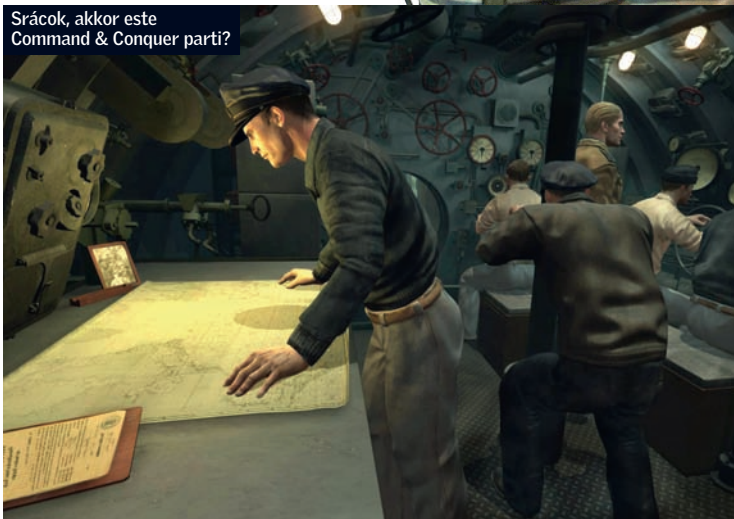
BÁRMENNYIRE IS FORMATERVEZETTEK a modern tengeralattjárók, azért állítólag ugyanazt az élményt nyújtják, mint ha a víz alatt egy vascsőben utaznánk. A dolog azért is félelmetes, mert szemben a repülőgépekkel, amelyek szintén „vascsövek”, csak szárnyakkal, itt még kinézni sem lehet menet közben – akkora nyomást kap a hajótest, hogyha beépített ablakok lennének, nem lenne olyan szilárd, mint ablakok nélkül. Így aztán nincsenek ablakok. Legalábbis a harci tengeralattjárókon igencsak a nulla felé közelít az ablakok száma. Miért fontos ez a kis hangulati felvezetés a *Silent Hunter 5* esetében? Egyszerű: a sorozat történetében elsőként a hajó (alias tengeralattjáró) FPS-módban szabadon bejárható az elülső torpedókamrától a hátsóig. Ez egyrészt azt jelenti, hogy az utolsó csavarig mindent lemodelleztek benne, másrészt pedig azt, hogy mindenféle klausztrófia nélkül bejárhatunk egy ilyen hajót (s főleg anélkül, hogy bármelyik ajtóba bevernénk a fejünket – hiszen lássuk be, a II. világháború tengerészei nem voltak túl magasak). Szerencsénkre a bejárható tengeralattjáró-belső mellé igen fejlett parancskiadási rendszer is jár. Ennek segítségével még a hajóban tapasztalható feszültséget és félelmet is szimulálni tudták a készítőik, ez utóbbi pedig igencsak fontos az autentikus hangulat megteremtése miatt.

U-BOATRA, MAGYAR!

A német tengeralattjárók általánosan elterjedt elnevezése lett az U-boat – mind az első, mind a második világháborúban. A német Unterseeboot, azaz tenger alatti hajó kifejezésből angolosodott, és érdekes módon intézményesedett is. Szinte minden hatalom használt tengeralattjárókat, mégis sokan a németeket azonosítják ezen fegyvernem használatával. Ezért is volt igen érdekes, hogy a *Silent Hunter 4* inkább az amerikai tengeralattjárókra helyezte a hangsúlyt. Most fordul a kocka, hiszen a *Silent Hunter 5*-ben a németek lesz-



nek ismét a fő(bb) szereplők. Az új kampány teljesen dinamikus és események által befolyásolt – magyarán az alapján változik, mit tesz a játékos. Ugyanígy a játéknak igen magas fokú testreszabhatósága van, ahogy a szimulátoroknál manapság divat – az automatikus célraállástól a térképek frissítéséig és a külső kamera beállításáig mindenféle lehet változtatni a kényelmesebb játékélmény érdekében. Az igazán nagy változás azonban az interfészben keletkezett, amely most már az új játékosok számára is irányíthatóvá és érthetővé teszi a játékot.



Srácok, akkor este Command & Conquer parti?



Az első világháborúban tevélegesen harcoltak magyar tengeralattjárók is, sőt a Ganz gyár gyártott is ilyen hajókat. A második világháborúban már tengeralattjáró nélküli ország voltunk.

Ugyanígy végre bekerült a játékba az oktató mód (alias tutorial) is, ami az abszolút kezdőt is felkészíti arra, hogy igazán ki tudja élvezni egy U-boat vezetésének és kezelésének mindennapjait.

SZIMULÁTOR VAGY NEM SZIMULÁTOR, EZ ITT A KÉRDÉS

A *Silent Hunter* eddigi minden része szimulátor volt, miért pont ez változna most? A fejlesztők elmondása szerint eszük ágában nem volt ezen változtatni, hiszen a sorozat legfontosabb tulajdonsága az pont az, hogy ez egy szimulátorjáték. Természetesen az ellenség fejlődése sem állt meg, a különböző szenzorrendszereknek például sokkal magasabb lesz a színvonaluk, mint eddig. A játékban egyébként Type II, VII és IX U-boatokkal lehet majd játszani – ezek altípusairól egyelőre még nem lehet tudni, hiszen például a Type II-ből létezett A, B, C, D, amelyeket 1933 és 1940 között gyártottak. A Type VII az egyik legnépszerűbb U-boat-típus volt, ennek C/41-es variációjából nem kevesebb, mint 91 darab készült. Type VII-es U-boatot egyébként nemcsak a német, hanem a háború utáni norvég, francia, angol és spanyol haditengerészet is használt, így több példánya is jó állapotban fennmaradt. A Type IX sorozat A és B verzióiból kevés készült, de a C (54 darab) és a C/40 (87 darab) igazi siker volt. Érdekesség, hogy 1943–44-ben a D változat néhány hajójából eltávolították a torpedóvető-csőket és átalakították ezeket szállítóhajókká: így 252 tonna árut tudtak szállítani. A Type IX-ből néhány darabot használt a japán haditengerészet is, egy C/40 partira emelt maradványai (U-534) ma is láthatóak Birkenhead közelében, Angliában. És persze ez csak 3 típus azok közül, amelyek a víz alatt szerepelnek majd (lesz még többféle hajó is, de azok egyelőre még nincsenek bejelentve), a gondosan modellezett víz feletti

ellenfelekről, hajókról nem is esett szó – bár titokban reménykedhetünk, hogy ezek a hajók is hamar víz alattiak lesznek, legalábbis ezen „dolgozunk” majd játék közben.

MI A FENÉT TEHETÜNK?

Történelmi tény, hogy a szövetségesek gyorsan fölénybe kerültek a tengereken is. Hamar tovatűntek a háború elején tapasztalható tengeralattjárós terror napjai – a konvojokba tömörült szövetséges hajók, harci egységekkel megerősítve keményen odapörköltek a tengeralattjáróknak. Ezért is lesz nagyon érdekes, hogy nem a győztes oldallal fogunk harcolni, pont ellenkezőleg – mi leszünk voltaképp „hátrányban”, nekünk kell megtanulni a konvojok elleni harc csínját-bínját, nem elég csak odamenni, kilőni két torpedót, aztán csókolom, hazamenni. Ugyanígy az ellenség igen nagy erőforrásokat mozgósított állandó járőrözéssel, amely elől el kell rejtőzködni, amit túl kell élni. Voltaképp a játék lényege itt is az eredeti szituáció, azaz a lopkodás és lesből támadás szimulációja lesz. Eredeti dokumentumfilmek tanúsítják, hogy a háború elején sikeresen megívott harcok után a tengeralattjárók legénységének morálja erősen visszaesett, sokszor előfordult, hogy a Cuxhavenből kihajózó személyzet tagjai tisztában voltak vele, hogy valószínűleg sosem térnek haza. Erkölcileg talán megkérdőjelezhető, amit most mondok, de a maguk módján egyfajta hősök voltak azok a tengerészek, akik a nyomasztó fölényrel rendelkező ellenséggel szemben indultak a harcba – ez lesz a mi feladatunk is majd a *Silent Hunter 5*-ben.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/silent-hunter-5



Az a fránya légszennyezés, az fog minket legyőzni!



VILLÁMINTERJÚ Alexandru Gris producerrel

Mit jelent számodra a *Silent Hunter*-sorozat?

Ez egy olyan játék, ami álmódzni enged engem – a tengert is és a történelmet is szeretem. Mi mást is akarhatnék? Emellett persze igen nagy kihívás, egy jó lehetőség arra, hogy rengeteg rajongót tegyünk boldoggá majd akkor, amikor megjelenik a játék. S persze nagyon jó csapatot és rengeteg barátot jelent számomra.

Mi volt számodra a legnagyobb kihívás a *Silent Hunter* készítésekor?

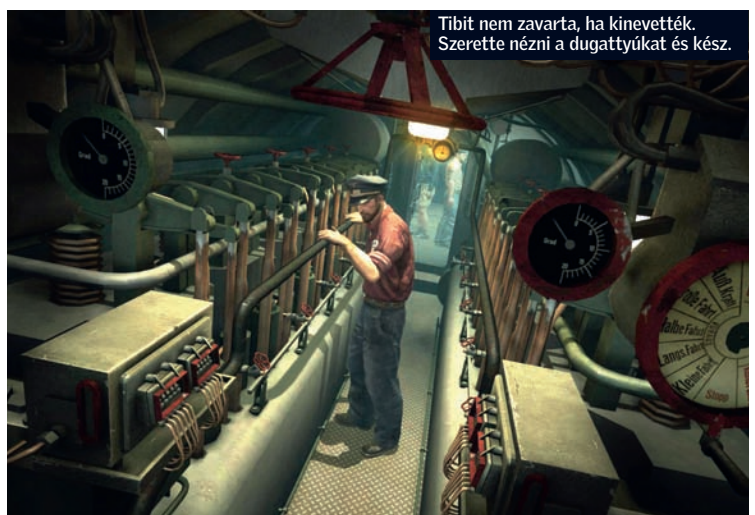
Két kihívásról is beszélhetünk. Az egyik a személyes jellegű, a másik sokkal inkább kapcsolódik a játékhoz. Fair és jó producere akartam lenni a játéknak – ez volt a személyes kihívás a dologban. Ennek azért nehéz megfelelni, mert még mindig viszszahúz a programozói múltam, és az egész perspektívámat befolyásolja ez a tény. A másik kihívás az újdonságok, a sorozatban lezajló változások és a történelmi tények összegyűrése volt. Eddig is nagyon jó volt a *Silent Hunter* sorozat, de tovább kell fejlődnie. Rengeteg olyan feature volt a játékban, amelyet az előző részekből örököltünk, de ehhez hozzá kellett adni valami teljesen mást is. Úgy gondolom, ebben sikerrel jártunk. A kulcs maga a team, a fejlesztőcsapat volt, amelyet úgy struktúráltunk, hogy megtartottuk az SH3 és SH4 főbb elemeit, és ahhoz szerződtettünk friss, tehetséges kollegákat, akik eddig más üzletágakban (például mozifilmek) szerzték tapasztalataikat.

Mi számodra a *Silent Hunter 5* legfőbb vonzereje?

A tenger. Az eredetiség és hitelesség. A hangulat.



Romantikus nászút az U-595 fedélzetén! Klausztrófia, vízszony garantált!



Tibit nem zavarta, ha kinevették. Szerette nézni a dugattyúkat és kész.

JÁTÉKOK a láthatatlanban

Webkameránk és kijelzőnk háborút
varázsolhat étkezőasztalunkra //Mayer

AUGMENTED REALITY. Hangzatos kifejezés, amelynek jelentését egy szótár gyors felütése után úgy határozhatnánk meg, hogy kibővített valóság. Mintha egybeesne a sokat hallott virtuális valóság szóval, ami nem is véletlen, hiszen rokonok. A VR, avagy virtual reality mindmáig egy gyerekcipőben járó jelenség, amelyről egyeseknek a Mátrix világa, másoknak a hosszas hátfájdalmak juthatnak eszükbe. Bár az augmented reality egy fiatalabbak titulált technológia, már hosszabb ideje van jelen a világban, mint gondolnánk.

ARNOLD MÁR LÁTTA ELŐRE

Az AR lényegében egy létező és valóságos képet bővít ki extra tartalommal. Olyan ez, mint Schwartzi szemének vörös világa a Terminátor filmekben, mikor az előtte feltűnő humanoid életformák arcszerkezetét analizálva kiválasztja az előre meghatározott célszemélyt, miközben Facebook-szerűen informá-

lódik annak születéséről, méreteiről és Bejeweled-pontjairól. Egyszóval egy arc beszkenelése után képes egy adatbázisból a lehető legtöbb információt lehúzni az adott személyről. No persze ez csupán sci-fi, de egyszerűbb változatot láthattunk akkor, amikor focimeccs során visszajátszásnál egy vonal jelzi az utolsó védekező embert, megállapítva ezzel, hogy a támadó lesen volt-e vagy sem, vagy amikor Puhl Sanyi bőszen karikázgatja a futballistákat és nyilakkal magyarázza azok taktikai helyezkedésének jelentőségét. A lényeg tehát az, hogy valami olyasmit láthatunk egy valós képen, amely nincs is ott valójában, ezáltal kibővül az élmény számunkra. Ezekhez persze kellett egy külsős „szakember”, aki rajzolgatott és információt biztosított, mára azonban a számítástechnika világa odáig fejlődött, hogy akár a gépek is elvégezhetik ezt helyettünk. Képzeljük csak el, hogy egy számunkra ismeretlen városban járkalunk, s a nagy M betűvel fémjelzett gyorsét-

Magyar AR, de csodás

NEM MONDHATNÁNK, hogy augmented reality téren le volnánk maradva a világtól, hiszen kicsiny hazánk lelkes fejlesztőinek is sikerült már jelentős lépéseket tenniük e téren. Aki teheti, lessen ki az aquincumi romokhoz, vagy a diósgyőri várhoz, ahol a felállított Kronoscope lencsén keresztül régi pompájában láthatja az építményeket.



A Sony Pokémonmészárlásra készül

Az Invizimals lehet az új generációs szörnygyűjtőgető mánia

A NINTENDO A 90-ES ÉVEK KÖZEPÉN A VILÁGRA ERESZTETTE FURCSA ÁLLATKÁIT, a Pokémonokat, akik nem kevesebbre tettek szert azóta, mint földünk teljes uralmára. No persze nem országokat, de eladási listákat vezetnek rendre a kis furcsa szörnyecskék. A jelenséget azóta sem sikerült másnak megismételnie. Azonban a Sony következő próbálkozása talán végre megrengetheti Pikachuék alatt a trónt. A novemberben érkező *Invizimals* egy PSP-re csatlakoztatható kamera segítségével a saját lakásunkba hozza az élményeket. Lakókörnyezetünket végigjárva kutathatunk Invizimalok után, a PSP-nk pedig amolyan Geiger-Müller-számlálóként jelzi, hogy a közelben van-e egy állatka vagy sem. Ha a számláló hangos vinnnyogással figyelmeztet minket, csupán egy apró laposkát kell a földre helyeznünk (ez a játék része), majd a kamerán keresztül figyelünk azt. Az Invizimalok megközelítik a kis laposkát, amelyet a PSP kamerája azonosít és csapdaként jelenít meg a képernyőn, majd kezünkkel hergelve elkaphatjuk őket. Ezután vihetjük is PSP-nket huzicánk szobájába, majd az asztalra kivettett állatkáinkat egymásnak eresztjük. A PSP rázásával földrengést idézhetünk elő, de a kamera lefűjásával szélvihart is előcsalhatunk. Az egész tehát abban különbözik a *Pokémon*tól, hogy nem kell többet a kanapében ülve járnunk Pokévilágot szörnyekért, hiszen a csatatér a saját lakásunk, vagy akár a kertünk is lehet.

terem-lánc helyett valami helyi különlegességet kóstolnánk meg, de nem tudjuk, hogy a főtér számos étterme közül melyik lenne számunkra a megfelelő. Előkapjuk hát a hétköznapi kamerával felszerelt mobiltelefonunkat, végigtekintünk vele a kínálaton, majd egy program azonosítja helyzetünket GPS segítségével, és az internetről a lehető legtöbb és leghasznosabb ajánlást mutatja nekünk a látottakról. Igen, ilyen is létezik, kérem szépen, méghozzá az androidos operációs rendszert futtató telefonokra elérhető Layan. Ez pedig még csak a jéghegy csúcsa.

TERÜLJ-TERÜLJ ASZTALKÁMRA, MURLOC!

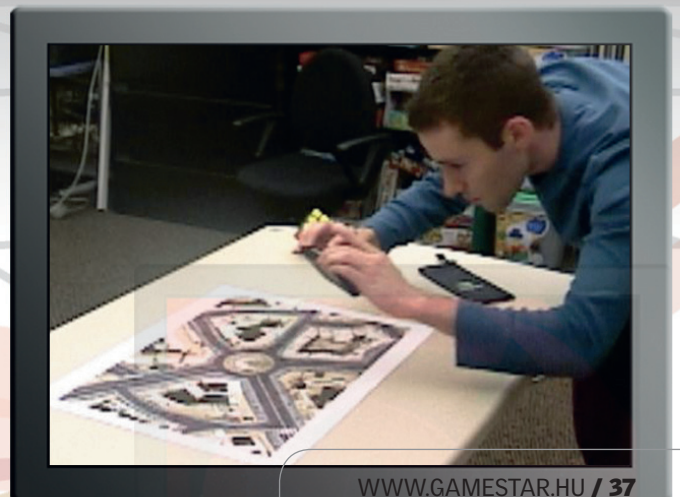
Most fordítsuk meg egy kicsit a dolgot. Ugyebár az eddig vázolt példák arra vonatkoztak, hogy a kamerán keresztül látható világban valóságos tárgyakhoz rendelünk hozzá információt. De nézzük, mi van akkor, ha nem szöveget és képet rendelünk hozzá a dolgokhoz, hanem virtuális 3D-objektumokat. A különleges effektekkel telebombázott filmek forgatásának világából ismerős lehet a blue box vagy green box kifejezés. Ekkor a felvételeken egy jellegzetes szín eltávolításával új háttérreket, vagy objektumokat varázsolnak a vászonra a készítők. Kép-

zeljük el, ha az asztalunkra teszünk egy piciny, halványzöld kártyalapot. A kamera ezt látja, felismeri, majd egy 3D-s környezetben elhelyezi. Tegyük fel, hogy ez a kártya a talpzata egy katonának. Innentől kezdve a programnak csupán némi számolást kell elvégeznie ahhoz, hogy a talpzata „odaképzelve” harcosunkat, majd ezt a „víziót” elénk tárja a képernyő segítségével. A kamera mozgásával változik a kártyalap helyzete is a mobiltelefon vagy webkamera szemében, amelynek alapján a gép újra tudja kalkulálni, hogy miképp is állhat ott a 3D-figura. Persze a bitang gyors technológiáknak köszönhetően mindez a másodperc töredéke alatt valósul meg, mi pedig egy folyamatos kép formájában járhatjuk körbe a virtuális alakot a kamera segítségével.

ZOMBIHENTELES MOBILTELEFONNAL

A Georgia Tech és a SCAD Atlanta egyetemek szoftvermérnök-hallgatói olyan programot készítettek, amelynek segítségével egy lapos térképből zombik által megszállt városkát varázsolnak a képernyőre. Az *ARhrrrr!* névre keresztelt játékban helikopternézetből kell irtanunk a virtuális városka élőhalottjait, miközben megvédjük a túlélési

igyekező embereket. A képernyő közepén egy célkereszt jelzi, hogy merre is lövünk, illetve tapogatással húzhatjuk meg a ravaszt. A fejlesztők odáig mentek, hogy még akár bombaként is használhatunk különböző színű édességeket. Nem kell más, csak egy kis Smarties az egyik virtuális utcasarokra, majd azt célkeresztünkbe véve detonálni. A lényeg, hogy a játék irányításához mozognunk kell, miközben a képernyőt bambuljuk. Ez kívülről kb. úgy néz ki, mint ha egy idióta körberohangálna egy üres papírlapot az asztalon és vadul dobálna arra a fincsi édességet. Az augmented reality remek új lehetőséget ad a játékok irányítása terén, amelyben már a Sony is fantáziát lát, hiszen idén adja ki PSP-re a *Pokémon*-gyilkosnak titulált *Invizimalst*, illetve PS3-ra a Nintendogs ellen szánt *EyePetet*. E termékeknek köszönhetően lakásunkat ellephetik a virtuális állatka, melyeket szerencsére csak képernyőn keresztül láthatunk. A jövőben pedig tovább fokozódhat ez az újszerű kezelés, és talán egy nap egy olyan mobil *WoW* is készülhet, amellyel végre nem kell egész nap a monitor előtt görnyednünk. Csak éppen a quest során a sarki zöltségést kell legyagnunk, no persze a képernyőnk keretei között. GS



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED ULTIMATE SITH EDITION

KIADÓ LucasArts **FEJLESZTŐ** Aspyr **RÖVIDEN** A tavalyi év egyik legsikeresebb játéka, engedve a közönség nyomásának, végre PC-n is tiszteletét teszi. **MEGJELENÉS** 2009. ősz

Az Aspyr Media jóvoltából az Erő újra elszabadul – ezúttal PC-n is!

//Gulius

2008 EGYIK TALÁN LEG-JOBBAN FOGYÓ JÁTÉKA a LucasArts gondozásában megjelent *The Force Unleashed* volt.

A játék során Darth Vader titkos tanonccával indulhattunk útra, hogy felkutasuk a bujkáló Jedi lovagokat. A történet messze a *The Force Unleashed* legjobban sikerült része volt, kellőképpen csavaros, néhol megrázó és mesterien tált. Az átvezető animációk hozták azt a színvonalat, amelyet az ember elvár Lucas bátyótól (illetve azoktól, akik a névben tevékenykednek), és a dramaturgia is minimum olyan jó volt, mint az új trilógiában. Természetesen egy jó sztori már nem elegendő 2008-ban, ezért a *The Force Unleashed*et felvértezték a kor kötelezően alkalmazott vívmányai-val, úgy mint csodaszép grafika, élethű fizika és egy csipetnyi RPG-s fejlődésrendszer. A végeredmény érdekes lett, mert bár a kritikuskok nem voltak éppen eldőlve a *The Force Unleashed*től (mazur inget, hogy márpedig neki tetszett...), a játéka a boltokban nagyon jól teljesített. A

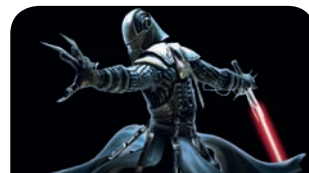
legnagyobb felhőrdülést talán az okozta, hogy a LucasArts a PC Gaming Alliance oszlopos tagjaként nem átalta a játékot csak konzolokra kihozni. A korántsem meggyőző nyilatkozatok arra hivatkoztak, hogy a PC-k nem bírták volna olyan színvonalon futtatni a játékot, ahogyan azt a készítőik elképzelték, bla, bla, bla. Bla. Optimalizálásról és skálázható grafikus motorról bizonyára nem hallottak. No mindegy, szép lassan beletöröttünk, hogy Secret Apprentice nem látogat el PC-re sosem, és nagy duzzogva elővettük újra a *Jedi Academy*t. Aztán az idei ComicCon kiállításon robbant a bomba! A LucasArts bejelentette, hogy elkészíti a *The Force Unleashed* PC-s verzióját is, meghallgatván a PC-sek sirámain. A *The Force Unleashed: Ultimate Sith Edition* tartalmazza a konzolokra időközben érkezett DLC-csomagokat, valamint néhány teljesen új pályát is. Halleluja, halleluja, mostakarom!

EGY MESSZI-MESSZI GALAXISBAN

Mivel a GameStar magazinban csak egy rövidke Xbox-teszt volt a *The Force*

Unleashed-ről, így ez az előzetes egy kicsit bemutatónak is szolgál. Aki esetleg nem játszott volna az eredeti játékkal konzolon, az minden bizonnyal értékeli ezt a fajta előzetest, azoktól pedig, akik már rojtosra játszották, elnézést kérek. Lássuk elsőként a sztorit, bár itt túl sok újdonság nincs, hiszen az Aspyr az alapjátékhoz nem nyúlt. A *The Force Unleashed* főszereplője egy ifjú Sith, akit maga Darth Vader nagyúr képzett ki. Első és legfontosabb feladata, hogy a tisztogatást túlélje, bujkáló Jedi lovagokat felkutassa, és likvidálja. Elmondva elég egyszerű, de hát a Star Wars sosem a túlzottan bonyolult történetről volt híres. A *The Force Unleashed* története viszont nagyon szépen alakul, bonyolódik, a szokásos melodráma is jelen van, de nem zavaróan. Az átvezető animok pompásan illeszkednek, mindig a legjobbkor érkeznek, és nagyban emelik az amúgy is ezerral érezhető Star Wars-feelinget. Egyetlen hiba akad itt, hogy maga a játék sajnos nem túl hosszú. A kilenc pályá hatalmas ugyan, de egy hibás játékdizájneri döntésnek köszönhe-

JÓ SITH HOLTIG TANUL



A TITKOS TANÍTVÁNY nem szuperhős. Nem is úgy születik, hogy minden extra képesség birtokában van. Fejlődik! A számtalan ellenfél lemészárlása közben szerzett tapasztalatot három kategóriában oszthatja el. Gyúrhat fénykardozásra, minek következtében egyre látványosabb és hasznosabb kombókat hajthat végre, vagy tápolhatja inkább fizikai tulajdonságait, úgy mint életerő, vagy gyorsabb erőpont- (kvázi mana) regeneráció. Végül pedig ott vannak ugyebár a különféle Sith/Jedi kunsztok. Kellő ráfordítással egy lazább csuklómozdulattól a fél képernyő elszáll, a villámzivatart pedig a Császár is megirigyelhetné.



Mit nekem fénykard, amikor nekem fényhomlokom van!



Megkíméllek a Sarlacc torkától, pajtás

i A *The Force Unleashed* sajnos-sajnos nem rendelkezik multiplayer móddal, így a szingli részt kivéve nem sok teendőnk marad. Talán csak az új hacukákba öltözve végigtolni újra, és megnézni az alternatív befejezést? Az Ultimate Sith Edition mindenesetre lényegesen hosszabb játékidőt kínál, mint az eredeti konzolos verzió – jó nekünk!



AZ ERŐ SEGÍTSÉGÉVEL EGY GIGANTIKUS CSILLAGROMBOLÓT LERÁNTANI AZ ÉGBŐL... JÁTÉKTÖRTÉNELMI PILLANAT!

tően – az ellenfelek egy idő után nem üldöznek – a legtöbbször átszaladhatunk az egészen. Ez főleg a könnyebb fokozatokra érvényes, de egy kis ügyességgel a legnehezebb szinten is megoldható a műsorszám. Persze kinek jutna eszébe elszaladni, amikor a *TFU* nagyszerű harcrendszere elképesztően látványos összecsapásokat produkál?

HAZAMÉSZ, ÉS ÁTGONDOLOD AZ ÉLETED

A PC-s verzióban természetesen a már ismert sztorit kapjuk, de az új tartalmaknak köszönhetően akad egy extra csavar is. A játék végét ugyanis megvariálták az Aspyr lelkes munkatársai, és ezzel átírták a *Star Wars* univerzum történetét is. Az elképzelt befejezés során főhősünk veszi át Darth Vader helyét a császár mellett, és minden idők leghatalmasabb Sith Lordjává válik. A császár pedig nem kisebb feladat elé állítja az újdonsült Sith hatalmasságot, mint hogy le kell győznie Obi-Wan Kenóbí. Vader nagyúr egykori mentora a Tatooine bolygón bujkál, így aztán mi is arrafelé vesszük az irányt. Itt olyan legendás alakokkal kerülhetünk ösz-

szetűzésbe, mint Jabba, akinek felforgatjuk egész palotáját, vagy Boba Fett, a fejvadász, akit le kell győznie. Érdekes, érdekes. A másik két új pálya sem mindennapi kalandokat kínál. Az egyik egy Coruscant alatt található templomban játszódik, és saját magunkról derülnek ki érdekes dolgok, miközben édesapánkról szeretnénk kideríteni az igazságot. (Hiába, ez az egész apakomplexus visszatérő motívum a *Star Wars*-ban...) Itt nem szokványos ellenfelekkel kerülünk szembe – saját belső démonaink, és azok manifesztációi lesznek az akadályok... ismerős, ugye? A konzolra DLC-csomagként érkezett pálya igen jól sikerült, érdekes adalékként szolgál a fő történethez. A harmadik új küldetés az ugyancsak legendás Hoth bolygón játszódik. Főhősünk feladata itt természetesen a Lázadók ellenállásának megtörése, egyszer s mindenkorra. Az utazás során a Birodalom visszavág emlékezetesebb helyszínein ügködhetünk, a végén pedig megküzdehetünk magával Luke Skywalkerrel is. Itt persze ne számítsunk nagy sikerre, de mindenképpen izgalmas feladatnak tűnik helytállni az univerzum egyik legtokésobb Jedi harcosával szemben.

HASZNÁLD AZ ERŐT, SECRET APPRENTICE

Jól tesszük, ha a fenti mondatot megfogadjuk. A *TFU* során ugyanis elképesztő mennyiségű ellenféllel kell szembeállnunk, és bár a fénykard nagyszerűen alkalmas az ellenszenves egyedek felszeletelésére, a sok lúd disznót győz elv sajnos itt is működik. Nehéz helyzetben lehetnek a LucasArts emberei a harcrendszer megalkotásánál, hiszen egy igazán ügyes Jedi ellen nincs orvosság. Ajtók, falak, páncélok nem állják útját a csodás fénykardnak, így maradtak a számok. A nagyon pópec grafikus motornak hála, a nagyobb terepeken nem ritkán hadseregnyi rohamosztágot, megvadult wookie, pimasz jawa törzsmajd életünkre. Ilyenkor bizony muszáj az Erőt használnunk. A nagyszerű Force Push hatására mindenki hátaást dob, és hála a szinte tökéletesen alkalmazott Havok motornak, minden tereptárgyat fegyverként használhatunk. Hősies embertünk még a TIE vadászokat (sőt, egy alkalommal még egy csillagrombolót is... játéktörténelmi pillanat!) is lerántja az égből. Problémákba csak szűk helyeken ütközhetünk, itt ugyanis előfordulhat, hogy a túlzásfolt környezet

miatt nem sikerül megragadnunk az elleneséges trógeret, és az simán lelovöldöz minket, miközben mi a tereptárgyakkal zsonglőrökdölünk. Reménykedjünk benne, hogy a PC-s verzióban ezt javítják, mert néhány-szor igen cifra káromkodásra készített a játék. Akad még néhány apróság, amibe bele lehetne kötni, mint például a néhol gyatra pályatervezés, az új helyszínek ötlettelensége, vagy az a dizájneri hiba, hogy bár a *TFU* tele van apró – és nagyon jó – ötletekkel, de egyszerűen nem vagyunk rászorítva, hogy használjuk ezeket. Gondolok itt arra, hogy mekkora poén egy úrhajón egy kősa TIE vadász segítségével kitörni az ablakot, hogy a vákuum dolgozzon helyettünk, amíg egy acéllemez be nem zárja a nyílást. Jó ötlet, de egyszerűbb odamenni, és szétvágni mindenkit. A lényeg, hogy a *The Force Unleashed* személyében egy nagyszerű kis hack'n'slash érkezik az összel PC-re, ami minden *Star Wars*-rajongónak kötelező. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/star-wars-force-unleashed

GAMESTAR TOP 10

Tankok, sapkák, tanksapkák... //Flatline

EBBEN A HÓNAPBAN wolfensteines infóktól hemzsegő agyunk nem bírt nem engedni a nyomásnak, így a Top 10 sem szólhat másról, mint a legjobb

második világháborús FPS-ekről. Minden franchise egy epizódját emeljük csak ki, tehát az önálló részek nem szerepelnek, csak a legjobb mindegyikből, így állt össze a havi csokor.

HIDDEN & DANGEROUS 2

9.

A második részt választottuk a listába, ugyanis kicsit kevesebb bug került bele, mint az első részbe, ráadásul sokkal jobb élményt nyújtott, mint elődje. Ebben a játékban a brit SAS erők színeiben kell nyomulni, lehet osonósan, meg kevésbé osonósan véghezvinni a missziókat, ráadásul a csapattársak még RPG-elemként fejlődhetnek is, így a hűz küldetés végére már mindenből gyilkológépállatot csinálhatunk, ha épp úgy tartja kedvünk. (Attól még persze elvéreznek, ha nem kapnak orvosi skillpontot is, mert nem bírnak

egy sebtapaszt feltenni a horzsolásra.) Nagyon változatos missziói és a pályák számtalan megoldási módja miatt megérdemelt kilencedik helyét foglalja el.

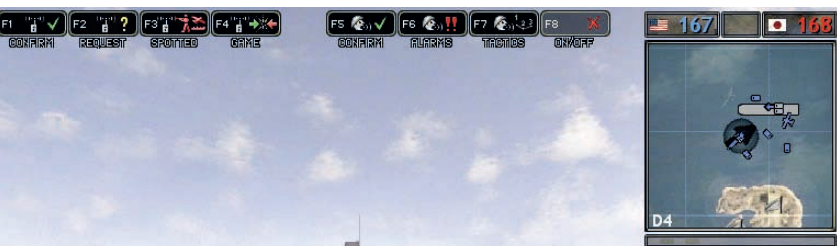


BATTLEFIELD 1942

7.

A Battlefieldet szinte senkinek sem kell bemutatni, kedvenc svéd stúdióink, a Digital Illusions diadalmenete a flipperjátékok után, első igazi komoly eladásokat produkálva a Battlefield 1942-vel kezdődött. Hatalmas újdonságként érkezett az addigi Unreal Tournament és Quake 3 megszokott maximum 5v5 körüli tervezett pályái

után a 16v16 gigászi küzdelmek kezelése és támogatása. Ráadásul a második világháborús lát a játék megjelenésekor (és szinte még azóta is) még javában égett, így kézenfekvő volt, hogy a kasztalapú, nem azonnal respawnoló játékménetet, amelyben járműveket is lehetett vezetni, ebbe a történelmi környezetbe helyezték.



WOLFENSTEIN 3D

10.

Minden itt kezdődött. Node nem csak úgy picit minden, hanem nagyon minden. Mondjuk az FPS-ek is. Ha Carmackék nem tákolják össze a Wolfensteint, talán sohasem lesz Doom, ha pedig sohasem lesz Doom,

akkor a fiatalok aludtak volna a kilencvenes évek elején, ami nem jó. Főleg, hogy még magát Hitlert is popón lehetett lyukasztani a játékokban, nem is beszélve a vérengző, horogkeresztes kutyulikról, meg a német katonákról.

WORLD WAR II ONLINE

8.

Nem maradhat ki a felsorolásból az egyetlen valamirevaló 2. VH-s MMORPG sem. 2001 óta szaladgálnak a tengelyhatalmak és a szövetségesek Európa lankáin és még mindig formálódik a helyzet. Értelemszerűen nem érdeklődnek annyian iránta, mint a WoW-ért, de annál több hardcore rajongót sikerült toboroznia a játéknak. Földön, vízen, levegőben zajlik a küzdelem és a regisztrált játékosok országtól függetlenül csatlakozhatnak a számukra szimpatikus oldalhoz. 8 évvel a megjelenése után is vannak még új, megszerzendő achievementek, nemrég érte el például csak egy játékos, hogy mind-

két oldalon a legmagasabb hadvezéri rangot elérve vezethesse katonáit küzdelemben. Az állandóan változó fronttérkép és a konstans harcok sokakat vonzanak mind a mai napig, érdemes kipróbálniuk.



RED ORCHESTRA: OSTFRONT 41-45

6.

Vakka mesélhetne a legtöbbet erről a nagyszerű modról, hiszen néha éjjelekre nyúlóan marad az irodában, hogy széjjelbüntesse az összes finn és holland játékos, akik úgy gondolták, beugranak egy kicsit red orchestrázni. Szintén második világháborús környezet (bármilyen meglepő is a lista alapján), és olyan, már-már embertelen realizmusra való törekvés jellemzi, hogy a játék már épp csak a monitorból kisüvítő golyókat

nem tartalmazza. A Make Something Unreal versenyre készült mod mára már kinőtte magát, a készítő srácok komplett fejlesztőcsapattá alakultak, a Tripwire Interactive-t megalapítva. A Sniper Elite játékhoz hasonlóan itt is van golyóröppálya-módosulás a gravitáció miatt, hasalás, meg minden, ami a törmelékek közti harchoz és a beleéléshez szükséges. Vakkát úgy kell kilapátolni minden másnap a kupac alól...





DAY OF DEFEAT

5.

„Ha már mod volt az előző játék, akkor ez is az lesz”-elven gyorsan betöltük az ötödik helyre a *Day of Defeat*-et, aminek már egy ideje van *CS:S* verziója is, azaz nemcsak a sima *Half Life* motorját használja, hanem a Source változatát is. Ennek ellenére nem a source-ost választjuk jobbnak, hanem a régit, lévén teljesen más volt és sokkal jobb. A *Half Life*-kiegészítők között van pár olyan játék, ami iszonyatosan sikeres lett, a *Day*

of Defeat is ilyen, persze ettől még mindenkinek a Counter Strike ugrik be elsőnek. Ráadásul még ezen a kettősön kívül is számtalan olyan próbálkozás volt, amit csak manapság kezdenek teljes értékű játéknak átvenni, jól ellopva az ötletet (lásd *Left 4 Dead* a régi *UT-s* modból...), de ez most nem számít, örüljünk annak, hogy a *Day of Defeat* fantasztikus többjátékos csatákat biztosít mindkét félen harcolói számára.

WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

4.

Az új Wolfi megjelenése előtti lázban égve nem véletlen, hogy harmadik helyig jutott az *Enemy Territory*, hiszen jó is volt, főleg lelángszórózni a bunkerban ragadt noobokat, akik még épp azzal voltak elfoglalva, hogy géppityuval sorozzák a partról támadókat. Az egyjátékos kampány sem volt rossz, de a multi adott a játéknak szinte örökéletet, nem véletlenül. Nagyon pörgős, a kicsit rendhagyóbb fegyverek és kasztok biztosították, hogy mindenki megelégedetten távozott a csatamezőkről, és akkor még nem is említettük a számtalan, nemcsak deathmatch és CTF-játékmódot, hanem pár igen nyakatekert, de élvezhető rablós-védős-kikerülő fajtát is.



BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

3.

Sokan legyintenek a *Brothers in Arms* sorozatra, lévén olyankor érkezett az első epizódja, mikor már telített volt a 2. VH-s FPS-piac. Ettől függetlenül a *BiA* olyan szinten kinőtte magát újfajta fedezékrendszer-megközelítése és a csapatirányítás megreformálása következtében, hogy két kiegészítővel később a *Road to Hill 30* minden szín-

ten büntetett. Nemcsak gyönyörű környezetben, de nagyon okos ellenfelek ellen és remekül kitalált pályákon kellett kamatoztatni stratégiai képességeinket, fedezékből fedezékbe rohangálva. Emlékszem, hány kolléga nyüszölt csillogó szemmel, lesve, mikor lesz szürke az ellenfél feletti indikátor, hogy lehessen szaladni ölni.



2. CALL OF DUTY

Aki jártas a világháborús FPS-ekben, valószínűleg sejtette, hogy az első két helyen mely játékokat fogja találni, csak abban nem lehetett biztos, hogy milyen sorrendben. A *CoD* évek óta felrázza az újonnan megjelenő részeivel az FPS-ek nem is annyira állóvízét, gondolatok csak a *CoD 4*-re, vagy a nemsokára megjelenő, tuti befutónak tűnő *Modern Warfare 2*-re.

Amint elindult az *Infinity Ward*, sikert sikerre halmoznak (csak ne adnák ki mindenféle láma stúdióknak minden páratlan részük elkészítését... lásd *CoD 5*), és úgy tűnik, nemigen lesz megállás még egy darabig. A *CoD* a *MoHAA*-hoz hasonlóan teljesen újraformálta az egyjátékos élményt túl a többjátékos lehetőségeket is a stíluson belül.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Azért hagytuk a *MoHAA*-t győzni, mert mostanában kicsit gyengébben szerepel a sorozat a *Call of Duty*-hoz képest. Mi örülnénk a legjobban, ha a *MoHAA* egykori új dizájn-megközelítései és irányvonala újra előkerülne és az *Infinity Ward* alakulása után és jó néhány *Call of Duty*-val később újra egyenesbe jön-

ne minden. A *MoHAA* olyan élményt nyújtott mindannyiunk számára, amit addig elképzelni sem tudtunk, fantasztikus scripteléshegyek, hatalmas akció, plusz többjátékos módban sem gyengélkedő balansz és játékmotor. Méltán trónol az első helyen, egy paraszthajszállal megelőzve a *CoD*-ot.



ASSASSIN'S CREED 2

KIADÓ Ubisoft **FEJLESZTŐ** Ubisoft **RÖVIDEN** Ugrunk előre pár száz évet, és arabusok helyett észak-olaszokat gyilkolászunk lesből, magasból és még a víz alól is. Újabb infók az orgyilkosok titkos társaságáról és Leonardo da Vinciről. **MEGJENÉS** 2009. november 17.

Egy suhintás a rejtett törrel, és a velencei kar levál!

NEMRÉG MAZUR kolléga jóvoltából egy kellemesen teherbélyes előzetes foglalta el a GameStar hét kemény oldalát.. Akkor azt hittük, ehhez már nem lehet mit hozzátenni, de aztán rájöttünk, sose mondjuk, hogy soha. Tessék, kimondtam. Nos, a lényeg az, hogy a megjelenés előtt annyi új infó látott napvilágot, hogy csak úgy kapkodtuk a fejünket...

VELENCÉT LÁTNI ÉS MEGHALNI

Tehát adott az újabb kaland, amelyben Altair reneszánszkori leszármazottja, Ezio Auditore de Firenze lesz a főhősünk, egy itáliai nőcsábász és titkos orgyilkos. Persze új játékhoz új, pontosabban újratervezett játékmotor dukál. Az előző részben egyértelműen mindenki a technológiát dicsérte, ezért a második rész alatt is az Anvil motor duruzsol majd, de brutálisan felturbózza. Lesz például dinamikus éjjel-nappal váltakozás, jóval nagyobb területeket megengedő pályatöltés, a legmodernebb követelmények szerinti fény-árnyék kezelés, de a karakterek ruházata is újratervezett fizika szerint libeg-lobog és gyűrődik majd. Aki pedig a *Far Cry 2* motorjából irigyelné a valóban kegyetlenül jól megcsinált növényzettervezést és -kezelést, az most nyugodtan hátradőlhet, ugyanis ezt a részt egy az egyben átemelték az *Assassin's Creed 2*-be is.

AZ AMÚRI PART... IZÉ, A VELENCEI KURTIZÁNOK DALA

Nézzük akkor a játékmenetbeli újdonságokat. Lesz elég! Amint azt már megírtuk, a három frakció (tolvajok, kurtizánok, bérgyilkosok) és az istenadta nép is segítségünkre lehet a küldetéseink során a gazdasági rendszernek köszönhetően – pénzt szerezhethünk az itt-ott felfedezhető ládikákból, de akár le is loolthatjuk lezúzott ellenségeinket. Az az infó azonban csak a minap látott napvilágot, hogy egészségünket is pénzért állíthatjuk helyre – minden városban lakik legalább egy doktor, aki szívesen befoltozza különböző sérüléseinket, csak épp nem in-

gyen. Ráadásul még egyéb kedves dolgokat is vásárolhatunk tőle, például mérgekapszulákat – hogy ezeket pontosan mire lehet használni, azt egy kedves *dobozkában* külön is megírjuk...

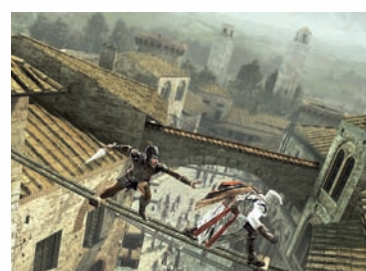
KATONADOLOG

Ha már a sebesülésnél tartunk, illik megemlíteni egy másik újdonságot, amely pont a sebesülések megelőzésére szolgál. Ez pedig a páncélokhoz kapcsolatos fejlesztgetési megoldás. Egyfajta RPG-szerű upgrade-elős, öltöztetés, ruhaszínezős (!) rendszer várható ugyanis, ami szintén a kalandok során megszerezhető pénzhez kapcsolódik. Különböző testrészeinkre vásárolhatunk védőfelszereléseket (váll, mellkas, lábak és még pár egyéb kedves hely), és ezeket a páncélok aztán tovább is pofozgathatjuk, mivel mindegyiknek több „fejlettségi” szintje is elérhető. Természetesen nemcsak a sebezhetőséget redukálják a változtatások, mindegyik jól látszik is majd Ezio kinéze-

tén. Ráadásul a látens *Sims*-fanok sem sírják tele a párnát ezentúl, hiszen minden városban akad majd egy szabó, aki kérésünkre bármely ruhadarabunkat át-színezi. Már előre látom a pink orgyilkosokról szóló screenshotokat...

A TUDÁS HAT ALOM

Altair sem volt egy maczkós alkatú, fakezű zombi, de hozzá képest Ezio igazi multitalentum lesz: mozgásai sokkal kifinomultabbak, sokrétűbbek. Az eddig is megismert mozgástípusok jóval változatosabbak lesznek, például a tornyokba mászás közben már parkour kiskirályokat megszégyenítő ugráskombinációkat hajthatunk végre, de az orgyilkolás sem pár mozdulat monoton ismétlése lesz. Ezenkívül új képességek is képbe kerülnek, például úszhatunk, vízbe ugorhatunk – ez ugyebár elég hasznos, hiszen Velencében akad pár csatorna... A legsúlyosabb azonban az, hogy Ezio a vízből kímásza akár a híres gondolák egyikét is



A velencei-tavi vívőverseny döntőjében az olasz versenyző kartöréssel győz



i Ha emlékeztek, az első játékban Altairnak még négy ujjá volt egy kezén, mivel ez az orgyilkosok beavatásának része. Ezíónak azonban megmaradt mind az öt ujjá, állítólag Leonardo egy elmés szerkezetének köszönhetően.

elköltheti és irányíthatja! Igaz, arról nem szól a fáma, harsogja-e közben a meglepődött turisták fülebe az ószölemiót. No, és itt figyel még egy igen új infó: az üldözésses játékmód. Egyes küldetések során ugyanis olyan áldozatokat kell utolérnünk, akiket az eddigi technikákkal kissé nehezen sikerülne – ilyenkor jelenik meg egy teljesen új mozgáskombináció, mégpedig a szekérhajtás. Hősünk felpattan egy pár löerős gépcsodára, és máris tovaorzik – ekkor az ellenfelek azon fognak igyekezni, hogy felgorjanak a szekereinkre, vagy minket borítsanak le róla. No, ez is olyasmi lesz, ami nagyon eltér majd az eddigi monoton megyekinyírom-megyek tovább gyakorlattól. Később pedig olyan küldetéseket is kapunk, amikor a szekéren utasunk is lesz, akit biztonságban kell eljuttatnunk a céljához, úgy, hogy lehetőleg senki ne borítsa vagy rángassa le a bakról.

NEM FELELEK, KÜLDETÉSRE MENETELEK

Mint ahogy látszik, a „szabvány” lesből támadás mellett kísérős-megvédős, üldözős, megtévesztős feladatok is várnak. Ráadásul egy csomó mellékszál is elvarrhatunk, például az előző cikkben említett „körözés” megszüntetések, amikor szemtanúkat likvidálunk, vagy „wanted” poszttereket tépkedünk le a falakról. Lesz ezek mellett még egy plusz játékrész, az úgynevezett „secret locations” – ezek tulajdonképpen lehetősé-

gek arra, hogy híres épületeket ne csak kívülről csodálhassunk meg. Bizonyos régiókban lesz jó pár olyan neves templom vagy egyéb építmény, amelyeket belülről is végigjárhatunk, sőt ezekben külön mellékfeladatokat is kapunk, ahol speciális akrobatikus, ügyességi és néha logikai feladatokkal szerezhetünk mindenféle hasznos dolgot (például pénzt, az nagyon hasznos dolog ám).

NEKEM TÉRKÉP E TÁJ

Szép lassan az is véglegesedik, milyen tájakon, és mely városokban gyilkolászhatunk majd kedvünkre. Velence ugyebár egyértelmű, ezt már az E3-as trailerekből jól megismerhetjük. Ezio azonban firenzei születésű, és a játékban mindenképpen ellátogatunk majd ebbe a városba is, amelyet manapság is a reneszánsz műemlékei miatt látogatnak a legtöbben, ezekből méretes adag a monitoron is feltűnik majd, például a Santa Maria del Fiore (vagy másnéven a Duomo), a Santa Croce, a Palazzo Vecchio, a Ponte Vecchio vagy a Santa Maria Novella épületeit is megcsodálhatjuk itt. A kalandok első része játszódik majd Firenzében, és itt megismerjük Ezio pár családtagját, barátját, és persze jó pár ellenségét is. Később aztán Velence következik, és még jó pár érdekes és változatos táj. Ilyen lesz a toszkán régió hatalmas

mezőivel San Gimignano kisvárosa, valamint egy teljesen más karakterisztikájú hegyvidéki terület is. A legújabbban kiszivárgott infók még két területet említenek. Egyrészt a Firenzétől nyugatra elterülő lappidákat, amely sötét, felhős pályának ígérkezik furcsa vízinövényekkel és nyomasztó hangulattal. Ezen belül pedig külön területként szerepel majd Forli városa, amely a lappidék közepén újabb felfedeznivalókat és küldetéseket kínál.

LEHET EZIO... IZÉ, EZ JÓ IS!

Úgy tűnik, az uborkás cégnél összekapták magukat, és odafigyeltek a játékosok panaszaira, mivel az ígéretek alapján pont az első rész kifogásolható pontjait reszelték fényesebbre – ha minden bejön, amit sejtetnek, akkor valóban nem csupán monoton hentes lesz a dologból. Még szívérgőzök hírek olyan finomságokról, mint például a dinamikus nappal és éjjel váltakozás. A motorra az első részben se volt panasz, most pedig szintén nem nyivákolhatunk, mivel ugyanezt aktualizálják, a városok és a bejárható területek is megnőnek, szóval valóban úgy tűnik, ez az ígéretesen induló sorozat a második résszel érik be igazán. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/assassins-creed-2

YOUR POISON

A Méreg jegyében született fegyver

AZ ORVOS EMLEGETÉSEK: már szó volt a nála vásárolható méregkapszulákról. Nos, ezek egy vadiúj fegyver feltöltésére kellenek, amelyet Leonardo da Vinci „barátunk” bütyköl nekünk a játék során. Az alkarunk alatt megbúvó kis kilövőszerkezetben apró tüket tárolhatunk, amelyek az említett méregkapszulák jótékony hatására enyhén halálosak. Ráadásul a dolog még ennél is jellegzetesebbnek ígérkezik, hiszen nem csak arról lesz szó, hogy „megtűzdelünk” valakit, aki egy idő után kidől, és kész. Az anyag ugyanis megnöveli az agressziót, és egyfajta elmebajt idéz elő, amelynek hatására az áldozat berzerker módba kapcsol – ha például rejtekünkől egy őrt célunk be egy ilyen tüskével, az illető észre sem fogja venni az apró szúrást, majd kisvártatva begözöl, és örületében a társait kezdő szanaszét kaszabolni. Nekünk már csak oda kell menni és learatni a babérokat...



Ne öljetek meg, esküszöm nem én kosztoltam össze a vizet!



Halló, ti ott lennt! Ha így állítom az antenát, akkor tudjátok venni a Sport 1-et?



A karvédő ebben a játékban trükkös pisztolyként is szolgál



Ott vagy már a neten?

▶ Hagyj nyomot magad után!

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

akár már
2.500Ft-os
havidíjért



Az Interware új ADSL Internet Világberlet 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

BEMUT

A legújabb játékok tesz



1985 VAN, ülök a balatonszárszói nyaraló (RIP) vörös kövekkel borított nagyszobájában, előttem egy Videoton Tünde™ márkájú televízió, arra köve egy Sinclair ZX Spectrum™ típusú számítógép, rajta pedig a Chaos™ című stratégiai játék. 48 kilobájt, kétszer nyolc színű grafika, zene semmi, csak néhány puttyogó hangeffekt, mégis óráig játszom vele, és csak nagy nehezen tudom rávenni magam arra, hogy barátaim unszolásának engedve belesobbanjak a nagy magyar tengerbe (ráadásul nem sokkal később ezen barátokkal együtt folytatjuk a chaosozást). 1990 van, ülök egy meglehetősen puritán kinézetű PC előtt Torontóban, és épp rácsodálkozom arra, hogy holmi BBS™ nevű technológiával telefonon (!) felhívok egy másik gépet (!) és letöltök (!) egy játékot. Ez a játék épp a Secret of the Monkey Island™, ami elől képtelenség felkelni. Az agyahagyott kaland, a súlyosan lökött főhősök, a hasfalrángató beszélgetések hatására teljesen Guybrushék hatása alá kerülök, hiába az akkor még furcsa nyugati világ minden csodája. 2009 van, előttem minden idők legszebb stratégiája, az Anno 1404™. A feladat összetett, a grafika gyönyörű, a víz szinte kicsorog a monitorból, olyan élethű. Alig tudom abbahagyni. Aztán levezetésképp betöltök egy ZX Spectrum emulátort (sponsored by Matesz), és játszom egy kis Chaos, majd még fél órát töltök azzal, hogy kedvesemnek bemutassam Guybrush poénjait a Monkey Island jubileumi remake-jében.

No, most mondjátok, hogy a játék™ nem örök és elpusztíthatatlan...

BZ

KULISSZA

Újabb képrejtvény! Ezúttal az egyik képen Roy Orbison, a Pretty Woman dalról elhíresült néhai szoftrekendről sztár látható, míg a másikon a mi Matteónk az NVIDIA 3D-s szemüvegében, amely olyan retró kinézetű, hogy nem is tudjuk eldönteni, melyikük kicsoda.



54

BIONIC COMMANDO

A bionikus kar, ami soha nem fárad



58

ANNO 1404

Építs virágzó birodalmat a sivatagban

TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 46 WOLFENSTEIN
- 52 EGY KÁVÉ MELLETT... ANDRES BORDEU-VAL
- 54 BIONIC COMMANDO
- 58 ANNO 1404
- 62 GUITAR HERO WORLD TOUR
- 66 GHOSTBUSTERS



- 72 FALLOUT 3: MOTHERSHIP ZETA
- 74 VIRTUA TENNIS 2009
- 76 TALES OF MONKEY ISLAND - CHAPTER 1
- 78 ZENO CLASH
- 80 ICE AGE: DAWN OF THE DINOSAURS
- 81 G.I. JOE
- 82 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

A játékok: termékek. Tesztheink 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 árakat, 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.

A DOLF HITLER MEGGYILKOLÁSÁRA szövetséges oldalról 1944 után – paradox módon – 1984-ben is történt egy nagyon hatékony kísérlet. Egy amerikai programozócsapat követte el, egész konkrétan a Muse Software. Ebben az évben jelent meg ugyanis a *Beyond Castle Wolfenstein* (a 3 évvel korábbi *Castle Wolfenstein* folytatása), amelyben a feladatunk nem volt más, mint egy bomba elhelyezése a Führer vezérkarának bunkerében, az egész náci vezetés megsemmisítésének szándékával. Ekkor még rendkívül mulatságos figurák lövöldöztek egymásra fehér pixeleket a klasszikus platformjáték-nézetben, ahol a német katonák és főhősünk között mindössze annyi volt a különbség, hogy utóbbi zöld volt és négyfel több kocka volt a fején. A játék történetét senkinek nem is kell bemutatni, hiszen ismerjük: '94-ben jött a „Carmack és a haverok”, becsapott a 3D-mágia, legenda született, műfaj teremtődött, aki bújít, aki nem, és átöbbit. Az id Software nyomdokain a Raven készítette el a most bemutatandó alkotást, amelynek a címét nem is variálták túl: *Wolfenstein*.

A sorozat fanatikusaiknak nem lehetett könnyű kívánni azt az öt évet, ami a játék bejelentése óta eltelt, főleg úgy, hogy igazán komoly infókat csak idén tavasszal tehettek közhírré a szenzációra éhes saj-

tóorgánumok. A GameStar is ekkor közölt – Boe-nek köszönhetően – egy előzetest, és az abban írottak utólag is helytállóak, sőt rendkívül kiemertőnek bizonyultak. Úgy-hogy nincs is értelme újabb cikket írnom, alább azt az írást fogjuk leközölni újra. (Ez persze nem igaz.)

A FARKAS ÉS AZ E(1)NSTEIN

A játék története ott indul, ahol 2002-ben vége szakadt: még I. Heinrich (az akkori főellenség) tetemének végső nyughelyéről sem volt idő gondoskodni, de a második világháború legveszélyesebb szláv nevű ügynöke, B.J. Blazkowitz már újabb küldetés végrehajtásán fáradozik. Egy német hadihajó barátságtalan egyenruhásai között tűnik fel, Hollywoodba illő tekintettel, hosszú ballonkabátban pásztázza a viharos hullámokat. Amikor aztán két katonára kiszúrja fazonra borotvált borostáját, az ügynök lebukik. A lövöldözésben azon-

ban Bill sportszerűten előnyre tesz szert, amikor a fegyverüket reá szegező náciakat egy mőtárgynak lát-szó, de varázsfegyverként funkcionáló ékszerrel tünteti el a föld színéről. Nagyjából ezzel tartol a sztori. Lényegében minden esemény egy titokzatos új energiaforrás, a Black Sun felfedezéséhez és felhasználásához kapcsolódik. Ezt az energiát alkalmazhatjuk a titokzatos, ősi tárgy, a medál formájú Thule, valamint a hozzá tartozó különleges csiszolt kőzetek segítségével, alkalomadtán igen csúnya dolgokra. Átléphetünk vele egy egészen furcsa, párhuzamos dimenzióba, elképesztő sebességre tehetünk szert, vagy akár energiapajzsot is vonhatunk magunk köré. Hogy a dolog még vicesebb legyen, rövidesen arra is fény derül, hogy az a bizonyos, Veil névre keresztelt, kékesen ragyogó világ, amelyet mi a Black Sun energia „otthonának”

gondolnánk, pusztán csak egy átjáró szféra, nem maga az energia „otthona”. A párhuzamos világ, amelyből a titokzatos erő származik, rendkívül nehezen megközelíthető, és egyelőre csak a németek lelkes csapata képes kaput építeni egy ősi átjáró maradványainak alapján. Más kérdés, hogy bárkit küldtek át, eltorzult szörnyetegként tért vissza.

A harmadik birodalom ügynökei nem véletlenül voltak képesek ilyen tempósan haladni a kutatásaikkal: mint tudjuk, a háború vége felé a tengelyhatalmak minden lehetséges eszközt megragadtak arra, hogy megfordítsák a világégés nyilvánvaló tendenciáit, tehát nem hagyhattak ki egy ekkora lehetőséget. A Thule medál köré megszervezték saját különleges egységeket, amely kizárólag ezzel a paranormális jelenséggel kapcsolatban folytatott tudományos vizsgálódásokat. A csoport élére megtalálták az ideális főgonoszt is Zetta tábornok személyében, hiszen őt nemcsak a ténykedése, de a feje miatt is szívből lehet gyűlölni. A szövetségesek persze ekkor még mit sem sejtjenek az ügy háttéréről, csak annyit tudnak bizonyosan, hogy a speciális német alakulat Isenstadt városában kezdett nagyon intenzív tevékenységbe. Indiana Jones nem ért rá, James Bond pláne nem, maradt tehát Blazkowitz, aki hatékonyabbnak bizonyul minden várakozásnál.

i Részben spoiler a dolog, de Isenstadt városa, amely több bejárható kerületből áll, rendelkezik egy épülettel, amelyben a játék második felében igen sok dolgnak adódik. Természetesen egy kastélyról van szó, melynek helyszínei kísértetiesen emlékeztetnek a 2001-es előzményben látottakra...

WOLFENSTEIN

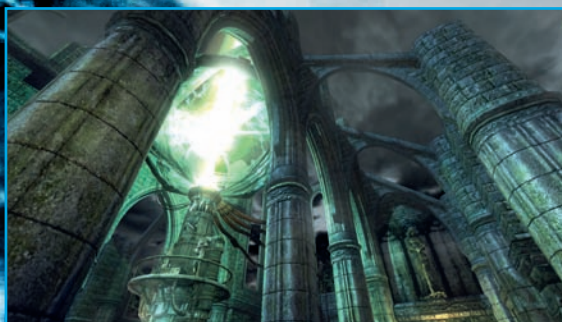
KIADÓ Activision **FEJLESZTŐ** Raven Software, id Software, Pi Studios, Endrants Studios **RÖVIDEN** Második világháborús FPS, megspékelve megannyi sci-fi elemmel. Az 1980-as években készült platformjáték, de még inkább a John Carmackék által 1992-ben gyártott Wolfenstein 3D utódja.

Farkasveremben táncoló. Nem vicc.

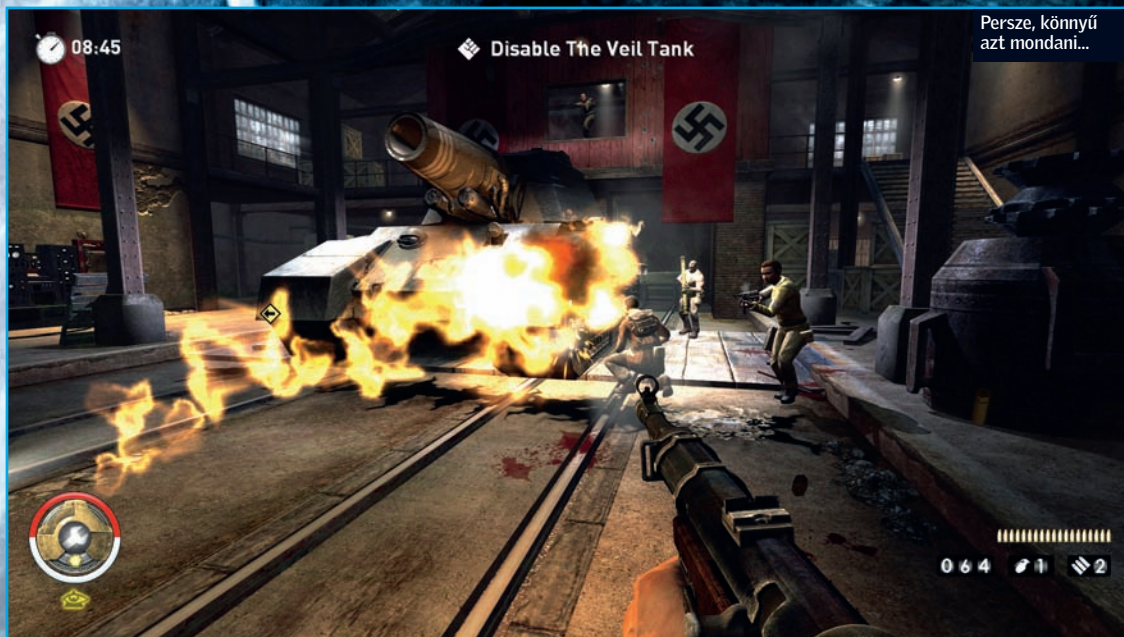
//Duncan



Ez persze más megvilágításba helyezi kapcsolatunkat



Halt! Hammerzeit!



Persze, könnyű azt mondani...



Még nem a miénk itt a tér,
de rajta vagyunk a témán



Tény, eléggé barát-
ságtalan környék...



...ami a Veilben már
egyenesen hátborzongató

SZELLEMEKEL SUSMOGÓ

A kihalt, barikádokkal és szögesdrótokkal szabdaltn városba érve az első benyomásunk, hogy háborús övezetbe csüppentünk, pedig nem a szövetségesekkel vívott elkeseredett küzdelem frontvonalára érte el a csendes települést. A náci- és Zetta tábornok tevékenységével szembezálló erők egy fiatal hölgy (keresztneve Caroline, haja színe szőke) vezetésével ugyanis fegyvert fogtak, és küldetésünk megkezdésekor már véres utcái harcokat vívnak az elnyomók ellen. Szervezetük a Kreisau Circle nevet viseli, tagjai megbízható hazafiak, akiknek komoly szükségük van hősiük hihetetlen képességeire. Szinte rögtvet a kalandjaink elején kapcsolatba kerülünk egy másik organizációval is, amelyet olyan tudósok alkotnak, akik birtokában vannak a Black Sun energiával kapcsolatos ismereteknek, és folyamatosan hasznos információkkal segítenek minket az utunk során. Ők a Golden Dawn. Természetesen a háború velejárájaként megjelennek a kevésbé szervezett csoportokban ténykedő szerencsevadászok is, akik bár egyik oldalon sem állnak, fegyvercsempészéssel és sefteléssel próbálnak hasznot húz-

ni mások szenvedéséből. Velük a kalandjaink során nagyon fontos kapcsolatunk lesz, hiszen náluk lehet majd a fegyvereinket tuningolni, lőszert vásárolni, sőt még a speciális képességeinket is az ő segítségükkel fokozhatjuk halálos veszedelemmé. A játék során tehát három forrásból kaphatunk küldetést: vagy a Kreisau Circle, vagy a Golden Dawn adja őket, esetleg a német katonáktól megszögő utcákon kolbászolva futunk össze valakivel, akinek szüksége van a segítségünkre.

A VÁROS, AHOL ÉLEK

Bizony, az utcák bebarangolásának lehetősége, a vándorlás a fegyverpiac, a szövetségeink menedékháza, vagy éppen a küldetések helyszínei között a *Wolfenstein*-sorozatban először nyújtja a szabadon bejárható játéktér élményét. Mivel párhuzamosan több küldetés is futhat, amelyek végrehajtásának sorrendjéről magunk döntünk, így néha teljes lehet a nonlinearitás illúziója. Még akkor is, ha egyébként a történet menetét nem befolyásoljuk azzal, hogy mit hajtottunk végre először abból a 2-3 fontos küldetésből, amelyek éppen megoldás-

ra várnak. A feladatok egyébiránt szinte mindig kapcsolódnak a sztori főszálához is – ha viszont mégsem, hát segítséget nyújtanak a végső győzelem kicsikarásában vagy úgy, hogy plusz információra teszünk szert általuk, vagy az akció során megszerzett plusz aranyakkal és egyéb összegyűjtendő tárgyakkal. A *Wolfenstein*-ben sokszor minden látványos cél ellenére benézhetünk egy-egy lakatlan házba csak azért, hogy a fiókból előhalássunk egy zsák pénzt, vagy megtaláljunk a földön egy titokzatos náci naplójegyzetet. Ezeknek nemcsak a statisztikák miatt, de számos praktikus okból is jelentőségük van.

OSAMA

A helyzet ugyanis az, hogy mivel az OSA (Office of Secret Agents) még lőszere sem ad nekünk pénzt (ezt hívják kis házáni állami cégeiben racionalizálásnak), a tárgyi szükségleteinket a háború sújtotta övezet ártatlan lakóinak otthonából kell kibányásznunk. A megszerzett aranyakat a fegyvernepperek tanyáján tudjuk hasznosítani, egészen konkrétan – ahogy fentebb említettem – fegyverekhez vásárolhatunk muníciót, upgrade-et,

valamint a Thule medálunkkal előhívható képességeinkhez további speciális funkciókat. Utólag azt kell mondanom, hogy a játéknak ez az eleme nagyon frankón bevált. Mivel lóvét igencsak limitálva találunk, alaposan meg kell gondolnunk, hogy milyen speckót veszünk a fegyvereinkhez (bár gariban visszaváltják, ha nem tesszük például a puska elsütőszervezetébe szerelt fullos tuningalkatréz). Az arzenálunkat, amely a kezdeti szakaszban csak néhány hagyományos második világháborús puskát és karabélyt tartalmaz, folyamatosan fejleszthetjük ezzel a módszerrel, mindennek köszönhetően pedig akár a játék végéig a leghatékonyabb fegyverünk maradhat az a géppisztoly, amivel már a német határ átlépésének pillanat óta irtjuk az ellenséget. Konkrét fegyvertárunk egyébként a játék végéig a következőképpen alakul: az autentikus tüzfegyverek közül rendelkezésünkre áll a KAR puska, MP40 géppisztoly, MP43 rohampuska (ez lényegében megegyezik a számos második világháborús játékból ismert StG 44-el, vagyis MP44-el), de szerezhettünk lángszórót, vagy akár páncéllöklőt is. A fiktív masinák közül nem kívánok mindent lespoilerezni, de mu-

i

A sorozat főszereplője, William „B.J.” Blazkowicz a történet szerint a nagyapja annak a William Joseph „Billy Blaze” Blazkowicz II-nek, aki kronológiailag később, valójában néhány esztendővel előbb Commander Keen néven vált ismertté az id azonos című játékában.



Míg az előző játékból (a német hatóságok kérésére, vagy inkább nyomatékos követelésére) kidobálták a horogkeresztes zászlókat, meg a harmadik birodalomra vonatkozó utalásokat, addig az általunk tesztelt (egyébként Németországból érkezett!) verzióban teniszpálya méretű birodalmi lobbogók fityegnek a falakon, nem beszélve a hatalmas Hitler-festményekről, amelyek hatására hátralevő életem minden napján megborotválkozom.



A Veilbe lépve olyan látvány tárul a játékosok elé, amit még soha nem láthattak Wolfenstein játékban! Peter Sokal, community manager, id Software

száj kiemelnem két nagyon elmés szerkezetet: az egyik a Tesla Gun, amely alapértelmezetten néhány energianyálábót lő csak ki, de felturbózza gyakorlatilag minden helyiségben tartózkodót agyoncsap az energiakisüléssel. A másik a Leichenfaust (az én alsótagozatos németem értelmezésében kb. „halotti ököl”), ami a Black Sun energiáját használva egy pillantás alatt lehánt az áldozat csontvázáról minden apró sejtet. A fegyverek közti egyensúly megtervezését ritkán végzik olyan jól, mint a Wolfenstein készítői tették, mert mindegyik eszközzel nagyon élvezetes harcolni, de egyik sem jó annyira, hogy ne legyen szükség az összes többire. A tuning lehetősége pedig többszörözi a harci élményt, és egyben a játék élettartamát is. Minden egyes cuccra (fals módon egyébként még a gránátokra is, amiből pedig nem nagyon dobjuk el kétszer ugyanazt...) tohatunk legalább 5-6 féle extrát, amelyek megvásárlása súlyosan megviseli pénztárcánkat. Ezek a megbütykölések nagyobb tárat, javított elsütőszervezetet, visszarúgás-csillapítót, távcsővet jelenthetnek, és nagyobb sebést, pontosabb célzást, különleges fegyvereknél pedig akár egyéb extra funkciókat is eredményeznek. Jó szórakozás tehát a lövöldözések szünetében a fegyvertárunk felspécizésével szöszölni, és mindemellett egy játékszerünk sem válhat univerzálissá és kizárólagossá a kalandjaink végére. Fantáziadús arzenált kapunk úgy, hogy mindeközben meghatározó marad az az élmény, amikor a Mauser 98 Kara-

biner jól látható nyomot hagy az összerogyó ellenség mellkasán.

MÁGIA? NEM, BLACK SUN!

Nem kevésbé ötletgazdagok a Thule medál segítségével használható képességek, valamint az ezekhez kapcsolódó fejlesztések sora. Az eszközökhöz többnyire a németek különböző bázisain és kutatólaboratóriumában leljük meg a kiegészítő, és a kvázi újabb és újabb „varázslatok” használatát lehetővé tevő kristályokat. Nézzük őket szépen sorban: a Veil tulajdonság nem jelent mást, mint átlépni a kékesen ragyogó köztes világba, ahol bizarr külsejű lebegő lények termelik be folyamatosan a Black Sun energiát. Ilyenkor vehetjük észre a két világ közötti lyukakat, amelyek sokszor a továbbhaladásunkat segítik (többnyire ezek szó szerinti részeket jelentenek például az épületek falain, vagy olyan létrákat, amelyek szabad szemmel egyébként nem láthatók). Fontos még, hogy ebben a funkciójában használva a medál segít nekünk megpillantani az ellenséges katonák vagy szörnyetek gyenge pontjait, amennyiben a hagyományos eszközökkel nem lehet őket legyőzni. Az új energia valódi erejét azonban először a Mire-rel tapasztaljuk meg, amelyet aktiválva egyfajta bullet time kezdődik, aminek köszönhetően az ellenségünk összehasonlíthatatlanul lassabb lesz (vagy mi válunk gyorsabbá, nézőpont kérdése). Mondanom sem kell, hogy bizonyos szituációkban elengedhetetlenül válik a használata, és nem pusztán a gyermekes csapdák miatt, amelyeket a készítőik kényszer-

DIVAT VON WOLFENSTEIN

Náci naci

SAPKA/SISAK: A sapkát és a sisakot sem csak úgy bedobták a 3D Studioba, és „hadd szóljon”. A leszkennelt eredetiket olyannyira kidolgozták, hogy ha játék közben alkalmunk adódik megnézni, jól láthatjuk, hogy még a rohamsisak belsejének bélését is maximális aprólékosággal modellezték le.



ZUBBONY: A játékban számtalanféle egyenruhát fogunk találni, de mindegyikre jellemző, hogy a gomboktól a kitüntetésig minden a helyén van. Természetesen ezeket is múzeumi példányokról mintázták, és a végeredmény tekintetében egyértelműen kijelenthető, hogy ennél jobb modellt még nagyon sokáig nem fogunk látni.



NACI: A jellemző buggyos nadrág redői is autentikus forrásból származnak. A fejlesztők a leszkennelt verziót egyébként nem módosítás nélkül használták fel, a textúrara ugyanis még a grafikusok bőven rádolgoztak megannyi élethű, apró részletet.

VÉGEREDMÉNY: Íme a kész példány. Az elkészült alakot bármelyik amatőr makettező megirigyelné.



KREATÍV ÚJRAHASZNOSÍTÁS

Az artworkök kalandos élete

A FEJLESZTŐK IGEN látványos vázlatokat készítettek a Veilben úszkáló lényekről, a felszíni fegyverekről vagy akár a brutális ellenségeinkről. Ezeket hívjuk artworköknek, amelyek kvázi látványtervek arról, amilyenek a készítő a végső munkafázisból kiguruló, a játékban majdan ténylegesen látható figurákat elképzelik. A felhasználási módja általában egyszerű: a sajtó részére elküldik őket, kiteszik a weblapra a rajongók nyálcsorgatásának szándékával, vagy akár felteszik a DVD-re extraként. A Raven azonban okosan beépítette ezeket a játékba oly módon, hogy a pályákon megtalált bizalmas iratokban (intelek) elhelyezik őket, az idegen lényekről, vagy az új német fejlesztésekről készült náci vázlatrajzokként. Ebből fakadóan, ha körültekintőek vagyunk és alaposan átkutadjuk a környezetet, már jó előre értesülhetünk arról, hogy milyen lények várnak ránk, milyen fegyverekre tehetünk szert, vagy akár arról is, hogy valamely ellenségnek hol található meg a gyenge pontja.



SS Paranormal Commander
 #1 - Standard SS Uniform. Added collar element?
 #2 - Greycoat, with high and standard collar
 #3 - Greycoat, with hooded collar
 #4 - SS uniform, with added leather collar/long gloves.
 Note the way the coat closes.



redetten préselték bele néhány pályába. A harmadik kitanulható képesség a Shield. Nem nehéz kitalálni: egy energiapajzsot hoz létre körülöttünk, amely valamennyi, agresszívan felénk érkező tárgyat lepatint, legyen az pisztolygolyó vagy egy bántó szándékú energiahullám. Végül megkapjuk az Empower kristályt, ami a fegyvereink sebzéséhez ad hozzá igen nagyot. Ez részben az egyre szaporodó és keményedő ellenfelek, részben a néhol alaposan megcsappanó lőszerállományunk miatt válhat szükségessé. Nos, eddig önmagában azt hiszem, nem is jelentenek különösebb újdonságot ezek a cuccok, nagyjából minden játékban, ahol vannak természetfeletti képességek, megtalálhatók hasonló opciók. Csak hogy ezzel még nem értek véget a Black Sun felhasználásának lehetőségei: ha a pályákon elrejtett Tome-okat (a technológiával kapcsolatos kutatások eredményeit tartalmazó titokzatos kötetek) gyűjtünk össze, nagyon erős tuningokat fedhetünk fel a képességekhez, amelyeket aztán a fegyverkereskedőknél – jó pénz ellenében – realizálhatunk. Mindez új perspektívába helyezi az eddigi képességeinket: a Veilhez kitanulhatjuk például a falon átlátás lehetőségét, a Mire-t annyira megerősíthetjük, hogy gyakorlatilag állóvá lassítja az ellenséget, az Empowerrel akár keresztül löhetünk bármilyen szilárd testen, a Shield pedig képes lesz visszaverni az ellenséges lövedékeket oda, ahonnan jöttek, sőt magát az energiapajzsot is sebezhetővé varázsolhatjuk, hogy senkinek ne jusson eszébe átszaladni rajta. És ez csak a jéghegy csúcsa.

velőt egyszerre (hiszen mi ki tudunk löni az energiaháló mögül), egyszerre átláthatunk a falakon, és át is löhetünk rajtuk, de kedvünkre összevariálhatunk bármilyen nekünk tetsző kombót. A szűk keresztmetszetet pusztán a véges energiaforrásunk jelenti, ugyanis ezen speckók használata hamarabb elszípkazza az erőforrásainkat, minthogy kimondanánk: Rindfleischetikettierungsüberwachungsaufgabenübertragungsgesetz. S bár a medál folyamatosan töltődik, ezt többnyire nincs időnk kívánni, a töltésnek tehát más eredetet kell keresni. Legpraktikusabb ilyenkor odaállni a lágyan gőzölgő Black Sun energiaforrások fölé, amelyekhez még arra sincs szükség, hogy átlépjünk a párhuzamos univerzumba, vagy odamenni a számtalan, kék színben pompázó hordó valamelyikéhez, amelyekben a németek tárolják a begyűjtött energiát. Mint tehát a fentiekből kitűnik, a játék során megszerzett lóvét nagyon sok mindenre elkölthetjük, és esélyünk sincs rá, hogy folyamatosan mindent a legmagasabb szinten fejlesszünk. Így aztán javas-

lom, hogy specializálódjunk mind a Thule, mind pedig a lőfegyvereink fejlesztésének tekintetében egy konkrét irányba, és az ezzel járó fix lehetőségeket próbáljuk meg a legprofibban kihasználni.

SCHLAG, HACK, NICHT DEIN FATER!

A *Wolfenstein* játékmenete nagyjából tehát a következő: dumálunk a haverokkal, kapunk egy küldetést, mászkálunk az utcákon, lövöldözünk, teljesítjük a missziót, majd visszajutunk a haverokhoz. Az ellenséggel tehát bármelyik sarkon összefuthatunk, és sok esetben a kalandorásaink közben szemtanúi leszünk annak is, hogy a város fegyveres ellenállóik miként folytatják utcai ütközeteiket a náciakkal. Eleinte nem is nagyon találkozunk mással, csak lövöldöző egyenruhásokkal, idővel azonban megjelennek a természetfeletti energiát használó német tiszték is, akik nem ártanak egy egész szakaszt felvértezni áthatolhatatlan energiapajzsral, minket pedig 350 kilométer/órás sebességgel száguldó, hógolyó külsőjű lab-

dacsokkal dobálnak. A hangjuk ráadásul Dörmögő Dörmötör szorozva kettővel, és már inkább komikus, mint félelmetes. Általánosságban is elmondható, hogy a fantáziájukat a készítő az ellenséges lények megalkotásában korlátozták a legkevésbé. Kis túlzással minden van itt, energiapuskával mászkáló német robotzsarutól kezdve négykézláb rohangáló gollamokon keresztül egészen a fekete latexben karddal hadonászó dominákiig. Akármennyire is tudom, hogy nem egy történelmi regényről beszélünk, mégis módfelett illúziórömbölnék érzem az utcai lövöldözés kerestűzében, passzozó csillogó naciabon sikongatva felém rohanó macákat, vagy a láthatatlan, ugráló katonákat, akik három ütessel legyilkolnak, és annyira komikusan rohognak, hogy azt már Joker sem vállalta volna be. Felül lehet ezeken emelkedni, de azért szortírozhatták volna, hogy végülis mit tartanak meg azokból az ötletekből, amit az „Ellenségek a *Wolfensteinben*” című értekezleten kitaláltak. Nagyjából ugyanezt tudom egyéb-

FORRÁS MEG JELÖLÉS

A legkeményebb az egészben, hogy a Thule medál mágikus energiát párhuzamosan is előhívhatjuk, tehát bekapcsolhatjuk például a pajzsot és a sebzésnő-



i Az egyjátékos és többjátékos mód alatt az id tech4 motorjának két külön verziója dolgozik, utóbbit nem a Raven vagy az id, hanem az Endrandt Studios gyártotta. Ha kipróbáljátok, nem lesz nehéz kitalálni, melyik is sikerült jobban...

Kicsit dezintegrált a hangulatom máma...



NEHÉZ VISSZEMLÉKEZNEM OLYAN PILLANATOKRA, AMELYEK BEN NEM ÉLVEZTEM A JÁTÉKOT

ként elmondani a főellenfelekről, persze fokozottan toleranciával abban a tudatban, hogy azért a „bossnak” komoly hagyományai vannak a játéksorozatban. Ezzel kapcsolatban végképp nem akarok spoilerezni, annyit azonban már most leszögezek, hogy a főellenségek elleni küzdelmekben nagyjából *Super Mario*-szintű megoldásokat kell elképzelni. Tehát csalogasd oda, majd lőj szét egy tárgyat, és ezt ismételd meg x+n alkalommal, ahol n nagyobb egyenlő 230!

NEZ KI A FEJÉBŐL

A *Wolfenstein* kimondottan szép játék. Az id nagyon komolyan lecsiszolt tech4 motorja mozgatja, és bár ez bizonyára elmarad a várva várt következő generációs engine teljesítményétől, néhol egészen pompás vizuális élményt varázsol a monitorra. A modellek és a textúráik éppen a ma elfogadható szinten állnak, de a város, az épületek, a macskakő, az utcák látványa ki merem mondani, hogy páratlan. A brutálisan jól kivitelezett shader, az elképesztően részletes textúrák a fények és árnyékok hiteles játékával kiegészülve néhol már fotó minőségű képet tárnak elénk. Ami a pályaszerkesztést illeti, a város megtervezésére nem sajnálták se időt, se energiát, mert az nem csak méreteiben teljesen hiteles. Bár nem érezzük magunkat teljesen szabadnak benne (az útvonalakat igencsak korlátozták), de az élmény kellemesen egyensúlyoz a szabad játékmenet és egy második világháborús FPS-től elvárható linearitás határán. Pont annyira mondják meg, hogy mit tegyünk, amennyire kell, és épp annyira garázdálkodhatunk szabadon, amennyire feltét-

lenül szükséges. Az egyes részhelyszínek (vagyis a konkrét küldetések pályái) azonban már nem ennyire kifogástalanok. Változatosnak kétségtelenül változatosak, szépen megrajzoltak, és a környezetet is mindenütt körültekintően benépesítették hiteles tereptárgyakkal, mégis a helyszínek felépítése, főleg az ellenségünk pozícionálása szempontjából hagy kívánnivalót maga után. Magyarán adott egy jól elkészített pálya, ám az alkotóknak fogalmuk nem volt, hogy hova tegyenek benne lázadó harcosokat és hova ellenséges katonát, így aztán szegény németek sokszor csak sorjáznak a korlát mögött, várva, hogy egyenként leszedjük őket, vagy éppen állnak az utca közepén, egy háztetőn, tűzlétrán, minden védelem nélkül. A mester-séges intelligenciájukkal az esetek többségében ugyan nincs nagy baj, de sokszor azt is totálisan letojájk, hogy van-e előtűk fedezék, néha meg habozás nélkül behorannak tizenöt fegyveres lázadó közé. A belső tereken folytatott küzdelmekben mindez nehezebben érzékelhető, és én a magam részéről a szobákban, irodákban, lakóházakban folytatott kegyetlen tűzpárbajokat élveztem a legjobban. Van a játéknak egyfajta energikus lüktetése, ez tény.

MINDENKI EGYÉRT, EGY MINDENKI ELLEN

A *Return to Castle Wolfenstein* óta tudjuk, hogy a többjátékos mód nagyon fontos része a játéknak. Mivel multiban csak korlátozottan volt lehetőségünk kipróbálni a játékot, messzemenő következtetést ezzel kapcsolatban nem kívánunk levonni, mindenképpen ismertetjük viszont a játékmod sarkalatos pontjait. A hagyomá-

nyos Team Deathmatch-en kívül két játék-típus áll a rendelkezésünkre. Az egyik az Objective, amelyben a két küzdő csapat közül az egyik védekezik, a másik pedig támad. A támadóknak megadott feladatokat kell végrehajtaniuk a pályán, míg a védők feladata értelemszerűen ezek megakadályozása. A Stopwatch mód lényegében ennek egy különleges változata, ahol ugyanazokért a feladatokért küzd mindkét csapat, de anélkül, hogy bármelyikük is védekezésre vagy támadásra kényszerülne. A választható 8 pálya között megtalálható CQB, vagyis épületharcászati küzdőtér (például gyáregület vagy kutatólaboratórium), valamint csinos külső helyszínek is (külvárosban és belvárosban egyaránt). A karakterünk megalkotása után a játékhoz történő csatlakozáskor kell kiválasztanunk a kasztok közül a nekünk tetszőt (engineer, medic, soldier a lehetséges opciók), illetve a hozzá tartozó fegyverek közül a szimpatikusat. A küzdelmek során szerzett vagyonért cserébe extra kiegészítőket dobhatunk a fegyverre (távcső és barátai), valamint megszerezhetünk néhány különleges Veil képességet is. A kasztok közötti legfontosabb különbség is ebben rejlik: míg a szervizes Speed képességet szerezhetsz, addig a medic értelemszerűen gyógyítani tud, a katona pedig egy energiával töltött robbanóeszközt kap speciális képességként. A többjátékos módról a végső következtetést nyilvánvalóan a nagyközönség fogja meghozni, az azonban bizonyos, hogy a fejlesztők nem próbáltak semmiféle úttörő újítást meghonosítani a műfajban.

DOBJUK ÖSSZE, AMINK VAN

A *Wolfenstein* egy nagyon szórakoztató, jó játék, kétség nem fér hozzá. Az eltalált hangulati egységet a csak ritkán megszólaló, de annál hatásosabb muzsika dobja fel, mely igazán passzol a néha kicsit indiana jonesos, néha piszkos tizenkettős atmoszférá-

hoz. A gyűjtögetős elemekkel, a fegyverek tuningolásának lehetőségével ráadásul az egyébként körülbelül 8-9 órás játékidőt is meg lehet nyújtani, főleg azáltal, hogy a már befejezett küldetéseket külön végigtolhatjuk újra csak azért, hogy a pályákon alaposan elrejtett extrákat időt és energiát nem kímélve felkutassuk. Nehéz visszemelekezni olyan pillanatokra, amelyekben nem élveztem a játékot, és azt hiszem, a legtöbbben ezt is várják a *Wolfenstein*től. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/wolfenstein

GameStar

DUNCAN

Találni benne hibákat, de jobban pörög annál, hogy az számítson.



HARDVERIGÉNY:

Pentium 4 3,2 GHz vagy Athlon 64 3400+ CPU, 1 GB RAM, 256 MB GeForce 6800 GT vagy Radeon X800

- + szép város
- + tuningolható fegyverek
- + viszonylag szabad játéktér
- néha butácska MI
- bugyuta bossfightok
- néhány illúzióromboló ellenség

91

Több mint iparosmunka, több mint világháború

EGY KÁVÉ MELLETT...

...ANDRES
BORDEU-VAL

Interjú egy durván szürreális világ alkotójával

//Eskin



NÉVJEGY

NÉV: Andres Bordeu
Két öccsével, Carlossal és Edmundóval alapította az ACE Team nevű fejlesztőcsapatot, amelynek azóta is oszlopos tagja. Az UNIACC nevű santiagoói egyetemen tart játékdizájnokkal és művészzel foglalkozó órákat.

HA CHILÉRŐL HALLUNK, legjobb esetben is csak annyi jut eszünkbe, hogy „á, igen, valami latin-amerikai ország”, még jobb esetben bevillan, hogy láma, Andok, jó hosszú ország Peru mellett, és kb. ennyi. A videojáték-iparra viszont még véletlenül sem gondolnánk – pedig ebben az országban született meg ez év tavaszán egy indie (=independent, azaz kiadófüggetlen) akció-kalandjáték egy punk-fantasy világban – a *Zeno Clash*. A játék az Independent Game Festivalon döntőbe jutott az Excellence in Visual Art kategóriában, és letölthető a Valve Steam rendszerén. A játék egyik fejlesztőjével és az ACE Team (a játék fejlesztői csapata) egyik alapító atyjával beszélgettünk.

Csapatunk is bele a lecsóba. Mit lehet tudni a kiadótokról?

A testvéreim és én [Carlos és Edmundo Bordeu] gyerekkorunk óta játszunk, a legtöbb gamertől eltérően viszont az is érdekelt minket, hogy hogyan születnek a játékok. Hamar belevágtunk hát a modok készítésébe, és megalapítottuk az ACE Teamet modcsapatként. Készítettünk modokat *Doom*hoz és a *Quake 3*-hoz, amikor felvette velünk a kapcsolatot egy ügynökség, akinek tetszett a legutolsó projektünk, a *The Dark Conjunction*. Ez volt az a pont, amikor úgy döntöttünk, hogy az addigi hobbinkat megpróbáljuk munkaként továbbvinni.

Japánban és az USA-ban rengeteg iskola, tanfolyam található a játékfejlesztés témakörében – viszont hogy megy ez Chilében? Illetőleg ho-

gyan „szereztétek be” a megfelelő tudást és készségeket?

Chilében nincsenek ilyen helyek, amiket említettél, ahol tanulhattunk volna ilyesmit. 3D-vel foglalkozó szakok persze vannak, de minket más érdekelt elsősorban. Pár egyetemen van olyan óra, ahol játékfejlesztést oktatnak, de ez igencsak kevés. Ráadásul igazából játékfejlesztők sincsenek, két csapat van összesen, mi, az ACE Team és a Wanako Games, ami a kanadai A2M része. A csapatunk nagy része emiatt autodidakta módon sajátította el a játékfejlesztés csínját-bínját. Többféle játékmotorral foglalkoztunk és „bütyköltük” őket, ilyen volt a *Doom*, a *Quake 2* és *3*, a *Touchdown Entertainment Jupiter Systeme* és a *Source* motor.

A nagyobb fejlesztőcsapatokhoz, például a *Capcom*hoz és a *Konami*hoz viszonyítva ti elég kicsik vagytok. Mit gondolsz, ez Dávid harca Góliát ellen, vagy inkább „élni és élni hagyni”-szituáció?

Azt hiszem, inkább a második meghatározás helytálló. Nem akarunk versengeni hatalmas csapatokkal – mi csak egy indie kiadó vagyunk indie címmel. Nem lenne reális olyan élményeket próbálni nyújtani, mint amilyenek egy nagy költségvetésű játékban vannak. A nagy játékokból ezenfelül milliókat kell eladni, míg a mi játékainkból lényegesen kevesebbet. Ha annyit adnánk el, mint a *Street Fighter*, akkor egy életre be lennénk biztosítva. (Nevet.) Másrészt viszont a *Zeno Clash* teljesen eltér a többi FPS-től, úgyhogy nem biztos, hogy pótolható, behelyettesíthető más-



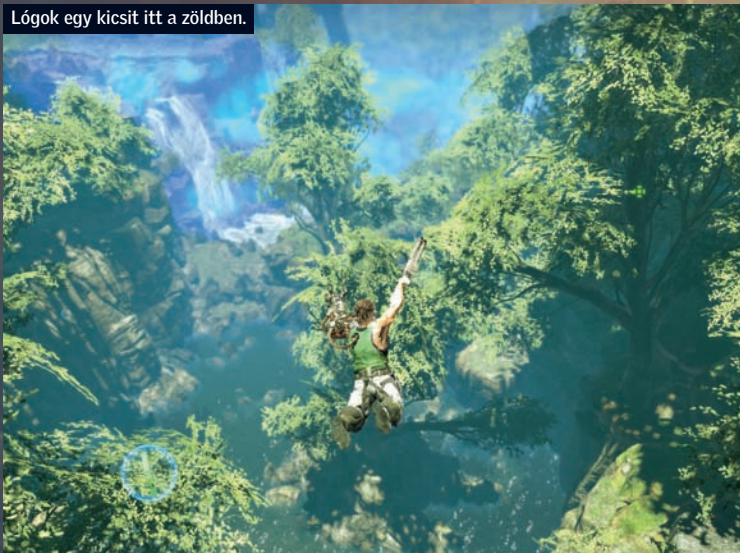
BIONIC COMMANDO

Tarzan, Pókember, Nathan Spencer... és a PC

//Vakka

KIADÓ Capcom **FEJLESZTŐ** Grin **RÖVIDEN** A legendás Bionic Commando sorozat TPS-átírata, ami PC-n sajnos szinte semmiben sem különbözik konzolos testvérétől...

Lógok egy kicsit itt a zöldben.



E GÉSZEN PONTOSAN KET-
TŐ hónappal ezelőtt, júniu-
si számunk Xbox-rovatában
már lehetőséget kaptam arra, hogy
egy oldalon tömören leírjam a vé-
leményem a Capcom és a Grin *Bionic
Commando*járól. S bár a végén neki meg-
ítélt 79% nem azt sugallja, hogy Nathan
Spencer 2009-es bevetésével egy újabb
játéktörténeti mérföldkőhöz érkeztünk,
de a magam részéről nagy attrakció-
nak tartom, hogy egy oldalon helyel-köz-
zel mindent sikerült leírnom, ami fontos
lehet szerett hazám nemes lelkű
gamereinek... vagy aki épp olvassa. Per-
sze mint aggódó tinilány a menzeszt,
úgy vártam én is a beígért PC-s verzi-
ót, hogy majd akkor lesz hely bőven min-
den apró részletre kitérni, s hogy talán
egy-két elrejtett extrával (nem is beszél-
ve az egér- és billentyűzethasználat má-
morító érzéséről) akár a mágikus 80%
fölé is merészkedhetünk a végső elbírá-
láskor. Ám sajnos nem így történt. Egy
kisebb spoilerrel elsütve azt is elárulhat-
om, hogy az elkövetkezendő négy ol-
dalon minden idők egyik legigénytele-
nebb konzolportjával ismerkedünk meg.
Bionikus karokat felcsatolni! A *Bionic
Commando* megérkezett PC-re is.

MINDEN KEZDET NEHÉZ

Értem ezt úgy, hogy szívem szerint már
itt a legelején elkezdeném sorolni azo-
kat a bosszantó dolgokat, amelyek miatt
egész egyszerűen elmegy a játékeszte-
lő életkedve. Bár könnyen lehet, hogy túl-
líhegem ezeket, és valójában csak a Grin,
valamint a Capcom hozzáállása bosszant,
de végső soron akkor is a játékoson csat-
tan az ostor, amikor első perctől az utol-
sóig az az érzés keríti hatalmába, hogy
ez bizony az Xbox 360-as verzióan egy

az egyben másolata. De ennek tisztázá-
sát későbbre tartogatom. A menetrendet
tartva kezdjük inkább valami nyugisabb
témával, mint amilyen a sztori. Az úgy-
sem tart sokáig.

MÁR LÁTOM A BÉKA FENEKÉT

A történet mondjuk egy különleges eset,
hiszen általában ebben nincs különbség
platform és platform között; többnyire
mindenki ugyanazt a körítést kapja.
Nincs ez másképp a *Bionic Commando*val
sem. Kerek tíz évvel a nagy sikerű
Rearmed eseményei után járunk. Az ezút-
tal kissé tahóra és unszimpatikusra for-
mált Nathan „Rad” Spencer (a Faith No
More Mike Pattonjának orgánumával!) a
halálsoron várja az ítéletét, amit sorstár-
sai megmentéséért róttak ki rá. Bár az
összes bionikus képességgel felvértezett
szuperügynök az FSA-nak köszönheti lé-
tezését, később ugyanez a szervezet dön-
tött ezen „nem teljesen emberek” eltünté-
tése mellett is. Az indok egyszerű: ők má-
sok, mint a többség. A sors fintora, hogy
Spencer a saját életét milliónyi másikért
cserébe kapta vissza. Egy Bio-Reign nevű
csoport ugyanis egy jól helyezett bombá-
val kissé lefaragott a történeteknek ott-
hont adó metropolisz népsűrűségéből, s
perze betört néhány ablak is. Ascension
City romokban, a lakosság hamuvá lett, s
az egész várost ellepi a halálos sugárzás
kék ködfátyla. Kit is lehetne ekkor belök-
ni a szószba, hogy élete kockázatásá-
val végére járjon a nem túl szövevényes
bűnténynek? „Ó! Itt van ez a Spencer
gyerek. Halálra van ítélve, szal az
sem gáz, ha otthagyja a fogát a
küldetés alatt. Úgyis csak egy
nyomi. Majd bevetéskor jól
meglóbáljuk a szeme előtt
a csajának a fényképét,



A Bio-Reign kiskatona ekkor gondolta meg magát.

i Annak, hogy a Faith No More énekes Mike Patton a hangját kölcsönözze a Spencernek, valószínűleg nem sok anyagi vonzata lehetett. Patton személyes bevallása szerint is hatalmas rajongója volt az első résznek, így magától értetődik, hogy barátunkat le se lehetett lőni, mikor felkérték a munkára.

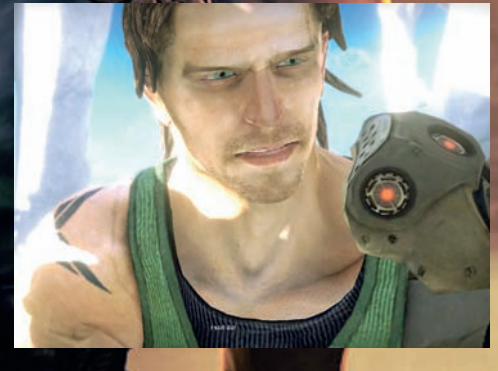
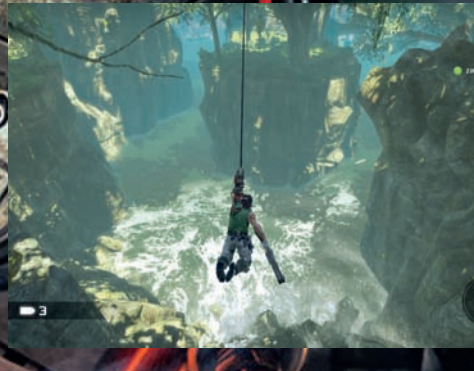
hogy legyen, ami motiválja. Aztán majd meglátjuk.” Képzelték, hogy egy ilyen felvezetés mennyire hozza lázba az embert. Mit ne mondjak, nem csináltam össze magam tőle.

ELSŐ LÉPÉSEK

A helyzet komolyságát jól példázza, hogy a városba történő megérkezésünk sem mindennapi. Az óriási sugárzás miatt jó távolról egy vadászgép szárnyai alól lőnek ki bennünket, és külön minden jónak forrását: a bionikus kart. Első küldetésünk is az, hogy a valamivel edőbb felhőkarcolót ért testrészünket megkeressük. Ha ez megvan, egy gyorsalpaló keretében felvilágosítást kapunk az immáron térben is szuperálól bal karunk jobbnál jobb képességeiből. Pontosabban visszarepülünk Nathan emlékeiben, amikor még nem a raszta volt a divat, hanem a répavörös tüsi, és egymást követő gyakorlópályákon minden lehetséges kombót és manővert alaposan az eszünkbe vésnek. Amivel itt kezdünk, s amire mi is a legtöbbet fogjuk használni nem mindennapi képességünket, az az előrejutás. Nem túlzok, ha azt mondom: a játék 60%-át bionikus karunkkal valamiben kapaszkodva vagy hintázva fogjuk tölteni, és ezt az arányt az igazi profik még tovább növelhetik. Tágasabb terekre érve egyből feltűnik majd, hogy a pályaszerkesztést könnyörtelenül eme remek (s talán az egyetlen igazi) fícsór alá rendelték. Belógó táblák, faágak, hidak megmaradt elemei és még sorolhatnám, amelyek folyamatosan a meghódításukra csábítanak, s egyúttal jelzik a haladási irányt is, amelytől eltérni maga az öngyilkosság. Mert hiába rendelkezik Ascension City tiszteletet parancsoló méretekkkel, ha a szabad játékmenet

kedvéért megpróbálunk letérni a kijelölt ösvényről, azonnal az egekbe szökik a radioaktivitás, s ha véletlenül egy nagyobb lendülettel érkezünk, időnk sem lesz korrigálni – azonnal végünk. És ekkor persze minden a kukában végzi, amit az utolsó ellenőrzőpont óta elértünk, megöltünk, összegyűjtöttünk. Ugyanezzel a két idegesítő problémával találkoztunk

A játékot kezdetektől a Grin saját fejlesztésű Diesel engine-je hajtja. Az elmúlt évek fejlesztései alapján nyilvánvalóvá vált, hogy ma ez az egyik leg többre képes multiplatform grafikus motor. *Benn Judd, producer*

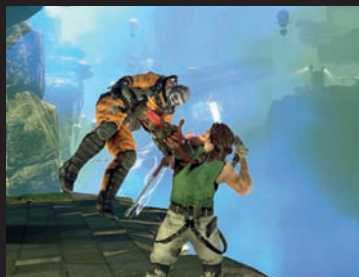


Várj, megadom a startlövést!

BIONIKUS KAR: GYORSTALPALÓ

KÉZ-ségfejlesztő gyakorlatok

A MÁR SOKAT EMLEGETETT high-tech testrészeink egyben hatásosabb fegyverünk is, pontosabban azzá válik egy rövid idő után. Éppen ezért létfontosságú, maradéktalanul be-magoljuk a különféle kombók és támadások billentyűkódjait, hisz gondolkodási idő hiányában többnyire reflexből kell majd rendet tennünk az ellenség széles tömegei között. Szerencsére a PC-s verzió a konzolhoz képest kevés pozitívumai közé tartozik, hogy a bonyolult manővereket megkövetelő Bionic Commando irányítása, illetve a támadások előhívása nem igényel előzetes zongoraleckéket. Két vagy maximum három billentyű használatával bárkin képesek vagyunk átgázolni. Nézzük is hogyan!



RIP

A legalapabb támadási forma, amit bionikus karunkkal elkövethetünk, esetenként használjuk majd tereptárgyak meglazítására is. Humanoid ellenfeleinket karunkkal megragadva a kontrolleren B-nek megfelelő billentyű egymás utáni nyomkodásával magunkhoz rántjuk, majd az Y-nal egyszerűen elnyomjuk a betonban, mint egy csíket.



DEATH FROM ABOVE

Magyarul „Derült égből Spencer”. Ha úgy látjuk, hogy pár emeletnyivel alattunk néhány enemy valami rosszban sántikál, nyugodtan szálljunk le közéjük. Amennyiben zuhanás közben folyamatosan nyomkodjuk az Y gombnak megfelelő billentyűt, Spencer felgyorsul és meteoritként csapódik a tömegbe. A közelben állók meghalnak, a távolabbiak sérülnek.



PUNCH

Egy kombinált támadási forma. Alapesetben az Y a felütést jelenti, a B pedig a sima ütést, s ezeket önmagukban is tudjuk használni közelharcok. Ha viszont egy tereptárgyat Y-nal felütünk, A-val utánaugrunk, majd B-val lecsapjuk, az könnyűszerrel agyon tud ütni bárkit, aki nem tér ki az útjából. Előnye, hogy távolra is hatásos.

az xboxos verziónál is, de titkon azért reméltük, hogy a PC-s társadalmat legalább megsegítik a quicksave lehetőséggel, amivel a *Bionic Commando* már önmagában 80%-ot érdemelne. Sajnos nem így történt.

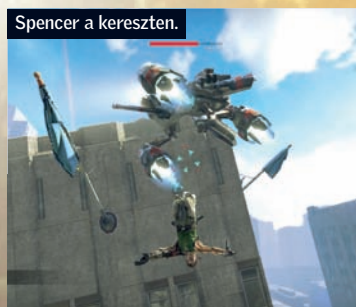
CTRL+C, CTRL+V

A játék folyamán többször feltettem magamnak a kérdést, hogy mégis mekkora erőfeszítésbe került mindez átültetni konzolról PC-re? A következő megállapításra jutottam: „Hajnali tizenegykor nyílik a Grin irodájának ajtaja, és az egyik fejlesztő kómásan, kávéját nyalogatva leül a gépe elé. Számítógépe egyik ablakában betallózza a konzolos fájlokat, a másikon beállítja a célkönyvtárat, végül megnyomja a nagy piros [Convert] gom-

bot, majd a nagy izgalomra visszamegy aludni.” De komolyan, ennél nagyobb motiváltságot vagy odafigyelést nem tudok beleképzelni a PC-s *Bionic Commando*-ba. A játék folyamatosan azt a látszatot kelti, hogy kontrollerelel játszottunk, mivel a jobb felső sarokban sikeresen ott maradtak az A, B, X, Y gombok ikonjai, mellette pedig az, hogy melyik mire való. Ennek utánajárva az Optionsban persze lehetőségünk van beállítani, hogy mondjuk az „A” gombnak melyik billentyű fele-

ljen meg, de az is némi kutakodást igényel, hogy a HUD-ról levarázsoljuk a kisebb frusztráló ikonokat. Ezek után gondoltam, vigasztalom magam kicsit azzal, hogy megizzasztom egyigás HD4870-es karimat, s minden grafikai tulajdonságot maxra tolok. Ez sajnos annyiban merült ki, hogy a videobeállítások alatt (a monitoromnak hála) full HD-re állítottam a felbontást. Kész. Se textúraminőséget, se élismítást, se DirectX-et, semmit nem lehet variálni a felbontáson kívül, ami a konzolok fix beállításából ered. Persze nem is volt semmi bajom a framerate-tel (ennek ellenére kissé sokallom a minimum gépigényt), a Fraps szerint stabilan megkaptam a 80 fps-t, igaz, nem is ájtultam el túlságosan a Diesel engine ké-

peségeitől. A célnak megfelel. De ekkor a konzolportszag már-már elviselhetetlen volt. Annak ellenére, hogy a BC minden porcikája kontrolleres irányítást pártolja, a billentyűzet és egér használata egyszerű és könnyen megtanulható. Sőt, esetenként még könnyebbé is teszi előrejutást, ha a célzás pontosságát veszszük alapul. Büszkeséggel tölt el, hogy az ilyen téren legnehezebbnek mondható lebegőaknás részeknél egyszer sem vétettem el az ugrást, holott Xboxon ez számtalanszor megtörtént (az autoaim ellenére, ami persze PC-n is megmaradt). A haladás dinamikusabb és magabiztosabb (nekem biztosan, aki egér+bill kombón nőtt föl), mielőst az első belengéskor megjelenik az optimális lendületet jelző



i Mike Patton szinkronhangja mellett érdemes még fűlelni a *Bionic Commando* kellemes zenei anyagára is. Jamie Christopherson, Simun Viklund, Trond-Viggo Melsen és Erik Thunberg kiváló munkája nyomán a Sumthing Else Music Works kereskedelmi forgalomban is kiadta a játék szövegeit. A húsz számot tartalmazó lemezt itthonról a kiadó honlapján tudjátok megvenni.



ZIP KICK

Keményebb ellenfelek ellen is használható támadási forma, csak ekkor figyeljünk oda, hogy mindig hátulról ragadjuk meg áldozatunkat. Ha kiszemeltünk a vasmarkunkban van, az A (billentyűzetben alapesetben a szökő; ugrás) gombbal saját magunkat húzzuk oda hozzá, természetesen kinyújtott páros lábbal. Az acélsurranó pedig teszi a dolgát.



THROW

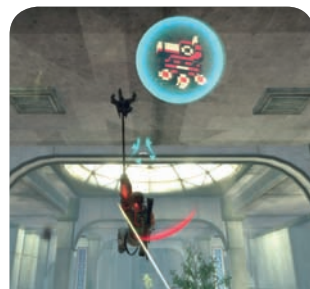
A személyes kedvencem. Minden, ami a játékban csillog, megfogható és eldobható. Hozzávalók: egy kiegészítő rendőrautó (vagy amit épp találsz) és egy bionikus kar. Rendőrautót bionikus karral megfog, Y gombbal felemel. Az automata célzás megjelöli a hatótávon belüli ellenfelet, akinek eztán a B lenyomásával légi postán elküldhetjük az értékes ajándékot.



ADRENALIN

Challengek útján megszerezhető képesség. A gyilkolások után adrenalinbombává válunk, s dühünket több módon is kiadhatjuk. Spencer az Y+B-re (billentyűzetben a T) megfordul pár-szor a tengelye körül, kilövi a karját, ami egy nagy sugarú körben mindenkit leteríti. Ha pedig valakit közben már megragadtunk, akkor egy látványos animáció keretében nyírjuk ki.

EXTRÁK ÉS KIHÍVÁSOK



AKI A JÁTÉK SORÁN hajlamos belefásulni a véresen komoly henteselésbe, annak ajánljuk most figyelmébe a pályánként összegyűjthető érmeszerűségeket, illetve a bármikor teljesíthető Challenge-eket. Minden játékrészen van egy bizonyos számú megszerezhető Collectable, amelyek összegyűjtése esetén extrákat kapunk. Ugyan ez a helyzet a Challenge-eknél is. Itt olyan pluszfeladatokat lehet végrehajtani, mint például egy gránáttal öl meg hat ellenfelet, ossz ki öt fejlővést, és hasonlók. Ezek után járó jutalmaink nagymértékben hozzájárulnak játékbeli sikereinkhez, hiszen esetenként golyó-állóbbá válhatunk, vagy örülhetünk megnövekedett lőszermennységünknek. Persze ezek teljesítése nem kötelező. Akit nem érdekel, nyugodtan átlendülhet felettük.



kis valami, máris lehet a következő „platformra” ugrani. Fun!

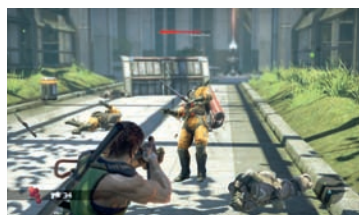
AZ AKCIÓRÓL MAGAM KEZESKEDEM

Ha a langyos sztorira már nem alapozhatunk, nézzük, mi újság akció terén. Ezzel pedig el is érkeztünk a játék szívéhez. Bárkinek, aki egy henteselés délutánt tervez, annak továbbra is ajánlani tudom a *Bionic Commando*-t, újra a bionikus kar-nak köszönhetően. Egyéb lőfegyvereink természetesen vannak, amiket a mi érkezésünkhöz hasonló módszerrel Super Joe küld folyamatosan utánunk, de ha csak ezek lennének, én bizony sírva fakadnék. Pisztoly, shotgun, mesterlövészpuska, rakétavető, géppisztoly, gránátvető, gránát, amelyeknek közös tulajdonsága az unalom. Meg lehet majd figyelni magunkon, hogy egy idő után hiába van mindhárom (egyszerre csak ennyi lehet nálunk) fegyverünk tele lőszerrel, akkor is közel megyünk majd az ellenséghez, hogy bionikus karunkkal felnyársaljuk, földhöz vágjuk, elhajtsuk őket, vagy hogy hozzájuk vágjunk egy rendőrautót. Talán csak a komolyabb, gépesített ellenfelek a kivételek ez alól, akiket a vaspofon mellett érdemes lehet

egy-két rakétával is megkínálni, hogy biztosra menjünk. Az, ami végül úgy-ahogy elviszi a hátán a játékot, az mindenképp a bionikus karral kivitelezhető kivégzések sokasága. Ám nehogy azt higgyük, hogy a kezdetektől a tarsolyunkban lesz minden egyes mutatvány. A börtönének bizony megtépták Spencer memóriáját is, s időre van szüksége a régi emlékek felkutatásához. Kezdetben bionikus karuk például csak a közlekedéshez használható, majd szépen, lassan visszatérnek a brutálisabb képességek is, ugyanazzal a képsorokkal körítve, mint amiket a tutorial alatt láttunk. Ezt én pozitívumnak tartom, hiszen így a bionikus karunk révén a játék végéig el leszünk látva újdonságokkal, amelyek tovább inspirálnak azok használatára. Ezekről többet pedig egy *külön dobozban*...

HATTYÚDAL

A PC-s *Bionic Commando* annyira nem különbözik konzolos testvérétől, hogy egy az egyben megkapta annak merészen szembeötlő bugjait is. Ha már a játék egyik leghangulatosabb eseménye, amikor valakit a falhoz vágunk, akkor annak miért kell folyton beleragadnia? Ha a Bio-Reign emberei elit



katonák, akkor miért nem próbálnak csapatban dolgozni, vagy legalább nem bambán és egyedül felém rohanva értelmetlen halált halni? Ha nem lenne bionikus karunk, akkor mi vinné rá a játékot, hogy benézzen a csupán DM, TDM és CTF módokat kínáló multiba, ahol egyébként még a tereptárgyakat sem lehet egymás fejébe vágni? Mihez kezd majd az, akinek a játszhatóság érdekében a felbontáson túl több mindent is át kellene állítani? Helyszükében ezekre már nem válaszolnék (mindenki otthon, magának), hanem rátérek a végső értékelésre. Ez a *Bionic Commando* gyakorlatilag semmiben nem tér el attól, amint amit két hónappal ezelőtt már kipróbáltunk, így logikus, hogy most sem léphetjük át a mágikus 80%-ot. Ugyanakkor nem is kevesebb annál, hiszen még a legördítőbb bugokat is sikeresen átmentették nekünk, nehogy kimaradjunk a jóból. A kombók továbbra is halálosak, s a jó ritmus elkapva legszívesebben le se jönnének a platformról. Egy kiváló alapkonceptió, néhány bakival megkeserítve, de még így is bőven fogyasztható. Ám ugyanolyan értékelést mégsem kaphat, helyette jelzőként levonok tőle egy százalékot. Mert ennyire félvállról azért mégsem kellene venni, kedves Capcom és Grin.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/bionic-commando

GameStar

VAKKA

Az utolsó bitig megegyezik a konzolos verzióval. Pontosán ezéért nem kaphat ugyanannyit.



HARDVERIGÉNY:

Intel Core 2 DUO 2,4 GHz/AMD Athlon64 X2 5200+, 1,5 GB RAM, 8 GB HDD, 512 MB VGA

- a bionikus kar egy csoda
- könnyebb irányítás
- van multi (ha kell)
- konzolport
- nincs gyorsmentés
- elég bugos

78

Egy folytatást azért megér...

ANNO 1404

KIADÓ Ubisoft **FEJLESZTŐ** Related Designs **RÖVIDEN** XV. századi környezetbe helyezett stratégiai játék, amely elsősorban a városépítésre és a kereskedelemre fókuszál.

Isten nevében előre!

//Chavalier

A TIZENEGYEDIK ÉVÉBE LÉPETT ANNO SOROZAT mindig is egy város felépítéséről, fejlesztéséről, folyamatos csinosítgatásáról, gazdaságunk menedzseléséről és a kereskedelemről szólt. A jól bevált recepten sem változtató Related Designs az *Anno 1503* kiegészítőjének megjelenését követően vette át a Wilfried Reiter által kitalált széria pátyolgatását, így a három évvel ezelőtt megjelent *Anno 1701*-et már nekik köszönhetjük. A kritikusok szerint túl egyszerűre és könnyűre sikeredett rész után most a felhasználóbarát megközelítés mellett az összetettség növelése volt a cél. Elárulhatom, hogy ezt az akadályt is játszi könnyedséggel vették a fejlesztők. A több tucat terméknek, a logikusan szőtt termelési láncoknak, a szaracén kultúra és technológia beépítésének hála az *Anno 1404* a legvérmesebb rajongók elvárásainak is eleget tesz anélkül, hogy elriasztaná az abszolút kezdőket.

MINDENKINEK MEGVAN A MAGA KERESZTJE

Történetünk az Úr 1404. esztendejében veszi kezdetét (minő meglepetés!), amikor is Lord Richard Northbrough kisebb birtokot ajándékoz egyik hűbéresének (ezek lennének mi) azzal a feladattal, hogy a gyengélkedő uralkodó lelki üdvéért emelendő katedrális építéséhez szükséges nyersanyagot biztosítsa. Az unalmasnak induló küldetés során néhány köbkilométer fa kitermelése után apróbb futár feladatokat abszolválása után váratlan fordulatot vesznek az események, ugyanis megjelenik Guy Forcas, a hatalomvágyó Lucius bíboros ölebe, s mindent egy közelgő kereszties hadjáratnak rendel alá. (Készüljetekek rá, hogy a kampány során több tucat elsődleges és másodlagos feladatot kell a zászlóshajó segítségével teljesíteni.) Lord Northbrough sejtí ugyan, hogy unokafivére aligha akarhatja leigázni a békés szaracénokat, de egyelőre nem mer szembe szállni az uralkodó betegsége miatt szinte teljhatalommal rendelkező bíborossal, s annak csatlósáival. A műfajhoz mérten szokatlanul szórakoztató történetben többek között egy félrevezetett lovagina... izé, nőnemű lovag, vagy mi a szösz, egy

ÉRDEKES FELFOGÁS, HOGY A KERESKEDELMELMI JOGHOZ BECSÜLET PONTOK FELÁLDOZÁSÁVAL JUTUNK...

iA sajátos sorszámozásnak köszönhetően mindig kilencvenkilencel változik az Anno-epizódok mögött álló évszám. Az Anno 1602 után jött az Anno 1503, azt követte az Anno 1701, most pedig épp az Anno 1404-nél tartunk. Lehet tippelni, hogy Anno 1305, vagy Anno 1800 lesz-e a következő epizód címe.

emberbarát barát, egy jóságos nagyvezír és egy kegyetlen haramia is fontos szerephez jut. A végkéjfejtig azonban hosszú út vezet, amin az első bátoratlan lépéseket nagyobb biztonsággal teheti meg az, aki úgy dönt, hogy végigolvasa ezt a cikket.

TALPALATNYI FÖLD

A középkor uralkodó társadalmi rendszere, a feudalizmus hatalmi forrása a föld volt. Az Anno 1404-ben ez a siker kulcsa is egyben. Ahhoz tehát, hogy lerakjuk első településünk alapjait, ahhoz, hogy fakitermelésbe kezdjünk, kendert, gabonát vessünk, bányát nyissunk, uralnunk kell a szükséges földterületet. A jövőző város központjával szolgáló piactér hatókörre nem nyúlik túl a horizonton, ezért azt újabb és újabb kereskedelmi épületek felhúzásával bővíthetjük ki. Amennyiben egy épületre kattintunk, a felugró ablakban tájékozódhatunk annak funkciójáról, fenntartási költségeiről, s azt is jól láthatjuk, mekkora területre fejti ki hatását. Miután a település lakói (parasztkok, pol-

gárok, nemesek) mind társaságra vágyanak, csakis egy-egy piactér köré érdemes lakóházaikat felhúzni. Fontos tudni, hogy minden egyes épületet be kell kötni az úthálózatba, legyen szó valamilyen közfeladatot ellátó, termelő vagy egyszerű lakóépületről. Ennek hiányában nem kezdi meg működését, ám a játék rendszeresen figyelmeztet rá, így nem hiszem, hogy bárkinek gondja adódna ezzel. Az idő előrehaladtával, a népesség növekedésével párhuzamosan egyre több és több szükségletet kell kielégíteni annak érdekében, hogy városunk lakói feljebb kapaszkodhassanak a társadalmi ranglétrán. A test (étel-ital) és a lélek (hitélet) táplálékának biztosítása, illetve a társasági élet feltételeinek megteremtése alapvetően elegendő az emberek boldogságához. Egy idő után azonban szórakozásra is vágnak, jobb minőségű ruházatra, esetleg felhalmozható vagyontárgyakra, vagy biztonságos környékre. Alattvalóink boldogságához megfelelő körülményeket teremthetünk akkor is, ha a csúszkával állítható adókulcsot so-

ha nem mozdítjuk ki a legkedvezőbb, sötétzöld sávból. Ha így teszünk, állandóan vigyorognak majd, mint a tejbetők, ami nem csak az elfogyasztott alkoholnak tudható be. Amennyiben mégis adóemelés mellett szavaznánk, akkor van az az összeg, amit már nem hajlandók kifizetni, inkább szedik a sátorfájukat, s elhagyják a várost. Az adóterhek emelése helyett célszerű inkább a megtermelt, vagy előállított javakkal kereskedni. *A közgazdaságtan alapjai kezdőknek* című kézikönyv útmutatásait követve nem lepődhet meg senki azon, hogy a nyersanyag (fa, faszén, kőszén, kender, gabona, vasérc stb.) még nagyobb mennyiségben exportálva sem hoz jelentékeny bevételt, ellenben egy-egy hajórakomány késztermék több ezerrel növeli a kincstárban csörgő aranyérmék számát. Ez ugyebár teljesen logikus, hiszen az alapanyagból készített félkész, vagy késztermék a hozzáadott munka értékével növelve jóval többért adható el. Példának okáért a vasércből szén hozzáadásával nyersvasat állíthatunk elő. Szenet bányászhatunk is, de ha

épp nincs megfelelő lelőhely (ezeket apró csillék jelölik a hegyes részekben), akkor faszenet kell használnunk. A nyersvas már többet ér, mint az érc, de ha igazán sok pénzt szeretnénk keresni, és nem melleleg biztosítani településünk fejlődését, akkor az építkezéshez nélkülözhetetlen szerszámokat, és a háborúskodáshoz szükséges fegyvereket kovácsoltathatunk belőlük.

ÉLET A SIVATAGBAN

Az Anno 1404 legnagyobb újdonsága a mesés Keletben rejlik. A felettébb gyánús okokból indított keresztes háború során fokozatosan felfedezett világ lakói egy idő után szövetségeseink lesznek, majd többen közülük alattvalóink is. A félnomád népek teljesen más igényei vannak, mint európai testvéreiknek. A közösségi élet színterétül szolgáló piac, majd később a vallás gyakorlásának lehetősége náluk is fontos az elégedettséghez, ám táplálkozás tekintetében például látványos eltéréseket tapasztalunk. Muzulmánok lévén nincsenek rákattanva az alkoholista

Műiholdas felvételeink szerint a strandon minden második nő monokinizik



Most pedig tíz perc helyben futás következik...



ADJ, KIRÁLY, KATONÁT!

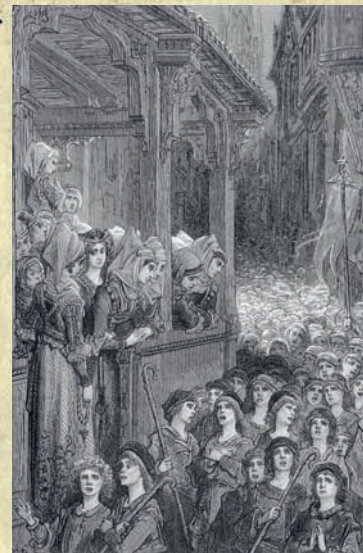
Gyerek is jó lesz?

1095 ÉS 1291 KÖZÖTT kilenc nagy és tucatnyi kisebb keresztes háborút vívtak a keresztények a muzulmánok és más keresztények ellen. A hadjáratok egészen a XV. század közepéig folytatódtak, bár ekkor már nem Jeruzsálem és a Szentföld meghódítása, még csak nem is Konstantinápoly kifosztása volt a cél, hanem például okáért a cseh husziták felszámolása, vagy a finn területek megszerzése a svéd korona számára.

Minden hadjárat közül a leginkább hajmeresztő történet az egyes történészek szerint soha be nem következett gyermekek keresztes hadjárata. A hagyomány szerint egy tizenéves pásztorfiú (Stephane) gyűjtött maga köré harmincezer gyereket, s indult Marseille kikötőjébe, majd onnan a Szentföldre 1212-ben, csak hogy soha többé ne kerüljenek elő. Tizennyolc évvel később egy pap azt állította, hogy több hajó elsüllyedt, a flotta maradékát és a gyerekeket pedig azok a kereskedők játszották a szaracénok kezére, akik a hajókat ingyen Stephane és ifjú társai rendelkezésére bocsátották.



Egy rakomány rózsát hoztam volna a szép hölgynek, csak kár, hogy nem volt már a piacon





KERESKEDELMI JÁRAT A SZIGET-VILÁGBAN

A „kereskedelmi útvonalak” menüpont alatt választhatjuk ki, mely kikötőket kívánjuk rendszeres hajójáratunk célpontjává tenni, illetve azt is meghatározhatjuk, hogy melyik kikötőben mit rakodjunk fel, és mit rakodjunk le. Mindenképpen hasznos segítség!



Ilyen idilli környezetben készül a finom almabor



Hányszor mondtam még, hogy ez nem egy úszó kínai mosoda?



FONTOS TUDNI, HOGY MINDEN EGYES ÉPÜLETET BE KELL KÖTNI AZ ÚTHÁLÓZATBA

európaiakkal szemben a sörrre, vagy az almaborra, helyette inkább kecsketejet fogyasztanak.

Annak, hogy az európai civilizációnál számos téren fejlettebb szaracénok is bekerültek a játékba, a változatosság mellett a minimálisra szorított történelmi hitelesség is az oka. Ahogy a valóságban is, bizonyos társadalmi rétegek (nagypolgárok, nemesek) igényeinek kielégítésére már korántsem volt elegendő az európai manufaktúrák kínálata. Selyem, kárpit, festékanyag, fűszer, díszítéshez használt kvarckristályok és mozaikdarabkák, csupa olyan termék, amit csak a keletiekől lehet beszerezni, vagy az ő technológiájukkal az ő területeken előállítani.

Muzulmánokat egyébként a játékban csak sivatagos szigetekre tudunk telepíteni, ahol az ültetvények termelékenységén nagymértékben javíthatunk úgynevezett nőriák (öntözésre szánt vízkerekek) bevetésével,

amelyek rövid idő alatt oázist varázsolnak a homokdűnék helyére.

TENGERI PATKÁNYOK

Jelen írás tárgya a sorozat korábbi epizódjaihoz híven szoros kapcsolatot ápol a vízzel, abból is a sósabbik fajtával. Miután a térképeket úgy alakították ki, hogy legalább két-három sziget található rajtuk, ezért hajó nélkül úgy éreznék magunkat, mint gyalogosan Kanadában, elveszve. Az első hajónak csúfolt ladikunk sok mindenre még nem alkalmas azon túl, hogy néhány tonna árut képes A-ból B-be szállítani, de ugyanolyan büszkén hasítja orrával ketté a hullámokat, mint a legnagyobb csatahajók. Amint kifut a kikötőből, belekap a szél a vitorláiba, és addig dagasztja őket, míg a kijelölt célhoz nem ér. Ekkor lassan megszűnik a víz hajótest körüli fodorozódása, bevonják a vitorlákat és elkezdődhet a rakodás. Apropó, víz!

Már az első képek és videók láttán nagyot koppant az állunk, amikor megpillantottuk, miként sikerült megjeleníteni az éltető elemet ebben a játékban. Az már nem irreális elvárás, hogy a hullámok megtörjenek a sziklákon, néhány lábnyira elöntsék a homokos partot, majd visszahúzódjanak.

A tengerbe került testeknek (hajók, nagytestű halak, cetek stb.) láthatóan van tömegük, vízkiszorításuk, roppant látványosan szelik a hullámokat.

Minden dicsérő szó ellenére kénytelenek vagyunk megállapítani, hogy a víz még mindig nem viselkedik vízként. Talán még éveket kell várunk arra, hogy



i A nem túl barátságos Tagés-féle másolásvédelem ellenére az Anno 1404 Németországban, a fejlesztőcsapat hazájában már tíz nap alatt átlépte a százezres példányszámot eladások tekintetében, így borítékolhatjuk, hogy fél-egy éven belül érkezik az első kiegészítő lemez.



a folyadékszimuláció elérje azt a szintet, amikor már meg lehet különböztetni egymástól az anyagok sűrűségét, s nem lesz az embernek az az érzése, hogy valójában higanyt bámul víz helyett. Visszatérve a rakodáshoz, akár megtölteni, akár üríteni szeretnénk a hajóteret, a rakományra vagy a kikötői raktárépültre kattintva választhatjuk ki az óhajtott árut, amit tonnás, tíztonnás tételben, netán a hajó kapacitását maximálisan kihasználva mozgathatunk ide-oda. A nyersanyag, a félkész, illetve a késztermékek biztosítása elengedhetetlen településeink működőképességének fenntartásához. Amit nem sikerül a kiindulásként kapott szigeten megtermelni vagy előállítani, azt máshonnan kell beszerezni. Ez történhet gyarmatosítás útján (elgendő egy raktárépületet felhúzni egy lakatlan földdarabon), vagy kereskedelem révén. Az európai partnerektől az esetek többségében korlátozás nélkül vásárolhatunk, míg a szaracénoktól csakis akkor tudjuk megszerezni a kismélt árut, ha már megváltottuk a kereskedelmi jogot arra az árucsoportra, amibe sorolják. Kereskedelmi joghoz becsületpontok feláldozásával jutunk, aminek módjáról külön dobozban olvashattok részletesebben. Ha már egynél több hajónk van, akkor felmenthetjük a teherszállítás alól a részfeladatok végrehajtásához elengedhetetlen zászlóshajónkat. Rendszeres utánpótlás végett, főként akkor, ha nem vásárolt, hanem másol előállított

termékekről van szó, érdemes kijelölni egy-egy kereskedelmi útvonalat. Külön menüben adhatunk hozzá kikötőket, illetve ugyanitt állíthatjuk be, hogy melyik helyszínen mit rakodjanak ki, és mit rakodjanak be szorgos munkásaink. A tengeri szállítás viszonylag biztonságos, és a kampány közepéig gyakorlatilag nem is kell fegyveres kíséretet biztosítanunk védtelen szállítóhajóink mellé. A három fő frakció (európaiak, szaracénok, tengeri rablók) közül a történet alakulása függvényében, no meg főként skirmish játékokban bárkivel tengelyt akaszthatunk. Bár a harc valóban nem bír jelentős szereppel az Anno 1404-ben, azért nem árt, ha biztosítjuk flottánk fölényét. Az össznépszerűség számától függő mennyiségben előállítható hajók mérsékelt látványos, mindenféle taktikát nélkülöző összecsapásokat zavarhatnak le. Nincsenek látványos manőverek, nem próbálják kihasználni a kedvező széljárást, nem igyekeznek úgy fordulni, hogy teljes sortűzet adhassanak le az ágyúik, hanem csak állnak egymással szemben és az ellenséges hajóhad leggyengébb láncszemét kezdik forgácsolni. Olykor viszont csákyázásra, és az ellenséges hajó elfoglalására is lehetőség nyílik. Némi nagyobbnak hívást jelent egy-egy őrtornyokkal védett kikötő megtámadása, de a szárazdombok felépítése után már javítható hajóinkkal „lassú víz partot mos”-taktikára építve előbb vagy utóbb csak legyőzzük az ellenséget.

A NAPRA LEHET NÉZNI

Emlékezetem szerint már több alkalommal is előfordult, hogy valamelyikünk szavakat nem találva dicsérte az Anno 1404 küllemét a GameStar hasábjain, hacsak életes koromból fakadó szelídítással sújtott elém nem űz tréfát velem. Amikor az ember gyermeke első alkalommal indítja el a játékot, borítékolható, hogy hosszú percekig csak fel-alá kolbászol a kamerával a játéktér felett, ráközelít az épülő katedrális állványzatára, tátott szájjal figyeli a metropolisz utcáin dorgára igyekvő tömeget. Emitt egy kenyérral megrakodott kordé igyekszik a piacra, amott kisebb dínódnám folyik a sarki kocsmában, s hasonlóan megkapó pillanatképekkel folytathatnám az idők végezetéig. A még érintetlen erdők mélyén szarvasok kergetőznek medvékkel, az óceán vízében cetek és nagyobb testű halak úszkálnak, olykor egy-egy kardszárnyú delfin tör elő a habok közül. Hajóinkat örökké vidám palackorrú delfinek kísérik útjukban. Végezetül egészen a felhők magasságába emelkedünk a kamerával, ahol még madár se jár. Nem halljuk többé a szélmalom lapátjainak nyikorgását, a kikötői munkások rikkantásait, a minaretben imádkozó műezsin kiáltásait, sem a hajók feszülő kötélzetének ropogását, csakis a szél szünni nem akaró zúgása marad. Az Anno 1404 a részletek játéka, s akár a bennük lakozó ördög, akár isteni sugallat terelte a Related Designs fejlesztőit a Szentföldre vezető útra, nincs jelentősége, amíg képes bennünket hosszú napokra és hetekre a monitor elé szögezni. **GS**

Jótett helyébe ...jót várj!



AZ ANNO 1404 kampányának végjátása során a negyedik küldetés alatt találkozunk először az úgynevezett becsületpontokkal. Ezeket különböző feladatok végrehajtásáért cserébe kapjuk. Példának okáért egy bajbajutott hajó megsegítése, hajótörötték kimentése, elrabolt gyerekek kiszabadítása, a koldusok befogadása, az éhezők étellemezése és egyéb nemes cselekedetek következtében jelentősen javul ázsiónk diplomáciai és kereskedelmi partnereink szemében. Szükség esetén lovagi tornákat is rendezhetünk, amelyek pozitív hatással lesznek hírnevünkre. A meglévő becsületpontokat mindig egy-egy kikötő raktárában használhatjuk fel újabb és újabb árucikkek kereskedelmi jogának megvásárlására, s ami talán még izgalmasabb, különféle kiegészítőkre is elkölthetjük őket. Ezek a kiegészítők hajók, épületek teljesítményére vagy statisztikáira vannak jótékony hatással, de sajnálatos módon nem vihetjük őket magunkkal a következő küldetésre, így mindig csak az adott térképen használhatjuk.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játékok aloldalára: szavaz és értékelj!

gamestar.hu/jatek/anno-1404

GameStar

CHAVALIER

A sorozat legjobbja lett, bátran ajánlom a műfaj szerelmeseinek és laikusoknak is.



HARDVERIGÉNY:

3 GHz processzor, 128 MB videokártya Shader Model 2.0, 1 GB memória, internetkapcsolat az aktiváláshoz

- ebben a műfajban nincs nála szebb
- fülbemászó dallamok
- meglepően izgalmas történet
- hosszú játékidő
- a multiplayer hiánya
- rosszul megvalósított és felesleges harc

92

Minden további szóért kár, megyek is vissza játszani

GUITAR HERO

WORLD TOUR

KIADÓ Activision **FEJLESZTŐ** Aspyr Media **RÖVIDEN** A játékgitáros sorozat konzolon már régebb óta jelenlévő darabja végre megjelent PC-re is.

Amíg a Föld kerek, mindig lesznek rockerek! //Sophiaso

A **WORLD TOUR KONZOLOS** változata lassan jubileumát ünnepli, és most végre mi, **PC-sek is** megkapjuk a részünket az Activision *Guitar Hero*nak keresztelt tortájából.

VÉGRE!

Nem mondhatjuk, hogy el vagyunk nyeztetve, hiszen ahhoz képest, hogy a különböző platformokra a sorozat hány darabja jelent meg, a *GH3: Legends of Rock* óta gyakorlatilag ez az első könnyen hozzáférhető, és az elődhez képest újdonságokkal teli gitáros játék. Az összehasonlításnak kétféle módja is van: egyrészt az előző, PC-re megjelent *Legends of Rock*hoz (az Aerosmith-résztől eltekintve), hiszen az leginkább egy kiegészítőnek fogható fel, másrészt a konzolokon már rég debütált és népszerű *World Tour*hoz is lehet mérni, hogy a csak számítógéppel rendelkező játékosok régóta várt programja mégis mennyire felel meg az elvárásoknak, illetve, hogy mit is kapunk a pénzünkért.



Helló, most mi van?

CSAPATUNKBAN LEHET ÉNEKES, BASSZEROS, GITÁROS, VALAMINT DOBOS IS

(HANG)SZERTELEN SZÓRÁKOZÁS

Az első benyomás a legfontosabb egy játéknál, hiszen ha már az eleje sem tetszik, nem biztos, hogy tovább fogjuk fecsélni az időnket rá. Az Activision nagyon jól dolgozott az első benyomások tekintetében: az előző részből már megszokott intrók viccesek és érdekesek, a menü gördülékeny, valamint a játék rögtön a lehetőségek széles tárházát kínálja. Először is együtttest kell alapítanunk: nevet adunk meg, logót kreálunk, majd pedig miután kiválasztottuk a számunkra szimpatikus részleteket, rögtön mehetünk is a karrier módba, ahol a választott hangszert bevetve szólózhatunk vagy a barátainkkal alapíthatunk együtttest. A *World Tour* az első *Guitar Hero*, amely nem csupán gitárral operál, hanem mikrofont, valamint dobot is használhatunk hozzá, így a csapatunkban lehet énekes, basszeros, gitáros, valamint dobos is. Konzolra külön bundle szetteket lehet venni, amelyekben megtalálhatók ezek a hangszerek, PC-re viszont sajnos nem gyártottak ilyeneket külön, így aki nem elégszik meg a billentyűzet adta lehetőségekkel, annak az Xbox

360-as vagy a playstationös pakkokat kell megvennie. Azonban ebben is van egy buktató: a Logitech-féle luxushangszerek (lásd dobozban) például nem működnek kifejezetten jól számítógépen, és hát eleve is kicsit „sértő”, hogy nekünk miért nem gyártottak műanyag mókát. A játék egyébként billentyűzettel is élvezetes, viszont itt is akadnak problémák, ugyanis az előre meghatározott kiosztást nem lehet megváltoztatni, ráadásul aki dobolni vagy énekelni akar, annak feltehetően kevés lesz a klaviatúra.

ROCKÉRZÉS ÉS PARTIFÍLING

Ha túlléptünk hangszeres sérelmeinken és belevágtunk a játékba valamilyen módon, ismét részletes beállításokat kapunk. A *World Tour* karrier módjában koncertkörutakat találunk, amelyeket kiválasztva általában 3-6 számot kell eljátszanunk egymás után, hogy aztán szintet lépjünk, kapjunk pénzt és emelkedjen a megbecsülésünk. Ezekre a turnékon részt vehetünk a már játékban lévő, beépített rockerekkel, valamint akár magunkat is beállíthatjuk a karakterszerkesztőben, amely a mostaná-

LOGITECH CSODÁK

Luxushangszerek bevetésén



A LOGITECH CÉG a *Guitar Hero* alapfelszerelésétől különböző, gyönyörtűszép „kollektiót” dobott piacra. Potom 200 dollárért már kaphatunk fából készült, igazira hasonlító gitárt, valamint profibbkinézű (és kevésbé kopogós) dobsettet. Az Activision bevallása szerint ezekre azért lehet szükség, mert a sorozatnak akadnak olyan rajongói, akik jobban meg szeretnék tapasztalni, hogy milyen lehet igazi hangszerekkel, igazán zúzni – mindez úgy, hogy mégis a játék keretein belül maradjanak. A Logitech gitárjának fogása valóban hasonlít egy igazi hangszerére, bár még mindig azt javasoljuk, hogy aki erre az élményre vágyik, vegyen gitárleckéket. Ha viszont valakinek nincs zenei érzéke, viszont van fölös 200 dollárja, vegye meg, mert páratlan élmény. Már csak azért is tudjuk, mert a magyarországi *Guitar Hero: Metallica* partin épp egy ilyen nyertünk, és gyönyörű és csodálatos.



ban több játékban is divatos „válaszd ki az arcfomat, állítsd be a sminked, tervezd meg az öltözéked”-vonalat követi, játék a játékban, így nemcsak úgy érezhetjük, hogy tényleg magunkat kreáljuk újra, hanem még sokáig le is köt minket ez a szórákozás. A tervezés részletekre kitérő, az öltözék kapcsán tetoválásokat, piercingeket, karkötőket, napszem-

üveget, sapkát is magunkra aggathatunk, ráadásul hangszerünk minden egyes kis részletét beállíthatjuk: a gitár nyakának anyagát és mintáját, sőt, akár a pickupokat is egyedire szabhatjuk. A választási lehetőségekből rengeteg van, ezek többsége pénzbe kerül, pénzt pedig játékkal, többnyire a koncertturnék során szerezhetünk. Ilyen módon

Máija híí, máija hóó



Na, itt a kert



Kéék a szeme... Meg a haja.



A legújabb Grammaton pap





Aki tud, az tud



Eszem a zúzdádat

elérhetővé válnak igazán vicces „tar-
tozások” is, lánykarakter esetében pél-
dául „Lovely Samara” frizura, amelyet
a Kör című filmből kölcsönöztek; gitá-
runk végére tehetünk metáljelet, vagy
épp nevetséges jelmezekbe is öltöztet-
hetjük emberünket. A ruhákon és ki-
egészítőkön kívül azt is kiválaszthatjuk,
hogy virtuális énünk hogyan menjen be
a színpadra, ott hogyan gesztikuláljon,
valamint ha esetleg veszít, akkor miket
mutogasson a közönségnek. Ezek az apró-
ságok igencsak megdobják a játékel-
ményt, főleg, mert a grafika szép, így ki-
csit tényleg magunkénak érezhetjük a
szituációt. Plusz pozitívum, hogy bizo-
nyos számok közben karakterünk nem-
csak vicces és látványos dolgokat művel
a színpadon, hanem például odamegy az
énekeshez és együtt énekelnek, csakúgy,
mint ahogy igazi koncerten történik.
Rockézésből tehát ötös a játék!

STEVEN TYLER SZÁJA

Ha már grafikáról esett szó, érdemes bő-
vebben megemlíteni a pozitívumokat, il-
letve a hiányosságokat. Elsőre igazán szép
kinézettel van dolgunk, bár nem mondom,
hogy nem lehetne többet kihozni a PC-ből,
hiszen a *Legends of Rock* sem volt any-
nyival csúnyább, pedig azt 2007-ben ad-
ták ki. Leginkább az élsimítással van
dolgom, ez főleg screenshotokat né-
zegetve ütözködik ki. A számomra zavaró
„hamm, bekaplak”-effekt is maradt a já-
tékból, ugyanis az együttes tagjait gyak-
ran mutatják éneklés közben, tátott szá-
jjal, és ez a száj igazán ijesztő szokott lenni.
Előfordult olyan, hogy az egyik énekes
esetében hiányzott a textúra egy része,

így csak tátongó mélységet láttunk képer-
nyőnkbe visítani, máskor pedig ott voltak
a fogak, a nyelv, de így is igazán ijesztő
volt az összhatás, hiszen nem mindenki-
nek van Steven Tyler-szerű szája. Ezenkí-
vül a tömeggel vannak még gondok: ha
a Star Wars következő részét forgatnák,
megállná a helyét a klónhadsereg, de itt
nem annyira jó választás. Tény, hogy a tö-
meget relatíve keveset mutatják, vala-
mint az élelmesebb játékosok a beállítá-
soknál ki is kapcsolják ezt a funkciót, mi-
vel néha-néha beszaggatja a játékot, de
ettől függetlenül nem kéne ennyire elha-
nyagolni a játék ezen részét. Oké, hogy mi
vagyunk a rock sztárok, de hát a sztárokat
is a rajongók éltetik, nem az arctalan tö-
meg, e! A környezet, azaz a színpad és a
helyszín viszont ötletes a játékban, a tur-
nék végén megszokott ráadás szám köz-
ben megváltozik az atmoszféra: az embe-
rek megőrülnek, a színpadból általában le-
szakad egy darab, ami aztán látványosság
és showelem lesz, így feldobva az amúgy
sem átlagos helyszíneket (New York-i fel-
hőkarcoló teteje, vidámpark, katonai állo-
más stb.). Ez is jópofa feature a játékban,
és ez megint csak a „rockézés” malmára
hajtja a vizet.

RITMIKUS KEZDŐ

A *World Tour* számainak többsége a
nagyközönség számára kevésbé ismert.
A 86 zenéből alig van pár, amit minden-
ki ismer, viszont azok tényleg nagyon po-
pularisak: Michael Jackson Beat it-jét
vagy épp a Los Lobos La Bamba című
számát valószínűleg mindenki fújja, rá-
adásul mindegyiket eredeti felvételről
„gitárhírosították”, így hálisstenek a

BOSSOK

Avagy az igazi rockerek virtuális manifesztációi



CSAKÚGY, MINT a *Guitar Hero 3*-ban, a *World Tour*-ban is megjelennek bizonyos koncertkörutak után kü-
lönöző bosskarakterek, akik valós rock sztárok digitalizált változatai. Esetenként csak „besegítenek” a ze-
nélésbe, ilyen például Travis Barker, a Blink 182 dobosa, akivel együtt játszhatjuk el a Dammit című szá-
mot. Másoknak viszont meg kell mutatni, hogy ki az úr a háznál, így amikor Ted Nugent vagy Zakk Wyldé
színelőp, bizonyítanunk kell, hogy meg tudjuk őket verni gitárversenyben. Sajnos a *World Tour*-ból teljesen
kimaradtak a csaták közbeni szívatások, így csupán osztott képernyőn kell eljátszanunk az adott rock sztár
egy számát, még hozzá jobban, mint ő maga. Ezek a „harcok” elég egyszerűek, pontosabban nem nehezeb-
bek, mint a játék más számai, így igazi kihívást nem jelentenek, és a szívatások okozta pluszmunkát, vala-
mint szórakozást kihagyva semmi extrát nem nyújtanak a játékban. Az említett sztárokon kívül találkozha-
tunk még Stinggel, Jimi Hendrix-szel, Hayley Williamsszel, Billy Corgannel, valamint Ozzy Osbourne-nal, akik
számuk eljátszása után karrier módban unlockolhatóak is.



i Nemsokára megjelenik konzolra a *Guitar Hero 5* része, de a *World Tour* óta már megjelent egy Aerosmith- és egy Metallica-kiegészítő, valamint a legnépszerűbb számokat tartalmazó *Greatest Hits* is.



TI MONDTÁTOK



Snajper: Engem leginkább az érdekelne, hogy lehet-e majd billentyűvel zúzni. **Természetesen lehet! Tulajdonképpen nem is szükséges a játékhoz hangszer, csak más a billentyűzet esetén az élvezeti faktor. Az előre beállított kiosztást viszont sajnos nem lehet állítani.**

BeatUlse: Gitár van PC-hez? **Van is és nincs is. A World Tourhoz konkrétan nem adnak PC-s gitárt, viszont a PlayStation és az Xbox 360 hangszereit hozzá lehet csatlakoztatni.**

D4rling: Jó lenne, ha a PC-s verziót hamarabb befejeznék és mellé még megkaptuk a DLC-eket is, mondjuk úgy holnap.

A PC-s már itt van, DLC-t viszont sajna nem kaptunk és nem is fogunk ehhez a részhez...

közepesen jó feldolgozások korát is túllépte a sorozat: az igazi mégiscsak intenzívebb élmény. A számok ismertségének hiánya egyáltalán nem minősít le senkit – inkább örvendetes, ha épp a *Guitar Hero* után kedvelünk meg egy korábban számunkra névtelen bandát... A karrier módon kívül természetesen quickplay mód is elérhető, ahol alapvetően csak néhány szám található, ám azokat unlockolva bármikor játszhatóak lesznek koncertturnén kívül is. Egyedüli hátlülitője a dolognak, hogy quickplayben nem választhatunk karaktert, így a különböző számokhoz előre hozzárendelt együttessel kell zúznunk, így elvész a személyesség élménye. A *World Tour* nagy gondja még, hogy hiába az eredeti számok, hiába a rengeteg választható zene, a hangok valahogy nem illeszkednek szervesen a zenébe. A *Legends of Rock* esetében a ritmusra támaszkodva helyel-közzel sikerült eltalálni a következő hangot, de esetünkben sajnos néha kicsit sántít a zene, nem a ritmussal és tónussal egyezve nyomjuk a billentyűket/ütjük a dobot. Persze minél magasabb fokozaton játszunk a játékot, annál hűbben követi a digitális az eredetit, de azért érezzük, hogy még Experten sem tökéletes (Experten leginkább amúgy sem a ritmusra figyelünk, hanem a rengeteg lenyomandó billentyűre). A fokozatokban egyébként újítottak: az easy „alá” kaptunk egy Beginner opciót, ami a teljesen kezdőknek nyújt mankót azzal, hogy akármit le-

het pengetni, dobolni az érkező hangjegyekre, ezzel a játék mechanikáját megtanítva a játékosoknak.

KOMPOZÍCIÓS ISMERETEK

Az új *Guitar Hero* ott idején a zeneszerkesztővel reklámozták be, azzal a funkcióval, ami PC-n is elérhető és lehetővé teszi, hogy saját számokat kreálj magadnak, beállítva a ritmust és rájátszva a dallamot. Ezeket online formában meg is lehet osztani másokkal, valamint ugyanúgy letölteni a nagyvilág kompozícióit, hogy aztán azokat is játszhasd quickplay módban. A zeneszerkesztő azonban nem sikerült tökéletesen: rengetegen panaszkodnak arra, hogy nehéz és bonyolult kezelni, és tényleg. Sajnos a tutorial sem jelent megoldást a felmerülő problémákra, de ettől függetlenül ez a szerkesztő egy hasznos és jó funkció lehet a későbbiekben, ha esetleg majd a készítőik kicsit átgondolják a használatát, vagy ha a játékos megtanulja és megszokja.

KINCS, AMI NINCS

A várva várt DLC-k, azaz a letölthető tartalmak teljes mértékben kimaradtak a *World Tour* ból is. A konzolon bizonyos kompatibilitási hibákkal küszködő, pénzért vagy ingyen letölthető tartalom megalkotása Brian Bright, a Neversoft egyik fejeze szerint akkora munka, mintha mindig új játékot csinálnának. Pedig például a *World Tour* Xbox 360, PlayStation 3, Wii verzióhoz letölt-

hető komplett, új Metallica-album biztosan vásárlásra csábított volna többeket is, de fájni biztosan nem fájna volna, hogy van lehetőség a játékbeli számokat egy-kettővel kiegészíteni.

KILÁTÁSOK

Lassan jön a *Guitar Hero 5*, ami PC-re még nincs bejelentve, viszont a *World Tour* néhány hiányosságát kijavítva érkezik. Kérdés akkor, hogy ha ez a javított, kicsit felturbózott és megmásmított változat a tervezettek szerint két hónapon belül érkezik a boltok polcaira, akkor a most kiadott PC-s *World Tour*ban miért nem csináltak drasztikus változtatásokat, ha már egy évig kellett rá várni? Rejtély, de ennek ellenére örülünk annak, hogy legalább ezt megkaptuk PC-re is. Összefoglalva: van számítógépre új *Guitar Hero*nk, de konzolos hangszereket kell hozzá használnunk; az új részben nagyon részletes beállításokkal találkozunk, egyedi karaktereket hozhatunk létre, amivel aztán még nagyobb lesz a rocksztorélmény, és ez a játék amúgy sem elhanyagolható pozitívuma. Jó ez, nagyon jó, de többet vártunk volna, mondjuk DLC-t, és leginkább saját hangszereket, nem „konzoltól kölcsönzöttet”. **GS**

NÉHA KARAKTERÜNKK NEMCSAK LÁTVÁNYOS DOLGOKAT MŰVEL, HANEM ODAMEGY AZ ÉNEKESHEZ ÉS EGYÜTT ÉNEKELNEK



Vámpírok bálja retró-álcában

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

GameStar

SOPHIA SO

Most már PC-n is tudunk csoportosan zúzni, csak kár, hogy nem PC-s hangszerekkel.



HARDVERIGÉNY:

2,4 GHz Intel vagy XP 2500+ AMD
 1 GB RAM, Geforce 6600 GT
 4,6 GB szabad hely

- + komplett partiszett
- + rock!
- nincs letölthető tartalom
- a boss csaták könnyűek
- nehéz és túlbonyolított zenestúdió
- nem PC-s hangszerek

83

A harmadiknál jobb, de ez még így kevés...

GHOSTBUSTERS

THE VIDEO GAME

KIADÓ Atari **FEJLESZTŐ** Terminal Reality **RÖVIDEN** A Szellemirtók vicces, mégis hihető komédia, nagyszerű szereplőgárdával, hál' Istennek ugyanez jellemző a játékról is.



A Szellemirtók 25. születésnapja alkalmából egy, a franchise-hoz méltó játékkal is meglepték a nagyjérdeműt

//Gulius

RITKÁN MONDHATJUK el egy filmből-, vagy filmes franchise alapján készült játékról, hogy jól sikerült. Alapvetően elfogadott vélemény, hogy ezen alkotások zömükben összecsapott, kis költségvetésű szösszenetek, amelyek legjobb esetben is felejthetőek, de a legtöbbször a pocskék jelző illik rájuk leginkább. Szerencsére a *Ghostbusters*-nél erről szó sincs, hiszen a játék, ha nem is tökéletes, de mindenképpen figyelemreméltó.

Jelen teszt alanya a PC-s verzió, amelyet a Terminal Reality csapata készített és legnagyobb hibája, hogy a multiplayer rész egyszerűen kimaradt belőle. A megjelenés körüli érdekes kavarások ellenére a *Ghostbusters* időben megérkezett, bár a Sonymak voltak olyan tervei, hogy a játék egy ideig PlayStation-exkluzív lett volna, de szerencsére az Atari leszállította nekünk a PC-s verziót is. Nincs is más hátra, mint belevetni magunkat a játékba.

**TATTA-TARARARA-TA-TA,
TATTA-TARARARA-TA-TA-TA
(ALLEGRO)**

A *Ghostbusters* játék gyakorlatilag a Szellemirtók-sorozat harmadik epizódja, amely a mozikba sohasem érkezett meg, de állítólag ez csak múló állapot, és már készül gőzerővel. A forgatókönyvet az eredeti filmet is író páros segítségével alkották meg a készítők, és ez igencsak jótékony hatással van a sztorira. Dan Aykroyd és Harold Ramis szelleme

belengi az egész játékot, legyen szó akár az egymondatos beszélőkről, akár a játék egészen végigívelő fő történet-szárlól. Ez utóbbi sajnos a vége felé egy kissé összecsapottá válik, és az eleinte igencsak grandiózusnak induló sztori meglepően hamar eléri a végkifejletet. Addig azonban maximálisan kielégíti az igényeket. A *Ghostbusters: The Video Game* két évvel a Szellemirtók 2 után játszódik. A csapat édesdeden henyél a bázison, éppen felavatni készülnek az „új

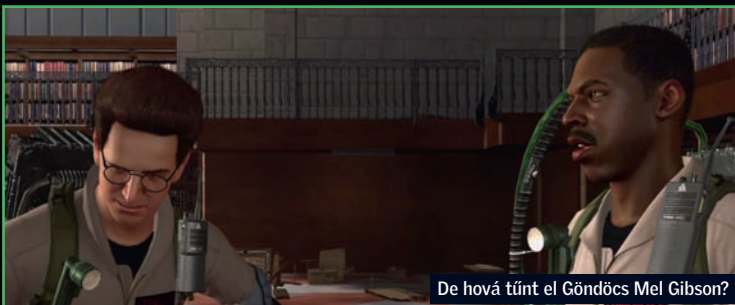
i Bár a sztori alapvetően jól megírt, néhány következetlenség feltűnhet az igazi fanoknak. Az utcáról besétált Winston Zeddemore például a filmben inkább lelkes amatőr volt csupán, míg a játékban már PhD-t szerzett parapszichológiából. Ott van aztán a Vigo festmény is, amely legjobb tudomásom szerint megsemmisült a második rész végén.



A diszkófény nagy népszerűségnek örvend a szellemvilágban



A fénykard, ami beszorult a Luke-ba



De hová tűnt el Göndöcs Mel Gibson?



Tűzoltók bevetésen



Meglepetések asszonya

I say, young lady, you are full of surprises!

A SZTORI TÚL HÁMAR VÉGET ÉR, A MULTIPLAYER RÉSZT PEDIG EGYSZERŰEN KIHAGYTÁK A PC-S VERZIÓBÓL

fiút”, személyünket. Munkaköri leírásunk szerint kísérleti fegyvertechnikusok vagyunk, ami a gyakorlatban azt jelenti, hogy Dr. Egon Spengler legújabb, tesztetlen kutyuit mi próbálhatjuk ki először élesben. (Kétes dicsőség.) A bemutatkozást egy hatalmas negatív energia-lökéshullám szakítja félbe, és már kezdődik is az akció. Mindenki kedvence, Slimer elszabadul ugyanis, mi pedig lepatázunk a pincébe Ray bátyóval, hogy elkapjuk. Sajnos egy eltévedt protonszugár, amelyet becses személyünk indít útjára, telibe kapja a szellemraktárat, így már két pimasz dög kering a környéken. Nosza elő a protonszugár-vetőt, és dobozoljuk be a két csellengő entitást. A sztori ezután egy kis nosztalgizással indul. Az első fejezet például felvonultatja a Ghostbusters film első részének szinte minden poénját, és kicsit néhol már erőltetett is, de szerencsére nem túlzottan. Slimert üldözve visszatérünk a Sedgewick Hotelbe, és újra szétlőjük az egész miskulanciát. Természetesen feltűnik habcsók haverunk is – Stay Puft –, aki most egy kicsit gyengébb, hiszen nem Gozer alakítja, így viszonylag egyszerűen megrendszabályozhatjuk.

A hotelben megmentjük a szépséges Dr. Ilyssa Selwynt, akire Venkman professzor természetesen azonnal rágerjed. Mivel Slimer megint összecacázta, így jogosnak tűnik igénye a hölgyikére, de ez a rész valahogy nem az igazi. A romantikus szál ugyanis végig egy kicsit erőltetettnek tűnik, pedig a dögös dokinőnek fontos szerepe lesz a játék során, így érthető a jelenléte, és a szitu is adja magát. Bill Murray persze nem adja fel, és folyamatosan támad, de szerintem ő is érezte, hogy valami nem klappol, mert elég lélektelenül nyomja a csajozós vakert. Visszatérve a főhadiszállásra, meglátogat minket a polgármester, és közli, hogy bár nagyon szeret minket, meg minden, azért a nyakunkra ülteti régi kedvencünket, Walter Pecket (William Atherton), aki a frissiben létrehozott Paranormális Szerződéseket Ellenőrző Bizottság főnöke lett. Feladata, hogy kordában tartson minket, és megakadályozza, hogy ismét leromboljuk a fél várost. Innentől kezdve a sztori már nem kapcsolódik annyira a filmhez, és teljesen új helyszíneken is üldözhetjük a nyugtalan szellemeket. Régi ismerősök azért visszaköszönnek még, mint például a Grey Lady, aki a szellemirtók

első túlvilági ismerőse volt. Szerencsére az új helyszínek nagyon jól eltaláltak, a Hudson folyón például kipróbálhatjuk az Ecto-8-at, a vízben járó szellemirtó járgányt, valamint átlátogathatunk a szellemvilágba is, ahol igen érdekes pályák és lények várnak ránk. Nem akarom leléni a poént, de annyit azért elmondanék, hogy bár a történet jófejta, azért kolosszális meglepetésre ne számítson senki, és sajnos a végkifejlet sem akkora durranás, mint azt várjuk, sőt egy kicsit akár ismerős is lehet. Mindezek ellenére a *Ghostbusters* ezen a téren simán négyes fölé.

NEVEM VAN... CSAK NEM JUT ESZEMBE

Főhősünk névtelen, és hangtalan az egész játék során, ám ez egy kicsit sem zavaró. A név nélkülséget Dr. Venkman magyarázza meg, a maga közvetlen módján: „Nem, ne is mutatkozz be, nem akarok kötődni hozzád, azok után, ami az előző sráccal történt...” Biztató kilátások. A szerencse azonban mellénk szegődik, vagy Egon mellé, minket ugyanis nem ér munkahelyi baleset. A némaság sem zavaró, mert a játék során szellemirtó társaink szinte folyamatosan dumálnak, lökik a kamu technológiai rizsát (Ray és Egon), vagy az agyament, néhol cinikus laza dumát (Peter és Winston). Mivel a játékban szereplő karakterek a megtévesztésig hasonlítanak az eredeti színészekre, és a hangjukat is az ere-

deti stáb kölcsönzi, a hangulat maximálisan szellemirtós. Mi csak állunk ott bambán, és nézzük a profikat. Karakterünk kedves gyerek, szó nélkül megtesz mindent, lohol Ray után, ha kell, de akár egyedül is megállja a helyét. Arc kifejezése legtöbbször döbbenetet tükröz, és olyan kis balfütyinek tűnik az átvétel alatt, de szerencsére amikor mi irányítjuk, kiderül, hogy alapvetően tökök legény. A hangulathoz még nagyon hozzájárul, hogy a filmekből ismerős szereplők szinte mind feltűnnek, és az eredeti színészek hangján szólalnak meg. Én akkor döntöttem el, hogy szeretni fogom a játékot, amikor meghallottam az onott hangú, rágót csócsáló recepcióst – Annie Potts –, amint ígéren rendez le egy telefonálót: „Nem, uram, nem idézünk meg elhunyt családtagokat, hogy megtudakoljuk tőlük a titkos széf kombinációját... hát beléd is, haver!” Ilyen párbeszédet hallhatunk két küldetés között, amikor is szabadon kóborolhatunk a főhadiszálláson. Megnézhetjük, mivel foglalkoznak társaink üres perceikben (Dr. Venkman ugyebár hősiessé játszik, Egon pedig valami új ketyerét hegeszt állandóan), szemügyre vehetjük összegyűjtött trófeáinkat, sőt némelyikkel játszadózhatunk is, csúszkálhatunk a rúdon, hogy formában maradjunk. Sajnos a városban nem kóricálhatunk á la *GTA*, pedig a kihagyott multiplayer helyett valami hasonló tuti megérdemelnének a PC-sek. A



MI LETT VOLNA, HA...

Dan Aykroyd vágyálma

A **GHOSTBUSTERS** eredeti ötlete Dan Aykroyd fejéből pattant ki. Ez a verzió gyökeresen eltér a végül filmre vitt változattól. Dan elképzelése szerint a szellemirtók S.W.A.T.-szerű egyenruhákban utazgattak volna térben, időben és egyéb dimenziókban, hogy szellemeket vadásszanak. A rendező azonban lehűtötte az alkotót, és közölte, hogy ez így, ebben a formában, megvalósíthatatlan. A végleges forgatókönyvet Aykroyd és Ramis három hét alatt írta meg, és konkrét terveik voltak a szereplőkkel kapcsolatban is. Dr. Venkman például nem Bill Murray, hanem John Belushi lett volna, Winston szerepébe Eddie Murphy-t képzelték el, míg a kelekótya Rick Moranis helyett John Candy lett volna a „Kulcsok Őrzője”.

Szellemirtók egyike az olyan filmeknek, amelyekből előszeretettel idézgetünk még évek múlva is – egy-egy jobb első-lást felidézvén azonnal visszatérnek a régi emlékek, és röhög az egész társaság. Szerencsére a játékban is elhangzik néhány hasonló szellemes megjegyzés. Rögtön az elején például, amikor a nagy lökeshullám megrázza a várost, Ray Egonhoz fordul: „Ezek mi voltak?” Nyehe. A hangulat tehát alapvetően hibátlan, a poénok nagyobb része ül, csak mintha Bill Murray lenne egy kicsit életelen. Az is igaz mondjuk, hogy azokat a poéfákat nem igazán lehet még megvalósítani digitálisan, amiket az úriember általában produkál.

EZT MINDIG KI AKARTAM PRÓBÁLNI

A jófajta sztori és a nagyszerű hangulat azonban még kevés lenne magában az üdvösséghez. 2009-ben már elvárják a népek, hogy a játékok szépek is legyenek, és röccenésmentesen fussanak akár öt éves gépeken. Az sem mellékes, hogy a játékmenet terén mit tud nyújtani a delikvens, hiszen az unalom, a repetitív pályák hamar frusztrálhatják a játékosokat. Jelentem, a *Ghostbusters* szép. A karakterek jól kidolgozottak, az arcok kellőképpen hasonlítanak a

színészekre, a textúrák alapvetően tüélesek, az effektek parádésak. Az ellenfelek ugyan a legtöbbször áttetszőek, ennek ellenére jól néznek ki, változatosak. Összesen 55-féle túlvilági entitással találkozhatunk, amelyek közül némelyeket a szokványos csapdába ejtős módszerrel tehetünk ártalmatlanná, de vannak olyanok is, amelyeknél brutálisabb módszerekhez kell folyamodni. Ezeket a dögöket először le kell gyengíteni, aztán egy jól irányított mozdulattal szétcsapni. Ha már szóba jött a csapdázás, lássuk, hogyan is működik a dolog a gyakorlatban. A film alapján azt gondolhatnánk, hogy mi sem egyszerűbb, mint egy kósza ötös szintű megtestesülést bezsupplálni a hordozható dobozánkba. Óriási tévedés, kérem. Nem árt tudni, hogy a protonvető nem túl barátságos fegyver. A sugárral célozni nem egyszerű feladat, mert eleinte elég nehézkes, és lassú. Ezen mondjuk segíthetünk a megvásárolható tuningokkal, és bár Egonnak hála az új protonpack négyféle üzemmódban képes működni, a protonszugár lesz az alapvető fegyverünk, ezért ezt érdemes fejleszteni, ahogy lehetőség nyílik rá. Na szóval, mondjuk sikerült a szellemke energiáját elfogyasztani (ezt jól látjuk, mert kis körben zöld, amíg ficereg a piszok),

Nagyszerű volt a Terminal Reality-vel dolgozni. Ezek a srácok a Szellemirtókon nőttek fel, ezért aztán mindkét fél számára pompás élmény volt hallani a véleményüket, valamint tanácsokat adni nekik. Harold Ramis, forgatókönyvíró, rendező

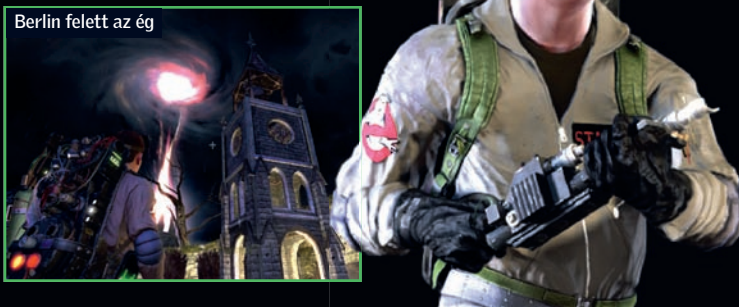
i A játékából kimarad az első rész női főszereplője, Dana (Sigourney Weaver). Az új hölgyike is aranyos, de azért Murray első barátja szimpatikusabb volt. Weaver azonban valami miatt nem akart részt venni a produkcióban.



Szívd fel, begyem, a sok ekto plazmát!



Kevésbé foglalkoztatott hébiszitterek rovatunkban: Miss Tanzánia



Berlin felett az ég

A gyűjtögető Szellemirtó

Tárgyak, amelyek nem hiányozhatnak otthonunktól



A GHOSTBUSTERS PC-S VERZIÓJÁBÓL ugyan hiányzik a PS3 tróféagyűjtő, vagy az Xbox 360 achievement-szerző üzemmódja, de van mit lelni azért itt is. A játék során minden pályán találhatunk néhány érdekes, esetleg elátkozott tárgyat, amelyet a PKE-mérő egységgel bemérhetünk, hogy aztán zsebre vágva hazavigyük. Ezek a cumók nem tűnnek el, hanem visszakérülnek a főhadiszállásra, és két küldetés közben nézegethetjük őket. Minden ilyen tárgynak története van, amelyek közül némelyik igen poénos, például a sértődött olvasólámpa, amelynek fényénél nem lehet olvasni.

ilyenkor megzakkan egy időre a drága. Ekkor kell üzemmódot váltani, és lasz szóba fogni a pimaszt, majd beteretgetni a csapdába. Ezt a részt a filmben is nehezen oldották meg néha a skacok, de a játékban még sokkal nehezebb. A megátalkodott randaság nem állt megdönni, nekünk pedig igyekezni kell, mert a protonvető ugyan löszert nem használ, de hajlamos túlmelegedni. Amennyiben sikerül a csapda fölé navigálni a delikvenst, még mindig nem nyertünk, mert innen is ki tud vergődni a hihetetlenül szemtelen szellem. Egyszóval szellemet irtani nem egyszerű. És akkor még nem is beszéltünk a kisebb lények hadáról, akik hajlamosak falkában támadni, és magasról tesznek rá, hogy a fegyverünk már izzik. Nehezebb fokozaton komoly kihívás lett a *Ghostbusters*, első végjátászkor erősen ajánlott a casual mezőnyben indulni, főleg ha élvezni akarjuk a folyamatot – azaz néha harc közben is – zajló párbeszédet. A nehézségnek hála azonban a rutinművellet sem válik unalmassá, minden szörnyeteggel élvezet megküzdeni. Esetleges elaknyolásunk sem lesz azonnal végleges. Amennyiben van a közelben egy társuk, hamar talpra ránt minket, és mehet minden tovább. Visszatérve egy kicsit a grafikára, azért néhány hibával itt is találkozhatunk. Egyrészt a játék motorjával készített átvezetők messze nem olyan szépek, mint az előre renderelt animok, sokszor nem stimmel az ajakmozgás (tudom, ez kukacoskodás), és a karakterek mozgása is furcsa néhol. A pályák viszont jól felépítettek, bár egyik-másik néhol kicsit egyhangú. A Hotel Sedgewick például hiába néz ki jól, ha minden folyosó ugyanolyan, de hát ezt foghatjuk a realitásra is. Alapvetően itt sincs semmi gond, a kor követelményeinek megfelel a saját készítésű Infernal grafikus motor. Egyetlen gond az optimalizálással akadhat. A *Ghostbusters* ugyanis az ajánlott konfigon hajlamos akadozni, főleg ha mindent bekapcsolunk. Ez azonban könnyen orvosolható, és ne habozunk néhány effektet feláldozni, mert a játékmenet olyan pörgős, hogy úgysem lesz időnk a terepet nézegetni.

VÉGEZETÜL

A *Ghostbusters: The Video Game* befejezése után jó érzés töltött el. Végre egy film alapján készült játék, ami nem a hipergagyi kategóriában indul. Végre egy játék, amit van kedvem újrajátszani, hiszen egy csomó mindent kihagytam először. A grafika a fent említett kisebb hibák ellenére jószágos, a sztori sodrós, pörgős. A játékmenet jól eltalált, nem válik unalmassá a második végjátászkor sem. Akad azért néhány dolog, ami böki a csőrömet. A gépigény lehetne barátságosabb, bár ezen szerintem valami patch majd se-

gít. A sztori viszont túl hamar véget ér: az egyjátékos kampány körülbelül 8 óra alatt kivégezhető, és a multiplayer részt ugye egyszerűen kihagyták a PC-s verzióból. Ez hatalmas hiba, és szívem szerint adnék is rá mínusz 20 százalékot, de inkább mégsem, mert a többi rész jól sikerült, és elméletileg a játékot középgategóriás áron vásárolhatjuk meg. A zenék és a hangok terén is jól szerepel a *Ghostbusters*, a számok ismerősek, de mivel csak az első rész anyagát használták a készítők, a végére kicsit unalmassá válhatnak. A hangok viszont nagyon ott vannak. A szinkron szuper, hála a neves színészeknek, az effektek pedig meggyőzőek. Sosem lőttem még ugyan protonvetővel, de tuti így sisteregne. A rombolható környezet is nagyszerű robajjal adja meg magát fegyvereinknek, a csilárok csilingelnek, a bútorok recsegnek, az üvegszilánk, és egyéb törmelék élethűen ropog csizmáink alatt. Egyszóval a *Ghostbusters* minden rajongónak kötelező, hiszen a film harmadik része csak 2012 körül várható, és ahhoz már semmi köze nem lesz az eredetit alkotó gárdának. Igazság szerint már a második részt is csak nagy duzzogva írta meg Aykroyd és Ramis, ami meg is látszik rajta. Vigasztalódjunk a játékkal, viszont ha akad egy konzol otthon, szerintem inkább azt a változatot érdemes erőltetni, mert a multiplayer meglepően jó lett az Xbox 360, és a PlayStation 3 verziókban. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

GameStar

CULTUS

A *Ghostbusters* rácaffol a hiedelemre, miszerint filmből csak rossz játékot lehet készíteni.



HARDVERIGÉNY:

Intel Core 2 E4300 vagy AMD X2
 3800+ CPU, Radeon x1800, vagy
 GeForce 8400 512 MB ram, 2 GB RAM

- igényes tálalás
- szép grafika
- igazi szellemirtó hangulat
- túl rövid az egyjátékos rész
- néhol elképesztően nehéz
- KIHAGYTÁK A MULTIT!

78

Bár nem hibátlan, de mindenképp élvezetes játék

PUSH IT!



 PLAYSTATION 3  XBOX 360  XBOX LIVE

 PSP  Wii  NINTENDO DS

MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HÍZZA A
CDPROJEKT


codemasters®

dirt2game.com

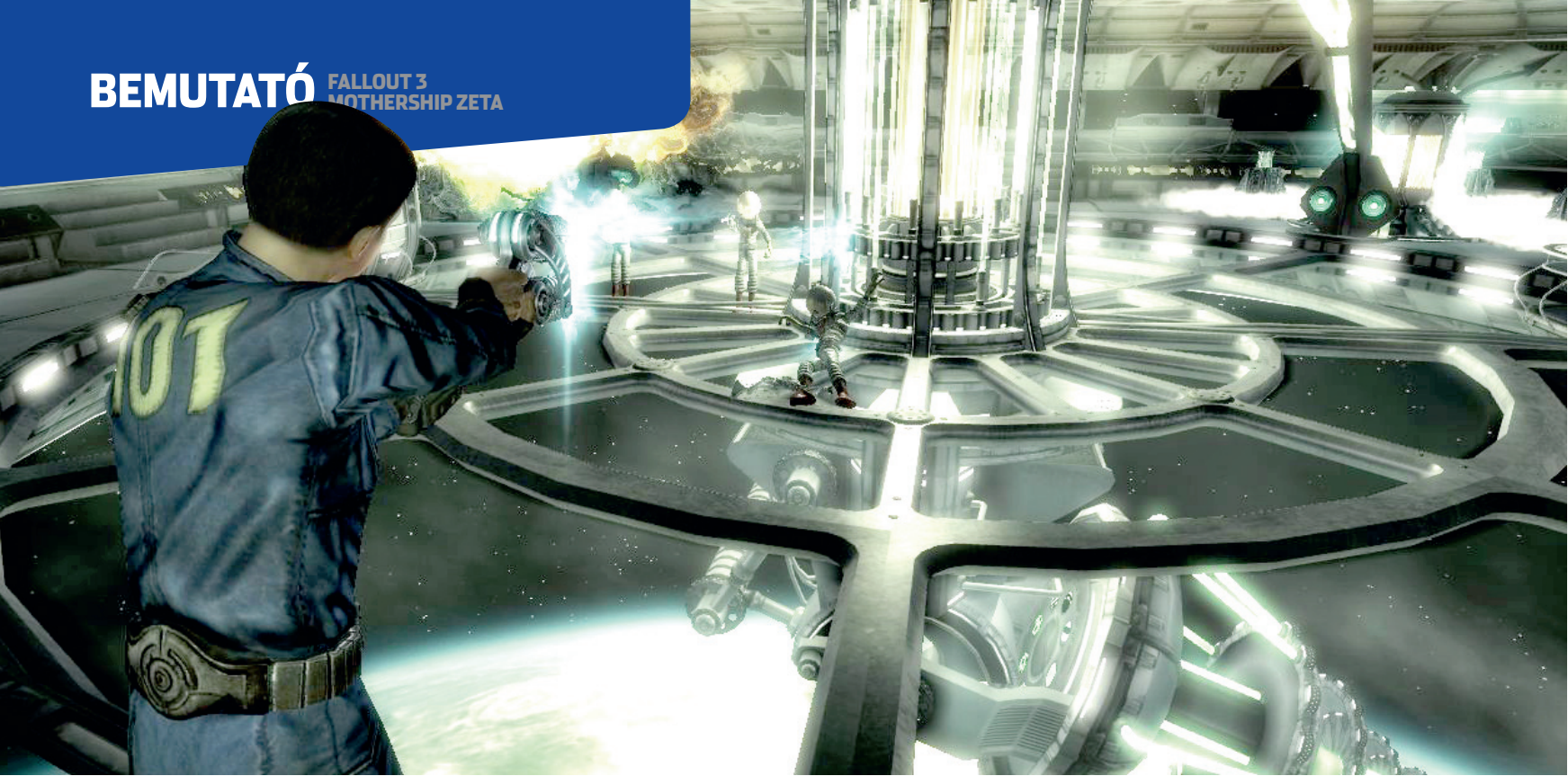
© 2009 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"®, the Codemasters logo and "DIRT" © are registered trademarks owned by Codemasters. "DIRT 2"™ is a trademark of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company, Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo. "PS", "PLAYSTATION" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

12
www.pegi.info



COLIN McRAE
DIRT 2

MEGJELENÉS 2009 SZEPTEMBER



FALLOUT 3 MOTHERSHIP ZETA

KIADÓ Bethesda Softworks **FEJLESZTŐ** Bethesda Game Studios **RÖVIDEN** Immár az ötödik *Fallout 3* DLC érkezett meg, ami a Bethesda szerint az utolsó is egyben. Vajon méltó búcsúcsomagot kaptunk?

E. T. agresszív rokonai is ellátogatnak az amerikai fővárosba

//Gulius



NEHÉZ HELYZETBEN lehetnek a Bethesda programozói, amikor az ötödik DLC elkészítésébe fogtak. Általában az emberek örülnek az egyre újabb, és újabb tartalmaknak, de egy idő után önkéntelenül is felmerül a kérdés bennünk: vajon kell ez még? Már a *Fallout 3* is igen sok időt elrabolta, és azóta már négy ilyen kis szövszenet érkezett, amelyek között egyik jobb volt, mint a másik. Ezt úgy kell érteni, hogy például a *The Pitt* jobb volt, mint az *Operation: Anchorage*. A *Point Lookout* egy teljesen új vidékre vitt minket, és a *The Pitt* során is eddig ismeretlen helyszíneken kalandozhattunk. Vajon volt-e elég fantáziája még a Bethesdának, vagy ez már csak a lehúzás kategória? Sikerül-e visszaadni a tipikus *Fallout*-hangulatot, a színes, érdekes NPC-eket, a morális döntéseket követelő helyzeteket?

BÉKÉVEL JÖTTÜNK

Az alapötlet nem rossz, hiszen alienek mindig is szerepeltek a *Fallout*-sorozatban. Az első részben egy lezuhant UFO mellett találhattunk két elhullott idegent, egy rózsaszín Elvis kép társaságában, míg a második részben a *Star Trek*-ből ismerős síkló roncsait fedezhettük fel, ahol néhány piros inget, és egy működőképes fézert zsákmányolhattunk. A *Fallout* ugyebár az

'50-es évek Amerikáját próbálja elénk tárni, és akkor bizony arrafelé közkedve voltak az UFO-kkal kapcsolatos összeesküvés-elméletek. Ezen teóriák főszereplői általában apró, zöld lények voltak, csészealjakra, akik az ártatlan amerikai nép tagjait elrabolták, majd mindenféle cuccokat dugtak a testnyílásaikba, sőt pimaszabb dolgokra is vetemedtek. Tették mindezt a piszok komcsikkal összefogva, hogy romlásba döntsék a csodálatos „amerikai álmot”. Szóval az alapötlet jó. Eből akár valami nagyszerűt is ki lehetett volna hozni. Sajnos nem ez történt. A *Mothership Zeta* sztorija ugyanis egyszerű, mint a faék. Ez még nem lenne baj, csak sajnos a játékménet is hasonult a sztorijához, ami azért már jóval kellemetlenebb. Kalandunk a DLC-k során megszokott rádióüzenettel kezdődik. Aki eddig még nem fedezte volna fel a lezuhant űrsíklót, most megteheti, aki pedig volt már arra, az gyorsan a helyszínre érhet. Ahogy ott téblábolunk álmékkodva – hallgatván az idegen zagyváltást –, hirtelen kék fénysugár csap le ránk, és jól elrabolnak minket. Ezek után néhány nem túl szimpi lényt láthatunk, ahogy a szokásos műszerekkel elképzelhetetlenül kellemtelen dolgokat művelnek velünk. Inkább el is ájulunk. Felébredvén ott állunk egy szál bugyiban (vagy gatyában) egy cellában, amelynek már van

lakója, az első társunk személyében. Ez a „felszereléselevős” dolog egyszer mintha már lett volna, de sebj, ettől még lehet jó a DLC. Egy villámgyors párbeszéd után megszökünk, tehát a játék nem arról szól, hogy egyre durvább kísérleteket végeznek rajtunk. Az első néhány harc ugyebár pusztán kézzel zajlik, de mivel karakterünk már meztelenül is durva arc, ez csak arra jó, hogy tudatosuljon bennünk újfent: a *Fallout 3* közelharci része (szépiújság? ne szépiújság?) pocskék. Szerencsére a közelben megtaláljuk az összes cumóncat, és innentől kezdve esélyünk sincs az idegen hordáknak.

EGYET JOBBRA, EGYET BALRA

Mivel a *Mothership Zeta* egy űrhajón játszódik, felejtjük el a nyílt teret. Inkább a földi metróalagutak feelingje dominál, így a felfedezés leginkább az ajtók mögé való kukucskálásból áll. A nagyobb baj, hogy a sztori olyan szinten lineáris, hogy esélyünk sincs „csak úgy” kóborolni. A főkuldeetés egyes elemeit ugyan tetszés szerinti sorrendben végezhetjük el, de ez általában annyit jelent, hogy vagy a jobb, vagy a bal oldali ajtón megyünk be először. Közepes. Az NPC-k is erős visszaféjlesztésen mentek keresztül, pedig alapvetően jó az ötlet itt is. A gonosz idegenek nem ma érkeztek a földre, hanem úgy látszik, már évszázadok óta



A legújabb párizsi divat: top és sokkoló

i Az idegen űrhajón bókászva jól tesszük, ha minden kezünkbe akadó cuccot felszedünk, mert egy idő után az ajtók maguktól bezáródnak, a teleporterek lekapcsolnak, így lecsúszhatunk néhány fontos dologról.



És ilyenkor nincs itt a napcsiszemcsim!



Nézd, anya! Repülőöök

Sally drága

Egy lány az űrből



A MOTHERSHIP ZETA során leghasznosabb segítők Sally lesz. A kislányt egy cellából kiszabadítva édesgethetjük magunkhoz. Ezek után Sally a szellőzőjáratokban közlekedve egy csomó ajtót kinyit nekünk, és úgy általában ő az, aki mindent tud az idegen hajóról, és közli velünk, merre kéne továbbmenni.



SAJNOS A MOTHERSHIP ZETA TÚL GYAKRAN EGYSZERŰ SHOOT'EM UP SZINTRE SÜLLYED

figyelnek bennünket. A fagyasztóból kiengedhetünk egy igazi szamuráj is, ami tök jó ötlet, csak kár, hogy nem beszélnek japánul. Négy társunk közül egyet magunkkal is vihetünk segítségül, de nem árt rájuk vigyázni, mert némelyiküknek hasznos képességeik vannak. A doki például az idegen anyagokból gránátokat eszkábál, míg a cellatársunk minden felszerelésünket megjavítja némi pénzmágért cserébe. A végjáték során is szerepet kapnak a have-rok, amennyiben élnek még akkor. Ezzel csak az a baj, hogy az RPG-szint nagyon alacsonyan van a *Mothership Zeta*-ban. Szamuráj cimboránkon például ott az a nagyon pópec páncél, és mivel igazi következménye nincsen cselekedeteinknek, hős a talpán, aki nem lő senkit sem hátba „véletlenül” egy csetepaté során. Ez sajnos az egész DLC-re jellemző. Soha nem kell döntéseket hoznunk, hisz akik velünk vannak, azok a jó fiúk, az idegenekkel pedig nem tudunk kommunikálni, csak lelőni őket. Jaj, jaj. No mindegy, szökjünk meg jól.

PRISON BREAK

Mondani sajnos könnyebb, mint megtenni. No, nem mintha az idegenek esélyel szállhatnának szembe velünk egyesével. Sajnos azonban hordákban özönlenek, és itt kijön a *Fallout* másik hibája – FPS-nek is csak közepes. A V.A.T.S.

ugyan általában nagyszerűen alkalmazható, de mivel itt folyamatos támadás alatt állunk majd, szinte használhatatlanná válik. Sajnos a *Mothership Zeta* túl gyakran egyszerű shoot'em up szintre süllyed (biztos akad, aki ezt szereti). Ez már csak azért is rossz, mert ugye az idő nagy részében folyosókon tekerünk, ahol elbújni nem lehet. Marad a káromkodás, a stimpack/5 méter tak-tika. Az új fegyverek jól szuperálnak, viszont hamar kiderül, hogy az Alien Atomizernél nem sokkal jobb, de legalább akad lőszer. A javításuk sem okoz gondot, mert egyrészt találunk egy idegen anyagot, amit bármihez használhatunk, másrészt úgy látszik, a szerelésben járatos társnőnk is zseni, hiszen simán kipofozza az idegen technológián alapuló cuccainkat is. Ellenfeleink alapvetően lekvárból vannak, egy-két lövés után hősiessen atomjaikra hullanak, de ez lehet annak következménye is, hogy a *Broken Steel* után tévedtem be a hajóra, így aztán elég jó felszereléssel rendelkeztem. A nagyobb baj az, hogy összesen körülbelül háromféle ellenséggel találkozhatunk. Azt mondtam már, hogy velük viszont gyakran? A sima kis zöldikék néha pajzsot is húznak, amitől egy kicsit jobban bírják a gyűrődést, és általában akad egy-két lövegtorony is a környéken. Ilyenkor akár meg is szorongathatnak minket, de alapvetően inkább

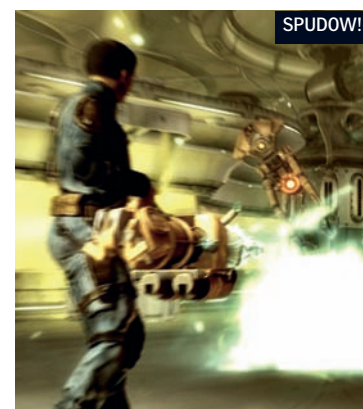
idegesítő az állandó lövöldözés, mint nehéz. Felszerelési tárgyakkal viszont jól telepalkolták a *Mothership Zeta*-t. Aki gyűjtögető életmódot folytat, örömmel konstatálja a sokféle új kütyüt. Fegyverből is akad néhány, páncélból viszont semmi olyasmi, ami überelhetné akár a Tesla Armort.

FENT A FELHŐK KÖZT

Azért akadnak nagy pillanatai is a *Mothership Zeta*-nak. Az űrséta például kifejezetten jól sikerült, nagyszerű élmény. Az NPC-k egymás között néha meglepően jókat dumálnak, az új fegyverek pedig nagyszerűen kiegészítik arzenálunkat, még akkor is, ha nem feltétlenül jobbak meglévő fegyvereinknél. A sztorit kivéve megkapjuk a hajót is lakásként, ami tök jó. A modderek egy tonna új cuccal játszhatnak, ami szintén növeli a *Mothership Zeta* értékét. A grafika és a hangok nem változtak, továbbra is jól szuperál mindkettő. A gépigény is hasonló, bár a zárt terek miatt egy kicsit talán kisebb is, mint általában. Összességében azonban a *Mothership Zeta* családás. Erőltetett, szinte semmi RPG, rengeteg unalmas lövöldözés, végtelen folyosókon való bókálás. Hogy megérez ez 800 MS pontot, kb. 2000 forintot? Talán igen, de érdemesebb lehet inkább megvárni a z ősszel esedékes *Fallout 3: Game of the Year Edition*-t. Abban min-



De szétszórt lettél, Blzorg pajtás



SPUDOW!

den DLC benne lesz. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/fallout-3-mothership-zeta

GameStar

GULIUS

A *Mothership Zeta* egy igazi kihagyott ziccer.



HARDVERIGÉNY:

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

- a szamurájpáncél
- űrséta
- idegenek...
- ...akik viszont gagyik
- monoton lövöldözés
- nulla szerepjáték

68

Kibírtuk volna nélküle...



VIRTUA TENNIS 2009

KIADÓ Sega **FEJLESZTŐ** Sumo Digital **RÖVIDEN** A Virtua Tennis 3 nem túl sokat változott folytatása mókás minijátékokkal.

Végre megkaptuk Ana Ivanovicot – bár sajna csak virtuálisan...

//Gyu



A NA IVANOVICS, Maria Sharapova – ki ne szeretne fél órát, órákat ezekkel a lányokkal eltölteni? A hölgyeknek meg ott lenne Nadal vagy Federer.

A világ legjobb teniszezői ma már a szemnek is igen kellemesek – direkt jó, hogy egy 3D-s játékban igyekeznek a legjobban lemodellezni őket. Bár az igazi Ana Ivanovic... na mindegy, lépünk ezen túl.

MEGY EZ, NEM KELL GÖRCSÖLNI

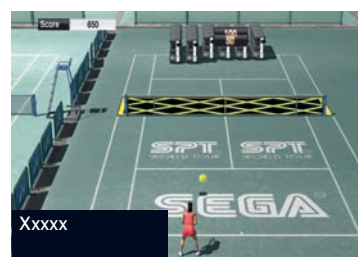
A *Virtua Tennis* sorozat mindig arról volt híres, hogy 3 másodperc alatt ismerősen érzi az ember az irányítást – sőt, mindez nem elég, hanem még a szomszéd folyton alvó tengerimalaca is el tudna vele ütögetni, olyan csontegyszerű a dolog. Szerencsénkre a játék ezen tulajdonsága a 2009-ben sem változott – miután betöltöttük és elindítottuk, máris úgy játszhatunk vele, mintha egész életünkben ezt csináltuk volna. Ahogy mondani szokták, a „learning curve”, azaz a tanulási görbe nem is olyan nagyon görbe, ami hasznos dolog. Viszont ez bizonyos szempontokból hátrány is, hiszen sokkal nehezebb egyénre szabott stílust vagy játékot létrehozni, ha ennyire leegyszerűsítették mindent – tehát magyarra lefordítva Ivanovic pont ugyanúgy játszik, mint mondjuk Sharapova. Gyakorlatilag nem

érezni közöttük semmi különbséget (pedig a valóságban lenne, higgyétek el). Háromféle ütésünk lesz, a pörgetés, az átemelés és a nyesés – az analóg stickkel változtathatjuk meg, milyen irányban menjen a labda, és az időzítéssel manipulálhatunk kicsit. Ennyi. Nem bonyolult, sőt. Billentyűzetes irányításról nincs tapasztalatom, régi vesszőparipám, hogy az ilyen sportjátékok irányítását joypadra találták ki, így az igazán igényes sportjátékosnak illik beszerezni egy joypadet. Azonban a pofonegyszerű irányítás miatt kiderül a játék egyik legnagyobb problémája: nagyon hamar képes monotonná válni, ami egy olyan játéknál, ahol van karriermód, igencsak gondot okozhat. Kétségtelenül jó dolog mindig ugyanazt csinálni, de egy idő után tényleg dögunalom lesz. No persze ilyenkor elő lehet venni valós életből származó taktikákat, például az atomtenisz, vagy mondjuk az alapvonalai játékokat, lehet ezeket kombinálni, s megfelelő időzítéssel jó eredményeket érhetünk el, de elég nehéz elképzelni, hogy tisztán unaloműzként valaki más stílusban játszon, mint ami a legjobban megfelel neki.

LEGYÜNK MI IS VILÁGSZTÁROK!

Ha legalább azzal a gondolattal eljártunk, milyen lehetne híres teniszezőnek lenni, mert akkor lehetne randiz-

ni Ana Ivanoviccsal, akkor máris érdemes nekilátni a World Tour Career módnak – a virtuális Ana hátha belemegy egy találkába. Viccet és titkos álmokat félretéve ez a mód MMORPG-játékosoknak lesz igen ismert. Hogy mi köze van egy teniszprogramnak MMO-khoz? Egy szóval ki lehet fejteni a közös halmazt, ez a szó pedig a „grind”. Ugyanaz a monoton, repetitív, majd-hogynem munkavégzésnek tekinthető tevékenység, darálás, amellyel az MMORPG-rajongók tárgyakhoz, XP-hez, rangokhoz jutnak – itt feljebb mennek a ranglistán. Ez a mód sok időt vesz el és meglehetősen unalmas: nagy monotoniatűrő képesség kell hozzá, ha valaki el akar jutni a csúcsig (és ott még csak nem is az igazi Ivanovic vagy Nadal várja). Ebben a módban kezdő kis teniszezők vagyunk, akik az amatőr rangtól a világranglista éléig akarunk eljutni. Folyamatosan tréningezni, edzeni kell, illetve képességeinket





VALÓS JÁTÉKHELYZETBEN NEM FOGJUK ÉSZLENI A KÜLÖNBSÉGET ADOTT JÁTÉKSTÍLUS MEGLÉTE ÉS HIÁNYA KÖZÖTT

javitani (ez utóbbit jópofa és kevésbé jópofa minijátékokkal), néha pedig pi-henni is muszáj, hogy visszajöjjen az erőnlétünk, majd versenyeken kell indulni. Önmagában mindez elég változatosnak hangozna – azonban minden egyes torna megnyerése egy pozíciót visz feljebb a ranglistán, és a 100. helyen kezdünk. Ugye, hogy rémisztő? Egyrészt hamar elmúlik a sikerélmény íze. Talán a századikról a 99. helyre feljönni még jó dolog, de utána ugyanezt ismételni egy idő után tényleg uncsi lesz. Ez főleg igaz olyankor, amikor a naptárban nincs épp semmilyen verseny, így az ember kénytelen minijátékkal játszani, vagy csak pi-henni, hogy múljon az idő. S ha utána meg is jelenik az a bizonyos verseny a listában, kiderül, hogy nem vagyunk elég kvalifikáltak, hogy induljunk rajta – ez a bután megoldott „rendezvény-szervezés” a lassú ranglistahaladás-sal együtt igen frusztráló, így az ember hamar otthagyja az egészet a fehére. Egyébként a sok-sok minijátékkal

(alias edzés) tapasztalati pontokat kapunk, amelyekkel új játéktípusokat tanulhatunk meg – a probléma csak az, hogy valós játékhelyzetben gyakorlatilag nem fogjuk észlelni a különbséget egy adott játéktípus megléte és hiánya között.

MINITENISZ, MINIGOLF, MINISZOKNYA...

Lehordtam itt már a teniszt mindenféle unalmas tevékenységnek, repetitívnek, monotonnak, azonban találhatunk a játékban pár nagyon jópofa dolgot, így a minijátékokat. Itt igen-csak furcsa körülmények között lehet versenyezni, hiszen ezeknek a mini-árkád játékoknak a valóságban vajmi kevés közülük van a teniszhez. 12 játékot kapunk, amelynek nyolc nehézségi szintjük van, és némelyik tényleg kutya kemény. Van köztünk biliárd, lefelé eső blokkok megsemmisítése, pingvinek etetése, jégteke tenisz módban stb. Általában a „jutalom”, amit kapunk, nem túl jelentős, de a játékok jópofasága

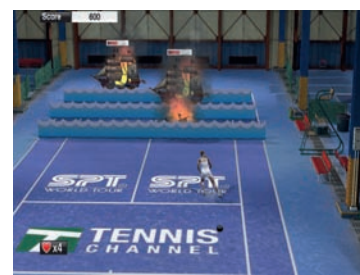
i

A játékban a Davis-kupával is játszhatunk, amely válogatottak versengése és nem számít bele semmilyen ranglistába – mégis hatalmas presztízse van.

A szupermodell, aki teniszezik

Ana Ivanovics innen, a szomszédból

MEGLEHETŐSEN NEHÉZ ELKÉPZELNI ERRŐL A LÁNYRÓL, hogy nem szupermodell, hanem teniszező, de higgyük el, az egyébként egyre csinosabb női mezőnyben (Maria Sharapova, Anna Chakvetadze, Elena Dementieva, Maria Kirilenko vagy mondjuk Caroline Wozniacki is mind-mind igen kellemes látvány a férfiszemnek – persze még sorolhatnám a neveket) talán ő az egyik legszebb lány, a szupermodellek között pedig tuti ő teniszezik a legjobban. Jelenleg 11. helyen áll a világranglistán, de volt már első is. Nagy tornát is nyert már, 2008-ban a francia nyílt bajnokság győztese volt. Ana nemcsak szép, hanem jó parti is, eddig profi pályafutása során majdnem 7 millió dollárt teniszezett össze. A pletykák szerint jelenleg egy skót fotográfussal, Sean Wylie-vel randevúztat.



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/virtua-tennis-2009

GameStar

GYU

Ha nem lenne unalmas, és repetitív... akkor talán egész jó lenne.



HARDVERIGÉNY:

Pentium IV 2.4GHz vagy Athlon XP 2500+, 1 GB RAM (XP), 1.5 GB (Vista) GeForce 7600 vagy jobb

- Ana Ivanovics
- meglehetősen egyszerű a kezelése
- mókás új minijátékok
- karriermód igen frusztráló
- néha meglehetősen repetitív
- az új skillek megléte nem érződik

70

Nagyon jól el lehet teniszegetni vele, de a *Virtua Tennis 3* is ugyanezt az élményt nyújtotta...



TALES OF MONKEY ISLAND CHAPTER 1: LAUNCH OF THE SCREAMING NARWHAL

KIADÓ LucasArts **FEJLESZTŐ** Telltale Games **RÖVIDEN** A klasszikus kalandjátékok kedvelői csapra üthetik a grogot – Guybrush karikás szemétől eltekintve semmit sem változott!

Guybrush majd' egy évtized után visszatér. Yikes!

//kacor

MIT IS MONDHATNÉK!
Könnybe lábad a szemem az erős grog gőzétől, és már egy szárazföldi patkánynak öltözött háromfejű majom sem vehetné el pompás kedvemet. A LucasArts a Telltale Games segítségével a végeláthatatlan Star Wars-rókabőrök lézerkard-dzsungeléből egy ötrészes, havi bontásban megjelenő kalózkaland erejéig visszatért gyökereihez (ez majdnem akkora képzavar, mint „homokba dugott fejfel úszni az árral szemben”), és egy nagyszerű kalanddal jutalmazta meg a hosszú évek óta patkányon tengődő, éhező rajongókat. A valaha volt egyik legjobb kalandjáték-sorozat folytatódik, és nem is akárhogy!

VALAHOZ A KARIB-TENGER MELYÉN...

...egy titkos voodoo-varázslatot kezdtek el, jó fél évvel ezelőtt. Már az előjelek is bizakodásra adhattak okot: a Telltale a *Sam & Max*-sorozat felújításával bizonyította, hogy jogosan tarthat igényt a klasszikus „anyámat is eladom egy poénért”-típusú LucasArts-kalandjátékok szellemi hagyatékának örökös címére, és hogy (squaak!) a műfaj korántsem halott. Guybrush újabb kalandja így nem is kerülhetett volna értőbb kezekbe. A rajongók legmerészebb álma vált valóra, amikor kiderült, hogy a *TMI* készítésénél Ron Gilbert, az eredeti játékok atyja is közreműködik, és az már csak a csirke a rumoshordón, hogy a játék zenéjét is-

mét a zseniális Michael Land szerezte. A folytatáshoz a harmadik és negyedik rész stábjának nagy részét sikerült összeszedni: LeChuck kivételével minden régről ismert szereplő a szívünknek oly kedves hangon szólal meg (Elaine-t hála istennek nem az előző részből megismert agresszív amerikai matróna, hanem a *Curse* brit menyecskeje szólaltatja meg).

BALJÓS KEZDETEK

A játék egy tengeri csatával kezdődik, a soha el nem készült *Monkey Island 5* cselekménye után. A már-megint-egy-ódémonosságát-világuralomra-segítő-voodoo-átkot-mormoló LeChuck foglyul ejtette jegyesünket, a tűzről pattant Elaine Marley-t. Guybrush ismét az utolsó pillanatban érkezik, hogy megmentsen szerelmét (Guybrush gyerekkoráról, pubertásáról és további jellemfejlődéséről a bio-boxban olvashattok, a természetesség jegyében). Némi házastársi csipkelődés és egy kevés általunk elősegített agymenéses szerencsétlenkedés után hősíünk pillanatok alatt teljesen kilátástalan helyzetben találja magát, felzendül a sorozat újrarahangszerelt főcímdala, és Guybrush-t (hatásszünet) egy trópusi szigeten veti partra az óceán.

PSZT... A MAJMKOK FIGYELNEK

Már a bevezető képsoroknál látszik, hogy a Telltale motorját gyakorlatilag erre a játékra találták ki. A grafika még szebb,

mint a *Sam & Max*-sorozatban. A játék során szinte egy animációs filmben érezhetjük magunkat. Az engine erőforrásigénye minimális, a karakterek etaláltak, mimikájuknak köszönhetően élők is (a harmadik rész óta Elaine először néz ki elfogadhatóan), a kamera filmszerűen mozog, a hátterek stílusosak végre 3D-ben is – szinte érezzük a sós tenger illatát és LeChuck rothadó bűzét. Szó sincs perzse csilivili effektokról, ám egy ilyen játéknál nem is cél a látványorgia. Guybrush – hangadójaival, a jelen pillanatban leginkább egy sörhasú rockerre emlékeztető Dominic Armatóval ellentétben (azért szeretünk, Dominic!) – az előző rész óta lesóványodott; leginkább a *Curse of Monkey Island* hősének egy jó tiszessel öregedett verziójára hasonlít. A sorozat történetében először sikerült a karikatúrizált karaktereket tökéletesen 3D-be ültetni: nyoma sincs az *Escape* groteszk, anatómiai kihívásokkal küszködő figuráinak. Vannak azonban érthetetlen kompromisszumok is. Az általában véve nagyszerű szinkron ellenére (Armató orgánuma cseppet ércesedett, de színészi képességei jobbák, mint valaha) nem elég, hogy LeChuck új hangja erőtlén: a színész túljátssza szövegét, és maga a figura sem olyan karakteres, mint az eddigi részekben. Néhány close-upnál a textúrák mosottá válnak. Az is furcsa, hogy Flotsam szigete kicsit mintha kihalt lenne – alig néhány szereplővel találkozhatunk, ráadásul ezek többsége is mind-



Ha mégse kapnád el tőlem a sertésinfluziát, kiszírom a szemed!

i A Disneyland Karib-tenger kalózái thrillride-ját eredetileg a *Monkey Island* sorozatról mintázták. Ez ihlette aztán a Karib-filmeket, amelyek elkészülte után a hullámvasutat persze a filmek alapján építették át. A filmen tetten érhető a játékok hatása: Orlando Bloom például egy igen gyenge Guybrush-utánzat, míg Barb(ar) (s)sa LeChuck megfelelője.



GUYBRUSH-O-BOX

Mighty pirate-divat kezdőknek



GUYBRUSH AZ ÉVEK SORÁN drasztikus változásokon esett át: a figura külsejét részről-része teljesen átdolgozták, de Guybrush mindig is Guybrush maradt. Zöldfülű, rendetlen hajú kalózwannabe-ként ismertük meg az első részben, aztán szakállat növesztett, kalózkabátot vett, öregedett tíz évet, de ugyanolyan kétkézes maradt. Arcszőrzetét – vélhetően Elaine-nél áhitott sikerei miatt – leborotválta és nyurga, kamaszos rajzfilmfigurává változott. A negyedik részben – immár papucsférjként – szögletes, tepsiféjú, bamba bábuként láthattuk újra (bottal böködtük – vajon mi ez?), akiről a SCUMM bárban továbbra sem hitték el, hogy elmúlt 21. És most itt van újra – kicsit karikás, kicsit fáradt szemmel, de jobb formában, mint valaha. Az újrarajzolt első rész grízelt hajú Guybrush-át most nem tudjuk hova tenni, és nem is próbálkozunk vele, mert életreszóló gyerekkori sokkban lehet részünk, ha megpróbáljuk megérteni a dizájnerek döntését. Brrr.

A JÁTÉKON LÁTSZIK, HOGY SZERETETTEL ÉS TISZTELETTEL KÉSZÍTETTÉK, ODAFIGYELVE A RAJONGÓK VÁGYAIRA ÉS A SOROZAT EREDETI HANGVÉTELÉRE

össze két karaktermodell újratexturázott változata. A fontosabb figurák szerencsére azért ütősek: a szexuális életének titkaiba avató buja voodoo-lady (yikes!), az örült doktor és az elásott, gyűjthető porcelánfigurákat (yikes2) kutató kincsvadász mind-mind jól eltalált szereplők. Bosszantó ugyanakkor az animációk újrahasonosítása – minden szereplő csettintéslázbán ég mondanója közben.

VAN MIT MESÉLNI

A történet jóval „kiforrottabb” (azaz infantilisabb), mint a sorozathoz mérten

harmatos negyedik rész cselekménye. A dialógusok jól megírtak, és ami a legfontosabb, szereplőink ismét sziporkáznak. A majomsziget geggyűjteménye újabb örökzöld kincsekkel bővül. Az új karakterek – talán épp az említett modellszegénységnek köszönhetően – nem mindig olyan emlékeztetők, mint a korábbi részek szereplői, de ne feledjük, hogy egy sorozat bevezető epizódjáról van szó. A felütés márpedig igen erős. Van itt minden, ami egy új *Monkey Island* kalandhoz kellhet – titokzatos térképek, el-

ásott kincsek, kocsmaverekedés, hajó- és légénységgyűjtés, majmok és sok-sok grog. Az ismerős játékelemekből talán csak az insult sword-fighting maradt ki. A történetben nagyszerű, kibontásra váró ötletekkel találkozhatunk (az átok révén alien-hand szindrómában szenvedő Guybrush és az érzelmes halandóvá változó LeChuck remek húzás, és nem utolsósorban jóval kevésbé erőltetett, mint az *Escape* óriási robot LeChuckja elleni csata, vagy a zsibbasztó Monkey Kombat). Az epizód ütős cliffhangerrel gondoskodik arról, hogy alig várjuk a következő részt. Reméljük, a továbbiakban még sok régi szereplő cameóját láthatjuk – Stan, Walley, Murray, Otis és Carla nem teszik tiszteletüket az első felvonásban. A karakterek arcjátéka közelebb hozza hőseinket, mint eddig bármikor, a zene ismét zseniális, a játék pedig bővelkedik idióta fejtörőkben. Sok rajongó sóhajthat fel, hiszen a *TMICILSN* (hm...) nehezebb lett, mint a *Sam & Max* sorozat egyes részei. Sajnos továbbra sincs szó olyan összetettségű fejtörőkről, mint egy nagy költségvetésű, dobozos kalandjátéknál, vagy épp a korábbi részek esetében, de ez az epizodikus formátum számlájára írható, mint ahogy az is, hogy a kaland egy gyakorlottabb „swashbuckler” kezei alatt bő három óra alatt véget ér. Mindössze egy olyan fejtörő volt, amikor a készítő drága anyukáját nem a poénokkal összefüggésben emlegettem – ez egy, a korábbi részekhez hasonló dzsungellabirintusos rész, amit kétszer is elsütöttek a tisztelt készítő, és másodjára az egyes játékelemek pontatlansága miatt kis híján migrént kaptam – ahányszor elrontottam, kezdhettem a bóklászást az elejéről. A játékot pörgethetjük billentyűzettel és egérrel is; az irányítás fényekkel jobb, mint Guybrush előző kalandjában, de érthetetlen módon még mindig nem olyan intuitív, mint a harmadik részben, vagy Sam és Max újabb kalandjaiban – az inventoryban a tárgyak kombinálá-

sához és kiválasztásához mintha rendre egyvel több gombot kéne megnyomnunk a kellenél.

ÖREG WEEPTOOTH... IZÉ... THREWOOD NEM VÉN GUYBRUSH

A játékon látszik, hogy szeretettel és tisztelettel készítették, odafigyelve a rajongók vágyaira (kizárólag a játékkal kapcsolatos vágyaira – a Telltale sem mindenható) és a sorozat eredeti hangvételére. A TTG új programja egyaránt ajánlható a régi fanok és a sorozattal csak most ismerkedő fiatalabb, vagy az előző részeket lakatlan szigeten töltött remeteéveik miatt kihagyó idősebb játékosoknak is. A játék épp elég visszautalást tartalmaz ahhoz, hogy könnyeket csaljon a régi rajongók szemébe, de annyit azért nem, hogy az új játékosokat zavarja (ellentétben a negyedik rész öncélú, csak fanok által érthető gegeivel). Talán csak egy ok van arra, hogy ne ezt a címet ajánljam a sorozattal most ismerkedők számára: a LucasArts úgy megittasult saját jószágától, hogy a sorozat első, klasszikus darabját is kiadta felújítva, így az újdonsoknak lehetőség van az elejétől átélni a nagy kalandot (részletek a kincsesládában). Nincs más hátra, mint csapra ütni a hordót, felkötni a kendőt, és a gép elé ülni, hogy nevéssünk Guybrushon és együtt nevéssünk vele, hiszen kilenc szűk esztendő után eljött a bőség ideje: Yarr! Shiver me timbers!

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/tales-of-monkey-island

GameStar

KACOR

Egy igazi *Monkey Island*-kaland. És ez mindent elmond.



HARDVERIGÉNY:

2.0 GHz+, 512 MB, 1 GB HDD, NVIDIA GeForce Ti4200 64 MB / ATI Radeon 8500 64 MB, internetkapcsolat

- végre egy új klasszikus
- grog, sok majom és még több grog
- grafika, hangok, hangulat
- kevés modell, mosottas textúrák
- LeChuck hangja
- túl könnyű, túl rövid

91

I wanna be a pirate!



Azt mondja... jet-ski kölcsönző! De az meg mi a bűbánát?



Drágám! Tegyük izgalmasabbá: ma te tedd fel az uborkapokolást





ZENO CLASH

KIADÓ Valve **FEJLESZTŐ** ACE Team **RÖVIDEN** Szürrealista köntösben tállalt, ökölharcra kiélezett punk-fantasy.

Épp a napokban találkoztam valami olyasfajta hírrel, miszerint a beat'em up típusú verekedős játékok ismételten a reneszánszukat élik... és íme!

//LateNite



Minden sarkon ültem már, minden lépcsőn álltam már...

Jó pár évvel ezelőtt meghatározó műfajt töltött be a stílus a virtuális játékvilágban, így sokakat nosztalgizásra készíthet eme tény, és persze az sem rossz, ha az egysíkú, monoton felhozatalból kikandikál egy-egy különlegesebb, formabontóbb kreálmány. A *Zeno Clash* mindenképp ebbe a kategóriába tartozik. A játékba belépve, és a tutorialt kóstolgatva kiderül mindenki számára, hogy egy FPS-stílusú

valami lesz ez, amiben majdan elmélyülünk, hiszen két öklöt látunk, amelyek hozzánk tartoznak, sőt, a WASD-nyomkodása után meg is moccan karakterünk, ahogyan azt kell. A környezet egy teljesen új megvilágításba helyezett fantasy világ, amely szín- és részletgazdagságával totálisan újszerűt varázsol a monitorunkra: sosem látott domborzati elemek, érdekes, lázálomszerű növényzet, nem evilági fények, effektek és persze maga a teljesen eltorzult, látomászerű élővilág.

ÜDV A VÍZIÓK BIRODALMÁBAN!

Iszonytató világ ez, amelybe minden további nélkül beleillik a sztorivonalat nagyban meghatározó alapséma: aki él és mozog, arra pusztulás vár, alapvetően ökleink által. Ugyanis a legegyszerűbb és legnagyobb harci megoldás az ökölharc, különféle kombinációkkal (kell is gyűrni a billentyűzetet rendszeren, mielőtt betanultuk), amellyel belső nézetű akcióban még igen kevés szerrel találkozhattunk. Sőt, megkockáztatom, egyáltalán nem is láthatunk még ilyet, és így igaz az az állítás, miszerint az elmúlt évek, hónapok FPS-felhozatalába összesen nem tudtak ennyi újítást belegyömöszölni például kombatrendszer

területen, mint a ZC-be. Viszonylag hamar beletanulhatunk a vég nélküli profizmusba, a sok öklözés rengeteg újonságot ígér az eddig bevált, régi, jó lödözések helyett. Az ellent sem kell féltetni, hiszen bevetnek minden létező taktikát és módszert annak érdekében, hogy megkeserítsék az amúgy egyszerűnek nem igazán nevezhető párbajfolyamokat. Az MI egész pofás és fejlett, közepes fokozaton is jócskán izzasztó lehet a vége felé haladva belefutni mondjuk egy többfős csapatba...

Visszatérve a fegyverekhez: természetesen kap némi szerepet a sztoriban néhány idétlen kinézetű, és ennek megfelelően nyakatekert működő fegyő, mint például pörölykalapács, fáklyaként használatos egykezes buzogány-ministaff, kard csontberakással, mesterlövészpuska, halcsontvázhoz hasonló dupla Colt, és a többi, és a többi... De ha egyszer kipróbáltuk két kézzel, böszsen dobálhatjuk a nyilpuskát, és minden, akkor már feleslegesnek tűnő szerkezetet; inkább nyers önerőnkre koncentrálunk majd, egész végig. Ráadásul az elhajított mardály kellőképp sebzis is az arra érdemeseket, ha megfelelően becélizzuk előtte mindegyiket. Mert ugyebár általában egyszerre több



Persze, ott van Disneyland rögtön a kanyar után

Remelem, csak azért nem térnek vissza a sivatagon túlról, mert egy sokkal szebb helyre lelnek.



Embterlen fegyver, embterlenebb időkre



ELDOBNI MINDEN FEGYVERT, ELŐ AZ ÖKLÖKET!

irányból kaphatjuk a támadásokat, ennek tükrében minden esetben ki kell jelölni azt a szerencsés delikvenst, akit éppen el akarunk páholni. Mindközben természetesen figyelniük kell a csetepaté többi résztvevőjére is, hiszen alattomos módon fogyhat HP-csükünk, miközben egyvalakire összpontosítjuk az erőinket. Elhasználódott életerőnk a helyszínen szétszórta, vagy a legfurább helyekről beszerezhető gyümölcsökkel, bogyókkal pótolhatjuk. Általában minden nagyobb dulakodás területén találhatunk gazdagon megpakolt tálakat, vagy szélsőséges esetekben akár beugorhatunk két ütés elől egy fa alá – ideális kutakodási alap!

EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT...

A történetben Ghatet alakítjuk, aki inkább néz ki alultáplált skizó anorexiásnak, vagy akár *A gépész* Christian Bale-jének, mintsem kőkemény utcai harcosnak. Véres és meg nem emészthető esemény veti árnyékát az egész történetre: főhősünk legyilkolta felmenőit, ezért magára haragította testvéreit, nővéreit, sóát, az egész falut és környékét, ahol mind-ezidáig nyugodtan (?) éldegélt. Amikor szorol a hurok, kedves és bájos mikrofonfrizurás asszisztensével – aki nem sokáig lesz ilyen „beosztásban”, mivel szerelmi szál is szövődik majdan – közösen elhatározzák, hogy felfedezik a világ végét, mert ugye csak ott lehet nyugtuk a folyamatos atrocitások ellen. Jól nekilödulnak, annak rendje, és módja sze-

rint – érezhetően nem lesz egyszerű a kirándulás, hiszen folyamatosan, bár kissé kiszámíthatóan előugranak különféle, hallucinogén anyagok hatására megálmodott rémségek, hogy megnehezítsék a létünket, illetve reflexeinket sosem látott magaslatokba emeljék. Minden pályának (amiből egyébként 18 van) megvan a maga arénaszzerű X vs. Y-sémája, nem is egy alkalommal. Ilyen esetekben jócskán össze kell szedni minden koncentrációképességünket, és alkalmazhatjuk a játék folyamán egyre inkább rutinossá váló billentyűzetkezelést az ütések, és rúgásmechanizmusok terén. Mindezek végére egy teljesen, a szokványostól eltérő és nem kiszámítható befejezés kerül, így lesz az egész történet, és annak kivitelezése teljesen egyedi és nagyon szerethető. Véleményem szerint egy ilyen világba helyezett történet mindenféleképp megkívánna némi szerepjátós megközelítést, kis fejlődésrendszerrel, inventoryval, pénzrendszerrel és nagyobb mozgásszabadsággal, mert bizony ez utóbbi a Zeno Clash egyik leggyengébb pontja: tulajdonképpen egy kitaposott ösvény, amin haladhatunk előre, még kisebb le-, illetve kitérések sem engedélyezettek. Hozzáteszem, hogy a végigjátszás tekintetében sem remekel a mű, hiszen alig hét óra alatt sikerült kivégeznom (szó szerint) a cuccot, és ebben benne voltak a közben felmerülő sűrű elhalálások, újratöltések, telefonálások, tízóraik és uzsonnák, szünetecskék, bóbiskolások (na jó, az csak hajnalban), miegymás.

i Mint minden valamirevaló mai játékban, itt is kialakításra került egy achievement-rendszer, amely folyamatosan kategorizálja, rendszerezi kitüntetéseinket, statisztikáinkat. Ezek az adatok és történések bekerülnek a központi *Zeno Clash*-adatbázisba, így megoszthatók a világhálón, illetve összehasonlíthatók más *Zeno*-fanatikusok eredményével.



KÖNNYŰ LÁZÁLMOT HOZZON AZ ÉJ

Így hát elmondható, hogy a hangulat, a sztori és az egész tálalás teljesen rendben van. Aki szereti a kissé elvont, egyedi világgal bíró, borzasztóan színes képi megjelenítést, a hozzá tartozó és alkalmazkodó figurákkal, megspékelve két és fél tonna erőszakkal, az biztosan imádni fogja. Aki pedig inkább a már jól bevált háborús-szeletelés-küldetésvégrehajtós tematikát kultiválja, az ne itt keressen menedéket, bár megkockáztatható az is, hogy rendhagyó módon még az ilyen jellegű, picit beszűkült igényeket is kielégítheti ez a kellemes lázálom.

A kissé elévültnek számító, *Half-Life* szériából ismert és népszerűvé vált Source motor viszont már nem teljesen elégíti ki a 2009-es igényeket grafikai téren: picit elnagyolt és széthúzott textúrák mindenütt, amelyek főleg a tereptárgyakat megvizsgálva érződnek inkább, viszont a karaktereket, egyéb NPC-eket szépen kidolgozták a lehetőségekhez mérten. A játékmenet és hangulat sok mindent ellensúlyoz! A hangeffektek, illetve a karaktereknek kölcsönzött szinkronok teljesen eltaláltak, az ételés szákszázalékosan megvan, bár a néhol idegesítően ismétlődő zene nem túl kellemes, de idővel még az is megszokható. Külön említést érdemel a magyarországi forgalmazó által biztosított honosítás, hiszen a feliratok professzionális fordításról tesznek tanúbizonyságot (ráadásul a játék igen nyomott áron kerül a boltokba).

Minden szituáció és dialóg teljesen hűen és realiztikusan ábrázolt szöveggörnyezettel bír, amely elengedhetetlen része a játékelménynek, főként, ha a játéktulaj hiányosabb angol ismeretekkel van megáldva. A játék fejlesztője a chilei illetőségű ACE Team, akik mindezzidáig nem tettek le túl maradandót az asz-

talra – remélhetőleg a *Zenóval* elindítottak egy olyan lavinát, amely még sok egyedi megvalósítást fog görgetni maga előtt. Végül is az esély megvan rá, hiszen bejelentették a második részt, amelyben az előző rész hibáit kijavítják: a borzasztó linearitást, a feljebb említett RPG-elemek hiányát is, és természetesen jóval hosszabb lesz a játékmennet. Reméljük, ez így is lesz, s kíváncsian várjuk! **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/zeno-clash

GameStar

LATENITE

Mindenképp egyedi, főként a jelenlegi egységű kínálatban



HARDVERIGÉNY:

3.0 GHz Intel Pentium 4, 1 GB RAM, 3 GB szabad hely, 128 MB Shader 2.0 videokártya, DirectX 9.0c

- egyedi atmoszféra és színvilág
- teljesen új harcrendszer
- kis gépigény
- rövid
- túlságosan lineáris
- néha nagyon öncélú, ezáltal egyhangú

79

A jelenlegi sablonos FPS-felhozatal kiemelkedő gyöngyszeme



Mondd, te milyen fogkrémet használsz?



Mélyhűtött cserkő a felső polcon

ICE AGE: DAWN OF THE DINOSAURS

KIADÓ Activision **FEJLESZTŐ** Eurocom **RÖVIDEN** Újabb filmkonverzió, ahol a film jobb

Lajhár lenni mindég, minden körülményben

LAJHÁR, MENYÉT, futkározás, kristálygyűjtés, licsidobálás, az X gomb ritmikus használata. Nagyjából ezek a kulcsszavai az Activision új üdvöskéjének, amely elsősorban a gyerekeket próbálja megcélozni az *Ice Age 3*-ból ismert történet és a film karaktereinek bevonásával.

ADAPTÁLJUNK DÍNÓT

Egy játékos mindig kicsit szkeptikusan ül le animációs filmek adaptációival játszani. Felmerülnek a kérdések: nem vagyok én túl öreg ehhez? Nem lesz túl könnyű? Nem lesz túl gagyi? A legtöbben talán el sem jutnak magáig a játékig, hanem megtorpannak ennél a pontnál és inkább hagyják az egészet, mondván, úgysem lesz jó. Azonban a *Monsters vs. Aliens* óta tudjuk, hogy van új a Nap alatt, mert bizony az egy olyan játék volt, amelynek sikerült elrugaszkodnia „szülőanyjától”, a filmtől, és mindezt úgy tette, hogy annak pozitívumait, báját megtartotta. Sajnos az *Ice Age 3* adaptációjáról nem lehet

Mammutra szállni élvezet...



szuperlatívuszokban beszélni: változatos játékmenet, többféle irányítható karakter jellemzi, de újszerű dologgal aligha találkozunk a rövid végigjátszás során.

CSERESZNYE, LICSI ÉS EGYÉB GYÜMÖLCSÖK

Bizony, szomorú dolog az egy gyakorlott játékos számára, ha nem találkozik kellemő kihívással, nem megszokott megoldásokkal. A játék próbálkozik azért: Buck, a menyét egyik fegyvere gyakorlatilag víz/mézet ló magából, ezzel újjáélesztve az elszáradt növényeket, amelyekre aztán fel tud ugrani, hogy továbbmenjen a pályán. Jól hangzik? Igen. A megvalósítás már kevésbé izgalmas, ugyanis a *Dawn of the Dinosaurs* annyira lineáris, hogy gyakorlatilag nehéz eltéveszteni az útvonalat; a terep vezet, a fegyvert csak ott tudjuk használni, ahol kell – ez nem túl kreatív és élvezetes. Pluszpont viszont, hogy több karaktert is irányíthatunk. Viszont szabadságot itt sem kapunk: nem válthatjuk őket kedvünkre, az egyes missziók során más és más állatkát kell használni. Egyszer Diegóval üldözünk antilopot, máskor Mannyval tesszük bababiztossá a kecót, de mégis, 95%-ban vagy Sidet, a lajhárt vagy pedig Buckot, a menyétet irányíthatjuk. Ezekben sok különbség nincs, nem nagyon különböznek a karakterek tulajdonságai és tudása egymástól. A játék során gyűjtögethetünk cseresznyét, amelyeket aztán beválthatunk a boltban bónusz tárgyakra: minijátékokra, extra tartalmakra vagy épp vicces „csalásokra”, mint amilyen a cseresznyék méreté-

nek megnövelése (kérdés, hogy ez vicc vagy segítő szándék miatt került a játékba, valószínűleg mindkettő). Egy-két fejlesztést is találhatunk a boltban, ezeket az életerőnk megnövelésére vagy a „tölténykészletünk” újratöltésére használhatjuk. Mert bizony nemcsak közelharc, hanem komoly dobálózás is helyet kapott az *Ice Age* új részében: dobálhatunk licsit (ázsiai gyümölcs), no meg valami olyat, ami úgy néz ki, mint egy tök. Bizonyos pontokon felvehetünk gombokat is, amelyek egy rakétavetőként funkcionáló bambuszszádat töltenek fel mucinóval.

KRISTÁLYKOPONYA: KIRÁLYSÁG!

Ezekből az apró dolgokból kiderülhet, hogy az *Ice Age 3* nem vesztette el teljesen azt a humort, amit filmes párjában megszokhattunk. Mindenképpen pár, vagy még inkább ikertestvér az alaként szolgáló alkotás, ugyanis teljesen ugyanazt játszunk, mint amit vetítővászonon láthattunk. Azoknak, akiknek nem volt szerencséjük a filmhez, a kimaradt, átugrott jeleneteket a játék barlangrajzokon keresztül meséli el, hogy aztán a játékos össze tudja kapcsolni a különböző teendőit. A missziókban három-három kristályt is gyűjtögethetünk, ezeknek az achievementtekben van csak szerepe (nemeg a büszkeségünk növelésében), és a készítőik sikeresen megoldották azt is, hogy bármelyik küldetésbe vissza lehet menni, sőt, még élénk is rakják, hogy melyik kristályt nem szedtük össze az adott rész során.

//Sophiaso

AMI GYORSABB A LAJHÁRNÁL

Összességében az *Ice Age 3* kellemes kikapcsolódást nyújt: semmi extra, semmi újszerű, talán kicsit könnyű, de néhol piszkó fárasztó (gyereknek meg nehéz). Rövid, de aranyos, az újrajátszási faktora nagyon alacsony (csak a kristályokért!). Mindenki döntse el maga, hogy akarja-e ezek után. **63**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

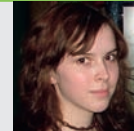
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!

gamestar.hu/jatek/ice-age-3

GameStar

SOPHIASO

Aranyos, de sajnos ez a tulajdonság önmagában semmire sem elég.



- + a filmből ismert, eredeti hangok
- + követi a film vonalát
- követi a film vonalát
- hamar vége
- nincs benne semmi újszerű

63

Egyszerű, de kellemes kikapcsolódás



A G.I. Joe annyira sikeres volt két évtizede, hogy az amerikai gyerekeket kifejezetten nevelő céllal lehetett befolyásolni egy-egy rövid szegmens bejátszásával filmek, vagy reklámidők alatt. Voltak „ne lopj biciklit, mert te sem örülnél, ha a tiédet vinnék el”-félék, meg olyanok is, amiben leszakadt elektromos kábel, és környezeti katasztrófák, vagy egyéb ellen tanították a hősök a fiatalokat a helyes cselekvésre.



Vazze, este randim van, fejre nem ér!



A spárga mindig bejön

G.I. JOE - THE RISE OF COBRA

KIADÓ EA **FEJLESZŐ** EA Canada **RÖVIDEN** Szerencsétlen sorozatot jobb lett volna úgy hagyni, ahogy volt, mert azzal semmi baj nem volt. De amit most húsz évvel később csináltak belőle, az valami ultragáz.

Megérkezett a nyolcvanas évek amerikai tinisorozatának játékadaptációja a nem túl sikeres film után. Nem örülünk...

//Flatline

EMLÉKSZEM, a SKY csatornán még én is elcsíptem pár epizódot annak idején, pár Bigyó felügyelő és DJ Cat Show között. Nem volt rossz, sőt, a C64-es játék kifejezetten szépre és jóra sikerült. Emlékezetes harcokat lehetett vívni az egyértelműen túl erősre csinált SnakeEyes fekete nindzsa karaktere és a Kobra-k fehér, hasonló kaliberű gyilkológépe ellen. Most, hogy megérkezett a mozifilm, amely szokásos hollywoodi trend alapján borzalmas adaptációja egy régi, jól bevált dolognak, természetesen nem maradhatott el a játékváltozat sem.

KOBRA VAGY ÁRTALMATLAN SIKLÓ?

A fejlesztő cég igyekezett nagyon, de olyan szinten nem sikerült élvezhető játékot csinálniuk, hogy csak na. Úgy képzeljétek el, mint a régi 2D-s scroller lövöldözős játékokat, csak 3D-ben, némi Uncharted-beütéssel és Gears of War-szerű fedezékrendszerrel. Ez még jól is hangzana, de irányíthatatlan, csúnya és a hangok olyan borzalmasan rosszak, a szinkronhangokról nem is beszélve, hogy sikítva menekültek majd a másik szobába inkább Barátok köztöt nézni anyuval és a húgokkal. Ezt pedig tényleg csak olyankor mondom, ha valamitől igyekszem megvédeni a számomra fontos embereket.

Az még rendben van, hogy többjátékos módban is lehet tolni és akkor a társ, amit amúgy az AI vezérel, nemcsak golyófogónak van, de a célzásrendszer annyira brutálisan idióta, hogy az elképesztő. Nem lehet választani, sem léptetni, sem erősen arra gondolva odaterelni, ahova szeretnénk. Plusz a játékmekanika fedezékfüggően még azt is megpróbálja eldönteni, épp mire akartuk volna eregetni az ólmot. A tankok, járművek, lépegetők, egyebek irányítása szintén otromba, ha előre nyomod, előre megy. Önmagában ez tök jó, de mivel a kamerát meg sem lehet mozdítani, ezért ha oldalt áll a tankod és előre akarsz menni, akkor már gondolkodni kell, hogy mit is kell nyomni, főleg, ha a kamera is mozog közben kicsit, próbálván süggni, hogy merre kéne haladni. A sztorit említenem sem kell, hogy szinte nem létező, ha meg igen, inkább át kell léptetni a dialógusokat. Ha néhány mondat a rajzfilmből kicsit mosolyogtatón erőltetett volt, az itteni túljátszás olyan szinten sok, hogy a hangfalakat ennyire gyorsan még tuti senki sem halkította le, mint mikor meghallottam kiáradni a beszédet belőle.

foglalkozni vele. Szerintem az EA leadta a huszonötödik, épp megszüntetni kívánt egy belső stúdiójának a projektet túlélőnek az időzöjeles válság időszakában és mindegy volt, mit kapnak, ráraják a hangzatos nevet és már jó is. A filmben legalább tényleg voltak szuper bukszák, de a játékban még azok sincsenek... **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/gijoe-the-rise-of-cobra

GameStar

Olyan gyorsan törölöm a gépről, ahogy csak tudom.



- nincs
- ha van, akkor némi poligon cici
- de még az is kevés van
- minden
- a hangok főleg
- meg az irányítás is

38

Ha valahogy sikerül megszerezned az eredeti rajzfilmeket, sokkal jobban jársz. És olcsóbban megúszod

Ott egy szűnyog, haver!

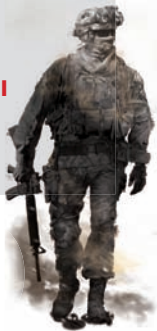


VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

GameStar Olvasói TOP5

- 1 MODERN WARFARE 2**
2009. november
- 2 MAFIA 2**
2010 eleje
- 3 DIABLO 3**
2010.
- 4 STARCRAFT II**
2010.
- 5 BIOSHOCK 2**
2010 eleje



Akció



BIONIC COMMANDO

GS 2009_09 – 78%

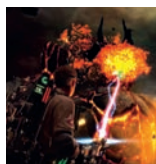
Semmiben nem nyújt többet konzolos testvéreimnél, ámde a bionikus kar akkora flash, hogy itt a helye játékajánlóinkban.



X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

GS 2009_05 – 89%

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



GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME

GS 2009_07 – 78%

Minden eredeti szereplő megélt, hogy húsz évvel az első rész után digitálisan trilógiává bővítsék a sorozatot.



BATTLESTATIONS: PACIFIC

GS 2009_06 – 93%

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



GTA IV

GS 2008_11 – 98%

Ha van hozzád vas, Nico Bellic amerikai kiruccánása mindenki számára kötelező darab!



GODFATHER 2

GS 2009_04 – 81%

Éphogy megúszva 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.

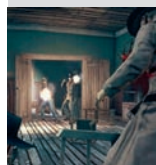
FPS



WOLFENSTEIN

GS 2009_08 – 91%

Blazkowicz barátunk szerintünk már létezni sem tudna náci élőholtak nélkül. Legújabb küldetése is kötelező darab.



CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

GS 2009_05 – 82%

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



COR: ASSAULT ON DARK ATHENA

GS 2009_05 – 83%

Úgy tűnik, Riddick barátunk a mozivásznonról 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%

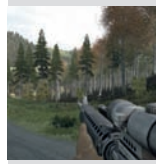
Zebbrák, elefántok, antilopok, szafarizó gazdag fogorvosok, fegyverkereskedelem, hajtóvadászat, bozóttűz, vérbosszú.



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

GS 2008_12 – 87%

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



ARMA II

GS 2009_07 – 77%

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

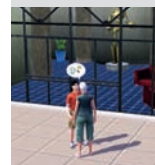
Stratégia



ANNO 1404

GS 2009_09 – 92%

Az Anno sorozat alighanem legjobb darabjához van szerencsénk, amiben a mesés Kelet kínosastára is megnyílik előttünk. Gyönyörű és kihagyhatatlan.



THE SIMS 3

GS 2009_06 – 94%

Az alap Sims 2 kicsit felrúzva, sok eredeti ficsórral és lehetőséggel felruházva. Vonzóbb, mint valaha.



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 lábán járó kalapácsos 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 Szerkesztőségi TOP5 (játék)

- 1 PLANTS VS. ZOMBIES**
Még mindig „Brains”!
- 2 ARMA II**
Brékó, brékó!
- 3 WOLFENSTEIN**
Nácik. Halottak... Nácihalottak!
- 4 WOW**
Le kellene állni...
- 5 BIONIC COMMANDO**
Hinta, palinta



GameStar Szerkesztőségi TOP5 (nem játék)

- 1 SZIGET**
- 2 LOTTÓ ÖTÖS**
- 3 KOSSUTH LAJOS**
- 4 CSOKI, PUNCS, VANILIA**
- 5 TÚZIJÁTÉK**



RPG



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



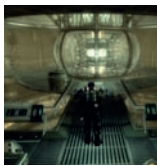
WOW: WOTLK
GS 2008_12 – 95%
Nyolcvanát elérve az ember már tisztában a Világ dolgaival. Az igazi játék csak ekkor kezdődik.



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%
Kilépve a Vault 101 biztonságot nyújtó kapuján, minket is elnyelt a páratlan szabadság.



FALLOUT 3: MOTHERSHIP ZETA
GS 2009_08 – 68%
Az utolsó *Fallout 3* DLC kissé alulmúlta várakozásainkat. Ám ha megvan az összes, ezt sem szabad kihagyni!

Sport



VIRTUA TENNIS 2009
GS 2009_08 – 70%
Ritmikus testmozgás, patákokban csurgó verejték és női sikoltás – nincs is jobb egy kiadós... tenisznél.



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 idei favorit.

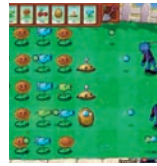


PRO EVOLUTION SOCCER 2008
GS 2006_11 – 94%
A PES legyűrte a FIFA-t, ez lett magasan a legrealisztikusabb és legjobb focis játék.



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

Verseny/Ügyességi



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. Múltban mai napig verhetetlen.

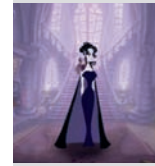


HARRY POTTER ÉS A FÉLVÉR HERCEG
GS 2009_07 – 85%
Megszokhattuk már, hogy a világsikerű könyvek mellé filmet és hangulatos játékot is kapunk. Ez történt most is.



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 fakarókkal és fokhagymával. No és persze sok minden mással is...



SECRET FILES 2: PURITAS CORDIS
GS 2009_06 – 82%
Nina Kalenkov és expasiája, 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 kalamajkába 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



BIONIC COMMANDO REARMED
1990 Ft
A legendás első rész újragondolt változata, a kor igényeinek megfelelően. Tökéletes játék tökéletes áron.



OVERLORD 1990 Ft
Vállunkra szállt a kisördög s fülünkbe sügta, hogy ez az a játék, amivel szívesen venné, ha játszanánk. Vajon miért mondta ezt?



COLIN MCRAE DIRT 1990 Ft
Alighanem a legjobb autós játék, amit ma ennyiért megkaphatsz. Számos géposztály soklóerős szörnyei várják, hogy rípiyára törd őket.



TIMESHIFT 1990 Ft
Van egy kis idő? Nos, a *Timeshift*-ben biztosan lesz. A hangulatos időmanipulációs sci-fi FPS most verhetetlen áron lehet a tiéd.

| | | | |
|-----------------------------|---------|-------------------------------|---------|
| ArmA II | 7190 Ft | Gobliins 4 | 4670 Ft |
| Age of Conan: | 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 | 1880 Ft | Medal Of Honor Airborne | 3770 Ft |
| Blacksite | 1990 Ft | Mercenaries 2 : WIF | 3770 Ft |
| Call of Juarez | 1799 Ft | Moto GP 2008 | 4190 Ft |
| Civilization 3 Complete | 1880 Ft | NBA Live 2008 | 1790 Ft |
| Command And Conquer 3 | 3770 Ft | NFS ProStreet | 3770 Ft |
| Condemned | 1880 Ft | Mount And Blade | 5570 Ft |
| Crysis | 3770 Ft | HL 2: Orange Box | 3590 Ft |
| Crysis: Warhead | 6560 Ft | Prince of Persia | 6560 Ft |
| Crusaders: Thy Kingdom Come | 1790 Ft | Pure | 5190 Ft |
| Dark Messiah of MM | 2780 Ft | Prey | 990 Ft |
| Dark Sector | 4670 Ft | Rollercoaster Tycoon 3 | 1880 Ft |
| Deus Ex 2: Invisible War | 990 Ft | Screamer 4x4 | 890 Ft |
| Devil May Cry 4 | 4670 Ft | Sherlock Holmes: The Awakened | 890 Ft |
| Doom III | 3770 Ft | Spellforce 2 Heroes Edition | 3770 Ft |
| Fahrenheit | 990 Ft | Spore | 7460 Ft |
| Fantasy Wars | 1790 Ft | Stalker Clear Sky | 4670 Ft |
| Far Cry 2 | 6560 Ft | Stranglehold | 1880 Ft |
| F.E.A.R. | 990 Ft | Tomb Raider Underworld | 5190 Ft |
| F.E.A.R. 2: Project Origin | 5190 Ft | War Leaders | 4190 Ft |
| FIFA 2009 | 3590 Ft | Warhammer: Dawn Of War | 1880 Ft |
| Flatout Ultimate Carnage | 2090 Ft | World of Warcraft | 2960 Ft |

ONLINE ÁRAK!

MEGJELENÉSI LISTA

| ELŐKÉSZÜLETBEN | Resident Evil 5 | Need For Speed: Shift |
|---------------------------|-----------------------|------------------------|
| Section 8 | Red Faction: Guerilla | Batman: Arkham Asylum |
| Darkest of Days | Aion | |
| Aion | 2009. szeptember | Need for Speed: Shift |
| Alan Wake | 2010. tavasz | Need for Speed: Nitro |
| Alpha Protocol | 2009. október | Dragon Age: Origins |
| BioShock 2 | 2010. eleje | Assassin's Creed 2 |
| Borderlands | 2009. október | R.U.S.E. |
| Diablo III | 2010. | Rogue Warrior |
| Just Cause 2 | 2010. | Alien vs. Predator |
| Mafia 2 | 2010. eleje | Dead Rising 2 |
| Rage | 2010. | DiRT 2 |
| Splinter Cell: Conviction | 2010. eleje | The Saboteur |
| Starcraft II | 2010. | Singularity |
| Mass Effect 2 | 2010. eleje | Split/Second |
| Modern Warfare 2 | 2009. november | Operation Flashpoint 2 |
| Left 4 Dead 2 | 2009. november | Max Payne 3 |

Ebben a hónapban is voltak nagy nevek, de szeptemberben érkeznek az első igazi fecskék.



GameStar

MÉLYVÍZ

Tranzisztorik, kondenzátortételek //Matteo

HAHÓ ÖCSIK!

Egészen hihetetlenül bambulásosan telnek azon perceim, miközben megpróbálom megfogalmazni az augusztusi Mélyvíz köszöntőjét. A tesztpadon épp a GeForce 3D Vision cikkhez szükséges konfigurációra települ a Windows, kíváncsi vagyok, hogy teljesít az SLI-be kötött két Galaxy kártya a 3D-s szemüveges móka alatt. A tapasztalatainkról egyébként ZeroCool írja a cikket, ami tehát azt jelenti, hogy nem tűnt el a csávó, csupán amolyan inkognitóban tevékenykedik. Hogy ez mit jelent pontosan? Nos, lényegében azt, hogy egyszer csak megjelenik, és lenyúlja az izgalmas témákat.


Szerencsére azért nekem is maradt egy-két igazi finomság, elég, ha csak a Píactér első oldalára lapoztok. Bár nem ez a megszokott, de úgy döntöttem, hogy az ASUS P7P55D Deluxe alaplapról és az Acer Aspire Predatorról is egy-egy oldalt írok, ezeket ugyanis nem lehet csak úgy, fél oldalon elintézni. Mindkét cucc úgy exkluzív, ahogy van. Az alaplap hivatalos bemutatója majd csak augusztus 28-án lesz Londonban – ahol egyébként én is ott leszek –, az Acer gamer PC-jéből pedig csak ez az egy található egész Kelet-Európában. Nincs más demógép, nem is kapható boltban, szóval nagyon vigyáznunk kellett rá. Jelenleg, sikerült, bár a kezdeti hype a tesztidőszak végére kicsit lecsökkent. Legközelebb szeptemberben találkozunk, remélhetőleg már a Core i5 teszttel várhatunk benneteket, addig is jó pihenést a sulikezédésig hátralévő hetekben!



MSI MASTER OVERCLOCKING ARENA 2009 – EURÓPAI DÖNTŐ

VÁRHATÓ VOLT, hogy az MSI idén is megrendezi saját kis tuningbajnokságát, amely országos selejtezőkből, „kontinensviadalokból”, illetve a legnagyobb döntőből épült fel. Jómagam abban a megtiszteltetésben részesültem, hogy a helyszínről kísérhettem figyelemmel az európai döntőn történeteket, de szerencsére nem kellett egyedüli magyarként reprezentálni hazánkat. A 17 résztvevő ország között ugyanis versenyzőként is ott voltunk, Magyarországot a kéttagú OCTeam Hungary képviselte. A srácok nem számítanak kezdőknek ebben a „szakmában”, több csapattal is baráti viszonyt ápolnak, így én már az utazás napján úgy éreztem, hogy ezen a versenyen bizony lehet némi keresnivalónk. Pontos helyezést már csak babonából sem mertem megtippelni, ám Jugeen (Jó Gábor) és Achill3us (Lőrincz Balázs) felhívta a figyelmemet arra, hogy SuperPi-ben igen jó helyen végezhetünk az éveknél és a rutinnak köszönhetően.

Sajnos nem így lett, azaz a kimagasló eredmény helyett csupán egy ötödik helyre futotta a müncheni Olimpiai Stadionban. Abszolút nem a srácokon múlt a dolog, a szükséges felkészülést ugyanis olyan akadályok hátráltatták, mint például a rendre aktiválást kérő tesztrendszer, illetve az a késői információ, amely egy tweaker program engedélyezett használatáról érkezett. Képzeliük csak el, mi lett volna, ha utóbbiról még a verseny megkezdése előtt értesülnek a srácok. Elmondom: első hely! Hogy mire alapozom ezt? Nos, a túlhajtott rendszer egyszer olyannyira összeszedte magát, hogy produkált egy második időt a SuperPi futamban. A 32 millió tizedesjegy kiszámolása 6 perc 58 másodperc alatt ment le, ami akkor, abban a pillanatban a második helyre volt elegendő. Bár csak több időnk lett volna! Ez az óhaj-sóhaj a második napra vált igazán érvényessé, a verseny első napján ugyanis már nem maradt idő felkészülni a 3D-s megmérettetésre. Csúpan annyi derült ki a srácok számá-

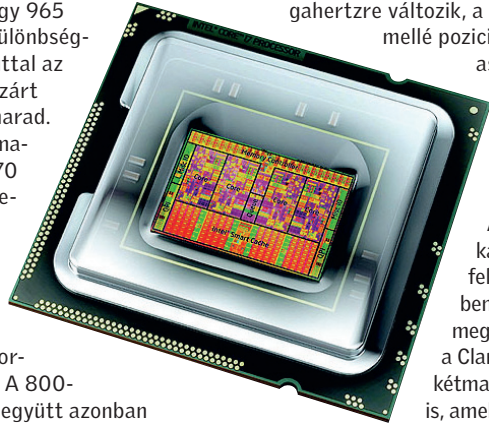
ra, hogy az egyik GeForce GTX 260-as VGA meghalt a folyékony nitrogénes hűtés felszerelése alatt, így a másnapot a tartalék kártyával kellett kezdeni. A 3DMark 03-ra és az Aquamark 3-ra azonban nem könnyű felkészülni. A processzor és a memória összhangjába kell bevonni a grafikus kártyát, ami bizony nem kevés rizikót jelent a stabilitás fenntartása terén. Erre mindössze pár órája maradt a csapatnak, így a tizedik (3DMark 03-nál) és a hetedik (Aquamark 3-nál) helyezés összességében lerontotta az ötödik SuperPi eredményt. A végeredmény kiszámítása során ugyanis a 3D-s alkalmazások kaptak nagyobb súlyt az összpontszámban, így a 2009-es MOA európai döntőt nyolcadik helyen zárta az OCTeam Hungary. Egy kis szomorúság ott, az eredményhirdetés pillanatában még érthető volt, ám a srácokat nem a búslakodós fából faragták. Még nagyobb elszántsággal tekintenek a jövőbe, és csak egyvalami érdekli őket: legyőzni az első három csapat – lengyel, görög, svéd – valamelyikét! 



FRISSÍTETTE ÜTEMTERVÉT AZ INTEL

A KÍNAI PC Online valamilyen úton-módon hozzájutott az Intel legújabb ütemtervéhez, amelyből például kiderül, hogy a várva-várt Core i5-ös processzorok mikor és milyen típuszámmal jelennek meg. Am még mielőtt rátérnénk a Lynnfield és a Clarkdale kódnéven ismert központi egységekre, nézzük, mi várható a felsőbb kategóriákban. Jelenleg a Core i7 975 Extreme Edition jelenti a csúcst, és olybá tűnik, hogy a helyzet egészen 2010 második feléig változatlan marad. Majd csak ekkor érkezik az új zászlóshajó, azonban ha hinni lehet a pletykáknak, akkor a Gulftown kódnéven tervbe vett processzor nemcsak teljesítményben, hanem típuszámban (Core i9) is a Core i7-ek fölé fog kerülni. A hatmagos – Hyper Threadinggel 12 programszál – szörnyeteg egyúttal gyártástechnológia-váltást is jelent, a tick-tock stratégiának megfelelően a 32 nanométeres gyártósorok beindításán van a sor 2010-ben. Egy szinttel lejjebb két vonalon halad a fejlődés. Egyrészt a nemrég be-

mutatott Core i7 950-et hamarosan nyugdíjazzák, a helyét a 960-as, 3,2 gigahertzes üzemfrekvencián kettyegő típus veszi át. Az újonc CPU specifikációi alapján tulajdonképpen egy 965 EE, azzal a különbséggel, hogy ezúttal az órajelszorzó zárt állapotban marad. Sokkal izgalmasabb az i7 870 modell, ami jelen információk szerint a Lynnfield magos processzorok leggyorsabbika lesz. A 800-as családdal együtt azonban megjelenik az LGA 1156-os foglalat is, tehát bár i7-nek nevezik ezeket a CPU-kat, az LGA 1366-tal felszerelt alaplapon nem hozhatók majd működésbe. A natív négymagos felépítés viszont megmaradt, sőt,



a HyperThreading-technológia is az alapfelszereltség részét képezi. Csöppet erőteljesebbé vált a Turbo mód, amellyel a 2,93 gigahertzes 870-es modell órajele szükség esetén 3,6 gigahertzre változik, a Core i7 920 mellé pozicionált 860-as pedig adott esetben 3,46 gigahertzre kapcsolhat fel. A mainstream kategória legfelső részében 2010-től megjelennek a Clarkdale-alapú kétmagos egységek is, amelyek 32 nanométeres gyártástechnológiával, aktív HyperThreading-technológiával és nem mellesleg integrált grafikus egységgel érkeznek. A legmagasabb üzemfrekvencia 3,46 gigahertz lesz, amely Turbo móddal

3,6 gigahertzre növekedhet. A pontos megnevezés egyelőre még nem ismert. Az viszont igen, hogy a 3,33 gigahertzes Clarkdale-lel együtt fut majd a hamarosan megjelenő, 2,66 gigahertzes órajelen üzemelő Core i5 750. A 700-as család is natív négymagos processzorokból fog állni, ám a HyperThreading-technológia és a hardveres virtualizáció támogatása ezúttal kimaradt. Az ütemterv utolsó sora nem jelez újdonságokat az idei évre, 2010-től azonban a kétmagos Clarkdale processzorok átvesszik az irányítást a 45 nanométeren gyártott Q8000 és E8000 processzoroktól. Ez persze nem jelenti azt, hogy az LGA 775-ös CPU-k hirtelen eltűnnének a boltok polcairól, csupán a piacon betöltött szerepük fog egyre inkább háttérbe kerülni. A szeptemberre időzített P55-ös alaplapon-invázióval kezd a platformváltást az Intel, amelyet 2010 első felében várhatóan újabb lapkakészlet-variánsokkal erősítenek meg. [GS](#)

27 HÜVELYKES FULL HD-S MONITOR A HP-TÓL

A KÉSZRE SZERELT számítógépek és a képalkotáshoz szükséges eszközök piacán élenjáró HP új termékkel bővítette Pavilion termékcsaládját. Csakhogy ezúttal nem egy, eddig még nem látott noteszgépről van szó, hanem a monitoros szekció egy friss darabját köszönthetjük ezen márkanév alatt. A Pavilion 2709m igazi óriás, 27 hüvelykes képátlójára 1920x1080 képpont jut. A panel pontos típusáról nincs információ, ám a többi adat láttán valószínűsíthető a TN+film technológia. A 2709m kontrasztaránya 1000:1-hez – a dinamikus 30 000 az 1-hez –, fényereje 400 cd/m², míg a panel válaszáideje 5 milliszekundum feketéből fehérbe. Fokozza a multimédiás élményt a két, egyenként 2 wattos hangszóró, illetve a hátlapon megtalálható

két darab HDMI-port – a D-Sub és DVI is része a 2709m felszereltségének. Úgy véljük, otthoni PC-s házimoizáshoz az egyik legjobb választás lehet a HP új Pavilion monitora, amelynek egyébként az ára sem vészes, ahhoz képest, hogy mekkora képátlóval érkezik. A Pavilion 2709m a HP boltjában jelenleg 500 dollárért rendelhető meg, ami mai árfolyamon számítva körülbelül 94–95 000 forint. [GS](#)



ÚJ FULL HD-MONITOROK A BENQ-TÓL

KÉVÉS OLYAN GYÁRTÓ VAN, amely az első 21,5 hüvelykes 1920x1080 képpontos TN+ LCD-panelek megjelenése óta annyit változtat csinált volna, mit a BenQ. A jelek szerint továbbra sincs megállás, az ár/érték arány tekintetében kedvező E széria most tovább bővül egy újabb 21,5 hüvelykes modellel, illetve egy 24 hüvelykes monitor is a kínálat része lesz. Az E2220HD és E2420HD típusjelzéssel ellátott kijelzők közös jellemző-



je a minimalista, ám mégis szép dizájn, a vékony, fényesfekete káva, a Senseye 3 technológia, az 1920x1080 képpont felbontás, az 1000:1 kontrasztarány és 5 ezredmásodperces válaszidő. A jól elrejtett 2x1,5 wattos sztereó hangszóró mellett az újdonságot a 4 darab USB-port, továbbá az analóg, DVI- és HDMI 1.3-as csatlakozók együttes megléte jelenti, így az új monitorok az E szérián belül a legmagasabb felszereltséggel rendelkeznek. A termékek áráról egyelőre nincs információ, de a szállítáruk hamarosan megkezdődik. [GS](#)

RÖVIDHÍREK

2009-08-11: Az NVIDIA körülbelül egy hónappal a P55-ös lapkakészlet startja előtt bejelentette, hogy az SLI-licenc az új lapkákra is érvényes lesz. Magyarán ez azt jelenti, hogy folytatódik az X58-nál meg-

kezdett partneri kapcsolat a gyártók és az NVIDIA között, és ha nekik úgy tetszik, akkor a megfelelő licencdíj megfizetése után SLI-képesé tehetik vadi új, LGA 1156-os foglalatú ellátott alaplajukat. Az ASUS, a Gigabyte, az MSI és az EVGA már be is jelentette, hogy élnek a lehető-

séggel, és több P55-ös típusú terméküknel is elérhető lesz az NVIDIA több GPU-s technológiájának támogatása. Ez nagyon fontos lépés az NVIDIA számára, hiszen ha ebből a körből kimaradtak volna, akkor az igen súlyos csapást jelentene a technológia elterjedtségére

nézve. Így viszont megnyugodhatnak a GeForce márka rajongói, a Core 2-es processzorcsalád helyére érkező Core i5 és vélhetően a Core i3 központi egységeket is támogató alaplapon zöménél nemcsak az AMD CrossFire rendszerét lehet majd használni.

LOPOTT LAPTOPOK UTÁN KUTATHATUNK EGY ÚJ WEBOLDALON

A **LOPOTTLAPTOP.HU** oldalon lévő kereső segítségével le lehet ellenőrizni, hogy egy adott gép szerepel-e a lopott gépek aktuális körözési listáján. Találat esetén a lekérdezés tényét, és az azzal kapcsolatos IP-címet e-mailben elküldi az oldal annak, aki bejelentést tett a laptop eltűnéséről. A felhasználó ezzel az adattal a rendőrséghez fordulhat, akik a nyomozást továbbbíthatik. Kérésre az oldal üzemeltetői a rendőrségnek is elküldjük ezeket az információkat.

Éppen ezért érdemes még a használt gép megvásárlása előtt lefuttatni egy keresést a weboldalon, mielőtt még a lopott áru tulajdonunkba kerülne, hiszen kisebb kellemetlenség segí-

teni a rendőrség munkáját azelőtt, mielőtt vásárolnánk, mint a megkötött üzlet után beszolgáltatni az alkalmi vétel tárgyát.

Az oldal készítői személyesen is érdekeltek abban, hogy legyen egy azonnal használatba vehető oldal a lopott noteszgépek feljelentésére és sorozatszámok ellenőrzésére. Tőlük már három laptopot loptak el, amelyeket a rendőrség azóta sem tudott megtalálni. Az üzemeltetés költségeit reklámbevételekből fedezik, így a károsultakra nem rónak újabb terhet. Reméljük, hogy kezdeményezésük segít megnehezíteni az el-tulajdonított értékek piacra viteletét, így visszaszorítja valamelyest a notebookok lopását. [GS](#)



FOTÓKON AZ INTEL CORE I5 PROCESSZORA

A **TÁVOL-KELETI** piac igazából sosem törődött a külföldi székelygyártók által meghatározott embargókkal, így számtalan példát láthattunk arra, hogy a hivatalos megjelenés előtt hetekkel megvásárolhatóvá vált a még be sem mutatott újdonság. Most is ez történt, a tajvani piacon már találhatunk Core i5 750-es processzort, még hozzá dobozos csomagolásban, gyári hűtéssel.

Az egyik szerencsés „vásárló” nyomban le is fotózta a dobozt, illetve a kicsoomagolás menetét. Sok érdekesség persze nem derül ki a képekből, egyedül a gyári hűtő vékonyságán csodál-

kozhatnak páran. A rézmagos, a gyártó szokásos hűtőformája alapján készült egység hűtési teljesítménye alapórajelen minden bizonnyal elegendő lesz a Core i5 750 esetében, a 2,66 gigahertzes órajelen kegyegő processzor tipikus fogyasztása ugyanis 95 watt – a jelenleg kapható Core i7-eket 130 wattos TDP-osztályba sorolták. A hűtő négy lefogatóját az LGA1156-os foglalatra méretezték. Bizonyos tajvani helyeken tehát már megvásárolható a képeken látható processzor, amiért mindössze 196 dollárt kell kifizetnie annak, akinek már csak a CPU hiányzik a P55-ös platform összetevői közül. [GS](#)



3G-S NETBOOKOK A VODAFONE ÜZLETEIBEN

TOVÁBB BŐVÍTI a Vodafone a forgalmazott netbookjainak sorát, méghozzá ismét Dell modellekkel: ezúttal az **Inspiron Mini 10 és 10 HD** vált elérhetővé. A két készülék elméletileg korlátlan adatforgalmú csomagokkal együtt választható, a szerződésben meghatározott mennyiség elérése után a le- és feltöltési sebességet 64/16 kilobit/másodpercre korlátozzák.

A legolcsóbb a Netbook Basic, amelyhez 2 gigabájt adaforgalom lehetősége tartozik, havi 7900 forintért. A közepes a Netbook Medium, 6 GB/9900 Ft paraméterekkel, a legnagyobb a 12 gigabájtos, 11 900 forintért. Mindegyik csomag két év hűségidőt foglal magában, továbbá a Medium és az Extra mellé jár egy 1 évig érvényes F-Secure Antivirus szoftver, pluszként pedig igényelhető melléjük a Vodafone Zenetár szolgáltatás is. A gépek és a tarifacsoomagok tetszőlegesen kombinálhatóak.

Eredetileg arra tippeltünk, hogy a két netbook közt komoly hardveres különbségek vannak, azonban a szolgáltató azóta frissítette a weboldalát. Úgy tűnik, hogy a két gép közt két eltérés van: egyrészt a burkolat színe, amely a sima modell esetén fekete, míg a „HD” esetében fehér. Ezenkívül a feketében 3 cellás akkumulátor van, a fehérben pedig annak duplája.

A gépek kijelzője 10,1 hüvelykes, 1366x768 pixel felbontású. A lelkiüket az Intel 1,6 gigahertzes Atom Z530 processzora adja, emellé 1 gigabájt memória társul. A mobilnetezéshez beépített 3G-modemmel látták el őket, emellett lehetőség van Wi-Fi és Bluetoothon keresztül is adatot cserélni.

A merevlemez 160 gigabájt kapacitással, a beépített kártyaolvasó pedig három típusú memóriakártyával birkózik meg. Mindkét modell előretelepített Windows XP operációs rendszerrel érkezik. [GS](#)



ASUS P7P55D DELUXE

Elsők között vizsgálhattuk meg közelebbről az ASUS legfelszereltebb P7P55-ös alaplapját. Teljesítményteszt egyelőre nincs, de ami késik, nem múlik.

ATAVALY NOVEMBERBEN megjelent Intel Core i7 központi egységek és az LGA 1366-os foglalat mellé hamarosan megérkeznek a Core i5 CPU-k is, amelyek az LGA 1156 tokozásba illeszkednek majd. Tehát egy újabb foglalatlaltal gazdagodik hamarosan a számítástechnikai piac, amihez természetesen új lapkakészlet-generáció is dukál. Az P5x-es széria első példányai már bevetésre készen állnak a nagyobb partnergyártóknál, így nem meglepő, hogy az ASUS több tesztadarabbal kopogtatott a hazai IT-sajtó ajtaján. Pillanatnyilag úgy tűnik, hogy a P7P55D Deluxe-nál erősebb, felszereltebb lap egyelőre nem lesz az ASUS-nál a Core i5 hivatalos startja idején, ezért amit most látunk, tekinthetjük kvázi maximumnak, amit a gyártó ki tudott hozni a P55-ös sztoriból. A haladó felhasználónak számító olvasóinknak minden bizonnyal feltűnt, hogy nem a szokásos lapkakészlet-elrendezés látható a nyomtatott áramkörön, csupán a déli szekció van meg, amit egy széles és lapos borda fed. Nos, az egylapkás felépítés a platform sajátosága, ám a részletekkel egyelőre nem foglalkoznánk, mindent a maga idejé-

ben. Az LGA1156-os foglalatot viszont bárki megtekintheti a képen, lényegében egy kicsinyített Core i7-es CPU-ágy, a központi egység rögzítése azonban merőben eltér tőle. A fémkallantú kioldása hasonló, ám itt az egész keret felnyílik, élénk tárva az apró lábakkal zsúfolt, csupasz foglalatot.

A processzorfoglatat köré 16+3 fázisú tápellátó áramköri réteget integrált az ASUS, amelynek különösen melegedő alkatrészeit egy-egy kékre fűjt alumíniumborda hűti. A plusz három fázis kifejezetten a Core i5 processzorok Uncore részének stabilitásáért felel, illetve egyúttal nagyobb túlhajthatóságot is garantál. Az alaplap gyártása egyébként a gyártó nem is oly rég bevezetett Xtreme Design elvén alapul, ami javított hőelvezetést, adott esetben energiatakarékosabb működést vagy jobb tuningpotenciált, valamint hosszabb élettartamot jelent.


A kétszer két memóriafoglatat révén kétcsatornás üzemmódban hajthatjuk DDR3-as memóriáinkat a P7P55D Deluxe-ban, a bővítést a videokártya kiszerezése nélkül is elvégezhetjük. A maximálisan támogatott üzemfrekvencia 2133 megahertz, a telepíthető mennyiség pedig 16 gigabájt. A grafi-

kus kártyák számára három bővítőhely áll rendelkezésre, amelyek sebessége a következőképpen alakul:

- egy kártya esetén a kék slot x16-os sebességen fut,
 - két kártya esetén a kék és a fehér slot x8-os sebességre áll át,
 - a fekete PCI Express x16-os sín csupán négyszeres sebességre képes.
- Az egyéb bővítőkártyákat két egyszeres PCIe- és két normál PCI-foglalatba helyezhetjük. A P55-ös lapka natívan hat darab SATA 3.0 Gbps portot támogat, ami mellé három extra aljzatot kapunk. Ezekről és az egy szem PATA-csatorna kezeléséről két JMicon lapka gondoskodik, ellenben a SATA 6.0 Gbps-kompatibilis vezérlőt lehangyázták a mérnökök. Csakúgy, mint a hátlapi eSATA-csatolófelületet, ám ez utóbbival csak annyi történt, hogy átköltöztött egy olyan kivezetésre, amin két USB-kapu is található. A két gigabites hálózati vezérlő Realtek gyártmányú, míg a nyolccsatornás hangért és a FireWire-eszközök kezelésért a VIA egy-egy lapkája felel.

A túlajtás szempontjából a P7P55D Deluxe-ra már most érdemes odafigyelni, hardveresen, BIOS-osan és a windowsos segédprogramját illetően

is felkészülten várja az első Lynnfield processzorok megérkezését. A kezdő felhasználók a TurboV EVO szoftverrel próbálkozhatnak, a tuningban jártasabb egyéneknek azonban mindenképp a BIOS-os finomhangolás ajánlott. Extrém körülményeknél szükség lehet a memóriafoglatok mellé helyezett három kis kapcsolóra, amelyekkel magasabb feszültségértékek is elérhetővé válnak a processzor, a memóriák és a memóriavezérlő túlajtásához. Ezzel a módszerrel például akár 2 volt feletti érték is adható a memóriáknak, ám továbbra is érvényben van a Core i7-eknél megismert feszültséglimit, azaz 1,65 volt felett a processzor élettartama fokozatosan csökken.

Hogy a túlajtás valóban ennyire jól megy-e majd a P7P55D Deluxe-nak, a konkrét tesztekben kiderül, további részleteket egyelőre nem árulhatunk el. 

GameStar 94

Ára: 63 000 Ft

Megelőlegeztük a magas pontszámot az ASUS P7P55D Deluxe-nak. Reméljük, később sem csalódunk benne!



SAPPHIRE HD 4650 1 GB DDR2 AGP

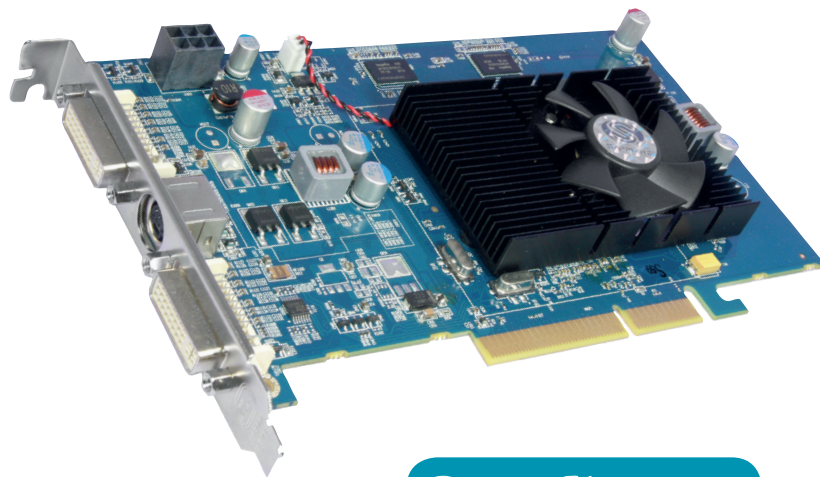
Hihetetlen, de a gyártók még mindig látnak fantáziát az AGP-szabványban, és sorra adják ki az ezen alapuló termékeiket

HA JÓL RÉMLIK, akkor két lapszámmal ezelőtt adtunk hírt a Gigabyte AGP-csatolóval felszerelt Radeon kártyájáról. Sajnos azt a kártyát eddig nem állt módunkban tesztelni, ám jött helyette más, méghozzá egyenesen a Sapphire műhelyéből. A legnagyobb AMD-partnernek nevezhető gyártó rögtön két típusal frissítette AGP-s kártyacsaládját, ám e két modell között csupán a memória mennyisége tér el.

Szándékosan az 1 gigabájtos operatív videotárral felszerelt hardvert választottuk ki nyüzőpróbánkhoz, hiszen kíváncsiak voltunk, hogy a lassabbik RV730-as maggal szerelt vezérlő ezzel a memóriakiszéreléssel mire is képes napjaink játékaiban. A 320 stream processzort tartalmazó grafikus maggal szerelt AGP-s kártya felkutatása viszonylag könnyen ment, a hozzá illő konfiguráció beszerzése vi-

szont nem volt egyszerű. Szerencsére az egyik kedves ismerősnél még akadt egy 3 gigahertzes Pentium 4-gyel szerelt AGP-s gép, így a friss és ropogós HD 4650 AGP kis várakozást követően megkezdhettem a munkát.

A teszteredmények felsorakoztatása helyett inkább összegeznék a tapasztaltakat. A 600 megahertzes órajelen ketyegő GPU és a 800 megahertzes DDR2-es memóriák elviekben korrekt, elfogadható teljesítményre képesek együtt, ám a koros Pentium 4 mellett egyszerűen nem tudta kifutni magát a kártya. Abban az esetben lehet jó választás ez a modell, ha régi 9000-es Radeonról vagy 6-os GeForce-ról váltanánk, minden más esetben inkább a komplett gép cseréjére buzdítanánk titeket. Kétféle Athlon 64-gyel szerelt AGP-s gépeknél természetesen már más a helyzet, a DirectX 10.1-tudással és a második generációs UVD-egységgel ér-



kező HD 4650 AGP-vel a játékok és a multimédiás felhasználás terén is komoly előrelépéseket tehetünk. Csúpn a közel 20 000 forintos árral kell megbarátkoznunk, ennyiért ugyanis HD 4670-et kínálnak a PCI Express fronton. **GS**

GameStar 80

Ára: 20 000 Ft

Az AGP-s gépekbe megváltást jelent egy ilyen grafikus kártya, de nem ennyi pénzért

WESTERN DIGITAL PASSPORT ELITE TITANIUM 500 GB

Sokan azt mondják, hogy az adatok hordozására egy pendrive a legalkalmasabb. Nos, ezt máris megcáfoljuk a Passport Elite meghajtónak köszönhetően

A WESTERN DIGITAL márka-nevet remélhetőleg senkinek nem kell bemutatnunk. A gyártó a merevlemezpiac élvonalához tartozik évek óta, és hazánkban is egyre többen keresik az egyszerű, bárki számára könnyedén azonosítható logóval forgalomba hozott termékeket. Az ultragyorsan elvégzett szerkesztőségi közvélemény-kutatás is a WDT-t hozta ki győztesként, a többség gépében tuti, hogy megtalálható legalább egy ilyen merevlemez. A legmeglepőbb, hogy páran még egy Raptorra is áldoztak pénzt. A gyártó azonban nemcsak a belső egységek gyártása terén jeleskedik. A külső adattárak piacán is a legkedveltebbek közé tartozik, épp ezért most ebből a szegmensből választottunk tesztalanyt. Nem nagyon gondolkodtunk azon, hogy melyik típus lenne a legmegfele-



lőbb a rovatba, ezért a legfelszereltebb Passport Elite hordozható tárhely mellett döntöttünk. A gyártó nemrég 500 gigabájtra növelte ezen kis meghajtók tárhelyét, így egyértelmű volt, hogy a legnagyobb változat lesz hűséges társunk pár napig.

Ez persze nem jelenti azt, hogy az Elite fő vonzereje a tárhely méretében lenne. Sokkal inkább a meghajtóval érkező szolgáltatások teszik nagy-szerűvé ezt a szériát, hála a különféle segédprogramoknak és hardveres megoldásoknak. A biztonsági mentéseket akár automatikusan is végző program mellé titkosítást és szinkronizációt elősegítő szoftvert is kapunk, a nagy attrakciót azonban a távolról való menedzselhetőség jelenti. Öröm az örömben, hogy ezek a programok csak Windows alatt futnak, a Linux-tábornak tehát egyéb szoftveres alternatívák után kell nézniük, ha

az Elite-t akarják használni. Egyszerű, de egyben zseniális a tárhely telítettségének kijelzése, a szabad hely mértékét egy nagy fehér LED-ből álló lámpasor jelzi ki. Nagy kár, hogy csak USB 2.0-s adatátvitellel fogható a Passport Elite, szívesen látnánk egy FireWire-csatolót is a Titanium vázán. Ezt a kis hiányosságot leszámítva a Passport Elite Titanium maga a tökély, és bár nem olcsó, de még mindig jobb választás, mint például a Kingston 256 gigabájtos pendrive-ja 180 000 forintért. **GS**

GameStar 98

Ára: 23 000 Ft

Hardveres és szoftveresen is a maximumot nyújtja a 2,5 hüvelykes merevlemezrel szerelt Passport Elite Titanium

LOGITECH G19 KEYBOARD FOR GAMING

A gamer billentyűzetek királyának tartott Logitech G15 trónfosztása sajnos elkerülhetlenné vált. Szerencsére a királyi cím házon belül maradt

MINDEN A FELSZERELÉSEN múlik, ha harcról van szó, a gyártó állítása szerint. Nos, ebben van némi igazság, bár a G15-ös billentyűzet megjelenését követően bőven akadtak olyan felhasználók, akik teljesen felesleges eszközként emlegették az első, LCD-képernyővel felszerelt billentyűzetet. A GameStar-szerkesztőség tagjait is megosztotta a csúcscsúszás, csúcscsúszás értékesített klaviatúra, amelynek árnyékában valamivel később megjelent a pénztárcabarát G11-es verzió. Utóbbi sajnos teljesen érdektelenné vált a kis kijelző nélkül, a konkurens márkák játékos alkott billentyűzetei között halvány fényvel pislákoló a butításból létrejött típus. A G15 frissített, piros LED-es változata ellenére mi őszintén szólva nem hittük, hogy később, a G-széria logója alatt valaha meg fog még jelenni játékos billentyű-

zet. A Logitech azonban összeszedte minden erejét, és a válság kellős közepén piacra dobta a G19-et. Az alapkonceptió nem változott a G15 óta, a megvilágított, masszív hatást keltő QWERTY gombsort programozható funkcióbillentyűk veszi körül, felül pedig egy külön modulon található a különféle fontos információkat kijelző képernyő. Itt azonban rögtön egy jelentős előrelépésnek örülhetünk, a 320x240 képpont felbontású panel ugyanis színes, nem az ósdi monokróm folyadékkristályos változat. Az aktuális játékalások és rendszerinformációk kijelzése mellett képnézegetésre és videók lejátszására is alkalmas a kis LCD, amelynek beállításait a mellékelt SetPoint szoftverben változathatjuk. Az elődmodellről ismert G-gombokból 12 jutott a G19-re, ám a három módot adó kiosztásnak hála a makróink száma összesen 36. A makrók beállítása

történhet a csata megkezdése előtt, de akár arra is lehetőségünk van, hogy játék közben tároljuk el a küldetést sikerre vivő mozgatlansort. A játékok alatt feleslegessé váló Windows és „helyi menü” gombok természetesen letilthatók. Fejlődést jelent a G15-höz képest a saját áramellátású USB-port, amelyből kettőt találunk a G19 testén. Ezekre végre külső meghajtókat, MP3-lejátszókat és USB-ről töltődő eszközöket is rá dughatunk. **GS**



GameStar 87

Ára: 45 000 Ft

Kétségtelenül az egyik legjobb játékos billentyűzet a Logitech G19, de ennyi pénzért középkategóriás VGA-t is kapni

MSI R4890 CYCLONE SOC

Az egy gigahertzes magórajel elérése nem új keletű a Radeon videokártyáknál. Az MSI is ismeri a HD 4890 képességeit, így nem meglepő a Cyclone SOC megszületése

ASZÉPEN BEJÁRATOTT 55 nanométeres gyártástechnológiának és az itt-ott finomhangolt architektúrájának köszönhetően az AMD már a hivatalos megjelenés előtt jelezte számunkra, hogy a HD

4890-nel bizony elérhető lesz az 1 gigahertzes GPU-órajel. No persze, gondoltuk, tuti kell majd valami trükk ehhez a művelethez. Később kiderült, hogy egyáltalán nem, a gyári hűtéssel is viszonylag könnyedén teljesíthető az

1000 megahertzes cél, csupán a ventilátorvezérlést kell manuálisan beállítani. Ekkor azonban a hűtő hangja is elviselhetetlen szintre emelkedik, így vártuk, hogy a partnergyártók milyen egyedi megoldásokkal járulnak elénk. A legújabb Mélyvíz-tesztre hivatott versenyző az MSI R4890 Cyclone SOC, amely az erősebb variáció a Cyclone kártyák közül. Az SOC vélhetően a „Super OC” rövidítése, míg a Cyclone fantáziánév a speciálisan kialakított hűtési megoldást jelöli. Utóbbi gyakorlatilag egy hibrid megoldás, hőcsöves és ventilátoros módszer keveredik benne. A GeForce GTX SuperPipe kártyáknál bevezetett hőcsövek kerültek át a Cyclone-ra is, a külső körív csövei két milliméterrel vastagabbak, mint a belső, 6 milliméteres hőcsövek. A hűtő két végén alumíniumlamellák fogják össze a két hőcsövet – a fémtömeget egy 10 centiméter átmérőjű ventilátor szellőzteti át. Elsőre picit nehezen látható, de

a grafikus maggal közvetlenül érintkező területen is apróbb bordát helyeztek el a mérnökök. Szükség is van minden plusz hőleadó felületre, a 800 stream processzorral felvértezett grafikus mag ugyanis kegyetlenül sok hőt tud ám termelni 1 gigahertzes üzemfrekvencián. Kissé meglepő, hogy a GDDR5-ös memóriamodulokkal semmi nem érintkezik, a lapkák mindenféle borda nélkül viselik el a 4 gigahertzes effektív órajelét. Teljesítményét nézve a Cyclone SOC a legjobbak között van, ezért az összegért azonban nemcsak egy kiemelkedően gyors, hanem egy nagyon csendes Radeont is kapunk. **GS**



GameStar 98

Ára: kb. 60 000 Ft

Az 1 gigahertzes magórajelen járatott Radeonok között kiemelkedő vételnek számít a Cyclone SOC



IRÁNY AZ ISKOLA, KEZDŐDJÉK A GÉPÚJÍTÁS!

A délutáni fények alakulása és az, hogy lassan vége az augusztusnak, vészjósló módon jelzi, hogy hamarosan véget ér a szünidő, kezdődik az iskola. Pár hasznos tanáccsal segítünk abban, hogy hogyan készüljete fel az eseményhez tartozó informatikai fejlesztésekre

//Matteo

ÁLTALÁBAN KÉT GONDJA VAN A DIÁKOKNAK AZ AUGUSZTUSSAL MINT HÓNAPPAL.

Egyrészt ez az utolsó nyári hónap, tehát sietni kell a strandolással, másrészt pedig ez egyben azt is jelenti, hogy hamarosan újra becsöngetnek, azaz elkezdődik a sulis. A diákok iskolapadba történő nagy visszatérését általában egy vagy két nagy bevásárlás előzi meg, a megpakolt kosarak tartalma pedig attól függ, hogy ki milyen helyet foglal el az oktatás folyamatában. Szerencsére ma már az informatika is egyre nagyobb szerepet kap a tanórák alatt, ezért cseppet sem meglepő, ha a szülők/diákok többsége ekkorra időzíti az első számítógép megvételét vagy a régi masina felújítását. Lényegében ez a két út jelenti a főbb választási lehetőségeket, ám nem árt óvatosan nekivágni a pénztárca kiürítésének, a sulikezdés idejére meghirdetett akciók közül ugyanis nem mindegyik hasznos és valóban pénztárcabarát. Mi lehet jó megoldás azok számára, akik

totálisan analfabéták a számítógépekhez? Nos, mindenféleképpen egy szakember, de ha esetleg ilyen nem lenne az ismeretségi körben, akkor legalább egy olyan bolt, ahol nem arra törekszenek az alkalmazottak, hogy miképp lehet átverni az ártatlan vásárlót. Érdekes az ismertebb kereskedelmi egységek valamelyikébe ellátogatni, a nagy bevásárlóközpontokat azonban inkább kerüljük el, mert ezeken a helyeken szinte biztosan nem kapunk részletes, szakmailag is korrekt válaszokat a kiszemelt géppel kapcsolatban. Tudjuk jól, hogy roppant csábítóak tudnak lenni a hipermarketek újságjai, ám azt javasoljuk, hogy ahol szalámi és jégcsapretek kapható, ott ne vásároljunk kézsre szerelt számítógépet.

Ennél a kijelentésnél rögtön felmerül egy következő kérdés, hogy egy teljes konfigurációt érdemes-e megvenni vagy elég, ha csak magát a gépet vásároljuk meg, és majd aztán választunk hozzá monitort, hangfalat, nyomtatót stb. Nehéz kérdésnek tűnik, pedig valójában egyáltalán nem az.

Lényegében az ajánlattól függ a dolog: ha a gyártó vagy a bolt olyan összeállítást rakott össze, amelyben minden komponensen ismert márkák logóját látjuk viszont, akkor nagy bajunk nem lehet. Ezek a márkák ugyanis nemcsak a megbízhatóságot, hanem a korrekt garanciális feltételeket is jelentik, bár ha lehet, akkor törekedjünk arra, hogy minél több, 1 évnél több garanciát adó gyártó terméke legyen a gépben. Ha a bolt valami miatt mégsem így állította össze az akció ajánlatát, akkor marad a hardverenkénti összeállítás, ami történhet teljesen a nulláról vagy egy meglévő konfiguráció módosításaként is.

KÖTÖTTTSÉGEK HELYETT MOBIL ÉLETMÓD

Ha viszont asztali PC helyett inkább egy noteszgépre fájna a fogunk, akkor mindenképp irány a nagyobb gyártók weboldalai, ahol kellő részletességgel vannak feltüntetve a forgalmazott modellek. Ezt érdemes összevetni a kiskereskedői árlistákkal, külön figyelve arra,

hogy operációs rendszer feltétlenül legyen a géphez – és most nem a FreeDOS nevére gondolunk. Sajnos most még a Windows Vista jár a legtöbb újonnan vásárolt noteszgéphez, ám már élnek azok az akciók, amelyekkel ingyenesen térhetünk át az októberben megjelenő Windows 7-re. Erősen ajánljuk, hogy éljetez majd ezekkel az akciókkal, az új operációs rendszer messze felülmúlja kissé lomha elődjét. Ha pedig belefér még a költségvetésbe, akkor érdemes plusz garanciaidőt vagy biztosítást vásárolni a noteszgéphez, hiszen a hordozhatóság egyben nagyobb kockázatot is rejt.

Arra a kérdésre viszont, hogy most akkor notebookot vagy netbookot érdemes vásárolni, nem tudunk egyértelmű igen/nem választ adni. A netbookpiac épp átalakulóban van, az új modellekre már 11,6 hüvelykes kijelzőket szerelnek, méghozzá 1366×768 képpontos natív felbontással. A méret ugyan még mindig nem túl nagy, de már bőven elegendő internete-



A netbookpiac épp átalakulóban van, az új modellekre már 11,6 hüvelykes kijelzőket szerelnek

zéshez és szövegszerkesztéshez, egyedül a netbookok 99 százalékában található Atom processzorok teljesítménye miatt nyavalyoghatunk. Régebbi, tehát még 8,9 hüvelykes képernyővel szerelt netbook szerintünk nem lehet komoly alternatíva, hiába a kis tömeg és az apró méret, az alacsony képpontszám miatt az iskolai feladatok megoldásához elég kényelmetlenek az ilyen gépek. Lényegében azt kell mérlegelnünk, hogy mire is van szükségünk, melyek azok a szolgáltatások, alkalmazások, amiket hosszabb távon szeretnénk használni. Ha a játék is a fő szempontok között van, akkor el kell felejtetni az olcsó szegmenst, és mindenképp olyan típusok közül kell kiválasztani az igazit, amelyeket diszkrét videokártyával szereltek fel. Ez a piaci réteg azonban nem olcsó, ezért többen valószínűleg inkább a multimédiás felhasználás mellett döntenek, a tanulás mellett ugyanis jobb kikapcsolódást jelent egy jó film megtekintése, mint az, hogy ötvenedszerre is megöljük ugyanazt a főellenséget. Filmnézésre, zenehallgatásra pedig könnyű megfelelő noteszgépet találni, ha viszont a HD-videók is látóterünkbe kerülnek, akkor egy kicsivel magasabb összeget rakjunk félre. A megfelelő méretű kijelzővel és grafikus kártyával felszerelt gépek ugyanis általában nem a belépő szinten tanyáznak.

MINIATÜRIZÁLT SZÁMÍTÓGÉPEK

Talán még emlékeztek azokra az időkre, amikor a normál asztali gépek mellett az ún. barebone rendszerek is a gyártók kínálatának részei voltak. A barebone kifejezésnek konkrétan nem sok köze van egy gép méretéhez, ám akkor remek alkalom volt arra, hogy a nagyobb cégek minigépeket vessenek a felhasználók lábai elé. A megboldogult Abitnak is vol-

tak ilyen masinái, de például a Shuttle a mai napig nem állt le saját mini gépeinek gyártásával. Szóval akár ma is vásárolhatunk egy normál méretű PC-nél nagyságrendileg kisebb komplett számítógépet, ám ezek helyett mi inkább valami mást ajánlanánk nektek. Ha egy saját gépre van szükségetek, mert például már nem szeretnétek használni a családi közös masinát, viszont a malacpersely korántsem tartalmaz annyi pénzt, ami elég lenne egy nagy és erős konfigurációra, akkor lehetséges megoldás lehet egy nettop. Hogy mi az a nettop? Nem igazán találni rá pontos és szakszerű leírást, gyakorlatilag egy olyan gépről van szó, amelyet alapfeladatokra és átlagfelhasználóknak találtak ki. Csakúgy, mint a netbookokat. Természetesen nemcsak ennyi közös vonás fedezhető fel a két kategória között, megszületésüket lényegében az Intel Atom processzorának köszönhetik. A hordozható verzió a netbook lett, míg valamivel később beindult a nettopmánia, ami mára egész nagy-

ra nőtte ki magát. A hazánkban jelen lévő nagyobb komponensgyártók – ASUS, MSI, ASRock stb. – mind rendelkeznek legalább egy-két ilyen géppel, sőt a két legnagyobb úgynevezett „All-in-One”, azaz Minden-az-egyben PC-eket is piacra bocsátott. Utóbbiakról most nem beszélünk, a valódi nettopok sokkal izgalmasabbak lehetnek számotokra.

Hogy miért mondjuk ezt? Egész egyszerűen azért, mert van egy olyan gyártó, akit NVIDIA-nak hívnak, és ő bizony úgy döntött, hogy beszáll ebbe az üzletbe, és saját lapkakészletet – NVIDIA ION – készített az Atom processzorhoz. Ez azért fontos hír/tény, mert az Intel a meglehetősen koros és elavult integrált grafikus maggal rendelkező 945G egy speciális változatát adja processzorához, így a kis központi egység semmi segítségre nem számíthat a lapkakészletől. Milyen segítségre gondolunk? Például játéokra, bár azt azért hozzá kell tennünk, hogy a központi vezérlő miatt az NVIDIA ION név alatt futó GeForce 9400M grafikus egység nem sokat segíthet egy modern grafikus motor esetében. A három-négy éves játékokkal azonban remekül elboldogulhat, ha nem akarjuk feltétlenül ráerőltetni a nyolcszoros élsimítást és a tizenhatszoros anizotropikus szűrést. Másik dolog a videók lejátszása, illetve azok

hardveres gyorsítása. Normál felbontás és minőség esetén az Atom processzor egyedül is megbirkózik a feladattal, ám amint 720p-re vagy netán 1080p-re váltunk, a CPU bedobja a törőlközőt. Itt jön képbe az ION, ami a PureVideoHD technológiának hála saját maga dekódolja a mozgóképet, miatt a processzornak csupán 4-5 százaléknyi terhelés jut. A rendszer tehát válaszképes marad akkor is, miközben épp egy Blu-ray filmet nézünk. Az ION-os gépeknél emiatt az alapfelszereltségbe tartozik bele a HDMI-kimenet is, tehát akár a már meglévő LCD-tévére is ráköthető a kis masina, amiből így egy csapásra egy kis helyen is elérhető otthoni szórakoztató központ válhat.

A hazánkban fellelhető ION-os gépek mindegyikét kétféle Atom processzorral szerelték, amely egy újabb jó hír azok számára, akik eddig félték az Atom „erejétől”. Jellemző még ezeknél a masinánál a 2 gigabájtnyi DDR2-es operatív tár, a 250, 320 gigabájtos merevlemez és a multifórmátumú DVD-író is. Sajnos a hazai kereskedelmi egységek valamilyen nem csomagolnak operációs rendszert ezekhez a gépekhez, így teljesen a felhasználón múlik, hogy milyen rendszerrel vág neki az ION-os létnek. Ha élhetünk egy javaslattal, akkor várjátok meg a Windows 7-et, az ASRock ION 330-as gépén ugyanis remekül, és persze hiába nélkül futott a várva-várt operációs rendszer gyártásra kész verziója.



Az ASUS komplett Intel Atomos konfigurációt kínál a felhasználók számára

INTELES ALAPLAP JÁTÉKRA ÉS MULTIMÉDIÁRA

A diákélet nemcsak tanulásból és házi feladatokból áll, hanem olykor a szórakozásra is komoly hangsúlyt kell fektetni. Csajozós/pasizós tanácsokkal most nem szolgálhatunk, ellenben kiváló hardveralapokkal annál inkább

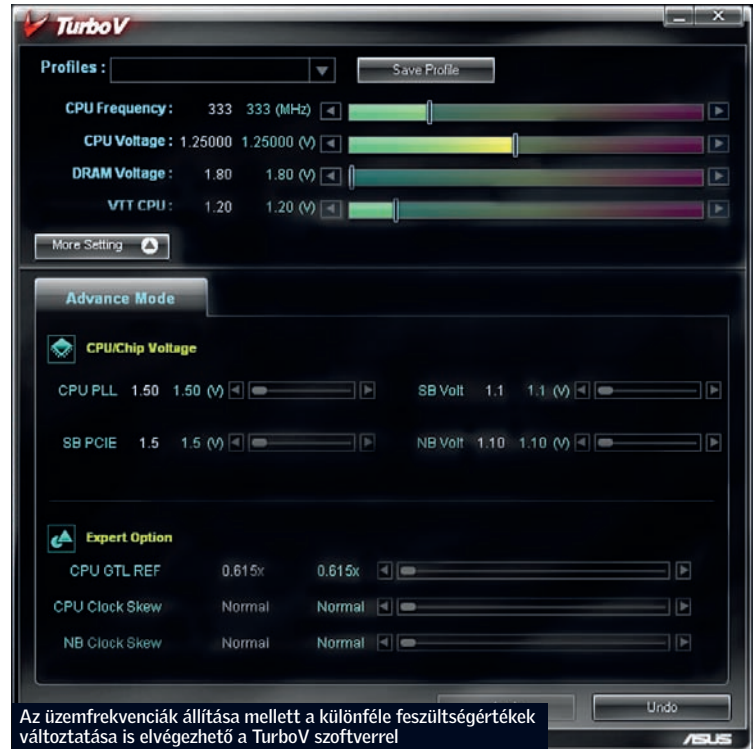
A BEVEZETŐBEN EMLÍTETTÜK, HOGY A GÉPFELJESZTÉS AKÁR KOMPONENSENKÉNT IS TÖRTÉNHEK. Értelemszerűen ilyenkor jóval nehezebb dolga van az embernek, hiszen az eszközöket úgy kell összeválogatni, hogy azok teljes harmóniában végezhesék mindennapi feladatukat. Nem könnyű, ez tény, ám szerencsére meglehetősen sok olyan hardvert találni manapság, melyre komolyabb nehézségek nélkül építhetünk.

A Core 2-es platform és a hozzá tartozó LGA 775-ös foglalat több éve a számítástechnikai piacon van, ezért nem meglepő, ha a frissen megjelenő alaplapok beüzemelése a boltosok és a felhasználók számára is könnyedén megy. A sikert sikerre halmozó processzorcsaládot és foglalatot a P45-ös lapkakészlettel búcsúztatja az Intel, ennél újabb, jobb és gyorsabb már biztosan nem lesz a Core 2-es központi egységek alá. Talán emiatt kissé butaságnak tartjátok, hogy pont most ajánlunk egy P45-ös alaplapot, de az ASUS P5Q Pro Turbo mondhatni az egyik legjobb vétel jelenleg a piacon. A Turbo modell két fő ponton tér el a sima változattól. Egyrészt a gyártó terminológiái között megjelent az Xtreme Phase elnevezés, amely az idő vasfogának ellenállóbb, japán minőségű kondenzátorokat jelent, továbbá megnövekedett hatékonyságot garantál a tápellátó áramkörök területén. A hosszabb élettartam mellett a nyolc

fázisból álló tápellátó terület hűvösebb és stabilabb működésre képes, ami minden bizonnyal a túlhajtásra is jó hatással van. Ehhez kapcsolódóan említhető meg a másik eltérés, más szóval fejlesztés, amely hardveresen és szoftveresen is előrelépést jelent az elődmodelléhez képest. A TurboV szoftverrel eddig csak a drágább alaplapoknál találkozhatott az ember, ám az ASUS döntése nyomán a középkategóriára is kiterjed mostantól a túlhajtás eme módszere. Az operációs rendszer alól indítható segédprogram segítségével anélkül tuningolhatjuk a gépet, hogy belépni a BIOS-ba, gyakorlatilag az összes fontos paramétert, amelyek szükségesek a processzor és a memóriák túlhajtásához, elérhetjük a gondosan kialakított felhasználói felületen. Az üzemfrekvenciák állítása mellett a különféle feszültségértékek változtatása is elvégezhető, ezekkel azonban nem árt vigyázni, a túlzott beállításokat hamar újraindulással nyugtázzhatja számítógépünk. Akik nem akarnak nagyon elmerülni a részletekben, használhatják a Turbo Key funkciót, ami a PC bekapcsológombját varázsolja át egygombos tuningindítóvá.

ENERGIAGAZDÁLKODÁS OKOSAN

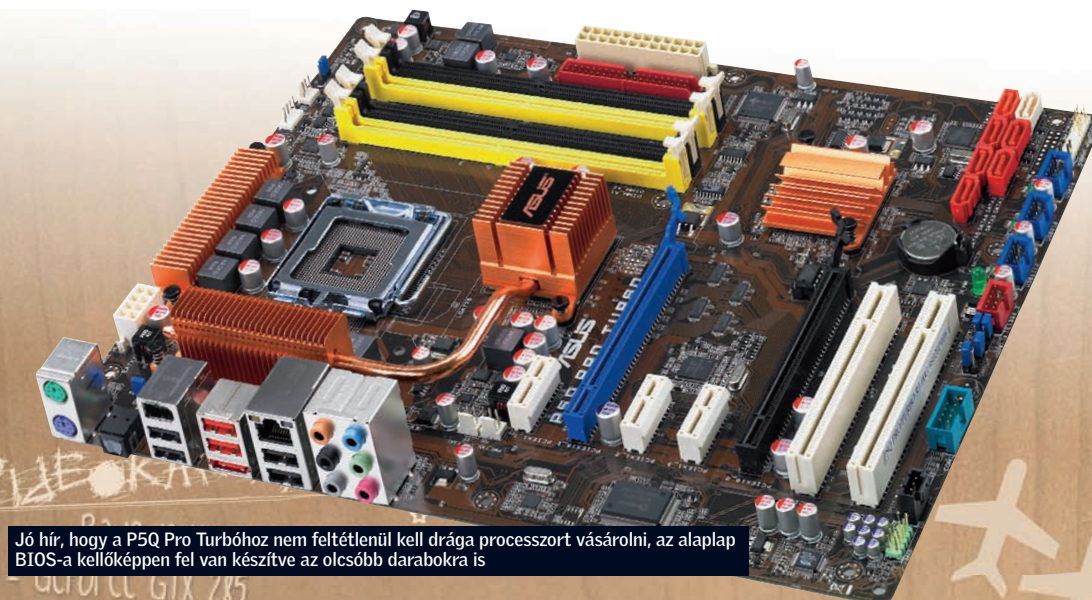
Olykor azonban szükség van egy kis energiatakarékosságra is, amelyhez az EPU 6-Engine technológia asszisztál. Ez a megoldás a pillanatnyi terhelés hatására változtatja a rendszer



egyes komponenseinek adott energia mennyiségét, amellyel áramot és közvetve pénzt is spórolhatunk. A spórolást egyébként az operációs rendszerrel is megejthetjük, lévén az alaplap fel van szerelve egy olyan mini rendszerrel, mellyel több alapfeladat is elvégezhető. A pár másodperc alatt elinduló

ExpressGate-tel internetezhetünk, e-mailezhetünk és cseveghetünk is, de akár arra is alkalmas, hogy a nyaralás alkalmával készített fotókat diavetítés formájában játsszuk le a családtagok előtt. Az előre telepített programok között játékokat is találni, ám nem ezen minikalandok miatt fogjuk elindítani az ExpressGatet.

Már csak azért sem, mert ha tényleg játékra kerül a sor, akkor a többség feltehetően inkább a két darab tizenhatosoros PCI Express foglalatba helyezhető Radeon grafikus kártyát használná ki, a csaták hangjait pedig érthető okokból a nyolccsatornás hangkodeken keresztül ajánlatos élvezni. Jó hír, hogy a P5Q Pro Turbohoz nem feltétlenül kell drága processzort vásárolni, az alaplap BIOS kelőképpen fel van készítve az olcsóbb darabokra is, legyen az akár egymagos Celeron vagy kétmagos Pentium variáns. A memóriabővítés miatt sem kell aggodalmaskodni, ez a típus még nem a DDR3-as korszak hírnökei közül való, a négy bővítőhelybe a jó öreg DDR2-es modulok illeszkednek bele. Azokból viszont akár 16 gigabájtnyi is kezel a lap, a maximális üzemfrekvencia pedig túlhajtással átlépheti az 1200 megahertzes határt.



Az ASUS P6TD Deluxe alaplap

Xtreme Phase áramellátási megoldás - Csúcsteljesítményt élvezhetünk maximális hatékonyság mellett



Az innováció éllovasa

Az elmúlt két évtized során az ASUS mindig is hitt a „Tervezés a lényeg” megközelítésben és büszkeséggel tekint a mesterien megtervezett és kifejlesztett alaplapokra. Miközben a társaság folytatja az ágazat színvonalát emelő innovációk továbbfejlesztését, bepillantunk a kutató- és fejlesztőmérnökök kemény munkáját feltáró történetekbe.

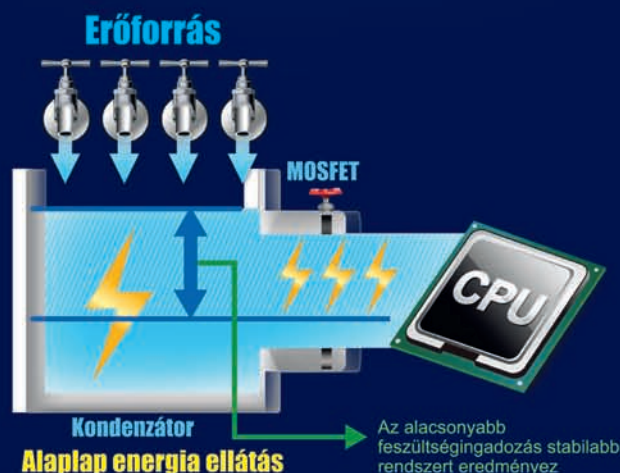
Az ASUS a forradalmi Xtreme Phase energiaellátási megoldással új mércét állít fel

A nagyobb teljesítmény utáni véget nem érő hajsza

Az alaplapok energiaellátó rendszereinek konstrukciói azóta váltak döntő jelentőségűvé, hogy a túlvezérlés népszerűsége fokozódik, és a Pentium 4 megjelenése óta a CPU-k áramfogyasztása folyton folyvást növekszik.

A Power Phase Design mögött húzódó elmélet

Hogy jobban megértsük a fázisáramos kialakítást, egy vízcsapot használunk a lényeg szemléltetésére. Amikor több víz folyik a csapból mint amennyire szükségünk van, akkor egyszerűen elzárjuk a csapot vagy csökkentjük a víz folyását. Amikor több vízre van szükségünk, jobban megnyitjuk a csapot, hogy növeljük a kifolyó víz mennyiségét.



Egy jó áramellátási rendszer zökkenőmentes működés mellett a legalacsonyabb feszültségingadozást biztosítja a CPU számára.

Az ASUS Xtreme Phase Power Design egy kifinomult tervezésű energiaellátó rendszer, amely egy vezérlőből, fém-oxid-félvezető térvezérlésű tranzisztorokból (MOSFET), kondenzátorból és egy fojtótekercsből áll. Automatikusan szabályozza az áram erősségét és feszültségét annak érdekében, hogy bármilyen terhelés mellett maximális energiahatékonyságot szolgáltatson. Ez jobb hűtési megoldást eredményez, és hozzájárul az alaplap és a különböző komponensek élettartamának a meghosszabbodásához.

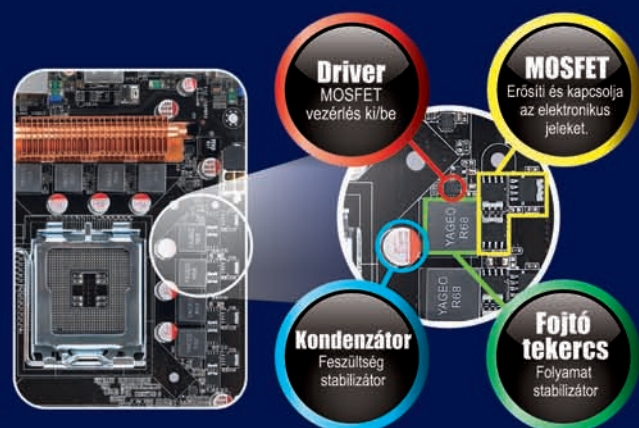
Az ASUS volt az első innovátor, amely feltalálta a nyolcfázisú energiaellátó egységet. A többfázisú konstrukciók érzékenyebbek az áramfelvételi igényekkel szemben és a feszültségingadozások minimalizálásával stabilizálják az áramellátást.

Vezető az áramfázisos technológia fejlesztésében

A túlvezérlést praktizáló népes taborának kiszolgálása érdekében az ASUS bemutatta a P45 és X58 alaplapokat, amelyek a 16 fázisú energiaellátó megoldással felszerelt első alaplapok.

A kiváló energia ellátás elemei =

Driver + MOSFET + Fojtó tekercs + Kondenzátor

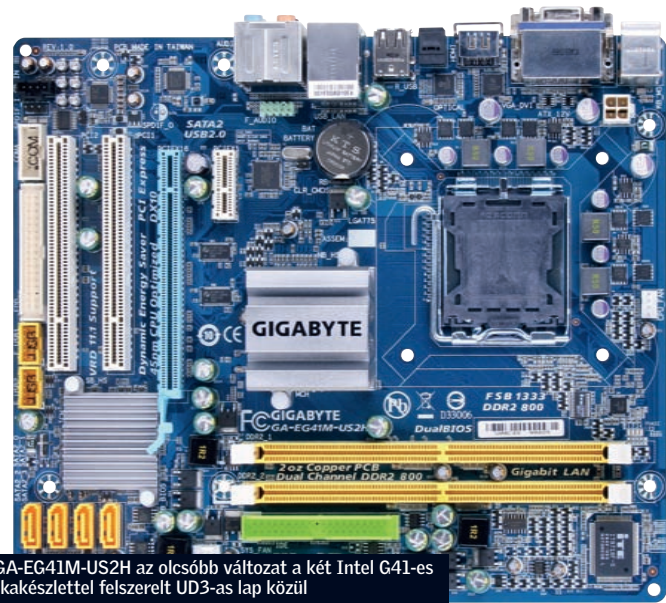


INTEGRÁLT ALAPLAPOK WINDOWS 7-TÁMOGATÁSSAL

Ha a játék annyira nem fontos, a gépfejlesztést viszont olcsón szeretnénk megúszni, akkor a Gigabyte G-sorozatú alaplapjai jelentik a legjobb választást.

BIZONYÁRA SOKAN ELBORZADTATOK AZ INTEGRÁLT SZÓ LÁTTÁN, hiszen hogy lehet az, hogy mi integrált grafikus vezérlővel felvértezett alaplapot szeretnénk ajánlani nektek. Nos, abban igazatok van, hogy ez az „i” betűs szó egyáltalán nem hangzott túl jól a korábbi években. Aki csak tehette, szidta ezeket a hardvereket, hiszen a kedvező árcédula általában gyenge teljesítményt és megbízhatatlanságot is jelentett egyben. Amióta azonban az AMD komolyabban is beszállt erre a piacra, azóta a versenytársak is kénytelenek voltak végrehajtani olyan fejlesztéseket, amiket minden bizonnyal csak jóval később, esetleg más formában tettek volna meg. Így fordulhatott elő, hogy a piacról kikopni alig akaró 945G lapkakészletet egyszer csak egy komplett termékcsalád váltotta le, amelyet aztán egy újabb követett a 4-es szám bővítésében. A G4x-es lapkakészletpark közös jellemzője a megújult integrált grafikus vezérlő, amely a GMA X4500HD vagy X4500 nevet kapta, attól függően, hogy tartalmaz-e hardveres HD-videógyorsítást vagy sem. A G45-ös változatokra az előbbi a jellemző, az itt-ott butított G41-be azonban már csak a normál X4500-as férhetett bele. No, erre a készletre mutatott be két alaplapot is nemrég a Gigabyte, ame-

lyek már természetesen a gyártó Ultra Durable 3 technológiája szerint készülnek. Ez a gyártási módszer több ponton is megváltoztatta az alaplapok készítését – ennek eredményeként stabilabb és hosszabb távú működésre képes termékekkel gazdagodhatnak a felhasználók. Az egyik legfontosabb változást az alaplap rétegei közé helyezett két uncia réz jelenti, amely a keletkezett hő hatékonyabb elosztása miatt alacsonyabb rendszerhőmérsékletet eredményez. A processzor körül, a tápellátó fázisok környékén ez a csökkenés akár 50 Celsius fok is lehet. Milyen jól jönne ez a kis gyártástechnológiai előrelépés túlhajtás esetén!... A Gigabyte G41-es alaplapjait azonban nem az üzefrekvenciák hajszolására tervezték, hanem elsősorban egyszerűbb irodai és multimédiás gépek alapjaként jöhetnek számításba. A GA-EG41M-US2H az olcsóbb változat a két UD3-as lap közül, csupán két memóriafoglalat található rajta – emiatt egyébként kisebb is –, illetve a külső tárolók számára csupán az USB-kapuk állnak rendelkezésre. Ezzel szemben az EG41MF-US2H-ra már négy memóriásín került, ami azért jó hír, mert így valamivel könnyebb megoldani az esetleges memóriabővítést. Továbbá a gyártó által oly sokszor alkalmazott Texas Instruments FireWire-vezérlő is megtalálható a nyomtatott áramkörön, ami-



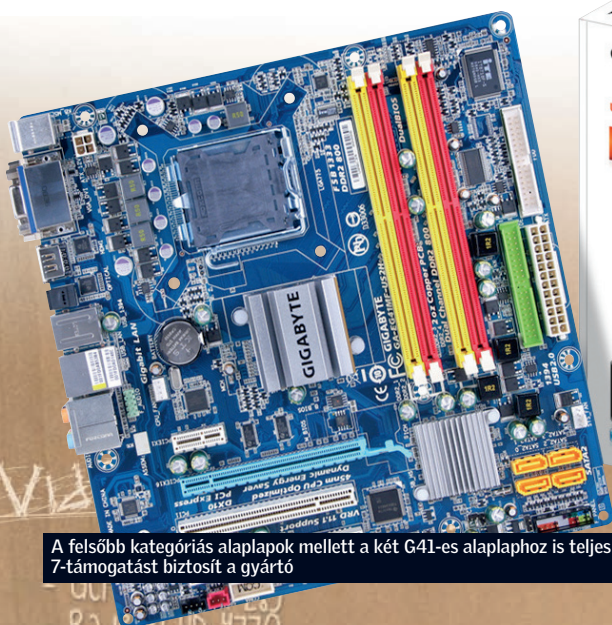
A GA-EG41M-US2H az olcsóbb változat a két Intel G41-es lapkakészlettel felszerelt UD3-as lap közül

hez egy hátlapi és egy kivezetésként élő aljzat tartozik.

DICSÉRETES GYÁRTÓ TÁMOGATÁS

Mindkét alaplapot a gyártó Dual BIOS megoldásának megfelelően szerelték fel, ami egészen pontosan azt jelenti, hogy valami nagy butaságot kell tennünk ahhoz, hogy az alaplap többé ne induljon el egy

BIOS-frissítést követően. Amire egyébként még szükség lehet, hiába közelednek a Core i3-as és i5-ös processzorok. A kétféle Celeronokkal ugyanis még csak most tér át a 45 nanométeres gyártástechnológiára az Intel, tehát várhatóan a Gigabyte G41-es alaplapjaihoz is folyamatosan el fognak készülni a kellő támogatást adó BIOS-verziók. A gyártóval ilyen téren nem szokott baj lenni, ahogy az egyes vezérlők beüzemeléséhez szükséges eszközzelbiztosítás is jól megoldott az adott termékek honlapján. Mivel a Windows 7 hivatalos megjelenése már itt van a nyakunkon, ezért a Gigabyte is jó előre felkészült az új operációs rendszer fogadására. A felsőbb kategóriás alaplapok mellett a két G41-es alaplaphoz is teljes Windows 7-támogatást biztosít a gyártó, azaz minden egyes letölthető meghajtóprogramból létezik egy 7-es variáns is. Aki tehát olcsón szeretné megúszni a gépfejlesztést, gondolkozzon el a két G41-es Gigabyte alaplapon, a Windows 7-támogatás és az alacsony ár ellenére nyújtott bőséges szolgáltatáskínálat megfontolandó vétellé teszi őket. Aki viszont inkább a tuning terén jeleskedne, de még nem óhajt Core i7/i5-re váltani, annak jó választás lehet az ASUS P5Q Pro Turbo, amelyre akár komoly erővel bíró CrossFireX grafikus alrendszer is építhető.



A felsőbb kategóriás alaplapok mellett a két G41-es alaplaphoz is teljes Windows 7-támogatást biztosít a gyártó



GIGABYTE™



G41: New standard in hi-def entertainment

MÉG TÖBB ÉLMÉNY

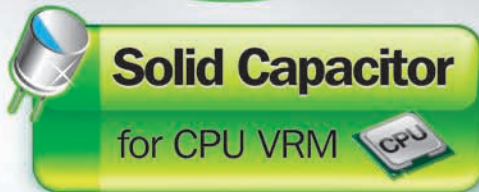
Teljes Windows® 7-támogatás

DX10 **HDMI™** **DVI**

MÉG NAGYOBB HATÉKONYSÁG
WINDOWS 7-TEL

SZÉLESKÖRŰ HD-KÉPESSÉGEK
HDMI-VEL

MÉG NAGYOBB JÁTÉKÉLMÉNY INTEGRÁLT
DIRECTX 10-ES GRAFIKÁVAL



S-SERIES Easy Energy Saver Alaplapok

Intel® G41 + ICH7 lapkakészlet

GA-G41M-ES2L (rev. 1.0)

- Easy Energy Saver technológia
- 45 nm-es Intel Core többmagos processzorok támogatása 1333 MHz-es FSB-vel
- Kétszatornás DDR2-800 memória
- Integrált Intel GMA X4500 grafika (DirectX 10)
- Nagysebességű gigabites Ethernet
- 8 csatornás HD-hang
- Szabadalmaztatott Dual BIOS-technológia



www.giga-byte.hu

Az itt leírt sebességeket a GIGABYTE nem garantálja. A specifikáció és a termék megjelenése előzetes figyelmeztetés nélkül változhat. Minden márkánév és logo a megfelelő tulajdonosok birtokát képezi. A tuningolásból adódó károkat a felhasználó vállal felelősséget. A GIGABYTE nem vonható felelősségre szerencsétlen, instabil működésért vagy meghibásodásért, ami ebből fakadónan a processzort, az alaplapt vagy bármely más komponentt érint.



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

ACER ASPIRE PREDATOR

Körülbelül két évvel ezelőtt úgy döntött az Acer, hogy beszáll a játékos PC-k piacára. A G7700-as kódnéven futó konfiguráció a Predator nevet kapta

JÓ SOKAT kellett várunk az Acer első, kifejezetten játékos felhasználók számára készített masinájára. A Predator fantáziánévvel ellátott gépezetet még a Core 2-es processzorok fénykorában jelentette be a gyártó, a legbrutálisabb összeállításban Core 2 Extreme QX9650 ketyegett egy nForce 790i Ultra SLI alaplapon.

Láthatóan a gyártó büszke erre az időszakra, ugyanis csak most, két évvel a bejelentés után döntöttek úgy, hogy egy kicsit megreformálják a ragadozó belsejét. Nagy változtatások nem történtek, csupán ott nyúltak a géphez, ahol már létezhet egy modernebb, gyorsabb fejlesztés.

A G7700-as modellt jelenleg négyféle kiépítésben kérhetjük. Ebből kettő négymagos Core 2 Q9000 és Q8000-es központi egységen alapul, a másik párban viszont a Core i7-es platform jelenti az alapot. Sajnos annyira még nem friss a konfigurációs lista, hogy akár a legújabb 975 Extreme Edition CPU is elérhető legyen a Predatorhoz, de szerintünk a 965-ös elődmodell sem vall szégyent a narancssárga géptestben. A kisebbik i7-es gépbe 940-est ajánl a gyártó. A nálunk vendégeskedő demógép annyiban mindenképpen egyedinek tekinthető, hogy a legkisebb 920-as dolgozik benne, a hűtési mód-

szer azonban a boltokban megvásárolható gépekben találhatóval egyezik meg. A processzoron nem más, mint a vízhűtések készítésére (is) specializálódott Asetek kreálmányát találtuk, ami meglepően kompakt méretével többeket elbizonytalanított afelől, hogy mi is ez tulajdonképpen. Sajnálatos tény, hogy a rendszer csupán a központi egységet hűti, és később sem csatlakoztathatunk pluszblokkokat hozzá. További kis kellemetlenség, hogy a ház hátsó felére rögzített hőleadó bordára egy igen erőteljes motorral felszerelt ventilátor került, ami üzem közben csendesen végzi ugyan a dolgát, be- és kikapcsolás alatt viszont nagy hangon mutatja be, mekkora maximális percekénti fordulatra képes.

A Predator alaplaja egy számunkra ismeretlen gyártmányú X58-as lapkakészlettel szerelt variáns, amelyen aprócska ventilátorral megtámogatott hőcsöves borda hűti a kétlapkás készletet. A kis ventilátort látva először megijedt a komplett GS-team, ám legnagyobb meglepetésünkre a kis szélkavaró hangtalanul teszi a dolgát az északi híd felett. A tizenhatszoros PCI Express foglalatokból három található a zöld nyomtatott áramkörön, így evidens, hogy ezt ki is használja majd az Acer. Demógépünkbe sajnos csak egy NVIDIA GeForce GTX 285-ös kártyát szereltek, a csúcsváltozatba azonban még kettőt kérhetünk az egy GPU-s vezérlők királyának kikiáltott típusból.

A háromutas SLI-vel azonban érdemes vigyázni annak, aki csendes üzemre vágyik, a három VGA együttesen bizony rendesen kihallatszik a robotdizájnos házból. Rendkívül ötletes a merevlemez fiók kialakítása, amibe összesen négy SATA-s egységet installálhatunk. A legerősebb Predatorhoz két 1 terabájtos háttértár jár, amelyeket akár RAID 0



vagy 1 kötetbe is rendezhetünk. Az alapértelmezett állapot azonban külön kezel a két monstrumot, az operációs rendszert tartalmazó HDD-fiókjára ráadásul egy figyelmeztető matrica is került, miszerint ezt a tárat, ha lehet, ne vegyük ki üzem közben. A narancssárga fémpajzs mögött rejlő bordaszerű előlap felső részén két optikai meghajtónak van hely, amelyeket két, gombnyomásra középen kettényíló „csáp” rejti. Újabb utalást jelent a Predator című filmre a háromszög alakú bekapcsológomb, amin nemcsak a bekapcsolt állapotot és a HDD-aktivitást, hanem a hálózati forgalmat is egy LED jelzi vissza. Picivel feljebb egy fixen szerelt csatlakozópanel található, amelyen négy darab USB és a szokásos audiolycakcskák kaptak helyet. Ha ez nem lenne elég, akkor további egy USB-t használhatunk a kártyaolvasó rései mellett. Mindezt a már említett felnyitható pajzs rejti, ami felfelé és lefelé is elég légiesen mozog, utóbbi esetben nyugodtan elengedhetjük, a csillapításnak hála szép halkán áll vissza az eredeti állapotába. Fontos tudnivaló, hogy belső alkatrész cseréje esetén előbb az előlapi műanyagot kell lecsavarozni, majd csak ezután jöhet az oldallap levétele. Egyébként csak kellőképpen rutinos felhasználóknak ajánljuk a gépben való matatót,

ugyanis a Predatorban pont annyi egyedi megoldás van, ami már könnyedén zavarba ejtethet egy kezdőnek minősülő felhasználót.

A géphez a Logitech kiegészítőit csomagolja a gyártó. A G15 billentyűzet és a G5-ös egér remek választásnak mondható, kár, hogy további G-s termékeket nem ad ajándékba az Acer. A konfigurációhoz nem jár alaplóból a G24-es monitor sem, ami narancssárga színe alapján le sem tagadhatná, elméletileg mely termékhez tartozik. Ami a gép teljesítményét illeti, hozzá az elvárható szintet, minden általunk kipróbált játék úgy futott, ahogy futniuk kell egy Core i7 processzorral és egy NVIDIA GeForce GTX 285 grafikus kártyával felszerelt gépen. Sajnáljuk, hogy nem a legerősebb konfigurációt kaptuk kézhez, oly rég teszteltünk háromutas SLI-t, hogy már nem is tudjuk, milyen az, amikor lecsap a GeForce őserő a GameStar szerkesztőségére. **GS**



GameStar 90

Ára: inkább nem is merjük leírni

Sajnos úgy néz ki, hogy hazánkban nem vásárolhatjuk majd meg Acer Aspire Predator, szóval az álom továbbra is álom marad



ASUS ROG MATRIX sorozatú grafikus kártyák

Erőfölény a 114%-kal megnövelt teljesítménnyel és a 115%-os túlvezérlési stabilitással

A Super Hybrid Engine (SHE), iTracker2, Extreme Cooler technológiákkal és további életbevágó fontosságú funkciókkal felvértezett ROG MATRIX GTX285 nélkülözhetetlen fegyver minden játékos számára. A SHE 14%-kal pörgősebb teljesítményt biztosít, amivel egy fantasztikus, 6013-ról 6879-re javuló pontszámról és 15%-kal jobb túlvezérlési stabilitásról tett tanúbizonyságot a 3Dmark Vantage teljesítménymérő program extrém beállításos tesztje során. Az öt fokozatú LED kijelzők segítenek abban, hogy figyelemmel kísérjük a GPU terhelését, miközben az innovatív iTracker2 használatával a rendszerbeállítás csupán egy kattintás kérdése. A világon egyedülálló BIOS író és helyreállító alkalmazása haladó irányítást biztosít a grafikus kártyánk fölött. Végül, de nem utolsósorban a speciális tervezésű Extreme Cooler hűtési megoldás 12%-kal jobb hőelosztási hatékonyságot biztosít. Mindezekkel készen állsz arra, hogy elképesztő sebességgel és ámulatba ejtő teljesítménnyel semmisítsd meg az ellenségeid a játék során, miközben a ROG MATRIX GTX285 gondoskodik arról, hogy megőrizd a hidegvéredet!





GALAXIS 3D-ÚTIKALAUZ STOPPOSOKNAK

Kipróbáltuk az NVIDIA legújabb 3D-s technológiáját, amelyhez a Samsung I20 hertzes monitora és a Galaxy két videokártyája asszisztált //ZeroCool

A HÁROMDIMENZIÓS tartalmak iránti érdeklődés az utóbbi néhány évben egyre nő. A 3D-s IMAX-mozifilmek mellett egyre több hagyományos filmet vetítenek opcionálisan térbeli technológiára alapozva. A mozi azonban nem minden, a számítógépes játékok piacán is régóta napirenden van a sík képernyőkön látható 3D-s terek „kiterjesztése”. Terjedelmi okokból nem szeretnénk jobban befolyolni a sztereoszkopikus megjelenítés rögzítés múltjába, így röviden annyit mondanánk, hogy a piros/kék (úgynevezett Anaglyph) és polarizált lencséken alapuló passzív szemüvegeknél sokkal jobb hatásfokkal működnek az aktív szemüvegek – mint amilyen a 3D Vision is. Mindhárom módszerben közös, hogy a látás sajátosságait (a binokuláris parallaxis-eltérést) használja fel agyunk átverésére, amiből kifolyólag a kétdimenziós felületen vetített képet térbelinek látjuk. Az aktív szem-

üveg működése roppant egyszerű: a beépített elektronika a képfrissítéssel megegyező frekvenciával takarja el felváltva jobb és bal szemünket, így 60 hertz esetén 30 képet a jobb, 30 képet pedig a bal szemünkkel látunk. Természetesen a „letakargatásos módszer” önmagában nem elegendő, hiszen a jobb és bal szemnek eltérő képet kell vetíteni. Gyakorlatilag tehát ez azt jelenti, hogy a jobb szemnek szánt képet csak a jobb szem láthatja (tehát addig a bal szem van eltakarva) és fordítva. Hogy a megfelelő kép megjelenítése és a lencsék letakarása is a megfelelő időben történjen, szinkronizálni kell a szemüveg és a kijelző képfrissítési frekvenciáját, de ez ma már nem probléma, mint azt később is láthatjuk majd.

MOST AKKOR ÚJ VAGY SEM?

A háromdimenziós megjelenítés nem új keletű találmány még PC-s téren sem, ugyanis az ASUS már a 10 évvel ezelőt

megjelent TNT2-lapkakészletes V3800 Deluxe-hoz mellékelte egy, a 3D Visionhöz hasonló szemüveget. Az ASUS a V6600 Deluxe után letett a projektről, mivel az nem volt túl sikeres. Egyrészt az egész csomag túl drága volt, másfelől a szoftver sem volt a legjobb, illetve az alacsony képfrissítési frekvenciából adódó vibrálás tovább erősítette a sztereoszkopikus látvány gyakran tapasztalt mellékhatásait (fejfájás, hányinger, látászavar stb).

Éppen ezért a GeForce 3D Vision szinkronizált szemüvegnél a vibrálás csökkentésére fektették a hangsúlyt, amelynek legkézenfekvőbb módja a képfrissítési frekvencia megduplázása, tehát a szemüveg használata kevésbé fárasztja el a szemet és folyamatosabb mozgást tesz lehetővé. Éppen emiatt olyan megjelenítőre van szükség, amely képes ekkora képfrissítési frekvenciát előállítani. Ez lehet akár katódsugárcsőes monitor, DLP-kijelző





vagy kivetítő, valamint LCD-panel is. Utóbbiakra nem jellemző, hogy tudnának 100–120 hertzes képfrissítési frekvenciát, ezért a Samsung kifejezetten erre a célra fejlesztette ki a SyncMaster 2233RZ-t, ami normális monitorként is használható. A kijelzőn és szemüvegen felül szükség lesz egy kompatibilis grafikus kártyára (ami csak és kizárólag NVIDIA lehet, méghozzá a GeForce 8-9-2XX kártyák valamelyike), valamint speciális meghajtóprogramokra. Visszatérve a hardverre, a szemüveg kidolgozása sokkal jobb, mint a 10 évvel előtti modellé és az ornyereg-gumi is cserélhető a kényelmesebb viselet érdekében. A korábban említett szinkronizálás a szemüveg mellé adott infrasaragas központi vevőegység segítségével történik, ami a PC-hez USB-kapun, DLP-kijelzőhöz vezetékkel csatlakozik, tehát PC-nél a szemüveg vezeték nélkül használható – a tápellátásról beépített akkumulátor gondoskodik, ami teljesen feltöltve 40 óráas használatot biztosít.

A KÁRTYÁK, AMIKET HASZNÁLTUNK

Sokat gondolkodtunk azon, hogy mely NVIDIA grafikus vezérlővel vágjunk bele a 3D Vision kit tesztelésébe. Az első ötlet az volt, hogy azonnal vessük be az egyik GeForce GTX 295-ös kártyánkat, és akkor tuti nem lesz probléma a sebességgel, ám a két GPU-s szörnyeteg hazai elterjedtsége össze sem hasonlítható bármely másik középkategóriás társának népszerűségével. Kis gondolkodás után a Galaxy két GeForce GTS 250-es modellje mellett döntöttünk, mivel így azt is ki tudtuk próbálni, hogy SLI-be kötve is hibátlanul működik-e a 3D-s megjelenítés. Nos, jelentjük, semmi problémánk nem akadt, a két, fejenként 128 darab stream processzorral felszerelt vezérlő azonnal készen állt a 3D-s bevetésre. Kis meglepetést okozott, hogy a kártyák ránézésre eltérőek, de a közelebbi vizsgálat kiderítette, hogy csupán a felszerelt

hűtés tekintetében különböznek a vezérlők, a nyomtatott áramkör kialakítása és a rajta lévő alkatrészek pontosan ugyanúgy helyezkednek el a két tesztdarabon. Ha választanunk kellene, akkor zárt burkolatú, a meleg levegőt a házból kifelé fújó változat mellett tennénk le a vok-sunk, ugyanis hatékonyságban és zajban is jobban teljesített, mint a nagyobb ventilátorral, ámde egyszerűbb bordával felszerelt GTS 250. Az üzemi-frekvenciák tekintetében az NVIDIA ajánlását követte a Galaxy, de bárki könnyedén változtathat ezen az állapoton a gyártó saját fejlesztésű Xtreme Tuner tuningalkalmazása használatával. Mi most nem kínoztuk a VGA-kat, inkább a 3D Vision telepítésébe vágunk bele.

A TELEPÍTÉSE MENETE

Még mielőtt belevetnénk magunkat a játékok 3D-s élvezetébe, el kell végeznünk pár rendszerellenőrzést, illetve feltételül végig kell csinálnunk a 3D Vision meghajtóprogramjának beállítási varázslóját. Az első és legfontosabb tudnivaló, hogy a technológia csak Windows Vista és Windows 7 operációs rendszereken működik, az XP számára az NVIDIA nem ad támogatást. Következő lépésként ellenőrizzük a grafikus kártyánk pontos típusát, aminek legalább egy GeForce 9600 GT szintű kártyának kell lennie, különben könnyedén csalódhatunk majd a 3D-s teljesítményben. Ha esetleg nem tudjuk megállapítani, hogy mely GeForce vezérlő üzemel a gépünkben, akkor sem kell aggódnunk, az NVIDIA egy böngészőből indítható segédeszközt helyezt el a weboldalán, amely gyorsan kideríti, hogy alkalmas-e számítógépünk a 3D Vision használatára.

Ha mindent rendben talál a kis ellenőrzőprogram, akkor kezdetét veheti a szükséges eszközzeltelepítés. Mint a legtöbb USB-s eszköznél, most se siessünk el a vevőegység beüzemelését, előbb a szoftveres installáláson kell túlesnünk. A csomagban lévő

telepítőlemez elavultsága miatt már nem tudjuk ajánlani, így magunknak kell beszereznünk a grafikus kártyához, és a szemüveghez szükséges meghajtókat. A GeForce driver letöltése remélhetőleg senkinek nem okoz gondot, viszont a 3D Visiont kiválasztva két módszer szerint járhatunk el. Egyszerűbb megoldásnak tűnik, ha leszedjük a teljes lemezképet, ami együtt tartalmazza a GeForce és 3D Vision meghajtót, de mi inkább a külön-külön történő letöltésre buzdítanánk, hiszen a teszt ideje alatt pont előfordult, hogy közben a GeForce meghajtó frissült, addig a 3D Vision illesztőprogram nem változott. A tökéletes működéshez pedig szükség van az azonos verziószámokra. A 3D Vision eszközzeltelepítő a szükséges fájlok felmásolását követően elindítja a beállítási varázslót, amelynek első lényeges pontján rögtön választanunk kell a két elérhető technológia közül. A piros/kék szemüveges út mellett is dönthetünk, ám tudni kell, hogy ezt a megjelenítési formát az NVIDIA is csupán demonstrációként kezeli, az igazi látványorgia a shutteres szemüveggel érhető el. Esetünkben ugye ez a választás volt kézenfekvő, amelyet a vevőegység beállítása, illetve annak pozíciójának megadása követte. Végül pedig három tesztábrával ellenőrizhetjük szemüveges látásunkat, először a bal és jobb szemet egyenként, majd pedig mindkettőt. A varázslót egy látványos diavetítés zárja, ami 3D-s képekben mutatja meg azokat a fontosabb játékcímeket, amelyek kiválóan támogatják a 3D Visiont. Itt várhatóan többeknek leesik majd az álla, a gyártónál ugyanis különösen ügyeltek arra, hogy a lehető legtökéletesebb 3D-s élményt adó képkockák kerüljenek be a képek közé.

MÉG MINDIG NEM AZ IGAZI

A próba során vegyes érzelmek alakultak ki bennünk, amiért elsősorban a szoftverek okolhatók, amelyek még nincsenek felkészítve a sztereoszkopikus megjelenésre, vagy ha mégis, akkor még nem tökéletesek. A látvány önmagában rendkívül izgalmas és szórakoztató, de csak egy ideig, mert hiába a nagyobb képfrissítési frekvencia, még mindig zavaró a vibrálás – főleg akkor, ha a kijelzőn kívül van más is a látóterünkben, például egy irodai neon fénycső. Szerkesztőségi tesztünk során kiderült, hogy minden ember másként viseli a 3D-s megpróbáltatásokat, egyesek azonnal panasszal éltek, mások viszont akár órákig is el lettek volna a szemüveggel a fejükön. A többség számára zavaró volt, hogy egyes játékoknál a térhatású képre kétdimenziós feliratokat tesznek, ami így nehezebben olvasható, hiszen arra másképp kell fókuszálnia a szemnek. Ez természetesen nem az NVIDIA vagy a Samsung hibája, de a problémával, úgy néz ki, kénytelenek leszünk megbarátkozni. A térhatás megalkotásával egyébként nem akadt különösebb gondunk, a vevőegységen elhelyezett mélységállító tekerővel bármikor javíthatunk a látványon. A támogatott játékok listáját egyébként bárki megnézheti az NVIDIA oldalán, a „Fair” csoportba sorolt címeket azonban mi már nem ajánlanánk kipróbálásra, mert ilyenkor rögtön azt érezhetjük, hogy kidobott pénz volt a GeForce 3D Vision kit és a hozzá tartozó monitor.

A próbák során használt 120 hertzes Samsung SyncMaster 2233RZ jól vizsgázott a pörgős és lassabb cselekményvezetésű játékok alatt is, de sajnos az 1680x1050 képpontos felbontás ma már kevés a 96 ezer forintos árkategóriában. [GS](#)



A megújult vásárlási tanácsadóban feltüntetett bruttó árak csupán tájékoztató jellegűek, az internetről és nagyobb budapesti boltok árlistájából válogattuk össze. Ezek a lapleadáskor érvényes pillanatnyi állapotot tükrözik.

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

//Matteo

MEREVLÉMEZ



SEAGATE FREE-AGENT XTREME 500 GB

ÁRA 27 500 Ft
WEB www.seagate.com

Az elegáns dizájnú, fekete színre fújt eszközt USB 2.0, FireWire 400 és eSATA-csatlakozásokkal is ellátták, azaz a nagyfokú kompatibilitás mellé nagy sebességű adatátvitelt is kapunk. Beüzemeléséhez nem szükséges külön eszközt, az adataink védelmével kapcsolatos szoftvereket pedig előre telepítve találjuk meg a tárhelyen. Külön kiemelő a biztonsági mentéseket végző alkalmazás, amellyel automatikus módon is lementhetjük gépünk pillanatnyi állapotát.

BLU-RAY OLVASÓ



OPTIARC BDUX10S

ÁRA 13 500 Ft
WEB www.sonyrec-optiarc.com

Kicsit sok idő kellett hozzá, de 2009 végére legalább egy olyan Blu-ray meghajtó van a piacon, amiért már nem kell egy kisebb vagyont kifizetni. Az Optiarc BDUX10S modellel azonban érdemes vigyázni, ez a meghajtó ugyanis csak olvásópoptikával van felszerelve, a CD/DVD-lemezek írásához más egységet kell választanunk. A BDUX10S tehát leginkább második meghajtónak ajánlható, ha a Blu-ray lemezek lejátszásához szükséges többi követelménynek is megfelel a gépünk.

WEBKAMERA



GENIUS VIDEO-CAM LOOK 315FS

ÁRA 3750 Ft
WEB www.genius.hu

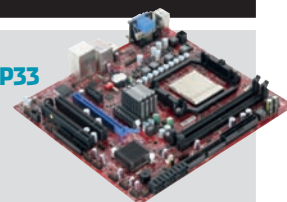
A nagy focirajongóknak kihagyhatatlan vételt jelent a Genius focilabda formájú webkamerája, a 315FS. A VGA-felbontású szenzorral szerelt labdacska tudásától nem kell hanyatt esni, ennél a terméknel egyértelműen a külső számít. Az USB-adatkapcsolaton keresztül kommunikáló eszköz legfeljebb 640x480 képpont felbontásban rögzít videót, másodpercenként pedig 30 képkockát jelenít meg.

TOP TIPP

ALAPLAP

MSI 760GTM-P33

ÁRA 16 990 Ft
WEB www.msi.com.tw



A tajvani gyártó nemrég mutatta be legújabb AMD-s alaplapját, ám az új modell nem a Socket AM3-as flottát erősíti, hanem még a jó öreg AM2+ tokozáshoz készült. A 760GTM-P33 egy microATX-méretű deszka, amelyet a gyártó elsősorban olcsó otthoni gépekbe ajánl. Az integrált grafikus maggal felszerelt 760G-s lapkakészlet sajnos nem alkalmas komolyabb multimédiás műveletek támogatására, azaz ha HTPC-t szeretnénk építeni, akkor a minimumot továbbra is a 780G jelenti. Ez azért van, mert az „íjdonság” nem tartalmazza a második generációs UVD-egységet, így nem képes hardveresen gyorsítani a HD-videók lejátszását. Ennek következtében a HDMI és DisplayPort támogatása sem része az alapfelszereltségnek, az MSI alaplapján is csupán egy analóg és egy DVI-kimenet található. A játékosoknak rossz hír, hogy a lapkában a Hybrid CrossFire üzemmódot is letiltották. A butítások miatt azonban olyan áron lehet forgalomba hozni a 760G alaplapokat, amely komoly piaci résztvevővé avasztja pl. az MSI 760GTM-P33-at. A közel 17 000 forintot kóstáló alaplap a gyártó közlése szerint a legerősebb negyedosztályú Phenom II processzorokkal is elboldogul, illetve a Socket AM3/AM2+ átjárhatóság miatt minden bizonnyal a jövőben megjelenő központi egységekkel sem lesz problémája.

TÁPEGYSÉG



GIGABYTE SUPERB 460 W

ÁRA 11 300 Ft
WEB www.gigabyte.com.tw

Az egyik legolcsóbb 460 wattos tápegységnek számító Gigabyte SuperB kiváló választás lehet azok számára, akik nem fizethetnek ki súlyos tizedeket egy tápegységért. A 460 wattos SuperB bőven elegendő teljesítményt képes nyújtani egy erős középkategóriás gép számára, ám VGA-fejlesztés során korlátozó tényező lehet az egyetlen PCI Express tápcsatlakozó. A tápot felszerelték a kellő védelmekkel, belső alkatrészeit pedig egy csendes, 12 centiméteres ventilátor hűti.

NETBOOK



ACER ASPIRE ONE 751H

ÁRA 112 500 Ft
WEB www.acer.hu

Az Acer felismerte a felhasználók lankadatlan érdeklődését, ennélfogva egy egész termékcsaláddal kíván borsot törni a versenytársak orra alá. A 751H nagy előnye a korábbi típusokhoz képest a megnövekedett képernyő, amelynek a felbontása egészen pontosan 1366x768 képpont. Ez és a 11,6 hüvelykes képátló egészen használhatóvá teszi az új Aspire One-t és a Z sorozatú Atomot, viszont a GMA950 integrált grafikus vezérlő miatt továbbra sem szabad csúcsteljesítményt elvárunk tőle.

SSD-MEGHAJTÓ



PQI S525 32 GB

ÁRA 30 800 Ft
WEB www.pqi.com.tw

A pendrive-ok gyártásában jeleskedő PQI is belépett nemrég az SSD-piacra, itt-hon azonban kevés termékét találhatjuk meg a boltok polcain. Az S525 kivételt jelent, a 32 gigabájtos meghajtót több üzletben is megvehetjük, igaz, a gigabájt/forint aránya továbbra sem túl jó. Épp ezért az S525 igazából csak rendszerlemeznek ajánlható, a 154 megabájt/másodperces olvasási és 90 megabájt/másodperces írási sebessége révén jelentős mértékben felgyorsíthatjuk az operációs rendszerünket.



MONITOROK 40 000 FT ALATT

1. LG W2042S-SF 20"
kb. 33 000 Ft
WEB www.lg.hu

2. Dell E1609W 15,6"
kb. 19 900 Ft
WEB www.dell.com

TIPP

3. Samsung 2243SN Full HD 22"
kb. 39 000 Ft
WEB www.samsung.hu

TIPP

4. Acer V223WB 22"
kb. 39 500 Ft
WEB www.acer.hu

5. BenQ E2200HDA Full HD 22"
kb. 38 000 Ft
WEB www.benq.com



MONITOROK 40 000 FT FELETT

1. Lenovo ThinkVision L2240P 22"
kb. 62 000 Ft
WEB www.lenovo.com

2. LG W2452TX-PF 24"
kb. 68 000 Ft
WEB www.lg.hu

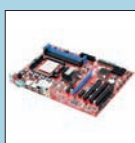
3. ASUS VH242H 23,6"
kb. 60 000 Ft
WEB www.asus.com

TIPP

4. Acer V243Hb
kb. 59 000 Ft
WEB www.acer.hu

5. Samsung 2343BW 23"
kb. 58 000 Ft
WEB www.samsung.hu

TIPP



SOCKET AM3-AS ALAPLAPOK

1. ASUS M4A79T Deluxe
kb. 50 000 Ft
WEB www.asus.com

2. ASRock M3A780GXH/128M
kb. 23 000 Ft
WEB www.asrock.com

TIPP

3. MSI 770-C45
kb. 20 000 Ft
WEB www.msi.com.tw

4. Gigabyte GA-MA770T-UD3P
kb. 24 000 Ft
WEB www.gigabyte.com.tw

5. MSI 790FX-GD70
kb. 49 000 Ft
WEB www.msi.com.tw

TIPP

MONITOR

DELL E1609W

ÁRA 19 900 Ft
WEB www.dell.com



Elsőre biztos nem ajánlanánk a Dell 15,6 hüvelykes, 1366x768 képpont felbontású monitorát, ha viszont egy frissen megvásárolt, elsősorban irodai programok futtatására alkalmas számítógéphez keresünk olcsó kijelzőt, akkor ne is keresséjük tovább. A TN+film paneltechnológiára épülő E1609W az adatait tekintve nem épp egy vizuális orgiára alkalmas megjelenítő, de úgy véljük, ennyi pénzért ne is nagyon várjunk többet. A panel fényereje 250 cd/m², kontrasztaránya 500:1-hez, betekintési szögei pedig 90 és 65 fok. Utóbbi két számadat igen megrázó, gyakorlatilag csak szemből nézve ad tökéletes képet a monitor. A képernyő válaszája 8 milliszekundum. A monitor hátlapján a szokásos tápcsatlakozó mellett csak egy analóg kimenet és egy Kensington biztonsági zárat talál.



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

| | |
|---|------------------|
| Processzor AMD Athlon II X2 250 3 GHz | 17 000 Ft |
| Processzorhűtő CPU tartalmazza | 0 Ft |
| Alaplap MSI 770-C45 | 19 000 Ft |
| Memória Kingmax 1 GB DDR3-1333 MHz | 5000 Ft |
| Grafikus kártya Gigabyte R467D3-512I | 18 000 Ft |
| Hangkártya Alaplapra integrált | 0 Ft |
| Winchester Hitachi Deskstar P7K500 320 GB | 14 000 Ft |
| DVD-író LG GH22NS40 SATA | 5000 Ft |
| Ház Cooler Master RC331 Elite | 10 000 Ft |
| Táp FSP ATX-400PNF | 9000 Ft |
| ÖSSZESEN | 97 000 Ft |
| Gyorsabb VGA-kártyával Galaxy 9600 GT Xtreme Tuner 1 GB | +10 000 Ft |
| Több memória Kingmax 1 GB DDR3-1333 MHz | +5000 Ft |

Vélemény A belépő szint képviseli azt a kategóriát, mely manapság szükséges, hogy kevésbé részletes beállítások mellett is futtathatók legyenek a legújabb játékok. Ha játsszani 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 Cooler Master Hyper TX3 | 5000 Ft |
| Alaplap Gigabyte EP45C-DS3 | 25 000 Ft |
| Memória Geil Ultra 2 GB Kit 1066 MHz | 11 000 Ft |
| Grafikus kártya MSI R4850-2D512-OC | 29 000 Ft |
| Hangkártya Alaplapra integrált | 0 Ft |
| Winchester Samsung Spinpoint T166 500 GB | 14 000 Ft |
| DVD-író LG GH22NS40 SATA | 5000 Ft |
| Ház Cooler Master CM 690 | 19 000 Ft |
| Táp Enermax 400 W ECO 80+ | 22 000 Ft |
| ÖSSZESEN | 160 000 Ft |
| Gyorsabb VGA-kártyával MSI Radeon HD 4870 1 GB | +14 000 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 részegységek kellene ahhoz, hogy ne kelljen komolyabb kompromisszumokat kötni a magasabb grafikai részletesség és az élvezhető sebesség között.

Játékteljesítmény ★★★★★



HIGH END

240 000 Ft-os PC

| | |
|---|-------------------|
| Processzor Intel Core 2 Duo E8400 3 GHz | 43 000 Ft |
| Processzorhűtő Scythe Ninja 2 Rev. B | 12 000 Ft |
| Alaplap ASUS P5Q | 28 000 Ft |
| Memória OCZ Reaper HPC 2x2048 MB | 18 000 Ft |
| Grafikus kártya Sapphire Radeon HD 4890 | 56 000 Ft |
| Hangkártya Alaplapra integrált | 0 Ft |
| Winchester WD Caviar SE16 500 GB | 19 000 Ft |
| DVD-író LG GH22NS40 SATA | 5000 Ft |
| Ház Sharkoon Seraphim Value | 29 000 Ft |
| Táp Corsair TX 650 | 27 000 Ft |
| ÖSSZESEN | 237 000 Ft |
| TV-tuner kártyával AverMedia AverTV BOX W9 | + 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 beállítást nyugodt szívvel a maximumra is húzhatunk, magasabb felbontásokban sem lesz jó ideig olyan játék, ami komolyabb problémát jelenteni neki.

Játékteljesítmény ★★★★★

PROCESSZOR-BÖNGÉSZDE

INTEL

Intel Socket 775/Dobozos

| | |
|------------------------------|-----------|
| Core 2 Quad Q9550 / 2,83 GHz | 59 000 Ft |
| Core 2 Quad Q9400 / 2,66 GHz | 58 000 Ft |
| Core 2 Quad Q8200 / 2,33 GHz | 40 000 Ft |
| Core 2 Duo E8500 / 3,16 GHz | 48 000 Ft |
| Core 2 Duo E7300 / 2,66 GHz | 27 000 Ft |
| Pentium E5200 / 2,5 GHz | 18 000 Ft |
| Pentium E2200 / 2,2 GHz | 16 000 Ft |
| Celeron E1400 / 2 GHz | 11 000 Ft |
| Celeron 430 / 1,8 GHz | 10 000 Ft |

AMD

AMD Socket AM2/AM2+/AM3 Dobozos

| | |
|-------------------------------|-----------|
| Phenom II X4 950 BE / 3,2 GHz | 65 000 Ft |
| Phenom II X4 905e / 2,5 GHz | 63 000 Ft |
| Phenom II X4 940 BE / 3 GHz | 54 000 Ft |
| Phenom X4 9650 / 2,3 GHz | 33 000 Ft |
| Phenom II X3 710 / 2,6 GHz | 30 000 Ft |
| Phenom II X2 550 BE / 3,1 GHz | 28 000 Ft |
| Athlon II X2 250 / 3 GHz | 24 000 Ft |
| Athlon X2 7750 / 2,7 GHz | 15 000 Ft |
| Athlon 64 LE-1640 / 2,6 GHz | 10 000 Ft |
| Sempron LE-1250 / 2,2 GHz | 8000 Ft |

ALAPLAPAJÁNLÓ

INTEL

Intel Socket 775

| | |
|-------------------------|-----------|
| Asus Maximus II Formula | 55 000 Ft |
| Gigabyte X48-DQ6 | 35 000 Ft |
| J&W JW-P45D2 Ultra | 31 000 Ft |
| MSI P45 Neo3-FIR | 28 000 Ft |
| ASRock P43R1600 Twins | 22 000 Ft |

AMD

AMD Socket AM2/AM2+

| | |
|-----------------------|-----------|
| Asus M4A79 Deluxe | 47 000 Ft |
| Gigabyte MA790GP-UD4H | 35 000 Ft |
| MSI KA790GX | 25 000 Ft |
| ASRock A780FullHD | 16 000 Ft |
| J&W JW-G82UM-PVHD+ | 19 000 Ft |

KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT ASUS K50IJ-SX036L

HIHETETLEN, milyen gyorsan eltelt ez a nyár, már csak kevesebb, mint egy hónap van hátra az iskolakezdéshez. Ilyenkor a szülők általában megrohanják a különféle áruházakat a szükséges kellek - füzet, toll, ceruza stb. - beszerzése végett, és ha a gyerkőc elég erős jellem, akkor talán egy új számítógépre is futja majd a szeptemberi pénzkeretből. Ilyenkor szinte Dunát lehet rekeszteni az olcsóbbnál olcsóbb gépekből, alig ismert márkák teljesen ismeretlen összeállítású konfigurációi alatt roskadoznak a polcok. Nehéz eldönteni, hogy a család fiatal tagjának mi lenne a megfelelő, ezért megpróbálunk se-

gíteni egy kicsit. A sok helyet foglaló asztali számítógép helyett legyen inkább noteszgép, de persze nem a drága kategóriából, essen a választásunk valamelyik belépő szintű modellre. Itt van például az ASUS K50IJ egyik kiszerelése, amelybe kétféle, 1,8 gigahertzes órajelen kettyegő Celeron processzor, 2 gigabájt memória és 250 gigabájtos merevlemez került. A képernyő mérete 15,6 hüvelyk, a panel natív felbontása pedig 1366x768 képpont, megvilágítása LED-ek segítségével történik. Az Intel GL40-es lapkakészletébe integrált GMAX4500M felel a megjelenítésért, aminek csupán annyi hátránya van a gyér játékteljesítmény

mellett, hogy nem támogatja hardveresen a HD-videók lejátszását. Az otthoni hálózatot kiépítéstől függően gigabites vezetékes vagy N-es vezeték nélküli vezeték keresztül is elérhetjük. A masina pontos üzemidejéről sajnos nincs információ, a telep méretéről azonban pontos adatot közöl a gyártó. A 6 cellás egység 2900 mAh kapacitású, amely nem hangzik túl soknak, az alacsony fogyasztású komponenseknek hála azonban másfél-két óra üzemidőre biztos számíthatunk. Csakúgy, mint minden ASUS gépre, a K50IJ-re is két év garancia vonatkozik, a noteszgép mellé pedig egy táska és egy egyszerű optikai egér is jár. GS



GameStar 90

Ára: kb. 125 000 Ft

A K50IJ specifikációit nézve egyáltalán nem tartjuk soknak a 125 000 forintos vételárát. Sőt!

10 ÉVES A GAMESTAR

VIII. RÉSZ

A PC-X-esek bezzeg nyaraltak ilyenkor...

//Gyu

AUGUSZTUS rendhagyó hónap volt a GameStar történetében, ugyanis mint előző szösszenetemben írtam, ebben a hónapban nem jelent meg a PC-X (összevont számot adtak ki), így arról most nem tudunk beszámolni, mit tartalmazott a lap. Ezúttal csak augusztusi hírek lesznek.

MI TÖRTÉNT A VILÁGBAN?

Nagyon fontos tudni, 1999 augusztusában mi minden történt a világban: így sokkal könnyebb elképzelni a 10 évvel ezelőtti híreket is. Lássuk csak. M. Night Shyamalan Hatodik érzéke bemutatkozott a mozikban. Először került adásba az azóta világsikert aratott Legyen Ön is Milliomos játék eredeti változata, amelyben 1 millió dollár volt a fődíj. Borisz Jelcin orosz elnök kirúgta miniszterelnökét, Szergej Sztefasint. Teljes napfogyatkozást néztünk Európában (többek között hazánkban is, bár elég felhős, vacak idő volt) és Észak-Afrikában. A napfogyatkozás legsötétebb szakasza például Isztambul felett húzódtott el.

Ez azért is érdekes, mert Isztambult egy 74-es földrengés sújtotta, sokan azt gondolják, erről a napfogyatkozás intenzitása is tehetett. A Mandarin Air Lines 642-es járata balesetet szenvedett Hong Kongban – az igen rossz időjárási körülmények között a pilóta nagyon keményen rakta le az MD-11-es típusú gépet, ami a háttára fordult és kigyulladt. Szerecsére jó dolog is történt, a csodafutó, Michael Johnson új világsúcsot futott 400 méteren 43,18-as eredménnyel – ezt a csúcsot mind a mai napig nem döntötte meg senki... A labdarúgó szuperkupában a Lazio 1–0-ra legyőzte a Manchester Unitedot a chilei Marcelo Salas góljával. Elhunyt Móríc Lili, Móríc Zsigmond legkisebb lánya. S a kollégák ekkor már dolgoztak a GameStar első számán, amelynek szeptemberben kellett volna megjelennie...

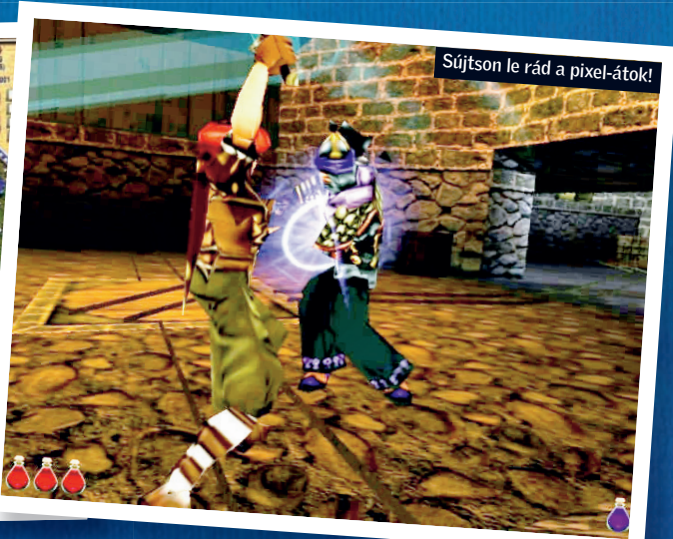
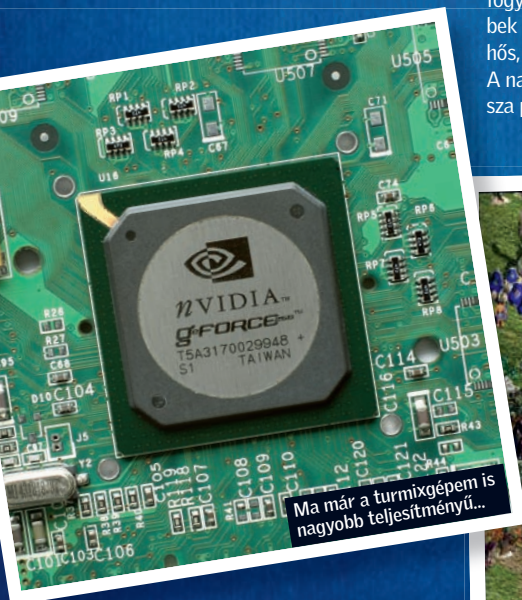
HÍREK

„Kiadót talált a *Theocracy*: az Interactive Magic (azóta iEntertainment Network) felbontotta a magyar Philos Laboratories-szal kötött

szereződését a *Theocracy* című real-time stratégiai játék kiadásával kapcsolatban. A magyar gárda (nem az) a mai bejelentés szerint az iEN segítségével talált másik kiadót a játékához, és alá is írta a szerződést a Ubisofttal, amely a szerződő felek reményei szerint egy hosszú távú kapcsolat első lépése.

A *Theocracy* béta-változatának megjelenése óta sokat változott a játék, a grafikai részt teljesen újratervelték, és új animációkat is készítettek a karaktereknek. A csapat fejlesztett az ellenfelek mesterseges intelligenciáján is. Elkészülték a szkenáriók, jelenleg a tutorial készítése folyik, és a 6 hónapon át tartó folyamatos tesztelés eredményeképpen már csak a különféle beállítások véglegesítése van hátra.”

„A Westwood Studios weboldalán megjelent hír szerint befejezték a régen várt real-time stratégia, a *Command & Conquer: Tiberian Sun* fejlesztését, a cég dolgozó pedig már jól megérdemelt szabadságukat töltik. A korong már a sokszorosítottban van, a tengerentúli megjelenés még e hónap végén várható.”





„AZ S3 BEJELENTETTE ÚJ 3D-GYORSÍTÓ PROCESSZORÁT, A SAVAGE2000-ET...”

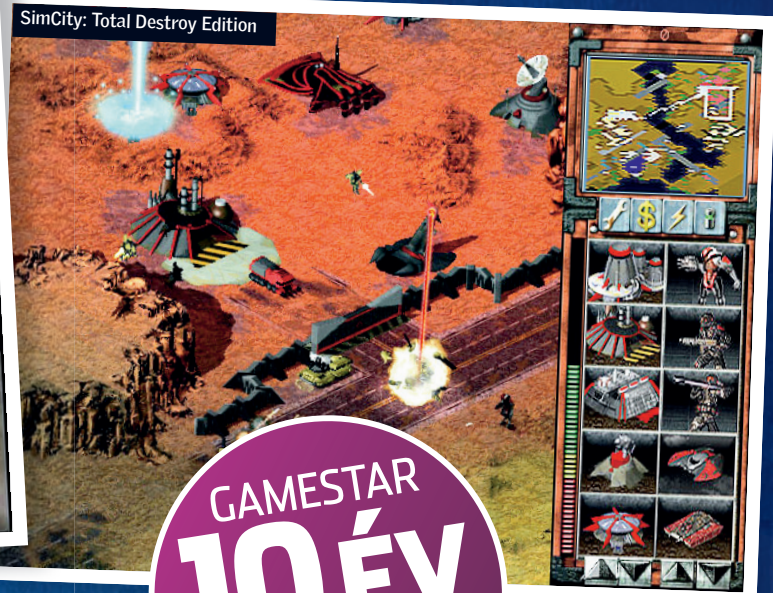
„Az Enlight Software Ltd. bejelentette, hogy arany korongra került az új realtime stratégiai játékok, a *Seven Kingdoms II*, és a lemezt nemsokára piacra is dobják. A cég honlapjáról megrendelt játékokat szeptemberben kiszállítják, bár a játéknak még nincs hivatalos kiadója, mivel az iEN visszalépett, a Ubisofttal pedig nem sikerült megállapodásra jutnia az Enlightnak.”

„A Codemasters megerősítette a hírt, miszerint fejlesztik a *Colin McRae Rally* folytatását PC-re és PlayStationre. A 30 fős fejlesztőcsapat feje ugyanaz a Guy Willday, aki az első rész fejlesztését irányította. Az új résznek még nem találtak alcímet, csak az biztos, hogy Colin McRae név alatt fog futni. Grafikai újítások terén bőkezű lesz a játék: alaposan kidolgozott, sokkal több poligonból álló objektumokkal, élethű tükröződésekkel és fotóalapú környezettel próbálják még élethűbbé tenni a játékot. A játék producere szerint bár a legszembetűnőbb változáson a játék külseje esik át, a fejlesztés nagy része inkább nem a látványra, hanem a vezetés élményére irányul.”

„Az Infogrames két új *Test Drive* játékot is megjelentet a jövő év elején. A *Test Drive Cycles* nevéhez méltóan egy motorszimulátor lesz PC-re, valamint

PlayStationre. Több mint 30 licencelt motorfajtával száguldozhatunk a pályákon, köztük a világ sok híres pályáján is. Jól megtervezett fizikát ígérnek a fejlesztők, valamint az ellenfelek részéről valóságos mesterséges intelligenciát, és persze nem marad el a ma már nélkülözhetetlen multiplayer rész sem. A sorozat másik tagja a *Test Drive Le Mans* autószimulátor lesz, amelyben 32 autó és 24 istálló közül választhatunk, versenyezhetünk éjjel és nappal, valamint változatos időjárási körülmények között. Nagy hangsúlyt fektettek a mozgási dinamikára és az ütközési effektekre, valamint nyolc játékos játszhat majd LAN-on a PC-s verzióban.”

„A Blizzard az ECTS-en fogja bejelenteni új játékát, amelyre a *Diablo II* után fog összpontosítani. Eddig semmi információt nem hoztak nyilvánosságra új terveikről. A *Diablo II*-t év végére ígérik, előtte pedig lesz egy korlátozott Battle.net-es béta-verzió is belőle. A játék megjelenésével egy időben kerülnek a boltokba a *Diablo II* játékfigurák, amelyeket 10 dollár körüli áron lehet majd megvenni. Egyelőre háromféle figurát terveznek: Diablót, a Barbárt és a Múmiát. Amerikában a *The Corruptor* film kölcsönzőbe kerülő változatán egy félperces *Diablo II* reklám lesz látható.”



„Még egy játék került arany korongra, mégpedig az egyik klasszikus PC-s játék, a *Prince of Persia* új része, a mai technológiának megfelelően 3D grafikával készített *Prince of Persia 3D*. A játék szeptember elején kerül a boltokba, a készítő pedig augusztus 27-ére egy demót is ígérnek. „A tavalyi év nagy sikere volt a Red Storm készítette *Tom Clancy's Rainbow Six* kommandós akció-stratégiai játék, melyben egy csapat fegyverrel kellett különböző küldetéseket teljesíteni, közben nem feltétlenül az eszeten lövöldözés volt a feladatunk. Most elkészült a folytatás, a *Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear*, amely rengeteg újítást tartalmaz. Így például lehetőség van a küldetések visszajátszására és szerkesztésére, új időjárási effektek kerültek a programba, mint például hó és eső, a program támogatja a joysticket is, és több mint 400 új mozgást is motion-capture-öltek a készítő. A boltokba szeptember vége felé várható a játék.”

HARDVER HÍREK

„A 3Dfx a 3D-gyorsítók piacának vezető helyére törekszik, ezért állandóan fejlesztenek valamit. A cég honlapján már olvasható a két legújabb eredmény. Az első a Voodoo3 család újabb tagja, a Voodoo3 3500 TV, amely 185 megahertzes alapórajellel, 16 MB memóriával rendelkezik, és tévétuner egységet is kapott. A másik eredmény a T-buffer technológia kifejlesztése. A bejelentés szerint ezen technológia nagy lépés a teljes élethű 3D-s mozgóképek felé. Három területen emelkedik ki igazán a T-Buffer az eddigi technológiák közül: a térbeli anti-aliasing a durva éleket finomítja el, a motion blur a tárgyak mozgását teszi élethűbbé, a Depth of Field pedig a térbeliség hatását teszi érzékelhetőbbé.”

„Az S3 3D gyorsítókártya-sorozatának újabb tagját jelentette be a cég. Az S3 Savage Xtreme elődjéhez képest magasabb, 166 megahertzes órajellel rendelkezik, és részben ennek, részben az optimalizált drivereknek köszönhetően jobban

teljesít OpenGL-ben. Természetesen az S3 textúratömörítő eljárását, az S3TC-t is támogatja a kártya, valamint 32 MB memóriát és fejlesztett DVD-támogatást. A szeptembertől boltokba kerülő Xtreme ára 100-130 dollár között lesz, de az olcsóbb kategóriákra is gondolva az S3 szállít egy lassabb, 143 MHz-es órajelű változatot is. A Diamond Multimedia már be is jelentette az első, erre a chipre alapuló kártyáját, a Stealth III S540-et.”

„A Microsoft és az Immersion Corp. összefogásától nagy előrehaladás várható a force feedbackes játékezerlők terén. A két cég először egymás technológiáit engedi át a másik félnek, majd hosszú távon standardizálni akarják a piacot, tehát egy olyan elterjedt felületet kívánnak létrehozni, amelyet mind a hardvergyártók, mind a szoftverfejlesztők felhasználhatnak, ezzel kiterjeszve a force feedbackes eszközök és játékok piacát.”

„Az NVIDIA eddig NV10 kódnéven fejlesztett chipje hivatalos nevet kapott: GeForce 256-nak fogják hívni. A processzor másodpercenként 15 millió háromszög rajzolására lesz képes, a színézési sebesség 480 millió pixel/másodperc, maximum 128 MB memóriát képes majd kezelni, a RAMDAC pedig 350 megahertzes lesz. A Creative Labs, az ELSA, a Guillemot, a Canopus, az ASUSTeK és a Leadtek már jelezte, hogy szeretné használni grafikus kártyáin az új chipet.”

„Az S3 bejelentette új 3D-gyorsító processzorát, a Savage2000-et. A chip támogatja a digitális videolejátszást, illetve tévékimenet, és flat panel csatlakozó lesz rajta. A Savage2000 chipre épülő első kártyákat a Diamond Multimedia fogja gyártani, ami nem véletlen, miután az S3 nemrég felvásárolta a Diamondot.”

Sajnos ezúttal nincs csúcscategóriás ajánlatunk, de az előző részek alapján elképzelhető, hogy kb. micsoda mennyibe került. Egy tény: talán ez volt az a pont, amikor a VGA-piac megbolydult, hiszen még jelen volt az S3, az NVIDIA, a 3dfx és az ATI is. Szeptemberben sorozatunk utolsó előtti részével jelentkezünk! **GS**

Szibéria nem szép, de legalább hideg...



AION: FEJLESZTŐI NAPLÓ #4

Az a bizonyos pévépévée - azaz harc mindenki ellen.



BESZÉLTÜNK MÁR az *Aion* különböző egyéni „képességről”, a repülésről, a testre szabhatóságról, a flashbackekről, de az egyik legfontosabb játékmechanikai kérdésről még nem ejtettünk szót – ez a PvPvE.

ÚGY LEPÉVÉPÉZLEK, MINT ÁLLAT!

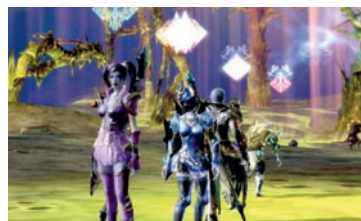
Minden MMO-fejlesztő úgy gondolja, hogy szükség van arra, hogy a játékosok ki tudják nyírni egymást a csatáron. Ebből nagyon érdekes dolgok nőttek ki az évek során, olyan kifejezések születtek, mint például PK (playerkiller), permadeath, vagy mondjuk a magyarosított „hullakempelés”, netán a PvP unfairségét leginkább alátámasztó gankelés (amikor sok erős karakter megtámad egy gyengét). Sajnos mivel a PvP általában háborút „szimulál”, így tapasztalatból tudjuk, hogy az igazi háború sosem fair. Talán ezért is jöttek divatba különböző MMO-kban az arénatípusú versenyek, amikor (ba-

lansztól függően) közel egyforma esélyekkel harcolhatnak a csapatok. Az *Aion* nem ezt az utat követi. Sőt, bátran állíthatjuk, hogy egyik általunk ismert PvP-rendszer útját sem követi, hiszen bevezettek egy új kifejezést, ami a PvPvE. Ez végül is a már ismert játékmechanizmusok (PvP és PvE) egyedi kombinációja. No persze van történeti háttér is a játékban, talán kezdjük ezzel.

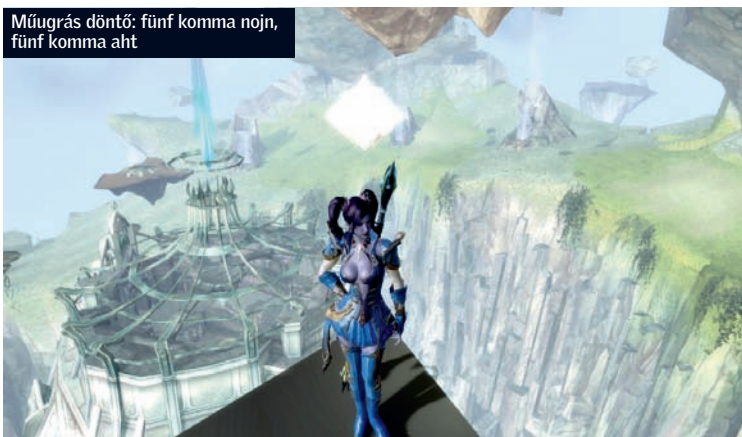
ÉS AKKOR A GÖMB SZÉTPUKKANT...

A balaur egy olyan intelligens faj, amelynek már az ősidőkben elég sok konfliktusa volt a daevákkal, akik ennek köszönhetően legyőzték és az Öröklet tornyába (The Tower of Eternity) zárták őket. Azonban amikor a torony megsemmisült és a világ széthullott, kiszabadultak a balaurok is, akiknek bezárva épp elég idejük volt arra, hogy a bosszút kifundálják. Őket aztán nem érdekli, hogy időközben két domináns faj jött létre, nem izgatja,

hogy egy daeva Asmodian vagy Elyos – őket csak a bosszú élteti. Szerencsére Asmodean és Elyos területre nem jutnak el, viszont az egész mindenség közepén, amit Abyssnak nevezünk, nagy erővel rendelkeznek. Ők az a bizonyos harmadik erő (a PvE-rész), akik az Abyss életében részt vesznek, de teljesen kiszámíthatatlanok, így azt sem lehet garantálni, hogy a gyengébb mellé állnak a konfliktusban, hiszen egyformán gyűlölnék minden daevát. Az is előfordulhat, hogy a gyengébb oldalt sújtják még jobban, ha a saját balaur érdekük úgy szolgálja. Egy dolog egészen biztos: hiába foglalunk el bármilyen stratégiai pontot az Abyssban a frakciókkal, lehet, hogy 1 perc múlva nyakunkon a had – de lehet, hogy napokig nem jönnek, sőt, az is lehet, hogy egy balaurtámadást kihasználva támad majd az ellenséges frakció. Magyarán aki az Abyss vérvízarában részt vesz, az folyton legyen készen a harcra. A balaur faj egyébként sárkányok leszármazottja, szóval erősek



Műugrás döntő: fünf komma nojn, fünf komma aht



Régebben cserepesvirág voltam, most monszter vagyok



Ősöreg kardunk mond hol késel a tél homályában?



No akkor ez az az Airbus-380 hajtómű, amit mondtatok?

HA MAGASABB RANGÚAK VAGYUNK, A SZÁRNYUNK KINÉZETE MEGFOG VÁLTOZNI

mind a harcban, mind a mágiában. Természetesen nemcsak balaurok lesznek az Abyssban, hanem olyan instance-ok, illetve kihívások, ahol rengeteg nagy hatalmú, erős lény leledzik, akiket szintén PvP-ben, netán nagyobb csapattal, raiddel kell legyőzni. Az úgynevezett PvE endgame (azaz a maximális szintűeknek szóló küldetések és tartalmak) alatt beszerezhetünk ostromgépeket, amelyekkel ostromolni tudjuk az ellenséges légiókat (guildek) által birtokolt pontokat/erődöket. Ezek a légiók finanszírozhatják az erődök fenntartását és a tulajdonlásért cserébe speciális dolgokat, bónuszokat kaphatnak NPC-ktől. Természetesen harcolni csak a balaur had és az ellenséges frakció ellen lehet, saját frakció más légióitól nem lehet erődöt vagy stratégiai pontot elvenni.

MIT KAP, AKI PVP-ZIK?

Agyvérzést. Hehe! Kétségtelen, hogy a PvP-nek vérnyomásnövelő hatása van, jómagam, aki nem vagyok nagy PvP-s, emiatt ki is szoktam hagyni, mert hát van nekem vérnyomásom

pont elég. Ma már senki sem PvP-zne csak az „élvezet” kedvéért (talán csak néhány 12 éves vérpistike), így aztán másképp kell motiválni a játékosokat. Aki ilyen csatákban részt vesz, PvP-pontokat kap, amelyeket a játék Abyss pontoknak hív. Ezzel együtt jár egy ranglista, amelyen az alapján lehet szerepelni, mennyi csatát nyertünk meg az ellenséggel szemben. Ha magasabb rangúak vagyunk, a szárnyunk kinézete meg fog változni, ezzel is jelezve, hogy komoly PvP-s személyiségről van szó. Természetesen a pontok nemcsak arra jók, hogy a ranglistára felkerüljünk, hanem arra is, hogy segítségükkel szuper páncélok, tárgyakat és fegyvereket vehessünk. Az úgynevezett Abyss ranglista, azaz Abyss rank system azonban csak egy bizonyos számú játékost rangsorol szerverenként, így nem fogunk tudni 5–6000 játékost végigböngészni. Pontok az ellenség megöléséért járnak, ámde elvesznek, ha megöl az ellen. Amennyiben nálunk magasabb szintűt ölünk meg, akkor több pont jár, mintha velünk azonos, vagy alacsonyabb szintűt ölnék meg.

INTERJÚ TOMASZ ANKUDOWICZ LOKALIZÁCIÓS MENEDZSERREL

Mi a legnagyobb kihívás a lokalizáció folyamán?

Az, hogy a terminológia stimmeljen. A játékban használt kifejezéseknek konzisztenseknek kell lenniük, s ez egy nagyon nagy kihívás, főleg egy akkora projektnél, mint az *Aion*. Az MMO-stílusnak egyenkifejezésekre van szüksége, hogy a játékosok könnyen megértsék, miről van szó. Ezért kell, hogy a skillek, tárgyak, NPC-k nevei mindig ugyanazok legyenek. A másik gond az írói stílus kérdése: egy nemzetközi cégnél, mint az NCSoft, mindig tisztában kell lenni a címek háttérével, így a játék igazán hiteles maradhat a lokalizáció után is.

Fel tudsz sorolni néhány különbséget az eredeti és a lokalizált verzió között?

Igyekszünk a lehető legjobban ragaszkodni az eredeti koreai szöveg-

hez, de ettől még néhányszor előfordult, hogy meg kellett változtatnunk a szöveget. Ezt majd akkor mondjuk el nektek, amikor Atria megnyitja majd kapuit!


Mi a legnehezebb kihívás számodra a te pozíciódban?

Az, hogy mindenre folyton oda kell figyelni. A legkisebb változtatás, ami az eredetiben történik, azonnal magával vonja, hogy át kell nézni az angol, német és francia változatokat is. A következő sorrendben dolgozunk: a koreait egyszerű angolra fordítjuk, létrehozunk a végző angol változatot a belső írói gárdával, majd ezt a szöveget fordítjuk le franciára és németre. Az MMO-k napról napra változnak, így instabil terminológiákkal kell dolgozunk egy folyton változó játékkörnyezetben.



HOGY JUTUNK AZ ABYSSBA?

Gondolhatjátok, hogy a szétszakadt bolygó közepén levő káoszba nem lehet csak úgy odasétálni/repülni. A 25. szinten mindenki automatikusan kap egy küldetést, amelynek a segítségével jogot nyer az Abyssba való belépésre. Miután ezt a küldetést teljesítette, a játékos a következő helyeken található kapukon át léphet be az Abyssba: Elyosok Verteronban és Eltnenben, Asmodeanok Altgardban és Morheimben. Eltnen kivételével a kapu a város felett lebeg, Eltnenben pedig a „pincében” található, a felvonó alatt. Az Abyss zóna három fő részből áll – alsó, középső és felső részből. Amikor belépsz az Abyssba, a saját frakciód kiindulópontjából indulhatsz el az alsó szintről. Ezeket

a pontokat „éteri mező” védi, amely megakadályozza az ellenséget, hogy odamenjen, így nem lehet azonnal megölni senkit, miután megjelenik itt. Az Abyssban 25-ös szint feletti szörnyek, kilenc lebegő sziget-csoport, illetve erődök találhatók. Az erődök körül 31 speciális artifact leledzik, amelyeket úgy szerezhettek meg, ha legyőzzük az ezeket védő őrzőket. Minden tárgynak speciális és egyedi hatása van, amely segít egy erőd ostromakor, illetve amíg az Abyssban kalandozik az ember (bocsánat, Asmodean vagy Elyos). Ő, és majd' elfelejtettem: az Abyss teljes területe free-flight, azaz mindenhol lehet repülni, azonban az időkorlátok itt is működnek – okosan kell gazdálkodni velük. 

KI ITT BELÉPSZ, HAGYJ FEL MINDEN PERCEDDEL

Méghogy csak pénzt kell egy MMO-ba ölni!

//Mayer

IGEN, TUDJUK NAGYON JÓL, hogy az olyan MMO-knak, mint a *World of Warcraft*, bizony vannak hátulütői. Például havonta több ezer forintot visznek el a családi kasszából, ha előfizetések. Emellett pedig a szociális tevékenységeket is a minimumra csökkentik, valamint a kiszállított pizzák mennyiségét is megtöbbszörözik. A pénz még okés, hiszen fönn kell tartani a szervereket, ki kell fizetni a szolgáltatást, amit adnak nekünk. De a környezet teljes kizárása?...

Sokan mondták már, hogy ez bizony már egy olyan dolog, amit mindenki magának koordinál. Nem kötelező játszani, nem nyomnak puskát a tarkónkba, hogy bizony te itt és most játszani fogsz. A probléma leginkább az, hogy az igazi élvezet jegyében valójában dolgozni kell.

MUNKÁD LESZ A SZÓRAKOZÁSOD

A *WoW* és a hozzá hasonló játékok pedig éppen ebbe az irányba mennek el, ami nem feltétlenül tesz jót az egészségnek. Most is itt ülök a szövegszerkesztő fölött, pedig éppen volna néhány quest, amit le kéne adnom, és még több, amit teljesítenem kellene, hogy a holnapi raidre meglegyen az a nyavalyás pán-cél. De most elmélkedés van, a játéknak várnia kell. A probléma tehát leginkább az, hogy piszkosul sok időt visznek el az effajta játékok, és ezalatt nem feltétlenül az önfeledt kalandozás játszik főszerepet, ha-



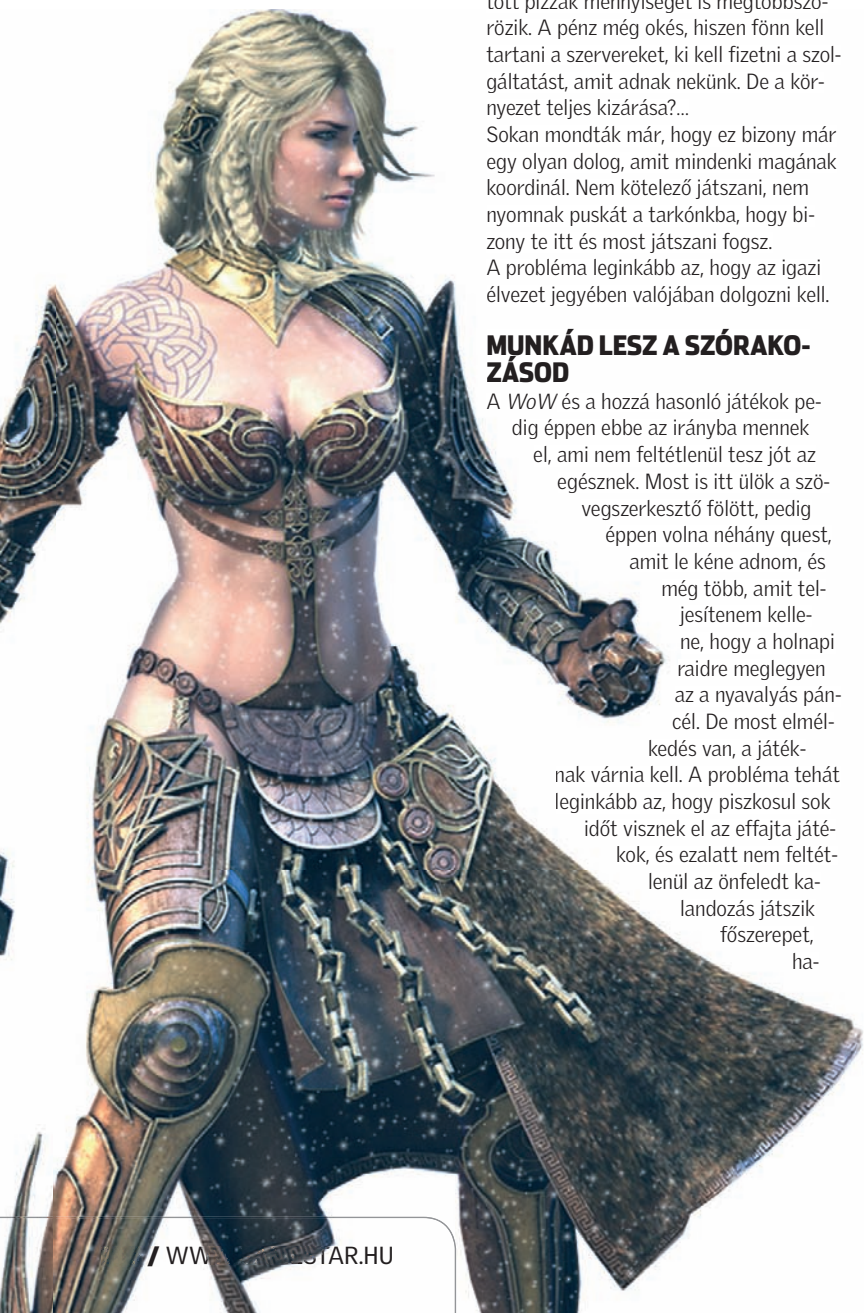
GYAKORLATILAG MINDENKI DOLGOZIK A MAI MMO-K TÖBBSÉGÉBEN

nem a temérdek virtuális munka. Pedig a szerepjátékoknak éppen a kalandról kellene szólnia – megkreatúrod a karaktered, elmentek a haverokkal egy jót kalandozni, ahol néhány bosszarc vár rátok, közben gyűjtitek a csúcs cuccokat. Azonban a világ nagyot változott. Az ötletes és gondolkodásra ösztönző küldetéseket felváltották az időigényes tartalmak. Még anno Gary Gygax és Dave Ameson találta ki a *Dungeons and Dragons* alapjait, amely éppen azért vált oly népszerűvé, mert szórakoztató volt, de maximális élvezethez kellett némi tudás is. Ehhez képest a mai világban az időigényes tartalmak uralma tombol, amelyek nem szólnak másról, mint az elkötelezett munkáról. Gyakorlatilag mindenki dolgozik a mai MMO-k többségében. Keményen robotolunk, amikor egy kardot szeretnénk megszerezni magunknak, vagy mikor egy gigantikus bosszt kívánunk legyűrni. Nem történik más, mint monoton billentyűpötlés. A dolog mégis működik, hiszen a metropolisz méretű főellenségek elleni, órákig tartó küzdelmek után odáig vagyunk a sikerességtől. Minden teljesített küldetésért megszenvedünk, gürüzünk a sikerért, és ez

jól is van így, hiszen az életben is hasonlóan mennek a dolgok. Azonban kezd az egész a ló túloldalára esni, és ilyen módon azok, akik rengeteg szabadidővel rendelkeznek, előnyhöz jutnak.

CSAK PÁR PERC INSTÁT KÉREK

Nézzünk egy átlagos napot: felkel az ember reggel, elmegy dolgozni 8 órában, aztán kicsit szvend a dugóban, hazaér delután 5-6 körül jobb esetben, majd ott az egész este, mehet a raid, az insta, meg a minden. De persze aludni is kell, szóval számoljunk beatricésen, azaz 8 óra munka, 8 óra pihenés, 8 óra szórakozás. Persze ezekből az órákból lejön az is, hogy vacsizni kell, a barátnő/pasi is foglalkozást igényel, meg néha le kell ugrani tejért a sarki boltba. Az idő bizony egyre jobban karcúsodik. Ahhoz tehát, hogy a 8 órás epic kalandokat átélhessük, bizony néha fel kell áldoznunk más teendőket, márpedig ha elvetjük a sulykot, akkor az konfliktushoz is vezethet. Múltkor egy jó barátommal beszélgettem éppen erről a témáról: ő azért egy veterán wowosnak számít, és mostanság ő is nagyokat sóhajt, hogy mit össze kell szen-





vedni, mire valami fontos dolgot megszerez magának, ráadásul a melóhelyen is tolja néha sutyiban a questeket. Mindközben akinek meg éppen nincsen más teendője, szépen begyűjti a lootokat, és pillanatok alatt fejlődik arra a szintre, amit másoknak hónapokig tart elérni. Ráadásul a feladatok, amiket végre kell hajtani, nem mindig arról szólnak, hogy megtekerjük az agyunkban porosodó fogaskerekeket és rájövünk a megoldásra. Adott egy 100 méter magas boss 20 milliárd HP-val, legjobb esetben néha még egy-egy trükkösebb támadást is bevész ellenünk, de ennek a menetét is gyorsan megtanulhatjuk, s csak a jól bevált mágiákat kell ráküldenünk megállás nélkül. Ó, és persze nem elég, hogy a főellenség a tápos kategória elitjének számít, eljutni hozzá sem egyszerű, ugyanis több tucat beosztottja vár ránk az út során, hasonlóan időigényes pofozkodás-

sal. De hogy ne csak a bossok hentelesét hozzam fel, ott vannak az arénákban folyó küzdelmek, amelyek mára leginkább egy labdarúgó-bajnokság idényére hasonlítanak. Órákat kell eltölteni a rendszerben, gyűjtve a pontokat ahhoz, hogy a legmagasabb rangokat elcsípjük, amelyek folyamánként szupi cuccokhoz jutunk. Ehhez természetesen elkötelezetten oda kell tennünk magunkat rendszeresen, félretolva minden más programot. De persze bármennyire is jártatom az ujjaimat itt, a végén mégis felemelő érzésekkel telve állunk fel a monitortól.

KÉPZELJ IDE ALCÍMET, MENTEM RAIDELNI

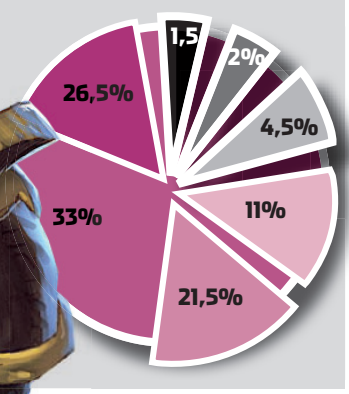
A helyzet tehát az, hogy jelen állapotokban az MMO-k rengeteg időt igényelnek, és nem feltétlenül azért, mert gondolkodnunk kell rajtuk. A szórakozás állt egy másik formára, ahol nem azért

lelkendezünk, mert sikerült megoldanunk egy fejtörőt, hanem azért, mert megérett a hosszú napok munkájának gyümölcse. Ez nem feltétlenül rossz, de sokakat kirekeszt a játékból. Rengeteg embernek családja és munkája van, így nem tehetik meg, hogy rendszeresen ott ülnek a monitor előtt és gyűjtik a skilleket, meg a rangokat. Ennek eredményeképpen azok, akik temérdek idővel rendelkeznek, előnyhöz jutnak, illetve sokaknak fel kell adniuk bizonyos tevékenységeket annak érdekében, hogy teljes mértékben ki tudják élvezni a játék nyújtotta lehetőségeket. A fejlesztők pedig folyamatosan lapátolják a játékba az időigényes tartalmat, amely miatt az átlagos játékosok, akik csak néhány órácska kikapcsolódást szeretnének, másodlagos polgárrá válnak a virtuális fantasyvilágok harcmézején.

MELYIK SZÉLET VAGY A TORTÁBÓL?

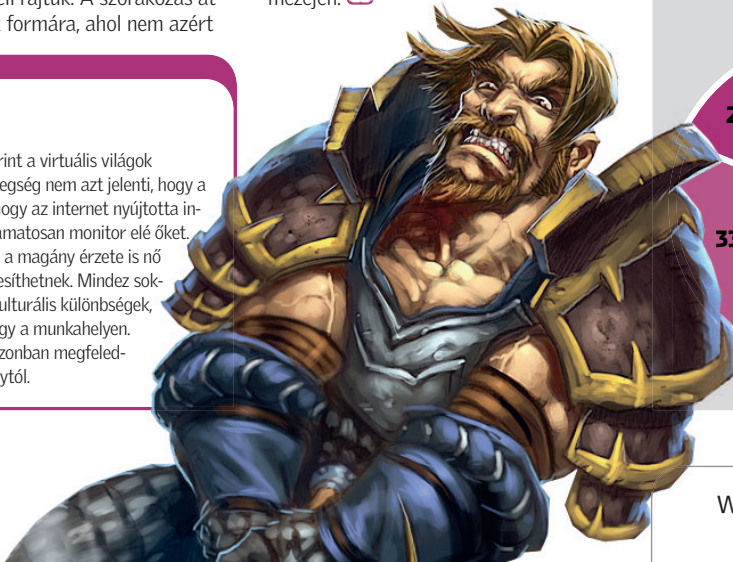
Ki hány órát tölt el MMO-val egy héten?

| | |
|---------------|-------|
| 0-10 óra | 26.5% |
| 10-20 óra | 33% |
| 20-30 óra | 21.5% |
| 30-40 óra | 11% |
| 40-50 óra | 4.5% |
| 50-60 óra | 2% |
| 60 óra fölött | 1.5% |



Fantáziavilágtól függve

EGY AZ MMORPG-JÁTÉKOSOK szokásait vizsgáló felmérés szerint a virtuális világok látogatóinak 15 százaléka internetfüggőnek nevezhető. A létező betegség nem azt jelenti, hogy a függők nem tudnak elszakadni a számítógéptől, hanem éppen azt, hogy az internet nyújtotta információmennyiség és a hálón kialakított kapcsolatok szegeznek folyamatosan monitor elé őket. A folyamatosan gyorsuló világ egyre személytelenebbé válik, ezáltal a magány érzete is nő az emberekben, akik az internetnek hála új társas kapcsolatokat létesíthetnek. Mindez sokkal egyszerűbben is meg, hiszen a hálón eltérő földrajzi és kulturális különbségek, ráadásul sokkal toleránsabb ez a közeg, mint a falon túl az utcán vagy a munkahelyen. Névtelenül és arc nélkül kapják meg az emberek mások figyelmét, azonban megfelelnek arról, hogy csak egy gombnyomás választja el őket a magánytól.



MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod,
nézned és olvasnod!

G.I. Joe – A kobra árnyéka

(film)

TOP
TIPP

//Sophiaso

LÁNY LÉVÉN mindig is Barbie babákkal játszottam, de azért volt valami sejtésem arról, hogy a fiúknak Action Man és G.I. Joe figuráik vannak. A név már gyerekkoromban beleégett az emlékezetembe, de sokat nem tudtam arról, hogy mi vagy ki is az a Joe, mit csinál és miért dzsíj. A most mozikba kerülő film kapcsán úgy éreztem, meg kell világosodnom, így hát fellapoztam a Hasbro Enciklopédiát és utána néztem a dolognak. A rövid áttekintés, amit tettem, igazolta a filmben megjelenteget, ami egészen röviden és velősen a következő: a Joe-k kormányügyi katonák különböző alakulatokkal, akik a szupergonosz Kobra-k ellen harcolnak. Ám a film a képregény és az egész franchise által kikövezett vonalat csak nyomokban követi, egyértelmű célja a szórakoztatás, mindezt effektuval, jó nővel, ami adag harccal és nanotechnológiával elérve. Hogy mégis mennyire szórakoztató? Rögvest kiderül. Elvárások nélkül érkeztem a moziba. Több ismerősöm óva intett a filmtől, mondván, hogy egészen biztosan borzalmas lesz, mégis beültem a székbe és vártam, hogy mi fog történni. Az első meglepetést az okozta, hogy mennyi relatíve ismert színész adta nevét ehhez a sztorihoz, amit előre posztként predesztinált a jónép. Szuperprodukciónak, rengeteg pénzzel, talán ez vonzotta a szereplőgárdát, akikről nem lehet elmondani, hogy apait-anyait beledadtak volna: éppen csak annyit, amennyit a szerep megkövetelt. A rendező Stephen Sommers, akinek a nevéhez fűződik a Múmia-sorozat, valamint a Van Helsing, és meg kell vallani, a G.I. Joe – A kobra árnyé-

ka le sem tagadhatná kötődését ezekhez az alkotásokhoz. Nemcsak a Brendan Fraser, valamint Arnold Voosloo cameókat lehetne ide sorolni, de úgy tűnik, a rendező alkotásai mind azonos szinten állnak: nézhetőek, akciódúsak, effektuval teliek, de valahogy mégsem annyira jók. A különbség azonban ezek között az, hogy filmünk esetében pontosan tudjuk, hogy mi is hiányzik belőle. Ez pedig a logika. A moziban töltött majd 2 órából úgy másfél óráig elszórakozik a néző. A történet egyszerű: a NATO megbízására tudósok kifejlesztettek úgynevezett nanoatkákat, amelyeket kilőve elpusztítanak bármit. Az első négy legyártott töltényt egy gondosan elzárt táskába teszik, amit főszereplő katonáinknak kell elszállítaniuk. Természetesen a hihetetlen technikai tudással felszerelt ellenség rajtuk üt, de sikeresen visszatartják az értékes táskát, mivel az utolsó pillanatban közbelép a G.I. Joe alakulat, akik bizony nem hagyják annyiban a dolgot. „Meglépetésként” még a rajtaütést túlélő hőseinket is beveszik a csapatba, hogy velük vállalva harcoljanak a gonosz ellen. A film során számtalanszor váltanak tulajdonost a nanoatkák, néha bevetik, néha megállítják, néha csak úgy dobálják őket. Színészi játékot nem sokat látunk a produkcióban, egyedül Sienna Miller karaktere kiemelkedő, mert ő dögös, a többiek pedig átlagosak: Dennis Quaid élete talán leggyengébb szerepét játssza az alakulat kapitányaként, vagy ott van mindjárt a Kioldó nevezetű úriember, akit a Horrorra akadva beszívott feketéjeként ismerhetünk. Hasonlóan az említett vígjátékhoz, a G.I. Joe-ban is erőltetett poénok tömkelegét zúdítja ránk az úriember, viszont

talán ő az egyetlen, szemben a film egészével, aki az elején rossz benyomást tesz ránk (mert annyira idegesítő), a végére pedig megbarátkozunk vele. A filmet a háromnegyedéig elnézzük, elszórakozunk, a végén pedig a fejünket fogjuk, hogy lehet ilyen buta és illogikus befejezése egy mozinak. A gonoszt gyakran mentik meg a halál markából, de megbocsátani nagyon ritkán szoktak neki. Persze ez nem hibája a filmnek, a lelegejétől lehet sejteni, hogy ez bizony egy olyan alkotás, aminek a végén olyan dolgok szoktak megtörténni, hogy a feketéből fehér lesz, a világ megmenekül, de azért mégiscsak jobban szeretjük, amikor ezt a Pindúr Pandúroknak köszönhetjük meg, nem a G. I. Joe-nak. Összességében a filmmel nincs sok gond. Ne számítsuk a buta véget, ne számítsuk az átlagos történetet és színészi játékot, így lesz esélyünk szórakozni. Látványra vágyunk? Jó helyen járunk. Akcióra vágyunk? Jó helyen járunk. Hülye beszélőkre vágyunk, és van két szabad óránk? Nézzük meg nyugodtan a G.I. Joe-t, mert tulajdonképpen nem rosszabb az akciófilmkínálat zöménél. Csak épp ne számítsunk semmi mélyenszántóra. Folytatásra viszont annál inkább, sajnos, mivel az ilyen filmek esetében a folytatás a legrosszabb. Ja és Sienna Miller is igazolja: a barnák a legszebbek! (Ő is sokkal szebb barnán, bizony.)

GameStar



G.I. Joe és a nanoatkák...

40 éves a P. Mobil, örülünk a G.I. Joeval együtt a jubileumnak. Közben halgassunk meg sok jó zenét és nézzünk meg néhány jó filmet.
Gyu



Guilt Machine – On This Perfect Day

(CD)

//Joey

SZERELMES VAGYOK. Tudtam, hogy eljön az idő, amikor meglátom. Számoltam a napokat, vártam az első találkozást. Hogy mire számítottam? Arra, hogy minden társa közül messze kiemelkedjen, letaglózson. Tehát üldögéltem a helyemen szép nyugodtan (értsd: tenyér izzad, gyomor forog), a ruhámat igazgattam izgalmamban, pedig tisztában voltam vele, hogy nem fog észrevenni, lehetetlen. Amikor végre megpillantottam, rögtön féltrejtem. Külsőre tökéletes, a nyomába sem érhetnek a riválisok. Igyekezhettek, talán meg is közelíthetik, de utolérni vagy netán felülmúlni? Ugyan! A külső nem minden, szokták mondani. Abban a pillanatban, amikor megszólalt, már biztos voltam benne, hogy ezzel az állítással mélysegesen egyet kell értenem. Maga az igényesség, az elegancia. Egy kicsit „testre szabott” idézettel tudnám jellemezni az ügyet: „Van valami benne, tudja, hogy mit akar, és azt is, hogyan érheti ezt el. Mindenkit meg-

igéz maga körül. Nem is tudod, hogy miért, de vonzódasz hozzá, mindenki órá figyel. Van véleménye, és el is mondja, és mindenkit elgondolkodtat, hogyan érte el mindezt.” Hát valahogy így. Le vagyok kenyezve egy életre. Ilyen ez a Guilt Machine – *On This Perfect Day*, már a samplek alapján is ki merem jelenteni, hogy ismét hibátlan mű kerül ki Lucassen kezei közül. Tökéletes lesz. Pont. Ha nő lenne, egyetlen hibájaként azt írnám, hogy nem az én kezemet fogja az utcán. Ha pedig a nem túl veretes matematikatudásomat állítanám csatasorba, hogy tételt írjak róla, az valahogy így nézne ki: ha Ayreon = Ana, akkor Guilt Machine = Angelina Jolie (persze egyéni ízlés szerint behelyettesíthető ide mondjuk Karima Adebibe). Támadhatatlan. Egyetlen szívfájdalmam az albummal (és Arjennel) kapcsolatban, hogy hazáján (Hollandián) és az igényes rockot (ez alatt nem a Nickelback-Tankcsapda-Hooligans-vonalat értem...) kedvelőkön, proggeren kívül soha nem fog szélesebb körű ismertségre szert tenni, mint mondjuk a mai „popdívák”. Ez pedig nagyon nagyon sajnálatos... Aki tudja, adja át annak, aki nem tudja...

GS ★★★★★

Le vagyok kenyezve egy életre



P. Mobil – Mobileum

(CD)

//Gyu

S AJNOS EZ A LEMEZ már a fantasztikus Tunyó nélkül készült – nagyon hiányzik a magyar rockéletből. Ennek ellenére az immáron 40 éves Mobil (beleszámolva a Gesarolt, amely egyrészt rovarirtó, másrészt az elődzenekar volt) jubileumi lemezzel jelentkezett, még hozzá igen érdekes terjesztési formában, az albumot ugyanis egy rockzenével foglalkozó magazin mellékleteként forgalmazták. Ezzel valószínűleg nagyobb eladásokat sikerült produkálni, mintha „normális” bolti forgalomba került volna – egy dolog máris biztos, igen szimpatikus a zenekar hozzáállása és nagyon szurkolok nekik, hogy bejöjjön a dolog. Node térjünk rá magára az albumra. Számtalan mostani, napi témával találkozunk a lemezen, szó van itt politikáról, mobiltelefonokról ugyanúgy, mint egy kedvencemben arról, hogy meddig él egy ötvenéves férfi. Zeneileg inkább a 70-es, 80-as évek magyar együtteses, bluesos, hardrockos megszólalása hallatszik

a lemezen – ha nem szólna szép tisztán a stúdiómunka, még azt is hihetnénk, hogy akkortájt készült (félretéve persze a dalszövegeket). Vajon eléri a *Mobileum* az olyan Mobil-klasszikusok szintjét, mint mondjuk a *Rocktober*, a *Kétforintos dal*, *Utolsó Cigaretta*, vagy „A hajsza, a gálya, a fönix éjszakája...”, a *Honfoglalásról* nem is beszélve, amely a magyar rocktörténelem legnagyobb szerűbb műveinek egyike? A válasz a nem, de úgy hiszem, 2009-ben nem is ez volt a cél – inkább az, hogy egy nagyon jó, könnyen hallgatható, befogadható rocklemez készüljön egy totálisan kicserélődött társasággal. Nekem csak egy dolog hiányzik: igen kevés a billentyűs a *Mobileumon*, nagyon kéne Cserhádi, illetve Zeffer mesterek egykori „szabadalmaztatott” mobilos billentyűs megszólalása. Persze ettől még a *Mobileum*nak megvannak a jó momentumai, például az *Ötvenéves* férfi, vagy a szívfacsaróan szép és tanulságos *Az anyaszív (ófrancia dal)*. Magyar rockzenei mezőnyben ez egy kiváló lemez, reméljük, hamar jön majd a folytatás és nem kell majd megint több mint 10 évet várni új Mobil-albumra.

GS ★★★★★☆

Izgalmas új terjesztési forma egy jó lemeznek



Hajsza a föld alatt (film)

– Taking of Pelham 123

//Sophiaso

BŰNÖZŐK ELTÉRÍTIK a Pelham 123 nevű metrót, majd váltságdíjat követelnek az utasok életéért cserébe.

A vezér, Ryder (John Travolta) a járatért felelős Walter Garber ügyfélszolgálatost (Denzel Washington) hívja fel a részletekkel kapcsolatban, akire aztán nagy feladat hárul: szóval tartani a rablókat, ezáltal közvetve az utasok életéért felelni, illetve ügyelni arra, hogy semmi meggondolatlan ne történhessen. A *Hajsza a föld alatt* mind a 106 perce izgalommal és feszültséggel teli: Travolta és Washington hihetetlenül jól játszanak, életük legjobb alakításai közé sorolható az, amit ebben a filmben művelnek. A cselekmény nem kiszámítható, ugyanúgy, ahogy egy bűnöző sem beszámítható; a feszültség a tetőfokára hág, és a néző tűkön ülve várja, hogy mi fog történni a következő percben, no meg a film végén. Szerencsére nem kell csalódnunk, a lezárás is beleillik az alkotás szépen felépített történetének menetébe, mi pedig elégedetten távozzunk a moziból, mert ez a 106 perc hasznosan és izgalmasan telt.



GS ★★★★★

A két sztárszínész sziporkázik

Chess

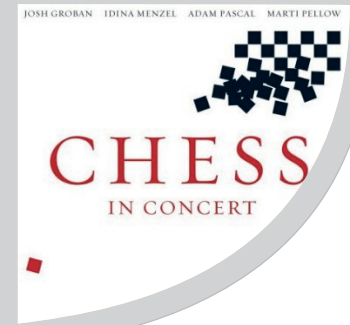
(CD)

– In concert

//Gyu

A *Chess* című musicalt sokan csak úgy ismerik, hogy ABBA-s musical, hiszen Benny Anderson és Björn Ulvius írta, míg dalszövegeiért Tim Rice a felelős. A története a hidegháború alatt játszódik, az amerikai-szovjet rivalizálásról szól, egy szerelmi háromszöggel a középpontjában. Elvileg a főszereplők nem konkrét személyek, de állítólag az amerikai Bobby Fisherről, a szovjetet Anatolij Karpovról és Viktor Korcsnojról mintázták. Lényeg, ami lényeg, az ABBA-szerű dalokat is tartalmazó musical nagy siker lett, s ennek koncertváltozata került most fel két korongra. A londoni filharmonikusok segítségével olyan énekesek énekelik a *Sakkot*, mint Josh Groban, Idina Menzel, Adam Pascal vagy Marti Pellow. Érdekes

ség, hogy ez a kiterjesztett változat, amelyben a 17. dal címe: 1956 – Budapest is Rising, szóval nekünk, magyaroknak is jócskán van közünk a musicalhez, ez több dalból is kiderül. Furcsa egyébként elképzelni ezt az izig-vérig musicalt koncertként, de zeneileg nincs gond vele. *Evita*, *Jézus Krisztus Szupersztár*- és ABBA-rajongók gyűjteményéből sem hiányozhat.



GS ★★★★★☆

ABBA-musical a hidegháborúból

Pendulum

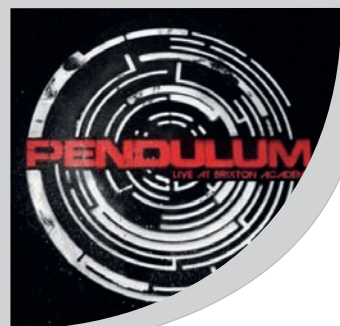
(CD)

– Live at Brixton Academy

//Gyu

A BRIT AUSZTRÁL drum and bass/elektronikus rockbanda érdekes, dupla koncertlemezzel jelentkezett. Eleve hatalmas dicséret számukra, hogy olyan helyen léptek fel, ahol legendás rockzenekarok is félve mernek a színpadra állni – de a Pendulum ezen a helyen is energikus, nagy sikerű koncertet adott. Zeneileg a drum and bass és a rock összeolvadása erős elmentmondásnak hangzik egész addig, amíg az ember meg nem hallgat egy Pendulum-lemezt – kétségtelen, hogy rockerfüllel túlzottan elektronikus, elektronikus zene-kedvelőknek pedig túlzottan rockos, de a mix igencsak működni látszik. Elképesztő lendület, nagyon ütős nóták jellemzik ezt

a koncertlemezt, amelyen elvileg minden élő hangszer – ez szintén a dicséret helye. Említettem, hogy az album dupla: a zenei CD mellé egy DVD-t is csomagoltak, amelyen ugyanez a koncert látható/hallható – persze egy DVD-re több minden fér el, így több nóta is van a DVD-n. Azt hiszem, ez volt az első olyan album, aminek köze van a drum and basshez és végig tudtam hallgatni.



GS ★★★★★☆

Drum&bass és rock – működik

Edguy

(CD)

– Fucking With Fire

//Gyu

NO, EZ AZ A LEMEZCÍM, amit most nem fogok lefordítani, aki akar, nézzen utána. A német powermetal félistenek, az Edguy tagjai Sao Paolóban vették fel ezt a koncertalbumot, ami két dolgot jelent: azt, hogy lassan el kell ismerni, hogy Braziliában rengeteg rockrajongó és számtalan kiváló zenekar létezik, illetve azt is, hogy az Edguy is csatlakozott a „DVD és zenei CD egybecsomagolva”-divathoz. A különbség csak az, hogy CD-ből kettő darab van, csak így fértek el a dalok, amelyek a DVD-n találhatóak. Elnézve az intrót, hogy milyen lányok jöttek pusziért meg aláírásért, most már tudom, hogy pályát té-

vesztettem – világhírű metálenésznek kéne lennem... Tobias Sammet egy David Lee Roth-t megszágyonyító spárgával kezdi a koncertet, ami elképesztő lendülettel folytatódik, olyan slágerekkel, mint a *Vain Glory Opera*, *Save Me*, *Mysteria*, vagy az *Avantasia* (ami önálló projekt és készül ez új Avantasia-lemez is). Le a kalappal, nagyon jó kis koncert, és éljen Brazília és a brazil lányok!



GS ★★★★★☆

Tobias Sammet, a távfutó...

Arman Bohn – Bits

(CD)

// Gyu

HALLOTTATOK TI MÁR VALAHA az Eureka Farm nevű bandáról? Sebj, én sem... Ennek a zenekarnak volt a tagja Arman Bohn (ott együtt játszott mostani Deathcab for Cutie tagokkal), aki új lemezt adott ki, amelyet ifjúsága Atari videójátékai ihlettek. A borítón egyből látszik is, hogy itt valami érdekességről van szó: páncélos lovag látható úrhajókkal, tankokkal, vadászgépekkel és cowboyokkal. A lemez címe *Bits*, a dallamos elektronikus rockdalokat meg is hallgathatjuk, ha a <http://music.armanbohn.com/> linkre kattintunk. Az album zeneileg nem kimagasló, bár totálisan hallgatható – ilyen kis lingyi-langyi elektronikus poprock, amely nagyon klasszul el tud duru-

zsolni a háttérben. Ami miatt mégis érdekes a lemez, az az, hogy Atari-játékokról szól a dalok java része. Ez már önmagában is érdekesség, hiszen az Atari konzolok mára csak a retrórajongókat érdeklik, azonban az egyik dalhoz, a *No Escape*-hez videoklip is készült, méghozzá eredeti Atari grafikával (96×54 pixel felbontás, 256 szín). A klip nem szép, viszont nagyon kreatív.



GS ★★★★★☆

Videojátékok ihlette elektronikus rock

Chickenfoot – Chickenfoot

(CD)

//Gyu

SOKSZOR ELGONDOLKODOM azon, hogy remek csapatok miért választanak maguknak hülye nevet – bár abból kiindulva, hogy a Chickenfoot logója olyan, mint az anarchiajel, csak nem körben, hanem egy téglalapban, már van értelme a dolognak. Joe Satriani (félisten gitármágus), Chad Smith (Red Hot Chili Peppers-dobos), Sammy Hagar (ex-Van Halen és szóló projektek, ének) és Michael Anthony (ex-Van Halen basszer). Várható volt, hogy ebben a társaságban van elég spiritusz, hogy csináljanak egy igen jó lemezt. Nincsenek tiltakozni, azt kapom a lemeztől, amit vártam, kompromisszumok nélküli rockandrollt Sammy Hagar fantasztikus hangjával, a Van

Halenben is megcsodált nagyon jó kórusokkal. Húz a lemez, ahogy azt kell, elfér rajta kis játékosság is (*Sexy Little Thing*) ugyanúgy, mint a Red Hot Chili Peppers-es *Down the Drain*, vagy a *My Kinda Girl*, amitől magától megy az autó a hatalmas amerikai országutakon. Az igazán nagy sláger még hiányzik, talán majd a második lemezen megtaláljuk majd – én szurkolok nekik.



GS ★★★★★☆

A szupercsapat nem okozott csalódást

Narnia – Course of a Generation

(CD)

//Gyu

AMÍG LEÍROM a csapat stílusát, a fél cikk meglesz: keresztény neoklasszikus progresszív power metal. Aki a Narnia-regényekből vagy -filmekből várja az ihletet, az csalódni fog. A csapat zenéje rendelkezik a progresszív muzsikák cizelláltságával, a neoklasszikusok reneszánsz filingjével és a power lendületével – magyarul lesznek kórusok, kiállások, tekerések jócskán. A zenekar új énekese a Valaha a Minds Eye és a Mendez nevű csapatokban tevékenykedő German Pascual, aki brazil származású, de gyermekkora óta Svédországban él. A *Course of a Generation* hozza az előző Narnia-lemezek színvonalát (ez már a nyolcadik

album), nagyívű dallamok, szuper kórusok, zúzós riffek jócskán hallhatóak ezen az albumon is. Amin csodálkozni szoktam, hogy még a stílus kedvelői sem nagyon ismerik a Narniát, pedig ezek a svédek igencsak megérdemelnék. Nem forradalmi, amit tolnak, de elképesztően magas színvonalú mind kompozícióiban, mind előadásában – aki bírja a felsorolt stílusú zenéket, azonnal „randizzon” a Narniával.



GS ★★★★★☆

Lesznek kórusok, kiállások, tekerések jócskán

Native Window – Native Window

(CD)

//Gyu

KÉTSÉGTELENÜL ezen a lemezen található az év legszebb dala, méghozzá az album ötödik pozíciójában, a címe pedig *The Light of Day*. Mégis mit lehet tudni erről a zenekarról, azon kívül, hogy ebben a csodás száma nagyon szép az ének, az akusztikus gitárdallamok és a hegedű? A Native Window a világ egyik legismertebb rockzenekara, a Kansas tagjaiból áll, kivéve a Kansas két szerzőjét, Steve Walsh-t és Kerry Livgren-t. Magyarán a Native Window nem más, mint Billy Greer (basszus és vokál), David Ragsdale (hegedű), Phil Ehart (dobok), Richard Williams (gitár). Aki ettől a lemeztől Kansast vár, az csalódni fog – nem véletlen, hogy más

a banda neve. Ez a négy úriember még nem tudta a Kansasben kibontakoztatni dalszerzői tehetségét, így most a „saját” bandában teszik. Ízig-vérig amerikai rockzene ez, kétségtelenül bizonyos Kansas-ízzel, hiszen az énekes ugyanaz, a hegedűs ugyanaz, így bizonyos hangsúlyok nagyon hasonlóak, még akkor is, ha a Native Window inkább „könnyed”, mint az Eagles, nem olyan fajsúlyos, mint a Kansas maga.



GS ★★★★★☆

Ez nem Kansas, de attól még kiváló

NEED FOR SPEED: SHIFT

AKÁRHÁNYSZOR HÍREZÜNK a *Need for Speed: Shift*ről a GameStar Online-on, mindig kitör a vita, hogy ez vajon újabb rókabőr, vagy tényleg jó lesz. Elnézve a kiadó reklámkampányát és a megjelent képeket/videókat, úgy gondoljuk, a *Shift* méltó lesz a régi, „nagy” híréhez. Erről viszont csak egy beható teszt során tudunk majd véglegesen meggyőződni, így a szeptemberi számban darabokra fogjuk szedni a *Need for Speed: Shift*et.

KÖVETKEZŐ
SZÁMUNK
MEGJELENIK
SZEPTEMBER
17.



COLIN MCRAE: D.I.R.T. 2

A sikeres első részt követően igen erős online résszel érkezik hamarosan a *D.I.R.T. 2*-DirectX 11- és Shader Model 5.0-támogatással. Gyönyörű lesz, ahogy a játékból már publikált képek is bizonyítják. Reméljük, hogy a grafika nem megy a játékelmény rovására, bár ahogy a többi *Colin McRae* résznél már tapasztaltuk, erre nem sok esély van – de hát ezért teszteljük majd, hogy kiderítsük, mi az igazság. A *D.I.R.T. 2*-ben sok új, változatosabbnál változatosabb helyszínen nyomhatjuk le a többi raliversenyző autóját.



**BATMAN:
ARKHAM ASYLUM**

Alapvetően a „képregény-adaptáció” címke még nem garantálja a sikert, azonban a legújabb Batman-játék esetében sok rosszra nem számíthatunk. A jórészt a címben is szereplő elmegyógyintézet falai közt játszódó lopakodós, kőkemény akció, továbbá szerepjátékos elemeket is tartalmazó, Unreal Engine 3 által megmozgatott alkotásról már alkothattunk előzetes képet, hiszen a demója augusztus hetediké óta letölthető a GameStar Online-os tapasztalatok alapján igencsak sikeresnek várható.



RED FACTION: GUERRILLA

Mintha ezt már leírtam volna: „*Red Faction* világában sok minden megváltozott – a játék FPS-ből TPS lett, amellett eltelt egy-két év és az erőviszonyok is megváltoztak az előző részekhez képest. Biztos hiba lehet a Mátrixban...



AION

Örülünk annak, hogy avatárunk hihetetlen testreszabhatósággal rendelkezik, lehet benne repülni és a légben harcolni, és hogy igencsak jónak tűnik a PvPVE. S akkor még nem említettem a rengeteg questet és a klassz környezetet...



**ÚJ INTEL LAPKAKÉSZLET
ÉS PROCESSZOROK**

Egy kis előzetest ugyan már olvashattatok az ASUS P55-ös alaplapjáról, ám az igazi tesztekre, illetve az új Core i5 és i7 processzorok bemutatására a szeptemberi Mélyvízben kerítünk sort az OCTeam Hungary segítségével.

ÉLŐ KÖZVETÍTÉSEK

GSO

Két magazin között se maradj játékhírek nélkül, ha kiolvastad az újságot, irány a **GameStar Online!** Ha már így a nyár közepén mindenki elindult fesztiválozni, gondoltuk, mi sem kuksolunk tovább a sötét szobában. Így hát néhány kollégát repülőre tettünk, hogy Anaheimben földet érve Magyarországról egyedülként tudósítsanak bennünket a BlizzCon 2009 rendkívüli eseményéről, várható bejelentéseiről és újdonságairól a GameStar Online hasábjain. Ugyanítt, a megüjlült GSO-n számíthattok még a másik nem kevésbé neves játékepo, a GamesCom érdekességeire, de lesz még augusztusban sok egyéb érdekesség is, AnimeCon, miegymás. Sztj tyund! Érdemes.

**KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK:
UGYANCSAK MEG-LE-PE-TÉS!**



ISMÉT CSAK ÖNMAGUNKAT tudjuk ismételni, hisz továbbra is tart a nyár és a hihetetlen méreteket öltő szabadságolás, ami már tarthatatlan. Tiltsák be! Pontosan ezért az is megfordult a fejünkben, hogy a hadsereg segítségét kérjük, ám mivel ők is áztatják magukat a vízparton, tehát újra magunkra maradtunk, help! S így, hogy rajtunk kívül senki nem dolgozik, a szeptemberi teljes játékunk kérelmei is akadozva haladnak a kiadók és forgalmazók asztalai között. Ígérjük, hogy legkésőbb szeptemberi online beharangozóinkban lerántjuk a leplet még nem kellően ki-kristályosodott játékunkról, ahogy tettük legutóbb is.



NYÁRI TOPSELLER ÁRZUHANÁS!



BIONIC COMMANDO: REARMED



OVERLORD



COLIN MCRAE DIRT



EMPIRE OF SIN



HITMAN TRIPLE PACK



BLACKSITE



F.E.A.R. GOLD



F.E.A.R. PERSEUS MANDATE



KANE AND LYNCH DEAD MEN



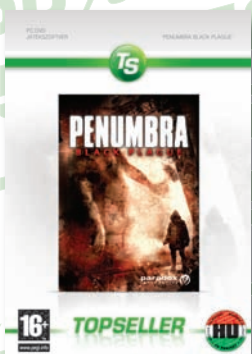
CONFLICT DENIED OPS



CLIVE BARKER'S JERICHO



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

MÉDIATÁMOGATÓ:



© 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.

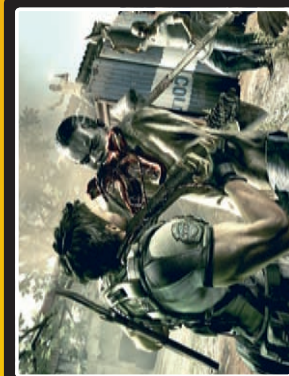
Az akció 2009. augusztus elsejétől a készlet erejéig tart. A feltüntetett árak, ajánlott fogyasztói árak.





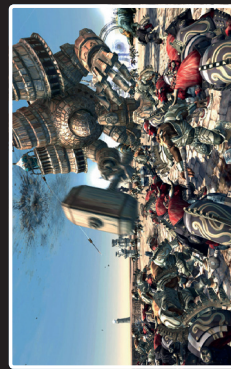
Teljes DVD-tartalom

GameStar 2009. AUGUSZTUS



PLUSZ

E havi Plusz rovatunkban a Resident Evil 5-höz készült benchmarkot találjátok. A Capcom nagyon szereti ezeket a programokat (előző hónapban ugye a Street Fighter IV-hez adták ki egyet), mi pedig őket szeretjük ezért.



DEMÓ

Kémielt demónk a Demigod, melynek megjelenése ugyan már fél évvel ezelőtt volt, de akkor még nem próbálták ki a játékot, azoknak most végre itt a lehetőség, hogy köztársaságok nélküli beletekintésnek

DEMÓK

Demigod

FUEL

Hearts of Iron 3

Nation Red

GSTV MŰSOR

Felkonf

Játékvideók

Másvilág

Mélyvíz

Aréna

Kerekasztal

JAVÍTÁSOK

Blood Bowl

Sims 3

Spore

Trine

The Witcher

MINI JÁTÉKOK

In 60 Seconds

Dragon Blade 4

Gravity Bone

Pacman Physics

Warrior

Cyberspace Attack

MÉLYVÍZ

Driver: AT1v9.7, Nvidia

190.38

Video: VLC Player, SLD Codec

Pack, DivX

File Manager: Total

Commander, FlashGet

Audio: Winamp

Grafika: HyperSnap-DX,

IranView, GIMP, Paint.NET

Internet: Internet Explorer 7,

Firefox 3, SmartFtp

Chat: Windows Live

Messenger, mIRC

Tömörítő: WinRAR, WinZip

Vírusirtás, spam: NOD32,

MPP Des.ktop levlészűrő

DVD-író szoftver: Burn4Free

Irodai programok:

OpenOffice

HÁTTÉRKEPEK

Anno 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

JOAN OF ARC

IDG GS0908

GameStar

TEEN
T
CONTENT RATED BY
ESRB

PC
CD-ROM
SOFTWARE

ENLIGHT

THE WARS & WARRIORS JOAN of ARC



BATMAN

ARKHAM ASYLUM



OLVADJ AZ ÁRNYÉKOKBA,
ÉS TÖLTSD EL RETTEGÉSEL
ELLENFELEID SZÍVÉT!



HASZNÁLD BATMAN
MÉGHÍGYELŐKÉPESÉGET ÉS
CSÚCSTECHNIKÁJÚ FELSZERELÉSÉT
NYOMOK ÉS BIZONYÍTÉKOK
BEGYŰJTÉSÉHEZ!



TAPASZTALD MEG A SOHA NEM
LÁTOTT BRUTÁLIS KOMBOK EREJÉT
AZ INNOVATÍV FREEFLOW™
HARCRENDSZERREL!



GOTHAM CITY LEGHÍRHEDTEBB
ŐRÜLTJEI VÁRJÁK, HOGY
SZEMBESZÁLLJ VELŰK: THE JOKER,
HARLEY QUINN, BANE, POISON IVY
ÉS KILLER CROC



PLAYSTATION 3



PlayStation Network



Games for Windows LIVE



XBOX 360

XBOX LIVE



rocksteady

eidos

MAZDORFORGÁZÓN FORGALOMBA HESZTA A
CDPROJEKT

BATMAN: ARKHAM ASYLUM Software (c) 2009 Eidos Interactive Ltd. Developed by Rocksteady Studios Ltd. Published by Eidos Interactive Ltd. Rocksteady and the Rocksteady logo are trademarks of Rocksteady Studios Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics (c) 2009. All Rights Reserved.

BATMAN and all characters, their likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics. © 2009. All Rights Reserved.
WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.

GIGABYTE™

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-N250C-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-nyi, 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-nyi, 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