

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2009. SZEPTEMBER
1995 FORINT

GameStar

AJÁNDÉK TELJES JÁTÉK:

Freak Out: Extreme Freeride

+ Runes of Magic

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

GUITAR HERO 5

COLIN MCRAE: D.I.R.T. 2

F.E.A.R. 2: REBORN

HALO 3: ODST

STARCRRAFT 2

AION

FÓKUSZBAN

NEED FOR SPEED

SHIFT

Tökéletes váltás: új utakon a legnépszerűbb autós sorozat

www.gamestar.hu

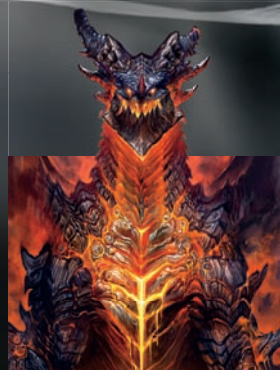
2009/09
1995 Ft

GameStar
IDG
HUNGARY



DIABLO III

Kipróbáltuk a hack'n'slash legenda legújabb részét



WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm

Azeroth teljes újjászületése



GAINWARD

www.gainward.hu

Gyárilag tuningolt kártyák 3 év garanciával!

0612-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
DVI + HDMI + VGA



0636-NVIDIA GF GTX285 1024MB

HDMI



NVIDIA GeForce™ GTX 285
648 MHz GPU
DirectX 10
1024MB/512-bit 0.7ns DDR3 memória
1242 Mhz (DDR2484) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / 3-Way SLI
HDMI + DVI + VGA

0575-NVIDIA GF 9800GT 1024MB Green Edition

HDMI



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

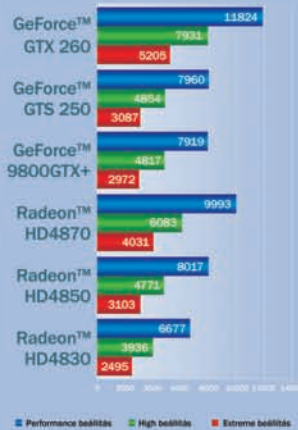
0353-NVIDIA GF 9500GT 512MB HDMI DVI

HDMI

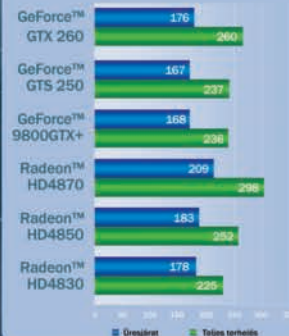


NVIDIA GeForce™ 9500GT
550 MHz GPU
Passzív hűtés
512 MB/128bit DDR2 memória
400 Mhz (DDR800) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / SLI / DirectX 10
HDMI + DVI + VGA

3DMark Vantage 1.02



Áramfogyasztás (W)



Testzkonfiguráció:
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 csatlakozók
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 7051 Ház tápegységgel

Méret: 400x170x370mm
3x5,25" | 1x3,5"
6xrejtett 3,5"
előlap USB és Audio csatlakozók
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 6022 Ház tápegységgel

Méret: 440x182x420mm
3x5,25" | 1x3,5"
6xrejtett 3,5"
előlap USB és Audio csatlakozók
430W tápegységgel
12cm fan TC kontroll
20+4 pin / SATA





JUBILEUM KÜSZÖBÉN

URAIM (ÉS VALAMI FATÁLIS TÉVEDÉS FOLYTÁN IDETÉVEDŐ HÖLGYEIM), vegyék elő cezuráikat, mert rengeteg fontos információt kell átbeszelnünk. Ki kezdje, kezdjem én? Kezdem.

LÁSSUK A CIKKÍRÓI PÁLYÁZATOT, amelyet még (jaj) májusi számunkban hirdettünk meg. Legvadabb álmainkban sem gondoltuk volna, hogy közel 300 pályamű érkezik be hozzánk, úgyhogy mire válogattot zsűriünk (amelybe szinte az egész szerkesztőséget belerángattuk) végigragta magát az anyagokon... nos, eltelt némi idő. (Bűnbánatunk jeleként viszaraktuk a versenyzők közé a korábban diszkvalifikált alkotásokat is – például azokat, amelyek lekésték a határidőt.) Köszönjük tehát a türelmet, a várakozás meghozta gyümölcsét, a kocka el lett vetve, és egyéb szólásmondások. **Nem kevés vita árán kiválasztottuk az öt legjobb szerzőt, a végző eredmény pedig az utolsó pillanatban, a lapleadás előtti éjszakán született meg:**

**Peter Taylor
Rátfai Gábor
Séllei Tamás
Végh Zoltán
Nánási Tibor**

Gratulálunk mindannyiuknak, jövő hónapban pályamunkáikat is bemutatjuk!

KÖVETKEZŐ NAPIRENDI PONTUNK az új előfizetői akció: régóta fondorkodtunk már azon, hogy kieszeljünk valami igazán ütős ajánlatot, és nem akarunk várni ezzel az év végéig. De miért is ne legyen minden hónapban előfizetői akció? Hm? Hm? Ezt kérdeztük egymástól, válaszul pedig vonogattuk a válunkat, mert nem tudtuk. Elfogulatlanul mondom (nyilván), hogy féléves előfizetésért nem csupán 6 GameStar kapni, hanem egy dobozos *Need for Speed: Shift*et is, szerintem egészen kivételes ajánlat! Bővebb információkért ne lapozzanak az Önök a sehányadik oldalra sem, csak tekintetüket fordítsák lentebb. Ott, ott, a ficakban.

HARMADIK TÉMÁNK a kelet-amerikai üreginyúl (*Sylvilagus transitionalis*), amely az emlősök (Mammalia) osztályának a nyúlalakúak (*Lagomorpha*) rendjéhez, ezen belül a nyúlfélék (*Leporidae*) családjához tartozó faj. Ennél többet azonban nem szeretnék beszélgetni nyulakról, sőt, azt hiszem, már így is túl sok időt vesztegettünk rájuk.

ZÁRÓ NAPIRENDI PONTUNK nem más, mint az őszi rendezvénydömping! Hiányoltatok a GameStar tábornak, a GameStar nyílt napokat, úgyhogy most indul a road show: a játékosabb arcok számára tartunk egy nyílt napot a *Need for Speed: Shift* megjelenését ünneplő egészsznapos bulin, akik viszont az ipar szakmaibb részére kíváncsiak, azoknak a **Computer Art Forum** keretében is. Ha ez nem elég, ünnepélyesen meghívunk Benneteket egy **közös mozizásra** (a *Gamer* című film premier előtti vetítésére), ami előtt és után szintén lesz alkalom találkozni, beszélgetni. (Eleve csak a miénk a terem, úgyhogy családias lesz a légkör.) Ha pedig még ez sem lenne elég, október 25-én várunk Benneteket a Papp László Sportarénába, ahol egy gigantikus buli keretében egyszerre lesz **Budapest Game Show, World Cyber Games** döntő és **Windows 7 launch party**.

Beindult az őszi, Uraim! Jövő hónapban pedig... nos, kapaszkodjanak!

mazur

GAMESTAR ELŐFIZETŐI AKCIÓN
**MOST CSAK
A SEBESSÉG
SZÁMIT!**

Ha most féléves vagy éves GameStar előfizetést vásárolsz nálunk 11 970 vagy 19 020 forintért, egy dobozos **Need For Speed: Shift** játékot adunk ajándékba!

**HATÁRIDŐ:
2009.
10. 14.
23:59**

113 Részletekért lapozz hátra!

15

NFS: SHIFT LAUNCH PARTY/GS GAMER NYÍLT NAP
Pólus Center, 2009. szeptember 19.

46

GAMER FILMVETÍTÉS
Cinema City Aréna, 2009. október 21. 20:00

15

COMPUTER ART FORUM/GS SZAKMAI NYÍLT NAP
Magyar Telekom Székház, 2009. október 9.

GameStar TARTALOM /09

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN



BEMELEGÍTÉS

- 6 DVD-TARTALOM
- 8 ARÉNA

ÚJDONSÁGOK

- 12 A PLAYSTATION 3 UTOLSÓ ESÉLYE?
- 14 HÍREK
- 24 BLIZZCON 2009
- 26 WORLD OF WARCRAFT: CATAclySM
- 30 STARCRAFT 2
- 32 DIABLO 3
- 34 KING ARTHUR
- 38 AVATAR
- 40 TOP 10 COOP JÁTÉK
- 42 COLIN MCRAE: DIRT 2
- 44 SHATTERED HORIZON

JÁTÉKBEMUTATÓK

- 48 NEED FOR SPEED: SHIFT
- 54 EGY DUPLA KÁVÉ MELLETT... JUHÁSZ VIKTORRAL ÉS POZSONYI ZOLTÁNNAL
- 56 AION: THE TOWER OF ETERNITY
- 64 BATMAN: ARKHAM ASYLUM
- 68 MINI NINJAS
- 70 F.E.A.R. 2: REBORN
- 72 SECTION 8
- 74 HEARTS OF IRON 3
- 76 G-FORCE
- 78 TALES OF MONKEY ISLAND - CHAPTER 2: THE SIEGE OF SPINNER CAY
- 79 RUNES OF MAGIC CHAPTER II - THE ELVEN PROPHECY
- 80 GUITAR HERO 5
- 82 HALO 3: ODST
- 84 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MÉLYVÍZ

- 86 HÍREK
- 90 COOLER MASTER HYPER TX3, GALAXY GEFORCE GTX 260+ 896 MB
- 91 SENNHEISER HD448, SAMSUNG SYNCMASTER F2380
- 92 MSI P55-GD80
- 96 INTEL CORE I5 TESZT
- 100 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BELEMENÉS

- 102 TÍZÉVES A GAMESTAR! #9
- 104 ŐREG TÉGLA A ZSEBÜNKBEN
- 106 LEGYÉL TE IS CARMACK!
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



38 AVATAR

Sosem látott világok



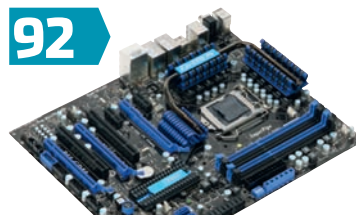
42 COLIN MCRAE: DIRT 2

Szálljon a sár!



96

INTEL CORE I5 TESZT



92

MSI P55-GD80



34

KING ARTHUR



GYORSKERESŐ

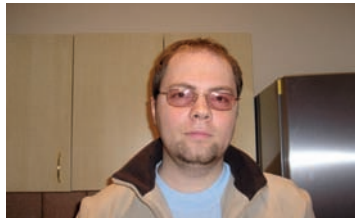
AION: THE TOWER OF ETERNITY	56
AVATAR	38
BATMAN: ARKHAM ASYLUM	64
COLIN MCRAE: DIRT 2	42
DIABLO 3	32
F.E.A.R. 2: REBORN	70



G-FORCE	76
GUITAR HERO 5	80
HALO 3: ODST	82
HEARTS OF IRON 3	74
KING ARTHUR	34
MINI NINJAS	68
NEED FOR SPEED: SHIFT	48
RUNES OF MAGIC CHAPTER II:	
THE ELVEN PROPHECY	79
SECTION 8	72
SHATTERED HORIZON	44
STARCRRAFT II	30
TALES OF MONKEY ISLAND -	
CHAPTER 2: THE SIEGE OF SPINNER CAY	78
WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm	26

MEET DA TEAM

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



NÉV: Chavalier
KORA: 28
SZERET: szép és okos nők, kandalló tüze, tomboló vihar
NEM SZERET: szűkös határidők, koránkelés, mi ezernél több turista
KEDVENC JÁTÉKA: Planescape: Torment
EZT TOLJA: Hearts of Iron III, Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper

ELŐTTEM MÁR TÖBBEN ELKÁP-
 ráztattak benneteket briliáns
 szellemi sziporkákkal átszőtt
 önfeltárulkozásaikkal, így elhatároz-
 tam, hogy inkább száraz leszek, mint
 az absztinens kocsmatöltelék és őszin-
 te, akár egy választást elbukott politi-
 kus mosolya. 1981 októberében láttam
 meg a napvilágot, legalábbis ezt állítják
 a szüleim, továbbá néhány hivatalos
 okirat, de hogy én az egészségből semmire
 sem emlékszem, az hétszentség. Kilenc
 esztendővel később emigránsként érkez-
 tem az országra a távoli és egzotikus
 Marosvásárhelyt magam mögött hagyva.
 Tízéves solymári tartózkodás után let-
 tem budai, majd pesti polgár. Tanulmá-
 nyaimat előbb külkereskedelmi irányba
 tereltem, végül kiderült, amit mindig is
 tudtam, csak épp sejtteni nem sejtettem:
 annyira sem megy nekem a matek, mint
 Baumgartner Zsoltnak az autóversenyzés.
 Ezt követően a jogi pálya megközelíté-
 tése mellett tettem le a voksom.

**ADDIG-ADDIG LOPTAM A TÁVOLSÁ-
 GOT,** míg nem kommunikáció és média-
 tudomány szakon kötöttem ki a Zsig-
 mond Király Főiskolán. Idén nyáron le
 is diplomáztam (BA), a folytatás pedig
 csakis azon áll vagy bukik, hogy ki
 tudok-e sírni mazurtól egy fizetésemel-
 lést. Legfeljebb megfenyegetem, hogy
 kitergetem az összes szennyesét, bár
 azt még nem tudom, asszonykája mit
 szól majd hozzá, ha rajtakap mosógé-
 pük fosztogatásán.

IMMÁRON KÉT ESZTENDEJE, hogy
 fel-felbukkannak írásaim a magazin ha-
 sábjain, de a GameStar Online délelőtti
 kiadásából talán többen ismerhettek
 (reggeltől délig általában én szállítom
 a GSO-ra a híreket), bár napjaimat
 többnyire a kortárs művészet hazai
 fellegvárában, a Ludwig Múzeumban
 töltöm. Annyit még elmondanék ma-
 gamról, hogy cimboráim két lábon
 járó filmlexikonok tartanak, valamint
 heti rendszerességgel zaklatnak, hogy
 mikor olvashatják el végre fél évtizede
 formálódó, számtalanszor ártírt regé-
 nyem. Erre még magam sem tudom
 a választ. Sokkal fontosabb azonban,
 hogy menthetetlen nyuszibolond va-
 gyok, két kis szőrömök gazdája, aki
 a nem túl távoli jövőben kedvese meg-
 gyűrűzésére készül. De pszt... ez még
 titok!

IMPRESSZUM

SZERKESZTŐSÉG
 Főszerkesztő: **Virág Márton** (mazar) mvirag@idg.hu
 Főszerkesztő-helyettes: **Fülöp Viktor** (ender) vfulop@idg.hu

Szerkesztők:
Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu
Gyepes Máté (Matteo) mgyepes@idg.hu
Kálmán Balázs (Flatline) bkalvin@idg.hu
Csoma Péter (Zarathos) pcsoma@idg.hu
Bátky „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 (Eskín) eskin@gamestar.hu
Halász Bertalan (Boe) bhalasz@idg.hu
Palotai Árpád (Malachit) malachit@gamestar.hu
Páli Zsófia (Sophiaso) zspall@idg.hu
Telek Zoltán (Sam) ztelek@idg.hu
Vörös Lóránd (Chavalier) chavalier@gamestar.hu

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

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

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

Munkatársak:
Borsos Gyula (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 (Eskín) 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 ibiro@idg.hu
 Műszaki vezető: **Babinecz Mónika** mbabinecz@idg.hu
 Nyomás és kötészet: Infopress Group Hungary Zrt.
 Igazgató: **Lakatos Imre** office@infopressgroup.hu

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

HIRDETÉSI OSZTÁLY
 Hirdetési osztály vezető: **Melovics Csaba** csmelovics@idg.hu
 Telefon: 577-4310, fax: 266-4274
 Kereskedelmi asszisztens: **Bohn Andrea** abohn@idg.hu
 Telefon: 577-4316, fax: 266-4274
 E-mail: keriroda@idg.hu
 Médiaajánlatok: 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
 Terjesztő: A kiadványt a LAPKER ZRT., alternatív terjesztők és
 egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar
 előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hírlapkezelőnél, az
 ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444;
 hírlapelőfizetes@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 ajándéktárgyai megvásárol-
 hatók 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 visszakü-
 dését, megőrzését.
 A GameStarban megjelenő valamennyi cikk (eredetiben
 vagy fordításban), minden megjelenést követően, táblázat
 stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük,
 nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó
 előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt
 DVD-k, a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan for-
 galomba nem hozhatók. A DVD-ken található programokat
 a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám
 azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal.
 A hirdetések a kiadó a legnagyobb körültekintéssel
 kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.
 Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el
 ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

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:



A Z EXTRÉM SPORTOKAT feldolgozó játékok több évtizedes múltja tekintenek vissza (gondoljunk csak az Electronic Arts *Skate or Die!* sorozatára), de a *Tony Hawk's Pro Skater* megjelenése óta a stílus kizárólag a Neversoft remekművére tekint inspirációért. A *Freak Out* az eddig még kiaknázatlan síelést dobja fel a stílusra jellemző sajátosságokkal: hatalmas ugrások, nyaktörő mutatványok és végteleen kombók megvalósítása a célunk, hogy aztán ezekért több millió pontot zsebeljünk be, és elégedetten nyugtázzuk, hogy a virtuális hőmezőn még mindig nincs nagyobb legény nálunk. Azok, akiknek már volt szerencsájük a Tony Hawk nevével fémjelzett sorozathoz, azonnal ismerősen fogják érezni magukat a játékban, a többieknek pedig itt a remek lehetőség, hogy beleássák magukat az extrém sportjátékok komolytalan, de annál szórakoztatóbb világába.

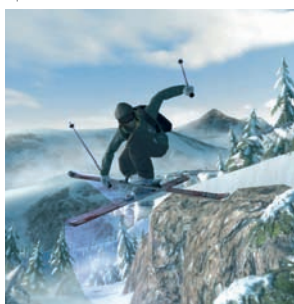


HARDVERIGÉNY minimum

Pentium IV 1.8 GHz CPU,
256 MB RAM, 64MB VRAM,
Pixel Shader 1.1

HARDVERIGÉNY ajánlott

Pentium IV 2.4 GHz,
512 MB RAM, 128 MB VRAM,
Pixel Shader 2



TARTALOM 2009. SZEPTEMBER

**7 műsor
2 óra 43 perc**

JÁTÉKOK

- { Watchmen 0:00
- { Hearts of Iron III 2:42
- { CoD: Modern Warfare 2 6:24
- { The Whispered World 8:19
- { Need For Speed: Shift 11:33
- { Batman: Arkham Asylum 14:43
- { Red Faction: Guerrilla 23:50
- { Fallout 3: Mothership Zeta 26:36

MÉLYVÍZ

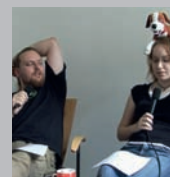
- { HP Photosmart Premium 0:00
- { Asus HD Set Top Player 7:57

A HÓNAP VISSZATÉRÉSE A HÓNAP BEUGRÓJA



Szeretjük, imádjuk Matteót, mert egy áldott jó lélek – és még jó fej is – most azonban szegénykém épp Angliában volt, amikor a Mélyvizet fel kellett vennünk. Töprengtünk, ki helyettesítse, majd berobbantunk a PC World tesztlaborba és megláttuk Zimit. Yo da Man!

A HÓNAP VIDÁMSÁGA A HÓNAP ÁLLATBARÁTJA



Hurka úr egy érdekes állatfajta, ugyanis vannak neki rejtőzködő képességei – néha képes hosszú hónapokig eltűnni, aztán hirtelen előbukkan a semmiből. Ezúttal is gyakorolta ezt a képességét, Eskin fején landolt egyszer csak a felvétel kellős közepén... Volt is nagy meglepetés!

A HÓNAP HÁTTÉRVILÁGÍTÁSA AUTÓZUNK BÉKÉSEN



Ha már a valóságban nem is versenyzünk Vakkával, tényleg egymás mellett ülünk az irodában is, így ideje lenne kipróbálni magunkat egy sportkocsi ülésében is. Ennek lehetnek tanúi, mert ha más nem, akkor virtuálisan máris nyomjuk a gá... szoval a rizsát. Jó kis autózgatás, hiába!

Batman: Arkham Asylum



Az újságírók által már most az év játéknak kikiáltott *Batman: Arkham Asylum* hamarosan érkezik: addig is hangulatba hozhatjuk magunkat a demóval, amely bevezet a játékmenet alapjaiba.



TOVÁBBI DEMÓK A DVD-N:

Ironclads: High Sea
Mini Fighters

Plusz: Runes of Magic kliens

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

ESET SMART SECURITY DOBOZ (MXK55X)



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

MPP DESKTOP (SUM8YA)



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 9.8 XP/Vista,
NVIDIA 190.63 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 CSO909 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 /online2 990
- Age of Conan 60 nap card 3 990
- Age of Empires 2 Gold.....2 090
- Age of Pirates 21 990
- Aion (online, szept. 25.) * 11 990
- Alarm for Cobra 11 Nitro...1 990
- Anno 14047 990
- Anno 1701 HU2 090
- Apassionata HU1 990
- ArmA 2 (Armed Assault 2) 7 990
- Battlefield 1942 Anthology 3 990
- Battlefield 2 Complete.....3 990
- Battlefield 2142 Deluxe.....3 990
- Battleforge7 990
- Battleforge Game Points...6 190
- Batman Arkham Asylum* ..8 990
- BlackSite HU1 990
- Blood Bowl (Vérfo) HU8 990
- Broken Sword 4990
- Brothers in Arms 1 HU+2...3 990
- Hell's Highway HU4 990
- Burnout Paradise ultimate 11 990
- Bus Driver HU2 090
- Caesar 4 HU990
- Call of Duty 2 goty4 190
- Call of Duty 4 goty5 990
- Call of D. World at War.....6 990
- Call of Juarez1 990
- Call of Juarez 27 990
- Céh 2 (Guild 2) HU2 090
- Céh 2: Velence HU4 190
- Champions Online9 990
- C. of Riddick: Dark Athena 3 990
- City Life 20084 990
- Civilization 4: Colonization 5 990
- CivCity Rome990
- Code of H.: Idegenlégő H990
- Code of Honor 2 HU1 990
- Codename Panzers Ph.1 H3 990
- Cod. Panzers: Cold War3 990
- Colin McRae Rally 2005 H.2 490
- Colin McRae DiRT. HU1 990
- Command&Conquer 33 990
- C&C 3 Kane's Wrath HU.3 990
- Red Alert 3 HU11 990
- RA 3: Uprising (letölt.kód) 6 990
- Company of Heroes goty3 090
- Comp. of H: Tales of Valor 8 290
- Condemned2 490
- Conflict Denied Ops.....1 990
- Cossacks 2 Gold1 990
- Counter-Strike Anthology...3 990
- Counter-Strike Source7 490
- Crane Simulator1 990
- Cryostasis HU5 990
- Crusaders Thy Kingdom C 1 990
- Crysis HU3 990
- Crysis Warhead HU6 990
- Dark Messiah of M&M, HU 3 090
- Dark Sector HU5 190
- Dead Space HU11 990
- Demigod HU8 990
- Devil May Cry 45 490
- Diablo 2-Lord of Destruct. 4 190
- Digger Simulator HU1 990
- Disney klasszikusok, /db...1 990
- Dracula Origin HU1 990
- Ducati World Championship 990
- Dungeon Siege 2 Deluxe...2 990
- Empire Earth 2990
- Empire Earth 3 HU1 990
- EndWar (Tom Clancy's)4 990
- Enemy Territory: Quake W 3 990
- Euro Truck Simulator HU...5 190
- Europa Universalis 3 HU...2 090
- European Street Racing...3 090
- EVE Online10 990
- Fable HU990
- Fallout 32 990
- Fallout 3 HU5 990
- Far Cry990
- Far Cry 2 HU4 990
- Farm HU1 990
- Farmer Simulator HU1 990
- FEAR Gold1 990
- FEAR Perseus Mandate...1 990
- FEAR 2: Project Origin H...4 990
- FIFA 08 HU1 990
- FIFA 09 HU3 990
- FIFA 10 HU (szept.30)*9 990
- FIFA 10 HU1 990
- FIFA Manager 083 990
- FIFA Manager 093 990
- Flatout 2990
- Flatout Ultimate Carnage...1 990
- Flight Simulator 20042 990
- Frontlines: Fuel of War...2 990
- Fuel8 990
- G-Force: Rágósávok HU...8 990
- Garbage Truck Sim HU...1 990
- Gears of War HU5 490
- Gobliins 4 HU5 490
- Godfather (Keresztapa) ...4 190
- Godfather 211 990
- Golden C. - Arany irányító...990
- Gothic 3 HU3 990
- Gothic 3: Forsaken Gods...4 190
- Grand Ages: Rome HU3 990



FIFA 10 (szept.30)* 9 990,-



Aion (szept. 25.)* 11 990,-



Need for Speed Shift 11 990,-



Batman Arkham Asylum 8 990,-



Fallout 3 5 990,-



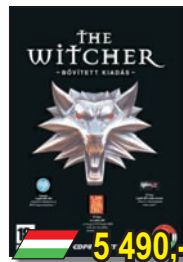
Grand Theft Auto 4 7 990,-



WoW: Lich King 8 250,-



WoW Gamecard 6 950,-



Witcher bővített 5 490,-



C. Panzers Cold War 3 990,-



Táltos Paripám 2 3 990,-



Riddick: Athena 3 990,-



Call of Duty World at War 6 990,-



HL2 Orange Box 3 990,-



Left 4 Dead 3 990,-



EndWar (Tom Clancy) 4 990,-



HawX (Tom Clancy) 4 990,-



Far Cry 2 4 990,-



Prince of Persia (2008) 4 990,-



Brothers in Arms 3 4 990,-



Men of War 5 990,-

- GTA San Andreas5 990
- GTA 47 990
- GT Legends HU2 090
- GTR (FIA GT R.) HU1 990
- GTR 21 990
- Guild Wars 4 féle, /db...4 190
- Gyűrűk Ura Király visszat. 3 990
- Harc Középföldéért 11 990
- Harc Középföldéért 23 990
- Harc 2: Boszorkánykirály 3 990
- Conquest11 990
- Haegemonia Gold HU990
- Half-Life 21 990
- HL 2 Episode Two +One...1 990
- HL 2 Portal1 990
- HL 2 Orange Box3 990
- H1Z, Ep.One, Two, Portal, TF2
- Halo4 690
- Hannah Montana: A film...8 990
- Harry Potter 1. Bölcsék k...990
- Harry Potter 2: Titkok k...1 990
- Harry Potter 3: Azkabani...1 990
- HP 2 Tűz Serlege.....3 990
- HP 5 Főnix rendje HU...3 990
- HP 6 Félvér herceg HU...11 990
- HawX (Tom Clancy's) HU...4 990
- Heroes of Might and Magic:
- Heroes 3 alap+két kieg...2 090
- Heroes 4 alap+két kieg H 2 090
- Heroes 5 HU4 190
- H. 5 Végzet Pörölye HU...4 190
- H. 5 Kelet törzsei HU...4 190
- H. 5 Gold (alap+2 kieg)...7 990
- Hitman Blood Money990
- Hitman Triple Pack:2+3+4 1 990
- Hospital Tycoon HU2 490
- Hotel Giant 2 HU5 190
- Hour of Victory2 090
- Ice Age 39 990

- Imperium Romanum HU...1 990
- Imp. Roman. Emperor HU 3 090
- Incredible Hulk990
- Jack Keane HU2 090
- Jade Empire Spec. Ed. H990
- Jericho (Clive Barker's) 1 990
- Kane and Lynch1 990
- King's Bounty HU2 990
- Knights of the Temple 2...2 090
- Left 4 Dead3 990
- Legendary HU1 990
- Lego Batman HU3 990
- Lego Indiana Jones4 990
- Lineage 2 (Gracia) /online 5 190
- Littles Pet Shop HU3 990
- Lock On990
- Lord of the Rings card7 290
- Lost HU1 990
- Lost Planet Extreme Cond. 5 490
- Madagascar 25 490
- Majesty Gold4 990
- Mage Effect HU5 490
- Medal of Honor Warchest...3 990
- Medal of Honor Pacific A...3 990
- Medal of H. Airborne HU...3 990
- Medal of H. 10th Annivers. 6 990
- Medieval Total War 1 Gold 2 490
- Men of War HU3 990
- Mercenaries 23 990
- Mirror's Edge HU11 990
- Monsters vs Aliens4 990
- Morrowind alap + 2 kieg...3 090
- Mozskvai száguldás HU...2 990
- MotoGP 08 HU3 990
- Mout and Blade HU6 290
- NBA 081 990
- Need for Speed Underground 990
- Need for Speed Underg 2...3 990
- NFS Most Wanted.....3 990

- NFS Carbon HU3 990
- NFS ProStreet HU3 990
- NFS Undercover HU3 990
- NFS Shift HU11 990
- NHL 081 990
- NHL 093 990
- Operation Flashpoint Gold 2 490
- Outrun 2006: Coast to C...2 490
- Overlord HU1 990
- Overlord 28 990
- OverSpeed HU1 990
- Painkiller990
- Paraworld HU990
- Panorama Anthology5 490
- Pokoli Szomszédok HU990
- Pokoli Szomszédok 2 HU...2 090
- Pokoli Sz. 5: Orszorzág 5 190
- Prince of Persia 1, 2 /db...990
- Prince of Persia: Two Thr...1 290
- Prince of Persia 1+2+3...2 490
- Prince of Persia új HU...4 990
- Pro Evolution Soccer '08...3 990
- Pro Evolution Soccer '09...4 990
- Prototype11 990
- Pure4 990
- Puzzle Quest Galaxtrix...4 990
- Pyrablazer2 090
- Quake 41 990
- Race3 990
- Race 07 HU1 990
- Race 07 kieg: GTR Evolut. 1 990
- RaceDriver Grid5 490
- Rail Simulator3 990
- Red Faction 2990
- Restaurant Empire 2 HU...4 990
- Richard Burns Rally990
- Rise of Legends H990
- Rise of the Argonauts HU...1 990
- Rollercoaster T. 3 Gold...2 490

- Rome sorozat részei, /db...2 490
- Romp TW Antológia HU...5 490
- Runaway 1-2, /db HU990
- Rush for Berlin HU990
- Sacred Gold2 090
- Sacred 2 HU7 290
- Saints Row 25 990
- Secret Files Tunguska2 090
- Secret Files 2: Puritas HU 3 990
- Settlers 5 Complete3 090
- Sherlock Holmes Awaken H 990
- Sherlock vs Arsene Lupin 2 090
- Sherlock H., Lost Cases...3 090
- Sherlock H., Jack the Ripp 3 090
- Sim City 4 Deluxe3 990
- Sim City Társadalmak HU...3 990
- Sims 2 HU alapjáték7 990
- Kiegészítők, /db7 490
- Cuccok, /db2 990
- Laptopbarát, /db3 990
- Sims 3 HU (akció)10 990
- Sins of a Solar Empire4 190
- Space Siege990
- Spellforce Universe (1+2)...4 190
- Spider-M:Web of Shadows 8 290
- Spore HU7 990
- Spore Edes+rémes elem...3 990
- Spore Galaktikus kaland...6 990
- STALKER Clear Sky HU...5 490
- Star Wars Best (5 játék)...10 990
- X-Wing Collector's1 990
- Starcraft + Brood War...2 090
- Starship Troopers990
- Stranglehold HU2 490
- Street Fighter 47 990
- Suffering+Ties that Bind...1 990
- SWAT 4 Gold HU2 490
- Táltos Paripám 2 HU...3 990
- Terminator: Megváltás8 290

- Test Drive Un.+Megapack..2 490
- Timeshift HU1 990
- TOCA Race Driver 3 HU...2 490
- Tomb Raider 6, 7, /db...2 490
- Underworld HU4 990
- Trackmania United Forev...2 090
- Train Simulator2 090
- Tranz Simulator 2009 H...8 990
- Turning Point: Fall of LibH 1 990
- Turok5 490
- Unreal Anthology HU5 490
- Unreal Tournament 3 HU...5 490
- War Leaders HU3 990
- WH Mark of Chaos HU...3 090
- Mark of Ch: Battle March 4 190
- Warhammer Online7 290
- Warhammer O. Card7 290
- WH Dawn of War GOTY...2 090
- alap+Winter A.+Dark Cr...6 990
- Dawn of War Soulstorm...1 990
- Dawn of War 2 (angol)...12 490
- Wheelman HU3 990
- Witcher Bővített kiadás H 5 490
- Wolfenstein (2009-es)...10 990
- World of Warcraft 1.5 kedvezm WOW, online, alapjáték...2 960
- Burning Crusade kieg...2 960
- BattleChest (alap+kieg)...8 950
- Wrath of the Lich King k...8 250
- 60 napos Gamecard6 950
- World Racing 22 090
- Worms 4: Mayhem HU2 490
- X-Blades HU4 990
- X-Men 3: Official Game...2 090
- X-Men Legends 22 090
- X3: Terran Conflict2 990

A BELVÁROS SZÍVÉBEN!

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

TELEFON:
(06-1) 479-0933

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

Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 5, 7, 8, 9, 15, 112, 173, 178, 233E,
239, Villamos: 47, 49 - Troli: 74, 83

INTERNET ÁRUHÁZ!

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

**Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!**

479-0933
vagy
www.cdgalaxis.hu

GYORS + OLCÓSÓ

Internetes rendelésnél a játékokra
-10% kedvezmény!

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

ARÉNA



KEDVES OLAVSÓKI!

El sem hiszem... 10 éve ilyenkor még nem sejthettem, hogy 10 év múlva itt fogok ülni, ahol, ezt fogom írni, amit, és ilyen lesz a világ, amilyen. Nem is hiszem, hogy ilyen messzire képes lettem volna egyáltalán tervezni, most meg itt írom az Arénát nektek. Jó olvasást hozzá!

Köszí a leveleket!

E HAVI LEVELEINK AZ AUGUSZTUSI GAMESTARRA REAGÁLNAK



FIGYELEM!

10 éves a GameStar Aréna pályázat! Pályázatot hirdetünk A GS és én címmel, amelyben vicces, aranyos, kedves, jópofa vagy netán hihetetlen történeteiteket várjuk, amelyekben a GS befolyásolta valahogy az életedeteket. Például:

Épp a GS-t olvastam, valami csinos néni NFS-borító volt, erre megláttam egy lányt, aki velem szemben ült a metrón. Tökre hasonlított a borítón levő nőhöz. Megmutattam neki, erre rámvigyorgott... már 4 éve a feleségem és van 2 gyönyörű bábánk. Köszí, GS!

Tehát várjuk a ti IGAZ történeteiteket arról, az elmúlt 10 évben a GS hogyan hatott az életedekre fontos pillanatokban, furcsa helyzetekben, mókás szituációkban. A beérkező sztorik 2500 karakternél semmiképp sem lehetnek hosszabbak, mindenki annyi történetet küld, amennyit nem sajnál – viszont ha rájövünk, hogy kamu a sztori, akkor kizárjuk a versenyzőt. Beérkezési határidő: **2009. október 16., 23 óra 59 perc budapesti idő szerint** – a pályázatokat az arena@gamestar.hu mailcíme küldjétek lehetőleg .rtf vagy .doc formátumban, .pdf-ben semmiképp sem!

Az első három helyezett örök dicsőséget nyer a novemberi újság Arénájában. A további pályázók műveit a novemberi GS megjelenésétől a GameStar Online Jó Éjt rovatában publikáljuk majd.

Várjuk történeteiteket!

//Gyu

A MEGLEPETÉS TELJES JÁTÉKOKRÓL

Az augusztusi számban újra a kis vicces képet láttam: a következő teljes játék meglepetés. Már elég régi olvasótok vagyok, bár én általában halokan tisztelem a GameStar, hozzászólások és kommentek nélkül és a találkozókon is csak csendben a hátsó sorokban ülök (:nevet:). De ezen már többször is elgondolkodtam, mert már régen is alkalmazták ezt a kis adrenalinpumpáló mondatot. Több hír is volt olyan teljes játékokkal kapcsolatban, amiket néha nem sikerült megszerezni. Ezért gondoltam arra, hogy ilyenkor mindig pár kiszemelt játék kiadójával tárgyaltok párhuzamosan, és amelyiket sikerül megszerezni, az lesz a következő hónap korongján, tehát nektek is meglepetés. Esetleg már előre dobozban van, csak a „közönséget” hergelitek egy kicsit, hát ha megint valami nagyon szuper díszdobozos játék-összeállítást találhatunk a GS-ben. Tervezitek még ilyen lapszám kiadását, vagy ez egyszeri alkalom volt? A másik kérdésem a születésnappal kapcsolatos, tudom, hogy meglepetés és nem lehet elárulni, pontosan mi fog történni, vagy hogy mi nem. De remélem, megint lesz egy nagyon király találkozó és nem szeretnék lemaradni, mert egy 10 éves GS-találkozó jót tesz az arcbőrnek, akárki akármit mond. – **Sinka László**



Csak egy apró dolog jutott az imént eszembe. Mi van azzal az ígérettel az Ender-mazur showról? Nem úgy volt, hogy idén visszatér (lehet, rosszul emlékszem, akkor bocs...)? Vagy ez lesz az egyik nagy meglepetés az októberi számban? Amennyiben nem ez lenne, megkérek minden kedves nő olvasót, hogy akkor háromra küldjenek egy nagy cuppanós pusztát a szerkesztőségbe! Na akkor egy, kettő, három! Oké, elsőre senki sem vette komolyan, úgyhogy

Nyugalom, ebből a lapszámból már megtudtuk ezt meg azt az októberi rendezvénysorozatról – csak azon csodálkozom, hogy hiába írtam le, hogy a dobozos akció egyszeri és (egyelőre) megismételhetetlen volt, ezek szerint nem hisztek nekem. **Pedig jobban jártok, ha hisztek... Várunk tehát szeptember 19-én a Pólus parkolójában, hozzá sütít meg kólát, és ha van csinos nővéred, aki csak engem akar, akkor őt is!**

FLATLINE MEGBÁNTOTT!

Most írok először, bár már 2006 decembere óta vagyok a rabotok! Jó az újság, alig bírom ki a következő számig, de Flatline eléggé megbántott a szeptemberi számban írt Top 10 című cikkével (amit most olvastam), amiben a *CoD 5* fejlesztőit... hogysimondjam (direkt így írtam), „nem értékeli sokra”. Idézem, amit írt: „Csak ne adnák ki mindenféle láma stúdióknak minden páratlan erőszük elkészítését... lásd *CoD 5*.” Na, erre egy kicsit kiakadtam! Az OK, hogy nem egy az izlése mindenkinek, mindenki azzal játszik, ami számára megfelelő élményt nyújt, hogy úgy mondjam, „kielégíti az igényüket”, de attól még, hogy egy játék neki nem jött be, nem kell egyből szidni! Lehet, hogy nem a világ legjobb játéka (mert olyan nincs, ami mindenkinek tetszene), meg sokak szerint csak egy *CoD4*-mod, de mégis sokáig ve-

zette az eladási toplistákat, és hónapokig a GS olvasói top 20 listájának élén volt, teszem hozzá, nem jogtalanul! Szerintem ez egy nagyon jó játék, aminek megvan a maga hibái, és persze vannak benne nagyon jó dolgok is (hangulat, figyervek stb.), viszont ez minden játékra igaz (jobb esetben). Ezzel csak azt akartam mondani, hogy attól még, hogy szerintünk egy játék xar, nem kell egyből elmondani mindennek, mert lehet, hogy másnak az az eddigi favorit játéka (nekem speciel a *CoD: WaW* az, a mai napig multizok vele). Én sem szidom, becsmérlem azokat a játékokat, akik nem érdekelnek, vagy rossznak tartok, van egypár ilyen (pl. *WoW*, összes egyéb MMO, *Wolfenstein*, *C&C*, *Bionic Commando*, *Mirror's Edge*, és még sorolhatnám), mégsem kürtölöm világgá (bár ha ez újságba kerül, akkor igen), ezzel megbántva az érzékenyebb lelki rajongókat (nem mintha érdekelne más véleménye ez esetben, csak ki akartam fejteni a sajátomat).

Tudom, hogy mindenkinek megvan a maga véleménye, sajtószabadság van, meg szólásszabadság (vagy nem?), de attól még a mások által favorizált játékok nem kell egy láma stúdió által kiadott játéknak kiküldeni, főleg nem az ország egyik legnagyobb játékmagazinjában! (Méretre a legnagyobb, az biztos!) Csak ezen véleményemet akartam kifejezni első, és remélem nem utolsó levelemben, remélem, semelyik fentebb leírt játék rajongóját sem bántottam meg, ha mégis, akkor írjon az Olvasó vs. Olvasó rovatba, és elmondhatja a gondját ezzel kapcsolatban, hiszen mindenkinek megvan a joga a szabad vélemény kifejtéséhez, persze azért nem mindegy, hogy ezen véleményünket hol osztjuk meg.

íj **Simon Attila**

Kedves Attila, az, hogy „szólásszabadság”, csak egy oroszul értelme-

lettől. Ha a humoristának nincs ihlete, akkor csak rémes szenedvés lesz, ha a költőnek nincs ihlete, csak kecskerímek jutnak eszébe, ha a komponistának nincs ihlete, csak tucatművet komponál. Az Ender-mazur show megismételhetetlen, műfajon kívüli jelenség, csak akkor létezik, ha a fiúknak van megfelelő inspirációjuk – de ezt már ők is sokszor elmondták. Szóval amint úgy

Vannak műfajok, amelyek az inspirációtól függnek. Vagy más szóval az ih-



A HÓNAP LEVELE



Tulajdonképpen csak néhány gondolatom lenne. Szó esett róla, hogy BZ sokat fogycott, és mindezt sok-sok kefir elfogyasztásával érte el. Nos, én is szeretnék fogyni, így tettem egy próbát. Minden elismerésem BZ-nek. Nekem nem sikerült fogynom, mivel 20 percnél tovább nem bírtam hallgatni. Sorry! Szóval a közelgő jubileum kapcsán elkövettem egy szösszenetet, Gyu, te már tudod, hogy van valamely írói bémám, és néhanap nem félek használni, szűkebb környezetem nem kis bánatára. No, azért mondták már azt is, hogy nem rossz. Igyekeztem félig komolyan, félig viccesen felfogni, ahogyan ezt ilyenkor szokás, hiszen ez a dolog csak másodszorban a játékokról, de elsősorban amolyan író-olvasó közötti viszonyról szól, remélem, jól sikerült. Fogadjátok úgy, ahogy én küldöm ezt nektek. Egy lelkes és hűséges olvasó, levélíró kíván az említetteknek és mindenkinek a szerkesztőségben további töretlen lelkesedést, a munkához kitartást, a családban szeretetet, békességet és általában jó egészséget, hogy újabb tíz év múlva ismét elkövethessek valami hasonló merényletet.

Nyomdakész lap kerekedék végül, Két betű szolgált kurta nevéül. Elhitted volna? Tíz éve ennek, Evégre pár sort ím elmerengek. Ismerkedik itt biz' magyar gémer Nemcsak játékkal! Könyvvel, zenével, Láthatja, mik ma a filmsikerek, Ha Flat forgat, a popsi is kerek. BZ tréfáit hiába nyomja:

zett közhely. Minden országban vannak törvények, vannak szabályok: minden közösségnek vannak hagyományai, vagy kialakult szokásai – ezek mind korlátozhatják a teljes szólásszabadságot, amely ettől kezdve nem állhat fenn. Tehát a törvényadta kereteken belül mindenki azt mond, amit akar – na, ez így korrekt definíció... Egyébként nem értem, mivel bántott meg Flatline, egy szót sem

Kandúr, csakis Duncan baritonja. Fialat macska mind erre bukik, Izzadnak a csinos tangarucik. Tartalmas főszerkesztői oldal, Boe-vezetővel, csepp vitriollal, Habár tudjuk, nem kavart alája, Olvasó ma itt mazurt találja. Mady szerkesztette hardverrovat Adott sokaknak jó tanácsokat, Színvonal maradt ma is ámde ott, Megtaláld jó öreg Matteót. BadSector merevlemez gyilkosa, Filmekről velem rugózott agya. Téged is rég láttunk, Zero-Karez Reméljük, jól vagy, üdvözlét, „szavesz” Izgalmas volt, talán nem utolsó, Néhány Ender vagy inkább mazur show. Tudjuk, idő arra már nem tellett Mostanság, bokros teendők mellett. Eskin tökély, mint Kennek Barbara, Nem ér fel vele száz Lara fara, S másik csodás amazon: Zsófia, Mayer lenne itt sok emberfia. Vége neked jutott, jó Dragon Gyu, Széles körben elterjedt nagyágyú, Jó kapitánnyal lesz derék csapat, Vezesd sokáig, úgy az is marad. Bővén sikerek vagy rút kudarcok, Nem unták meg lám a régi arcok, S még kire nem jutott terjedelem, Őrizzen az égi fejedelem.

Juhász Attila

Komolyan mondom, hogy meghatódtam... Mindnyájunk nevében köszönöm szépen a szép szavakat és a verset is. Hüpp-hüpp. Oh, és ha valaki további verseket akar küldeni, legyen szíves, ne tegye – inkább hozzon a szerkibe tortát vagy kólát. Oké? :)

szólt hozzád, a nevedet sem említette és nem is utalt Rád – egy játékprogramról mondott véleményét. Azért ennyire azonosulni valamivel az nem rossz dolog? Ezt kérdezem, nem állítom...

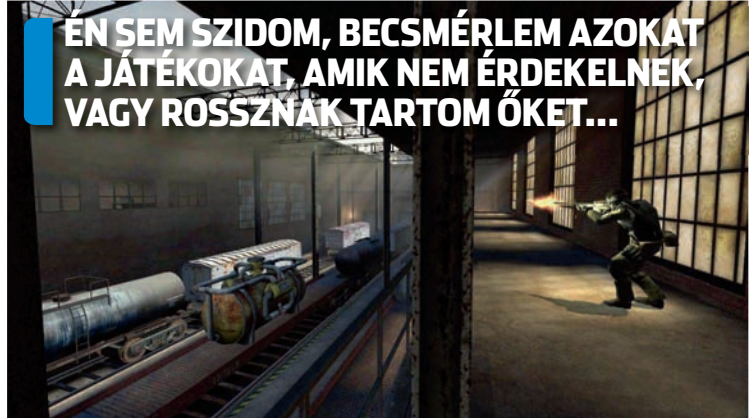
8 ÉVE VELETEK, KÖSZÖNÖM!

Nagyon régóta vagyok hűséges olvasója a lapotoknak, egészen pontosan 2001 óta. Ez alatt a 8 év alatt cso-

kem ez nagyon vicces volt. Csak azt szeretném kérdezni, hogy ez valami véletlen, vagy esetleg tudtok róla, és Gyu a nevét adta a játékhoz. – Gere Péter

Dehogy véletlen. Annak idején Pécssett a Fatman: The Caped Consumer nevű platformjátékot fejlesztettük, és azt a Black Legend adta ki. A cég igazgatója velünk lakott egy hónapig, szagoltuk

ÉN SEM SZIDOM, BECSMÉRLEM AZOKAT A JÁTÉKOKAT, AMIK NEM ÉRDEKELNEK, VAGY ROSSZNAK TARTOM ŐKET...



A JÚLIUSI SMS-NYERTESEK NYEREMÉNYE:

ASUS Rampage Formula alaplap,
és egy ASUS ENGTX260 Matrix/HTDI/896MD3 videokártya



TAR LÁSZLÓ – GYULA
ASUS RAMPAGE FORMULA



VIRÁG „TYUKLEPES” ZSOLT – SÁROSD
ASUS ENGTX260 MATRIX/HTDI/896MD3

Szívből gratulálunk és további jó játékot kívánunk!

RÖVIDEN

érzik, hogy csinálni akarnak Ender-mazur showt, akkor csinálni is fognak. Addig nem.

Nem tudom, nézitek-e a Rossz PC Játékok sorozatot, de a Beach Soccer nevű játékban FreddyD egy érdekességre lett figyelmes (nem tudom, hogy ezért rakta-e fel a képet), mégpedig arra, hogy a magyar csapatban Dragon György is játszik. Ne-

a bűdös lábát, jól összehaverkodtunk. Ő alapította meg az Incagoldot, ami a Beach Soccer kiadta. Amikor a játékot fejlesztették, belerakták a magyar válogatottat, mert gondolták, hogy majd itt is el fogják adni. De nem ismertek egy játékost sem, így engem kértek, hogy mondjak magyar neveket. Én meg azt mondtam, hogy benne akarok lenni a válogatottban, mert gyermekkori

vágyam volt, hogy válogatott sportoló legyek – így ha virtuálisan is, de teljesült a vágyam, és bekerültem a magyar csapatba.

Nem tervezitek véletlenül, hogy elugrotok egy kicsit nosztalgizni a Digital Reality-s srácokhoz? Megkérdezhetnétek nekem az Imperium Galactica_fejlesztési_war-story-jaikat (csak hogy tudjam, miért szen-

dálattal vegyes tisztelettel figyeltem munkásságokat, konkrétan az Aréna érdekelte a legjobban, a játékesetek után. Mindegy is, a lényeg, hogy ez alatt a 8 év alatt még egyetlenegyszer sem merészeltem tollat, vagy billentyűt, vagy mit ragadni, mivel nem volt miért írnom (mondjuk igazából most sincs...), de elhatároztam, hogy fogok. Most jött el ez a pillanat.

17 éves vagyok, és ha ebből levonod a nyolcat, akkor láthatod, hogy már egészen kicsi korom óta veszem (igen, veszem és nem fizetek elő, mert ezt anyagi kereteim nem teszik lehetővé sajnos...) a lapot, és életem verses részét képezi/képezitek. Mindegy is, nem untatnának, csak már végre ki akartam fejezni, hogy mennyire csodállak és tisztellek benneteket, és nemcsak mint újságírókat, szerkesztőket, tördelőket, munkatársakat stb., hanem mint embereket is. Ugyanis ahogyan én titeket az újság alapján megismertelek, ti szerintem (főleg te, Gyu mester) mélységesen bölcsök vagytok és rengeteget tanulhat tőletek az ember...

Azt akartam igazából kifejezni ezzel a kis szösszenettel, hogy én nemcsak mesélen, könyveken stb. (ezeken is, de most nem ez a hangsúlyos...) nőttem fel, hanem GameStaron is! Rengeteget segített nekem kialakítani az énképemet, az önbecsülésem, és segített formálni a belső értékeimet, amit egy ilyen kategóriájú lap nem sűrűn mondhat el magáról! Most persze jól összehordtam itt mindenféle szutykot, de remélem, a lényegre érted, Gyu. JÓ VELETEK! És amíg ez így marad, addig már csak ezek miatt az értékek miatt is ti maradtok a No.1 játékujság Ma-



vedek vele annyit! Meg hogy például miért néz ki így egy-két bolygófelszín valójában? – **Karnok Dávid**

Nem tervezünk ilyesmit, ez a téma egyébként is épp elég régi – maximum valamilyen nosztalgia kiadványban lenne érdemes foglalkozni ezzel, de arra meg igen csekély az igény egy ilyen sebesen változó szakmában.

Rendszeresen olvasom Juhász Attila arénabeli hozzászólásait, amelyeket mindig nagyra értékeltem. Egészen az augusztusi számban megjelent *Szüleink és a számítástechnika* c. leveléig. A probléma, amit felvet – vagyis az idősebb generáció idegenkedése a számítógépektől –, nagyon izgalmas és aktuális, a tálalás azonban kifejezetten bántó. Csak két mondatát idézném, hogy világosabb legyen, mire gondolok: „Szüleink, az idősebb generáció egyenesen gyűlöli a számítógépet. Ez persze abszolút általános reakció...” „Az öregek korlátoztak, maradiak és különben is.”

Sajnos a levélben pont a két legfontosabb dologra nem tér ki a hozzászóló: kiket ért „öregek” alatt, illetve mire alapozza ezeket a sértő és átgondolatlan jelzőket? Sértő, mert valaminek a nehezebb befogadása még nem jelenti azt, hogy az illető korlátolt, vagy maradi. És átgondolatlan is, mert számtalan ellenpéldát tudok felhozni. Vagyis egy teljes korosztályt, egy egész nemzedéket ennek alapján elmarasztalni óriási hiba lenne. Úgy

gyarországon, de nekem mindenképpen :) – **Farkas Gergő**

Valahol mindig igyekeztünk picit nevelni titeket, bár tudjuk, hogy ez nem a mi feladatunk, fel sem vállalnánk, ha valaki azzá tenné – de ettől függetlenül látjuk, hogy egy kicsi nevelés, együttérzés szinte senkinek sem árt.

Az augusztusi Offline Arénában mondtad, hogy küldjünk meglepetéssel kapcsolatos levelekkel. Hát jó lenne, ha újra 130 oldalasak lennétek, és valami ajándéktárgy lenne az újsághoz. Na csak ennyit akartam mondani. Továbbra is jó munkát! – **Ecker Olivér**

Igen, valóban jó lenne – ha tudnád, mennyi ötlet merült fel, uramisten... Elké-

OLVASÓ vs. OLVASÓ

gondolom, ennek a szülők és gyermekek közötti feszültségnek alapvetően az az oka, hogy míg a mai fiatalok a számítógépes világba „születtek bele” és azon is nőttek fel, addig szüleik ezt a hatalmas technikai változást felnőttként érték meg. A számítógép életünk mindennapi része lett, ez vitathatatlan. Azt azonban botorság lenne elvárni, hogy mindenki ugyanarra használja. Pont azért mondják magáról a játékról, hogy koratlan, mert nem lehet elég korán elkezdni, ugyanakkor sosem késő. Összefoglalva: több türelmet az idősebb generációhoz! Különösen azért, mert egyszer Attilából is szülő lesz (azt sem tartom kizártnak, hogy már most is az), sőt bármily hihetetlen, ő is megöregszik. És akkor bizony majd neki is szembesülnie kell ugyanezekkel a gondokkal, csak akkor már a „túloldalról”. Talán észbe jut majd ez a levele, amikor tinédzser gyermekei felhánytorgatják neki, miért idegenkedik a 3D-s játékoktól, miért nem ismeri a legmenőbb zenekarokat, miért nem nyomul a *CoD* legújabb ré-

szével és különben is... Végül még valamit. Jómagam szenvedélyes játékos vagyok, rendszeresen olvasom a GS-t és rajongok az Arénáért. Ugyanakkor gyakorló szülő is vagyok, a fiam 16 éves. Mindketten több játékműfajt is kedvelünk, de a játékra fordított idő mennyiségét tekintve általában sikerül megegyeznünk. Még így, 53-hoz közeledve sem érzem magam öregnek. És bár az én példám sem általános, korosztályom – valamint a nálam idősebbek – védelmében is nyugodtan ki merem jelenteni: mi nem gyűlöljük a számítógépet! Csupán szokjuk és ehhez idő kell... **Tisztelettel: dr. Horváth Tibor**

Nehéz az egyszeri Aréna-szerkesztő feladata ilyenkor, hiszen a hely korlátozva van, a levél pedig nagyon hosszú és érdekes volt. Próbáltam úgy nyírni rajta, hogy észre se lehessen venni, de akit a téma jobban érdekel, javasolom, látogasson el a GameStar Online fórum Aréna rovatának Vén Gémerek Egyesülete topikjába.

Örülünk, hogy neked átjött a dolog, és az elmúlt nyolc évet velünk töltötöd – kérlek, tegyél így a következő nyolc évben is, oké?

FUTURE OF GAMESTAR PART 1

Navarone Prime, Impregnable City, 2098.

– ...Bátyk Zoltán térnél, a következő megálló a Dr. Wakemann nagykörút. Reméljük, kellemesen utaztak és tovább szép napot – búcsúzott kellemes női hangon a nyergesvasút MI-je a le szálló utasoktól.

Két férfi is kilépett a tömegközlekedési járműből. Mindketten napszemüveget viseltek, és könnyed nyári ruha volt rajtuk.

Komoly arcot vágta, de látszott rajtuk a lelkesedés, hiszen ez a nap egy újabb vevővel kecsegtette őket.

– Ender, merre van a kuncsaftunk? – kérdezte mazur, miközben az elöttük elterülő teret kémlelte.

– Azt mondtam neki, hogy a Novik kávézóban várjon ránk. Ott is van! – mu-

tatott előre Ender az ujjával.

A kávézó előterében, jobb oldalt a második asztalnál egy poluxiani várakozott: Silárdetak. A Poluxian Birodalom egyik legnagyobb múltkincs gyűjtője.

– Na hajrá, de ha ez is olyan lesz, mint két évvel ezelőtt, akkor szétrúgom a seggedet! – fenyegetőzött mazur, közben elindultak előre.

– Honnan tudtam volna, hogy a fickó veszélyes? – mentegetőzött Ender.

– Az oldalán lógó fegyverből. Meg hogy amcsi. Azóta nem szeretnek miniket, magyarokat, mióta megtudták, hogy úrnagy hatalom vagyunk. Én mondom: autós üldözés, lövöldözés, kergetőzés az aszteroidamezőben, verekedés egy qwerttel! Annál rosszabb napom sosem volt!

– Ne aggódj, most nálunk is van pisztoly, de az az érzésem, hogy nem lesz semmi baj.

– Na persze, te és a megérzéseid. Nem vagy te Skywalker, és nagyobb biztonságban érezném magam, ha nálam lenne a Glock 23-as.

pesztő agyrobbanás volt, ahogy zuhogtak a jó, kevésbé jó, közepes és gyenge ötletek, amelyekből fizikai okok miatt csak néhány tud megvalósulni – és abból sem tudjuk előre, hogyan szil majd el, reméljük, a lehető legjobban.

Azt szeretném megtudakolni, hogy mazur most a göré nálatok Boe helyett, de akkor most mazur már igazából nem is fog cikke-

ket írni? Mert amikor Boe volt a fejes, akkor cikket nem is írt, ha írt is, akkor is ilyen féloldalasokat. Szóval most mazur már nem is fog cikkeket írogatni? – **Sipos Richárd**

Nyugalom, mazur is fog cikkeket írni, de nem annyit, mint eddig – aki főnök, annak rengeteg olyan munkája van, ami elsősre nem látszik. Tárgyalások, feljegyzések írása, anyagok előkészítése. Így elő-



Áttértek a túloldalra...
Folyt. köv... – **Hand Schneider**

A poluxiani fickó épp kipillantott a kávézóból, amikor megszólalt egy gyerekhang: „Apa, telefon! Apa, telefon! Apa, telefon! Apa, telefon!” Ender dühösen pillantott mazurra, akinek a homlokán máris izzadságcseppek gyöngyöztek, miközben felvette a telefonját. – Helló, nyuszi, majd visszahívlak... – próbálta a lehető legkedvesebben és legtürelemesebben mondani, miközben a fickó a kávézóból csak nézte, ahogy mazur izzad. Majd amikor végre megszakitotta a hívást, odasziszegte Endernek: „Na látod, tényleg jobb lett volna, ha a Glock 23-ast hozom el és nem a telefonom...”
Beléptek a kávézóba...

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

A „Mi a jó a játékokban és mi haszna lehet belőlük az embernek?” című levélről jutott az eszembe, hogy írjak ide. Teljesen egyetérték a válaszóddal, személy szerint én egy külföldi, játékokkal kapcsolatos fórumon vagyok tag (nem nevezném meg, mert nem a reklámozás kedvéért írok) és ott az ember véleményét jobban elfogadják. Nincs az a fajta vita, hogy ha te így gondold, akkor egyből béna vagy, sőt! Rendes szavazás keretében oldjuk meg az efféle vitákat. Szerintem ha a magyar ember is képes lenne minden vitát normálisan megoldani (anélkül, hogy kötekedés vagy akár agresszívabb dolog lenne a vége), akkor minden jobb lenne. Személy szerint nem is vitázom magyarokkal igazán, hiszen még ha igazam is van, nem ismerné el senki. A legtöbb

ember úgy van velem, hogy a saját igazam jó. Pont, mint az ízlés, de az egy másik téma. Nos, csak ennyit szerettem volna írni, remélem, sok ember elgondolkodott azon a levélen. – **Ponekker Alex Csaba**

Mi, magyarok olyan világban élünk, ami a 80-as évek végén gyökeresen megváltozott – a régi társadalmi beidegződések bedőltek, a családi modell kifulladt, a tradíciók eltűntek. Ennek az lett az eredménye, hogy sok magyar kulturális szintje a béka feneké alá süllyedt, lévén a családok nem a gyerekek nevelésével, hanem az élet fenntartásával (vagy egyéb célokkal) vannak igazándiból elfoglalva. Az új értékek, amelyek a rendszerváltás körül megjelentek, sajnos nem a tiszteletre, elfogadásra, becsületre, hanem más „értékekre” épülnek – természetesen tisztelet a kivételnek. Ez ellen tömegesen lehetetlen tenni – de apró lépésekben, családi szinten lehet. Majd ha egyszer lesznek gyerekeid, jusson eszedbe, amit most nekem írtál és neveld őket jól; tiszteletre, becsületre, szeretettel, fegyelemmel és figyelemmel. S ha sokan teszik majd ezt, megint picit jobb lesz minden!

ZAVARNAK A FIATALOK

Zavar, hogy a nálam fiatalabbak (17 éves vagyok) már bagóznak, piálnak, csajoznak (ami nem baj, csak ne úgy!), sőt, már a fű a divat... Én nem fogyasztok alkoholt, sose rúgtam be és ez sokak szerint szégyen. Aztán hallgattam rájuk, és egy üveg vodkát és pálinkát elfogyasztottam energiáitallal. A többiek is ugyanezt itták, de ők már el voltak szállva maguktól. És velem mi volt? Semmi. Nem szédültem, nem beszéltem félre és maradt ugyanolyan rossz kedvem (mert nem rúgtam be...). Utána cigiztek. Megkínáltak, elfogadtam. A tudómet majd' kikóptem, de a fulladozást visszatartottam, már amennyire ezt lehet. A lányok körbesmárolták az összes fiút (srákok: 14–17 évesek voltak, a lányok meg 12–14. Szép!), de én nem kértem belőle és nem azért, mert ferde hajlamaim vannak. Egyszerűen nem akartam, hogy az arcomba okádjon a bűdös piás és bagós pofájával. Aztán nekem kellett hazavinni két halálrészeg lányt, mert ott nyaraltam

náluk (tavaly történt). Nemrég kiderült, hogy az egyik haveromat (13 éves) elkapta az emoláz. Eddig egy normális gyerek volt, semmi gond nem volt vele. Hetekben tudtam meg, hogy cigizik és vízipipázik. A legjobb barátom meg elkezdett füvezni (egy évvel fiatalabb nálam)! Csajom se volt még. És miért? Nekem nem kell olyan, aki csak azért „tart”, hogy vegyek neki ajándékot és a nyelve a számban legyen szinte minden percben. Bármilyen nyálasan is hangzik, nekem szerelemből kell egy lány, nem csupán azért, mert vagány, hogy neki van vagy 20 millió pasija minden héten. És sajnos a legtöbb lány ilyen. (Tisztelet a kivételnek. Aki nem ilyen, adj meg MSN-címét. Ja, ez nem az az oldal...) A lányok cigiznek, isznak és nem férnek a bőrükbe, amíg nem (elnézést a kifejezésért) „farkalja” meg őket valaki. És erre büszké! A fiúk meg... Cigi már csak 10–14 évesek számára „új”, az idősebbeknek már a fű. Cigizni már a sulinkban is cigiznek a wcben (ott mennyien szoktak lenni! Nem lehet a dolgotat végezni, mert ha mégis, jön egy tanár és intót kapsz, pedig tényleg nem is cigizel. Velem megtörtént.), sulikezdés előtt pedig tekerik a füves cigit. A lányoknak van pasijuk, igaz, havonta más. Ez mind a sulinkban. Én nem cigizek, nem füvezek, nem „adom a testem havonta másnak”, nem iszok alkoholt. Selejt lennék, hogy nem csinálom ezeket? Nem volt még barátom. Válasz erre: „de szégyen vagy!” Nem voltam berúgva. Válasz erre: „de szégyen vagy!” Nem vagyok emós. Válasz erre (megleppő módon): „helyes”. Nem tudom, átérzed-e az én gondomat. Most lehet, meg fognak utálni az ismerőseim ezt olvasva. Sajnos a normális haverokkal se tudok beszélni, mert nincs internetem. És azok a normálisak is maximum vízipipáznak. Na, én még azt se...

Mi a véleményed? A gyerekek segís ki van nyalva, erre ezeket csinálják. Mindent megkapnak a szülöktől, és mégis...

U.i.: küldtem egy e-mailt „GSTV ARÉNA OFFLINE KÉRDÉSEK” tárgyval. Kérlek, olvasd el azt is (ha eddig nem tetted volna)! Lehet, sok a kérdés, de én mindre szeretnék választ kapni az arénában. Ha már ilyen „szégyen” és „selejt” vagyok a többi fiatalhoz képest. Köszönöm... –

(A levélíró nem járult hozzá nevének közléséhez)

Amikor én voltam ilyen idős, akkor is voltak olyan renegátok, avagy renitensek, akik a wcben tolták a stábot, vagy például magam is ellőttem a hatodik óra helyett a szomszéd borkimérésbe egy frö... izé zsíroskenyérre. Volt olyan, amikor a sulis igazgatója is bejött, szerencsére már a frö... szóval a zsíroskenyér vége felé jártunk, így nem lett belőle nagy balhé, csak pici. Minden korosztálynak megvannak az ilyen stiklijei, polgárpukkasztásai, mindegyik próbálgatja, milyen lesz majd felnőttnek lenni – de amiket tőled (is) hallok, az nagyon-nagyon durva és rettenetes képet vet előre, majd ha ez a generáció lesz, aki elképed majd az őket követőktől – akkor azok mit fognak már csinálni vajon, felgyújtják a suli? Tábortüzet raknak könyvekből? Komolyan mondom, félek...



UTÓIRAT

Furcsa világban élünk, ahol ha valaki kritikával illet egy játékot, valaki más megbántódik, ahol vannak, akik nem tudják, mit is jelent valójában a meglepetés szó – szerencsére vannak, akik megköszönik az ember munkáját, és ahol sokan saját korosztályukat sem értik annak „bűnös” szokásaival. S az Olvasó vs. Olvasó annak az írónak a múlt havi gondolataira reagál, aki ezúttal a hónap levele lett – kacifántos, mi? No sebj, most már csak keveset kell aludni októberig, így addig is maradok

maximális tisztelettel,

RÖVIDEN

Állt az a helyzet, hogy mazur kb. kétszer annyit dolgozik, mint eddig, s ez cikk-mennyiségileg pont ellenkezőnek látszik...

Azért írok, hogy szóljak, hogy elég trehányul bántok a GSTV Offline Másvilág rovatával, pedig az a kedvencem! Többször megesett már, hogy felkonferáltatok egy klipet vagy előzetest és KIMARADT!

Egyszer egy komplett klipnek hiányzott a hangja. Egyszer egy klip félbeszakadt a felénél. Egy számnak egyszer asszem, úgy ugrált a hangja, mintha karcos CD-ről ment volna. Légyszi, Gyu, juttasd már el a megfelelő emberhez, nem tudom, ki vágja a filmeket, hogy nézze már végig egyszer, mielőtt leadja! Kösz! – **Marczell Márton**
Mondok egy történetet: amikor egy re-

pülőgép felszáll, végigellenőriznek mindent, nehogy baj történjen – mégis előfordul, hogy egyszer csak gond támad, és akkor kényszerleszállást kell végrehajtani, pedig mindent végignézték indulás előtt. Egyszerűen a világ ilyen, ahogy Murphy mondta, ami elromolhat, az el is romlik. Igyekszünk, mindent megteszünk, de ettől még becsúsznak hibák. Bocsanat.



HELLÓ!

Este van, este van, ki-ki nyugalmába, feketén bólingat a Szederfa lombja.

Elnézést a belsős poénért, de muszáj volt ilyen módon is megköszönnöm azokat a csodálatos lehetőségeket, amelyek segítettek abban, hogy izgalmas anyagok kerüljenek szeptemberi számunk Újdonságok rovatába is. Ugyan már teljes melleszélességgel készülünk a 10 éves jubileumi októberi lapszámunkra, de ennek ellenére (vagy éppen ezért? ki tudja) nem szégyenkezhetünk most sem. De hát mikor kellett szégyenkezniünk, ugyeugye?

ender

FOGYÁSRA KÉNYYSZERÍTETTÉK A PLAYSTATION 3-AT

Ár- és méretcsökkenés, de nincs még késő mindehhez?

A JAPÁN SONY nem túl jó tiktartásból. Már jóval az E3 előtt tudni lehetett, hogy valami nagy változás készül a PSP háza táján, illetve egy hadonászós controller bemutatóját is biztosra vehettük. És nocsak, mégis mit jelentettek be akkor a tokióiak? Hát persze, hogy a PSP Go!-t és az egyelőre név nélküli hadonászós kontrollert. Azonban volt egy másik dolog is, amivel adós maradt a Sony, amely nem más, mint a PlayStation 3 árcsökkentése. Nem kellett azonban sokat várni, hogy ez is valósággá váljon.

KARCSÚ KONZOL, BOLDOG KONZOL

No, igen, azért gondolom, senki nem kap szívéhez, amikor leírom, hogy a

Sony bejelentette a PS3 Slim érkezését, elvégre egy kis PlayStation-történelmet tanulmányozva hamar észreveszi az ember, hogy a Sony rendre kiad egy „soványabb” változatot az éppen aktuális gépecskéjéből. 3 évvel a „kövér” PS3 megjelenése után tehát itt van nekünk a Slim, amely nemcsak könnyebb, de olcsóbb is! Hihetetlen, de a Sony végre meghallgatta a nép siráimait. Eleinte csak az elemzők hangoztatták, hogy az ár, amit a japánok elkérnek egy PS3-ért, bizony bődületesen magas, idővel azonban a vásárlók is hasonló véleményen voltak, bár ez csak az eladási adatokon látszik. Most azonban végre tényleg egy könnyebben lenyelhető árkategóriába sikerült bepasszírozni

a fekete konzolt. A hivatalos ár innen-től kezdve 299 dollár és 99 cent, azaz 1 cent híján 300 dollár. Ez 50-nel több, mint amit egy Wii-ért kérnek, ami azért már annyira nem is sok, ha csak azt nézzük, hogy eddig ennek többszöröse volt a különbség. Ezzel gyakorlatilag nekimegy a Nintendónak a Sony, és ellentmond minden eddigi állításának. Eleinte úgy szólt a fáma, hogy a magas ár nem is olyan magas, ha csak azt nézi az ember, hogy ez egy Blu-ray lejátszó is egyben és a PlayStation Network rengeteg lehetőséget tartogat a vásárlók számára. Aztán mondták azt is, hogy a PlayStation 3-mal hosszú távon terveznek, és az emberek egy idő után belátják majd, hogy az ár és az érték aránya teljesen kor-





Nehezebb kalózkodni a PSP Go!-n

NEMCSAK ARRA ÜGYELTEK a Sony képviselői, hogy az újragondolt PSP profásabb legyen, hanem bizony azt is szem előtt tartották, hogy a szoftverkalózkodás se legyen egyszerű a kis gépecskén. A normál PSP-ben található elemeket kicserélve ugyanis a kézikonzol könnyen moddolhatóvá vált. A PSP Go! esetében azonban új megoldást kell találniuk a kalózkodóknak, ugyanis az elemek beépítettek lesznek, eltávolításuk vagy cseréjük pedig halandók számára lehetetlen feladatnak ígérkezik. A bökkenő csupán az, hogy pár ezer órányi játék után, ha esetleg már az utolsókat rugdosná az elem, nem lehetünk le a sarki elektronikai kereskedésbe pót PSP-elemekért, a cserét ugyanis csak a Sony tudja majd végrehajtani. Persze némi ellenjuttatásért, ha már lejárt rá a garancia.

rekt. Nem így történt, inkább jött a hardverrevízió, amellyel árat is csökkentettek, hogy a casual közönség ár-kategóriájához közelebb kerülhessenek. Akik tehát eddig ódzkodtak a Sony bivalyerős gépének a megvételétől, de nem bírják ki *Metal Gear Solid* nélkül, immáron „barátságosabb” áron kaphatják meg a konzolt. Vége egy egyszerű lépés a Sonytól, amellyel fel is zárkozhatnának a versenyben.

BILLÉK SEM MARADNAK NYUGTON

Igen ám, csak történt az a nem is annyira váratlan lépés, hogy a Microsoft is árat csökkentett. Az Xbox 360 Elite szintén a 299 dolláros ár-kategóriába süllyedt, illetve a hétköznapi Xbox a 249 dollárosba. Így a médiacentrikusabb Elite a PS3 Slimmel lesz egy ringben, míg a képességeiben azonos, csupán kevesebb tárhellyel és más kábelekkel csomagolt Xbox 360 a Wii-vel veszi fel a versenyt. Az a bizonyos konzolháború tehát egy új csatához közele-

tünk által szült dobogó legfelső fokán? Kötte hisszük. Sokan úgy vélik, hogy a Nintendónak is ideje volna belátnia, hogy egy árcsökkentéssel megint fel lehetne pezsdíteni a Wii eladásait, ugyanis annak ellenére, hogy továbbra is rendre az eladási listák élén szerepel a konzol, a korábbi évek adataitól messze elmaradnak a mostaniak. Idén érkeznek még olyan nagy nevek a konzolra, mint a *Dead Space Extraction*, a *New Super Mario Brothers Wii* vagy a *Wii Fit Plus*, amelyek megdobnák azokat a számokat az eladási listákon, azonban egyértelmű, hogy mindemellett a konzol árának a csökkentése is sokat segítené. Főleg akkor, ha karácsony tájékán történne meg mindez.

MÁR MEGINT HÁBORÚZNAK A KONZOLOK

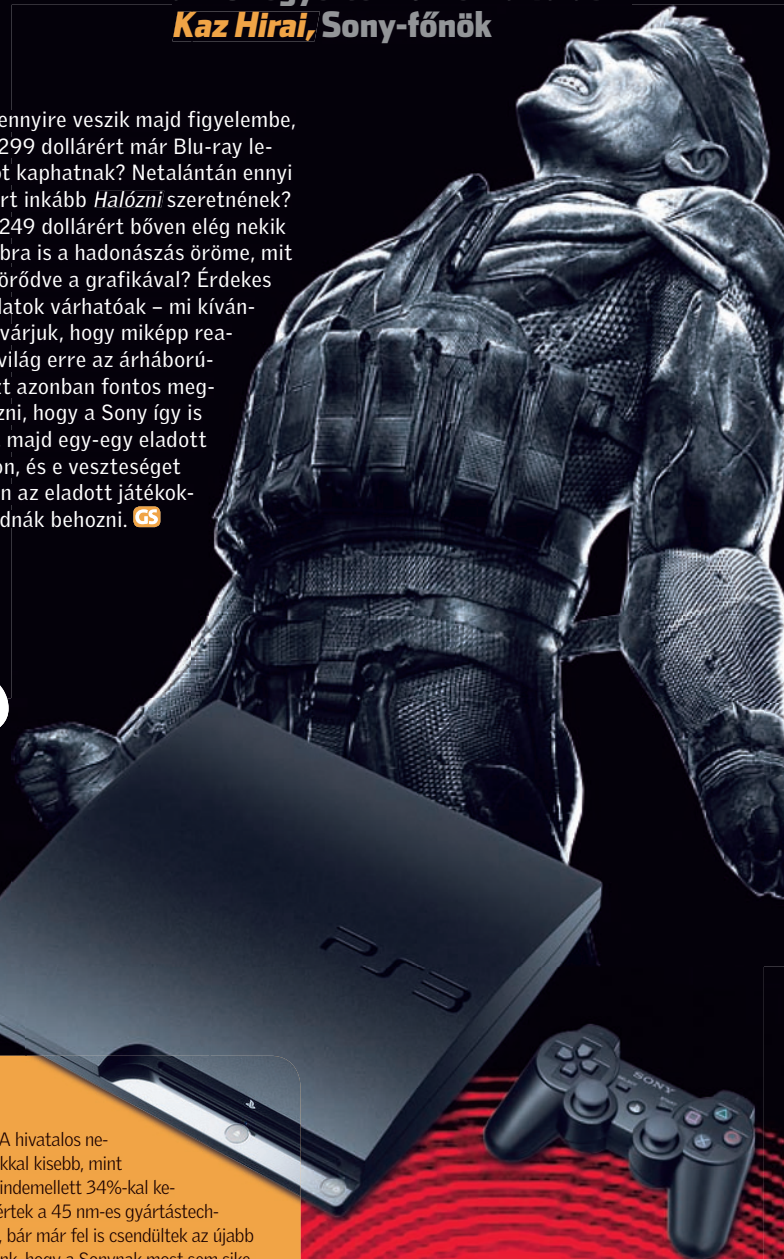
A Sony tehát felnyitotta sisakjának rostélyát és elementáris erővel rohan neki a konkurenciának, ehhez pedig a PS3 Slimet választotta fegyverül. A kérdés csupán az, hogy meny-



Igen, számunkra veszteséges, ha eladunk egy konzolt. De ha azt kérdezik, hogy a gépek, perifériák és játékok eladása veszteséges-e, akkor egyértelmű nem a válasz.

Kaz Hirai, Sony-főnök

jon mennyire veszik majd figyelembe, hogy 299 dollárért már Blu-ray lejátszót kaphatnak? Netalántán ennyi pénzért inkább *Halózni* szeretnének? Vagy 249 dollárért bőven elég nekik továbbra is a hadonászás öröme, mit sem törődve a grafikával? Érdekes fordulatok várhatóak – mi kíváncsian várjuk, hogy miképp reagál a világ erre az árháborúra. Azt azonban fontos megjegyezni, hogy a Sony így is veszít majd egy-egy eladott PS3-on, és e veszteséget csupán az eladott játékokkal tudnák behozni. **GS**



” Most azonban végre tényleg egy könnyebben lenyelhető ár-kategóriába sikerült bepasszírozni a fekete konzolt ”





















dik. Eleinte mindenki úgy gondolta, hogy a jövőre belépő mozgásérzékelős megoldások fogják a következő nagy fordulót hozni a piacon, azonban a helyzet nagytól változott most, hogy a résztvevők tologatni kezdték az árak sávjait. A kérdés csupán az, mit tesz a nagy N? Kényelmesen üldögélnék vajon tovább a képzele-

nyire is tesz nekik keresztbe az, hogy ezzel egy időben a Microsoft is hasonló kártyát húzott elő. Az árcsökkentéseknek köszönhetően közel egy súlycsoportba keveredtek a konzolok, így a vásárlók egy kicsit arrébb söpörhetnek az árak okozta traumát, és sokkal inkább a termékek nyújtotta szolgáltatásokra ügyelhetnek. Va-

FOGYÁS UTÁN

A PLAYSTATION 3 SLIM hivatalosan nem is Slim, csupán a méretek miatt aggatta rá ezt a nevet a publikum. A hivatalos neve PS3 CECH-2000, de ettől függetlenül a Sony is csak az új PlayStation 3-ként emlegeti. Méreteiben 33 százalékkal kisebb, mint a nagy testvér, illetve 36 százalékkal is könnyebb, így még éppen optimális maradt a gép egy kis súlyemelésre. Mindemellett 34%-kal kevesebbet fogyaszt, így a számlás levelek sem lesznek olyan vastagok. A hírhedt Cell processzorok esetében is áttértek a 45 nm-es gyártástechnológiára, illetve a hűtést is teljesen újratervelték, mindezek mellé pedig egy 150 gigabájtos merevlemez tartozik, bár már fel is csendültek az újabb pletykák, miszerint lesz egy 250 gigabájtos változat is. Mindez oly szép és oly jó, hogy azon már meg sem lepődünk, hogy a Sony-nak most sem sikerült megoldania, hogy a régebbi PlayStation-játékok is fusssanak a gépen. Azok pedig, akik szívesen telepítettek Linuxot a PS3-ukra, sajnos jobban teszik, ha maradnak a kővér változatnál, a Slimből ugyanis teljesen kiölték a lehetőséget arra, hogy új operációs rendszert telepítsünk a merevlemezére. A belső változtatások ellenére a teljesítmény természetesen változatlan maradt, azonban egyes információk szerint a játékok betöltése lassult a kővér PS3-hoz képest. Hosszabb kutatások eredményei azt jelzik, hogy ez csupán néhány játéknál igaz, illetve akkor is csupán néhány másodperces különbségről lehet beszélni, így aggodalomra semmi ok. A Slim nem csupán új köntösben prezentálja a PlayStation 3-érzést, de fel is váltja a régit, a 2006-ban piacra dobott kaszni gyártása ugyanis leállt, és csupán addig lesz elérhető, amíg a boltok polcairól el nem tűnnek az utolsók.

OLVASÓI TOP 20

- 1  **CALL OF DUTY 4**
2007. NOVEMBER 95%
- 2  **WOLFENSTEIN**
2009. AUGUSZTUS 91%
- 3  **GRAND THEFT AUTO IV**
2008. NOVEMBER 98%
- 4  **THE SIMS 3**
2009. JÚNIUS 94%
- 5  **ARMA II**
2009. JÚLIUS 77%
- 6  **WOW: WRATH OF THE LICH KING**
2008. DECEMBER 95%
- 7  **PLANTS VS. ZOMBIES**
2009. JÚNIUS 97%
- 8  **BIONIC COMMANDO**
2009. AUGUSZTUS 78%
- 9  **X-MEN ORIGINS: WOLVERINE**
2009. MÁJUS 89%
- 10  **CALL OF DUTY: WORLD AT WAR**
2008 DECEMBER. 87%
- 11  **ANNO 1404**
2009 AUGUSZTUS 92%
- 12  **STREET FIGHTER IV**
2009. JÚLIUS 94%
- 13  **GEARS OF WAR**
2007. NOVEMBER 92%
- 14  **PROTOTYPE**
2009. JÚLIUS 78%
- 15  **TEAM FORTRESS 2**
2007. OKTÓBER 95%
- 16  **GUITAR HERO: WORLD TOUR**
2009. AUGUSZTUS 83%
- 17  **LEFT 4 DEAD**
2008. DECEMBER 89%
- 18  **UNREAL TOURNAMENT III**
2007. NOVEMBER 93%
- 19  **FIFA 09**
2008. SZEPTEMBER 91%
- 20  **FALLOUT 3**
2008. NOVEMBER 93%



CALL OF DUTY 4

Néhány évvel ezelőtt még nem gondoltuk, hogy lesz, ami népszerűségben megszorongatja a CS-t. Tévedtünk.



ANNO 1404

A bevált recepten csak ott változtatott, ahol arra szükség volt. Minden idők egyik legszebb RTS-e a tizenegyedik helyen nyitott.



WOLFENSTEIN

Single és multiplayerben is nagyot alkotott a Raven Software. A *Wolfenstein* a megjelenés után a második helyen tanyázik.



PLANTS VS. ZOMBIES

A GSO-ra felkerült tesztnek köszönhetően most még többen zombultak bele a PopCap csodájába. Szeptemberben a hetedik.

Új DLC a kooperatív játékmód kedvelőinek

Dawn of War II

A **DAWN OF WAR II** rajongói hamarosan új letölthető tartalommal gazdagodhatnak majd, amely ugyan nem a történethez tesz majd hozzá plusz dolgokat, hanem a multiplayer játékmód kedvelőit kívánja újabb formában szórakoztatni. A *The Last Stand* névre keresztelt DLC neve szinte mindent elárul arról, hogy mit is várhatunk az anyagtól: akár két haverunkkal is összeállhatunk majd egy-egy meccs erejéig, ahol folyamatosan érkeznek az ellenséges erők hullámai. Az egyre erősödő támadásoknak megfelelően folyamatosan kell tuningolnunk az egységeket, ki kell ismernünk, hogy milyen taktikát alkalmaz az ellenfél, és a lehető legtovább védeni a bázisunkat. A meccsek végén a játék pontokkal jutalmaz bennünket, amelyekkel akár a világranglistára is felkerülhetünk, ha elég ügyesek vagyunk. 



Dawn of War DLC októberben!

Feltámad a Funcom MMO-ja?

Age of Conan



RISE OF THE GODSLAYER néven készül a Funcom gyermekének új kiegészítője. Az *Age of Conan* MMO világát kibővíteni szándékozó alkotásban továbbra is hívek maradtak Robert E. Howard munkásságához, amelynek eredményeképpen rengeteg ismerős helyzetet kapnak azok, akik ismerik az alkotó *The Tower of the Elephant* munkáját.

AMI EGY KIEGBŐL NEM MARADHAT KI

A történet Khitai birodalmába kalauzol el bennünket, ahol Conan korábban az elefántistenséget lemészárolta. Az esemény óta rengeteget változott a világ, és a Khitai tagjaként lehetőségünk lesz ezeket átélni. A kiegészítő tehát nemcsak új bejárható vidéket kínál, de új fajt is. Persze nem maradhatnak ki az olyan szokásos újdonságok, mint a megszámlálhatatlan friss küldetés, fegyverek és páncélzat. Mindemellett a játékmódot is csiszolták a készítő, így a maximális szinten túl is rengeteg új képességet sajátíthatunk majd el. 

JÁTÉK

Nyílt napot

Íme a következő két rendezvény,

Need for Speed: Shift launch party

Időpont: szeptember 19. 11.00–amíg bírjuk

Helyszín: Pólus Center
(1152 Budapest, Szentmihályi út 131.)

Ha már szeptemberi számunk a Need for Speed: Shift zászlaja alatt érkezett, testületileg kivonulunk az új NFS launch partijára – sőt, nem csupán jelenlétünkkel növeljük a nap fényét! Celebek, driftbemutató, kerékcseré-verseny, tuning-, amerikai- és egzotikus autók kiállítása – délután pedig miénk a pálya!

Próbáld ki az új NFS-t, versenyezz velünk és ellenünk, mi pedig minden órában ajándécsomagot adunk a leggyorsabb játékosoknak: NFS: Shift játékot, GameStar-előfizetést... akár még drift taxi menetet is! Gyere el, találkozz, játssz és bulizz velünk!

A rendezvény ingyenes!



IPAR

akartatok?

ahol találkozhattok velünk!

Computer Art Forum

Időpont: 2009. október 9.

Helyszín: Magyar Telekom Székház
(1013 Budapest, Krisztina krt. 55.)

Ha egy kicsit komolyabb és nyugodtabb körülmények között találkozni szeretnél velünk, gyere el a Computer Art Forum konferenciára, ahol a játékfejlesztésről, animációról, 3D-vizualizációról, multimédiáról és filmutómunkáról szóló előadásokon vehetsz részt.

Lesz alkalmad velünk és hazai játékfejlesztőkkel is beszélgetni, kipróbálni megjelenés előtti játékokat, sőt, egy élő mocap stúdió munkájába is bepillantást nyerhetsz!

**A rendezvény ingyenes,
de előzetes regisztrációhoz kötött:
www.computerartforum.hu**





Hadd mutassak be egy új karaktert!

Mass Effect 2

JÚNIUSI SZÁMUNKBAN már egy nagy előzetes formájában ismertettünk veletek egy új karaktert, aki Shepard parancsnok egységéhez fog csatlakozni a nagy sikerű sci-fi RPG legújabb felvonásában. A Bioware volt olyan kedves, hogy most egy újabb szereplőt is előrántson a színpadok mögött és bemutassa nekünk. Neve Grunt, krogan harcos, s csupán annyit tudni róla, hogy nem éppen egy könnyű eset. Fontos tagja lehet majd csapatunknak, hiszen kivételes képességekkel bír, azonban a személyisége bizony erős kezét kíván. Ray Muzyka, a Bioware elnöke úgy fogalmazott, hogy természetes jelenség lesz az, amikor egyes küldetések során legszívesebben kihajítanánk a fickót az űrbe, de ha ügyesen kezeljük a vele való konfliktus-

kat, akkor remek útitárs válhat belőle a kalandok során.

PC-RE NEM KELL VÁRNI VELE

Jesse Houston, a Bioware egyik alkalmazottja bizakodóan nyilatkozott a PC-sek számára. Elárulta, hogy az első felvonás túl későn érkezett PC-re, és az Xbox 360-nal játszók *Mass Effect*-kalandorok lelőttek már előre minden poént. Ezúttal azonban nem így lesz, ugyanis a konzolos és a PC-s verzió egyszerre készül majd el, így a boltok polcain is fellelhető lesz mind két változat a megjelenés napján. Persze ennek ára is lesz, így a PC-s verzió nem tartalmaz majd olyan újdonságot, ami nincs benne a másik változatban. **GS**

PROBLÉMÁS MASS EFFECT DLC

A NEM IS OLYAN RÉG megjelent Pinnacle Station névre keresztelt *Mass Effect* DLC letöltői problémákkal találkozhattak a játék indításánál. A fejlesztők állítólag elfelejtették, hogy a játék Platinum Hits kiadásához más regisztrációs kulcsokat kaptak a csomagok, amelyeket a letölthető tartalom nem hajlandó felismerni. Egyesek olyan megoldásokat javasolnak, mint például a játék teljes újratelepítése, vagy a *Bring down the Sky* kiegészítő újbóli letöltése, de a Bioware már igyekezett egy új patch formájában is orvosolni a problémát.



HATE MONDOD

Ray Muzyka, Bioware elnök

„Egy színes és hűséges csapat kialakítása elengedhetetlen része a *Mass Effect* sorozatnak”

RÖVIDEK



30-35 MUNKATÁRSÁT küldte el a Raven Software, miután befejeződtek a *Wolfenstein* munkálatai. Állítólag nem azért döntöttek így, mert a klasszikus játék legfrissebb epizódja esetleg nem váltotta volna be eddig a hozzá fűzött reményeket, hanem mert nem szükséges ekkora létszám a *Singularity* befejezéséhez, és nem tervezik egyelőre egy másik projekt beindítását. Reméljük, a tehetséges alkotók hamar új helyre lelnek.



Így lesz a hősből király Fable III

A FABLE II SIKEREI után, gondoljuk, senkit nem érhetett váratlanul, amikor a Lionhead Studios a harmadik felvonást is bejelentette az idei Gamescomon. Arra viszont kevesen gondoltak volna, hogy a hősnévelő kalandjáték ezúttal uralkodónévelővé avanszál.

ÚTON A KIRÁLYVÁLASZTÁS FELÉ
Peter Molyneux szerint azért viszik el ebbe az irányba a játékot, mert nem volna elég csak egy feljavított *Fable II*-t kiadni ugyanarra a platformra, az Xbox 360-ra. Valami igazán újat és frisseket, avagy többet és még többet szeretnének. Immáron nem csupán Albion egyik hőse vagyunk a sok közül. Mi lehetünk az ország uralkodója, és mi határozzuk meg, hogy diktatúrával betonozzuk-e le a trónunkat, vagy kedves és odaadó királyként populista intézkedések

kel nyerjük-e meg a nép kegyeit. Továbbra is fontos szerepet töltenek majd be a közemberekkel történő interakciók, illetve családunk kényeztetése (vagy éppen kínzása) sem maradhat le a mindennapi tevékenységek listájáról. Ahogy Molyneux mondja: rengeteg igazságtalanság fekszik majd előttünk az uralom felé vezető úton. Megjelenés 2010-ben. **GS**



Beindult a marketinggépezet

Guild Wars 2

Azt már eddig is tudtuk, hogy a nagyszerű *Guild Wars* folytatásának fejlesztése folyamatban van, azonban szinte semmi hírt nem érkezett felőle az utóbbi években. Most azonban, hogy az NCSOFT másik sikervárományos MMO-ja, az *Aion* célba ért, megindíthatták a *Guild Wars 2* infoáradatát. Első körben egy látványos trailerrel kedveskedtek a rajongóknak, ahol a narrátor egy félelmetes sárkány visszatéréséről regél. Nem véletlen tehát, hogy a játék logójában szereplő kettes valójában egy sárkányt ábrázol. A fejlesztők elhivatottan hisznek a sikeres, grindeléstől mentes MMO-kban, így a GW2 is ennek a szellemében készül majd. Hamarosan még több információval áraszthatnak el minket a fejlesztők. **GS**



SOKAN VÉLIK ÚGY, hogy az id Software meggyengült az utóbbi időben, amelynek egyik jele, hogy egy nagyobb cég felvásárolta. John Carmack azonban nem így gondolja, sőt örül a mostani helyzetnek. Szerinte ugyanis annak okán, hogy nem kereskednek a grafikus motorjaikkal, jóval több energiájuk van a saját játékaikra. Ezzel szemben az Epicnek és a Valve-nak gondolnia kell azokra, akik megvásárolták az Unreal Engine-t és a Source-t.



RÖVIDEK

Kipróbáltuk a jövő új örületét

DJ Hero

Megszereztük a flyert!



NEM GONDOLTUK VOLNA, hogy lesz még egy olyan műfaj a hangszerezés játéka, amelyet ismét túlkön ülve tudunk várni a megannyi *Guitar Hero* után. Az *Activision DJ Hero*-ját eleinte undorral kezeltük, folyton arra gondolva, hogy ez csak egy újabb mód a pénzünk elszípkázására. Aztán a BSC főhadiszállásán leültünk a DJ-pult mögé és nagyon megdöbbenünk. Ugyan a GH-val szemben itt nem eredeti számokat játszhatunk le, hanem az egyes nóták két teljesen eltérő stílusú szám összemixeléséből állnak, mégis jól szólnak így első hallásra is. Ugyan alapjaiban itt is csak gombokat nyomogatunk ritmusra, mégis több rejtőzik az irányítás terén. A kipróbálás idejére egy rockerből is sikerült technoőrültet faragnia a játéknak. **GS**

Elhunyt a DJ Hero egyik szereplője

DJ AM JÁTSZHATÓ karakterként tűnik majd fel a lemezlovas-szimulátorban, az élet diszkóiban azonban többet nem hallhatjuk majd a neves művészt. A becses nevén Adam Goldsteinként ismert DJ 36 éves korában hunyt el ez év augusztusában. Korábban már túlélt egy repülőgépszerencsétlenséget, azonban a drogok ellen sajnos már nem volt ekkora szerencséje. Nyugodjék békében.



Nem maradnak henteselés nélkül a PC-sek! *Manhunt 2*



A MANHUNT 2-T rengeteg Wii-tulaj várta még anno, hiszen akkoriban kevés igazán hardcore és erőszakos játék volt a Nintendo kis gépére. A végeredmény végül nem egészen azt hozta, amire a rajongók vártak. Ugyan a kegyetlen és brutális kivégzések soha nem voltak annyira szórakoztatók, mint a Wiimote hadonászós megoldásai, azonban a PS2-re optimalizált grafika bizony sokat rontott az összképen, ráadásul a Rockstar vezetője rengeteg jelenetet kivágatott a produktumból, ugyanis szerették volna elkerülni az Adults Only besorolást. Most azonban változik a helyzet, a fejlesztők ugyanis új életet lehelnének a címbe, ráadásul ezúttal nem is rémülnek meg attól a bizonyos „csak felnőtteknek” besorolástól. Megjelenési dátum egyelőre nem ismert, csupán az ESRB játékok besorolásait nyilvántartó honlapja árulkodik arról, hogy PC-re készül a *Manhunt 2 Adults Only* PC-s verziója. **GS**

Már megint...

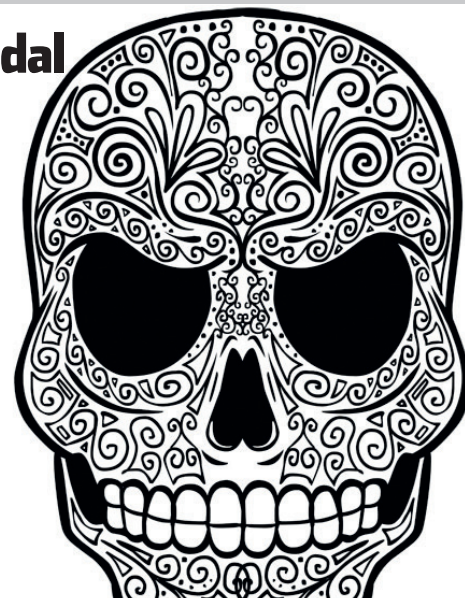
betiltanák az erőszakos játékokat



LERÁGOTT CSONT lehet a hír, miszerint politikusok betiltanák az erőszakkal átitatott játékokat. Azonban míg a legtöbb országban hamar elhaltak a kezdeményezések, a dél-amerikai Venezuelában most mintha célegyenesbe érne az ötlet. Az ország politikusai szeretnék, ha a piacról teljesen eltűnnének az olyan játékok, amelyeket erőszakhoz lehet kötni. A hatóságk meg szeretnék szüntetni annak lehetőségét, hogy az ifjúság imitálhassa az erőszakot. **GS**

1000 Rock Band-dal év végéig!

A GITÁRHŐSÖK két legsikeresebb szimulátorának hívei megannyi indokot dobálnak egymás fejébe, hogy miért éppen egyik vagy másik játékot lehet a legjobban szeretni. Kétségtelen, hogy a *Rock Band* egyik előnye a hatalmas zenei palettája, jelenleg körülbelül 800 nóta áll a rajongók rendelkezésére. A Harmonix elnöke szerint idén év végén jubilálni fognak, hiszen a tervek szerint 1000 szám közül válogathatnak majd a rajongók, mire 2010-et írunk. **GS**



Egy kis Music Monster lakozik benned?

Akkor gondoskodj róla Sony Ericsson Walkman™ mobilokkal!

A Sony Ericsson W395 és W595 Walkman™ mobilokkal igazán felcsavarhatod a hangerőt, és úgy élvezheted a zenéidet, mintha koncerten lennél. Sőt, a sztereó hangszórókkal hangosan is tökéletes minőségű zeneélményben lehet részed.

www.sonyericsson.hu

W595

- Kettős fülhallgató csatlakozó
- Beépített sztereó hangszóró
- TrackID™ – zenefelismerő funkció



W395

- Igényes szétcsúsztható kialakítás
- Beépített sztereó hangszóró
- Koncerthangzás, mély basszusokkal

Sony Ericsson



I music

Sony Ericsson W595

új előfizetéssel

2 éves hűségnyilatkozattal

13x2300 Ft

(2300 Ft kezdőrészlet + 12 havi kamatmentes részlet)

Teljes ár: 29 900 Ft

Sony Ericsson W395

új előfizetéssel

2 éves hűségnyilatkozattal

13x600 Ft

(600 Ft kezdőrészlet + 12 havi kamatmentes részlet)

Teljes ár: 7800 Ft

Az akció 2009. szeptember 1-jétől visszavonásig, vagy a készülékek erejéig érvényes. Az ajánlat MobilOtthon prémium díjsomaggal nem vehető igénybe. Az akció további, teljes körű és részletes feltételei a T-Pontokban, üzleteinkben és ügyfélszolgálatunkon érhetők el: 1430, 06-1/265-9210.

• • T • • Mobile •

WWW.GAMESTAR.HU / 19



KOMMENT SIE BITTE

– Te figyu, aztán van az aize. Az a játék, na, tudod, az a WoW. A szomszéd gyerek tolja, azt tudod, nem? Te is tolsz ilyeneket, nem?

– De, de, WoW-ban már felvittem két karimat is nyolcvanra...

– Hú, de figyeljé má, én ilyenekhez nem értek, magyarázd má ezt el nekem, mert a Tóki állandóan ebbe van belebuzulva a szomszédba, meg mindig mondja, hogy jó, de te te jó arc vagy, te mondd má meg, ne a Tóki, mert az lenéz.

– Hát, a fantasyt azt vágod, nem?

– Azt vágom, ja, Conan, a barbár, az jó volt, még kikölsönöztük tékából.

– Na, itt is ilyenek vannak, erős férfiak, meg nők, és te vagy az egyik. És egy olyan világon játszódik, ami ilyen fantasys. Namármost, most ez újdonság, hogy eddig volt két kiegészítője, most jön majd a harmadik.

– És az mi?

– Na, hát van az alapjáték, aztán ehhez még kellett venni játékokat, amik továbbvitték a régi dolgokat, új földrészek lettek, meg új fajok, meg minden.

– Hú.

– Jaja, jó volt nagyon, de most jön ez az új, és hát...

– No!

– Hát nem tudom, hogy most akkor ezzel mit akarnak kezdeni, nekem tőkre olyan, hogy csak a pénz kell. Mert eddig a kiegek olyanok voltak, hogy minden újdonság, most meg a két új fajt se kellett megcsinálni, mert már szerepeltek a játékban mindketten. Meg még annyi újdonság van, hogy a régi kontinenseket átrajzolják. De ez is milyen már, mert alig lesz új helyszín, igazából csak annyi, hogy a régi, másképp, de annyira nem fog eltérni.

– Aha. És akkor én azt vegyem meg, vagy ne?

– Az előző kettőt megvetted?

– Meg, de minek.

– Nahátakkor, kérdezél hülyeséget. Menjünk codozni!

Az inkvizítor egy napja

Hellion: Mystery of the Inquisition



HA A THE WITCHER világsikerét vesszük alapul, akkor a szintén Lengyelhonban készülő *Hellion: Mystery of the Inquisition*nak is van keresnivalója a játékalettán. A két játék közötti párhuzam nem véletlen, hiszen a *Hellion* képében első játékukat kreáló Flying Fish Works oszlopos tagjai anno a *The Witcher* készítéséből is kivették a részüket, néhányan pedig a kisebbet durrant Two Worlds fejlesztői közül kerültek ki.

A *Hellion: Mystery of the Inquisition* központi témája a 13. században elhatalmasodó inkvizíció, amiből kezdetben Godric of Glastonburyként kivesszük a részünket. Ám két kínzás és ördögűzés között lassan leesik, hogy a szent ügy valójában hatalmas papok politikai csatározása, amelyben mi csak egy eszköz vagyunk. Gazdáinkkal szembefordulva pedig minden hitünkre, harci tudományunkra és szellemi erőnkre szükségünk lesz, hogy fényt derítsünk az inkvizíció sötét titkára. Megjelenési dátummal egyelőre nem szolgálhatunk. **GS**



Az év csúcspontja: Budapest Game Show 2009

A TAVALYI EGYNAPOS örületet alapul véve egyértelmű volt, hogy idén sem maradhatunk Budapest Game Show nélkül, s hogy Közép-Európa legnagyobb játékrendezvényének ismételtelen fővárosunk ad majd ott-hont, természetesen a *GameStar* aktív részvételével. Ezért már most jelöljétek meg naptáraitokban október 31-ét, amikor az év legjátékosabb napját tartjuk. A régi helyét

már tavaly kinövő rendezvényt idén Budapest egyik legnagyobb rendezvényközpontjában rendezik, hiszen a BGS alatt a helyszínen tartják a World Cyber Games 2009 magyarországi döntőjét, valamint a World Cyber Girls 2009 élő szépségversenyén hazánk legcsinosabb gamerlányait is megválasztják. Ugyanitt a Microsoft egy hatalmas bulival ünnepli meg a Windows 7 startját, és

természetesen a számtalan színes program között olyan játékokat lehet kipróbálni, mint a *Call of Duty: Modern Warfare 2*, *Assassin's Creed II*, *Forza Motorsport 3*, *Guitar Hero 5* vagy épp a *DJ Hero*. Találkozunk hát **október 31-én** a *GameStar*-standnál, előadásaink egyikén, esetleg valamelyik játékban egymásnak feszülve. **A BELÉPÉS MINDENKINEK INGYENES!** **GS**



További
BGS 2009
infó a
GSO-n!



Tony trance-balladával mutatkozik be

GTA IV: The Ballad of Gay Tony

MEGJELENT A MÉLTÁN népszerű *GTA IV* legújabb DLC-jének a trailere, amely jött, látott és győzött. A *The Ballad of Gay Tony* névre keresztelt új kaland inkább a *Vice City* hangulatát idézi meg a szivárvány színeiben pompázó látványvilággal. A *The Lost and Damned* motorosvilága jóval komorabb volt ehhez képest, tele macsókkal és kemény rockzenével.

DIZSIBEN SZÉP AZ ÉLET

Ezúttal azonban a szórakozóhelyek elevenednek fel, ahol mindenki táncol, szól az őrzítő dizsizene, és természetesen mindenki nyomtatja a különböző narkotikumokat. A hangulatra tehát nem lehet panasz, azonban a videónak a legfőbb

pontja mégiscsak az, amikor a főhős egy légi járműből kiugorva előrántja ejtőernyőjét, hogy aztán Liberty City felhőkarcolói között szaladgáljon. Bizony, az utoljára a *San Andreas*-ban látott képesség visszatér a *Ballad of Gay Tony*-ban. A játék hamarosan letölthetővé válik, azonban egy teljes játék formájában is megvásárolható lesz, összefűzve a korábbi *The Lost and Damned* kiegészítővel. A pakk az *Episodes of Liberty City* címet viseli majd, és egyelőre csak az Xbox 360-tulajok számára lesz elérhető – legalábbis egyelőre. Reméljük, hogy a PC-sek sem maradnak majd balladák nélkül. (Ez persze nem csupán hiú ábránd – de csitt, többet még nem mondhatunk.) 

RÖVIDEK

NEM IS AKÁRMILYEN zenei aláfestést kap a *Call of Duty* következő nagy felvonása, a *Modern Warfare 2*. Maga Hans Zimmer ült stúdióba, hogy a játékhoz készítsen exkluzív nótákat. A mester olyan filmes remekművekben is alkotott már, mint az *Oroszlánkirály*, a *Sötét Lovag*, vagy a *Sólyom végveszélyben*, így a rajongók garantáltan valami izgalmasat hallhatnak a háttérben, miközben a terror ellen küzdenek majd.





GYERE VELÜNK MOZIBA!

A GameStar tizedik születésnapját ünneplő eseménysorozat részeként egy pihenőnapot is beiktatunk, melynek keretében ünnepélyesen megtekintjük – na, mit? Stílszerűen a **GAMER** című filmet! (Ha nem játékokkal foglalkoznánk, hanem mondjuk kertépítéssel, akkor nyilván a PALÁNTA című filmre hívnánk – ha lenne olyan.) De nem! GAMER! Premier előtt!

A vetítés időpontja: 2009. október 21. 20.00 óra

Regisztráció és film előtti csevegés, röhécselés, jattolás: 19.00 órától!

Helyszín: Cinema City Aréna (Aréna Plaza), 7-es terem

A VETÍTÉS INGYENES, de mivel nyilvánvalóan nem férünk be mindannyian, sorsoláshoz kötött. Ha csatlakoznál hozzánk, küldd el elérhetőségeidet (neved és telefonszámod) e-mailben a mozi@gamestar.hu címre, **legkésőbb 2009. október 9-ig** (a levél tárgya „GAMER” legyen). Ha a szerencsések között leszel, e-mailben jelentkezünk!

FONTOS: azok az olvasók, akik a GameStar Online-on jelenleg „Jack Bauer” ranggal rendelkeznek, automatikusan bekerülnek a kiválasztottak közé – ők mindenképpen linkeljék be a jelentkező e-mailben GSO-s profiloldalukat, illetve magát a jelentkező mailt is az ott megadott címről küldjék.

EZ IS FONTOS: Ha nem sorsolnánk be, akkor is érdemes odajönnöd már egy órával a vetítés előtt (azaz 19.00 órára), mert egyrészt találkozhatasz velünk (ami mindig élmény), illetve a jelentkezők számának függvényében fent fogunk tartani tartalék helyeket. Sőt, az is elképzelhető, hogy a regisztráltak közül egyesek elfelejtjenek eljönni, vagy a lábukra esik egy zongora, vagy aranyhaluk éppen szülni készül – szóval lesz lemorzsolódás. Az így felszabaduló helyeket természetesen azonnal feltöltjük a helyszínen felsorakozott GameStar-olvasókkal!



Újra üdvözlöl a pokol

NecroVisioN: Lost Company

AZ 1C COMPANY úgy gondolta, hogy helyenként égbekiáltó bugjai ellenére van még potenciál az amúgy életképes ötlettel megtűzdelt *NecroVisioN*-ben, így nem habozott hivatalosan is megerősíteni a *Lost Company* alcímmel érkező első kiegészítőt.

Ám ebben az eredeti történet folytatása helyett annak előzményeit ismerhetjük meg, méghozzá egy első világháborús német katona szemszögéből, akivel átélhetjük a katasztrófát közvetlenül előidé-

ző eseményeket is. A kiegészítőben tíz új single player pálya, tizenöt új karakter, hat új fegyver és számtalan fejlesztési lehetőség kínálkozik majd számunkra, nem is beszélve a vezethető járműként megjelenő FT17 tankról és a Halberstadt CL.II repülőgépről. A jó hír viszont, hogy a játék legélvezetesebb részének számítató közelharc kombók, kivégzések és varázslatok is frissen mennek keresztül, illetve a három új multis pálya mellé a Gas Attack játékmód is belefért még a csomagba.



Megvan az új Command & Conquer alcíme... **Tiberian Twilight**

MEGVAN A GYŐZTESE az EA „adj-nevet-az-új-C&C-nek” címre keresztelt pályázatának. A végeredmény szerint a 4. játék teljes címe: *Command & Conquer 4: Tiberian Twilight*. A korábbi *Tiberian Dawn* és *Tiberian Sun* alcímre keresztelt epizódok után szinte borítékolható volt, hogy a rajongók is valami hasonló vonalon indulnak el, de végül is nem a címe miatt várjuk nagyon, hanem mert Kane mester pózol majd a borítón.



BATMAN

ARKHAM ASYLUM



OLVADJ AZ ÁRNYÉKOKBA,
ÉS TÖLTSD EL RETTEGÉSEL
ELLENFELEID SZÍVÉT!



HASZNÁLD BATMAN
MEGHÍGYELŐKÉPESÉGÉT ÉS
CSÚCSTECHNIKÁJÚ FELSZERELÉSÉT
NYOMOK ÉS BIZONYÍTÉKOK
BEGYŰJTÉSÉHEZ!



TAPASZTALD MEG A SOHA NEM
LÁTOTT BRUTÁLIS KOMBÓK EREJÉT
AZ INNOVATÍV FREEFLOW™
HARCRENDSZERREL!



GOTHAM CITY LEGHIRHEDTEBB
ŐRÜLTJEI. VÁRJÁK, HOGY
SZEMBESZÁLLJ VELÜK: THE JOKER,
HARLEY QUINN, BANE, POISON IVY
ÉS KILLER CROC



PLAYSTATION 3



Games for Windows LIVE

XBOX 360

XBOX LIVE



rocksteady

eidos

MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZZA 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.
WB, DC, WB SHIELD.™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.



BLIZZCON 2009

ÖSSZEFOGLALÓ

//Laser



VOLT SZERENCSEM AUGUSZTUS derekán mézeshetemet San Franciscóban tölteni (USA, Kalifornia, tudom, rohadék vagyok). Mindez nem kell, hogy bárkit is érdekeljen, sőt. Mindazonáltal ha figyelembe vesszük, hogy pont ottlétem alatt rendezték meg a BlizzCon 2009-et, és épp Los Angelesben, ami egy kővér gázzal alig pár órányira fekszik Friscótól, felvetődhet a kérdés, hogy miért is ne kalkuláltam volna be a programba egy kis kiruccanást Los Angelesbe? Úgy döntöttem(tünk) tehát – némi szerkesztőségi nyomásra –, hogy a felhőtlen örömeim és a végtelen násztánc közepé beszorítottok egy kis játékot munkát, és meglesem, mi a pálya a Blizzard háza táján. Azt már előre tudhattuk, hogy az idei BlizzCon nem az év végi megjelenésekről fog szólni. Miután sóhajvásányi idő alatt elfogyott az összes belépő, gyorsan bejelentették, hogy karácsonykor a *StarCraft II* nem fog megjelenni, a *WoW*-film forgatókönyvét nemrég kukázták, továbbá idén nem (és ugye jövőre sem) lesz semmi a *Diablo III*-ból. A „Hydráról” (vagy nevezük bárminek a titkos projektjüket) pedig egyébként is hallgatnak, mint a zsír. Szenczácó tehát nem volt a levegőben, maxi-

mum arra számíthatunk, hogy valami érdekes infót csöpögtetnek és azért csak bejelentenek valami fontosat, ha már úgylis odarántottak uszkve 30 000 embert. A hírek szerint több mint 50 ezer online nézője is volt az eseménynek. Ez ugye (39 dollárjával számolva a DirecTV accokat) legalább 2 millió dollár, az eladott belépők 129 USD-s árárt 20k főre hozzáadva pedig kijön, hogy minimum 4,5–5 millió USD bevételt (legyünk nagyvonalúak és vegyük azt, hogy ez úgy 900 millió forint) hozott a rendezvény a Blizznek. 900 milikából pedig már egész tisztességes kis bulit lehet összehapsni.

DRÁGASZÁÁÁG

Nagyon kevés külföldit láttam egyébként, leginkább hollandokkal, németekkel és koreaiakkal sikerült összefutni, de rajtuk kívül szinte mindenki amerikai-nak látszott. Talán még az a pár kínai (fehér zokni, szandál, tipikus pulóver) volt még jellegzetesen feltűnő, akik valószínűleg ösztöndíjasként kicselezték a bürokráciát és eljutottak a BlizzConra. A belépőjegy mellé a helyszínen minden látogató megkapta a maga kis „goodie bag”-jét, ami idén inkább egy goodie boxnak nevez-

hető, hiszen a *StarCraft II*-es műanyag figura (Raynor) doboza méretben és tartalomban is meghatározó volt. Kevésbé látványos, de a *WoW*-rajongók között a legnagyobb nagyobb értékkel bír a Grunty, a marine murloc, amelynek a regisztrációs kódját is tartalmazta a csomag. A goodie bagben volt még egy authenticator token is, ami az accountlopás elleni harc egyik remek eszköze, de a csomag további tartalma nagyjából érdektelen szóróanyag volt. (Volt még benne egy kézfrissítő/fertőtlenítő folyadékot tartalmazó flaska is, aminek többször is nagy hasznát vettem a két nap alatt. Összeizzadt agere, csak ennyit mondok.)

LEVEL 80 FÖLÖTT INDUL AZ IGAZI ÉLET

Az elkapott párbeszédekben szinte mindenki csak *WoW*-os kalandokról, raidekről, statokról beszélt, és tisztán látszott a srácokon, hogy real life témában komoly lemaradásban vannak. Ez itt hon még vicces, mert az általunk ismert *WoW*-függők nem ennyire elborultak, viszont a BlizzConon szembesülni a valósággal már inkább siralmas és néha kínos volt. Ennyi túltáplált, mozgáshiányos,

WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm

KIADÓ Blizzard **FEJLESZTŐ** Blizzard **RÖVIDEN** Azeroth földjét immár öt éve tapodják a bátor kalandozók, ám a következő kieg során az igazi veteránok is csak tátott szájjal bámulnak majd.



Töretlen a népszerűség, így nem túlzottan meglepő, hogy érkezik a következő kiegészítő...

WORLD OF WARCRAFT. Emellett a játék mellett nem lehet szó nélkül elmenni. A gamerek egyik fele megőrül érte, a másik fele megőrül tőle. Az 1994-ben életre kelt Warcraft-univerzum 2004-ben elhagyta a jól bevált RTS-ek színpadát, és áttért az akkoriban erősen réteggjátékosokat mozgató MMO-k közé. Az internet villámgyors

terjedése, a briliánsan kidolgozott univerzum, és a sok más MMO-ból összeszedett ötletek mesteri egyvelege elsöprő sikert aratott. Talán még a Blizzard sem gondolta volna, hogy a *World of Warcraft* ennyire bejön majd az embereknek. A *WoW* azonban jött, látott és győzött. Azóta érkezett két kiegészítő hozzá, de mivel a konkurencia még mindig esélytelen a Blizzard üd-

vöskéjével szemben, a 2009-es BlizzConon nem a *World of Warcraft 2-t*, hanem „csak” egy új kiegészítőt jelentettek be. Nem is akármilyet.

KATAKLIZMA

A *World of Warcraft* harmadik kiegészítője több szempontból is különbözni fog elődjeitől. Elsősorban ez lesz az első olyan kieg, amellyel nem kapunk új, felfedezésre váró kontinenst. De persze azért ez így, ebben a formában persze, nem igaz. A *Cataclysm* története szerint ugyanis visszatér Deathwing, a fekete sárkány, aki gonoszabb, erősebb és örültebb, mint valaha. Deepholmból kirobbanva egyszerre ront rá a Northrenden foglalatokodó Horda és Szövetség háttországaira. Órjögésének eredményeképpen Azeroth gyökeres átalakuláson esik át. Deathwing nem kímél sem orkot, sem embert, ténykedése minden élőre (és élőholtára) veszélyt jelent. Pontos célja egyelőre ismeretlen, ám a fenyegetés hatására a Horda és a Szövetség ismét szövetséget köt – vagy legalábbis megpróbál. Azeroth feldúlt földjére szinte rá sem lehet ismerni. Az eddig ismerős tájak – amelyekre nosztalgiával gondolt minden veterán –

helyén füstölő romok, leégett erdők tűnnek fel. Thousand Needlest előnti az óceán. A night elfek igen kétségbeejtő helyzetbe kerülnek: Auberdine-t elmossa egy szökőár, a goblinok elfoglalják Azsharát, Stonetalon Peak helyén csak egy füstölő kráter található, Astranaar pedig lángokban áll. Auberdine-től északra található az új NE-bázis, de délen már épül a Horda új támaszpontja, hogy az orkok északra törhessenek. Mindeközben Mount Hyjal körül is harcok dúlnak, hiszen Ragnaros visszatért, és a Twilight's Hammer klánnal közösen Nordrassil, és az élet fáját ostromolják. A védelmet itt Malfurion Stormrage vezeti, de nem túl nagy az esély a túlélésre (nem baj, majd leraideljük jól, Ragnaros már rutinból megy ügyis). Feltűnik a térképen Uldum, a titánok enyhén egyiptomi beütésű területe. Uldum Tanaristól délre bukkan fel, miután a titánok által szőtt illúzió a tengerről szertefoszlik (itt található majd a Halls of Origination, ami a titánok egyik városa). Gilneas királysága is visszatér a köztudatba, ráadásul az egyik új faj is innen származik, nevezetesen a worgen. Anno a worgeneket ágyútölteleknak használó embereket megfertőzte a worgenátok,

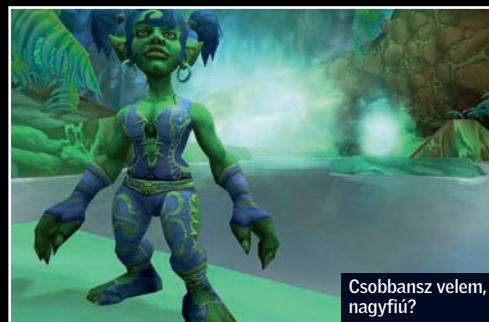
RÉGI FAJ, ÚJ KASZT Macska a forró bádogtetőn

AZ EGYIK LEGFONTOSABB ÚJÍTÁS, amin világszerte több ezren zúdultak fel, a régi fajokhoz tartozó új kasztok bevezetése. Így például trollok immár indíthatnak druidát (természetesen más a kinézetük, mint az eddigi hordás és allis druidáké), a taurenek paladint, a night elfek pedig mage-et. Igazából az utóbbi miatt volt a legnagyobb felzúdulás, ugyanis az eredeti történet szerint a night elfek jól megszívták párezer évvel ezelőtti a mágiával, ezért inkább kihagyják a mage kasztot. Most viszont miért lesznek mégis NE-mage-ek? Az egyik Blizzard-alkalmazott úgy kommentálta a hírt, miszerint a night elfeknek volt több ezer évük arra, hogy meggondolják magukat, és most meggondolták. Ennyi. Hm.





Kedves hely, igazán. Na vizslát.



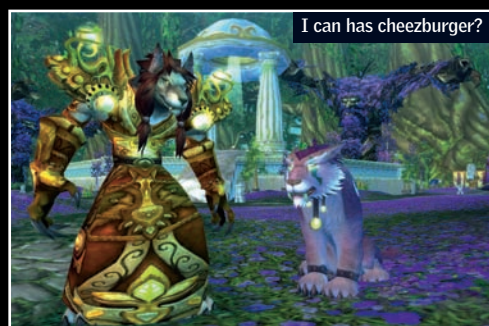
Csobbansz velem, nagyfiú?



Nahát, itt minden taurent Újő Bikának hívnak?



Talán már hallottátok, újra összeáll a Take That



I can has cheezburger?

GOBLINS

Time is money, friend



MINDEN WOW-JÁTÉKOS találkozott már eme faj általában kapzsi egyedeivel.

A *Cataclysm* során játszható goblinok azonban egy kicsit mások. Az őket ért katasztrófa után úgy döntenek, hogy feladják semlegességüket, és a Horda szolgálatába állnak. A Lost Isles után a serény goblinhorda partra száll Azshara területén (ez lesz a kezdő playfield számukra), amelyet teljesen átalakítanak. Hegyeket bontanak el, hogy legyen elég kő az új főváros felépítéséhez, ezáltal az egész táj megváltozik. Képességeik tükrözik a mérnöki tudást, és a kalmárvért egyaránt:

- Best Deals Anywhere: mindenütt a legnagyobb kedvezménnyel vásárolhatunk,
- Pack Hobgoblin: bankunkat elérhetjük egy percig, bárhol is vagyunk,
- Better Living Through Chemistry: Alchemy skill 15,
- Rocket Barrage: rakétákat lőhetünk ki az ellenségre,
- Rocket Jump: vészhelyzetben elreppenhetünk az ellenség elől,
- Time is Money: 1%-kal gyorsabb támadási és kasztolási sebesség.

így a várost Genn Greymane lezárta, most viszont megdöbbenve tapasztalják a világot ért katasztrófát, visszatérnek a Szövetség táborába.

Nem úgy a kezani goblinok (ők a másik új, játszható faj). A történetük szerint a kereskedőkartellek által irányított főváros - Undermine - valószínűleg elpusztult Deathwing tombolása során, a néhány túlélő pedig egy Horda vs. Szövetség által vívott tengeri ütközetbe keveredett. A szétzilált goblinflotta ezek után a Lost Isles szigeteken keresett menedéket. Itt segítőkész orkokkal találkoztak, így ők a Horda oldalán szállnak be a harcokba.

A nagy átalakulások azonban nemcsak pusztulást hoztak - új, virágzó pályák is megjelentek, Wailing Caverns és Desolace például kivirul, köszönhetően a megemelkedett vízszintnek. Csaknem a felszínre kerül Lady Vashj egykori városa, Vashj'ir. A teljes egészében víz alatti playfielden található az Abyssal Maw átjáró. Ráadásul nem kell megijedni: víz alatti útjainkat új, csak a víz alatt használható hátasok segítik.

LORE CRAFT

A *World of Warcraft* a sikerét nagyban köszönheti a zseniálisan megalkotott, hihető világnak. Aki veszi a fáradságot, és a küldé-

tések szövegeit elolvassa, nem pedig csak kattint az „accept” gombra, az nyomon követheti a változásokat, és egy hihetetlenül gazdag, izgalmas történetben vehet részt. Természetesen amikor a huszadik karakterét húzza az ember, már unalmas egy kicsit, de alapvetően a *WoW* sztorija elképesztően hangulatos. A Lich King során bemutatkozott phasing-technológiának köszönhetően pedig a Blizzard programozói tovább finomítják az élményt. A *Cataclysm* során jóval több átvezető animációt is tartalmazó, a játékeret permanensen megváltoztató küldetésben vehetünk majd részt. Ezzel bőven ellensúlyozzák, hogy a szintkorlát az eddigi megszokott tíz helyett csak ötlet nő, azaz a *Cataclysm* során maximum 85-ös szintre fejlődhetünk, ami azonban nem lesz olyan egyszerű feladat, a Blizzard ugyanis jelentősen csökkenti a fejlődés sebességét. Hogy a játékosok azért motiválva legyenek, a kevesebb szintre több új képesség jut, mint eddig, így minden szint megszerzése után úgy érezhetjük majd, érdemes volt küzdeni. A talentelek közül kigyomlájják a passzívakat, de igyekeznek olyan varázslatokat, képességeket behozni a játékba (és a talentfákba), amelyek növelik a *WoW* élvezeti faktorát, azaz látványosak, és igazán hasznosak. A fejlődésben további csavar a Path of the Titans



megjelenése – az Inscription szakmából ismerősek tűnő glyph-ek segítségével olyan képességekre is szert tehetünk, amelyeket a választott kasztunk alaplól nem lenne képes elsajátítani. A Path of the Titans fontos részét képezi az új szakma, az Archeology, amelynek segítségével felfedezhetjük az új, Ancient Glyph-eket. Ezeket a nagy hatalommal bíró ereklyéket az Inscription szakmával rendelkező karakter nem képes előállítani, csak megtalálni tudja őket. A powerlevelezéshez szokott játékosoknak rossz hír, hogy a Blizzard itt bizonyos korlátozásokat vezet be, és hente maximum egy darabot lehet összeszedni. Érdekes újítás, hogy a kiegészítőben már nemcsak karakterünk fejlődhet, hanem

klánunk is: minden guildnek lehetősége lesz 20 szintet elérni. Miután klánunk egyre táposabbá válik, újabbnál újabb, az életünket megkönnyítő kedvezményeket vehetünk igénybe. Eleinte csak a javítás lesz olcsóbb, aztán már felszerelésünk sem kopik annyira, egy-egy wipe után. A későbbiek során képesek leszünk az egész raidet egyszerre feltámasztani, ha esetleg levágtott volna minket valami boss, sőt az indulás előtti pepecselés is kizárható a tömeges teleporttal, amelynek segítségével az egész raid pár másodperc alatt a helyszínre érhet. Ahogy azt mondani szokás, a 85-ös szint elérése után kezdődik igazán az élet, bár igaz, az újításoknak köszönhetően maga a szintezés is teljesen újszerű élménnyel kecsegtet. A valódi harcok vi-

szont (25-ös és 10-es instance-ok) csak a maximum szintre érve kezdődnek.

NEED PHAT LEWT

Az átalakult Azeroth, és az újonnan felbukkant zónákban rengeteg új küldetést találhatunk, amelyek segítségével lecserélhetjük korosodó felszerelésünket, de az igazán zsíros falatokért itt is keményen meg kell majd küzdeni. A *Cataclysm* során számos új helyszínen bizonyíthatjuk, hogy mennyire keményen is akarjuk azt a lila fejest, kardot, csizmát stb. A *Cataclysm* legfőbb roszfiúja természetesen az örült és romlott Deathwing lesz, akit Deephholm barlangjaiban találhatunk meg, de rajta kívül is számtalan ellenszenves egyedet tehetünk hidegre. Itt van mindjárt a régi ismerős,



For the Alliance!
For the kukoricaföld!



WORGEN

A farkasbőrbe bújt ember

A WORGEN FAJT az elfeledett Gilneas királyság lakói próbálták meg a Scourge elleni háború során felhasználni. Egy szerencsétlenség következtében azonban az emberek is megfertőződtek, és hamarosan csapdába estek saját városuk falai között. A worgenek racialis képességei a következők:
 – Visciousness: +1% damage,
 – Dark Flight: +70% futási sebesség 10 másodpercig,
 – Abberation: az átkok és betegségek időtartama 15 százalékkal kevesebb ideig hatnak rájuk,
 – Flayer: skinning képesség +15.
 Ami a legérdekesebb, az az, hogy mindkét új, játszható faj már szerepelt a játékban, a goblinokat láthattuk eleget, a worgenek viszont Northrenden kolbászolnak, és harcolnunk is kell majd velük rengeteget. Vajon hogyan illesztk be ezt a történetvonalat az új lorébe? Hiszen a northrendi worgenek pont hogy gonoszak voltak, a worgenátok pedig kerülendő és rossz.



Joker már kamasz éveiben is nagy csínytevő volt



Csukva van az aranykapu.



Gilneas várja a Hideg Szégyenkezés Menetét



Ragnaros, aki nem bírta magával és visszatért. Elementál haverjaival éppen Hyjal-t ostromolja, de majd jövőnk mi, és postafordultával visszaküldjük. Blackrock Mountain is újfent bekerül a képbe. A Twilight's Hammer és Deathwing előretolt bázisa eddig sosem látott instance-oknak ad helyet. A legfőbb feladat itt az lesz, hogy kiderítsük, vajon miben sántikálnak a rosszarcú népek. Vashj'irban egy ötfős instance-ot találunk majd, ami már csak azért is érdekes lesz, mert az Abyssal Maw az Elemental Plane vízalapú helyszínén játszódik. Uldum misztikus helyszínein két ötfős instance lesz. A Hall of Origination során egy elrejtett titán szuperfegyvert kell megkeresnünk, míg a Lost City of Tol'vir utcáin kóborolva összefuthatunk Brann Bronzebearddel! A nosztalgia jegyében ismét ellátogathatunk Deadmines kies alagútjaiba, és Shadowfang Keepben is rendet rakhatunk – ezúttal azonban 85-ös szinten, és szigorúan Heroic módban. Szám szerint nyolc darab ötfős instance, és négy 10/25 fős raid instance várható a *Cataclysm* megjelenésékor.

PLAYER VS. PLAYER

Nem marad érintetlenül ez a rész sem, hiszen a PvP igen fontos részét képezi a *WoW*-nak. Egyrészt a sztoriból adódóan is muszáj néha nyakon vágni egy-egy ellenszenves bocit, vagy a földre taposni néhány vinnnyogó gnómot, másrészt a PvP sokak számára már többet ér, mint az egész sztorimód, és +5 szint, meg új szakma blabla együttvéve. Érkeznek a sztorihoz kötődő új PvP-helyszínek, mint például a Gilneas

királyságáért folytatott battleground. Itt a kerületekre osztott város feletti uralom a cél, aztán jön még Tol'Barad, ami Wintergrasphoz hasonlóan egy teljesen PvP-zóna lesz. A csata győztesei hozzáférhetnek Tol'Barad börtönéhez, ahol az igazán jól fizető napi küldetéseket adó NPC-k rejtőzködnek. Temérdek új aréna lesz, valamint bemutatkozik a rankosított battleground. Ezek a battlegroundok hasonlóan működnek az arénákhoz, ennek folyamányaként a jutalom az arénapont lesz, valamint egy egyedi háts.

AND THE WINNER IS...

A *World of Warcraft Cataclysm* érdekes megoldásokkal, és a jól bevált játékmennettel igyekszik megtartani az előfizetőket, valamint újakat toborozni. A drámai változások hallatán, amelyek az univerzumot érik, minden bizonnyal sok exjátékos ismét kedvet kap egy kis kalandozásra, az újak számára pedig ott lesz a rengeteg vadonatúj küldetés. A grafika ugyan kopottasnak tűnhet a mostani MMO-kat látván, ám ennek ellenére a játék még mindig nagyon ott van színen, nem kis mértékben a nagyszerű hangulatnak köszönhetően. A rajongók által kifogásolt változások némelyike valóban drasztikus, de ne feledjük, hogy a *World of Warcraft* a Blizzard találmánya, és minden valószínűség szerint ők tudják a legjobban, mit is akarnak kezdeni vele.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/world-of-warcraft-cataclysm

DIABLO 3

KIADÓ Blizzard **FEJLESZTŐ** Blizzard **RÖVIDEN** Véletlenszerűen generált pályák, elképesztő nehézséggel összefarmolható felszerelés, hihetetlenül addiktív multiplayer, tökéletesen balanszírozott képesség minden karakternek – röviden ez a *Diablo* sorozat sikerének titka. **MEGJELENÉS** 2010.?

Pont egygel jobb, mint a Diablo 2...

A Z IDEI BLIZZCON során már kipróbálható állapotban lévő *Diablo 3* demó igen meggyőző volt. A nyilvánosságra került infók alapján a Blizzardnak sikerülhet a lehetetlen: überelni a *Diablo 2* sikerét, minden szempontból. Sajnos igen sok dolog van még, amit nem árultak el a fejlesztők. Nem tudjuk például, hogyan is fog működni a játékos vs. játékos rész, a BlizzCon demóban a rúnarendszer sem szerepelt, mert a srácok még teljes erővel dolgoznak rajta,

és csak annyit árultak el, hogy elképesztően flexibilis lesz. Nem hallottunk semmit a beigért komplexebb háttértörténetről, és az új küldetésrendszerrel sem. Az sem világos, milyen újdonságot hoz majd a multiplayerbe a megújult Battle.net. Mindezek ellenére a *Diablo 3* a mostani állapotában is nagyszerű játékelményt biztosított.

A BARBÁR

Az előző részből már is-

merős arc teljes átalakuláson ment keresztül. Igaz, hogy öklme továbbra is a közelharc mestere, de ha őt választjuk, már nem lesz elég csak nyomkodni a gombokat ész nélkül. A barbárok harca alapvetően a lendületről és a dühről szól. A düh a *World of Warcraft*-játékosoknak ismerős mechanika szerint működik, és itt mindjárt találkozhatunk is az első nagy játékmotívumbeli változtatással. A barbár rengeteg skilllel rendelkezik, de nem mindegy, hogy ezeket mikor és hogyan használjuk. Az egy-egy elleni harcban nem árt az olyan skilllekre támaszkodni, amelyek ide tartoznak, ellenkező esetben nem növekszik a dühmutató, és ott állunk megfűrödve. Ugyanígy, ha sok ellenség vesz körül bennünket, ne próbáljunk egyesével végezni velük, mert kudarca leszünk ítélve. Ellenben, ha jól használjuk képességeinket, a barbár szinte berzerk üzemmódba vált, motollaként üt, vág maga körül, megállíthatatlan lendülettel tör előre. A bar-

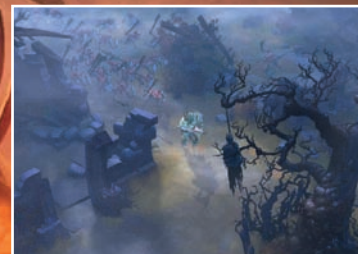
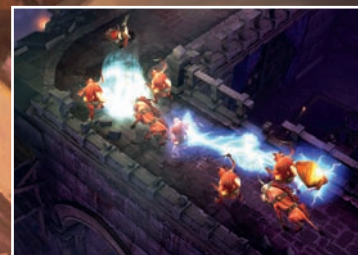
bárral játszani élvezetes, de alapvetően nem akkora poén, mint a többi elérhető karakter. Viszonylag egyszerű vele életben maradni, mert alacsony szinten is ütősek a skilljei, viszont ezek nem annyira ötletesek. Szinte mindegyik csak arra szolgál, hogy minél gyorsabban tudjuk kinyírni az ellenfeleket (mondjuk meglepő is lenne, ha nem...).

A WITCH DOCTOR

A witch doctor egy érdekes kaszt lett. A voodoo-pap és zombiüdöző keveréke nem a tipikus varázsló, aki messziről támad, és nem is alapvetően az idézett lényekre támaszkodó karakter. Támadásai általában indirektek, ennek ellenére az ellenség közelébe kell vele mennünk. Őt választva szinte RTS-szintű menedzsmentre lesz szükség. A megidézett lények (a demóban leginkább zombikutyák voltak) teljesen önállóak. Nem tudjuk őket csatába küldeni, mert csak ott lebzselnek körülöttünk. A ve-

Gyógyital, te drága

A **DIABLO 3** FEJLESZTÉSE során a legnagyobb dilemmát a nehézségi szint belövése okozza a fejlesztőknek. A mana- és gyógyitalok minden valószínűség szerint eltűnnek majd a végleges verzióból. A demóban ugyan még lehetett ilyesmiket vásárolni, de elképesztően drágán, és keveset is, hangsúlyozandó, hogy csak vészhelyzetben használjuk őket. A potionök háttérbe szorulása miatt nagyobb hangsúlyt kapnak az olyan képességek, amelyek a menekülésünket segítik elő.



i A Diablo 3 egészére jellemző, hogy immár nem egy klikkelőbajnokságról beszélünk. Minden karakternek meg kell találni a ritmusát, a skillék pedig nemcsak extra sebzést okoznak, hanem összetett támadások sorozatát eredményezik, ha elég ügyesek vagyunk.

szély első jelére persze megindulnak, de ez azt jelenti, hogy általában személyesen kell a csetepatét elkezdenünk – mondjuk egy jól irányzott mérgegfelhővel –, aztán amikor a kutnyulik nekiugranak az ellenfélnek, hátrébb sompolyoghatunk, és szórhatjuk a csodaszép, de pontatlan lángoló koponyákat. Úgyes időzítést, és komoly tervezést igényel a witch doctor, ám ha egyszer ráérezünk az ízére, rájövünk, hogy nagyon pörgős karakter lett ő is.

A kipróbálható demó során a wizardot játszva bepillanthattunk egy kicsit az újszerű küldetésrendszerbe is. A feladat szerint simán el kellett volna jutnunk A-ból B-be. Igen ám, de mivel nem egy folyosón kellett előre haladni, nyugodtan elkóborolhattunk, és akár melléküldetések is találhattunk az úton. A terep tele volt mindenféle portálokkal, amelyek random barlangrendszerekbe vittek minket. Az egyik ilyen helyen találkoztam egy NPC-vel, akit haza kellett kísérni, a másik helyre betoppanva elindult egy számláló, és minél több kincset

kellett összeharászni, mielőtt a kivezető portál összeomlott volna. A kijelölt útra visszatérve jól átgondolt összecsapások vártak rám, a fontosabb helyeken keményebb démoncsapatokkal, amelyek jóval keményebbek voltak a hordákban özönlő mezei szörnyeknél.

A WIZARD

A wizard az összes karakter közül a legkönnyebben megszerethető, nemcsak a hihetetlenül sokrétű képességei miatt, hanem személyisége okán is. A mágia minden formájának mesteri alkalmazója, fiatal és önző (mint én), valamint döbbenetes hatalommal rendelkezik. A wizard amolyan minden lében kanál, nincs olyan ellenfél, aki ellen ne lenne valami hasznos trükkje. Képességei tárházában a pusztító támadások mellett defenzív trükkök is megtalálhatók. Mivel a wizard varázslatai a távolságtól függően elveszítik erejüket, itt is muszáj – de legalábbis ajánlott – a közelharc. Persze nem botcskánkkal tanítjuk mőresre a démonok hordáit. A wizard ennél sokkal kifinomul-

tabb. Egy pompás kis varázslat segítségével megidézhetjük önmagunk tükörképét, majd az illúziókat kergető szörnyek közé vetve magunkat, néhány durvább, területre ható varázslattal seperc alatt kicsinálhatjuk őket. A túlélőket lelassítva kihátrálunk a veszélyzónából, majd egy frappáns mozdulattal lefagyaszjtjuk a dögöket, és egyesével kilőjük őket. Amennyiben egyik-másik szörny túl közel kerülne, bőrünket kővé változtatva nyerhetünk egy kis időt. A wizardot játszani teljesen újfajta élmény. Egyáltalán nem a szokványos varázslófigura, szinte érezni rajta a fiatalos hevületet, ahogy lobogó hajjal a harc sűrűjébe veti magát, kezén az előkészített varázslat lidércfénye csillog... ez, kérem, az igazi *Diablo*-hangulat.

A MONK

Lássuk végül a legutoljára felfedett karaktert, a szerzetest, aki egy igazán különleges szereplő. A szerzetesek a világtól elzárt kolostorokban élnek, életüket a harcnak szentelik. Hátukra tetoválva megtalálható mind az 1001 istenség jelképe, céljuk pedig nem más, mint elhivatottságuk hirdetése – harc útján. Amikor nem harcolnak vagy gyakorolnak, általában meditálással töltik idejüket. A monk alapvetően közelharcos karakter, néhány extra csavarral. Páncélatot nem viselnek, tehát körülbelül olyan törékenynek számíthatnak, mint a wizard. Valamennyire konyítanak a mágiahoz, fő fegyverük mégsem ez, hanem a sebesség. A monk villámgyors kombókkal támad, áll-leesésre készítő stílusban. A támadásai kivitelezése olyan szintű, hogy leginkább a *Street Fighter IV*

vagy a *God of War* ugrik be elsőre róluk. Képességeik között vannak ugyan védekező jellegűek is, de elsősorban az offenzív magatartás jellemző rájuk. A hihetetlen precizitással végrehajtott támadásorozatok nagy odafigyelést igényelnek, és pofátlanul látványosak. A három fázisból álló kombók hatásának végeredménye általában elsőprő. Az Exploding Palm hosszan tartó vérzést okoz, amelybe ha esetleg nem halna bele rögtön az ellen, akkor tudni kell, hogy később biztos bele fog, ugyanis felrobban. A Way of the Hundred Fists egy idő után hatalmas, nagy területre ható sebzést okozó támadássá teljesedik ki, a Seven-Sided Strike alkalmazása során pedig körbesuhanjuk az ellenfeleket, és mindegyiknek bemosunk egyet jól. A monk karakterrel játszani nem annyira könnyű, hiszen könnyen sérül, és a kombók kivitelezéséhez jó reflexekre van szükség. Az eredmény viszont megéri, mert nagyon látványos harcokat produkálhatunk.

A BlizzCon demó kivégzése után egyetlen negatív dolog jut eszembe a *Diablo 3*-ról. Nevezetesen a készítőkhány megjegyzése, miszerint a *Diablo 3* 2010-es megjelenése korántsem biztos. Tudjuk, hogy a Blizzard nem az a sietős fajta, és ha a többi karakter is legalább ilyen szintű kidolgozottságot kap, még ezt is megbocsátjuk. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

Jaj de izgalmas! És a lépcső! Hova vezethet?!



Eszkalálódik a konfliktus, fejlődik a jellem!



Központ, mi az hogy „ebből a modellből költésécsökkentés miatt kimaradt a légmentes?”

A BLIZZARD NÉHÁNY MEGJEGYZÉSE SZERINT A **DIABLO 3** 2010-ES MEGJELENÉSE KORÁNTSEM BIZTOS

STARCRRAFT 2

KIADÓ Blizzard **FEJLESZTŐ** Blizzard **RÖVIDEN** StarCraft. Az etalon. Tökéletesen balansozott fajok, profi mikromenedzsment, megunhatatlan multiplayer. A játék 1998 óta ül az RTS-ek trónján, de vajon letaszítja-e onnan egy folytatás? **MEGJELENÉS** 2010.

Vajon sikerülhet-e a saját maga által magasra tett mércét megütni a Blizzardnak?

ELEINTE ÚGY TŰNHETETT, hogy az idei BlizzCon nem a *StarCraft II*-ről fog szólni. A fő attrakció valóban a *World of Warcraft Cataclysm* volt, azután pedig a *Diablo 3*-hype következett, de végül sorra került a *StarCraft II* is. Tény, hogy mindhárom Blizzard-játék pompás szórakozást nyújt, és az is sejthető volt, hogy a *StarCraft II* sem a szokványos folytatás lesz, de hogy ennyire jó, azt nem gondoltuk volna. Az infók lassan szivárogtak a hétvége folyamán, és a Rob Pardo által tartott elő előadás nem is magáról a játékról szólt, hanem a *StarCraft II*-vel együtt érkező új Battle.net-ről. Aztán jött Tricia Helfer, aki Kerrigan személyesíti meg, és a kipróbálható első epizód, a *Wings of Liberty*. A BlizzCon végére kiderült, hogy a *StarCraft II* esetében egy olyan profi csomagot kapunk majd kézhez, amelyet még nem látott a PC-s játékpiacon. Lássuk sorban, miért is.

JIM RAYNOR, ÉS TÁRSAI

Először nézzük az egyszemélyes kampányt, mert itt is nagyszerű újításokat találunk. A Blizzard saját bevallása szerint a *StarCraft II* multiplayer része nem fogja megújítani a műfajt, hanem inkább mindenki számára élvezhetővé teszi azt. Talán ennek ellensúlyozására az egyjátékos rész teljesen újszerű

RTS-élményt kínál majd. Az első kampány szinte kizárólag Jim Raynor kalandjait követi, ám bár egy pálya erejéig a protossokat is irányíthatjuk. Mivel mindhárom faj kampánya különálló játékként érkezik, több lehetőség volt a missziók között megjelenő sztori kidolgozására. Ez azonnal meg is látszik a demó elindítása után. Nem egy szimpla eligazító képernyőt kapunk, hanem Jim bátyóval szépen bejárhatjuk csatahajóinkat. Nagyszerűen kidolgozott karakterekkel beszélgethetünk, betérhetünk a kávézóba, hogy kipróbáljuk a Lost Viking automatát, vagy megcsodáljunk egy blood elfre hasonlító holografikus táncosnőt. Ha kiszórakoztunk magunkat, talán csináljunk valami hasznosat is. A hídra érkezvén a sztori-val kapcsolatos új infókat tekinthetjük meg, a laborban melléküldetéseket vehetünk fel, amelyeket elvégezve tudásaink új technológiákon dolgozhatnak majd, a fegyvertárunkban pedig a már meglévő egységeinket tuningolhatjuk, ha van rá pénzünk. Elképesztően hangulatos ez a rész, és a Blizzard ígérete szerint mindhárom faj esetében markánsan különböző, de hasonlóan profi módon lesz megoldva a két misszió közötti átvezetés. A BlizzCon demó során két pályát lehetett kipróbálni, melyek természetesen iszonyúan profikol-





Tibi, te most oltod, vagy gyűjted?!



A lávalámpagyárban a szakszervezet ismét felbujtotta a munkásokat

A STARCRRAFT 2 MULTIPLAYER RÉSE CASUAL ÉS HARDCORE ARCOKNAK EGYARÁNT ÉLVEZETES LESZ

tak. Az első pályán egy idegen relikviát kell megszerezniünk a protossbanda elől. Ők már a helyszínen vannak, de szerencsére a zerg brigád feltett szándéka, hogy eltörölje a protoss táborát. A nyerő taktika az volt, hogy amíg a zergék lekötötték a protoss főerőket, villámgyorsan el kellett foglalni a relikvia körüli táborát, miközben a kóbor zergcsapatokra sem ártott figyelni. Érdekes, nagyon jól megszerkesztett pálya, ám a második talán még ennél is jobb, amely Agria névre hallgat. Az Agria egészen kicsi, szinte csak egy út egy kolónia és az ürrepülőter között. Raynor feladata megvédeni a civil lakosságot, akik a zerginvázió elől menekülnek. A konvoj védelmére lángszórós egységeket küldhettünk, miközben az út mentén található bunkerokban a tengerészgyalogság küzdött. A bunkerok sokat segítettek, de az egyre durvuló zergtámadások ellen végül már semmit nem értek. Hihetetlenül pörgős, izgalmas pálya volt, méltó a nagy elődhez. Sajnos leírva nem annyira jön át a

i A Kerrigant megszemélyesítő bombázó, Tricia Helfer 1974. április 11-én született. A kanadai exmodellt a Battlestar Galacticából ismerhetjük, ahol is cylon/okat alakít.



Szerkesszünk térképet egyszerűen

A STARCRRAFT II nem akármilyen térképszerkesztővel érkezik. Az, hogy az alapvető pályaelemek és scripteket variálhatjuk, már alap, de amit a Blizzard ad, az ennél sokkal több. A BlizzCon során a készítőik lazán összedobtak egy *Gears of War*-szerű TPS-akciójátékot, sőt egy oldalra scrollozós shooter is bemutatkozott. A Blizzard ígérete szerint kellő türelemmel akár RPG is készíthető a szerkesztő segítségével. Szeretettel várjuk a rajongók által készített Starcraft Ghost debütálását...



feeling, de higgyétek el, nagyon jó lesz az egyszemélyes rész (is).

BATTLE.NET

Az igazi tuti persze most is a multiplayer lesz, és a kiadott információk alapján a *StarCraft II* ezen a téren is remekelni fog. Itt most nem a rengeteg új játékmódra kell gondolni, mivel a Blizzard nem ezzel fogja – vélhetőleg – meghódítani a játékosokat. Sokkal inkább a megújult Battle.net segítségével, amelyet teljes erővel a közösség képfítésének szolgálatába állítanak. Barátlista, briliáns meccsszervező, minden igényt kielégítő bajnokságok, hét új tabella. A Blizzard feltett szándéka, hogy a *StarCraft II* multiplayer része mindenki számára élvezetes legyen. Hét kategóriába osztják a játékosokat, így elkerülhető, hogy a friss husi játékost bedarálják negyvenszer az első napon, és elmenjen a kedve az egésztől egy életre. A kezdő „Practice League” például lassabb játékmenetet biztosít a kezdőknek, és csak olyan térképek lesznek játszhatóak, amelyeknél nem lehet a „rush” taktikát alkalmazni. A bajnokságokon belül százas csoportokban küzdhetünk, és ha itt sikerült jó eredményt elérni, akkor részt vehetünk a pár havonta esedékes szezonzáró bajnokságon, ahol kiderül majd, ki az

adott kategória legjobbjája. A lényeg, hogy ezzel a módszerrel elméletileg mindig olyan mezőnyben indulunk, ahol van esélyünk győzni. A Blizzard közösségépítő ambíciója nem állt meg itt. A modderek számára lehet kecsegtető a lehetőség, hogy egy webshopszerűséget is implementálnak, amelyben a készítőik akár némi pénzmagért cserébe is árusíthatják modjaikat. A *Wings of Liberty*-vel együtt érkezik a megdöbbentően profi térképszerkesztő is, hogy a következő epizód megjelenéséig se unatkozzunk. És ez még mindig nem elég. A világ összes modderének elcsábítása után a Blizzard egy saját Facebookhoz hasonló oldalt is beépít a Battle.netbe. Fiókunkhoz csatolhatjuk igazi személyiségünket, fényképekkel, elérhetőségekkel, így igazi kis baráti közösségeket létrehozva. A közösségre támaszkodva sikerülhet megismételni a *StarCraft* sikerét, és láttuk már, hogy a Blizzard ezen a téren is profi. Talán elég megemlíteni, hogy az MMO-piacot öt éve uralják a *World of Warcraft* segítségével a srákok.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/starcraft-2

KING ARTHUR

KIADÓ Comgame **FEJLESZTŐ** Neocore
RÖVIDEN A Kerekasztal lovagjainak mondakörét feldolgozó, RTS-, körökre osztott stratégia és RPG-elemeket ötvöző, magyar fejlesztésű játék.
MEGJELENÉS 2009. október

Egy, kettő, öt...

//Duncan

**NEM TEGNAP VOLT MÁR, mi-
kor a nagyreményű King
Arthurról egy kimerítő elő-
zetes jelent meg a GameStar hasáb-
jain.** Számomra már akkor is úgy tűnt,
hogy a játékon csak csiszolgatni kell a
teljes készütségig, de a lelkes magyar
fejlesztőcsapat sokkal maximalistább
volt ennél, és számos komoly változta-
tást is végrehajtott a nagyreményű üd-
vöskén. A megjelenésig már csak hetek
vannak hátra, ennek apropóján tettünk
egy újabb látogatást a Neocore stúdió-
jában, hogy megnézzük, miként is ha-
lad a játék, amelyről már egy évvel
ezelőtt is nagyon bizakodó han-
gon írtunk.

MINTHA CSAK TEGNAP LETT VOLNA...

Mivel felfedezőutunk célja el-
sősorban az eltelt időben be-
következett változások, il-
letve a boltokba kerülés
előtti utolsó benyomá-
sok megragadása volt,
így a játék alapjairól
csak vázlatosan szó-
lunk. Egy, az Ar-
túr-mondakör vi-
lágán alapuló,
félleg körökre
osztott, félig
pedig valós
idejű stra-
tégiáról van
szó, amit
megszór-
tak számos
olyan funk-
cióval, ame-
lyek leg-

inkább RPG-kből lehetnek ismerősek.
Így például lehetőségünk lesz hősöket
meghívni kerekasztalunkba, akik aztán
seregeinket vezetik csatába a harcme-
zőn, vagy felvehetünk szöveges küldé-
téseket a térképen, amelyek megoldá-
sával varázstárgyakra vagy pluszcsa-
patokra tehetünk szert.

A birodalmunk menedzselése egy közös
adminisztrációban történik, ahol na-
gyobb átfutási idejű törvényeket hoz-
hatunk, vagy azonnali intézkedéseket
rendeletek formájában (ilyen formában
dönthetünk például a különleges ha-
diadó kivetéséről). Az egyes tartomá-
nyok menedzselésével nem kell bajlód-
nunk, azt rábízhatjuk valamelyik had-
vezérünkre, ez esetben az ő kvalitásai
lesznek döntők. A birodalom kormány-
zása és az RPG-szerű kalandok mellett
a legfontosabb a 3D-s, valós idejű csa-
tamező, amelyről már anno is csupa
pozitív dolgot írtunk, és ebben is törté-
nt néhány rokonszenves változás...

HA LANCELOT VARÁZSOL

Ennyit dióhéjban, és most nézzük, hogy
miként is fest az *Arthur* most, nem
sokkal a megjelenés előtt. A legszem-
betűnőbb változás, hogy a valós ide-
jű harcmezők elnyerték végső állapo-
tukat. Immár gyakorlatilag olyan szé-
pen kidolgozott egységeket kapunk,
amelyet stratégiai játékokban még so-
ha (including *Total War* sorozat), sőt
azt is megkockáztatom, hogy egy
Oblivion-ban is elmennének azok a pán-
célok és bőrvértek, amiket itt figyel-
hetünk meg. Az ember hosszú perce-
kig forgatja a kamerát és gyönyörködik
a pompás kivitelezésben, a pajzsok és
mellvérték nagy felbontású textúráin,

iA fejlesztők korábbi játéka *Crusaders: Thy Kingdom Come* címen jelent meg, főleg Spanyolországban lett nagy siker. Az *Arthur* ennek a grafikai motorjára épül, csak éppen az egész háttérmenedzsment újra lett gondolva, és persze felturbózták a megjelenést.

a jól beállított shadereken, vagy a hatalmas óriások élethű bőrén, félelmetes pofáján, csatjain, kardján. A mezők és dombok épületei nem kevésbé impozánsak, a nádtetős házaktól a templomtornyok építőkövein át, minden teljesen a helyén van. A grafikája alapján az *Arthur* vitán felül, és minden elfogultság nélkül világszínvonalú lesz. A második fontos újdonság a csatatekerceteket illetően, hogy a fontos stratégiai pontok, amelyeknek a szerepe eddig a győzelem kicsikarásának elősegítésében kimerült (ezek megszerzése és megtartása kvázi győzelmi pontokat generál), immár más haszonnal is járhatnak. Ha ugyanis a csata hevében birtokunkba vesszük a térkép egyik zászlaját, akkor az már a csata utáni állapotokra is kihatással lehet (akár az adott tartomány populációját vagy gazdagságát is befolyásolhatja), vagy beavatkozhat a konkrét ütközet menetébe azaz, hogy például csökkenti a körzetében alkalmazható varázslatok számát, netán villámmal csap az ott bandázó ellenfelünk arcába. A 3D-s ütközetek eleve sokkal intenzívebbnek és hosszabbnak tűnnek, mint ezelőtt. Az egységek hosszú percekig

küzdnek, aminek köszönhetően több időnk marad átgondolni a stratégiai lépéseket, valamint a rendkívül fontos szerepet játszó varázslatok használatát. A mágia ugyanis fontos szereplője lesz a *King Arthur*-nak: mára már tömértelen számú egyedi varázslat áll rendelkezésünkre, amelyeket a hőseink tapasztalati pontok begyűjtésével, és ebből következően szintlépések során sajátíthatnak el. Ezek lehetnek közvetlen támadó varázslatok, amelyek lángba borítják az ellenséges katonák tucatjait, gyilkos túlvilági „fekete lyukat” nyitnak, amely beszippantja a harcosokat, vagy éppen egy brutális robbanást idéznek elő, ami szanaszét röpít minden ártó szándékú lelket. A mágikus igék másik formája támogatja a harcoló egységeinket, vagy éppen stratégiaileg fontos változásokat hoz. Ilyen például az, amelyik növeli a kilőtt nyílveszők sebességét, egy másik épp ellenkezőleg, ködöt varázsol az ellenséges íjások megzavarására, sőt egy csettintésre akár éjszakai égboltot is húzhatunk a harcoló seregek fölé. Az élményt a nagyon látványos grafikai effektek teszik teljessé, valamint az a tény, hogy immár az egységek ani-

mációja is kidolgozott. Legutóbbi látogatásomkor még ez, tehát az egyes katonák mozgása tűnt az egyik gyenge pontnak, de mostanra ebben a tekintetben is rengeteget léptek előre, így azt gondolom, ez sem lehet szűk keresztmetszet.

HARDCORE GAME?

Ami az RPG-elemeket illeti, ezek nem merülnek ki annyiban, hogy Británia térképét felkutatva szöveges küldetéseket kell végrehajtanunk. A hőseink minden csata után, amelyben részt vesznek, tapasztalati pontokat kapnak, amelyek időközönként – értelemszerűen – szintlépést eredményeznek. Ekkor eloszthatunk pontokat a legfontosabb képességeik között (mint például a hadvezetés, a menedzsment vagy épp a mágiahasználat), illetve szert tehetünk újabb és erősebb varázslatokra is, amelyeket harc közben alkalmazhatunk. A kemény, hogy a szintlépéskor még a mezei lovascsapataink, vagy épp az íjások is kapnak hasonló pontokat, amelyeket kedvünk szerint oszthatunk el az adott alakulat valamelyik tulajdonságára. És akkor nem beszélünk még a megszerzhető rengeteg, nagy



KÜLDETÉSFA

NEM SOK stratégiai játékban látunk ehhez hasonlót, íme a „küldetésfa” a játék második fejezetéből. Ezen a panelen találjuk majd meg a kötelező főküldetéseket, valamint az opcionálisan megoldható mellék-szálakat is. A kalandokért kapott jutalmak nagyon sokat segíthetnek a végigjátszásban.

Ókeresztény lapkakészlet



A stratégiai térkép már önmagában egy vizuális élmény



6. szintű bádögemberek, szív nélkül



ÚJDONSÁGOK KING ARTHUR



erejű varázstárgyról (amelyek közül egyszerre 4-et adhatunk rá egy hősré), vagy arról, hogy egy összetett fejlesztési fán újabb és újabb technológiákkal tudjuk tuningolni a már meglévő katonai egységeket. Ezek után nyilván fokozottan kellemetlen lesz látni, amint egy magas szintű ellenséges varázsló egyetlen tűzvarázslattal szétmorzsolja a fél hadseregünket.

EGY MINDENKI ELLEN, MINDENKI EGY ELLEN!

A *King Arthur*ban lesznek emellett egyedi egységek is, saját háttérstorival, egyedi páncélzattal, illetve lesz egy többjátékos mód, amelyben csatázhatunk a haver ellen, egyénileg összeállított sereggel. De nem beszéltem még a nagyon ötletes és szórakoztató „koordinátarendszerről” sem, vagyis a *Morality Chartról*, amely a küldetések során és az egyéb helyzetekben hozott döntéseink alapján hatá-

rozza meg, mennyire vagyunk zsarnokok, erényesek, óhiúék vagy keresztények, s amelytől függenek a megkapott varázslataink, és a hőseink irántunk táplált lojalitása is. Az igazat megvallva persze nincs lelkiismeret-furdalásom emiatt, hiszen a *King Arthur*ba csak az elmúlt egy esztendőben anynyi újdonság került be, hogy már arra kevés két oldal. Okosabbak csak jövő hónapban leszünk, amikor egy kimerítő fókusztesztben foglalkozunk majd minden idők egyik legígéretesebb magyar játékával.

Zárógondolatnak még annyit, hogy a játékot szinte mindenki a *Total War*hoz fogja hasonlítani, de a legutóbbi benyomásaim alapján az *Arthur* bátran állhat eme összehasonlítás elébe. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/king-arthur



KÜLDJ SMS-T ÉS NYERJ!

EBBEN A HÓNAPBAN KISORSOLUNK **2 DARAB GIGABYTE GV-N98TOC-512H VIDEOKÁRTYÁT,**
MELYEKHEZ AJÁNDÉKBA ADUNK 1-1 DARAB BATMAN: ARKHAM ASYLUM DOBOZOS JÁTÉKOT!

KÉRDÉS:

Milyen technológiákat támogat a GIGABYTE GV-N98TOC-512H videokártya?

GS A: DirectX 10.1, Stream, AvivoHD

GS B: Purevideo HD, CUDA, PhysX

GS C: TripleHead, DualHead, UltraSharp

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

szeptember 17. és október 14. között várjuk

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

SMS-rendszer szolgáltató:

D. C. Lax Kommunikáció

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

sms@lax.hu.



GameStar

Gigabyte GV-N98TOC-512H
Jellemzők:

- NVIDIA GeForce 9800 GT grafikus mag
- 700 megahertzes magórajel
- 112 darab stream processzor
- 1715 megahertzes shader órajel
- 512 MB GDDR3 memória, 256 bites memóriabusz
- Dual DVI-I és TV-kimenet
- DirectX 10, OpenGL 2.1 támogatás
- NVIDIA SLI, PhysX és CUDA támogatás
- PCI Express 2.0 csatlófelület
- Zalman hőcsöves hűtés

GIGABYTE
www.giga-byte.hu

GIGABYTE™

CDPROJEKT

Most képezd magad!

Kedvező árú, online is végezhető
informatikai képzések indulnak



A NetAcademia, hazánk egyik legnagyobb informatikai oktatóközpontja október és november folyamán újra IT Factory-s tanfolyamokat indít. Ezek a képzések arról híresek, hogy nagyon kedvező az áruk, online is végezhetők, gyakorlatorientáltak, és profi oktatók tartják őket. Ha érdekel valamelyik téma, ne hagyd ki ezt a lehetőséget!

Ha jelentkezéskor feltüntetted a következő promóciós kódot:
GS09
IT Factory bögrét kapsz ajándékba.

Fejlesztői képzések

Van egy ötleted, amit meg szeretnél valósítani? Most itt a lehetőség. Kedvező árú képzéseink segítségével azonnal hasznosítható programozói tudásra tehetsz szert, és akár az ötleted megvalósításában is segítünk.

Október 2. Amazon.com készítése 24 óra alatt, avagy ASP.NET webalkalmazás fejlesztése

Október 30. YouTube készítése 24 óra alatt, avagy Silverlight-alkalmazás fejlesztése

➤ **November 20.** Számlázóprogram készítése 24 óra alatt, avagy WPF-alkalmazás fejlesztése

Rendszergazdai képzések

Mélyítsd el tudásod a két legelterjedtebb operációs rendszer, a Windows és a Linux rendszerfelügyeletében!

Október 15. Kiszállati Linux szerver, avagy költséghatékony irodai kiszolgáló minden feladatra

November 12. Építsünk Active Directory-t, avagy központi erőforrásmenedzsment Windows Server 2008 alapokon

➤ A képzésekről további információ és jelentkezés: www.itfactory.hu/osz
Ha egyszerre legalább két tanfolyamra jelentkezel, a képzések díjából **10%** kedvezményt kapsz.

ITfactory

TANULD MAGAD A LEGJOBBAK KÖZÉ

Az IT Factory
kitalálója és elindítója

Médiatámogatók

NETACADEMIA
A LEGJOBBAKAT TANÍTIJK.

COMPUTERWORLD

PCWORLD

prog.hu

HP

hwsu
www.hwsu.hu

techline.hu

eduline.hu

GameStar

ITcafé

PROHARDVERI

CHIP

AVATAR

THE GAME

KIADÓ Ubisoftot **FEJLESZTŐ** Ubisoftot **RÖVIDEN** James Cameron jellegzetes sci-fi világa, ezúttal a mi szemszögünkből, testközelből. **MEGJELENÉS** 2009. december

A batár szekéren elkezdődött az avatár avatása

//Nitelite

MÁR JÓ IDEJE MEGY A TALÁLGATÁS ARRÓL, hogy mikor süti el végre Cameron a nagy durranásnak beharangozott Avatar című sci-fi eposzát, amely külön érdekessége az, hogy ez a rendező első filmje az 1997-ben bemutatott Titanic óta. Persze itt más vizekre evez a mester: soha nem látott audiovizuális orgiát ígér a gyanútlan mozlátogató számára.

Talán nem is meglepő ezek után, hogy a film elkészülte felé gyors játékadaptálásba is fogtak, a megbízott kiadó és fejlesztő pedig nem más, mint az igencsak nagy presztízsű Ubisoft.

A WETA digitáliseffekt-stúdió felelős a 3D-s látványvilágért, akik például A Gyűrűk Ura és a King Kong

spéci effektjeit álmodták mozivásznonra, s rengeteg olyan dolgot valósítottak meg, amiket addig tulajdonképpen el sem tudtunk volna képzelni.

Yves Guillemot, a Ubisoftot vezérigazgatója szerint keresve sem találhatunk volna megfelelőbb háttér munkásokat Cameron képzeletvilágának videojátékba öntésére, amelyhez társul majd az Ubisoftot szakértelme is. Ráadásul a film olyannyira lendületes és fantasztikusan látványos lesz, hogy ezáltal még alkalmasabb lesz arra, hogy virtuálisan akár bele is csöppenhessünk a mókába.

A MESTER ELÉGEDETT

James Cameron is maximálisan pártolja a megvalósítás ötletét, hiszen véleménye szerint filmje rendkívül gazdagon

megálmodott karaktervilággal, megannyi konfliktussal, s nem utolsósorban a megfelelő kulturális mélységgel is rendelkezik, ami bőven elég lehet egy olyan, előre borítékolhatóan kasszasikernek ígérkező játékhoz, ami akár kultuszjáték is lehet. Az Ubisoft fejlesztőgárdája szabad utat kapott tőle, de azért valamennyire muszáj kötődniük a film fő szálához, persze úgy, hogy az ne a színtiszta másolata legyen majd. Cameron a promóciós bemutatók után is elégedett volt, hiszen teljes mértékben azt vélte látni, hogy a szabadság meghálálta önmagát, és valamiféle teljesen újszerűt hozott még számára is.

NEHÉZ A DOLGA A KATONÁNAK

A játék főszereplője egy leszerelt tengerészgyalogos, aki a Pandora hold-

Klassz a szárnyhűtésed, haver. Kölcsönadod?



I James Cameron több mint 300 millió dolláros költségvetésű filmje, az Avatar minden bizonnyal forradalmi újításokat hoz a mozi világába, ezzel átértelmezve azt: sosem tapasztalt látványorgiában lesz részünk, ami nagyon köszönhető a Cameron által elsőként alkalmazott mocap technológiájának, amelynél a greenbox-színész kombóval felvett jeleneteknél tulajdonképp kész végeredményt kapott, tehát már a helyszínen kiderült, miként sikerült a jelenet.

jára tévedve élete legkülönösebb kalandját éli át, s eme bolygó 22. századi kolonizációja tárul majd fel előttünk, annak minden előnyével, és hátrányával.

Kolonizálni kell, mivel a levegő nem alkalmas az emberek számára, ám ez az óslakos Na'vi civilizációnak már nem annyira tetszik, ezért konfliktus robban ki a telepítést végző RDA Corporationnel. A mindenre elszánt kutatók ekkor bevetik számukra ez egyetlen kivitelezhető lehetőséget, mégpedig nem más, mint Na'vi hibrideket hoznak létre, amelyeket emberi tudással lehet irányítani. Itt jön a képbe fent említett katonánk, Jake Sully mozgásszerűlt tengerészgyalogos, aki önkéntesen vállalja, hogy kipróbálja az első kísérleti avatárt – s elkezdődnek a bonyodalmak, mivel olyan egyedi élményeket él át új testében, hogy akár teljes fordulattal megváltoztathatják az életét, vagy akár el is vehetik majd azt. Döntéseket kell hoznia, többek között választania kell, kiáll-e új közössége mellett, vagy hűséges katonaként segít elpusztítani egy civilizációt...

A játék műfaját tekintve akció-RPG lesz, ami nagyon kecses hangzik, főleg, ha figyelembe vesszük a számtalan lehetőséget, amelyek mind-mind élménytelibbé varázsolhatják a sztorit.

Többek közt játszhatunk majd mindkét oldalon, tehát lehetünk a konzorcium oldalán (RDA Corporation), de választhatjuk az ellenséges, ám avatárként szerethető Na'vikat is. Saját fegyverkészítésre is lehetőségünk nyílik, közel 60 fajta változatot gyárthatunk le, szintén mindkét oldalon. Képességeinket és készségeinket nagyban befolyásolja a játékmenet, fejleszthetjük és rombolhatjuk is azokat. Az összes jármű vezethető lesz, s természetesen minden állatot meglovagolhatunk, amely a gyors(abb) karakterfejlesztés egyik alapvető eleme itt is.

Az euforikus élményt fokozhatja nagyban a multizás lehetősége is, ami egy ilyen környezettel felvértezett történetet a végletekig vihet előre.

MIK LELEDZENEK A HÁTTÉRBE?

Most pedig jöjjön egy kis áttekintés a készülő *Avatar: The Game* című játék alkotóiról:

Patrick Naud – vezető producer

Patrick 1998 óta a Ubisoft Montreal tagja, ahol végigkísérhette, hogyan nővi ki magát egy egyszerű kis produkciós iroda a világ egyik legnagyobb játékprodukciónak. Átfogó ismeretekkel rendelkezik a szakmán belül a termékmenedzselésben és producerkedésben, olyan játékokban működött közre,

mint például a *Tom Clancy's Rainbow Six* vagy a Sony Pictures animációi, az Open Season, illetve a Surf's up. Jelenleg is rengeteg termék irányítását végzi, mint például a *The Shaun White Snowboarding: World Stage*-et, s természetesen az *Avatar*-t.

Antonio Dodens – producer

Antonio Dodens a Ubisoft egyik veterán producere, dolgozott már a cégen belül világszerte számos stúdiójuknak. Antoniának jelentős szerepe volt megszámlálhatatlan ubisoftos játék sikerében, mint például a *Rayman*, a *Tom Clancy-féle Splinter Cell*, és a *Far Cry Instincts: Predator* – csak hogy néhány nevet említsünk.

Jelentősebb munkája a közelmúltban az *Army of Two* volt, amit az EA Montreal stúdiójában tervezhetett egy ideig. Ő lett az *Avatar* kreatív menedzsere is.

Luc Duchaine – vezető nemzetközi márkamenedzser


Luc Duchaine nemzetközi karriert futott be a Nintendo of America reklámozásával, a Thrustmaster marketingjével, s mostanra a Ubisoft márkamenedzserévé nőtte ki magát. Segített jó pár Ubisoft-franchise fejlesztésében is, mint például a *Far Cry*, a *Tom Clancy's Rainbow Six*, s akkor még nem is említettük a 2007-es év nagy-nagy slágerét, az *Assassin's Creed*-et. Jelenleg

márkamenedzserként tevékenykedik az *Avatar* háza táján.

Noel Kechichian – tárproducer

Noel az *Avatar*-nál tárproducerként van jelen. Később őt bízták meg a Wii-s változat produceri feladataival is, egyedi kreativitásával és vezetőképességével sokat segít, és segített eddig is a teamnek. Noel a karrierjét produkciós menedzserként és producerként kezdte, olyan munkákban vett részt többek között, mint a *Test Drive: Le Mans*, és a Sony Pictures animációja, a már az előbbieken említett *Surf's up*.

Brent George – art animation

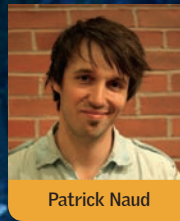
Brent a videojátékok világába a rá jellemző lelkesedéssel és tizenkét éves munkatapasztalattal az animációiparból érkezett a csapatba. Mielőtt átigazolt volna a játékfejlesztéshez, Brent dolgozott már karakterdizájnereként, animátorként, illetve animációs igazgatóként, amely rávilágít pluszban arra, hogy elég széles skálán filmzett már projekteket reklámok, filmek és videojátékok terén is. 

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/avatar-the-game

Tudtam, hogy nálad hagytam a fogkefemet, te aljas!



Patrick Naud



Antonio Dodens



Luc Duchaine



Noel Kechichian



Brent George

AZ EUFORIKUS ÉLMÉNYT FOKOZHATJA A MULTIZÁS LEHETŐSÉGE IS, AMI EGY ILYEN KÖRNYEZETTEL FELVÉRTEZETT TÖRTÉNETET A VÉGLETEKIG VIHET ELŐRE

Most, hogy a szárnyashajónk is lerobbant, ennyivel kell megelégedni



GAMESTAR TOP 10

...kooperatív PC-s játék //Flatline

NO LÁNYOK-FIÚK, eljött az ideje, hogy azokról a játékokról beszéljünk, amelyeket nemcsak önnön magányotokban, bezombulva a monitor fényébe töltök, hanem barátokkal, node nem ám akárhogyan, hanem úgy, hogy mindketten közös célért dolgoztok, nem pedig oly módon, hogy egymást lövitek szénné, mint tennétek

bármelyik FPS-játékban például. A havi vérzésünk tehát ezúttal elmarad és nem „ontsdkiabelét-holazerhánegatív” következik, hanem az egymást segítős, kooperatív játékok toplistája PC-n. Azért hangsúlyozom, hogy PC-n, mert amúgy a *Resident Evil 5* majdnem mindent ütne a listából, de egyelőre még nem jelent meg PC-re...

DIABLO 2

A *Diablo* a Szerepjáték TOP10-résztvevőkkel együtt, viszonylag korán, de már az osztott képernyős korszakon kívül érkezett a PC-seknek, mint idális hack'n'slash kooperatív játék. Először még csak sóhajtoztunk azért, hogy bárcsak lehetne többen is kalandozni, cserélgetni a tárgyainkat, felélesztget-

ni elhullott barátaink tetemét, harsány „lúzervagy” mondatok közepette. Aztán csiribí-csiribá, egyszer csak itt volt a lehetőség és a *Diablo 2* minden álmunkat valóra váltotta. (Oké, ázsiai fel-fújható kétvibris gumibabát nem adott ajándékba, de ezért valahogy nem tudtuk nem szeretni...)



SYSTEM SHOCK 2

Ugyan kellett egy patch, hogy lehessen coopban tolni (most nézem, hogy erre a kifejezésre lehet, sokan azt gondolják, hogy a sarki boltban felállítottak egy csomó gépet és ingyen lehet játszani, de hangsúlyozom, ez nem az a helyzet...), viszont mire az említett patch megjött, már senkit sem érdekelt a dolog. A lehetőség viszont még mindig adott, és aki horroros, nagyon jó játémenetű, örök kedvenc FPS-t szeretne tolni agyament főellenfél szá-

mítógép növel (Shodan), feltétlen álljon neki. Páratlan élmény, de tényleg, noha fenntartom, hogy egyszemélyes módban sokkal félelmetesebb, hiszen nincs senki mellettünk olyankor... ami sokat rádob a hangulatra.



9.



SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Sam Fisher három zöld szemrengő lopakodós/nindzsás/borostás játékot kedvelő gamer szívét meghódította már, bár a szemfülesek azért csak egy átlagosnak induló *Metal Gear Solid*-klónnak könyvelik el még mindig a *Splinter Cell* epizódokat, persze legalább ez van mind PC-re és ráadásul egyre jobb. Hovatovább az MGS-ben kivitelezhetetlen lenne a ko-

operatív játékmód, így amikor a *Chaos Theory* felvillantotta a főmenüben a lehetőséget, kicsit azonnal szerelmese lettünk. Ráadásul nagyon jó vállvetve tolni a kampányt, szóval muszáj kipróbálnotok cimbitekkel, még akkor is, ha az a cimbi épp barátnő. Ő majd Sam hangjától lesz elájulva, ti meg attól, hogy Ő is ott kolbászol körülöttetek.



SERIOUS SAM 1-2

A horvát CroTeam nagy sikerű *Duke Nukem*-ripoffja egy pillanatilag sem viccelt és azonnal elérhetővé tette a barátokkal történő monszterhentalést. Ez azért volt nyilvános arculcsapás (pozitív értelemben) minden rajongó számára, mert így vizsgák csúsztak, ba-

rátnók maradtak kávézóknak megbeszélte időpontokban, gügyögés és értelmetlen beszélgetések nélkül, hovatovább billentyűzetek törtek ketté. A *Serious Sam*-epizódok annyira királyok voltak coopban, hogy a mai napig előszedjük őket néha egy-egy óra örület kedvéért.

LEGO STAR WARS II

Visszaolvasva és előresandítva kicsit sok olyan játékot szerepeltettünk most, ami kissé a felnőtteknek szól, így a *Lego Star Wars* üde színfoltként lopózik be a keretbe, hogy három és fél éves kistesók is nyugodtan csépelhessék féltett billentyűzetete-

ket. A sztori poénos, rengeteg végjátékszást megér a milliányi extra eldugott kis bizé meg karakter miatt, meg az öröm, amit a hugi arcán láttok, hogy széjjelfénykardozta az ártatlanul rohánó kis lego NPC-t, aki vissza sem tud löni, megéri a fáradságot.



BALDURS GATE 2

5.

Nővéremtől tudom, hogy a *Baldur's Gate 2* játszható coop multiban. Ez akkor derült ki, mikor egyszer meglátogattam, és a barátjával épp tolták... mármint a játékot és valami giganagy boszt próbáltak megetetni megfelelő mennyiségű mágiával, de sokadszorra próbálkoztak, mert csirkék voltak. Mármint ők voltak csirkék, pedig nem játszottak rosszul, csak már olyan ultraszupernehéz fokozatban küldték, hogy persze feltörölték a csapatukkal a padlót. Meg mazur is megkövezne, ha nem tenném be a felsorolásba, pont úgy, mint a...



NEVERWINTER NIGHTS 1-2

4.

...közül a második részt. Sokan felhőrdülnek most biztos, hogy nade most miért, hiszen az első egy hajszállal jobb volt, mikor nem. Tessék mazurt megkérdezni, ő is azt mondaná, hogy a ketto jobb volt, hát még coopban. Minden időik leghosszabb, legjobb és legnyerőbb coop-RPG élménye itt lakozik, ké-

rem szépen, úgyhogy akinek van ideje visszateleportálni általános iskolás éveibe, amikor még arra is volt idő, hogy óráig csajokról beszélgessetek, meg játsszatok háborítatlanul, mert anyu ügyis behozta a kakaót reggel... akkor mindenképp érdemes kipróbálni az *NWN 2*-t.



RAINBOW SIX VEGAS

3.

A *Vegas 1* egyetlen hibája, hogy noha a kooperatív játékmód a sztorit követi, az átvezető animációkat kihagyták, így tulajdonképpen csak a pályák érkeznek egymás után, tehát egy végigjátszást mindenképp meg kell ejteni egyjátékos módban, hogy összeálljon, miről is van szó. Ettől függetlenül úgy fedezni a havert, hogy közben üvöltve mondhatjuk neki, hogy jobbról mindjárt széttunkolják hármán shotgunnal, mert nekünk épp kifogyott a lőszerünk és nem bírjuk tovább tartani a pozíciót... páratlan, de komolyan. Ráadásul nemcsak a fő kampányt vihetitek végig, de terroristahérő módban is játszhattok, nem csupán ketten. (Az említett mód egyébként egy adott épület/pálya megtisztítása adott mennyiségű ellenféltől, és kifejezetten sok csapatmunkát igényel.)



LEFT 4 DEAD

Az egyszerű, de nagyszerű *Left 4 Dead* nem maradhat ki az előkelő helyek egyikéről sem, fantasztikus élményt ad három barátotokkal legnehezebb fokozatban küldeni a masszányi hombár zombi ellen a skulót. Sajnos csak négy epizódos 6 pályányi örömködés vár rátok, de az minő-

ségi és száz százalék, hogy egyfolytában üvölteni fogtok, hogy épp mi történik, bevetődve barátotok elé, hogy megmentsétek Boomer következő lehányásától. (Ezt a mondatot csak azok nem olvassák ráncolt homlokkal, akik játszottak a játékkal... de most már így marad, csak azért is.)

GEARS OF WAR

Májusi teljes játékunk egyszemélyes kampánya is odarak, mint a... mindegy, de kétszemélyes módban aztán igazán mindent széjjelcincál. Noha a sztori bugyuta és kicsit túl sok a tesztszteron a játékban, Cliff Bleszinski valamit nagyon eltalált, mert a nép imádja és a második részben csak még jobban

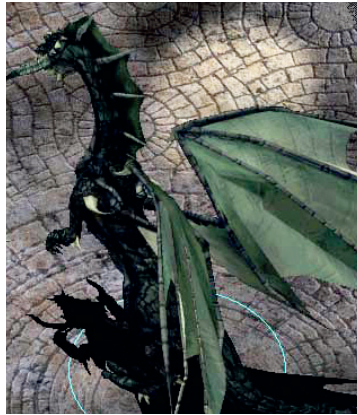
ráterősítettek azokra a játékelemekre, amiket kajoltunk. Személy szerint nem csípem annyira, mint a kicsit gondolkodósabb coop játékokat, de ez kárántsem jelenti azt, hogy ne lenne világverő minden téren. Egy első helyre azért ez bőven elég.



BALDURS GATE 2

5.

Nővéremtől tudom, hogy a *Baldur's Gate 2* játszható coop multiban. Ez akkor derült ki, mikor egyszer meglátogattam, és a barátjával épp tolták... mármint a játékot és valami giganagy boszt próbáltak megetetni megfelelő mennyiségű mágiával, de sokadszorra próbálkoztak, mert csirkék voltak. Mármint ők voltak csirkék, pedig nem játszottak rosszul, csak már olyan ultraszupernehéz fokozatban küldték, hogy persze feltörölték a csapatukkal a padlót. Meg mazur is megkövezne, ha nem tenném be a felsorolásba, pont úgy, mint a...



NEVERWINTER NIGHTS 1-2

4.

...közül a második részt. Sokan felhőrdülnek most biztos, hogy nade most miért, hiszen az első egy hajszállal jobb volt, mikor nem. Tessék mazurt megkérdezni, ő is azt mondaná, hogy a ketto jobb volt, hát még coopban. Minden időik leghosszabb, legjobb és legnyerőbb coop-RPG élménye itt lakozik, ké-

rem szépen, úgyhogy akinek van ideje visszateleportálni általános iskolás éveibe, amikor még arra is volt idő, hogy órákig csajokról beszélgessetek, meg játsszatok háborítatlanul, mert anyu ügyis behozta a kakaót reggel... akkor mindenképp érdemes kipróbálni az *NWN 2*-t.



RAINBOW SIX VEGAS

3.

A *Vegas 1* egyetlen hibája, hogy noha a kooperatív játékmód a sztorit követi, az átvezető animációkat kihagyták, így tulajdonképpen csak a pályák érkeznek egymás után, tehát egy végigjátszást mindenképp meg kell ejteni egyjátékos módban, hogy összeálljon, miről is van szó. Ettől függetlenül úgy fedezni a havert, hogy közben üvöltve mondhatjuk neki, hogy jobbról mindjárt széttunkolják hármán shotgunnal, mert nekünk épp kifogyott a lőszerünk és nem bírjuk tovább tartani a pozíciót... páratlan, de komolyan. Ráadásul nemcsak a fő kampányt vihetitek végig, de terroristahérő módban is játszhattok, nem csupán ketten. (Az említett mód egyébként egy adott épület/pálya megtisztítása adott mennyiségű ellenféltől, és kifejezetten sok csapatmunkát igényel.)



LEFT 4 DEAD

Az egyszerű, de nagyszerű *Left 4 Dead* nem maradhat ki az előkelő helyek egyikéről sem, fantasztikus élményt ad három barátotokkal legnehezebb fokozatban küldeni a masszányi hombár zombi ellen a skulót. Sajnos csak négy epizódos 6 pályányi örömködés vár rátok, de az minő-

ségi és száz százalék, hogy egyfolytában üvölteni fogtok, hogy épp mi történik, bevetődve barátotok elé, hogy megmentsétek Boomer következő lehányásától. (Ezt a mondatot csak azok nem olvassák ráncolt homlokkal, akik játszottak a játékkal... de most már így marad, csak azért is.)

GEARS OF WAR

Májusi teljes játékunk egyszemélyes kampánya is odarak, mint a... mindegy, de kétszemélyes módban aztán igazán mindent széjjelcincál. Noha a sztori bugyuta és kicsit túl sok a tesztszteron a játékban, Cliff Bleszinski valamit nagyon eltalált, mert a nép imádja és a második részben csak még jobban

ráerősítettek azokra a játékelemekre, amiket kajoltunk. Személy szerint nem csípem annyira, mint a kicsit gondolkodósabb coop játékokat, de ez kárántsem jelenti azt, hogy ne lenne világverő minden téren. Egy első helyre azért ez bőven elég.



COLIN MCRÆE DIRT 2

KIADÓ Codemasters **FEJLESZTŐ** Codemasters **RÖVIDEN** A Codemasters újkori off-road sorozata, amely a klasszikus Colin McRae Rally játékok nyomdokain halad, ám számtalan új lehetőséggel fűszerezte a régi receptet. **MEGJELENÉS** 2009. ősz

A Codemasters nem viccel, ha autós játékokról van szó

//Boe

PRÓBÁLKOZOTT MÁR EZ a kedves kiadó sok mindennel az évek során, alkotásaik közül leginkább természetesen a **CMR** és **TOCA** játékok maradtak meg emlékezetünkben,

ám mostanra a **GRID** és a **DIRT** sorozatokkal oly nagyszerűen fedik le a virtuális versenyzők minden létező igényét, hogy lassan mindenki más bezárhatja a boltot mellettük.

Ahogy a **GRID** a pályaversenyek többféle válfajára koncentrál, úgy a **DIRT** sorozat is túllépett a ralin, és az off-road versenyek szélesebb palettájával ismerteti meg a játékost. Van itt rallycross, sivatagi versenyek dakaros terepjárókkal, zárt körversenyek, pontból pontba futamok, tulajdonképpen minden, amiben négykerekű járművek konstellálnak valamilyen formában homokkal.

EGYSZER VOLT...

A sztori a szokásos, ifjú versenyzőtítánt alakítunk, akinek most épp, az elődöknek hála, Colin McRae nyomdokaiba kell lépnie. A 2007-ben helikopterbalesetben tragikusan elhunyt sztár helyett barátja és vetélytársa, Ken Block vezet minket kör-

be a játékban. Már az első pillanattól kezdve „szerepben” érezzük magunkat, a narrátor hús-vér emberként kezel minket, beszél hozzánk, nevéünkön szólít, megjegyzéseket tesz, ahogy azt a Codemasters játékokban megszokhattuk. Sőt, a **DIRT 2**-ben továbbmentek a fejlesztők, a menüt is integrálták ebbe a virtuális rendszerbe: többé nem unalmas feliratokat bámulunk, hanem egy londoni rallycross banzójú kellős közepén felállított trailerpark különböző pontjai között barangolunk, hogy elérjük a különböző menüfunkciókat. A lakókocsinkat bejárva megtaláljuk a kiterített világtérképet, amelyen szaporodnak majd a versenyhelyszínek, ahogy haladunk előre a játékban, a kanapén a személyes statisztikáinkat böngészhetjük, achievementjeinkkel együtt, a frigóban kapott helyet a multiplayer, a lakókocsin kívül pedig, ahol szerelőink és a csapatunk bütyköli az épp kiválasztott kocsit, az egyik asztalnál az Options menü,

a másíknál a verdavásárlás érhető el, és így tovább. Persze a legtöbb időt a világtérkép előtt fogjuk eltölteni.

AZ ÜVEGHEGYEN TÚL...

Az egyes helyszíneken többféle megmértetést is találunk. A navigátor által támogatott klasszikus pontból pontba ralizás mellett sokat rallycrossozunk majd (ezek az események épített városi pályákon kapnak helyet), raidelünk (pontból pontba versenyek egyszerre indulással), trail blazererazunk (rövid időközönként indulunk egymás után, a vetélytársak nem ritkán utolérik egymást), illetve land rusholunk,





VIISSZZAAA!!!

A flashback opció visszatér!

A POZITÍV KÉPET tovább javítják az olyan apró figyelmességek, mint például a *GRID*-ben debütált idő-visszapörgetés implementálása, hisz ha lehet, itt még nagyobb hasznát vesszük ennek a lehetőségnek. A szűk hegyi serpentineken még könnyebb elvéteni egy fordulót, s bár a sérülésmodell korlátozható a karosszériára, tehát az ütközések nem feltétlenül amortizálják magát a technikát, a rali világában 1-2 másodperc nagyon sokat számíthat, így hasznos segítségünk lesz a játék során a flashback opció.

ami a rallycross terepjárós tesójaként szerepel a versenymódok családfáján. A kaliforniai Bajában (szárazabb és homokosabb, mint a hazai Baja) például land rush és raidversenyek várnak minket. Az események részleteit stilizált nyakbaakasztókon (badge-eken) nézhetjük meg, itt jegyzet lesz legjobb eredményünk, hogy mekkora pénzdíjat kasszíroztunk, hogy állunk XP-vel stb. Ezekre a badge-ekre kattintva később bármikor visszatérhetünk a versenyekhez javítani, vagy épp nehezebb fokozaton eredményeket elérni. Ne feledjük, a fejlődéshez minden pénzre és XP-re szükségünk lesz.

AHOL SOK-SOK KINCSTRE LELÜNK

Ha jók vagyunk, a játék pénzzel és XP-vel honorál bennünket. Előbbi az új kocsikra kell, utóbbi a további pályák megnyitására. A kipróbált verzióban a játék elején még habzsi-dózsai volt, ömlött az XP, időm sem volt felocsúdni, csak úgy léptem a szinteket, de később ez egyre jobban lelassult, például negyedikről ötödik szintre már problémásabb volt feljutni. Ekkor már volt öt helyszínem (London, Marokkó, Horvátország, Japán és Baja, a kaliforniai), és az itteni versenyeken bizony maradandót kellett alkotni, hogy továbblépjek. Jópofa, hogy tapasztalati pontot nemcsak a jó helyezésekért, hanem az achievementek teljesítéséért is kaphatunk (ilyen például, hogy vezess 50 másodpercet két keréken, vagy ugrass legalább x métert stb.).

A pénz furcsamód ugyanilyen fontos szerepet játszik a játékban. Általában új ko-

i Ha már megvettünk egy autót mondjuk egy raliversenyre (mondjuk egy Impreza WRX STI-t), akkor a rallycrossokra már nem kell újra kipengetnünk a vételárat, csak a versenytipushoz tartozó „setup csomagot” kell beszerezni hozzá, és már indulhatunk is vele az adott versenyen.



csit ritkán vesz az ember autós játékokban, mert alig van különbség verda és verda között, ám a *DIRT 2*-ben nagyon kellene az új kocsik. A három teljesítménykategóriát (végbesség, gyorsulás, irányíthatóság) érdemes nagyon komolyan venni válogatáskor, akár egy pontnyi eltérés is csodákat képes művelni mondjuk az irányíthatóság tekintetében. Még mindig élénken emlékszem, mennyit szenvedtem Marokkóban újonnan vett McRae kocsimmal, képtelen voltam a 6-7. hely környékéről előrelépni, mígnem megelégtettem a dolgot, befektettem egy Subaru Impreza WRX STI-be, és csodák csodája, rögtön dobogós lettem.

CONTROLL IS EVERYTHING

Mindez azért van így, mert a *DIRT 2* irányítása egyszerűen fenomenális. Sok autós játékkal játszottam már, Xboxon és PC-n egyaránt, de valahogy sosem éreztem még szükségét kihasználni például a kontrollerek biztosította gázadagolhatóságot. Nos, a *DIRT 2* hozta a nagy áttörést, teljesen új dimenziókat nyitott az irányíthatóságban, ha odafigyeltem a gáz és a fékeró adagolására, és nemcsak a PC-s billentyűzet esetében megszokott két végállás (tudniillik a padlógáz/satufék és nullapont) között váltogattam.

Mivel az irányításba rengeteg finomságot, megtanulható és fejleszthető apróságot rejtettek a fejlesztők, egy nagyon kellems egyensúly alakult ki kihívás és kezelhetőség között. Ha valaki most ismerkedik az autós játékokkal, vagy csak alkalmi sofőr, legkönnyebb beállítások mellett még lesz sikerélménye bőven, ám magasabb fokozaton is ugyanezt a fizikát és irányítást kell tökélyre fejlesztenie a profiknak, ha eredményeket akarnak elérni. Búcsút mondhatunk a ki-be kapcsolható vezetési segédleteknek: ez a fizikai modell önmagában képes minden igényt kielégíteni, s ezért a fejlesztőknek óriási piros pont jár.

LÁTVÁNY, KÖRÍTÉS, EGYEBEK

A grafika csakis az irányítással említendő egy lapon: büntet. A látvány gyönyörű, a motor kihasznál minden elképzelhető lehetőséget, amire a mai hardverek képesek, részecskefizikát, HDR-t (néha olyan kontrasztokat kapunk, hogy az már-már

zavaró, és legmagasabb fényerővel is csak hunyorgunk majd a sötétebb helyeken a helyes irányt keresve), óriásiak a látótávolságok, elképesztően részletes a kocsik külső-belső kidolgozása, csakúgy, mint a környezet megjelenítése. Egyedül talán a helyszínek hangulati dizájnolására panaszkodnék kicsit, ezeket ugyanis markánsabban is megkülönböztethették volna a fejlesztők: a londoni és a japán városi rallycross pálya között jellegre, érzetre vajmi kevés különbséget tapasztalni, ugyanez a helyzet Bajával és Marokkóval, a két sivatagos pályával, de furcsamód még a horvát dolomitok sem gyakoroltak rám olyan „hű, de új helyszínen járok” hatást, mint az elvárható lett volna.

A hangok szuperek, de tényleg, az audio-kommentár éppúgy, mint a környezeti és motorhangok, ezekből is süt a játék egészét átjáró minőségi érzet. Ugyanez mondható el az általános körítésről is, elég csak a korábban már bemutatott menüre gondolnunk. Jópofa addendum a kocsik teste szabhatósága is: elérhetővé tehetünk visszapiantóra akasztható plüsskockákat, műszerfalra rögzíthető hőmérő kutyát, illetve a megszórt matricakészletek is rendelkezésre állnak majd, egyre nagyobb számban, ahogy haladunk előre. Figyelemre méltó még a script nélküli MI, amely biztosítja az életszerű versenyélményt: ha visszapörgetjük az időt, ellenfeleinkkel is más dolgok történnek majd, csakúgy, mint velünk.

TOVÁBBRA IS MOSOLYGUNK

A *DIRT 2* méltó folytatás, és új standard is egyben: első osztályú látvány, hangok és prezentáció, nagyon jól eltalált irányítás, minden részletből sugárzó minőség. Olyan autóverseny, amelyben mindenki megtalálja majd számításait. Egyedül a kevésbé karakterizált pályák miatt húzhatjuk a szánkat, de az év végi „Best of” szavazáson ezzel együtt is igencsak domborítania kell majd annak, aki le akarja győzni a Codemasters legújabb versenyzőjét.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/dirt2



SHATTERED HORIZON

KIADÓ Futuremark Games Studio **FEJLESZTŐ** Futuremark Games Studio **RÖVIDEN** A benchmark programjai révén ismerté vált finn Futuremark első multiplayer FPS-e, félúton a Föld és a Hold között rekedve. **MEGJELENÉS** 2009 vége

Nincs többé telihold

MA MÉG A FUTUREMARK szó hallatán nem biztos, hogy egyből a videojáték-fejlesztő ugrik be mindenkinek, hiszen évek óta ők szállítják a különösebb bemutatásra nem szoruló 3DMarkot és társait. Pedig az új szelek új célokat is hoztak a finn csapat számára, s ráunva a játékszerű benchmarkok gyártására, idejekorán belevágtak első önálló játékprojektjükbe, aminek gyümölcse ez év végén beérik. Mi pedig voltunk olyan csókosok, hogy a zárt béta-teszt során megjelenés belenézhattünk a *Shattered Horizon*ba. Bi-bi-bíí!

HOLD VOLT, HOLD NEM VOLT...

A 21. század közepére az ember újra a Holdon jár, mi több: annak felszínén eszeveszett nyersanyag-kitermelésbe kezd. A kapzsiság által hajtva és a profítot hajszolva ez egészen addig tart, amíg a Hold belsejében nukleáris rob-



banássorozat következik be, s Földünk égi kísérője egyszerűen darabjaira hullik. Az így szétszóródó darabkáknak az elsők között esik áldozatul a Nemzetközi Űrállomás, s ezzel az esély, hogy az itt szolgálatot teljesítő űrhajósok és tudósok, valamint a Holdon életben maradtak valaha is visszajussanak a Földre. Tovább rontja a fönnrekedtek kilátásait, hogy a sokmilliárd tonnányi törmelék egy része föld körüli pályára áll, s ezzel áthatolhatatlan pajzs keletkezik az anyabolygó körül, amelynek neve Arc, vagyis ív. Ettől fogva mindenki számára az egyetlen cél az életben maradás: az űrállomás legénységét magába tömörítő ISA és az életben maradt bányászok által képviselt MMC a helyzet kilátástalanságából fakadóan elkeseredve egymás torkának esik, a hideg világűrben, otthontalanul, a Föld és a Hold között rekedve.

SPANYOLVIA SZ

A sztori önmagában persze nem nyit új távlatokat a multiplayerben, hacsak azt nem vesszük figyelembe, hogy az űrben bizony luxus a gravitáció. Ez pedig szó szerint a feje tetejére állítja a játékot. A *Shattered Horizon* nem ismeri a vízszintes fogalmát. A szkafanderünk állandó részét képező jetpack segítségével gyakorlatilag 360 fokban kell gondolkodnunk, hiszen semmi akadálya, hogy másokhoz viszo-

A SHATTERED HORIZON NEM ISMERI A VÍZSZINTES FOGALMÁT

nyítva mondjuk a „pafonon” sétafikáljunk, vagy épp a torony oldalából kiállva távcsővel kémleljük a tájat. Éppen ezért az első néhány óra játék után enyhe tengeribetegség foghatja el az embert, hisz nincs az a fix tárgy, amihez viszonyíthatni tudnánk helyzetünket. Szerencsére megadatik, hogy sík platformokra úgymond „rátapadjunk” és gyalog tájékozódjunk, ezzel is segítve a gyakori kérdés megválaszolását: „most hol a francban vagyok?” Ne akarjunk egyből a legjobbak lenni! A *Shattered Horizon* első leckéje az irányítás elsajátítása. Az anyag pedig különösen nehéz, s félek, sokan ezt sem tudják majd abszolválni.

TANULÓPÉNZ

Ám a kitartó tanulás eredménye a sikerélmény, s ha ráérünk a dolog ízeire, végtelen számú lehetőség nyílik meg előttünk. Nincsenek fix támadási útvonalak; mindenki arra repülhet és úgy, amerre és ahogy jónak látja. Aztán jöhetnek a különböző figurák, hogy mozgásunkkal teljesen összezavarjuk ellenfeleinket, s amelyek magasabb szinten már kötelezőnek számítanak. Sajnos fegyverből csak egyféle van, s ez mindkét olda-

lon ugyanaz a típus. A multifunkcionális műszer alaphangon egy SMG, amelynek másodlagos funkciója a távcsöves mód, illetve háromféle kilőhető gránát. Rátapadaskor a szilárd talajnak hála pontosságunk megsokszorozódik, ám megszűnik a mozgó célpont előnye. Füst, bénító és robbanó gránátjaink használata pedig tovább növeli megjátszható taktikáink spektrumát.

ELSŐ BENYOMÁSOK

Első dobásra a *Shattered Horizon* több mint jó eredmény a Futuremark részéről, amely játéknak nagyon fontos része az újszerű irányításból származó új lehetőség. Grafikailag sincs semmi szégyellnivalója, sőt! Ám ennek ára van, hiszen futtatásához sajnos Windows Vista vagy Win7, és minimum DX10-es videokártya szükséges. Cserébe viszont büszkén tűzhetjük keblünkre, hogy idén télen egy újszerű „PC only” multiplayer FPS-sel gazdagodik a játékkínálat. GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/shattered-horizon

//Vakka

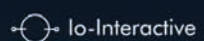
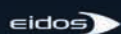
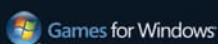


2009 szeptember
Óriási veszély, pöttöm hősök!

mini ninjas



www.mininijas.com



GAMER

JÁTÉK A VÉGSŐKIG



GAMER

Színes, szinkronizált amerikai akció-thriller

A nem is olyan távoli jövőben a játék- és szórakoztatóipar egy rémisztő új hibridde fejlődött: az elmeirányítás technológiájával emberek irányítják hús-vér embertársaikat többszereplős online játékokban. A széles körben elterjedt és igencsak vitatott programok szülőatyja, a már visszavonult milliárdos, Ken Castle (Michael C. Hall) legújabb agyszüleménye egy új lövöldözős játék a „Slayers” (Gyilkosok), mely olyan hatást kelt, mintha az irányító maga lenne a programban szereplő harcos. A féltelmes játék lehetővé teszi, hogy világszerte több millió ember élő adásban élhesse ki gyilkos fantáziáját, fegyvereket használva avatárként, kiknek halálukig kell küzdeniük.

A brutális „Slayers” játék legnagyobb kultikus hőse Kable (Gerard Butler), akit a fiatal játékos, Simon (Logan Lerman) irányít minden kihívásnak eleget téve, hogy hétről hétre Kable legyen a győztes. A modern kor gladiátorának, kit elhurcoltak családjától, bebörtönöztek, és akarata ellenére harcra kényszerítettek, túl kell élnie a megpróbáltatásokat, hogy elszökhesen. Ki kell szabadítania családját, vissza kell nyernie személyiségét, és nem utolsósorban meg kell mentenie az emberiséget Castle kegyetlen technológiájától.

Október végétől a mozikban!

Magyarországon forgalmazza a Fórum Hungary Kft.

GERARD BUTLER
TÉGED KI IRÁNYÍT?



GAMER
JÁTÉK A VÉGSŐKIG

LIONSGATE AND LAKESHORE ENTERTAINMENT PRESENT A LAKESHORE ENTERTAINMENT PRODUCTION A GERARD BUTLER FILM "GAMER" MICHAEL C. HALL AMBER VALETTA
LOGAN LERMAN TERRY KRIVOS WITH CHRIS TUDHOPE BRIGGS AND AYRA BETHCROCK CASTING BY MARY VERNON COSTUME DESIGNER ANDREW HARRIS EXECUTIVE PRODUCERS ALIK FRIEDBERG PRODUCED BY PETER ANDERSON FEENANDU VILENA
WRITTEN BY TOM MOSCIBERG GARY WOODHEAD SKIP WILLIAMSON RICHARD WRIGHT
DIRECTED BY NEVELINE C. TAYLOR
LIONSGATE

LAKESHORE ENTERTAINMENT
RESTRICTED
LionsGate.com

A MOZIKBAN!
FILM BOX
FHM

BA
Besorolás alatt

SPI
www.forumhungary.hu

BEMUTATÓK

A legújabb játékok



BÉZÉ VAGYOK, 35 éves, budapesti lakos. És függő. (Szeeevuuuus, béééééééé.) Köszönöm.

Szóval, az úgy történt, hogy másfél éve abbahagytam a World of Warcraft című nagy sikerű játékot. Mondjuk addig is igen lassan, dőcögösen haladtam vele: kocajátékos voltam, nem feladatelvűen működtem, hogy márpedig én most hetente öt instát, két raidet és 40 questet fogok teljesíteni, és egy év alatt felhúzó 5 karaktert maxra. Én, kérem szépen, néha csak úgy mászkáltam órákig egyetlen HP-nyi ölés nélkül, máskor meg visszamentem abszolút low level instákba, hogy felfedezzek olyan helyeket, amiket anno kihagytam. Mindegy, azért így is szép adag időt elvettem az életemből a Wendigohu nevű paladin ápolgatása. Tavaly májusban, tehát kábé 400 napja aztán „megtisztultam”. Elég volt az előfizetésből, sok dolgom van, zene, munka, interperszonális relációk, egyszerűen nem tehetem meg.

De ti ezt értitek, nem? (Iiiiiieeeee, béééééééé.)

Aztán egyszer csak jött egy gonosz műsor. Igen, gonosz. A sátán áll mögöttem, biztos vagyok benne. A GSTV (Great Satan's TeleVision) jelen adásában ugyanis a következő WoW-részről kényszerítették egy beszélgetésre, ami után... (hüpp) Elbuktam.

Felraktam a Lich King kiegészítőt, és pár nap alatt felhúztam három szintet, átmentem Northrendre, és nemsokára nyolcvanas leszek, és lefejezem Arthast, és én leszek a világ ura, és...

(Itt a monológ megszakadt, szerkesztőnknek egy szakintézmény falai között ápolják.

Netkapcsolat persze van, úgy tudjuk, instázik, mint a gép, nemsokára pedig Aiont IS tesztel. Az élet szép. Sziasztok.)

BZ

KULISSZA

A képen Evet, a 80-as night elf druida, aki sokat „segített” BZ krónikus visszaesésében. Az illető mögött egyébként egy magát megnevezni nem kívánó gamestaros hölgy lapul, aki nem hagyja, hogy a függőségéből ki ne Ess. Kín.



56 AION

Ki fog győzni vAION?



68 MINI NINJAS

Nindzsákodba minden jó

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

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

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

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

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

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

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

TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 48 **NEED FOR SPEED: SHIFT**
- 54 **EGY DUPLAKÁVÉ MELLETT... JUHÁSZ VIKTORRAL ÉS POZSONYI ZOLTÁNNAL**
- 56 **AION: THE TOWER OF ETERNITY**
- 64 **BATMAN: ARKHAM ASYLUM**
- 68 **MINI NINJAS**



- 70 **F.E.A.R. 2: REBORN**
- 72 **SECTION 8**
- 74 **HEARTS OF IRON 3**
- 76 **G-FORCE**
- 78 **TALES OF MONKEY ISLAND - CHAPTER 2: THE SIEGE OF SPINNER CAY**
- 79 **RUNES OF MAGIC CHAPTER II - THE ELVEN PROPHECY**
- 80 **GUITAR HERO 5**
- 82 **HALO 3: ODST**
- 84 **JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ**

NEED FOR SPEED SHIFT

KIADÓ Electronic Arts **FEJLESZTŐ** Slightly Mad Studios **RÖVIDEN** A Shift a legújabb Need For Speed játékként szimulátoros irányba próbálja elvinni a sorozatot. A recept nem változott: rengeteg autó, pálya, versenymód várja a rajongókat, csak most mindez a pályaversenyek világába helyezve.

Az NFS volt már minden. Akciófilmes árkád, tuningolós árkád, szimulátoros (árkád), és minden egyes alkalommal forradalmat éltünk át miatta //Boe

LEGALÁBBIS A KIADÓ SZERINT, mert olyat még nem láttunk azelőtt soha, mint akkor, amikor megjelent az épp aktuális rész. Az élet nagy körforgása nem áll meg, mint ahogy az NFS-ek fejlesztési ciklusa sem, a másfél éve munkapadon lévő Shift szimulátoros vizekre evez, és most is elképesztő újdonságokra kell számítani, hiszen már a játék címe is ezt sugallja nekünk. Most már tényleg földrengető lesz az élmény, teljesen új irányt kap a megfáradt sorozat, oké, hogy egy-két rész nem úgy sikerült az elmúlt években, na de majd most ez. Ez majd megmutatja. A probléma csak az, hogy túl sokszor hallottunk már ilyesmit az EA-tól, így székeszisztól nem teljesen mentesen vágtam bele a tesztelésbe. Bár az előzetes képek és videók ezúttal tényleg ígéretesek voltak...

MOST AKKOR MI VAN?

...annak ellenére, hogy az újkori NFS-ek leggyengébbikeként számon tartott ProStreet hangulata elég erőteljesen visszaköszönt belőlük. Mindez nem véletlen, hiszen a Shift továbbviszi az ott felvett pályaversenyzős fonalat, csak még inkább szimulátorosra veszi a figurát, s teszi mindezt hatalmas színes luftballonok nélkül, ami viszont már eleve dicséretes dolog. A fejlesztők állítása szerint az első 6 hónap csak azal telt el, hogy a vezetési élményt és az irányíthatóságot polírozták, s csak ezután álltak neki megépíteni a játékot. Ez pedig pályaversenyzős szimulátoroknál jó ómen szokott lenni. Persze attól még, hogy komolyabb vezetési modellt terveztek bele, az NFS-gyökerektől nem szakad el a játék, itt

is tonnányi autóval, rengeteg pályával, seregnyi versenymóddal, s megannyi beállítási, tuningolási, festési és matricázási lehetőséggel találkozunk majd, neme egy olyan játérendszerrel, amely hosszú távra garantálja a szórakozást. Vagy legalábbis azt, hogy ne lehessen egykönnyen végére érni a játéknak.

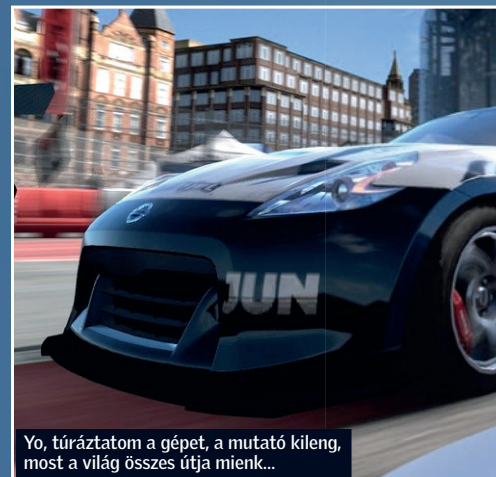
SCRIPT ÉS PPT

A sztori szempontjából semmi különlegesre ne számítsunk, a szokásoknak megfelelően egy pályakezdő ifjú tehetséget alakítunk, akit beültetnek valami kölcsön verdába egy isten háta mögötti pályán, és közlik vele, hogy itt bizony nyerni kell, hogy legyen pénz az első saját kocsira. S mivel ez még a tutorial, nyerni is fogunk. Aztán pedig elkezdjük hosszú menetelésünket a végcél, az NFS World Tour felé, a bajnokságba, ahová csak a legjobb pilóták nevezhetnek, a legjobb kocsikkal. Mindezeket az információkat profin vágott engine-mozikkal teszi plasztikusabbá a játék, amelyekben rendre bevillannak az igazi nagyágyúk, a Pagani Zondák és Koenigsegg CCX-ek, hogy feledtesék a szakadt Golfot, amire első körben futni fogja.

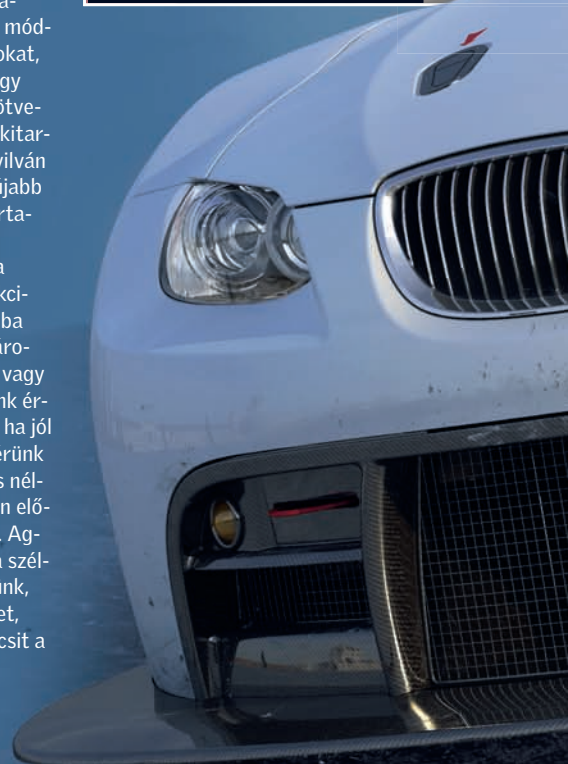
Maga a prezentáció a gyönyörűen vágott videókon túl nem nagyon remekel, sőt, a DiRT 2 után egyenesen szegényesnek hat, hiszen a versenyekkel, játékmódokkal, opciókkal kapcsolatos tudnivalókat nem jól felépített, audiokommentárral megtámogatott filmszerű tutorialok, vagy játék-a-játékban menürendszerek hozzák a tudunkra, hanem óriási szövegfolyamok a töltőképernyőkön. Nem túl tetszetős.

JÁTÉK ÉS RENDSZER

Ne is időzzünk ennél a résznél sokat, vegyük inkább sorra a lényegi dolgokat! Majdani karrierünk – sőt, az egész játék – alapja lesz a „driver profile”-ünk. Tevékenységünkről a játék mindent (szó szerint mindent) feljegyez, verseny közben figyel, hogy hányszor előztünk tisztán, hányszor koccoltuk le közben az ellenfelet, hányszor használtuk az ideális ívet, és hányszor csúsztattuk csak úgy át a kanyaron a verdát. Figyeli, s emellett pontozza is a fenti akciókat. Ezeket a pontokat verseny végén hozzáadja a driver profile-ünkhöz jegyzett összpontszámunkhoz, amelynek nagysága azt határozza meg, hányas szintű pilóták is vagyunk mi tulajdonképpen. Karrier-módban éppúgy gyűjtjük majd a pontokat, mint quick race-ek alkalmával, vagy multiplayerben. A legmagasabb, ötvenedik szint eléréséhez nem kevés kitarásra lesz majd szükségünk, de nyilván megéri igyekezni, hiszen minden újabb szinttel megannyi addig lezárt tartalommal gazdagodhatunk. Van még egy érdekes aspektusa a pontgyűjtésnek: a fent említett akciókat nemcsak úgy bele a vakvilágba pontozza a játék, hanem meghatározott kritériumok szerint precízió- vagy agressziópontokat kasszírozhatunk értük. Az előbbit abban az esetben, ha jól rajtolunk, maximális sebességet érünk el, ideális ívet használunk, ütközés nélkül teljesítünk szektorokat, tisztán előzünk és tökéletesen kanyarodunk. Agressziópontokat akkor kapunk, ha szélárnyékban autózunk, megpörgetünk, kiütünk vagy blokkolunk ellefeleket, piszkos módon előzünk (lökünk kicsit a



Yo, túráztatom a gépet, a mutató kileng, most a világ összes útja mienk...



i Az ideális ív jelzővel vigyázzunk: néha bepirosodik olyan kanyarokban, amelyeken simán át lehetne szárguladni, és zölddel jelöl olyanokat, amelyeket fékezés nélkül soha, egy versenyen sem lehet kicsúszás nélkül abszolválni.



Következő versenyzőnk:
a Láthatatlan Ember!



delikvensen közben), csúsztatjuk a kocsinkat a kanyarokban, vagy egyszerűen csak sokat és keményen ütközünk ellenfeleinkkel. Mivel a precíziós és agressziópontjaink együttesen fogják megadni az adott versenyen összesen szerzett pontjaink számát, érdemes mindenbe belekóstolni kicsit, nehogy ezen múljon a szintlépésünk... A precízió-agresszió skála nagyon jó ötletnek tűnik tehát első látásra, hiszen a versenyek hevében úgyszincs időnk a fentiek megfigyelésével foglalkozni, és utólag tök jó lesz majd elemezgetni, milyen stílusban is hoztuk el az aranyat a legutóbbi megméretetésről. Akadt azonban egy kis problémám a rendszerrel menet közben, mégpedig az, hogy sok esetben a besorolás nem nagyon tükrözte az aktuális vezetési stílusomat. Az egyik japán verseny után például kifejezetten meglepődtem, amikor egy általam tökéletesen precíznek vélt race-t jóval több agresszióponttal díjazott a program,

mint precízióssal. Általánosságban pedig elmondhatom, hogy én aztán nem finomkodtam sosem az ellenfeleimmel, nem is vezetek különösebben szépen, rángatom a kocsit keményen, azaz csúszkál, mászkál, alternatív íveket ír le a kanyarokban, és mégis precíz sófőrként tart számon a játék. Ezek után tényleg kíváncsi vagyok, hogyan vezetnek az agresszívek.

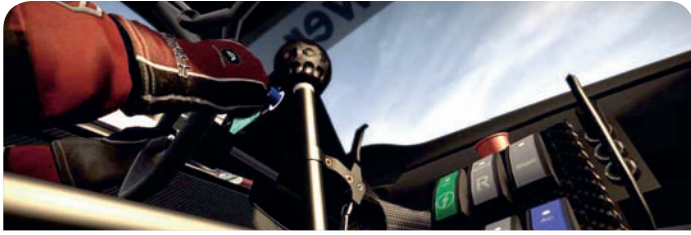
Az egyébként látszik, hogy próbálták a fejlesztők kihozni az ötletükből a maximumot, és továbbgondolni azt, ahány helyen csak lehet. Például az online versenyeknél is egy látható, szintlépéseinkkel pedig egyre csicsásabbá váló ikonnal hirdetik a nevünk mellett, hogy melyik sofőrösztályba tartozunk, de ennek túl sok jelentősége nincs, hacsak az nem, hogy multiplayerben a számukra szimpatikus stílusúak egymással tudnak játszani.

Ugyancsak kevés befolyása van a besorolásnak a karrierünk során felbukkanó „meghívások” versenyek során választ-



BEVILLANNAK AZ IGAZI NAGYÁGYÚK, A PAGANI ZONBÁK ÉS KOENIGSEGG CCX-ÉK, HOGY FELEDTESSÉK A SZAKADT GOLFOT, AMIRE ELSŐ KÖRBEN FUTNI FOGJA

KÖNNYED NEHÉZSÉGÁLLÍTÁS



A PROGI NAGYON ügyesen állítja be a megmértetések nehézségi szintjét: a játék legelején egy tesztkör során megfigyeli, hogy mennyire magabiztosan kezeljük a verdát, jókor fékezünk-e, elhagyjuk-e a pályát, ütközünk-e, illetve úgy általában, hogy mennyire jó időt autózunk. Ennek megfelelően felajánl egy MI-erősséget (easy, medium, hard), egy törésmódellet (a technikát is, vagy csak a karosszériát érintse-e), illetve egy vezetésegédletekre vonatkozó szintet, amely 4 fokozattal bír. Ebből a négyből az első kettő a játékba integrált összes segédeszköz valamilyen szintű alkalmazását jelenti (fékasszisztens, stabilitáskontroll stb.), a harmadik fokozat csak a kocsikban valóságban is megtalálható vezetési segédleteket engedni használni, az utolsó pedég még ezeket sem). Elsőre kissé furcsa volt, hogy a játék ilyen rövid idő alatt ítéli meg képességeinket, bármiféle gyakorlási lehetőség felajánlása nélkül, de akinek nem tetszik az eredmény, az maradhat még a tesztpályán állítgatni az állítgatnivalókat és letehetszteni, melyik segítség mit változtat a kocsi kezelhetőségén. Erdemes.

ható megmértetések esetében: ilyenkor mindig két választási lehetőséget kínál fel a játék, egyet a precíz, s egy másikat az agresszív játékosoknak. De ismét csak: itt sincs igazán jelentősége, hova sorol bennünket a játék, nyugodtan választhatjuk azt a versenyt, amelyik épp szimpatikus számunkra. Magát a karrier módot a szokásos módon építették fel: négy osztályba sorolták a versenyeket és az autókat, Tier

1-es szinten kezdjük a játékot, lassú kocsikkal és könnyű pályákkal, s a Tier 4-ig szeretnénk eljutni, a technikás pályák és valódi gépszörnyek birodalmába. Hogy haladjunk, minden versenyen csillagokat kell gyűjtenünk, mert 30-nál nyílik a második szint, 80-nál a harmadik, és így tovább. Csillagokra többféleképpen tehetünk szert: egyrészt ha dobogós helyezést érünk el (maximum 3 csillag az első helyért), másrészt, ha bizonyos számú profilpontot kasszírozunk (általában 2 csillag), de bizonyos pályákon különálló achievementek teljesítését is (pl. teljes tiszta kör) csillaggal honorálja a játék. Ha a szentimentálisabb lelkiületiek azt hitték, hogy kicsi csillagocskák összeszedésével minden gondjuk megoldódik, most le kell szálljanak a földre: a csillagok mellett pénzt is kell gyűjteni. A pénzért ugyanis új kocsikat vehetünk, vagy a régiekbe szerelhetünk nitróspalackot, sportkipufo-

gót, nagyobb turbót, vagy épp masszív tereelőszárnyakat. Ezek látványosan befolyásolhatják autóink három teljesítménybesorolását: a gyorsulást, a vége sebességet és az irányíthatóságot. A játék elején, az alacsonyabb géposztályokban – talán mondanom sem kell – nem nagyon érdemes százezreket ölni a tuningba, ám a végső megmértetéseknel jól fog jönni az extra kraft, amikor a legjobb Tier 4-es kocsikkal is csak izzadunk a legjobbak közt.

ÉMELYÍTŐ ÉLMÉNYEK

A *Shift* nagyon szimulátor akar lenni. Ha nincs semmilyen segítség, alapvetően nehéz kontrollálni a kocsikat, megtalálni az ideális sebességeket és kanyaríveket, azokat terhelésváltási reakciók nélkül bevenni, a pályán maradva, keresztbeállás (túlkormányzottság), vagy kisodródás (alulkormányzottság) nélkül. Továbbmegyünk, bizonyos virgocabb nagy teljesítményű kocsiknál még



És úgy otthagyt az a szemét díszít miután megcsalt, hogy csak úgy porzott utána az út



Szériafelszereléshez hozzátartozik a beépített zászlóshadosztály



Gyu, nem írtál képalákat, teeeee!

1/3
01:38.71



Anyukám hagyj már békén,
nem előzők és punktum!



segédeszközökkel is problémás lehet az úton tartás, ennek oka pedig nem más, mint a pályaversenyzős szimulációhoz képest meglehetősen súlytalanra és csúszósra szabott irányítás. Autóink minden helyzetben nagyon imbolyognak, dobálják a feneküket, s a legtöbb kanyart bizony csúszó kerekekkel, farolva fogjuk bevenni, ami meglehetősen irreális viselkedés széles slick-papucsokon terpeszkedő pálya-versenyautóktól. Persze élőben még nem vezettem ilyen gépszörnyeket, de a tévében valahogy sem a túraautók, sem a FIA GT sorozatának járgányai nem farolva veszik a kanyarokat.

A Tier 1-es autóknál mindez a relatíve alacsony sebesség miatt még nem annyira szembeötlő, de a Tier 2-es, Tier 3-as autóknál esetenként minden idegzálamat megfeszítve kellett koncentrálnom a pályán maradásra. És akkor a versenyzésről még nem is beszéltem. Nagy sebességnél képtelenség aprólékos mozdulatokat kivitelezni, pl. milliméternyit lökve odébb a thumbsticken ki-

lépni szélárnyékból, és szabályos előzést végrehajtani. Nagy sebességnél a milliméteres mozdítást meg sem érzí a játéka, így vagy nekimegyünk az előttünk haladónak, vagy ha nagyobbat rántunk a kormányon, átvágódunk a pálya másik oldalára és kiszaladunk a fűre. Ad absurdum (kocsija válogatja) el sem jutunk a pálya másik széléig, mert autónk rögtön elkezd szitálni, kifarol és megpördül az egyenes aszfaltcsíkon. Nem kell hozzá nagy sebesség, 160-nál egy kis „gyakorlás” után ezt szinte minden autóval el lehet játszani. Ezt a fajta „csúszósságot” persze utilizálhatjuk is, hiszen a nagyívű kanyarokat viszonylag könnyű csúsztatva bevenni, de azt ilyenkor inkább ne firtassuk, milyen szimulátor az, ahol úgy veszem be a kanyarokat, hogy a bejáratnál kitámasztom a thumbsticket, s miközben a kocsit 4 kerékkel csúszi, én a kanyarív nagyságát azzal szabályozom, hogy hosszabb-rövidebb időre el-elveszem a gázt.

Szógot ütött a fejembe ez az egész, nem nagyon akartam elhinni, hogy a sok

szimulátoros szólam után ilyen irányítást kapunk a *Shift*től, úgyhogy egy kicsit körbejártam ezt a témát, hátha én csinálok rosszul valamit. Visszaraktam a nehézségi szintet mediumról easy-re, minden segédlettel együtt, hátha így stabilabban viselkednek az autók. Így is történt, ekkor már nem imbolyogtak annyira, a maxra húzott segédletekkel viszont a kanyar- és fékrásegítések oly mértékűek voltak, hogy szinte mindegy volt, mit csináltam, csak az ideális íven volt hajlandó menni a járgány, plusz lefékezett helyettem a kanyarokban. Semmi, de semmi élvezet nem maradt a játékban, ráadásul a kanyarokat továbbra is driftelve vettem be, apró ellenkormányzásokkal, mintha csak ralin lettem volna.

Nem hagytam annyiban a dolgot, következő lépésként a nehézséget feltekertem Próra, levettem minden vezetési se-



i Bár nitrót használni semmilyen pályaverseny-sorozatban nem lehet, itt mégis lesz rá lehetőségünk. Viszont legalább nincs grafikus effektje: lágok meg blur effekt helyett egyszerűen csak gyorsabban megyünk.



Buszsáv, ráadásul a forgalommal szemben halad. Ideje új GPS-t venni



Ökolagya Bélát nem tudják érdekelni az elé helyezett akadályok



Amit a Slightly Mad Studios most megalkotott, az egy saját alapokon és grafikus motoron nyugvó vérbeli Need For Speed.
Jesse Abney, EA, Producer

Autókavalkád

Minden mi szem-szájnak ingere

A GÉPJÁRMŰ-FELHOZATAL sokszínűségét tekintve hozza a játék a szokott NFS-színvonalat, rengeteg licenszelt járgány közül választhatunk, rendelkezésünkre állnak az európai és amerikai autógyártás remekei éppúgy, mint a japán ipar csodái. Érdekes színt ad az egésznek, hogy egyetlen kategorizálási szempont a teljesítmény lévén, az autók meglehetősen széles időbeli merítéssel kerültek kiválasztásra. Így fordulhat elő, hogy kezdő autónknak a 2009-es 135-ös BMW-t éppúgy választhatjuk, mint a nyolcvanas évek elejéről származó Toyota Corollát.

gédlet, és így is nekiveselkedtem. Furcsamód így nemcsak realiztikusabbnak, hanem használhatóbbnak is tűnt az irányítás. Előjöttek az autók viselkedésbeni különbözőségei, kifejezetten érezhető volt, hogyan kezelek egyre jobban és jobban bizonyos kocsikat. Az egyébként veszedelmes Dodge Viperrel (Tier 3) például egész tisztességes köröket tudtam így teljesíteni, a négykerék-meghajtásos RS4-es Audi (Tier 2) még jobban feküdt, ráadásul nem zavart be az automata fékezés, meg a „ragasztózt” ideális ív sem. Már épp kezdtem megnyugodni, amikor kocsit cseréltem az RS4 vs. M3 esatában, és jött a hidegzuhany: a hátsókerekes BMW valami leírhatatlan módon csúszkált a pályán, folyton farolt, szín-

te egy millimétert sem lehetett mozdítani a kormányon gumicsikorgás nélkül. Jókat broadside-oltam, nem arról van szó, de tényleg ez lenne a nagy szimulátoros realitás, amit annyiszor hallottunk? 170-nél jön egy lehetetnyi kanyar, és az M3-as BMW, korunk egyik legprecízebb, legkeltezhetőbb sportautója tényleg úgy fogja azt bevenni, hogy közben kifarol, és ellen kell kormányozzak neki, ha nem akarok megpördülni? Nem hiszem... Summa summárum, lehet ilyen irányítás és fizikai modell mellett is izgalmas versenyeket futni, ehhez kétség nem fér, sőt, tökélyre lehet fejleszteni az effajta irányítást is (ha meg nem megy, még mindig ott vannak a segédeszközök), csak épp ennek így semmi köze a reális szimulációhoz,

amivel mondjuk a *Gran Turismo*mban, vagy a *Forzák*ban és a *Simbin*-féle játékokban megbotránkozhattunk.

VERSENYSZFÉRA

Oké, megszoktuk a fura irányítást, megtaláltuk a számunkra optimális segédbeállításokat, nézzük, mi vár bennünket verseny közben. Amennyire észrevettem, nincs a régről ismert „kiegyenlítőrendszer” beépítve a játékba, azaz nem idomulnak teljesítményünkhez ellenfeleink verseny közben: ha gyengék vagyunk, lemaradunk, ha erősek, elhúzzunk tőlük. Maga a lökdösődés, a test test elleni harc mindennapos a zártkarrosszériás sorozatokban, ezért örvendetes tény, hogy az összeakaszkodások



Ez egy végtelen üldözés



**A
VÉGSŐ
MEGMÉRTE-
TÉSÉNél JÓL FOG
JÖNNI AZ EXT-
RA KRAFT**

modellezése igazságos lett, ellenfeleink nem rendelkeznek mágikus képességekkel, amelyek minden egyes ütközésnél garantálják számukra, hogy mi elszállunk, ők pedig vígan, dalolva autózhatnak tovább. Az ütközések az adott körülmények által meghatározott, hihető és realiztikus végkimenetellel rendelkeznek. Van azonban a versenyélményt rontó faktor is a játékban, nevezetesen az MI helyenként érdekes viselkedése. Azokon a helyeken, ahol én szó szerint küzdök az életben- és a pályán maradásért, az MI – mintha nem is velem egy ligában versenyezne – néha irreális sebességekkel száguld át. Ott, ahol én leszaladok a pályáról, és szinte képtelen vagyok visszajönni a mély sóderágy és az alacsony hasmagasság miatt, az ellenfelem néha lazán porolt előttem, ki-be szambázva a homokból. Emellett a betoncsíkon is mutatnak néha hajmeresztő dolgokat, egyesek a pálya közepén taposnak a fékbe megmagyarázhatatlan okokból, máskor minden előjel nélkül nekirontanak a falnak, majd visszapattanva a pályára mennek tovább, mintha legalábbis szándékosan így vették volna be a kanyart.

GRAFIKA, HANGOK, EXTRÁK
Node elég a hóbörgésből, van a *Shift*nek még jó tulajdonsága, amely-

ről eddig nem esett szó. Itt van például a látvány. Hosszú évek óta először került műszerfal *NFS*-játékba, s ha már berakták, beledtak apait-anyait a fejlesztők. Nagyon jól néz ki a 3D-s cockpit, részletgazdag, remekül érvényesülnek benne a fény-árnyék hatások, ráadásul olyan hangulati elemeket sem spóroltak ki belőle, mint a nagy sebességnél megváltozó fókusz: 200 fölött a távolban lévő dolgok válnak extrém élessé, és a műszerfal homályosodik el. Az autók külső kidolgozása is figyelemre méltó, ráadásul minden licenszelt kocsit sikerült nagyon jól eltalálva, arányosan lemodellezni. Csak pozitív jelzőket használhatunk a környezetre is: a tereptárgyak részletgazdagok, nagy látótávolsággal dolgozik a játék, a fény-árnyék hatások a pályákon is szépen mutatnak. Egyedül talán az ellenfelek kidolgozása és árnyékolása hagy némi kívánnivalót maga után. A vizuális effektek hasonlóan pozitív nyomokat hagytak bennem, élükön az ütközések sokkhatását szimuláló monokróm homályosodással, és a nagyon élethűen kidolgozott fejrázkódással. A hangok ugyancsak elismerést érdemelnek, minden autó saját, realiztikus motorhanggal dicsekedhet, és rendben van az ütközések és egyéb kísérőzajok

digitalizálása is, a környezeti hanghatásokról nem is beszélve. De egy *Need for Speed*től ez szinte már alapelvárás.

KONKLÚZIÓ

Felemás érzéseim vannak a *Shift*tel kapcsolatban. Olyan, mintha az EA érezte volna, hogy új dolgot kell leraknia az asztalra, ha továbbra is pénzt akar látni a sorozatból, de mintha nem lett volna elég bátor eszerint cselekedni, félvén a keményvonalas *NFS*-fanok negatív reakciójától. Az eredmény egy felemás szimulátor lett, amely azt hirdeti magáról, hogy realiztikus, de közben nem nagyon mer elszakadni a jól bevált árkádos gyökerektől. Mivel maga a téma önmagában nem túl változatos (legalábbis *NFS*-léptékkal mérve elég nehéz teljes értékű karriermódot felhúzni a pályaversenyek tematikája köré), a vezetésmodell, illetve a versenyélmény az, ami hosszú távon is élvezetessé tehetné a játékot, ám mivel a *Shift* e téren is megbicsaklik, nem marad más, mint a végeláthatatlan grüindolás, hasonlóan jónéhány korábbi részhez. Nem lett rossz játék a *Shift*, sőt, elképesztő a látványvilága, termeli az adrenalint rendesen, és szinte átláthatatlanul sok lehetőséget kínál, de a fentebb említett hiányosságok miatt mégsem durrant akkorát, mint azt egy igazi mérőföldkőtől elvárhatnánk. **GS**

TUNING. TUNING?

Egyszerűsítve



EZT A RÉSZT MINTHA valamelyik korábbi, utcai versenyést feldolgozó epizódból emelték volna át a fejlesztők. Nem a klasszikus fékerő-beállításokról van ugyanis itt szó (van arra is lehetőség), hanem motorupgrade-ekről, turbókról, nitróról és sportkipufogóról, amelyek – valljuk be – elég furán veszik ki magukat pályaversenyre tervezett gépjárművek esetében. Még a jó öreg body kitek is visszaköszönek az utcai versenyészből, csakúgy mint a matricák és az egyedi festések. A lényeg: ha valakinek kedve támad autót átépíteni, az – leegyszerűsített formában ugyan, de – a *Shift*ben is megteheti.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

GameStar

BOE

Összességében tisztességesen teljesít a *Shift*, de az elvárások miatt nehezebb elsiklani a hiányosságai felett...



HARDVERIGÉNY:

Intel Core 2 Duo 2.5GHz vagy AMD 64 X2 2,0 GHz, 2GB RAM (Vista 3GB) 512 MB RAM VGA, Pixel Shader 3

- + gyönyörű látvány
- + rengeteg autó és lehetőség
- + néhány jópofa, újszerű ötlet...
- ...amelyek hosszú távon nem sokat tesznek a játékhoz
- fura irányítás, laposodó játékmenet

82

Ha rajongó vagy, kötelező, ha nem, azért próbáld ki a *DIRT 2*-t is

EGY KÁVÉ MELLETT...

POZSONYI ZOLTÁNNAL ÉS JUHÁSZ VIKTORRAL

Egy királynak értenie kell mindenhez...

//Chavalier



NÉVJEGY

NÉV: Pozsonyi Zoltán

A Neocore Games egyik alapítója, gyártásvezetője, kalauzunk és házigazdánk rövid ott tartózkodásunk alatt.

NÉV: Juhász Viktor

A Neocore Games vezető dizájnere, játéktervezője, szövegírója. Műfordítóként is dolgozott, több novella, valamint két fantasy kalandregény szerzője.

E ZÚTTAL RENDHAGYÓ interjúval, vagyis dupla kávéval szolgálhatunk. A kellemes illatot árasztó sötétbarna nedűhöz tejként és cukorként a minap megejtett stúdiólátogatás tapasztalatait kínáljuk.

Kezdjük először Veled, Viktor. Mi vezetett a játékfejlesztés kanyargós ösvényeire? Régi álmodat valósítottad meg, vagy viszonylag újabb keletű érdeklődésről beszélhetünk?

Juhász Viktor: 2005 óta dolgozom a játékiparban főállásban. A különböző kreatív területeken végzett munkáim vezettek idáig: régóta jelentek meg írásaim, valamikor az előző évezredben a magyar szerepjáték-iparhoz is volt némi közöm, illetve folyamatosan fordítok. Amikor a regények mellett elkezdtem játékokat is magyarázni, aztán nyelvi tesztelőként dolgoztam néhány címen, a szálak lassan összeértek és a játékiparban találtam magamat.

Konkréten mi a feladatod a cégen belül? Mennyire folysz bele egy-egy projektbe?

JV: A munkám nagyjából két elkülönülő részre bontható. Az egyik a játékkonceptiók kidolgozása, az ötleteléstől a vázlatok megírásán át a végleges anyagokig. Ez viszonylag hamar csapatmunkává válik, a dizájnerekkel és a grafikusokkal egyeztetünk és vitatkozunk, majd a különböző változatokból fargok újabb, már véglegesebbnek tűnő dokumentációkat. Természetesen nem minden koncepcióból lesz játék, de ha valamibe belevágunk, akkor következik a második fázis, az adott ötlet kidolgozása. Ki kell találni a sztorit, a fő-

szereplőket, a helyszíneket, gyakran – mint a *Crusaders* esetében – komolyabb kutatómunkára is szükség van. Emellett szöveget írok a játékokhoz vagy mások szövegeit gondozom.

Ha történetesen nem a játékiparban kötöttél volna ki, akkor mit gondolsz, mivel keresnéd kenyered? Léteztek esetleg tartalék terveid, ha a játékfejlesztés nem jött volna be?

JV: A játékiparba viszonylag hosszú fordítói múlttal érkeztem. Valószínűleg főállásban fordítanék, szerkesztenék és hobbiból írnék tovább.

A Neocore Games egyelőre még nem tartozik a legismertebb hazai cégek közé, bár a *King Arthur* megjelenésével ez megváltozhat. Zoltán, mesélnél a cég alapításáról, és az első hónapokról?

Pozsonyi Zoltán: Régen volt, több mint öt évvel ezelőtt. Nagyon kicsi, 6-7 fős csapattal kezdtünk dolgozni, félig-meddig garázsfejlesztésként.

Az első hónapok az engine tervezésével, grafikai konceptekkel és éjszakába nyúló dizájnbeszélésekkel teltek. Próbálgattuk, milyen irányba kellene haladnunk és végül az *Arthur* alapötlete maradt meg a kezdeti tervek közül.

Milyen fogadtatásban részesült első játékok, a *Crusaders: Thy Kingdom Come*? Ismersz esetleg az eladásokra vonatkozó adatokat?

PZ: A kiadó, a Virgin a spanyol, portugál, olasz nyelvtérületekre koncentrált a marketinget, ott kiemelkedően jó értékeléseket kapott és tudunkal a fogyása sem volt rossz. A sokkal nagyobb német és angol nyelvtérületen sajnos kevésbé és komolyabb marketing nélkül jelentette meg, ott kevésbé fogyott jól a termék, de pontos adatokkal sajnos nem ismerek egyik területről sem.

Elképzelhetőnek tartod, hogy a jövőben ne csak PC-re fejlesszitek?





A JÁTÉKIPAR SZÉPSÉGEIRŐL

EGY OROSZ DISZTRIBÚTOR MEGKÉRDEZTE, hány CD-t foglal majd el a King Arthur. Hiába mondták a srácok, hogy DVD-ből sem fér el egy simán, ragasztottak volna a CD-s formátumhoz, mert az mégis tekintélyesebb mennyiség. Egy másik esetben Virgin munkatársainak leküzdhetetlen akadályt jelentett a „keresés” funkció megtalálása a Neocore Games egyik sádját fejlesztésű programjában. Többszöri levélváltás után, félve, nehogy sérődés legyen a dologból, a probléma orvoslására egy screenshotot küldtek nekik, ahol pirossal jelölték meg mind a három „Search” feliratot. A producer megköszönte, mert így már megtalálta.

PRÓBÁLGATTUK, MILYEN IRÁNYBA KELLENE HALADNUNK ÉS VÉGÜL AZ ARTHUR ALAPÖTLETE MARADT MEG A KEZDETI TERVEK KÖZÜL

Tervezitek, hogy betörtök a konzolos játékok piacára is?

PZ: Minden fejlesztőcég élete a folyamatos fejlődésről és megújulásról szól, így könnyen elképzelhetőnek tartom a konzolos irányt, de semmiképpen sem a közeljövőben. A jelenlegi technológiánk erősen PC-orientált és dizájnban is közelebb állnak hozzánk a PC-s HC-gamerek.

Hogy látod a magyar játékfejlesztés helyzetét? Léteznek kitérési lehetőség a független fejlesztőcsapatok számára, vagy nincs más választás – tisztelet a kivételnek –, mint közép-szerű játékokat készíteni közép-szerű kiadók megbízásából?

PZ: Ez egy olyan téma, amiről hosszan lehet vitatkozni néhány sör felett egy este, de röviden nemigen lehet kifejteni. A magyar játékfejlesztő cégek között mostanra igen sok fejlesztési modell megfordult – voltak kisebb független stúdiók, közepes, 100–120 főt foglalkoztató független cégek és first party fejlesztők is, úgyhogy a kép közel sem egységes.

A realitásokat nézve nagy független fejlesztő létrejöttére Magyarországon nem sok esélyt látok, talán csak egy cégnek van esélye, hogy megpróbálja. Mi a magunk részéről maradni akarunk a kisebb stúdió modelljénél, nem akarunk bővülni a nagy multiplatform projektekre. Nagy, ténylegesen független

fejlesztő stúdiók ma már nem igazán léteznek sehol.

Személy szerint abban reménykedek, hogy a játékparban is lejátszódnak azok a folyamatok, amelyeken a filmipar részben már túl van. Létrejönnek a magunk Sundance fesztiváljai, a magunk réteggjátékai, és elfelejtjük végre, mind a fejlesztők, mind a kiadók, mind a sajtó és a gamerek, hogy csak az az értékes projekt, amit a néhány nagy készít egyre nagyobb költségvetéssel. Megértjük, hogy a specializáció olyan lépés, amit meg kell tenni és meg is éri megtenni, és nem igyekszünk minden projektben kiszolgálni minél szélesebb réteget – ma már a játékpar elég nagy ahhoz, hogy kibírja a specializáltabb réteggjátékok létrejöttét.

Most viszont térjünk rá aktuális fejlesztésekre! Miért esett pont az Arthur-mondakörre a választások? Saját ötlet volt, vagy inkább kiadói elvárás bujkál a háttérben?

JV: Az Arthur-mondakör hálás téma. Egyrészt sokakban azonnal konkrét képeket idéz fel – lovagokat, kastélyokat és hatalmas csatákat. Másrészt a megjövedölt nagy király mítosza, aki egységesíti a lázongó birodalmat, szinte kínálja magát egy stratégiai játékhoz, amit még komplexebbé tesznek a mitikus elemek. A Kerekasztal lovagjai a játék toborozható, fejleszthető hősei, kalandjaik és képességeik pedig



A KEZDETEK

INTERJÚNK EGYIK ALANYA, Juhász Viktor annyira ugyan nem matuzsálemi korú, hogy elmondhassa magáról, látta a magyar fantasyélet igazi hőskorát, de még dolgozhatott az olyan múlt kódébe vesző magazinoknál, mint a Holdtölte és a Rúna. Később felbukkant a M.A.G.U.S. Codex, Ars Magica szerepjátékokhoz készült antológiákban, és a hagyományokhoz hűen két fantasy kalandregényt írt alá nevében. Mindez jó alapozás volt mostani a munkájához.

a szerepjátékos elemeket is behozzák a stratégia mellé.

Milyen mértékben támaszkodtok a közismert toposzokra, és mekkora részt képeznek a csapat ötletei?

JV: A King Arthur nem történelmi játék, hanem középkori környezetbe helyezett fantasy, ami igen nagy mozgásteret engedett. Az ismert toposzokra épül, tehát felbukkan benne Merlin, az Excalibur, Camelot, a Kerekasztal lovagjai és még sokan mások. Az Arthur-mitológiának azonban számtalan átértelmezése létezik. Mi kiindulási pontként egy legendás, sohasem létezett Brit-szigetet alkottunk meg létező történelmi, mitológiai és kitalált elemekből, ami a klasszikus Arthur-mítoszhoz hasonlóan nem kevés anakronizmussal és mesebeli elemmel rendelkezik, amit erősen hangsúlyoztunk. A játék egyik komoly eleme éppen az, hogy játékos a saját kedve szerint formálhatja ezt a mitológiát.

Ha ki kellene emelned a King Arthur valamely elemét, amire különösen büszkék vagytok, mi lenne az?

JV: A játék gyönyörű, a csaták látványosak és egy csomó újszerű megoldást alkalmaznak. Mindenképpen egyedül a szabadon alakítható mítosz, ahol Arthur király lehet zsarnok vagy jósa-gos uralkodó, keresztény vagy az óhit követője, illetve bárhol állhat ezek között a végletek között. Mivel az adott oldalakhoz rengeteg specifikus játéktechnikai elem tartozik, nagyon sokféle stílusban játszható.


Mi jelentette a legnagyobb kihívást a fejlesztés alatt?

PZ: Leginkább arról tudok beszélni, ami az én életemet kísértette – a grafikai fejlesztések és a dizájn egyes elemei. Az egyik nagy grafikai kihívás az volt, hogy összehozunk egy „realista” high fantasyt az Arthur-legendák alapján. Ráadásul a játéknak egyszerre kell jól kinéznie a leggyakoribb „madártávlat” nézetből, és a marketing kedvéért közvetlen közelről is. Ezzel meggyűlt a grafikusok és a technológiát fejlesztő programozók baja is. Játéktervezésben a sztorimesélő RPG és a nyitott végű stratégiai játékmenet ötvözése volt a legkritikusabb. Rengeteg tesztel és módosítással járt, teljes gameplay rendszereket nulláztunk le, örületbe kergetve sok-sok embert, grafikusokat, programozókat, akik a megvalósításon dolgoznak. Ma már megijednék, ha újra kellene kezdenünk.

Már nincs messze a King Arthur megjelenése, így feltételezem, lassan előkészítitek a következő projektet. Erről lehet már tudni valamit? Maradtok a stratégiai játékoknál, vagy esetleg kipróbáltátok magatokat más műfajban is?

PZ: Egyelőre még nem nevezhetjük meg, de elvileg maradunk a stratégiai világában.

Mit mondanál a GameStar olvasóinak, miért lesz érdemes megvásárolni a King Arthurt?

JV: Aki szereti a grandiózus csatákat, a fejlesztgetős-hódító játéktípust, a hősei egyedi menedzselését, és ehhez még szórakoztató történetre is vágyik, annak mindenképpen merem ajánlani. 

AION

KIADÓ NCSOFT FEJLESZTŐ NCSOFT RÖVIDEN Hősies fantasy-MMO-RPG gondos részletességgel és néhány érdekes újdonsággal.

Egykor az Örökkévalóság Tornya volt, mára összetört

//Gyu, Szonja, Hangya

AION. MÉG MEG SEM JELENT, máris sokan sztárként kezelték – többen kipróbálták, áradoztak róla, mások csak fikkantottak egyet. Ebből is látszik, hogy valami nagy dobás készül, mert csak egy remek játék tudja ennyire felkavarni az indulatokat. Sokak számára ez a „repkedős” MMO, amely epikus jelző önmagában igaz ugyan, de mégsem, hiszen a repülés igen fontos része a játéknak, de speciál a *Champions Online*-ban sokkal többet lehet repülni, mégsem hívják repülő MMO-nak. Lényeg, ami lényeg, eljött a nagy nap – indul a kettészakadt világ története...

AMIT NEM ÉRT TUDNI

A fejlesztői naplók-sorozatunkban elég sok mindent leírtunk már a játékról – ezeket az információkat nem szeretnénk megismételni, még akkor sem, ha néha biztosan utalni fogunk rájuk, így gyorsan essünk túl az udvariassági körökön. Az *Aion* egy egyedülálló fantasyvilágban ját-

szódó MMO, amelyben két faj küzd a fennmaradásért. Egyikük a szétszakadt bolygó alsó felének belsejében tengeti napjait rengeteg fényt kapva, a másik pedig a felső héj belsejében él, kevés fényhez hozzájutva. Középen pedig a törmelékből kiszabadult az akkor még összetartozó két faj ősellensége, a balaur, amely most mindkét fajjal harcol az Abyssban. Hősi történet, epikus fantasyvilág, CryEngine, amely igen látványos és hangulatos – mi kell még? Végre nem elfek vs. orkok vs. emberek a lényeg. Lehet repülni (bizonyos korlátok között), van PvPvE (amelyet előzetesen már kiveséztünk). Most pedig jönnek azok az élmények, amelyek miatt az utóbbi időnk nagy részét az *Aion* társaságában töltöttük.

AHÁNYAN VAGYUNK, ANNYI-FÉLÉK VAGYUNK

A készítőik igencsak büszkék arra, hogy hihetetlen mennyiségű változatot, va-

riációt tesz lehetővé a karaktergenerálás. Valóban, először meglepődik az ember, hiszen a játékban végül is egy faj van (egykoron egy faj voltak, azóta váltak szét), nincsenek törpök vagy elfek, de kvázi bármilyen karit meg lehet csinálni – a zöld bőrű troll- vagy ork-, törpe-, esetleg elfkinézet mind-mind egyszerűen megoldható. Ez elméletileg csodaszép dolog, de ismerve mondjuk a *Champions Online* karaktergenerálását, amellyel az ember tényleg fél-egy órát tölt el egy karakter létrehozásával, az *Aion* picit elbukott ezzel a dologgal. Viszont még így is magasan átlag feletti, ráadásul egyaránt kielégíti azoknak a játékosoknak az igényeit, akik óráig játszadoznak a karjuk külsejének beállításával, és azokét is, akik szeretnek 1-2 perc alatt túlesni a dolgon. Való igaz, hogy lehet állítgatni, de úgy vettem észre, a játékosok nemigen törődnek ezzel, arról nem is beszélve, hogy nagyon kevés fajta felszerelés létezik egy adott

szinten, így aztán nagyon sok karakter néz ki ugyanúgy. Ez pedig azért is furcsa, mert az ígéretek eléggé hangzatosak voltak – a tömeg viszont, úgy néz ki, gyorsan legenerálja a karaktert és aztán csak játszani akar. Ehhez jön az az érdekesség is, hogy ahogy fejlődni kezd a karakter, új páncélok és varázslatok csak páratlan számú szinten vannak (kevés kivétellel persze). Így a 12. szintnek a számon kívül nem sok értelme volt, talán statisztikailag picit jobb lett a karakter, de sem kinézetében, sem varázslataiban nem fejlődött 11-es level óta. Érdekes koncepció, az biztos.

LINEION

Nagyon sokan előre féltek, egyrészt azt süttögték, hogy az *Aion* csupán egy „újabb ázsiai MMO, aztán pont úgy fog kinézni, mint a többi”, másrészt meg „a szomszéd csávó mesélte, aki már látta, hogy tiszta *LineAge II*”. A híre, illetve a közhit ellenére a grafikáján kívül a játék

– És akkor szigorúan ránéztem a sárkányra...



Egy, kettő, három, négy, ballal lép, három, négy



KÉNYELMES, HOGY AZ ALAPANYAGOK „KIBÁNYÁSZÁSÁRA” NINCSENEK KÜLÖN SZAKMÁK



Az Aionban elmésen oldották meg az épületek vízellátását



– Na ide figyelj! Ha most halmazés, akkor nem bántalak

nem sokban hasonlít a *LineAge II*-re – ott is inkább csak „emlékeztet”, mint „na, ez pont úgy néz ki”, hiszen ne feledjük, a *LineAge II* sem teljesen friss versenyző. Az *Aion* a játékménetében inkább a *World of Warcraft*-ra hasonlít. A karakter fejlődése/fejlesztése jó ideig javarészt questeken alapul, a küldetések pedig változatosak és érdekesek – bár ezzel kapcsolatban is lennének azért kérdéseim. Az első 15 szint küldetéseit ugyanis eddig mindig bétában, nagy tö-

meggel a hátam mögött teljesítettem, volt egy kis sorban állás, az tény, de úgy kényelmesen lehetett a nehéz mobot is levérni, mert mindig arra szaladgált egy-két ember, akinek pont ugyanaz a nehéz mob kellett. Node térjünk vissza az érdekes missziókra. A szokásos archetípusok megtalálhatók: öl meg egy szörnyet, lootolj Y tárgyat, amit vigyél el ZS NPC-nek, onnan hozd el DZS cuccot, menj el ide és fedezd fel ezt stb. Az elején a fejlődés szőlóban és csapat-

ban egyaránt abszolválható, és aránylag könnyen megy, de ahogy haladunk, úgy ütközünk egyre gyakrabban olyan feladatokba, amelyeket csapatban könnyebb, vagy csak úgy lehet megoldani. Úgy huszadik szint körül ez az arány eltolódik annyira, hogy mindenképp érdemes összefogni egy-két másik játékosal és együtt fejlődni. Lehet Killstealeni – ez azt jelenti, hogy valaki üt egy mobot, mi odamegyünk, többet sebünk bele, erre ő alig kap XP-t és lehet, hogy

a loot is a miénk. Csúnya, illetlen dolog a Killsteal, senkinek nem ajánlom, ha csak azon melegében nem akar gyorsan szervert változtatni. Egyébként érdekes az eset a neves mobokkal/bossokkal – mondjuk van egy misszió: meg kell ölni a Nagy Hupilila Farkast és loololni kell tőle a Hupilila Szegycsontot. Szépen odamegyünk, már folyik a sorban állás. Spawnol a farkas, erre X és Y lenyomja, én csak ott állok, mint a haddnemondjam micsoda



Én a sörnyítő vagyok, barátom meg a konzervnyitó

Air Aion 815, leszállási engedélyt kér



a lakodalomban. Megjelenik a lootolható tárgy, erre én rákattintok, végigfut a csík és bekerül az inventory-mba. (Lehet, ez csak egy bug volt, de nemrég is tapasztaltam.) Szerencsére ilyenkor bárki lootolhat, azok is, akik leölték – egyébként lenne nagy felháborodás. A magas szintű content is körülbelül olyan összetett, ami sokkal inkább a *WoW*-ra, mint a *LineAge*-re jellemző, az egyetlen nagyobb különbség talán az, hogy nagyobb a hangsúly a PvP-n, terület- és helyőrségfoglalásokon, satöbbi. De rengeteg instance és outdoor boss is a játékosok rendelkezésére áll, ahogy ezt a kiváló verseny társban, a *WoW*-ban megszokhattuk. Tehát aki átér, vagy csak kíváncsiskodik, „forradalmat” nem kell megszoknia, kábé hasonló rutint kap, mint a *WoW*-tól.

KRAFTOLNI JÓ, HALIHÓ <JÓDLIBETÉT ÉS ALPESI ILLAT>

Minden MMO fontos része a kraftolás, azaz a tárgyak gyártásának képessége. Van,

ahol szinte erre alapul a játék (lásd *Fallen Earth*) és van, ahol csak szimbolikus jelentősége van, ilyen például a *Runes of Magic*, ahol jól elvan az ember kraftolás nélkül is bármédig. Az *Aion*-ban kicsit más a helyzet ezzel kapcsolatban, hiszen a kraftrendszer is inkább európai jellegű: nem egy kraftter kaszt van mondjuk, hanem bárki tud szakmákat tanulni, azzal a megszorítással, hogy bizonyos számúnál többet nem tud kimaxolni – ez nagyon kényelmes, sokkal rugalmasabb, mint a *WoW* köztölt rendszer. Különösen jó dolog, hogy az alapanyagok „kibányászására” nincsenek külön szakmák, egyetlen skillt kell növelnünk, hogy bármilyen fémeket, fát, élelmiszert ki tudjunk szedni vele, csak az éterhez kell külön skill. Ezért állhatott elő az a furcsa eset, hogy vasércet kellett gyűjtenem, de nem volt elég a skilllem, így elmentem a kezdőhelyre gyógynövényt gyűjteni, ami növelte a gyűjtögetés skillmet. Ez elérte a 15-öt és máris mehettem vasércet termelni. Ugyanígy a kényelmes kraftolási

fejlesztést szolgálja (vagy tíz percig gondolkodtam, ezt hogyan lehetne szépen mondani...), hogy a krafttrainerek helyben, a megfelelő munkaasztaloknál adnak úgynevezett work ordereket (érdekes módon ezek is a küldetésmenübe kerülnek, tehát a work orderek, azaz munkautasítások egyfajta speciális küldetések). Ezekhez csak pár anyagot kell a szintén helyben megtalálható boltosnál megvenni, hogy megléphessük velük a következő pár szintet – igen praktikus a dolog, pár néha nem sok értelme van azoknak a tárgyaknak, amiket létre lehet hozni. A work orderek ismételhetők, így akár teljes egészében megszathatjuk az alapvető fejlődéshez szükséges alapanyag-vadászatot – ebben az esetben legyen elég pénzünk, és akkor az is sikerülhet. Nagyon fontos, hogy menet közben sokszor elhaladunk majd nyersanyag-lelőhelyek mellett. Amennyiben épp nem szuszog néhány csúnya, harapós ellenfél a hátunkban, feltétlenül álljunk neki bányászni, ugyanis nagy szükség lehet a későbbiek

TANULJ, TINÓ, DAEVA LESZ BELŐLED

Illusztrált tutorial

AZ AION SOK JÓ ÉS ROSSZ tulajdonsága közül az egyik legjobb kétségtelenül a tutorial. Az oktatórészeket néha nehezebb megoldani, mint amilyenek látszanak, például a *Hearts of Iron III*-ban katasztrofális lett a tutorial. Ezzel szemben az *Aion* külön kis ablakot nyit, amelyben meg is mutatja, mi mire való – kvázi kapunk egy csomó kis „tévéműsort”, egy amolyan oktatócsatornát, amely mindent türelmesen elmagyaráz. Persze szerencsánkre csak akkor, amikor kell. A kis kérdőjelek időben bukkannak fel a képernyőn – egyedüli gond talán az lehet, hogy nem lehet azonosítani, melyik kérdőjel melyik tutorialhoz tartozik, de ez már tényleg csak szörszálhasogatás. Egyébként ebből is látszik, hogy valóban gondoltak azokra, akik kezdők, és erre csak azt tudom mondani, hogy nagyon helyes. A rendszer nem tökéletes, de sokkal jobb, mint eddig bármelyik hasonló MMO-ban látható volt.



Az ott közepén, bármennyire is lehetetlen, egy vécékagyló



i A játék Európában szeptember 25-én jelenik meg – ekkor már 3 napja elérhető lesz az Egyesült Államokban, de az ausztráliai megjelenés az európaival egy napra esik majd. Európában németül és franciául is elérhető lesz.

ben a nyersanyagokra, akár fontos küldetésekben is. Előfordulhat például, hogy átkerülünk egy új zónába és ott szükség lenne az előző zónában található alapanyagra, csak épp nincs nálunk – ezt nevezik szívásnak. Upsz, majd' elfelejtettem, vannak bányászós questek is, nem árt ezekre is odafigyelni.

HALLÓ, AION TORONY, FELSZÁLLÁSI ENGEDÉLYT KÉRÜNK!

Azt szinte mindenki tudja, hogy az *Aion* a „repülő játék”, pedig mint már elmondtam, több olyan játék is van (*Champions Online*, *Anarchy Online* stb.), ahol sokkal többet és jobban lehet repülni. Itt, ahogy kezdjük emlékeinket visszaszerezni, egyre gyakorlottabbak leszünk a szárnyhasználatban. Nagyon sokan attól tartanak az *Aion*-nal kapcsolatban, hogy mindenki folyamatosan összevissza repked. Ez viszont nem igaz. Repülni csak bizonyos területeken tudunk, és ott is csak nagyon erősen limitált ideig (kezdő területeken például mindösszesen 1 percre), meglehetősen hosszú várakozási idővel. Ez azt jelenti, hogy ha ellőttük a repülési skillt, akkor annak töltődnie kell, magyarul nem lehet azonnal újra repülni, ha elhasználtuk az egyperces repülési lehetőségünket. Ezt a repülési időt később szintfejlődésünk során mindenféle varázstárggyal és egyéb buffal növelhetjük. Eddig a helyzet egyszerű, ámde most jön a skillés rész, amit érdemes gyakorolni, hogy hogyan tudjuk saját skillből minél több lebegéssel minél hosszabbra nyújtani a repülést. Ez főleg a PvP-zónákban vagy étergyűjtéskor igen hasznos, ugyanis aki tovább tud a levegőben maradni, az nyerni is fog. Képzelnék el az egészet úgy, ahogyan a vitorlázórepü-

lők próbálnak minél tovább a levegőben maradni – mivel a fizikai képességek (azaz a karosszéria) a játékban hasonló, így szó szerint a játékosok egyéni skillje számít abban, hogy ki mennyi ideig képes lebegni. Érdemes tehát rászánni az „edzésidőt”: keressünk egy kies helyet, ahol rajtunk kívül kevesen vannak, és ott gyakoroljuk a lebegést, hogy éles helyzetben jobban menjen nekünk, mint ellenfeleinknek. Esetleg kérjünk is meg egy havert, hogy sparozzon velünk – nem, ne a sarki boltba menjetek, hanem vívjatok barátságos „légicsatát”, á la első világháborús dogfight. Az *Abyss*-ban a repülés életfontosságú, feltétlenül gyakoroljunk sokat!

A 20. SZINT FELETT MINDIG KÉÉÉÉÉ AZ ÉÉÉÉÉÉ!

Azt szögezzük le, hogy ez a tesztünk az open és a closed béta alapján készült, hiszen a játék hivatalosan a lap piacra kerülése után jelenik meg, így előfordulhat, hogy mire ezt olvassátok, a fejlesztők itt-ott javítottak a dolgokon. A closed betában 20-as szint fölött már elég kevés quest volt, inkább az ismételhető öldöklősé/gyűjtőgetőseket találhattuk meg, amelyek mellé már az open betában is bekerültek új questek, új területek. Azonban az open bétát is csak 30-as szintig limitálták, így a 30+-os tartalmakat nemigen tudtuk megtapasztalni. A hozzáértők szerint a lényeg itt is az instance-ozás és legfőképp az *Abyss*, illetve az ott folyó PvPE-harc lesz a fontos, amelyet egyik fejlesztői naplónkban részletesen taglaltunk.

S ha már emlegettük az *Abyss*-t – egy nem épp könnyű questlánc teljesítése után lehet átjutni ide, 25. level fölött. A helyszínen jó né-

A MAGYAROK SZERVERÉTŐL MENTS MEG URAM, MINKET

„Nem akarok magyarokkal egy szerveren lenni”

NEMRÉGIBEN EGY KEDVES ISMERŐSÖM felháborodva keresett meg, hogy az *Aion* Source nevű community site fórumán a következő topikot találta (s most az eredeti angolt is idézni fogom):

„Hungarians? I've heard from a friend that the hungarian community has decided what server they are going to play, anyone know what they came up with? I've been stuck on hungarian servers twice and I do NOT want that again even if they are nice peoples overall, they just won't talk english.” Szabad fordításban: „Magyarok? Hallottam egy barátomtól, hogy a magyar közösség eldöntötte, melyik szerveren fognak játszani, tudja valaki, melyik szerver lesz ez? Kétszer is beszorultam magyar szerverekre és NEM akarok még egyszer még akkor sem, ha általában kedves népek, de nem akarnak angolul beszélni.”

Az ismerősöm fel volt háborodva, hogy hogyan lehet ennyire megkülönböztető ez az idegen – én viszont csak szégyelltem magam. Nem elég, hogy a külföldi turistákat becsapjuk, nem elég, hogy ügyeskedünk, törtetünk, de még egy nemzetközi játékban is képtelenek vagyunk mi, magyarok együtt játszani másokkal. Ez végtelenül szomorú dolog. Teljesen megértem egyébként a frusztrált úriembert, hiszen én is láttam „magyarlakta” szervereket más MMO-kban, ahol a nyilvános chat magyarul folyik, ahol a magyarok lekakilják a többieket, ahol lehetetlen csapatolni vagy kommunikálni velük (természetesen akinek nem inge, az ne vegye magára). Könyörgöm, aki egy ilyen játékkal játszik, legalább PRÓBÁLJON kicsit angolul tanulni – nemcsak a játékélmény lesz jobb, hanem a saját életében is fontos lehet egy külföldi nyelv ismerete... S ha már lehet, legalább az MMO-kban ne járassuk már le magunkat. Én kérek elnézést.



Fél órával az open béta indulása után, húsz perce nem bírunk megmozdulni



Esti programunk, a vörös hold felfedezése

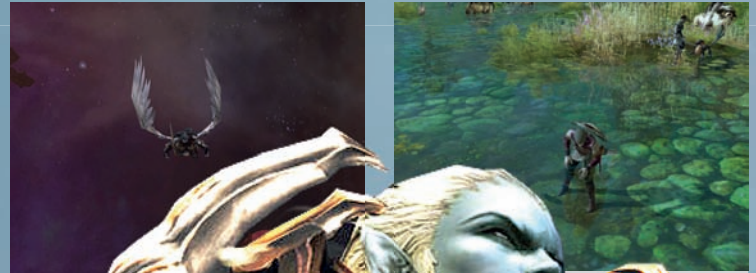


hány instance található (védeett spawn zónákkal), a magas szintű PvP is főként ide koncentrálódik, lévén itt vannak az erdők, az elfoglalandó helyek, valamint itt kicsivel tovább tudunk a levegőben maradni. Ennek tisztán gravitációs okai is vannak, illetve minél tovább haladunk előre az Abyssban, annál inkább kiderül egykori daeva nagyságunk, s egyre inkább emlékezünk arra, hogy valaha überprofi repülős „kommandósok” voltunk.

Azt ugye mindenki kívülről fújja, hogy a világ két fő részből áll (Elyos/Asmodian), portálok nyílnak véletlenszerű helyeken azonos szintű zónákba, amelyek felfedezése után átjuthatunk az ellenséges területekre. De még ha sikerült is átjárnunk, akkor sem tudunk olyan könnyedén beállni valami noob területre (eleve az Abyssban csak 25-ös szint feletti játékosok lesznek), és agyatlanul gyilkolászni a náluk kisebbeket, hiszen a notórius playerkillerek büntetést kapnak. Bizonyos számú nálad alacsonyabb szintű játékos megöléséért súlyos debuff jár, és feltűnő piros pöttyel jelzik a térképen, hogy hol vagy. Kvázi „wanted” leszel, s ettől kezdve, hidd el, mindenki rád fog vadászni, az pedig nem tudom, jó érzés-e, de szerintem nem.

AZ A FRÁNYA CHAT

No kérem szépen, nem tudom, a koreaiak hogy vannak vele, de számomra az egyik legkellemetlenebb tapasztalat az Aionnal kapcsolatban a chatrendszere volt. Megannyi MMO-ban kialakult már a kvázi standard, a /tell, /bow és hasonló dolgok, itt persze felrúgták az egészet. Bizonyos emote-ok csak nagybetűvel kezdve működnek, mások nem, egymásnak privát üzenetet küldeni, vagy azt külön ablakba átirányítani nem mindennapi komplikációkat jelent, arról nem is beszélve, hogy a bejövő privát üzenetre szinte minden MMO-ban az „R”, mint reply billentyű szolgál, itt viszont a „T”. A nyilvános csatornák használata nem bonyolult, de egymással csevegni annál inkább nehéz, a bátyámmal teszteltük, de aztán inkább felhívtuk egymást telefonon. Ez azért kellemetlen, mert egy ilyen játékban a közösségi aspektus igen fontos. Cserébe olyan lehetőségeket kapunk, amit másutt nemigen, például be tudjuk másolni a chatbe azokat a „Location”-öket, amiket a térképünkre kirak a rendszer. Tehát ha valaki megkérdezi, hogy „Merre van Tuffy?”, akkor nem kell magyarázni, hanem Tuffy helyét be tudjuk kopizni a nyilvános chatbe, és ha valaki rákattint az ő kliensében, az ő térké-



i Az Aion 2008. november 28-án jelentették meg Koreában, ahol szinte azonnal hatalmas sikert aratott még a nagy elvárások ellenére is. 2008 végén elnyerte a „2008 legjobb koreai videójátéka” címet „epikus méretéért, hősies sztorijáért, csodás grafikájáért és hangzásvilágáért”.

pén is megjelenik, hova kell menni. Ez pozitívum. Tehát végül is kapunk jobb dolgokat is, mint ami más játékokban van, de sajnos a privát kommunikáció elég vacakul van megoldva – a majdhogynem szabványos chatparancsok figyelmen kívül hagyásáról nem is beszélve. Ugyanígy igen érdekes volt, hogy egy csapatársammal másik channelbe, azaz a playfield adott részének másik kópiájába kerültünk, valószínű, hogy ha nem lesz már ekkora tömeg, akkor egy másolat lesz adott területből, de így előfordult az a csúfság, hogy bár egy csapatban voltunk, de hiába mentünk ugyanoda, nem láttuk egymást. No ez hiányzott a tutorialból, és gondolom, eléggé ijesztő lehet kezdőknek, hogy ha csapatoznak, akkor előfordulhat, hogy adott helyen hiába találkoznak, mivel fizikailag a playfield más kópiájában vannak és nem fogják látni egymást. Ilyenkor az a megoldás, hogy a csapatvezetőre kattintva mind átléphetünk az ő csatornájára – de mennyivel jobb lett volna ezt egy oktatófilmből megtudni... Mindenesetre kiléptem, beléptem, zónát váltottam – és képzéjétek, a zónaváltásnál se abba a channelbe rakott, amiben a csapat tagom volt. Ez viszont egyértelmű hiba, s ha nem bug, akkor tervezési mulasztás. No mindegy, visszatérve a chatre, elvileg léteznek nyelvi csatornák, de ezekre áttérni igen kényelmetlen, nem egyértelmű. Ez ismét tervezési hiba, mert ha a chat füleiből ki tudnánk választani a spanyol, német, magyar, holland vagy bármilyen más csatornát (mint ahogy nem tudjuk), akkor már is tisztulna a közös chat. Nagyon remélem, hogy a játéknak ezt a gyenge pontját hamar javítják, mert bármennyire is nehezen hihető, de erősen csökkenti az élvezeti értéket.

HIPERTEXT, A QUESTSEGÍTŐ

Persze a valós életből, azaz az internetről is le-

het jó dolgokat összeszedni, amivel a játékok csak több és jobb lesz. Itt van egyből a questek kezelése. A másutt megszokott szövegtengerek és a questeket leíró internetes oldalak helyett itt úgynevezett hipertextes, azaz kattintható szavas kiemléssel oldották meg a fejlesztők a legfontosabb dolgokat. Például ha a quest leírásában fontos NPC neve szerepel, akkor az alá van húzva, ki van emelve és kattintható. Ha ráklikkelünk, akkor új ablak nyílik, amelyből többet megtudhatunk az adott NPC-ről (nem az eredeti quest ablakába kell becsúfolni az infót), sőt, ha kis szerencsénk van, akár a Location gombbal meg is tudhatjuk, merrefelé tartózkodik – ez az a dolog, amit a chat esetében már pozitívumként emlegettem. Persze itt is lesznek olyan játékosok, akik csak úgy végignyomogatták a quest szövegét, esetleg el sem olvasták (lelkük rajta), de legalább amikor meg kell tudni, mi hol van, kivel kell beszélni és miért, akkor jól jöhet az ilyesmi. Aprópó, quest – a hősies küldetésvonal általában igen sok részből áll, egy-egy rész teljesítésekor még folytatódhat tovább is a dolog, számomra nagyon izgalmasak és érdekesek voltak. Azonban léteznek olyan küldetések is, ahol magunk dönthetünk bizonyos opciók között, amelyek látszólag a küldetés teljesítésekor nem számítanak, azonban a későbbiekben igenis fontosak. Nem létezik jó, jobb vagy rosszabb megoldás – más és más események/ esetek/küldetések következhetnek be, ha így vagy amúgy döntünk, ez pedig offline játékoknál már bevált rendszer. Itt is nagyon szimpatikus, még akkor is, ha nem egyértelmű rögtön, mi történt. Ugyanígy a képernyőn az aktális feladatok nem takarják el a fél játékeret. Egy kicsit ott vannak, ha mondjuk megöltük a második farkast a 12-ből, aztán szép lassan elhalványodnak, magyarul amelyik küldetéssel nem foglalkozunk aktívan, az nincs mindig szem előtt. Igen elegáns és hatékony megoldás, jól átgondolták a ko-

reaiak. Persze aki azt akarja, hogy egy feladat mindig kint legyen, csak egyet kell klattyintania és úgy is lesz. Számomra nagyon szimpatikus, hogy a kampány, azaz a hős küldetés questjei másik tabon vannak, mint a „sima” küldetések. Az egyedüli, amivel gondom van, az a billentyűkiosztás – a „J” betűn van a quest. Meg lehet szokni, de oda lehetett volna figyelni, más játékokban mi a „sztenderd” – persze a Location segítségével kijelölt hely végig látható marad a radaron és a térképen is.

FIGYELJÜNK CSAK ODA MINDEN RÉSZLETRE!

Általában ez a felszólítás nagy rendezvények szervezésénél, rendezésénél, esetleg valamilyen művészeti alkotás vagy kreatív tevékenység elkészítésekor igaz. Ebben az esetben viszont egy játékról van szó, amely csak átvitt jelleggel „művészet”. Azt nem is kell részleteznünk, hogy az Aion világa él, mozog, lélegzik – persze a szokásos MMO-betegségeket leszámítva (át lehet a másikon menni, mintha ott sem lenne). Magam részéről még úszni nem sikerült a játékban, de mély vizet sem igen találtam még, általában minden vízfelület maximum a térdeimig ér – fogadjuk el, ez egy ilyen univerzum. Ami miatt mégis a vizet emlegetem, az egy olyan érdekesség, ami nagyon tetszett. Az Aion részletes „idle” animációval rendelkezik – ez azt jelenti, hogy amikor épp nem csinálunk a karakterünkkel semmit, akkor az nemcsak áll, mint a facövek, hanem nekiáll táncolni, mozogni, nézelődni, megfordulni – jópofa és nagyon támogatom a dolgot. Azonban tegnap a véletlen úgy hozta, hogy ezt a várakozást épp egy tóban térdig állva sikerült előadnom. Erre mit látok? A karakterem nem a szokásos „toporgást” kezdte el, hanem térdmagasságban megjelent a vízben egy kis hal és azt próbálta kézzel megfogni. Majd miután sikerült, igazi állatvédő és környezetkímélő élharcosként vissza is dobta. El tudom képzelni (bár tapasztala-

tom nincs róla), hogy más, eltérő környezeti viszonyok között más, érdekes és jópofa idle animációk jönnek majd elő, amelyekre csak azt mondhatom, hogy bravó, NCSoft! Ezt persze ugyanúgy mondhatom az emote-okra, amelyek talán a mezőny leggondosabban digitalizált és legjobban kitalált mozdulatsorai. Például ha le akarunk ülni, akkor nem ám csak úgy lekuporodik a karakter a földre (milyen az már egy ekkora hősnél), hanem előránt egy kissámlit a hátsó zsebéből és arra ül. Vagy ha le akar fektüdni, akkor egy elegáns felhökánapéra fekszik stb. Ebből is látszik, hogy igencsak odafigyeltek a részletekre – bár többeket zavartak a játékban található hangok, én eleve úgy játszottam minden MMO-val, hogy félórás ismerkedés után minden hangot kikapcsolok, hogy tudjak zenét hallgatni közben.

MINDENT ÖSSZEVETVE...

Az Aion szép és jó – rabul ejti az embert a sztori, a táj, az a figyelem, amivel minden részletre ügyeltek a koreai fejlesztők. A repülés ügyes találmány, főleg mivel inkább jutalom, mint skill. A playfieldek változatosak, ügyesen vannak megoldva, nem kell túl sokat utazgatni – az instance-ok elfogadhatóak, a PvP pedig izgalmas. (Talán csak egy-két logikai baki és a chatrendszer bajai, illetve a forradalmi fejlesztés hiánya az, ami miatt az értékelés olyan, amilyen.) Az Aion a műfaj legjobb tulajdonságait egyesíti anélkül, hogy feltalálná újra a spanyolviaszkot.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/aion

GameStar

GYU

Méltó versenytársa lehet a WoW-nak, de azt ne feledjük, hogy az már évek óta a piacon van.



HARDVERIGÉNY:

Pentium 4 2.8 GHz, AMD Athlon 2800
1 GB RAM, GeForce 6600, Radeon X1550, Hard Drive 30GB, DirectX 9.0c

- + élő, lélegző világ
- + reptiles lehetősége
- + PvPE
- rémes chatrendszer
- Killstealing lehetősége
- vajon elég lesz a high level content?

90

Néhány hónap múlva megmondom, igazam lett-e!

– Pedig testemet, lelkemet neked adtam



BATMAN: ARKHAM ASYLUM

KIADÓ Eidos/Warner **FEJLESZTŐ** Rocksteady **RÖVIDEN** Néhol lopakodós, néhol verekedős akció-kaland.

A Batman játék, amire mindig vártunk (csak nem tudtuk)

//mazur

BATMANT 1939 ÓTA újra és újra feltalálták – ez az állandó változás pedig sokakban teljesen összefonódott. A hatvanas évek Batman képregényein eluralkodott a detektívonal, majd érkezett hozzánk a bizarr humorral (és igen magas véralkoholszinttel) élvezhető tévés sorozat. A hetvenes évekre a Batman képregényeket is megfertőzte ez a tévés rettetet, majd mikor utóbbi bedőlött, kis híján vele veszett a képregény is. A nyolcvanas években érkezett Frank Miller, amikor Batman épp népszerűsége mélypontján volt és merészen újragondolva a Sötét Lovag imidzsét, újból a csúcsra repítette. A Batman-filmek sorsa hasonlóan viharos volt. Az első, Tim Burton által rendezett mozi ugyan minden szempontból sikeres volt, mégis, minden egyes folytatással sikerült újra és újra lelkiismeretesen alulmúlni – egészen Christopher Nolan két legutóbbi filmjéig. Ezt a meglehetősen elnagyolt áttekintést (mellyel tán egy életre el is ástam magam a kép-

regény- és filmrajongók előtt) azért tartottam fontosnak felskiccelni, mert mára a Batman-játékok történetében is lezárult egy szakasz. Mindegy, mi volt korábban, nem is fontos. Az *Arkham Asylum* minden idők legjobb Batman-játéka. Ez „a” Batman-játék. És bármennyire kellemes meglepetés volt hosszú évek kiábrándító szuperhősös játéka után a májusban érkezett *Wolverine*, Batman máris rávert egy utcahosszal. Évekig semmi, most pedig két ilyen játékot is kaptunk? A menny rogyott a fejünkre, én mondom.

EZ VICC, VAGY KOMOLY?

A játék kezdetén hosszasan kísérgetjük az arkham-szigeti elmeegógyintézetbe frissen „hazatért” Jokert, akit Batman végre visszajuttat jól megérdemelt helyére. Zöldhajú barátunk persze

csak azt várja, hogy lepörögjön a stáblista, és máris akcióba lendül. Kibukik, amit Batman már előre sejtett: a galád hagyta magát elkapni és az egész csak



csapda volt, egy Jokerhez méltó, grandiózus és elmebeteg részre. Joker átveszi az irányítást a diliház fölött és szabadjára engedti az ott őrzött rabokat – köztük jónéhány szupergonoszt is, akiket Batman hosszú és áldozatos munkával iktatott ki, hogy a derék adófizetők nyugodtan alhassanak.

Nagyjából ennyit elég is elárulni a sztoriról: a feladat hamar nyilvánvalóvá válik (újra el kell kapni Jokert), de hogy menet közben még milyen meglepetések érnek minket, azt inkább ne lőjük le. A játék forgatókönyvét Paul Dininek köszönhetjük, aki nem mellékesen a Batman: The Animated Series producere és írója volt, és néhány ott megkedvelt szinkronszí-

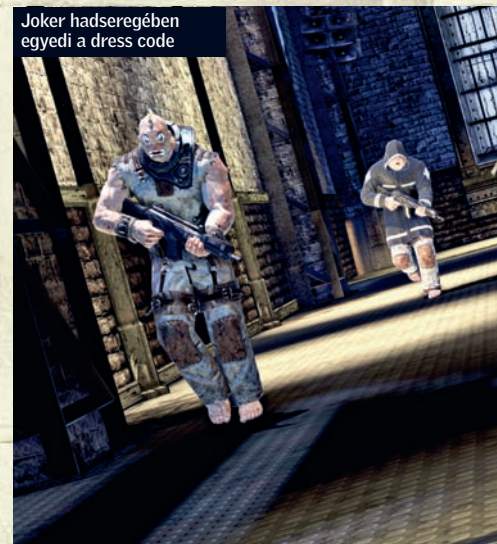
nészt is hozott magával a stábból (Kevin Conroy-t, Arleen Sorkint és a... valahonnan ismerős Mark Hamillt).

KÉSZ DILIHÁZ

A játék helyszíne tehát az Arkham-sziget, nevezetesen az ott található hatalmas orvosi komplexum. Hogy a játék mindvégig itt játszódik, némi klauszrofób érzéssel párosul – de ez ugyanannyira nem megy az élmény rovására, ahogy a sok tekintetben hasonló *BioShock* esetében sem. Az elmeegógyintézet szigete ugyanannyira zárt mikrokozmosz, mint ott Rapture vízalatti városa, a maga egyedi atmoszférájával. A *BioShock*hoz képest azonban a helyszíneket sikerült változatosabbá tenni, úgyhogy a gótikus hangulatú régi kúria, a fülledt botanikus kert, vagy a föld alatt kanyargó járatok mind-mind jellegzetesen egyedi élményt nyújtanak majd, és a játéktér pedig tökéletesen fel van építve. Szinte teljes egészében szabadon bejárható, és újra meg újra rá fogunk



Fussatok, bolondok!



Joker hadseregében egyedi a dress code

I'm... Tankman!

Ha Batmant még keményebb fából faragták volna...

VÉGIGJÁTSZÁS UTÁN VÁLIK ELÉRHETŐVÉ A PÁNCÉLOZOTT BATMANRUHA – bár sajnos sztori módban nem használható. Sebaj, mivel a játék teljes Games For Windows LIVE támogatást élvez, és így PC-n is akad némi multi... szerű élmény (konkrétan a különféle Challenge-ekben elért pontszámaink összehasonlítása a többiekével, kúszás felfelé a Leaderboardon...), ott azért jó hasznát vehetjük. A brutálisabb denevérijelmez ugyanis nem csak optikai tuningot jelent: szívósabbak is leszünk benne.



döbenni, hogy ennyire jól átgondolt pályadízájnnal nagyon régen találkozhatunk. Persze rábukkanunk olyan helyekre is, amelyekre aktuálisan rendelkezésre álló eszköztárunkkal képtelenség bejutni, de ami eleinte legyűrhetetlen akadálynak tűnik (például egy magasabban fekvő szellőzőrács), arra a későbbiekben szinte biztos, hogy kapunk megfelelő célszerszámot. (Például a Batclaw-t.)

A SÖTÉT LOVAG ODAVÁG

De természetesen nem üres termekben fogunk kalandozni, szellőzőrácsokra vadászva: Joker első dolga az volt, hogy kiengedje a foglyokat, majd viszonylag pontos instrukciókkal lássa el őket arra nézvést, hogy mit tegyenek, ha egy denevérijelmezbe bújít sötét alakkal találják szembe magukat. (Pl. verjék agyon?) A jó hír, hogy bár rengeteg ellenfélén át vezet az út,ők ritkább esetben vannak komolyabb fegyverekkel felszerelve. A rossz hír pedig, hogy mindvégig túl-erőben... kackac, szóval számbéli fölényben lesznek velünk szemben. Féltucat ellenfelet



KELLEMES MEGLEPETÉS VOLT A MÁJUS-BAN ÉRKEZETT WOLVERINE, DE BATMAN MÁRIS RÁVERT EGY UTCAHOSSZAL



Arkham sötét titkai...

Járj utána a dolgoknak!



A JÁTÉK SORÁN TÖBBSZÖR IS HALLHATJUK, hogy a hangosbemondó reklámozza az elmeegógyintézet hivatalos weboldalát. Ha ellátogatunk erre a címre (www.arkhamcare.com), ott meg is találjuk (még az intézet árlistájába is belekukkantathatunk). A legérdekesebb nyilván a jobb felső sarokban látható „Employee Login” gomb, de oda illetéktelenként nem könnyű bejutni... Gotham City információk weboldalán azonban (www.gothamcitymunicipal.com) érdemes elolvasni a vezető hírt, majd belekukkantani a kommentekbe: egy bizonyos Dr.WM meglepő dolgokat állít. Ha felhívásának eleget téve küldünk neki e-mailt, hamarosan válaszolni fog – és onnantól már nyakig benne leszünk mi is...

egyszerre laposra verni pusztá kézzel: minőségi időtöltés! És itt jön képbe a *Batman: Arkham Asylum* érdekes harcrendszere. Ha összevetjük, a *Wolverine* összecsapásainak savát-borsát a kíméletlen aprólékosággal ábrázolt transzírozás adta, és nagyon hamar térdig gázoltunk vérben-bélben. (Hiába no, ilyen egy kópé ez a Rozsomák!) Batman ezzel szemben nem öli meg ellenfeleit, mégis valószínűtlen. (Szemtől-szembe legalábbis tuti nem.) Semmi vilám-kaszabolás, vagy bonyolult kombók sora: Batman csak áll, és kimért mozdulatokkal, mázsás ütésekkel pofoz mindenkit jobb belátásra.

KÉT GOMB A HARC? MENNI FOG!

A *Batman: Arkham Asylum* harcrendszerre első látásra talán túlságosan is egyszerűnek tűnik, hiszen ha csak a közelharcot számítjuk, akkor a két legfontosabb eszközünk a támadás és az ellentámadás. Ahogy például az *Assassin's Creed* esetében, úgy itt is inkább a ritmuson van a hangsúly. A lényeg, hogy tökéletes ütemben támadjunk, egyetlen felesleges mozdulat nélkül.

Meg kell találni az ideális célpontot, lekeverni neki egy nagyot, ha pedig valaki éppen orvul hátba támadna minket – ezt vilámok (vagy miik) jelzik a delikvens fejé fölé –, azt időben hatástalanítsuk. (Ha valakinek ezek a bzz-bzz jelek túlságosan komikusak/comic-osak lennének, válassza inkább a hard fokozatot, ott ki van kapcsolva a segítség.)

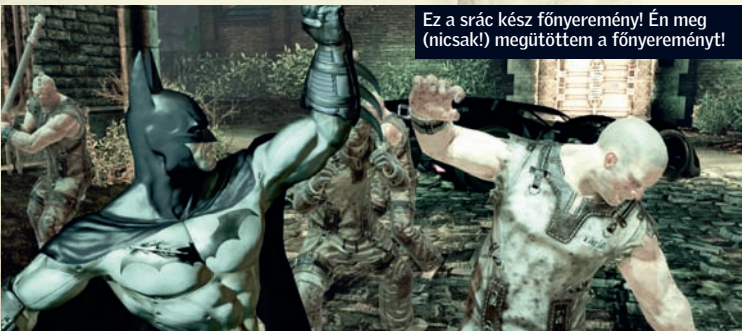
Ha nem tévesztünk célt, illetve nem hagyjuk, hogy találat érjen minket, akkor lassacskán kombót építünk: ez jó dolog, például mert a magasabb szorzó több XP-t, azaz tapasztalati pontot ér. Az XP-rendszer lényege, hogy amikor „szintet lépünk” akkor új, menet közben megnyíló fejlesztési lehetőségek közül választhatunk. Ezek egyike sem létfontosságú, de nagyban megkönnyítik életünket, illetve olyan új taktikai eszközöket adnak, melyek révén a nekünk leginkább testhezálló harcmodor irányában erősíthetjük karakterünket. Batman páncéltát például többszörösen is fejleszthetjük: ez kézenfekvő, és természetesen jól jöhet, de ha valaki becsületbeli ügyet csinál abból, hogy egyetlen karcolás nélkül ússza meg az összecsapásokat (nem könnyű, de megoldható), akkor át lehet ugrani. Sokkal



i A Batman: Arkham Asylum megjelenése sokat csúszott – emiatt néhány hónappal lekészte az első Batman-képregény megjelenésének (1939. május) 70. évfordulóját is. Bizsergető érzés elképzelni, ahogy az Eidos magukból kikelt PR-osai talán kukákat borogattak keserűségükben.



Oda írtam fel a jogaidat, gyorsan olvasd el



Ez a srác kész főnyeremény! Én meg (nicsak!) megütöttem a főnyereményt!



A jó Batman doktor sokkterápiával kezel



A börtönt Tim tervezte

érdekesebbek például a Batarang (denevér-bumeráng, azaz... deneráng) vagy a falra-földre sprickolható robbanó zselé fejlesztései: előbbit például távirányíthatjuk, egymás után több csávót lecsapva vele, később pedig figyelemelterelésre is használhatjuk (alapból ugyanis nem figyelnek fel rá). A robbantós cuccból pedig afféle „proximity mine”-t bővíthetünk, mely akkor robban, amikor a közelébe ér valami rosszarcú, de választható az is, hogy a töltetek egymástól függetlenül is felrobbantathatók legyenek (ez esetben kiválóan megfelel több ellenfél megzavarására is).

HOZZÁM NE ÉRJ, HALLOD?

Azért is fontosak a minél hosszabb, töretlen mozdulatsorok, mert így új támadási lehetőségek is megnyílnak előttünk: vannak

az extra támadások (például azok, melyeket külön, szintlépéskor kell megvásárolni), amiket csak 8x szorzó után aktiválhatók (bár ez a szám egy másik upgrade segítségével 5x-re is csökkenthető.) Fontos, hogy az ütés és az ellentámadás nem szakítja meg a kombólancot: összesen kilencféle módon tornázhathatjuk egyre magasabbra a szorzót. Beleszámít a vetődés, a „kábítás” (amikor köpenyünkkel suhintjük meg áldozatunkat), a földön fekvő ember teljes harc képtelenné tétele (azaz „takedown”), illetve külön upgrade után a Batarang és a Batclaw is, vagy a már említett két extra, az eldobás és az „instant takedown”. Sőt, a játék még azt is honorálja, ha egy kombóláncon belül minél változatosabban harcolunk, azaz a felsorolt kilencből minél többet vetünk be. Rengeteg plusz XP jár

Az árnyékból rárepülni valakire úgy, hogy az utolsó pillanatil sem sejt semmit: csodás érzés!

BATMAN CSAK ÁLL, ÉS KIMÉRT MOZDULATOKKAL, MÁZSÁS ÜTÉSEKKEL POFOZ MINDENKIT JOBB BELÁTÁSRA

ezért, úgyhogy megéri. Fegyvertelen ellenfelek esetén pancsolhatunk a jóban, csak ügyesen kell táncolnunk közöttük. Két ellenfél típus azonban bőven rászolgál majd némi őszinte, szívből jövő gyűlöletre: a késses arcok egyrészt alapból veszélyesebbek a többiekénél (fejük fölött a bzz-bzz pirosan villan fel, hogy ezt jelezze – kedves figyelmesség), másrészt nem lehet megütni őket „normál” támadásokkal, mert hártanak. Ez egyrészt megtöri a kombókat, másrészt büszkeségünket is sérti, úgyhogy a legbiztosabb, ha köpenyünkkel megsuhintjuk őket, amittől haha, összezavarodnak. A sokkolóval érkező arcok még idegesítőbbek, mert ha nem hátulról ütjük meg őket, az nem is nekik fáj, hanem nekünk. Tudomtudom, Newton harmadik törvénye meg minden, de akkor is.

VÍZKÖPÖKÖN ÜLDÖGÉLVE

Ez Batman klasszikus, „in ya face” megközelítése a világ dolgaihoz. A másik, teljesen eltérő aspektus a „predator-mód”, mely során a sötétből, lesből támadunk,

magaslati pontokról (például a belsőépítészeti dekorációs elemként is meghökkenően gyakran alkalmazott vízköpöről). Ez főleg löfegyveres ellenfelek esetében fontos, akikkel szemtől szemben nem sok esélyünk van – például mert lelőnek. Páncél ide vagy oda, Batmannek fáj, amikor golyószórával lövik az arcát, dühösen meg is hal tőle, ilyenkor jön tehát a lopakodó rész. Egyesével szedjük le mit sem sejtő ellenfeleinket, leválasztva őket a falakról, köpenyünket szárnyként kinyitva siklunk rájuk (egygyombos trükk ez is, akinek denevérjelet látunk a feje fölött, ahhoz szabad a légifolyosó). De legalább ennyire stílusos, amikor a vízköpöről fejfel lefelé lógva várjuk, amíg aláink ér valaki, hogy magasra rántsuk és elengedjük... Ezeket a kis mutatványokat nagyon hamar elsajátítja az ember, és meglepően kellemes, bizsergetően újszerű érzést adják a lopakodós játékmenetnek. Játékok terén ugyan nem vagyok pacifista, de mégis pozitív dolog, hogy meg sem öljük őket, így még inkább profinak érezzük



„Extra extrém” legénybúcsút ígértek, „extra extrém” legénybúcsút szállítottak



A-ha-ha-ha, stayin alive!

majd magunkat. Van Batman karakterében valami megnyerő morális fölületesség, hogy bár mindenki ki akar nyírni minket, mi úgy vágjuk haza az egész bagázst, hogy megalázó módon csak harcképtelenné tesszük őket... Valamiért ez nagyon tetszett nekem.

BATMAN, A DETEKTÍV

Van még egy harmadik arca is a játéknak, a „detektív-mód”, ami afféle nightvision-röntgen keverék. Ebben a nézetben számos (és néha kevésbé hasznos) információkat kapunk környezetünkről, például a falakon át is látjuk ellenfeleink röntgenképét (piros színnel kiemelve a különösen veszélyes, lőfegyveres tagokat). Látjuk a környezetet manipulálható részeit, a vízköpőket (melyek normál nézetben szinte teljesen beleolvadnak az árnyékba), a berobbanható falrészeket, a járatokat rejtő szellőzőrácsokat, és így tovább. (A kevésbé hasznos infók közé tartozik célpontjaink lelkiállapota – persze jó tudni, hogy leendő áldozatunk épp feszült-e vagy nyugodt, de sokra nem megyünk vele.) A játék bizonyos pontjain a detektívmodot nyomkövetésre is használjuk majd: ha szagot (ujjlenyomatot, DNS-mintát stb.) fogunk, fedélzeti számítógépünk vizuálisan is megjeleníti előttünk az általunk hajkurászott illető árulkodó nyomait.

DE MITŐL KÜLÖNLEGES?

Nagyjából felsoroltuk a játék érdekesebb aspektusait, de a *Batman* legnagyobb erőnye nem is a sok apró részlet, amelyek mindegyikéből süt az átgondoltság, hanem az egység, ahogyan ezek összeállnak. Itt is van jól ismert „rejtett ezt-azt keresgélő” minijáték: de az, hogy ezek a jó öreg Rébusz által elrejtett kis meglepik, amelyek megtalálását minden egyes alkalommal egy epés megjegyzéssel honorálja a főgonoszok eme (kérdő)jeles képviselője – priceless. Szintén fontos szempont, hogy ritka az olyan játék, ahol látszódik, hogy több szempontból is körüljárták, vajon miképp lehet eliminálni a játékos számára frusztráló élményeket. Nem tudunk például meghalni csak azért, mert túl magasról esünk le: földet érés előtt ugyanis Batman magától kinyitja denevérszárnyát. *Mert nem hülye.* Vagy ha egy Joker-féle nevetőgázal elárasztott helységbe pottyanunk, rövid időre lelassul az idő, és ha nem vagyunk egészen tompák, az utolsó pillanatban akár vakon is lőhetünk egy csákyát a fejünk fölé, hogy Batman kihúzza magát a bajból.

KÉP ÉS HANG

A grafika technikai oldalát nézve nincs sok mondanivalóm: az Unreal Engine 3 még mindig pofás. (És egy darabig az is ma-

rad.) Talán a PhysX támogatást érdemes kiemelni: újabb NVIDIA kártyákkal a játék látványosabb robbanásokat, élethűbb textil- és papírmozgásokat, üvegtöréseket produkál: semmi korszakalkotó, de összehátasában valóban ad némi pluszt. (A „papírmozgás” full hülyeségnek hangzik, csupán arról van szó, hogy bunyó közben a földön szétszórott papírlapok szépen repkednek körülöttünk.) Ha már NVIDIA: természetesen a cég 3D-s „csudaszemüvege” (előző számunk óta kódneve „Roy Orbison cameo kít”) is használható a játékhoz, így ha valaki rendelkezik egy efféle csecsebecsével (és persze hozzá még egy 120 Hz-es monitorral is...), annak mehet a habzsi-dózs. Én a magam részéről mondjuk öt percig lelkesedtem a lehetőségért, mert először valóban megdöbbenő az élmény – később azonban már inkább csak zavart és a fejem is megfájdult tőle. (Persze nem kizárt, hogy bennem van a hiba.) (A fejemben.)

A grafika művészi aspektusát figyelembe véve sokkal több taglalnivaló lenne – csak hát minek ezt tovább ragozni? A részletgazdagság és a hangulat egészen kivételes. Hogy pedig a hangokról is essen szó, a zenei aláfestés pont megfelelő, a szinkronhangok pedig egyenesen zseniálisak. A már említett Mark Hamill (honnán is ismerős...) Joker szerepében nagyszerű alakítást nyújt – bár az is igaz, hogy egy efféle karakter megformálása szinte jutalomjáték.

TITEKÉP MEGVETT KILÓRA AZ EIDOS, UGYE?

Nem, nem. Akad persze néhány kellemetlen apróság, amit észrevesz az ember: ilyenek a kissé sovánka bosszarcok, melyek néha érthetetlenül ötletlennek tűnnek. Kicsit lehet sajnálni azt is, hogy mivel végigjátás után még maradhatunk körülnézni és felfedezni minden zeg-zugot, összeszedni Rébusz elrejtett csecsebecséit, utána már semmi indítatásunk sem lesz, hogy újakezdjük a játékot – szerencsére mire addig eljutunk, hosszú-hosszú órák telnek el. Multi híján a különféle Challenge-szobákkal kell beérmünk, ahol különféle

minijátékokban kell versenyeznünk cimboráink (pontoszáma) ellen – új DLC-k elvileg lesznek, de ki tudja, hozzánk ezek közül mi jut majd el. És még egy negatívum: a detektívmod annyira hatékony, hogy az ember néha csak kénytelen-kelletlen vált vissza normál nézetbe – közben pedig inkább nézi kékes-monokrómban a világot, lemaradva a rengeteg részletszépségről. Hogy ez a néhány apróság mennyire zavaró, döntse el mindenki maga. Számunkra vajmi keveset vont le a *Batman: Arkham Asylum* érdemeiből, úgyhogy mindenkinek csak ajánlani tudom – az év (eddig) legjobb játékát tisztelhetjük benne. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/batman-arkham-asyllum

GameStar

MAZUR

Sokáig fogunk hivatkozni rá, mint követendő példára: így kell egy licenccel bánni!



HARDVERICÉNY:

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

- ⊕ kiváló harcrendszer
- ⊕ egyedi hangulat és atmoszféra
- ⊕ gazdag, változatos játékmenet
- ⊕ a legtokéletesebb Batman-filing
- ⊖ a játék egészéhez képest gyenge bosszarcok

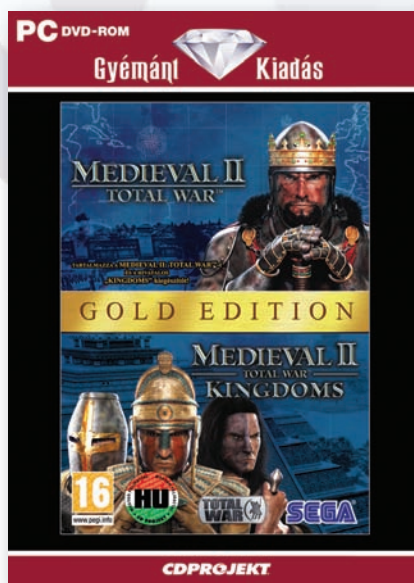
94

Az utolsó részletig átgondolt, szinte tökéletes alkotás.

A legendák sorozata újabb címekkel bővült!



AJÁNLOTT
FOGYASZTÓI ÁR
5490 Ft
CD PROJEKT



Megjelenés szeptember 18.

www.gyemantkiadas.hu

MINI NINJAS



KIADÓ Eidos **FEJLESZTŐ** i0 interactive **RÖVIDEN** Apró természetű harcművészekkel kell visszaállítanunk a világ egyensúlyát

Ezek a nindzsák begurulnak, ha felcsendül a Big in Japan!

//Mayer

A NINDZSÁK KÜLÖNLEGES helyet foglalnak el szívemben, gyermekkoromból számos olyan pillanatot fel tudnék hozni, amelyekben az arcukat eltakaró, sötét színekben öltözködő harcművészek fontos szerepet tölthettek be. Ott van például a kedvenc *G.I. Joe*-s kobra katonám, *Storm Shadow*, vagy éppen Michael Dudikoff. Aztán elém nyomták a *Mini Ninjas*-t. Most komolyan, a merényletek és rejtőzködés nagymesterei apró természetű kis aranyos izékként, akik japán szavakat üvöltöttek cukki hangon?! Hát persze, hogy látnom kellett, mi sült ki ebből a kissé hihetetlenül hangzó kompozícióból.

ARANYOSAK, DE VESZEDELMESEK

Rögtön leszögezném tehát, hogyha nem derült volna esetleg ki a fenti

mondatból: a *Mini Ninjas* egy rajzfilmszerű kedves kis kalandjáték, amelyben a Távol-Kelet jellegzetes harcosai szerepelnek aprócska méretű kiadásban, így aki vért és akciót vár, az inkább kótorja elő a *Prince of Persia Warrior Within*-t. Ha viszont valami egyszerű játékkal szeretnétek kikapcsolódni néhány órán keresztül, akkor a *Mini Ninjas* bátran ajánlható nektek. A történet szerint egy mágikus képességekkel felszerelt samuráj hadúr visszatér a sírjából, és az erdő állataiból saját seveget varázsol magának. Azt már nem tudni, miért, mert a világuralom és egyéb zarnoki terv nem is kerül szóba, a hadúr alárendeltjei csak járják a vidéket, zaklatják a falusiakat és még több állatot ejtenek fogságba. Komolyan, semmi más nem derül ki, de ez éppen

elég ahhoz, hogy ne fájdjuljon meg a fejünk felesleges fordulatoktól és több szálon futó cselekménytől. Adott tehát a gonosz erő, amelyet a jó bőrbe bújva le kell győznünk. Ez a jó pedig nem más, mint Hiro, a kis nindzsa.

HIRO A HŐSÖKBŐL NINDZSÁNAK ÁLLT

Főhősünk nem is akármilyen nindzsa, legalábbis ezt mondogatja a mestere lépten-nyomon. Szerencsére nem épít a kis Hiro köré morpheusi kiválasztottakról szóló legendákat, csak szimplán mondja, hogy mi nagyon különleges nindzsanebulók vagyunk ám. Később fény derül arra, hogy mindennek az az oka, hogy Hiro az egyetlen, aki képes a mágiahasználatra. A játék elején szokásos módon szánkba rágják,

hogy miképp is kell mozognunk és hadonásznunk kardunkkal, és hogyan tudjuk használni azokat a bizonyos mágikus nindzsatechnikákat. Lesz itt minden, kérem szépen, amit máshol már láttunk eleget. Platformoldalon van falon futás, szűk helyen felfelé ugrálás, és egyéb akrobatikus mozdulatok. Fűben is rejtőzködhetünk és gyilkolhatunk lesből is, de van lehetőség tömeges mészárlásra is. Igazság szerint semmi újat nem kapunk, de legalább ismerősek lesznek a helyzetek. Miután elsajátítottuk a fő mozdulatokat, a kis nindzsafalu kapuja kinyílik előttünk, hogy megkezdhesük kalandunkat a világ megmentéséért. Innentől kezdve járhatjuk a japán vidéket, kisebb falvakat tisztítunk meg a zombiszamurájoktól, majd kipucoljuk a gonoszok erődtímeit, ahol természetesen



A játékban van szerelmi szál is: Hirónak tetszik a fuvalás nindzsa, Suzume viszont a lány elhatározta, hogy nem kezd fiúkkal. Szomorú történet ez.

ÉREZHETŐEN A CASUAL KÖZÖNSÉGET CÉLOZTÁK BE A MINI NINJAS FEJLESZTÉSÉNÉL, DE ERRŐL A KÉPEK IS ÁRULKODNAK

bossfightok is várnak ránk, mert hát kel- lenek a nehezebb ellenfelek is. Nem áru- lok el nagy titkot, mikor azt mondom, hogy érezhetően a casual közönséget cé- lozták be a *Mini Ninjas* fejlesztésénél, de erről a képek is árulkodnak. Hiszen a Mi- ni Ninjas kinézete színes, kedves és vidám, nem úgy, mint a *Gears of War*, ami barna és rozsdás. Eleinte tetszetős is ez a dizájn, azonban néhány óra játék után kissé unal- massá válik a recept. A vidéki kaland- zás legtöbb esetben éppen ugyanúgy néz ki, csupán néha este van, néha pedig nap- lamente, de a fák, a bokrok és az elvéve megtalált faházikók mind-mind ugyanúgy néznek ki. Szerencsére amikor sikerül be- jutnunk egy-egy erődítménybe, változnak a dolgok, és az erdő helyett ódon falak vesznek körül minket, azonban valahogy a *Super Mario Brothers*ben is több változa- tasságot éreztem két vár között.

SHUN! SHUN! SHUN!

De tegyük csak egy kicsit félre a pályá- kat, szinte biztos vagyok benne, hogy azok senkit nem fognak megmozgatni. Beszél- jünk inkább a játékmenetről, mert az iga- zán szórakoztatóra sikeredett. Már rögt- ön a kalandok elején lehetőségünk lesz

előhívni egyik nindzsakollégánkat, hogy különleges képességeit kihasználva jus- sunk túl az akadályokon. Idővel több má- sik nindzsatársat is kiszabadíthatunk, így az ő különleges képességüket is bevet- hetjük a harcok alatt. Összesen 5 harcos- társ tarthat velünk, akiket kedvünkre húz- hatunk elő, amikor a zombi-szamurajokat kaszaboljuk. Hiro az alapnindzsa, aki ugyebár képes a különböző mágikus cse- lekedetekre, ezekből pedig nem is kevés áll majd rendelkezésünkre a játék folya- mán, ráadásul a nagyon különleges táma- dása az, hogy egyszerre akár 3 ellenfe- let is ki tud egyszerre egyetlen suhintással iktatni. Mellette ott van Futo, a nagyda- rab nindzsa. Őt kapjuk meg rögtön az ele- jén; a természeténél fogva a nagydarab ellen- felek kiiktatására érdemes őt használni. Aztán vannak még mások is, de én iga- zából csak Shunt alkalmaztam, aki képes íjat használni és gerillamódra irtani az el- lent. A nindzsák egyedi keverésével min- denki a saját kis harcmódorát használhat- ja a játék során. Van kifejezetten közelhar- ci nindzsa, lándzsás nindzsa és fuvalózó nindzsa is, aki képes megbolondítani egy- két Balázs Pali-dallal az ellenséget, hogy aztán egyetlen suhintással végük szakad-

jon az életüknek. Őket szinte nem is hasz- náltam, mert nekem bőven elég élvezet volt az, amikor a háztetőkön rejtőzködve szórtam a gonoszokat nyilaimmal, majd a fennmaradókat kiiktattam egy jó erős mágikus villámcsapással. Arról gőzöm nincs, hogy vajon ha a többieket is beve- tem, akkor egyszerűbb lett volna-e a dol- gom, de így legalább jól szórakoztam és ez a fontos.

NEHÉZ A VÁLASZTÁS

Igazából nem csak az én lustaságomnak volt köszönhető, hogy csak néhány mági- át és nindzsát alkalmaztam a kalandok so- rán. Váltogatni az egyes nindzsák között csupán egy gombnyomás, de egy kaoti- kus harc közepén ezt menedzselni már ki- csit sok lett volna, így maradtam a bevált két harcos közti ugrálásnál. A varázslatok- nál viszont más a helyzet. Egyetlen gomb- nyomással elő lehet hozni a mágia-eszkö- ztárat, majd kiválaszthatjuk, hogy melyiket szeretnénk majd használni. Ezután a kivá- lasztott varázslat megjelenik az alsó sa- rokban, így azt egy másik gombbal tud- juk aktiválni. Igen ám, csak hogy az eszkö- ztárba mindössze 5 mágia fér el, és 10-nél is több varázslat van összesen a játé- kban. Késsé frusztrálóra sikeredett, hogy először egy elrejtett menüből kell feltöl- teni a mágia-eszköztárunkat, majd on- nan kiválasztani menet közben, hogy az- tán egy másik gombbal aktiválhassuk azt. Az tény, hogy az ember remekül összevá-

logathatja magának a kedvenc képessé- geit, de ez így kicsit túl bonyolultul sike- redett. A játék gyöngeségeihez tartoznak még a bossküzdelmek. Egyrészt nehéz rá- jönni, hogy most mi a jó fenét is kell csinál- ni a hatalmas főellenfelekkel – hiába tanul- mányozzuk a mozdulataikat, nem érünk ve- lük semmit. A titok nyitja az, hogy jökor kell lenni jó helyen. Ez elég elszomorító, rá- adásul ha éppen egy ilyen helyzetbe kerü- lünk, csupán a képernyőn megjelenő gomb- bokat kell lenyomnunk ahhoz, hogy egy si- keres vágást vigyünk be. Ez még működik az olyan filmszerű játékokban, mint a *WET*, de könyörgöm, ide minnek kellett ezeket a jeleneteket beerőltetni? Szerencsére nem csupán bosszarcokból áll a játék, így a fő ellenfelek kicsinálása után megint jönnek a jó öreg kalandozós részek, ahol bejárhat- juk a vidéket, gyűjtögethetjük a fellelhető tárgyakat és jól szórakozunk. Aztán megint jön egy erődítmény, aminek a végén egy újabb frusztráló boss következik. Mindezek ellenére a *Mini Ninjas* egy jól sikerült já- ték. Csöppet gyerekesnek tűnik a grafiká- ja, de számomra inkább kellemes, semmint idegesítő. A karakterek szerethetőek, és a néhol leejtett japán beszólások is aranyo- sak. Mindemellett a harcrendszere is annyi- ra sokféle, hogy bárki megtalálhatja benne a saját stílusát, és szerencsére a pályák ki- alakítása is sokféle támadásnak ad lehetősé- get. Persze nem mondanám, hogy meg- váltja a világot, de egy szórakoztató játék ez, és hát ezzel meg is teszi a célját. **GS**

Feltartom a bal lábam, mert az jó



Fúj, mondtam, hogy munka- helyen ne egyél bablevest



Megütöm a fát, erre a földből nőnek ki a cseresznyék... Lehet, hogy túl sok volt a bélyeg?



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/mininijas

GameStar

MAYER

Szórakoztató kaland- játék, amely két komo- lyabb cím között ideális kikapcsolódást nyújt.



HARDVERIGÉNY:

P4 3.2 gigahertz, 128 MB VGA, 512 MB RAM, 5 GB szabad hely

- + sok egyedi nindzsa
- + választható harcmódor
- + rengeteg gyűjtenivaló
- kevés különböző ellenfél
- frusztráló bosszarcok
- egy sémára építő pályák

77

Ne tévesszen meg senkit sem a méret!



F.E.A.R. 2: REBORN

KIADÓ Sega **FEJLESZTŐ** Monolith **RÖVIDEN** Letölthető, de nem ingyenes kiegészítő a F.E.A.R. 2-höz. A korábbi ingyenes után a Monolith talán úgy érzi, átvághatja a vásárlókat, akik a 4 GB méret láttán úgy érzik, jó üzletet kötnek?

Ha nem bírjátok ki jól bevált zöldségeseteknél Almavásárlás nélkül, akkor örülni fogtok az új F.E.A.R. 2-kiegészítőnek

//Flatline

A Z A HELYZET, hogy a F.E.A.R. 2-tesztünk után épp itt az ideje, hogy némi rosszat is szóljunk róla, úgyhogy most éppen ezt ellensúlyozva szépen le fogom húzni a *Reborn*t, főleg azért, mert nem éri meg a pénzt, amit kérnek érte. Most, hogy jó tömören meg is fogalmaztam, amit tudnotok kell róla, szinte felesleges is folytatni, de azért még muszáj lesz, mert mazur furán nézne, ha lényegre törően, szép, nagy képekkel kitöltve a helyet adnám le a cikket. Felbőszíteni meg nem akarom,

mert annak sosincs jó vége és prédaként hajít ki az ablakon, hiányzó gerincoszloppal, lassított felvételen röhögve agóniámon. (Csak próbáltam életképet kiragadni a *Reborn* egy átlagos percéből, mazur kezesebárány, ha kap elég Almát...)

KLÓNOK TÁMADÁSA

Az első epizódja a játéknak még óriási durranás volt, a monolithos srácok nem is tudták, mekkora jóságot eskábálnak össze. Jó volt a gyümölcs nevű kislány is, akitől lehetett parázni összevissza, mint a cukros bácsitól, csak épp itt fordított volt a szitu. A *Max Payne*-féle bullet time addig nemigen szerepelt FPS-játékokban, így mindenki azonnal rácuppant a monitorokra izzadó tenyérrel, hogy bezony játszani akar vele. A nem várt siker meg is lett, majd innentől kezdve kicsit lejtmenet indult a széria életében. A kiegészítőhegyek

után lassacskán megérkezett a viszontagságos születésű második rész is, miközben ugyanazon motorral szerelve a *Condemned* két epizódjával próbálkoztak. Szerettük, de inkább az emlékeink javították fel a játékményt és a lassacskán már idejétmúlt motor és nagyszerű MI éppcsak hogy feledtettenélünk, hogy középszerű játékot kapunk, sokadik rókabőrként. A *Reborn* pedig már egyértelmű jele, hogy újítások nélkül nehéz lesz a felszínen maradnia a Monolith hajójának. A második epizód történetének végén ugyan mindenki feje felett megjelent a kérdőjel, hogy továbbra sem értjük pontosan, mi is történik Paxton Fettel, meg Őszibarack Almánk miképpen is savanyodott gyermekkorában aszalt szilvává, de ez nem gond, mert a *Reborn*ban sem kapunk választ semmire. Tulajdonképpen a *Reborn* előtti kiegészítő csak pár multiplayer



– Ott a sarokban mintha lenne egy pók – Odavilágítottok...

Asszem, ez nem volt túl jó búvóhely



Központ, mi az hogy „ebből a modelltől költségsökkentés miatt kimaradt a léghondí?”



Ezen a csonton csak nem veszünk össze, cimborá!

LE LESZ HÚZVA A REBORN, FŐLEG AZÉRT, MERT NEM ÉRI MEG A PÉNZT, AMIT KERNEK ÉRTE

módot és a multis bullet time-ot tette lehetővé, míg a *Reborn* végre legalább egy fullos kampány. Egy kampány, amit akár csukott szemmel, a barátjátok fülét harapdálva, csak a WASD-t használva is lenyomtok két óra alatt. Úgy vélem, még Xbox Live-on sem lenne arcom ezért pénzt elkérni, nem-hogy STEAMEN PC-seknek kiegészítőként. Lassacskán végre kezdik az emberek észrevenni, hogy a DLC-k nem mindig a „de lehúzás cucc” kategóriába tartoznak, aztán mindig jön egy ilyen lolmány, amikor az ember keresi-keresi, hogy miért is ad ki pénzt, de aztán rájön, hogy nincs átverés a dologban, egyszerűen csak maga a DLC-átverés és kész.

SZÓVAL AKKOR KLÓNOK MÉG EGYSZER

Most nem a szokásos főhős muksót kell irányítani, hanem Paxton nagyon erős koncentrációval (valszeg a kettőt nyom-egyvet szorít elvet követve a wc-n, gyönyöző homlokkal) kirángította Foxtrot813 nevű katonát társai köréből, azaz már nem a központi MI

irányítja, hanem mi. Ettől még nem leszünk ugyanolyan gyengék, mint amiket addig lőttünk, hanem megkapjuk ugyanazokat a szuperképességeket, amit korábban. Lassítás, sokféle fegyver (amelyek között természetesen nincsen új, csak a régiakat használhatjuk) és minden, ami kell ahhoz, hogy A pontból B-be juthassunk zökkenőmentesen, vérben úszva. Még a textúrák és modellek is ugyanazok, mint amiket a *F.E.A.R. 2*-ben használtak, de ez logikus is, hisz nehogy már sokat kelljen letöltenie a júzerek, amennyiben van akkora sügér, hogy megveszi a kiegészítőt. Az elv ugyanaz maradt, mint a korábbi játékokban, hantelni kell, mint a japán lányoknak Robbie Williams-koncerten az előrejutásért. Folyosók, félig befejezett irodaépületek, csatornák, szellőzők, liftek, hallok, no és persze minden irányban repülő ellenfél katonák, akiket az MI-je, ha lehet, még jobb, mint amire emlékeztem. Hiába no, kinőtte már magát az MI annyira, hogy valóban szórakoztató ellenfél váljon belőle, nem pedig a végleteleg kiszámítható három




A játék az Xbox Live Arcade rendszerben 800 MS pontot kóstál, tehát egy átlagos XBLA címmel (1200 MS) olcsóbb. Még mindig nem tettük túl



másodpercenként ugyanazon a helyen kikandikáló kétbites szőke katona. Ha valamire jó ez a DLC, akkor az az, hogy elűssük az időt kicsit addig, míg a következő epizód megérkezik a játékából, ami már hozzá is ad a sötét, szimpatikus sztorihoz. Persze ez is csak akkor adott, ha annyira rajongó valaki, hogy a hűtőig a szobájából nem tud kimenni anélkül, hogy ne bújna a falhoz kinézni az előszobába, nincs-e ott véletlen 3-4 katona. Fogjátok fel úgy, mint pár jól összerakott pályát, mindennemű sztorialakulás nélkül. El lehet lenni vele, főleg a félredölt épületes pályarész sikerült nagyon jóra, ahol már-már az volt az érzésem, hogy azt sem tudom, merre van a lefele és az előre – olyasmi volt, mint régen VFX1-es sisakban FPS-t játszani.

KÉREK EGY ALMÁT?

Nem kérsz. Ha kapok egy olyan levelet is, hogy brühühüüü, Flat, megvettem a játékot, mert nem olvastam végig a cikket és most már bánom, mert nem jó, akkor fogom az óriási malteros lapátomat és azzal kólintok fejbe mindenkit. Ha a haverod megvette, akkor azért próbáld ki, vagy amennyiben épp párszáz MS-pontod maradt Live-on és már nem tudod mire költeni, plusz az összes mass effectes, letölthető pénzbe kerülő sálád, sapkád-cipőd megvan az avatárod öltöztetésére. 

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/fear-2-reborn

GameStar

FLATLINE

Még a Half-Life 2: Episode One is háromszor ilyen hosszú volt...



HARDVERIGÉNY:

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

-  Alma
-  jó MI
-  rövid
-  tényleg rövid!
-  már vége is

56

Ígérem, nem lesz több almás poén egy ideig. De attól még szeretjük a kislányokat, na, főleg, ha félosek



SECTION 8

KIADÓ South Peak **FEJLESZTŐ** TimeGate Studios **RÖVIDEN** A TimeGate Studios legújabb játéka azonban messze nem az aminek látszik. Alapvetően multiplayerre kihegyezett alkotásról beszélhetünk, amiből nem hagyták ki a single részt sem.

Első látásra a Section 8 egy sima FPS-nek tűnik, sablonos sztorival, és gagy MI-vel.

//Gulius



Azt hiszik ezek, hogy megőrültem mert felvettem ezt a ruhát?

A SECTION 8-AT elindítva azonnal elfogott a viszolygás. A bevezető animáció fájdalmasan sablonos volt, de legalább szép. A kőkemény elit alakulat egyik harcosaként indulunk harcba, mert New Madrid bolygóján valami csúnya dolog történt. Az eligazítás után viszont egy igen hangulatos landolás következett, ámbar ilyet is láttunk már, most éppen a *Halo 3 ODST* koppintásának tűnt. A *Halo*-játékokra a *Section 8* amúgy is hajaz egy kicsit, mert bár itt nem egyedül indulunk harcba, de körülbelül Master Chief-szerű mindenki a szakaszban. Mivel alapvetően multis

mókaról van szó, így a single rész gyakorlatilag egy nagyon hosszú tutorial, csak sajnos egy kicsit unalmas.

NÉZZ RÁM, SOHA NEM LESZEK EZREDES

Azért egy misét megér az egyjátékos rész is, bár azt előre le kell szögez-nem, hogy aki csak magában tolja, annak nem a *Section 8* lesz a kedvenc játéka. A küldetések között ugyan mindig van egy átvezető, amiből meg tudhatjuk, hogy miért is nem mehetünk eltávra, és általában elő is lép-tetnek minket, valamint bemutatkoznak az új társaink. Leírva jól hangzik, de valahogy nem igazán működik ez a rész. Dicséretes az igyekezet, hogy mindenkinek tetsző játékot dobjanak piacra, de sajnos eleve kudarcra ítéltetett. A sztori laposságát még meg is bocsátaná az ember, ha mondjuk a játékmotort hibátlan lenne. Az egyjátékos missziókat tolva azonban hamar feltűnik, hogy a készítők ezeket csak amolyan gyakorlásnak szánták, és olyan csacskaságokkal, mint például mesterséges intelligencia, nem nagyon törődtek. Embereink elképesztően ostobák, és sajnos ugyanez elmondható az ellenfelekről is. Nyílt terepen még nem annyira gáz a helyzet, de a kedvenc szitum, amikor valami épületbe belépve, társaink és az ellenfél katonái

3 méterről sorozzák egymást mozdatlanul. Szerencsére leginkább a szabad ég alatt küzdünk majd, és itt valahogy jobban működik az MI. Embereink ügyesen használják a fegyvereket, a *Tribes*-ből ismerős jetpacket, és még gyógyítanak is rajtunk néha. A harc amúgy meglehetősen kemény, fegyvereink meglepően gyengék, és mivel az ellenfél is előszeretettel ugrádozik a jetpackkel, ember legyen a talpán, aki nem kap néha idegrohamot. Hagyjuk is a single részt, mert a *Section 8* igazi ereje a multiban van.

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

A *Section 8* multiplayer része igen komplex. Elsőre amolyan *Counter Strike*-utánezatnak tűnhet, de igazából több játékból is átemelték a jól működő mechanizmusokat a TimeGate jómunkásemberei. A legnagyobb újítás talán, hogy a *Section 8*-ban nem meghatározott helyen respawolunk, hanem elhalálozás után ismét a levegőből érkezünk a pályára. Gyakorlatilag oda szállhatunk le, ahová csak akarunk, viszont nem árt figyelembe venni, hogy zuhanás közben nagyszerű célpontja lehetünk az ellenséges légvédelemnek. Igen, ilyesmi is van, sőt ezerféle hasznos cuccot vásárolhatunk. A rakéta és minigun torony mellett akár tankot is kérhetünk a központtól, de nem hiány





Amennyivel nagyobb vagy te, annyival vagyok én kisebb



A kék fény azt jelenti, hogy neki-mehetünk a bolygónak, ha akarunk

AZ IRÁNYÍTÁS ALAPVETŐEN RENDBEN VAN, A CÉLZÁS NEM ANNYIRA NEHÉZ

zik a csatamech sem. Ezeket szinte kötelező jelleggel kell használni, mert nélkülük meg vagyunk löve. A pályák hatalmasak, így jól jön az überpáncél beépített tuningja, amelynek segítségével sima sprintből még gyorsabb tempóba válthatunk, ha esetleg a pálya másik végén lévő cimbi bajba került volna. Hogy miért hagyunk ott a havert hátul, egymagában? Azért, kérem, mert bár a feladatok nagy része ismerősnek tűnhet mindenki számára, aki valaha is játszott multis játékkal, a TimeGate ide is beépített egy extra csavart. Legyen mondjuk egy pálya, ahol van három fontos stratégiai pont. Ezeket ugyebár nem árt elfoglalni. Nos, a *Section 8*-ban nem feltétlenül. Egyet azért nem árt megszerezni, de utána a játék véletlenszerűen generált missziókat generál. Például a kelendőképpen megerősített bázisunkra el kell kísérni egy konvojt a térkép széléről. Egy VIP személyiség hajója lezuhant, azonnal mentésre van szükség, és hasonlók. Amennyiben a saját küldetéseinket sikerrel megoldjuk, és esetleg marad arra is időnk, hogy az ellenfél levesébe beleköpjünk, a meccs megnyerhető az összes cél elfoglalása nélkül is. Pompás ötlet, és jól is működik. Talán az eddigiekből nem derült ki világosan, de a *Section 8* erősen csapatorientált játék. Aki csak a deathmatch miatt szeret multizni, az itt nem találja meg a számítását több okból sem. Elsősorban a fent említett komplex pályák miatt, másrészt pedig a felszerelés-

sek, és fegyverek működési elve miatt. A *Section 8* ugyanis itt is mer újat hozni. A *Haló*ból ismerős pajzs természetesen itt is megtalálható, de nem pont ugyanúgy. A pajzs ugyanis csak a meszebből kilőtt golyók, rakéták ellen véd. Közvetlen közelről leadott fejlődés simán átcsusszan rajta, és ha nem figyelünk oda, bizony sok kellemetlenség ér minket. Felszerelésünk alapján azt gondolhatnánk, hogy itt is mindenkinek fix helye, feladata van. A *Section 8* ugyanis ellát minket alapcsomagokkal, mint például a mérnök, aki aknákat dobál, a support, aki a páncélatot javítja menet közben, a mesterlövész, aki suttymban fejbe lő stb. Mivel azonban ezek az alapcsomagok variálhatóak, a *Section 8*-ban hihetetlenül változatos csapatot lehet alkotni, és muszáj is. El kell dönteni, ki lesz az, aki közelharcra szakosodik, és neki olyan páncélt kell összerakni, amely képes elnyelni a shotgun lövedékeit is. A mesterlövész viszont koncentráljon inkább a gyorsan regenerálódó pajzsokra. A páncéllemezek és a pajzsok mellett egy rakat passzív kütyüt is magunkra aggathatunk. Extra erős töltény, gyorsabb futást biztosító tuning, automata javítórendszer, és hasonlók. Minden bizonnyal itt is lesznek majd jól bevált csomagok, de a *Section 8* nem az a játék, amelyet pár óra alatt ki lehetne ismerni. A multiplayer rész nagyon eltalált, viszont komplexitása miatt nem az a fajta cucc, amivel az ember lenyom pár meccset a busz indulása előtt. Va-

i A *Section 8*-ben lehetőség van a konzolok divatos „auto aim” használatára. Az ellenfélre zoomolva, pár másodperc minden lövésünk talál, akkor is, ha a pimasz kiugrana a képernyőből a jetpack segítségével. Ezt a képességet tuningolni is lehet, igaz, a páncélat, vagy a pajzsok kárára.

HULL, CSAK HULL REÁM

Ezüst eső



A SECTION 8 EGYIK LEGJOBB ÖTLETE TALÁN A RESPAWN ÁTÉRTELMEZÉSE.

Elhalálozás esetén nem a már elfoglalt bázisok egyikén jelenünk meg, hanem az orbitális pályán keringő csatahajóról dobnak le minket újra. Ilyenkor irányítani is tudjuk magunkat, így oda is érkezhetünk, ahol senki nem számít ránk, teszamezt egy ellenséges konvoj közepébe, vagy akár egy magára hagyott bázisra. Földet érés előtt nem árt fékezni egy kicsit, ilyenkor még precízebben tudjuk irányítani zuhanásunkat, és megoldható az is, hogy pont egy pimasz mesterlövész háttára csattanjunk.

lőszíni leg létrejön majd egy fanatikus közösség, akik ismerik a játék minden csínját-bínját, viszont a nem hardcore gamerek minden bizonnyal elborzadnak majd.

AZ A SZÉP ZÖLD GYEP

Manapság már nem elég, ha egy játék formabontó ötlettel áll elő, hiszen a nagy fogást megfelelően kell találni is. A *Section 8* ilyen szempontból jelesre vizsgázik, köszönhetően az *Unreal 3* motor hajtotta grafikának, és a jól eltalált hanghatásoknak. A pályák legtöbbje igazán grandiózus, az épületek monumentálisak, jól kidolgozottak. A környező vidékre már nem fordítottak túl sok gondot a készítőik, elég sokszor előfordul, hogy amíg egyik fontos helyszínről a másikra vágatunk, semmi látnivaló nem akad. Ez mondjuk nem annyira zavaró, első látásra nagyon kopárnak tűnhet a pálya. A speciális effektek kellőképpen látványosak, a karaktereken szépen villózik a pajzs, a golyók törmelékét szórva csapódnak a falba, és a fegyverek is nagyon vadul néznek ki. A robbanások már nem annyira hatásosak, még a rakétavető lövedéke is inkább csak pukkan egyet, nagy, színpompás lángokra ne számítsunk. A hangok terén felemás a helyzet, mert például némelyik fegyver nagyon jól szól, de például a páncél zörömbölése szerintem neveltes, tuti konzervdobozokat ütögettek egymásnak. Az irányítás alapvetően rendben van, a célzás – köszönhetően a tunigolható ráségítésnek – nem annyira nehéz, még akkor sem, ha állandóan pattog mindenki. Összességében a *Section 8* egy nagyon jó multiplayeres játék lehet. Le-

het, mert ha a közönség nem vevő rá, akkor sajnos eltűnik a süllyesztőben. Az egyjátékos részt nyugodtan elfeledhetjük, unalmas és semmitmondó, a multiplayer finomságok kitanulása pedig elég hosszú időbe telik, de megéri, mert egy jól összeszokott csapattal elképesztően jókat lehet játszani. [G](#)

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazas.egertekelji.com/gamestar.hu/jatek/section-8

GameStar

GULIUS

Nagyon jó kis multis móka lehet belőle, ha a játékosok hajlandók beletanulni.



HARDVERIGÉNY:

Pentium 4 3 GHz vagy jobb, RAM: 1 GB XP, 2GB Vista, Szabad hely: 6 GB NVIDIA GeForce 7800, ATI X1800

- + grandiózus pályák
- + komplex multiplayer
- + változatos játékmot
- felemás hangok
- gagyi single player
- csak csapattal élvezhető

79

A kis hibák ellenére van benne potenciál



HEARTS OF IRON III

KIADÓ Paradox Interactive **FEJLESZTŐ** Paradox Interactive **RÖVIDEN** Rendkívül összetett második világháborús szimuláció, amiben a frontok mellett a diplomácia, a kutatás, és a gazdaság felügyelete is a játékosra hárul.

Partner kerestetik a második világháború újrajátszásához, amatőrök kíméljenek!

//Chavalier



NÉHAI NAGYAPÁM gyermekkoromban mesélt történeteknek köszönhetően máig tartó érdeklődésemet az emberiség eme vérzivataros korszaka iránt. A témába vágó könyvek, filmek fogyasztása mellett igyekeztem minél több második világháborús játékot kipróbálni. Így tehát nem kerülhettem el sorsát a *Hearts of Iron III* sem, amit fellelőítve, majd elindítva az emberek 99,9 százaléka döntene fejvesztett menekülés mellett. A nyúlfarknyi tutorial nem igazán alkalmas arra sem, hogy megkarcolja ennek az összetett szimulációnak a felszínét, amit játéknak nevezünk, ahogyan a rendelkezésemre álló két oldal sem érhet az ötvenszer ekkora terjedelmű kézikönyv nyomába.

HARCBA AZ EGÉSZ VILÁG

A *Hearts of Iron III* gyakorlatilag az egész glóbuszt a játszótérünké változtatja, ahol újrajátszhatjuk a második világháborút, sőt bizonyos megköteések mellett akár újra is írhatjuk azt. A jelentősebb államok céljai nem változnak, tehát még véletlenül sincs arra lehetőség, hogy a Harmadik Birodalom szövetséget kössön akár nyugati, akár keleti ellenfeivel. Ellenben könnyen előfordulhat, hogy a Pearl Harbor lerombolni készülő japánok csapdába

futnak, vagy a franciák kitaranak a Maginot-vonalnál, megtörik a német offenzíva lendületét, majd ellentámadásba lendülnek, valamint azt sem zárhatjuk ki, hogy a németeket támogató Argentína véres háborúba keveredik az Egyesült Államokkal.

Négy, különösebb célokat nem tartalmazó hadjárat (USA, Németország, Szovjetunió, Japán), száznál is több választható náción, valamint tizenötezer régió felemlegetése révén lehet jobb kedvre deríteni a nagy számok rajongóit. Azzal, hogy jelentősen megnőtt a felosztható területek száma (az előző részben „csupán” 2500 volt), egyszerűbb lett a taktikai térképen jól mutató átkaroló manőverek végrehajtása. A nagyobb játéktér értelemeszerűen a felderítés fontosságának felértékelődésével jár együtt. Egy flotta után kutatni az óceánon már-már rosszabb, mint az említett tűt keresni a szénakazalban.

Az egyik legjelentősebb újítás az előzőhöz képest a parancsnoki láncolat megvalósítása. Egy-egy front főparancsnoka továbbítja utasításunkat beosztottjainak, s ez így halad tovább egészen az utolsó bakáig. Minden egyes, a hadműveletben résztvevő egység személyre szabott parancsot kap. Ekkor mozgásba lendül a teljes hadigépezet, s

mindenki végzi szépen a maga dolgát. A parancsnokság folyamatosan jelenti, hogy miből és mennyire van szüksége, nekünk pedig csak egy kattintásba kerül, hogy a hátszágban csúcsra járatott üzemeink elkészítsék a megrendelt hadianyagot, amelyek automatikusan eljutnak a harcoló csapatokhoz.

HÁTRA ARC!

Kivételesen nem a visszavonulásra, vagyis a taktikai elkerülő hadműveletként is aposztrófált fejvesztett menekülésre kívánok célozni, hanem a hátszágára, illetve annak jelentőségére. Egy ilyen komplex rendszerben, mint jelen írás tárgya, gyakorlatilag minden összefüggésben van mindennel. Tegyük fel, hogy hadiiparunk nyersanyagra éhez, mi pedig híján vagyunk a megfelelő erőforrásoknak. Dönthetünk úgy, hogy a polgárok ellátására szánt fogyasztási





A kommunizmus háromszögének értékei: bal alsó, jobb alsó és a csúcs



Most akkor Bretagne-alsóból átviszek egy géppuskát Bretagne-felőbe

AZ EGYIK LEGJELENTŐSEBB ÚJÍTÁS AZ ELŐDHÖZ KÉPEST A PARANCSNOKI LÁNCSOLAT MEGVALÓSÍTÁSA

cikkek egy részét a világgiacon értékesítjük, abból bevásárolunk, majd lelkesen tovább gyártjuk tankjainkat. Ilyenkor a csapataink felszereltsége javul, ütőképességük szintén, ellenben a civilek a csökkentett fejadagok miatt egyre morcosabbá válnak. Az éhezéskor a csapataink felszereltsége javul, ütőképességük szintén, ellenben a civilek a csökkentett fejadagok miatt egyre morcosabbá válnak. Az éhezéskor a csapataink felszereltsége javul, ütőképességük szintén, ellenben a civilek a csökkentett fejadagok miatt egyre morcosabbá válnak. Az éhezéskor a csapataink felszereltsége javul, ütőképességük szintén, ellenben a civilek a csökkentett fejadagok miatt egyre morcosabbá válnak.

Nem hanyagolhatjuk el a hátszög védelmét, ugyanis a negyvenes években már jó eséllyel következik be légítámadás. Ennek viszont az az ára, hogy kevesebb vadászunk marad a fronton szolgálatot teljesítő bombázók fedezésére. Amennyiben sem az ellátás minősége, sem a biztonság nem út meg egy bizonyos szintet, akkor egy totalitárius államban felkelésekre, nyílt lázadásra számíthatunk, míg demokratikus berendezkedés esetén az ellenzéki erők térnyerése és győzelme következhet be.

A gazdaság mellett a kutatás-fejlesztés, a belpolitika, a kémhálózat felügyelete is állandó figyelmet igényel. Az 1936 és 1948 között játszódó alkotásban a történelmi hűség jegyében egy-egy találmány akkor válik elérhetővé, amikor a valóságban is. Amennyiben idő előtt kezdenénk meg a kutatást, akkor büntetésben részesülünk. Nem árt figyelni arra, hogy a tudás csak akkor ér valamit, ha hasznosítjuk is. A paragon heverő technológiára vonatkozó ismereteink idővel elvesznek. Az a szerencsénk, hogy gépi ellenfeleink hasonló problémákkal néznek szembe, így ügynökeink ott üthetik őket, ahol a legfájdalmasabb: szabotázsakciók béníthatják meg az ipari termelést, a hatalmon lévők elleni lépésekre buzdíthatjuk a másként gondolkodókat.

MEGOSZTOTT FIGYELEM

Bár a *Hearts of Iron III* a sorozat első epizódjához képest lényegesen áttekinthetőbbre sikerült – hála a menük logikusan egymásra épülő rendszerének –, azért olykor elkél ám egy kis

i A *Hearts of Iron III* telepítés előtt az aktiválókulcs és egy e-mail cím megadását kéri, ezek nélkül nem lehetne kipróbálni a többszereplős játékmódokat, valamint a frissítésekről is lemaradnánk.

Le a hajjal! Egy szokatlan reklámfogás

A HEARTS OF IRON III UTÁN A PARADOX RÖGVEST NEKILÁTOTT

a következő játéka, a *Victoria 2* munkálatainak. Az 1836 és 1936 között játszódó alkotás minden idők egyik legösszetettebb politikai szimulációjának ígérkezik. Több mint kétszáz ország és tucatnyi államforma közül választhatjuk ki a nekünk tetszőt. A 2010-ben megjelenő játék a *Hearts of Iron III* grafikus motorját örökli majd, ám jelenleg nem ez a legérdekesebb információ, ami hozzá kapcsolható.

Fredrik Wester, a Paradox elnök-vezérigazgatója egy fórumbejegyzésében az új projekt pénzügyi sikerével kapcsolatos bizalmatlanságának adott hangot. Nem titkolta, hogy ő maga egy másik játék folytatására szavazott inkább, miközben munkatársai többsége a *Victoria* következő epizódja mellett tette le voksát.

Wester úr továbbra sem osztja a többiek lelkesedését, meggyőződése, hogy a játék veszteséges lesz, ugyanakkor szavát adta, hogy amennyiben mégiscsak ennek ellenkezője következne be, úgy ünnepélyes keretek között megvált hajkoronájától, a műveletről készült felvételeket pedig közzéteszi az interneten. A bejelentés hatására játékosok száza jelzték már, hogy nekik megér 30–40 dollárt, hogy kopaszon lássák a cégvezért. Így kell ezt csinálni, kérem!



Kelet Baleárok-Nyugat Baleárok 1:1 X



Ha nem látszana, ezek országunk nevezetességei

segítség. Több tucatnyi játékkal töltött órával a hátunk mögött talán már megtehetjük, hogy minden egyes apróságra mi magunk figyelünk oda, a háttáraink folyamatos kitolásától kezdve az utánpótlás biztosításán, a hátszög ellátásán keresztül egészen a diplomáciai játszadozásokig. Addig azonban jól tesszük, ha igénybe vesszük a meglepően jól teljesítő mesterességek intelligencia szolgáltatását. Elegendő, ha meghatározzuk az elérni kívánt stratégiai célt, derék segítőtársunk az esetek túlnyomó többségében képes meghatározni, milyen összetételű és létszámú csapatokra, milyen manőverek és taktikák alkalmazására van szükség a továbbiakban.

VÉGSŐ

Nem tudom, mit szolt volna nagyapám a játékhoz, de abban biztos vagyok, megragadta volna a lehetőséget, hogy újra elagyabugyalja a szovjeteket, mint egykoron a hadifogolytáborban, ahol sakkban egyetlen tiszt sem tudta legyűrni. Ha nem zavar a puritán külső, nem nyom agyon az irdatlan mennyiségű adathalmaz, ha tudni akarod, milyen típusú géppel képezték ki bombázóid legénységét, és végül, de nem utolsósorban rengeteg szabadidő áll rendelkezésedre, akkor a *Hearts of Iron III* a te játékid. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/hearts-of-iron-iii

GameStar

CHAVALIER

Elhivatottság és kellő mennyiségű szabadidő nélkül nem is érdemes belevágni.



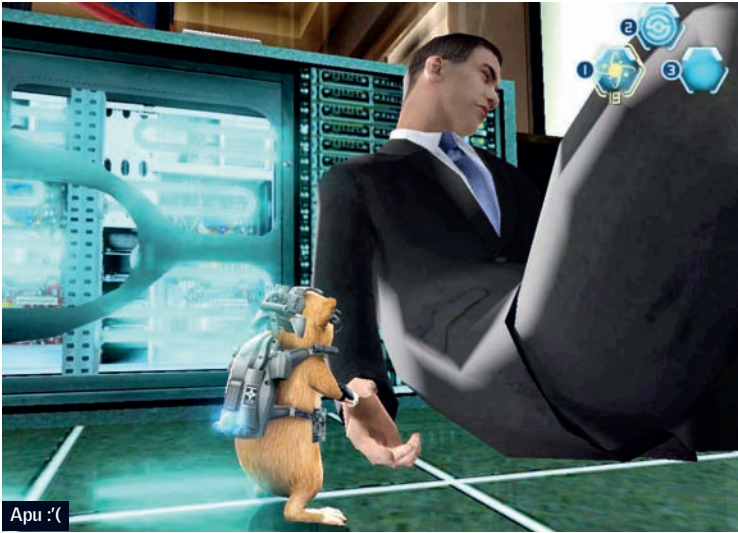
HARDVERIGÉNY:

Windows XP/Vista, 2,4 gigahertz processzor, 1 GB RAM, GeForce 6800/ Radeon X850XT vagy jobb videokártya

- klasszikus zene
- hónapokra elegendő kihívás
- kiegyensúlyozott játékmenet
- segítőkész MI
- grafika terén van még hova fejlődni
- kezdők számára túlságosan összetett
- béna hanghatások

82

Csak időmilliomosoknak!



Apu :(



Repül a gonnoosz



A legyek ura



Kisülhetett az alaplap

G-FORCE - RÁGCSÁVÓK

KIADÓ Disney Interactive Studios **FEJLESZTŐ** Eurocom **RÖVIDEN** A kevésbé szimpatikus film meglepően jó játékadaptációja.

Amikor a játék túllép a filmen

A Z ÉV EGYIK legkellemesebb csalódása a Rágcsávók játék. Bármennyire is hihetetlennek tűnik elsőre, egy felnőttet (azaz engem) is el tudott szórakoztatni annak ellenére, hogy mielőtt a kezembe került volna, én is sikitva menekültem a mozifilm elől.

SZUPER CUCI

A világmegváltó kisállatok története a Kémkutyák rajzfilmsorozat és a Kutyák és Macskák című egész estés alkotások tradícióit követi: egy csapat, az emberek számára inkognitóban lévő, beszélő állatról kiderül, hogy ők valójában jól felszerelt titkosügynökök, akik folyton megmentik a Földet. Esetünkben tengerimalacokról beszélünk, akik a megrázó moziplakát ellenére a játékadaptációban aranyosak, viccesek, ezt megfejtelve pedig még némi öniróniával is rendelkeznek.

CSAVARD FEL A SZŐNYEGET

A történet szerint hatalmas káosz lesz úrrá a bolygónkon, amikor minden elektronikai eszköz életre kél, fenyegetve ezzel az emberéletert, az ökoszisztémát, az evolúcióelméletet, és még sorolhatnám, hogy mit. Minden, immár öntudattal rendelkező készülék Saberling márkájú, így kis rágcsávóink első célja egyértelmű: meg kell akadályozni a gonosz eszközök további gyártását, majd hatástalanítani kell a jelenleg parádézó egyedeket is. Első utunk a Saberling üzembe vezet hát, ahova

belopózva különböző ellenségekkel találjuk szemben magunkat. A játék leg-szórakoztatóbb része ezeknek a „lényeknek” a bemutatása: találkozhatunk gonosz, Power Rangers-szerűen „összeépült”, minket ledarálni vágyó CD-lemezekkel; mikrosütővel, ami kis egységeket pörköl meg, hogy aztán bombává alakítva azokat, visszaküldhessük a feladónak; megsemmisíthetetlen porszívóval, ami a fontosabb helyeket őrzi, és ha meglát minket, csövébe kapva kitessékel... Ilyen és hasonló ellenfelekkel lesz dolgunk, mindegyik legyőzéséhez egyéni módszer dukál, amit társaink készséggel elmagyaráznak a játék során.

LÉGY JÓ MINDHALÁLIG

A Rágcsávók ugyanis egy alakulat, így ha már végig egyetlen karakterrel megyünk, valahogyan bele kellett szőni a történetbe a többieket is. Segítő, néha hátráltató társakként vannak jelen, akikkel adóvevőn keresztül tartjuk a kapcsolatot, és ők bizony akkor is beszélnek, amikor az ember nem szeretné. Egyes mondataik vicces, mások tanító jellegűek, de összességében sokat nem segítenek a játékosnak. A cselekmény elején, amikor bejutunk a gyárba, a tutorial (avagy valamelyik rágcsávó) elmagyarázza nekünk, hogy milyen felszereléseink vannak. Darwin nevű tengerimalacunkon gyorsító és emelő rakéta, elektromos ostor, infravörös szemüveg, valamint némi páncéltalálható, hű társunként pedig egy

Mooch nevű (általám csak Mócsingnak vagy Nünükének hívtott) légy szegődött, akivel kisebb, malackánk számára elérhetetlen helyekre is be tudunk férkőzni, sőt, zümink még időt lassítani sem áttal a játék során, amely tulajdonságot nemcsak érdemes, de kell is használni néhány helyen.

COCI ÉS A CUCCOMATA

A játékmenet nem túl bonyolult, de annál élvezetesebb: gyárhelyiségekben, irodaépületekben mászkálunk, ahol az ellenfelek legyőzésén kívül gépeket kell leállítanunk, opcionálisan pedig gyűjthetünk ezüstlemezeket is. Ezek tulajdonképpen fejlesztések, amelyeket a megfelelő mennyiségű chip összegyűjtése után a Cuccautomatában (nem vicc) válthatunk be fegyverekre, plusz életereire, a pálya térképére, ésatöbbi. Az említett chipek minden ládából és minden ellenféltől gyűjthetők, hiány hálísten nincs belőlük, így amikor az egyes pályák pontjain elérkezünk egy-egy automatához, kóla helyett egy kis municióra mindig futja.

MEGLEPŐ ÉS MULATSÁGOS

A különböző területek és ellenségek folyamatosan ismétlődnek a játékban, de ez nem akkora hiba, mert bejárásuk és legyőzésük nyújt akkora élményfaktort, hogy ne unja meg idő előtt a játékos az egyébként minimum 5 óra tiszta játékidővel rendelkező Rágcsávókat (nekem 9 óra volt, de ezüstlemezekre is hajtottam, hehe). Hibák vannak, de elenyészőek ah-

hoz a meglepetéshez képest, amit ez a játék okozott: aki ódzkodik a mozifilmtől, talán annak is érdemes belenéznie, mert egészen élvezetes. **GS**

//Sophiaso

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/gforce-ragcsavok

GameStar

SOPHIASO

Kellemes kikapcsolódás kicsiknek-nagyoknak, amely itt-ott meglepően ötletes és szellemes.



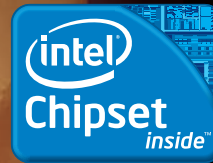
HARDVERIGÉNY:

2 GHz,
512 MB RAM (XP),
1 GB RAM (Vista)

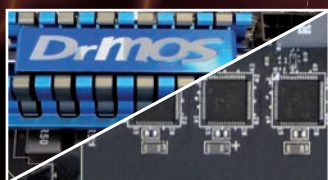
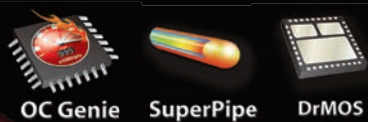
- ⊕ vicces ellenfelek
- ⊕ szép grafika
- ⊕ majdnem az összes eredeti szinkronhang
- ⊖ túlzottan repetitív
- ⊖ a csapat többi tagja felesleges

72

Malacra fe!



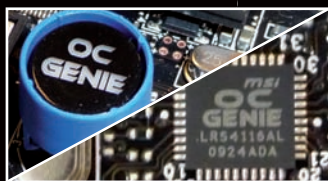
Xtreme Speed



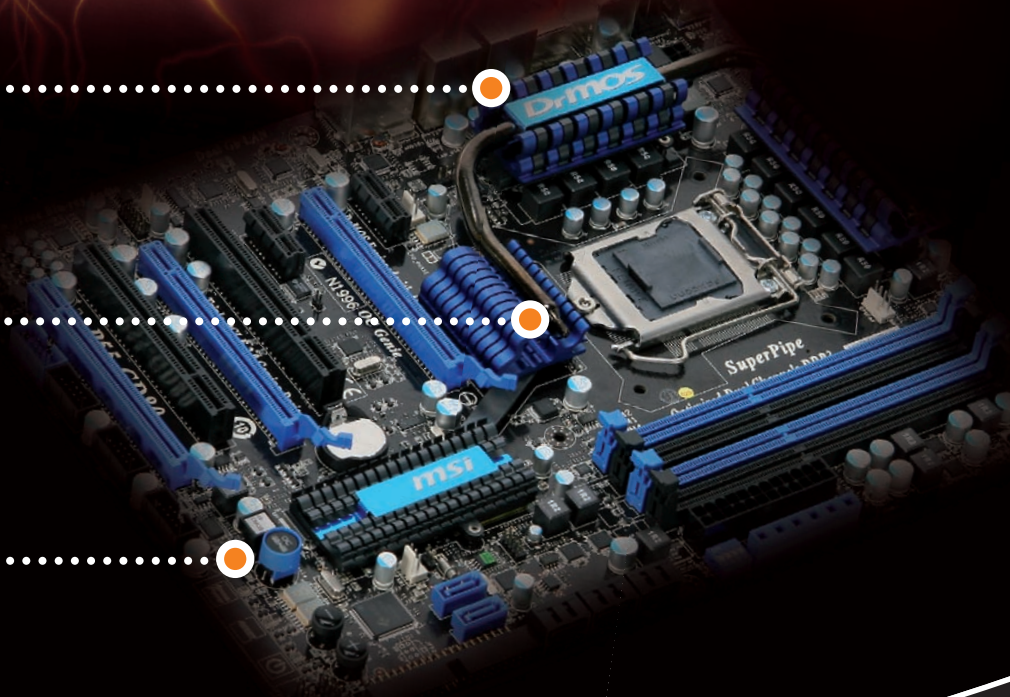
DrMOS: A legjobb teljesítmény/Watt arány



SuperPipe: A világ legvastagabb, 8 mm-es hőcsövei az extrém hűtéshez



OCGenie: A világ első valódi tuning processzora



P55-GD80

- Az Intel Core™ i7 / Core™ i5 processzorokat támogatja
- Az Nvidia SLI és ATI CrossFireX (3 db 16 PCIe sín) technológiákat támogatja
- **Xtreme Speed:** OC Genie, SuperPipe, DrMOS



P55-GD65

- Az Intel Core™ i7 / Core™ i5 processzorokat támogatja
- Az Nvidia SLI és ATI CrossFireX (3 db 16 PCIe sín) technológiákat támogatja
- **Xtreme Speed:** OC Genie, SuperPipe, DrMOS



P55-CD53

- Az Intel Core™ i7 / Core™ i5 processzorokat támogatja
- 1 x PCIe x16 slot
- **Xtreme Speed:** OC Genie, DrMOS

i Fantasztikus, hogy mit hoztak ki látvány terén a technikai korlátok ellenére – a program Wii-verziója a kisebb felbontást és pár speciális effekt hiányát leszámítva ugyanis pontról pontra megegyezik a PC-s változattal



Meleer Walzer



- Hogy kerülünk kosztümös filmbe, Pan?
- Nem tudom, Stan, mert eltakarom a homlokom

TALES OF MONKEY ISLAND – CHAPTER 2: THE SIEGE OF SPINNER CAY

KIADÓ Lucasarts **FEJLESZTŐ** Telltale **RÖVIDEN** Megérkezett a *Tales of Monkey Island* második része. Aki a megszokott minőségre és az „anyámat is eladom egy poénért” hangvételre számít, most sem fog csalódní.

Guybrush esete a síkos Putyin-hasonmásokkal

//kacor

A TALES OF MONKEY ISLAND a szelek szárnyán robob tova a tenger tajtékain, hogy ismét egy jóféle képzavarral kezdjem. Elaine és Guybrush újra itt vannak, jobb formában, mint valaha! Csapjunk is a borzalmas-vooodoo-átok™ pezsgő gyömbérsörébe (uff), mert hál' istennek most is van miről írunk.

KÜLSÍN, BELCSÍN ÉS EGYÉB MAJOMSÁGOK

Az irányítást egy epizodikus sorozat esetében nem módosítgatják hónapról hónapra, így meg kell elégednünk az előző rész kicsit körülményes kezelhetőségével. A motor maradt, tehát elvileg a grafika sem változhatott sokat. Viszont mégis: az új színeknek és az epizód világát megálmódok stílus-érzékének köszönhetően a *TMIC2SSC* (bocs!) sokszor nagyságrendekkel szebb, mint az előző rész nem egyszer egyhangú környezete. A vízen a sziget mögött lenyugvó nap vörösei tükröződnek, míg Spinner Cay kékjei és türkizei egy igazi elsüllyedt város hangulatát árasztják. A mellékszereplő kalózok ugyanakkor még mindig az első rész kétféle modelljének áttextrázott verziói, és Spoon Island dzsungle sajnos kísértetiesen hasonlít az előző rész rengetegére. Az animáció is elnagyolt néha: Elaine az egyik jelenetben a beszélgetés befejezése után egyszerűen odébbsiklik – a lába mozgatója nélkül. És nem mintha Uri nyomdokaiba akarna lépni (múkdj! – mondtam is, de a bug megmaradt: az animációt

egyszerűen elfelejtették a kódba építeni). A játék során végig egy pörgős animációs filmben érezhetjük magunkat: lesz részünk kardvívásban, összegyűjthetjük egy ősi faj ereklyéit, meg kell csáklázunk egy világalomra törő kalóz hajóját, blokádon kell át-törnünk, meg kell mentenünk egy furra lényektől hemzsegő elsüllyedt várost és nem utolsósorban be kell bizonyítanunk Elaine-nek, hogy jobb parti vagyunk, mint az újabbban még mighty pirate-ünkhöz mérten is igen konszolidált LeChuck. Ja, és levágtott kezünket is jó, ha visszaszerezzük. A második részben még több belső poén, még több kulturális és szociológiai utalás, még több önironikus megjegyzés vár ránk (személyes kedvencem a kalandjátékok működési mechanizmusára építő lechuckos feladatmegoldó-rejtvény). A látszólagos komolytalanság ellenére a sztori nagyon jól van összerakva. Régi-új szereplőkkel sajnos ezúttal sem találkozhatunk, de a Largóra való utalás (majd meglátjátok) reménykedésre adhat okot. Amit kicsit furcsállottam, az a háromfajta új vizilény(!), ami ebben a részben megjelenik: Spinner Cay nemtelen merfolkjai kicsit megfeküdtek a gyomromat – a síkos, Putyinra és Gollamra hajazó lények, valamint a játék végén megjelenő gunganszerű víziszörnyek csak erős jóindulattal nevezhetők *Monkey Island*-univerzumba illőnek. A szereplőgárda természetesen ezúttal is nagyszerűen teljesít, a zene pedig kiváló. A gyorsan pörgő események arra csábítanak, hogy a progra-

mot egy ültő helyünkben játszunk végig, amit megtenni sajnos nem nehéz: a több helyszín, a nagyobb terep és a grandiózusabb történet ellenére 2-3 óra alatt ez a fejezet is végigvihető.

A JÓ KARIB KALÓZNAK DE JÓL VAGYON DOLGA

A kaland a voodoo-lady misztikus múltidője után ott folytatódik, ahol egy hónapja abbamaradt – a játék indításakor azonnal egy rendkívül ötletesen kivitelezett kárdbábjában találjuk magunkat. A megoldás egyszerre intuitív és csavaros: nem is sajnáljuk már, hogy az *Insult Swordfighting* kimaradt. Ez a fajta egyensúly az egész epizódra jellemző: végig jobban meg kell dolgoztatnunk a szürkeállományunkat, mint egy hónappal ezelőtt, de *MENSA*, vagy *Discworld*-szintű kihívásokkal azért most sem találkozhatunk. A játék atmoszférája a sorozat eredeti hangvételehez képest egyértelműen az animációs filmek könnyedségének irányába tolódott el, ám ez a Telltale profi és lelkes csapatának köszönhetően furcsamód nem válik a game kárára. Nagyon nehéz dolguk lesz a fiúknak, ha el akarják szűrni a sorozatot – a második epizód a már említett apróságok ellenére még jobb, mint az első. Ki ne akarna a LeChuckként káromkodó Elaine-nel, a rosszfiúkat csitíztató LeChuckkal, vagy a kampókező, kezességet immár nem vállaló, kétbalkézes, (egy) kezesbárányra szelídülő Guybrush-sal eltölteni egy kósza délutánt? Az élményért kezeskedem (jajj...). Hogy mi-

lyen a játék tehát? Nagyon-nagyon jó. Mint egy gumicsirke csigával a közepében. **G**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/tales-of-monkey-island-chapter-2-the-siege-of-spinner-cay

GameStar

KACOR

- Irány a harmadik rész, Mr. Winslow!
- Aye, aye, Captn!



HARDVERIGÉNY:

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

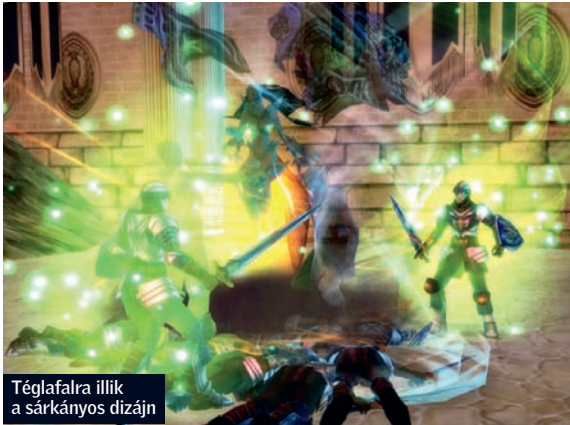
- + jó történet, fejtörők, grafika
- + haszfalszagató poénok
- + Nice-LeChuck, woof
- néhol elnagyolt animációk, karak-terek
- univerzumidegen elemek
- rövid

92

I still wanna be a pirate!



Amikor az első screenshotok kiszivárogtak a gombafaluról, mindenkinek egyből a *World of Warcraft* egyik karizmatikus helye, Zangarmarsh jutott az eszébe. Véletlen vagy sem?



Téglafalra illik a sárkányos dizájn



Kigyónak lábszó, madaraknak fogsor, diktál a beteg, írja a doktor

BEMUTATÓ RUNES OF MAGIC CHAPTER II - THE ELVEN PROPHECY

RUNES OF MAGIC CHAPTER II THE ELVEN PROPHECY

KIADÓ Frogster Interactive **FEJLESZTŐ** Frogster Interactive **RÖVIDEN** Az ingyenes MMO ingyenes kiegészítője szintemeléssel, elfekkel, gonosz nagákkal és még sok mindennel.

Végre lehetünk elfekkel is, yeehaaw!

//Gyu

E LŐBB-UTÓBB minden sikeres játék folytatásokat, illetve kiegészítőket kap. Ennek két fő oka van. Az egyik az új tartalom játékba vitele, a másik a régi tartalom finomítása, a régi hibák kijavítása, módosítása. A *Runes of Magic* esetében egy réges-régi hibát javítanak ki: eddig nem lehetett a játékos elfekkel. Mostantól végre lehet.

WARDEN LESZEL, S DRUIDA...

A *Runes of Magic* két új elf classa nem más lesz, mint a warden és a druid. Mindkettőt a természethez való közelsége definiálja, ami hatással van speciális képességeikre is. A wardenek a természet szellemének erejét hívhatják segítségül és képesek összekapcsolódnival az erdős vidék fáival, amelytől erősebbek lesznek. Ezért mindig egy kísérővel harcolnak, amely növényi eredetű és a természet erejét segít fókuszálni a wardennek. Kísérőjének hála a warden szinte minden harci szituációhoz jól adaptálódik, azonban önmaga is kiválóan képzett harcos. Mint az elfek védelmére felesküdt elit katona, a közelharci fegyverekkel elképesztően jól bánik, sőt, úgynevezett support classként buffolni is tudja mind önmagát, mind a vele harcolókat. Ha sokan vannak a wardenek, akkor képességeikkel, mágiájukkal és a természetből való követőikkel olyan ellenfelekként jelennek meg, akiktől mindenkinek van oka félni.

A druida képességei elsősorban az ember mágusára hasonlítanak, de az ereje nemcsak romboló varázslatokból áll, számtalan támadási fajtát és gyógyító varázslatot ismer. Egyedi tulajdonsága a természet erejének kihasználása. A druida összegyűjti az erőt önmagában csata közben, így speciális képességeihez jut, amely más képességeket erősíthet. Emellett nagyon sokoldalú mágiakínálattal rendelkezik, támadó, gyógyító és támogató varázslatokat használva. A druidák voltaképpen az elfek papjai: őrzik a tudást, gyógyítják a népet és lassan, de biztosan ölnék meg minden ellenséget – mint ahogy a természet is lassan, de biztosan véggez ellenfeleivel. A druida gyógyítások gyors lefolyású varázslatok, de sebző mágiáik sokáig tartanak és nagyon fájdalmasak. Mindkét elf class különböző olyan skillel rendelkezik, amelytől életveszélyes ellenfelek lesznek, azonban a mi csapatunk tagjaként talán még hasznosabbak lehetnek. Például a warden képes előidézni tuskés iszalagot az ellenfelek körül, amely minden másodpercben sebesülést okoz nekik, míg egy csapatos szituációban a druida képes a csapat tagjainak támadási sebességét növelni.

AZ ERDŐ, MINDEN ELF SZÜLŐHELYE

Savage Lands északnyugatra található a The Weeping Coasttól. Itt leledzik az elfek települése a sűrű erdőben, amelynek a csodás, békés atmoszférája rabul

ejtő. Azonban errefelé élnek a majomemberek és a nagák is, akik megtörték a védelmi vonalakat és saját erődfülményeket kezdtek kiépíteni, hogy biztosítsák az utánpótlásukat. S a nagák épenséggel ősi ellenfelei az elfeknek – egyes legendák szerint maguk is elfek voltak valaha, de egy katasztrófa (máigikus? Esetleg természeti? Ki tudja már...) folytán életterük elsüllyedt. Tudtak adaptálódni, de gonosz vízilényekké váltak, akik megkeseredtek saját létezésüktől. Most mindent vissza akarnak adni a szép, okos és karcos „rokonainak”, ahogy ezt már az 1.9-es patchből is láttuk, amely végül is előkészíti az Elf Próféciát. Úgy egyesül újra a két világ, hogy az emberek régi barátai, az elfek segítségére sietnek a nagák elleni harcban. Ettől távolabb a kalandozók egy kis táborra bukkannak – a gombafalura (The Fungus Village). Ezen a helyen a gombakirály és „emberei” vadul védeni fogják földjeiket a behatólók szemében. A játékosok az új kiegészítő szakaszban juthatnak el a Savage Landsre, ezekre a területekre az augusztusi szintemelést követően minimum 52-es szinten lehet majd belépni. S ha már 52-es szint, akkor örülhetünk, mert az új területeken kívül persze szintemelés is lesz, egészen 55-ig. Nagyon jópofa az új petrendszer, amivel lehet tréningeztetni a petünket, és nem rossz a „king of the hill”-típusú új PvP-pálya sem, amin nagyokat lehet majd versenyezni. S ahogy az ilyen MMO-kiegészítőben meg-

szoktuk, új questek özönlenek, valamint új raid instance-ok, dungeonok is lesznek. Ő és majd' elfelejtettem – továbbra is ingyenes!

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/runes-of-magic-chapter-II-the-elven-prophecy

GameStar

GYU

A *Runes of Magic* új kiegészítő remek lehetőségeket biztosít időnk agyoncsapására



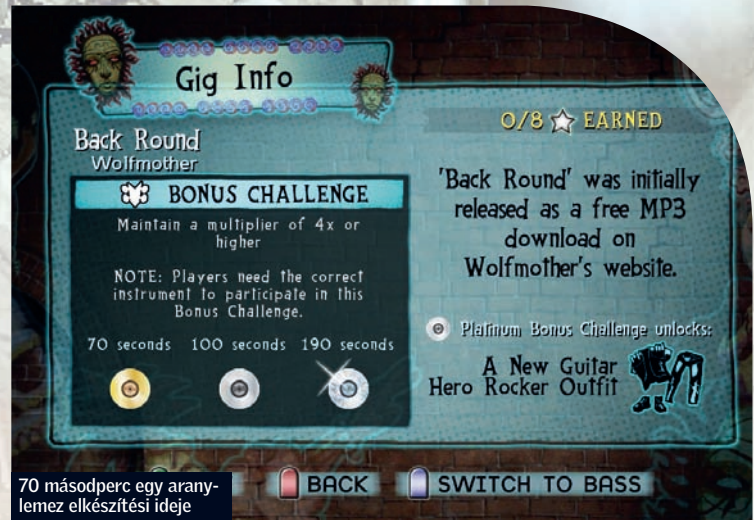
HARDVERIGÉNY:

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

- érdekes petrendszer
- még mindig ingyenes
- újfajta PvP-verseny
- grind-grind-grind
- nem javítottak a dual class rendszer furcaságain
- nem lett nagyobb az inventory

87

Most, hogy lehetek elf is, majd zellerré változtatok mindenkit!



GUITAR HERO 5

KIADÓ Activision-Blizzard **FEJLESZTŐ** Neversoft **RÖVIDEN** A számtalan *Guitar Hero* játék között valóban mutat egy új sorszámmi újdonságot.

Az ötcsillagos aranylemezes...

A GUITAR HERO franchise lassan annyira termékeny, hogy minden hónapban írunk valamelyik darabjáról. A most kijött ötödik rész azonban nem tucattermék, és bár tényszerű, hogy az Activision aranytojást tojó tyúkjá nem fogja egyhamar abbahagyni a termelést, most tesztelt játékunk az előző nagyobb *GH*-fejezet, a *World Tour* óta ha nem is hatalmas, de mindenképpen nagyon pozitív változásokon ment keresztül.

A BOLDOG ÉS BÉKÉS PARTIZÁSÉRT

Amíg a *World Tour* a gitáron kívüli hangszereket vezette be a játékba, az együtt való zenélés örömét a *Guitar Hero 5* teljesíti be. A játékosnak már nem kell ragaszkodnia az eddigi fix bandafelálláshoz (mikrofon, dob, gitár, basszus), hanem

ezen hangszerek bármely kombinációját élvezheti. 4 mikrofonnal akarunk a panelben partizni, azon versengve, hogy ki éneklj jobban túl a másikat? Megtehetjük. Vagy épp négy dobszettel akarjuk a szomszédokat idegesíteni? Ezt is lehet! Sőt, ha eddig azon veszekedtünk, hogy ki legyen a basszer és ki a gitáros, nyugodtan elfelejthetjük az ilyesféle kompetíciót, mivel nyugodtan lehet mindkét játékos basszer az adott számban (na nem mintha a basszusért olyan sokan verekednének).

A *Guitar Hero 5* ráadásul a bulik nagy problémáját is kiküszöbölte: ha Pisti haverunk rájön, hogy ő mégis nagyon akar dobolni, akkor, amennyiben parti módban játszunk, a többiekől függetlenül, őket nem za-

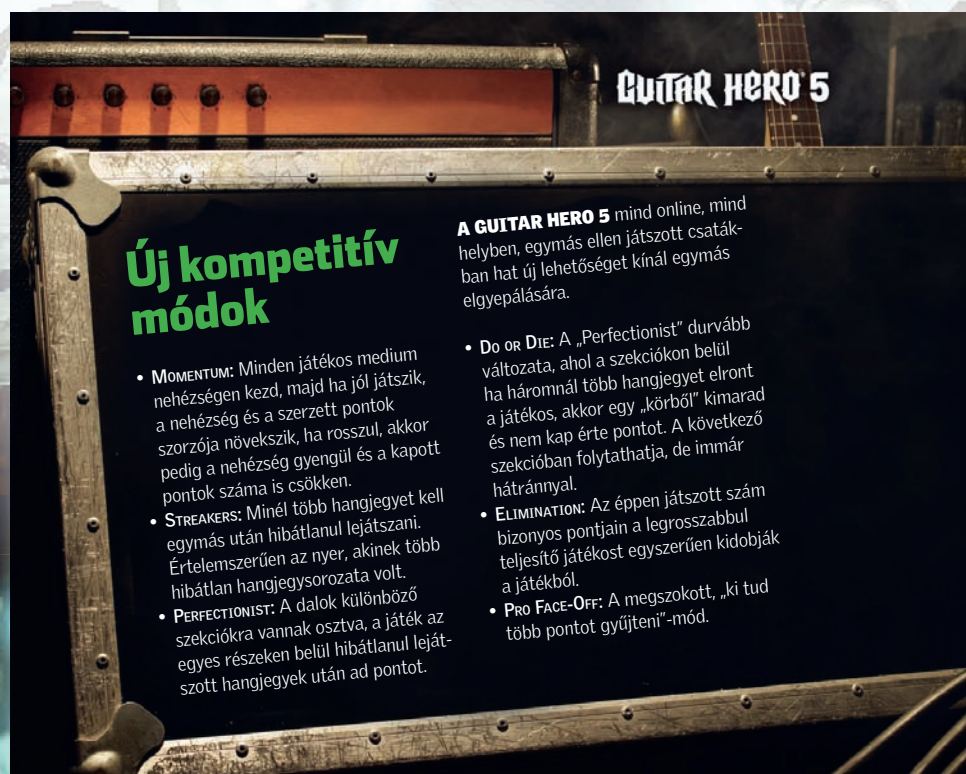
varva tud belépni a játékba, kilépni abból, vagy épp a nehézséget állítani magának. A *Guitar Hero*-széria mostani legnagyobb újítása ez a mód, amely a néha időigényes menüben való választgatást, a tracklist összeállítását „spórolja ki” a játékelményből, ugyanis már a lemez elindítása-kor a menü mellett/helyett elkezdek nekünk egy véletlenszerű számot játszani a program, amibe a sárga gomb megnyomásával instant beleszállhatunk. Természetesen számlistát ebben a módban is összeállítha-

tunk, a játékban választható 85 dal mindegyike elérhető bármikor, azok unlockolása nélkül is.

DIAMONDS ARE A GIRL'S BEST FRIENDS

Ha már unlockolásról esik szó, érdemes megemlíteni az újfajta jutalmazási rendszert, amelyre a karrier mód épül. Karaktergenerálásnál már nem pénzért kell megvennünk a különböző extrém ruházatokat, hanem ingyen felöltöztethetjük babánkat, viszont egyes kinézetek csak bónusz kihívá-

//Sophiaso



Új kompetitív módok

- **MOMENTUM:** Minden játékos medium nehézségen kezd, majd ha jól játszik, a nehézség és a szerzett pontok szorozója növekszik, ha rosszul, akkor pedig a nehézség gyengül és a kapott pontok száma is csökken.
- **STREAKERS:** Minél több hangjegyet kell egymás után hibátlanul lejátszani. Értelemszerűen az nyer, akinek több hibátlan hangjegysorozata volt.
- **PERFECTIONIST:** A dalok különböző szekcióira vannak osztva, a játék az egyes részekben belül hibátlanul lejátszott hangjegyek után ad pontot.

A GUITAR HERO 5 mind online, mind helyben, egymás ellen játszott csatákban hat új lehetőséget kínál egymás elgyepálására.

- **DO OR DIE:** A „Perfectionist” durvább változata, ahol a szekciókon belül ha háromnál több hangjegyet elront a játékos, akkor egy „körből” kimarad és nem kap érte pontot. A következő szekcióban folytathatja, de immár hátránnyal.
- **ELIMINATION:** Az éppen játszott szám bizonyos pontjain a legrosszabbul teljesítő játékost egyszerűen kidobják a játékból.
- **PRO FACE-OFF:** A megszokott, „ki tud több pontot gyűjteni”-mód.

1

A Guitar Hero 5 többek közt arra is hivatott, hogy játékmódjával és tartalmával a Band Hero méltó elődje és beharangozója legyen.



Szeretnék szántani... de ő is Santana



A következő Kurt én állom

sok teljesítésével érhetőek el. Amikor új karriert indítunk, számos dalból választhatunk, amelyeket bármely hangszerrel eljátszhatunk. Minden számhoz 9 csillagot lehet szerezni, 5-öt ér a kiváló, 6-ot a hibátlan játék, a plusz 3 csillag pedig a bónusz küldetés teljesítésére vonatkozik. Ez a három csillag tulajdonképpen három lemez, amely a valódi zenei életre reflektál: az arany-, a platina-, valamint a gyémánt-lemez, mint a lemezeladások mértéke jelenik meg a játékban is, amit a kihívás teljesítésének minőségében mérnek. A bónusz tartalmat (új ruhát, új kiegészítőt, új csalást) már aranylemeznél megkapjuk, cserébe megadott hangszerrel megadott feladatot kell végrehajtanunk. Gitárnál minél több jó hangot kell lenyomnunk, vagy épp annyit whammyzni, amennyit csak tudunk; dobnál hibátlanul kell ütnünk, éneknel minél hosszabb ideig kell használnunk a star powert, ha többen játszunk, akkor pedig minél tovább kell megtartani egy legalább 4x-es szorzót. Ilyen és ehhez hasonló kihívások sora vár, ezek közül néhány könnyű, de a gyémánt-lemez elérése általában igazi kihívással jár.

ONLÁNY GYŰJTÖGETÉS

Természetesen online mód is helyett kapott a *Guitar Hero 5*-ben, ahol egyszerre nyolcan, akár ugyanazzal a hangszerrel tudunk egymás ellen játszani. Egy részről újdonság az, hogy a játékban generált karakterünkön kívül az xboxos avatarunkkal is tudunk játszani, más részről pedig az egymás elleni zenélés változott meg gyökeresen. Mind online, mind helyi kompetitív módban többféle lehetőséget kapunk a másik elgyepálására: a megszokott,

„ki tud több pontot gyűjteni” módszeren kívül 5 másik menüpontot is kapunk, ezekről bővebben külön dobozban olvashattok. Megváltozott a star power gyűjtésének rendszere is. A *World Tour*al elentétben nem kollektíven, hanem mindenki magának gyűjti a pontkétszerést jelentő star powert, de hogy ne vesszen el a kollektív öntudat, kapunk úgynevezett „band moment”-eket, amelyeket tüzes hangjegyek jeleznek, és ha mindenki helyesen játszott a le azokat, akkor egy teljes bandára kiterjedő pontnövelést kapunk. A *Guitar Hero 5*-ben vált teljesen világossá, hogy az Activision valóban nagyon komolyan gondolja a „partizást”, ugyanis az achievementek, az új feature-ök mind-mind a többjátékos módnak kedveznek. Ha nem lenne elég a parti mód vagy a band moment, a legkésebb bizonyíték erre a „közönség megnyerése”. Ez annyit tesz, hogy ha ketten vagy többen játszunk és valakinek épp rossz napja van (értsd: nagyon rosszul teljesít), akkor a játék lehetőséget ad arra, hogy visszahozzuk társunkat azzal, hogy megnyerjük, pontosabban visszanyerjük a közönséget magunknak. Így végre nincs már az a helyzet, hogy ha túlbecsültük zenésztársunk képességeit, miatta újra és újra el kell indítanunk a játékot, hanem egyszerűen visszahozhatjuk őt az adott számba. Kérdés persze, hogy jó-e ez nekünk, van, akit talán nem kellene visszahozni...

VÉGTELEN KURT COBAIN

Viccet félretéve: ha már *Guitar Hero*, akkor kell lennie benne gitárhősöknek is. Egy részről persze ott vagyunk mi (persze azért kell egy bizonyos szerénységi szint ahhoz, hogy

valaki hősnek nevezze magát...), de azért újra kapunk valódi hősöket is. A Muse-ból Matt Bellamy, Shirley Manson a Garbage-ból, Kurt Cobain a Nirvanából, Johnny Cash és Santana a... Johnny Cash és Santanából vár minket arra, hogy karrier módban „ki-szabadítsuk” őket, hogy aztán bármikor választható karakterek legyenek. Már nem kell ellenük bizonyítani, egyszerűen csak megjelennek a színpadon, velük együtt el kell játszaniuk saját dalaikat, majd ezzel meg is szereztük őket. Külön aranyos funkció a játékban az, hogy miután megvannak a karakterek, egy együttesbe akárháyszor beletehetjük őket, azaz ha épp 4 Kurt Cobaint szeretnénk a színpadra, akkor bizony négy Kurt Cobain fog nekünk zenélni. Mókás.

ÖTCSILLAGOS

A *Guitar Hero 5* jó játék lett. Egyesíti a sorozat eddigi részeinek tudását, kicsit korrigálva azt, ráadásul a *Smash Hits* és a *World Tour* számaiból párat át lehet importálni az új játékba is (persze egy kis pénzmagért cserébe). Azonban azoknak, akik szeretnék dobolni is, de nincs meg nekik a *World Tour*, csalódnuk kell, ugyanis a *GH 5* szándékos átkötés az előző rézzel és a *Band Hero* között, így csak mikrofonnal, valamint gitárral lehet kapni a boltokban, a dobot pedig az említett másik két játékból kell megszerezniük. Ettől függetlenül nagyon jó lett a *GH 5*, talán az eddigi legjobb, de mindenképpen legkevesebb problémaforrással rendelkező *Guitar Hero*-rész. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/guitar-hero-5

GameStar

SOPHIASO

Javított, csilivili, élvezetes. Ez kell nekünk!



- zseniális parti mód
- jó tracklist
- feljavított, így használhatóbb zeneszerkesztő
- dobszett nem kapható hozzá, így a *World Tour* vagy az eljövendő *Band Hero* dobszettjét kell használni. Már ha megvan...

90

A partiláz minket is elér!

HALO 3 ODST

KIADÓ Microsoft FEJLESZTŐ Bungee RÖVIDEN Életünk Master Chief nélkül még mindig jobb, mint a Dallas Bobby nélkül

Ebbe a sisakba se látni be, de ezt legalább leveszik //Duncan

EGY VALLOMÁSSAL KELL KEZDENEM. Tisztelem a *Halo* sorozatot, mindig is nagyon kedveltem, de sohasem tartottam oly mértékben rajongásra méltó entitásnak, mint mondjuk a *Star Wars*-t vagy David Hasselhoffot. Egyes kutatók szerint Petőfit sem a Kárpátok bércéi, hanem a *Halo* univerzuma ihlette, mikor azt írta: „Tán csodállak, ámde nem szeretlek s képzetem hegyvölgyedet nem járja”. Körültekintően kidolgozott világ, kellő energiával és kreativitással összeállított háttérsztori, és egy, az elvárásoknak megfelelően elkészített játékművet, megfejtelve kreatív játéktechnikai elemekkel, továbbá egy erős multival.

Ennyi, s nem több. Persze mindez tökéletesen elég volt ahhoz, hogy minden idők egyik legsikeresebb játékvá avanszájon és hogy a megjelenés előtt kigyúzó sorokba rendeződött rajongók menjenek ököre az első példány megvásárlásáért.

HALO-GÉN

A játék nagyszerűségéből mit sem von le, hogy a fenti helyzet nagyban köszönhető a zseniális marketingnek: a világszerte kirobbantott 10 000-nél is több „launch” partinak, vagy éppen a *Halo* brand bevásárlásának a mainstream, közéleti sajtótermékek hasábjaira és címlapjaira. Ezzel még egy olyan nevű főhőst is el lehetett adni, mint „Master Chief”, amit – valljuk be – mindenfajta háttérinformáció híján a kínai piacon meglátva minimum kiröhögnék. Mindez persze engem sem riasztott vissza attól, hogy díszdobozos kiadásban szerezzem be a harmadik

részt, amit többször jókedvűen végig is játszottam, hogy aztán érdeklődve várjam a másfél éve készülő *ODST*-t. Apropó *ODST*. Első blikkre ez a cím inkább egy 150 ezer forintos grafikus kártya nevének tűnne, de valójában az Orbital Drop Shock Trooper rövidítéséről van szó, ami a sorozat korábbi részeiből jól ismert Egyesült Nemzetek Űrparancsnokságának (UNSC) katonaságát takarja. Főhősünk (vagy inkább főhőseink) tehát ezúttal nem egy kibernetikusan tuningolt szuperkatona, a sorozat mára legendássá vált főszereplője, hanem egy egyszerű hazafi, akinek minden ellenfél legyilkolásáért nagyon meg kell dolgoznia. Játéktechnikailag ez főleg az életerőnkben mutatkozik meg, amiből ugyan nincsen kevesebb, mint a „spártainak”, cserébe nem töltődik vissza, hanem a pályákon elhelyezett töltőállomások kiszípkázásával regenerálódik. Pont mint a régi szép időkben.



Mr. T, mit tettek magával?!



Ne játszs az árammal, én sem játszok a te áráddal



A Guitar Hero 5 többek közt arra is hivatott, hogy játékmódjával és tartalmával a Band Hero méltó elődje és beharangozója legyen.

LÁSS, MINT A TERMINÁTOR

Az *ODST*, ha sztorijában nem is, de kronológiailag egészen leszármazottja a nagy sikerű *Halo 3*-nak, bár abban viták vannak, hogy most akkor ez egy teljes értékű, önálló játék-e, vagy pedig egy jól sikerült „stand alone” kiegészítő. A látottak alapján én az utóbbira szavazok, noha meg kell mondanom, hogy az ára és a folyamatban lévő terjesztési akciók miatt még így is az év egyik legjobb vételének tűnik. A történet a *Halo 3*-at megelőző időszakba repít minket, amikor is osztagunk tagjaként a Földre, egészen konkrétan Afrikába, a megszállt New Mombasába indulunk bevetésre. A felhőkarcolókkal tarkított, futurisztikus város a heves harcok nyomait viseli, a szakaszunk ráadásul teljesen szétszórva érkezik a Földre az ellenségtől nyüzsgő belváros különböző pontjain. Az első feladatunk tehát nem lehet más, mint az ő megtalálásuk. A *Halo* sorozat csodakatonájához szokott rajongók már a játék első pillanataiban érezik a differenciát: nem ugrunk akkorát, nem gyógyulunk, ráadásul a sisakunkat is egy furcsa, kibe kapcsolható digitális HUD-dal szerelték fel. Ez valamelyest a *Star Wars: Republic Commandó*ban látottakra emlékeztet (csak nem zavarja annyira a látásunkat, mert semmit nem takar ki teljesen a látómezőnkől), s a tereptárgyak köré egy sárga kontúrt rajzol. Ez a digitális „terminátorlátás” kikapcsolható, ami pozitívum, mivel rendkívül steril látványt eredményez, ami véleményem szerint csökkentki a játékélményt. Hasznos viszont abban, hogy segít megkülönböztetni egymástól a társainkat és az ellenségeinket, il-

letve, hogy tájékozódni tudunk a sötétebb szakaszon.

HALOÉLMÉNY

A tűzharcok hozzák az elvárhatót: pörgős akciók, rendkívül látványos effektek, és a legutóbbi epizódból megszokott fegyverzet, apróbb különbségekkel, például hogy visszatért a pisztoly, valamint kapunk egy hangtompító gépfegyvert is. Utóbbira azért van szükség, mert bizonyos szakaszokon jobban járunk, ha jelenlétünket nem kötjük az ellenség orrára, vagyis nem pusztán a dizájn miatt szerepel a csövön a hosszú szerelék. Látványában tulajdonképpen semmi többet nem kapunk, mint a harmadik részben, sőt azt kell mondanom, hogy az *ODST* lehangulatósabb részei éppen azok, amelyekben a *Halo 3*-ból ismerős helyszíneken járhatunk, az ott ismert járművekkel és az abban megszokott nagyobb, nyitottabb játéktérrel. Az események többsége ugyanis a belvárosban játszódik, amiről be kell vallanom, hogy nem éreztem maradéktalanul jónak. A kihalt városok ábrázolása valószerűtlenül steril, egy sűrű díszletekből felépített folyosóban érezzük magunkat inkább, semmint egy városban, melyben egykor emberek éltek. A pályák ennek megfelelően lineárisak, és ezt a dizájnerek mintha csak szándékosan próbálták volna nyomtatékosítani a bekapcsolható térképpel, amin a rendkívül egyszerű útvonalak tervrajzát látjuk 3D-ben. Az összeállítás tehát nagyjából így fest: nagyon sok közepes, városi kószálás néhány egyszerű, hamisítatlan *Halo 3*-as betéttel. Mindez az előző rész szinte teljesen módosítatlan grafikájával, mert tech-

nikai módosítás szinte semmi sem történt azóta.

KI KIVEL VAN?

Szerencsés megoldásnak tűnik, hogy a készítők összesen 4 pálya esetén ajánlják annak lehetőségét, hogy a kedvükre való sorrendben játsszuk őket végig. Mivel a sztori egyébként is újrál az idősíkok között aszerint, hogy a szakasz éppen melyik tagjának történetét kell lejátszanunk, ezért szinte bravúros teljesítmény, hogy még a játékosok szabad sorrendválasztása mellett is sikerül a történetet érthetően és élvezhetően egyben tartani. A megoldás (vagyis az, hogy mindig másik *ODST*-katona bőrébe bújunk) tehát egyben azt is jelenti, hogy nem végig „Rookie-t” irányítjuk, és nincs egy konkrét, egyértelműen megjelölhető főhős sem. A koncepció azt a célt szolgálja, hogy a mesélő a szakasz tagjai közötti emberi viszonyokat is meg tudja ragadni, amit az egyes pályák közti animációkban vetítenek le előttünk. Nincs mese, ezúttal elének tárják, hogy ebben az univerzumban miként zajlik a háború testközeli: a *Halo* sorozat világa megmutatja emberi arcát. Ez részben jó dolog, mert a harcok közepette egy hajszálnyival közelebbinek érezzük magunkhoz a menekülés tétjét, másrészt viszont problémás, hogy egy-két vidám bejátszást feleslegesen vittek el a családi moziba illő intermezzók irányába.

ÜSD, LÓDD, NEM APÁD

Kijelenthető, hogy az egyjátékos mód a gyengécske pályaszerkesztés és a játéktechnikai újdonságok hiánya miatt erőtlenebb lett a vártnál, és mindenképpen harmatosabb

a brutálisan jól sikerült előző részhez képest, de az új többjátékos móddal együtt az *ODST* még így is tartós szórakozást nyújt. A firefight módban ugyanis lehetőségünk nyílik arra, hogy a hagyományos többjátékos lehetőségek mellett egy rendkívül szórakoztató kihívásnak is nekifugasszunk. A lényeg itt pusztán annyi, hogy a kiválasztott pályákon az érkező ellenséges csapatok hullámainál tovább kibírjuk életben, és mindenképpen a lehető legerőteljesebb számú támadót küldjünk a másvilágra. A feladat tehát rendkívül egyszerű: rohagáljunk, támasszuk egymás hátát, amikor pedig lehet, pattanjunk fel a legelső jármű platójára egy ellenállhatatlan gépágyú társaságában, és kezdődhet a gruntvadászat. Amilyen egyszerű, olyan élménygazdag szórakozás.

HALLO, HALLO

Az *ODST*-t a kiadó a lehető legoptimálisabban pozicionálta: egy nagyon jól sikerült kiegészítő (azért mégiscsak ott a címében, hogy *Halo 3*...), amelyből nagyon sokat kihoztak, és amit igencsak baráti áron nyomnak a rajongók kezébe. A keserű szájjal szemben pedig, amit a vártnál néhol gyengébb egyjátékos küzdelmek kitermelnek, azért mégis többször beindul a magával ragadó *Halohangulat*, ott a még a megszokottnál is jobb zene, az új multiplayer mód, az új fegyverek, vagy az érdekes újításnak tűnő érzelmi szál. De azért a Reach-nek ennél többet kell mutatnia. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/halo-3-odst

GameStar

DUNCAN

Egy *Halo* számára nem hízelgő a „nem rossz” minősítés. Pedig tényleg nem rossz.



- néhány új fegyver
- kísérlet az érzelmi szállal
- minden, ami a *Halo 3*-ból maradt
- gyenge pályaszerkesztés
- a városi pályák hangulata
- néhány gyermek poén

86

Többet vártam, de magasan is volt a léc



Az ellenfél kezd körvonalazódni



Nézzétek meg alaposan, aztán lekapcsolom, mert baromi sokat fogyaszt



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 ASSASSIN'S CREED 2**
2009. november



Akció



BATMAN: ARKHAM ASYLUM GS 2009_09 – 94%

Minden idők legjobb Batman játéka, s a Guinness-szen túl ezt szeptemberi tesztünk is bizonyítja.

FPS



WOLFENSTEIN GS 2009_08 – 91%

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

Stratégia



ANNO 1404 GS 2009_09 – 92%

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

GameStar Szerkesztőségi TOP5 (játék)

- 1 PLANTS VS. ZOMBIES**
Még mindig „Brains”!
- 2 BATMAN: ARKHAM ASYLUM**
Regél a böregér
- 3 NEED FOR SPEED: SHIFT**
Fejfel a gumifalnak!
- 4 WOLFENSTEIN**
Nácik. Halottak... Nácihalottak!
- 5 AION**
Ha egy új MMO kell



BIONIC COMMANDO GS 2009_09 – 78%

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



PROTOTYPE GS 2009_07 – 84%

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



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

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



GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME GS 2009_07 – 78%

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



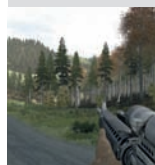
BATTLESTATIONS: PACIFIC GS 2009_06 – 93%

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



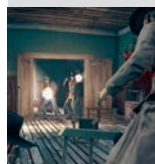
GTA IV GS 2008_11 – 98%

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



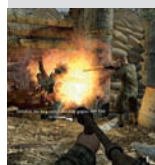
ARMA II GS 2009_07 – 77%

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



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

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



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

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



COR: ASSAULT ON DARK ATHENA GS 2009_05 – 83%

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



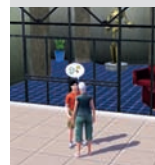
UNREAL TOURNAMENT III GS 2007_11 – 93%

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



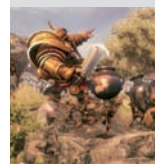
FAR CRY 2 GS 2008_11 – 88%

Zebra, elefántok, antilopok, szafarizó gazdag fogorvosok, fegyverkereskedelem, hajtóvadászat, bozótútz, vérbosszú.



THE SIMS 3 GS 2009_06 – 94%

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



OVERLORD II GS 2009_07 – 80%

A pusztulás földi helytartója, vagyis szerény személyünk visszatért, hordákban támadó impjeivel egyetemben.



EMPIRE: TOTAL WAR GS 2009_03 – 93%

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



WARHAMMER 40K DAWN OF WAR II. GS 2009_02 – 85%

Megérkezett a Relic mindent ütő új RTS-e. Volt miből építkezni, a DoW óriási sikere után.



HEARTS OF IRON 3 GS 2009_09 82%

Egy második világháborús lexikon, 3D-s stratégiai játéknak álcázva. Hadviselés minden fronton.



SPORE: GALAKTIKUS KALANDOK GS 2009_02 – 81%

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

GameStar Szerkesztőségi TOP5 (nem játék)

- 1 TIGRISBUKFENC**
- 2 TIZEDIK GS-SZÜLINAP**
- 3 IMMANUEL KANT**
- 4 DUNAKAVICS**
- 5 EGY RENDSZER, AMI NEM MOZOG**



RPG



AION
GS 2009_09 – 90%
 Egy örökkévalóságnak tűnt, de végre elkészült a nyugatnak szánt verzió. Azt hiszem, kilogolok a valós életemből.



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

Sport



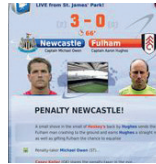
VIRTUA TENNIS 2009
GS 2009_08 – 70%
 Ritmikus testmozgás, patákokban csurgó verejték és női sikoltózás – nincs is jobb egy kiadós... tenisznél.



PRO EVOLUTION SOCCER 2009
GS 2008_11 – 89%
 A PES széria vitathatatlanul legnagyobb ellenfele a FIFA 09-nek. Vagy lasscskán fordítva igaz az állítás...?



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 fellelégezhetnek, megérkezett az ideai favorit.

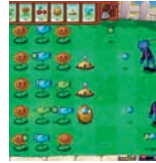


PRO EVOLUTION SOCCER 2008
GS 2007_11 – 94%
 A PES legyűrte a FIFA-t, magasan a legrealisztikusabb és legjobb focis játék.

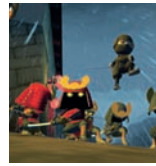
Verseny/Ügyességi



NEED FOR SPEED: SHIFT
GS 2009_06 – 82%
 A Shifttel a szimulátorok vizére hajózott a Need for Speed sorozat. S milyen jól tette!



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



MINI NINJAS
GS 2009_09 – 77%
 Kicsik, cukik és halálosak; ezek a Mini Nindzsák! Szórakoztató varázslós-verekezős játék, nem csak nagyoknak.



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

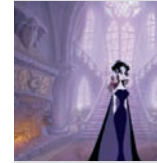


BURNOUT PARADISE
GS 2009_02 – 90%
 Frontális ütközések 280-nal Paradise City végtelen országútjain. Multiban mai napig verhetetlen.

Kaland



TALES OF MONKEY ISLAND- CHAPTER 2: MONKEY ISLAND
GS 2009_09 – 92%
 Az epizodikus formát vett, újragondolt Monkey Island hozza a kötelezőt. Cseles fejtörők és könnyes nevetés.



A VAMPYRE STORY
GS2 008_12 – 90%
 A régóta várt vámpírlányka kalandjai a fakarókkal és fohagyomával. No és persze sok minden mással is...



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

Kiemelt megjelenések



CLIVE BARKER'S JERICHO
1990 Ft
 A háborzongatás mestereinek legutolsó játéka. Egy különleges csapattal a túlvilág teremtényeivel szemben.



F.E.A.R. GOLD 1990 Ft
 Egy csomagban a minden idők egyik legfélelmetesebb FPS-e és az összes kiegészítőjével, verhetetlen áron.



HITMAN TRIPLE PACK 1990 Ft
 Három legendás Hitman játék egy csomagban. A vonalkódos tarkójú 47-es összes eddigi bevetése.



KANE & LYNCH 1990 Ft
 Egy családjáért harcoló rossz-arcú bűnöző, és egy elmebeteg pszichopata különös szimbiózis adja a játék aromáját. Na meg a kedvező ár!

ArmA II	7190 Ft	Flatout Ultimate Carnage	1990 Ft
Assault on Dark Athena	3590 Ft	Gobliins 4	4940 Ft
Age of Conan: Hyborian Adventures	2990 Ft	Gothic 3	2780 Ft
Anno 1701	1880 Ft	G.R.I.D.	4940 Ft
Alone in the Dark	3770 Ft	Half-Life 2	1790 Ft
Assassin's Creed	4670 Ft	Legenda: Isten keze	2780 Ft
Battlefield 2 Complete	1990 Ft	Medal Of Honor Airborne	3770 Ft
Bionic Commando: Rearmed	1790 Ft	Mercenaries 2 : World In Flames	1990 Ft
Brothers in Arms: Hell's Highway	4990 Ft	Moto GP 2008	3990 Ft
Call of Juarez	1799 Ft	NBA Live 2008	1790 Ft
Call of Duty 4: Modern Warfare	5390 Ft	NFS ProStreet	3770 Ft
Civilization 3 Complete	1880 Ft	Mount And Blade	5570 Ft
Colin McRae Dirt	1790 Ft	HL 2: Orange Box	3590 Ft
Command And Conquer 3	3770 Ft	Prince of Persia	4990 Ft
Condemned	2240 Ft	Pure	4990 Ft
Crysis	3770 Ft	Race 2007	1790 Ft
Crusaders: Thy Kingdom Come	1790 Ft	Spore	7190 Ft
Dark Messiah of Might and Magic	2780 Ft	Stalker Clear Sky	4940 Ft
Dark Sector	4670 Ft	Stranglehold	2240 Ft
Deus Ex 2: Invisible War	990 Ft	Tomb Raider Underworld	4990 Ft
Devil May Cry 4	4940 Ft	War Leaders	3990 Ft
Far Cry 2	6560 Ft	Warhammer: Dawn Of War	1880 Ft
F.E.A.R.	990 Ft	World of Goo	2780 Ft
F.E.A.R. 2: Project Origin	4990 Ft	World of Warcraft	2960 Ft
FIFA 2009	3590 Ft	Zeno Clash	3590 Ft

ONLINE ÁRAK!

MEGJELENÉSI LISTA

ELŐKÉSZÜLETBEN

Red Faction: Guerilla	Left 4 Dead 2	Operation Flashpoint 2	
Modern Warfare 2	Assassin's Creed 2	Borderlands	
Alan Wake	2010. tavasz	Dragon Age: Origins	2009. október
Alpha Protocol	2009. október	Assassin's Creed 2	2009. november
BioShock 2	2010. eleje	R.U.S.E.	2009. vége
Borderlands	2009. október	Rogue Warrior	2009. vége
Diablo III	2010.	Alien vs. Predator	2010. eleje
Just Cause 2	2010.	Dead Rising 2	2010. eleje
Mafia 2	2010. eleje	DiRT 2	2009. szeptember
Rage	2010.	The Saboteur	2009. december
Splinter Cell: Conviction	2010. eleje	Singularity	2010. eleje
Starcraft 2	2010.	Split/Second	2010. eleje
Mass Effect 2	2010. eleje	Operation Flashpoint 2	2009. október
Modern Warfare 2	2009. november	Max Payne 3	2010. eleje
Left 4 Dead 2	2009. november	StarCraft II	2010.
Need for Speed: Nitro	2009. november	SW: TFU – USE	2009. november

Mostantól elég hátradolni és rendszeresen olvasni a GameStart. Elkezdődött az év végi nagyüzem.



GameStar

MÉLYVÍZ

Tranzisztorik, kondenzátortételek //Matteo

ITT VAN AZ ŐSZ...!

Hát ennyi volt, egy tisztességes hidegfronttal véget ért a nyár. Pont szezoncsém volt az időjárással, a szélviharokat és heves esőzéseket meghozó ciklon akkor csapott le a Balatonra, amikor már amúgy is indultam volna hazafelé. Szóval az idej nyalalás kipipálva, bár tervben van még egy spányol kiruccanás is, ám mivel ez nemcsak tőlem függ, ezért meglehetősen képlékeny a dolog.

Ami viszont biztos, hogy baromi izgalmas ősz elé nézünk, már ami a hardvereket illeti. Ugyebár itt van nekünk a nagy P55-debütálás, ami most már hivatalos is, illetve megérkeztek az új Core i5 és i7 processzorok is. Az Intelnek köszönhetően két teszt példányt is kaptunk a központi egységekből, amelyek jó eséllyel gyorsulhatják le még akár a 920-as Core i7-et is. Az eredményekről tesztünkben olvashattok.

Talán egy picit túlzásba is vittük a P55-ös anyagtermelést, de hát nincs mit tenni, ilyen esetben a nagyobb gyártók szinte csak az adott újdonsággal foglalkoznak, így mi is agymosásközeli állapotba kerülünk. A múlt havi ASUS P7P55D

Deluxe bemutató után itt a következő beszámoló a P7P55D családról, méghozzá egyenesen Londonból, a gyártó Xtreme Global Summit elnevezésű rendezvényéről. Nem mondanám, hogy ez volt életem sajtóeseménye, de a kiállított alaplapok mindenért kárpótoltak. Két oldalon keresztül olvashattok a legfelszereltebb Premium változatról és a játékos/tuningos felhasználókat megcélzó Maximus III Gene-ről. Remélhetőleg hamarosan tesztelhetjük is a két újoncot.



ERŐS ALL-IN-ONE PC-K ÉRINTŐKÉPERNYŐVEL

A Z ASUS frissen bejelentett ET2002T számítógépének alapja az NVIDIA ION platformja, amely kiváló grafikai és multimédiás képességekkel rendelkezik. A lapkába zsúfolt GeForce 9400M integrált grafikus egységre natív DirectX 10-es tudás jellemző, továbbá támogatja a hardveres videogyorsítást is magában foglaló Purevideo HD-t. Az alaplapra integrált kétfagos Intel Atom 330-as processzornak tehát nem lesz sok dolga, ha a High Definition-tartalmat a 20 hüvelykes, 1600×900 képpont méretű, érintésérzékeny kijelzőn keresztül szeretnénk élvezni. A 16:9-es képarány megfelelő az otthoni mozizáshoz, csupán azt sajnáljuk, hogy ez még mindig nem full HD-t jelent. Ezt a kis problémát egyébként könnyedén orvosolhatjuk a hátlapi HDMI-kimenet segítségével, csak egy arra alkalmas másodlagos kijelzőt kell találnunk. A 2 gigabájtnyi memória és a 250 gigabájtos merevlemez tökéletesen passzol a gép egyéb paramétereire, az optikai lemezeket pedig a gép jobb oldalára helyezett slot-in betöltési mechanizmussal ellátott meghajtóval írhatjuk és olvashatjuk. Az ET2002T tudásának része továbbá a gigabites vezeték és a 802.11 b/g/n vezeték nélküli hálózati vezérlő, valamint egy

1,3 megapixeles webkamera és az elmaradhatatlan kártyaolvasó is. Az új EeeTop mellé vezeték nélküli billentyűzet és egér is jár, előretelepített operációs rendszerként pedig a Windows Vista Home Premium verzióját használhatjuk. A gép kezdő ára 600 euró köré várható, ami átszámítva jelenleg körülbelül 165 000 forintot jelent. Az ET2002T közvetlen ellenfelének nevezni az MSI Wind Top AE2200-t talán egy kicsit erős, a gép ugyanis minden tekintetben felülmúlja a konkurens konfigurációt. Egyrészt, amiért feljebb elmarasztaltuk az ASUS gépet, azt most megkapjuk, az érintésérzékeny kijelző 21,6 hüvelykes, natív felbontása pedig 1920×1080 képpont. A full HD tehát kipipálva, amelyhez roppant erős hardvert mellékel a tajvani gyártó. Az AE2200 lelke egy asztali piacra szánt kétfagos Intel Pentium E5400 processzor, amely 2,7 gigahertzes órajelen ketyeg, rendszerbuszának frekvenciája 800 megahertz, másodszintű gyorsítótára pedig 2 megabájt. Ez már önmagában tekintélyt parancsoló egy AIO PC-ben, hiszen eddig Atom és alacsony fogyasztású Athlon központi egységek kerültek a megjelenítővel felszerelt gépházakba. Ez azonban még nem minden. A legfelszereltebb verzióban egy Mobility Radeon HD 4650 grafikus vezérlő fe-

lel a képi megjelenítésért – alapkiépítésben „csak” a G45-ös IGP-re támaszkodhatunk –, amely az asztali változatokhoz hasonlóan DirectX 10.1-támogatást ad, és a második generációs UVD-egységet is tartalmazza. Így az AE2200 játékra és HD-filmezésre is egyaránt ajánlható, s alapból 4 gigabájtnyi memóriával érkezik. Az előretelepített Windows Vista Home Premium operációs rendszer egy 500 gigabájtos merevlemez foglal helyet, a személyes adatok archiválását pedig egy slim DVD-íróval végezhetjük el. A külső adattárolókat egy eSATA és két USB 2.0-s aljzat várja. Az 1,3 megapixeles webkamera és a 6 az 1-ben kártyaolvasón nem lepődünk meg, az integrált tévévevő viszont egyáltalán nem megszokott ebben a kategóriában. Vételi képességei nem ismertek számunkra, remélhetőleg nem csak egy analóg adások vételére alkalmas megoldásról van szó. A hálózati kommunikációt gigabites vezeték és 802.11 b/g/n vezeték nélküli vezérlőn keresztül bonyolíthatjuk. A gép mellé 200 wattos tápegység jár, az összefogyasztás pedig valahol 140 watt környékén lehet a gyártó állítása szerint. Az AE2200 ára egyelőre nem ismert, ám látva ezeket a paramétereiket, a végösszeg könnyedén 200 000 forint fölé kúszhat. 

ASUS XTREME GLOBAL SUMMIT – P7P55D PREMIUM ÉS MAXIMUS III GENE PREMIER

A TAJVANI GYÁRTÓ Londonban leplezte le a P7P55D alaplapcsalád legújabb csúcsmo­delljét, valamint egyéb új­donságokra is fény derült.

Egy héttel az Intel új processzorai­nak és a P55-ös lapkakészletének pre­mierje előtt az ASUS Londonban tar­totta meg saját hivatalos bemutató­ját, amelynek témája természetesen a P7P55-ös alaplapok és a termékcsa­láddal bemutatkozó új szolgáltatások voltak. A szervezők még az előadás megkezdése előtt jelezték, hogy nem a szokványos prezentáció előtt állunk, csak a leglényegesebb pontokra fognak kitérni, illetve egy-két valós tesztre is sort kerítene­nek a kiállított két demógép segítségével.

Az előadás valóban rendhagyó lett, a gyártó képviselői ugyan­is ezúttal csak a leg­erősebb felsze­reltséggel bíró alaplapokat mutatták be a meghívottak­nak, az alapmo­dellekről nem esett szó.

Sőt, a tesztlaborunkat is meg­járt P7P55D Deluxe modellről is „meg­feledeztek”, helyette egy újabb, jóval felszerel­tebb Premium típus bemutatására helyezték a hangsúlyt. Az új­donság fő ismérvei a 32+3 fázisú CPU-tápellátás, a SATA 6.0 Gbps-os me­revlemez-vezérlő és az extra PCIe sáv­szélességet biztosító PLX bridge lapka. Utóbbi integrálása a gyár­tó szerint a Marvel 9123-as SATA-vezérlő lapkája miatt vált szükséges­sé, az új szabvány adatátviteli tempó­jához ugyanis nem elegendő a P55 PCH nyújtotta egyszeres PCIe sebesség. A probléma demonstrálására a gyár­tó képviselői egy rövidke HDTach teszt futtattak le a tesztgépeken. Mesz­szemenő következtetéseket azonban nem lehet levonni az eredményből, hi­zen míg a SATA 6.0 Gbps-os gép­re a Seagate egyik prototípus me­rev­lemezt kötötték, addig a másik konfi­

gurációban egy „rég­i” 150 gigabáj­tos WD Raptor me­revlemez várta a me­g­mérettetést. A 10 000-es per­cen­kénti fordulatszám­on üzemelő HDD ugyan még ma is gyors­nak számít, ám Burst adatátvitelben igen alacsony­an teljesít a SATA-150-es szabvány tá­mo­gatása miatt. A harmadik generációs SATA-eszközöket egyébként a nyomtatott áramkör alá­jára helyezett és elforgatott szürke al­jzatok várják, a szabvány ki­haszná­lásához kellő kábe­leket pedig az alaplap dobozában találhatjuk.

Töb­ben me­lepődtek azon, hogy az ASUS külön bő­vítő­kártyán is kiadja a SATA 6.0 Gbps vezérlőt. A PCIe x4-es fog­la­latba illeszkedő kártyán maga a ve­zérlőlapka, a PLX bridge chip és két csatlakozó talál­ható, működtetése elvileg bármelyik PCIe-támogatással ér­kező lapban lehetséges. A már em­lített adatátviteli probléma miatt azonban csak akkor érde­mes a be­ve­tésén gondolkodni, ha az adott alap­lap második generációs PCI Express szabványt tá­mo­gat. A kártya elmé­le­tileg minden egyes P7P55D alap­laphoz járni fog, ám az is elképzel­hető, hogy külön kiegészítőként is be­szívá­rog a nagyobb disztribútorok polcaira.

HIBRID MEGOLDÁSOK AZ ÚJDONSÁGON

Az előadás egyik meghatározó ré­szét a Hybrid témakör tette ki. Há­rom új elnevezést kell megtanulnia a felhasználóknak a P7P55D alap­lap­család kapcsán: elsőként essen szó a Hybrid Phase meghatározásról, amely az Xtreme Phase Design gyár­­tástechnológia és a T.Probe speciális vezérlőlapka együttesét jelenti. Az előbbiről már esett szó a *PC World* hasábjain – minőségi, hosszú élet­­tartamra tervezett tápellátó kom­ponensek, legalább 16 CPU-fázis, ki­emelkedő stabilitás alap- és me­gemelt órajeleken, stb. –, ezért

között, az eddigi megoldásokhoz ké­pest akár 7-8 Celsius fokos csökke­nés is elérhető a T.Probe aktív hasz­nálatával. Mondanunk sem kell, az ASUS szerint ezzel tovább növel­hető az alkatrészek élettartama, va­lamint a CPU túl­hajtása is javulhat va­lamelyest.

Ezen a ponton kapcsolódik be a Hybrid Processor terminológia, amely a TurboV EVO túl­hajtási cso­magban testesül meg. Egy újabb ve­zérlőlapkáról van szó, amely se­géd módjára irányítja a procesz­zor, a memóriák és a lapkakészlet túl­hajtását. Alapvetően három mód közül választhatunk: a kezdők szá­mára jöhet jól a System Level-Up, amely automatikusan, egy gombnyo­másra a lehető leggyorsabb fo­kozatba teszi a számítógé­pet, a felhasználónak csu­pán a folyamat végét kell türelmesen megvár­nia. Nagy tettekre vár­hatóan nem lesz esélye ennek a módszernek, ám arra töké­letesen elegendő, hogy a leg­olcsóbb Core i5 vagy i7 procesz­szorból az adott család zászlóshajó­ját varázsolhassuk egy pillanat alatt.

Ekkor természetesen nemcsak a procesz­zor üzemfrekvenciája változik, hanem a memória-alrendszeren is finomhangolásokat végez az alap­lap. A tajvani gyártó példája alap­ján a legtöbb esetben egy lépcsőfo­knyi növekmény elérhető a DDR3-as szabványrendszerben, azaz például egy 1333 megahertzen ketyegő memóriapár az automatikus tuning jóvoltából 1600 megahertzes sebes­ség környékére kapcsolható fel. Nyil­ván ehhez a művelethez megfelelő memóriák is szükségesek.

A haladó felhasználóknak azonban az előbbinél mindenképpen többet akar adni az ASUS. A BIOS-os beál­lítási lehetőségek tárháza természetesen továbbra is rendelkezésre áll, ám miért indítsuk újra a gépet, ha az aprólékos beállítások a windowsos

most csak a T.Probe bemutatásá­ra térnénk ki. Egy olyan intelligens vezérlést ismerhetünk meg a sze­mélyében, amely elsősorban a táp­ellátó áramkörök hűtéséért felelős. Egészen pontosan egy okos hűtési rendszerről van szó, amely figye­li a processzor köré rendezett lapkák hőmérsékletét, majd annak függ­vényében osztja el a terhelést az egyes fázisok között. Így a megter­melt hőmérséklet is optimálisan osz­lik el a tápellátásért felelős lapkák

RÖVIDHÍREK

2009. szeptember 5.: A Nokia beje­lentette, hogy az N97 rendkívül sikeres a piacon: ugyan csak három hónapja van jelen, azonban már több mint kétmillió darabot értékesítettek belőle globálisan.

Ez még a finnek is meglepte, hiszen ilyen fogadtatásban még a megjele­nésekor ikonként emlegetett N95 sem részesült – az új készülék eladásai szár­nyalnak. Azonban nemcsak erre lehet büszke a Nokia: az 5800 XpressMusic az utóbbi 10 hónapban szintén remekelt,

összesen 8 milliót adtak el belőle. Így csak ebből a két készülékből 10 millió fogyott közel egy év alatt, de természetesen még rengeteg más mobillal is jelen vannak, sajnos a komplett eladásokról nem osztottak meg információkat. A Nokia World '09 kiállításon bejelentett

készülékeik sem tűnnek rossznak: jön még idén az N97 Mini, az X3, az X6 és az N900 nettábla, amelyek várhatóan szintén jól fognak szerepelni. Érdekes­ség, hogy a vállalat szerint a világon 1,1 milliárdnyian használnak Nokia gyártmányú telefont.



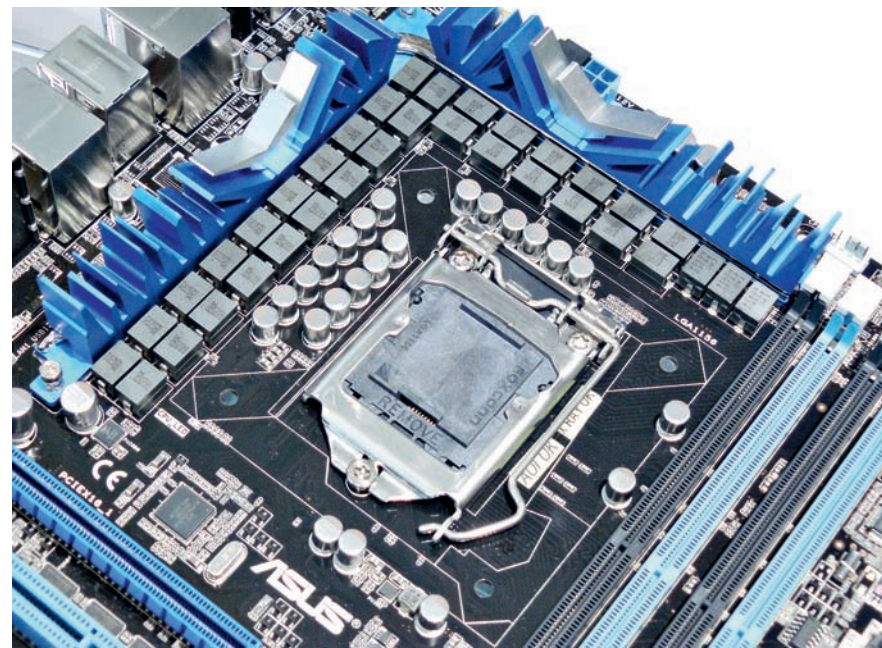
segédprogramban is megváltoztathatók? A TurboV EVO alkalmazás mellett, hogy felkínálja a főbb paraméterek állítási lehetőségét, különféle tuningprofilok tárolására is képes. Ha pedig épp megelégtünk volna a sok csúszkát, akkor az Easy Mode-dal gyorsabban és egyszerűbben érhetjük el a kívánt sebességi határt. Végül pedig a „hardveres túlhajtás” élményének kedvez a TurboV Remote távirányító, amellyel az előre eltárolt tuningprofilokat engedélyezhetjük, de akár meghertzenkénti Base CLK emelésre is képes a kis eszköz. Utóbbival érdemes csínján bánni, más paraméterekhez ugyanis ekkor nem nyúl a rendszer, így hamar instabilitásba ütközhetünk. Csöppet meglepő, hogy az energiatakarékos üzemeltetésért felelős EPU két gyorsgombja is megtalálható a távirányító alján. A harmadik Hybrid elnevezésű operációs rendszereket kapcsol össze. Nem kell szó szerint érteni az összekapcsolást, csupán arról van szó, hogy a Hybrid OS jelző egyrészt teljes körű Windows 7-támogatást, másrészt pedig az ExpressGate SSD 5 másodperc alatt bootoló rendszer meglétét jelenti. Az ExpressGate funkcióját tekintve szinte alig változott, az olyan alapszolgáltatások, mint például az internetelérés, internetes csevegés és levelezés pillanatok alatt, a fő operációs rendszerbe való belépés nélkül elérhetőkké válnak.

Végül, de nem utolsósorban a gyártó képviselői a Q-Design apró megoldásaira hívták fel a figyelmet, amelyek leginkább a szerelhetőséget könnyíthetik meg a mindennapok során. A Q-DIMM a memóriabővítést segíti oly módon, hogy a slotok bővítőkártyák felé eső végén nem a szokásos lezáró retesz található, hanem csak egy egyszerű rögzítő vajat, így a cseréhez vagy a memóriamennyiség növeléséhez nem kell kiszereelni a grafikus kártyát. A Q-LED nagy segítséget jelenthet abban az esetben, ha nem indul a rendszer, a felvillanó LED-ek ugyanis azonnal jelzik, melyik összetevő – CPU, memória, VGA – a hibás. A Q-Slot szintén egy javított rögzítési mechanizmus, amely könnyebb kártyacserét tesz lehetővé. Az Over-Voltage Switch pedig az extrém tuningosok miatt került a nyomtatott áramkörre, a kapcsoló átállításával némileg kitolódik a maximálisan adható feszültségek mértéke.

MINI R.O.G A CORE I5 SZÁMÁRA

A prezentációnak ugyan nem volt része, de a kiállított példányok között ott volt a Maximus III Gene, azaz a legújabb Republic of Gamers alaplap is. Az X58-as és P45-ös lapkakészletre épülő Rampage és Maximus II Gene igen jó benyomást tett ránk és a tuningosok közösségére, ezért szinte már most borítékolható az új Gene sikere is. A re-

cept ugyanaz, a legfrissebb lapkakészletet microATX-méretű nyomtatott áramkörre kell integrálni, majd az összes létező tuningfunkcióval meg kell fűszerezni. A legmélyebb részletekbe egyelőre nem mennék bele, mindössze egy újdonsággal ismertetnénk meg olvasóinkat. Őszintén szólva talán az egyik legmeglepőbb túlhajtási módozattal rukkolt elő a tajvani gyártó, sokan szinte biztosan azt fogják mondani, hogy ez már tényleg túl sok.



Miről van szó? A ROG Connect néven bevezetés előtt álló megoldás leginkább az autósportoknál látott távoli vezérléshez hasonlítható, mint amikor a mérnöki csapat noteszgépek segítségével a startnál ellenőrizi és adott esetben finomhangolja a motor beállításait. No, ugyanez végezhető el a ROG Connecttel, mindössze egy szabad noteszgépre és egy Maximus III Gene alaplapra van szükségünk. Az összeköttetés egy USB-kábel segítségével történik, a funkciót pedig az alaplap hátlapján található kapcsolóval engedélyezhetjük. Maga az RC Tweak szoftver a noteszgépen fut, amely nemcsak a fontosabb üzemszempontok és feszültségek állítására használható, hanem valós idejű monitorozó alkalmazás is egyben. Tehát míg a Maximus III Gene alaplapal felszerelt gépen futnak a tesztek, addig a noteszgépen kísérhetjük figyelemmel a hőmérsékleti adatokat, az esetleges feszültségingadozást, sőt, ha úgy véljük, hogy az asztali gép többet is bírna, akkor azonnal növelhetjük a frekvenciákat. Így kell egy noteszgépből külső tuningbázist varázsolni, amellyel igen kényelmes módon vezérelhetjük a kis Gene alaplapot. Egyelőre béta-állapotban leledzik a ROG Connecten keresztül működő RC BIOS Flashback, amelynek segítségével a noteszgépről végezhetjük el az alaplap BIOS-ának frissítését. Ez különösen akkor jöhet jól, ha az alaplap nem képes önmagától bootolni egy balul elsült BIOS-frissítést követően. Egyelőre sajnos nem kaptunk információt arról, hogy mikor lesz elérhető a program végleges verziója, így csak abban az esetben használjuk, ha tényleg nincs más mód az alaplap életre keltéséhez. GS



REPUBLIC OF
GAMERS



LOBBANTSUK LÁNGRA AZ ÉLETHŰ CSATÁKAT! ASUS G SOROZAT

Egy futurisztikus robotharcosra emlékeztető külső formatervezésével az ASUS G51Vx minden létező technológiai arzenált felsorakoztat, hogy előnyös helyzetbe juttasson minket. Küzdj a sötétség erőivel szemben a megvilágított, lekerekített gombos billentyűzettel, és a gyors reflexet igénylő esetekben csökkentsd le a reakcióidőd. Csapj le a speciálisan játékokra kialakított gyorsbillentyűk segítségével, mielőtt az ellenség reagálna. A kimagasló minőségű EAX™ technológia élethű harci effektusokat kínál magával ragadó CMSS térhatású hangzással, Altec Lansing® hangszórókkal megspékelve. Hallhatjuk és érezhetjük a ravasz minden elsütését, és az ellenség minden rejtett lépését. Az Intel® Centrino™ 2 processzorral és az eredeti Windows Vista® Home Premium operációs rendszerrel felszerelt ASUS G51Vx el van látva az NVIDIA® GeForce™ GTX 260M grafikus kártyájával és a PhysX™ fizikai kiemelő motorral, amely a játékélmény valóságos érzetét kelti. Még ma tapasztald meg az új ASUS G51Vx előnyeit! És meglátod, hogy a virtuális valóság máris sokkal valóságosabb.



Look for
Intel
Inside®

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

COOLER MASTER HYPER TX3

A hazánkban rendkívül népszerű hűtéssé váló Hyper TX2 utódja nemrég érkezett meg tesztlaborunkba

BEVALLJUK ÖSZINTÉN, a TX3 tesztre vétele nem volt a terveink között. Legalábbis most még biztos nem. Az LGA1156-os platform miatt azonban kénytelen voltunk beszerezni egy példányt, mivel a tesztcsomagunk nem tartalmazott értelmes, túlhajtásnál is bevethető processzorhűtőt. A TX3 pedig támogatja az új processzorágyat, méghozzá úgy, hogy az LGA775-ös lefogatót négy csavart pár milliméterrel arrébb kell becsavarni a hűtő talpán. Nem túl kifinomult megoldás, ám mivel az LGA775 még mindig domináns, ezért így a legegyszerűbb és leggazdaságosabb megoldani a támogatás kérdését.

Az LGA1366-os készlet ellenben hiányzik a dobozból, úgy tűnik, ezzel a lépéssel a gyártó a dráb-



gább modellek felé szeretné terelni a felhasználókat. Valamelyest érthető – egy 5000 forintos hűtés nem illik a felső kategóriás X58-as platformhoz. Az AMD-vel kapcsolatban nem volt ennyire szűkmarkú a Cooler Master, a Socket 754-től egészen AM3-ig felszerelhetjük a TX3-at, csupán arra figyeljünk, hogy a hűtő legfeljebb 130 wattos TDP-osztályba tartozó processzorokkal képes megbirkózni. A borda felépítése és a hőcsövek száma nem változott, a CPU-val érintkező rész azonban jelentős fejlődésen ment át. A korábbi réztalp helyett az ún. D.H.T-technológiát vették be a TX3-nál, magyarul szólván a hőcsövek

közvetlenül érintkeznek a processzor kupakjával. Ez már önmagában is segítheti a jobb hőleadást, a legjobb teljesítményt azonban majd akkor nyújtja a TX3, ha egy újabb ventilátort szerelünk a bordára. Erre ugyanis lehetőség van, a TX2-esen látott légtérelő műanyag eltűnt, így tehát szabad az út a másik légkavarró előtt. A gyárilag felszerelt 92 milliméteres propeller igen csendesen végzi a dolgát, a PWM-vezérlésnek hála pedig csak akkor növekszik a fordulatszám, ha arra feltétlenül szükség van.

GameStar 97

Ára: kb. 5000 Ft

A TX név továbbra is olcsó és jó hűtési teljesítményre képes hűtőt jelöl. Kíváncsian várjuk a negyedik reinkarnációt

GALAXY GEFORCE GTX 260+ 896 MB

A tajvani Galaxy kínálatában mindössze egy GeForce GTX 260-as grafikus kártya szerepel. Ez a típus azonban közel sem átlagos példány

MŰLT HÓNAPBAN a GeForce 3D Vision technológia bemutatása kapcsán kerültk elötrébe a Galaxy grafikus kártyái. A hazai forgalmazó volt olyan jó, és küldött egy harmadik vezérlőt is, ám ez már nem a GTS 250-es hordát gyarapítja, hanem a jóval erősebb GTX 260-as grafikus magra épül. Egyesek talán már unják az NVIDIA modellek bemutatását, hiszen mostanság kevés újítás történik a zöldek háza táján. Ta-

lán pont emiatt döntött úgy a Galaxy, hogy saját receptek alapján megalkotott kártyát dob piacra.

Az egyszerűen GeForce GTX 260+ -nak elkeresztelt modellt az egyetlen, a legutóbbi G200-as magon alapuló fejlesztés a kínálatban, a referenciatervek szerint gyártott variánsnak ma már nyoma sincs a gyártó weboldalán. A felhasználók azonban pont így járnak jól, mivel

a „+” kiadás mindenben többet jelent. Egyrészt a kártya megemelt órajeleken üzemel, a grafikus lapka 635, a stream processzorok 1350 megahertzen ketyegnek. A GDDR3-as memóriákat azonban nem hajtotta túl a gyártó, a 448 bites memóriabuszon kommunikáló lapkák effektív 2 gigahertzen járnak. Az alap sebességgel tehát nem lesz gond, a nyomtatott

áramkör kialakítása – erősebb tápellátó rész, minőségi alkatrészek – és az egyedi hűtés miatt pedig további extra megahertzekre számíthatunk. A három hőcsővel megtámasztott alumíniumbordát egy középre helyezett 92 milliméteres ventilátor hűti, amelynek vezérlé-

se háromeres kábelben keresztül történik. Hosszabb terhelés alatt a légkavarró sajnos meglehetősen hangosává válik, 2D-s használat esetén azonban alig hallani, csupán egy kis sustorgásra figyelhetünk fel.

Piros pontot érdemel a gyártó a dobozban megtalálható Badaboom Media Converter segédprogram miatt, még akkor is, ha csak egy próbaverzió található a lemezen. A kis boxban látható ár is egész elfogadható, ismerve a specifikációkat, csupán attól kell tartania a Galaxy-nak, hogy hamarosan DirectX-váltással egybekötött ellentámadás érkezik a vörös oldalról.

GameStar 90

Ára: 51 700 Ft

A Galaxy mindent megtett annak érdekében, hogy vonzó vételt csináljon a GTX 260-ból. Kár, hogy nem csak rajtuk múlik a dolog



SENNHEISER HD 448

Otthoni és utcai használatra is alkalmas a Sennheiser legújabb, HD-sorozatú fejhallgatója. Az Apple hordozható zenelejátszóhoz pedig egyenesen kötelező darab

A MAI NAPIG töretlen népszerűségnek örvendenek a hordozható multimédiás lejátszók, egyre több márka veszi fel a kesztyűt és gyarapítja kínálatát a zeneszámok és videók lejátszására alkalmas mobilkészülékekkel. A tény maga örömteli, viszont a lejátszóhoz csomagolt fülhallgatókat övező általános (hang)minőségi problémák nem akarnak megszűnni. Éppen ezért a felhasználók is szépen beleszoktak a helyzetbe, a többség már a vétel előtt úgy kalkulál, hogy egy normális fül- vagy fejhallgatóra is félre kell majd tenni. A Sennheiser HD 448 fejhallgató röpké teszje után úgy véljük, hogy ennél drágább típusra teljesen felesleges gyűjteni. Sokak számára talán még ez a modell is túlzás lehet – a viseletét mindenképp szokni kell a sokévtényi fülhallgatók élmény után. A hangminőség miatt

azonban megéri ez a kis szenvedés, a jó hardverre építkező lejátszók – például a Sony Walkman- és iPod-generációk – igazán szépen szólaltatják meg a HD 448-at. A zárt kialakítású újdonság természetesen otthoni használatra is tökéletesen alkalmas, a 6,3 milliméteres adapter révén házimozi-rendszerekre is ráköthető. A kényelmes, kompromisszumok nélküli használat érdekében a dobozban egy védőtok és egy hosszabbító kábel is megtalálható, amelyekkel 3 méterre növelhetjük a zsinór hosszát. Minden adott tehát ahhoz, hogy a HD 448 sikeres termék legyen. Ha pusztán a specifikációkat nézzük, akkor ez nagyon hamar bekövetkezhet, ám a hardver az ára miatt hazánkban nehezen terjedhet el. Tőlünk is „csak” egy szimpla Ajánlást kap, ami egy csöppnyi jelzés nektek, hogy a HD 448 bizony piszok jó darab, de nem mindenáron. **GS**



GameStar 88

Ára: 26 700 Ft

A hordozható zenelejátszóhoz csomagolt gyári füleket megszegyenítő hangminőséggel bír a HD 448. Nem is számítottunk másra...

SAMSUNG SYNCMASTER F2380

Úgy véljük, ha valaki most akar monitort vásárolni, akkor az 1920x1080-as felbontást vegye alapnak. Íme egy alternatíva a full HD-s képpontszámra

VÉGRE TÖRTÉNIK VALAMI a monitorok piacán, ami technológiai szempontból érdekes változás és talán megtöri az olcsó TN-panel egyeduralmát. Nem mintha ne lennének jók a mostani 21,5–24 hüvelykes full HD-s kijelzők, de azért még messze vannak a tökéletestől. Ez főleg akkor tűnhet fel, ha már használtunk huzamosabb ideig PVA- vagy IPS-panellel szerelt monitort, ami persze drága, de az extra minőséget meg kell fizetni. Éppen emiatt jelennek meg mostanság az S-IPS és az S-PVA olcsóbb változatai, mint az E-IPS és a C-PVA panelek – az F2380 értelemszerűen az utóbbira épül. A gyártó nem köti az orrunkra, hogy pontosan mi a különbség az S-PVA és a C-PVA között, mert a fényerő- és kontrasztadatok terén nincs különbség, viszont a megjelenítő csak az sRGB-színteret fedi le, illetve a válaszideje nagyobb, mint az S-PVA esetében. Bár a szokásos 6 helyetti 8 ez-

redmásodperces reakcióidő még eltűnhetne az emberi látás lomhasága mögött, de mégis észrevehető egy kis különbség, ellenben nincs „overshoot” jelenség – olyan, mintha a monitorban nem lenne „overdrive” technológia, pedig van.

A képminősége megközelíti az S-PVA monitorokét, a betekintési szöge gyakorlatilag változatlan és a homogenitás sem rossz – főleg egy ekkora panelnél. A valós kontrasztarányt 3000:1 értékben adja meg a gyártó, dinamikusan pedig akár 150 000:1 is elérhető. Jól hangzik, de régóta tudjuk, hogy az utóbbi adat leginkább marketingcélok szolgálat. Ami még az S-PVA panelek előnye, hogy a fekete színvisszaadás nagyon jó, ezt a C-PVA esetében is érzékeltünk, bár a háttérvilágítás beszűrődését nem sikerült teljesen kiküszöbölni, de ez sem zavaró mértékű, használat közben nem fogjuk észrevenni. Az F2380 matt, fekete, vékony kávéja rendkívül jól néz ki, a minden

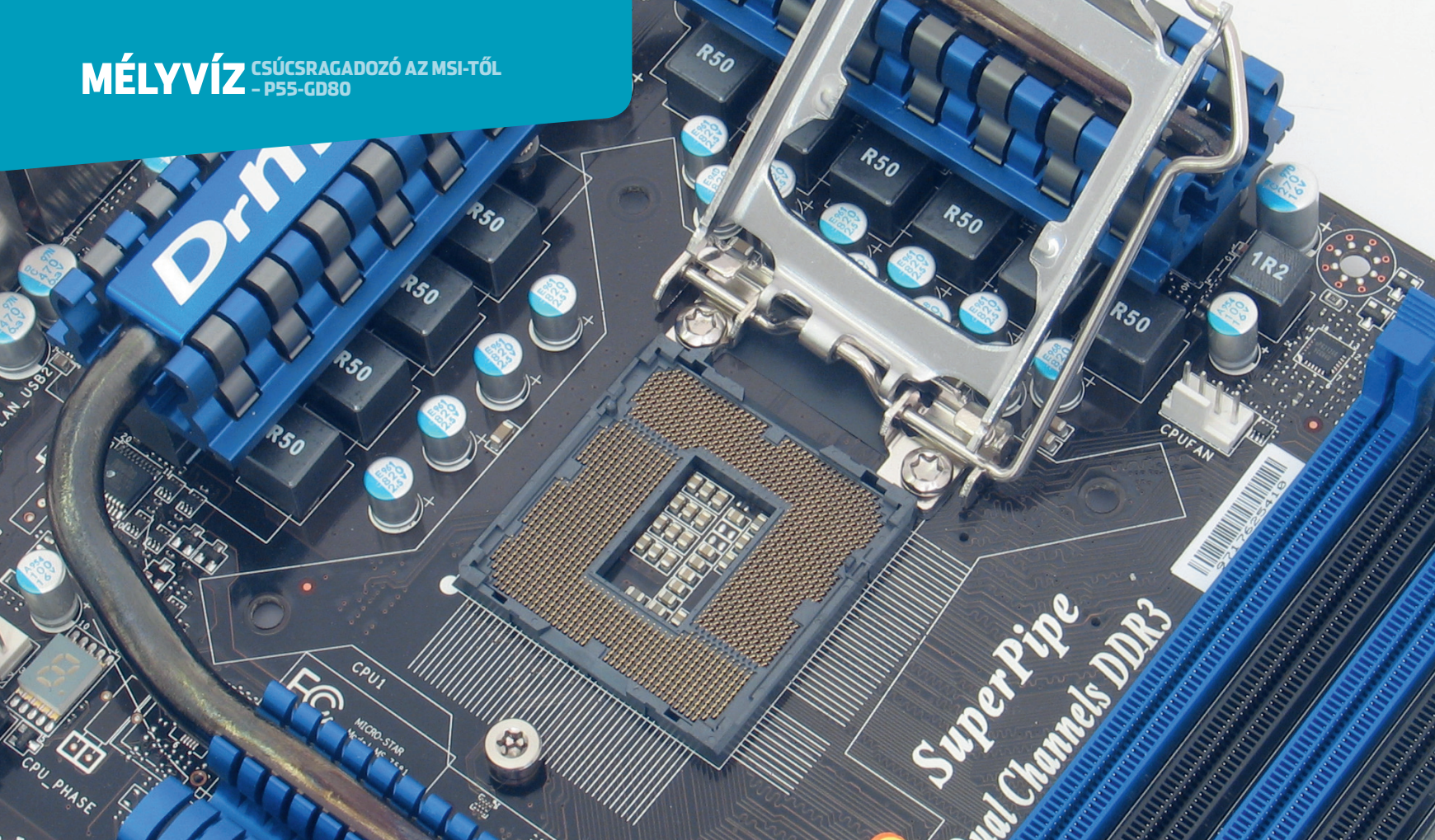


GameStar 78

Ára: kb. 93 300 Ft

A full HD-s felbontás 23 hüvelyken rendkívül csábítóan hangzik, de az árcédula miatt valószínűleg kevesen választanák az F2380-at

irányban állítható fémállvány pedig csak hab a tortán, csak a talp nagyobb a kellenénél. **GS**



CSÚCSRAGADOZÓ AZ MSI-TŐL - P55-GD80

A tajvani gyártó egy ideje úgy gondolja, hogy a felhasználókat a lehető legtöbb szolgáltatás összesűrítésével lehet megnyerni. A P55-GD80 is ennek a stratégiának az eredménye

//Matteo

EGY NAPOS, mérsékelt kánikulát hozó délelőttön meglátogattak minket az MSI európai képviselőinek kedves tagjai, akik több jó hírrrel is szolgáltak. Egyrészt elmondták, hogy több alaplappal is készülnek az Intel Core i5 és Core i7 processzorok hivatalos bemutatójára, sőt, eddig még nem ismertett fejlesztések is zajlanak a háttérben, magyarán szólva, a közeljövőben még több P55-variánusra számíthatunk. Másrészt egy tesztelhető alaplapt is hoztak nekünk, amelyen keresztül bemutatták nekünk a szériára jellemző újdonságokat, valamint azokat a fejlesztéseket, amelyek kifejezetten a teszt példányra jellemzőek. Egy meglehetősen hosszú beszélgetés kerekedett a találkozóból, ami teljesen érthető annak tudatában, hogy magával a csúcsmodellel ismerkedtünk meg közösen. A P55-GD80 jelenti pilla-

natnyilván a maximumot az MSI P55-ös kínálatában, ami egyben azt is jelenti, hogy igen borsos áron kerül forgalomba hazánkban.

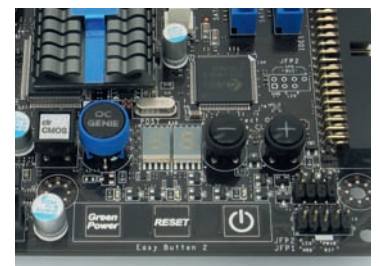
Az árcédulán szereplő összeg véleményezésében azonban maradjon cikkünk végére, először nézzük, mit is kínál a gyártó a középkategória felső részében. Nem titok, a P55-GD80-nal a konkurens Deluxe és egyéb fantázianevekkel ellátott alaplappal ellen indul a gyártó, a közölt specifikációk alapján pedig minden esélyes megvan a sikerre. Legalábbis mi reménykedünk benne, korábbi tapasztalataink alapján ugyanis eddig csak a probléma volt a nyakig felszerelt csúcslapokkal. Jó példa volt az MSI 790FX-GD70, amely ugyan remeknek hangzó specifikációkkal gördült le a gyártósorról, a nálunk vendégeskedő két példánnyal akadtak apró és kevésbé apró gondok. A lap két

gyenge pontja a BIOS-frissítés procedúrája és a túlhajtás volt. A sűrű BIOS-javítgatásoknak hála mára alaposan megváltozott a helyzet, a negatív élmény azonban annyira beleégett emlékeinkbe, hogy nem tudunk jó szívvel visszaemlékezni az AMD-s csúcs példányra.

KINÉZETRE ÖTÖS

Az alaplap a dizájnya alapján csak tökéletes alkotás lehet, rég láttunk ennyire letisztult, okosan megtervezett intelés alapot. A fekete nyomtatott áramkör, meg a kék és ezüst színekben pompázó alkatrészek remek összhangban vannak egymással. Az alapdolgokkal most nem foglalkozunk, aki kíváncsi a lapkészlet tudására, az lapozzon tovább egy keveset. Sokkal inkább érdekes megoldás az egyedi lapkészlet-hűtés, amely kialakítás abból a szempont-

ból mindenképp meglepő, hogy négy hőleadó központból épül fel. Ránézésre tehát a régi séma szerint építkezik, ám az igazság az, hogy a középső csomópont alatt nincs semmi érdemleges, amit hűteni kellene. Egy vastag szivacs tartja el az alaplaptól a bordát, amelybe hőcsövön keresztül érkezik a meleg a tápellátó áramkörök felől, a P55 lapkával pedig egy lapos fémkapocs segítségével tartja a kontaktot. Elméle-

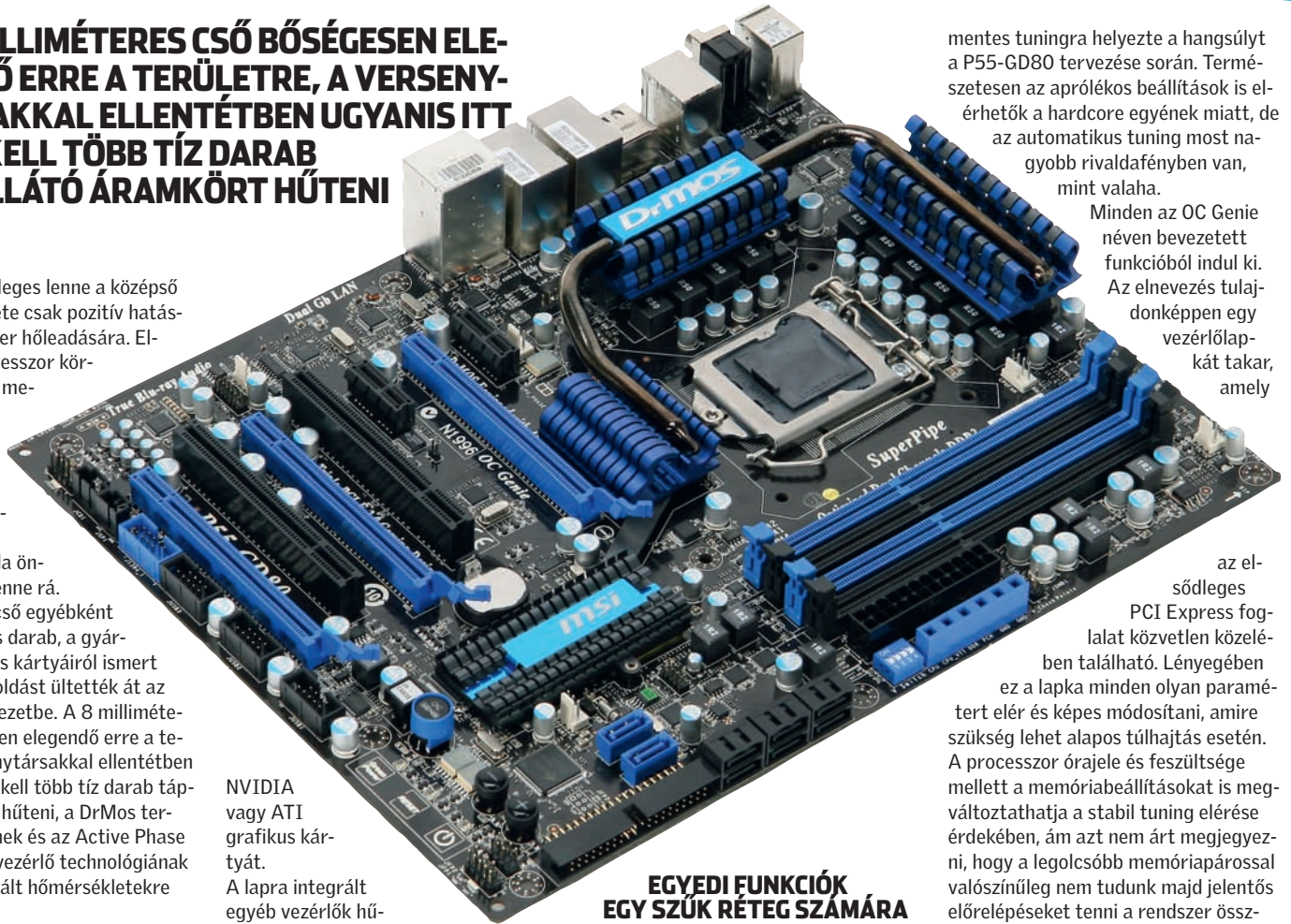


A 8 MILLIMÉTERES CSŐ BŐSÉGESEN ELEGENDŐ ERRE A TERÜLETRE, A VERSENYTÁRSAKKAL ELLENTÉTBEN UGYANIS ITT NEM KELL TÖBB TÍZ DARAB TÁPELLÁTÓ ÁRAMKÖRT HÚTENI

tilleg tehát felesleges lenne a középső blokk, ám meglete csak pozitív hatással van a rendszer hőleadására. Előszörban a processzor környékéről érkező meleg leadása lesz a feladata, a P55 lapka ugyanis olyanira nem melegsik, hogy az a kis, lapos borda önmagában elég lenne rá. A körbefutó hőcső egyébként nem egy átlagos darab, a gyártó újabb grafikus kártyáiról ismert SuperPipe megoldást ültették át az alaplapos környezetbe. A 8 milliméteres cső bőségesen elegendő erre a területre, a versenytársakkal ellentétben ugyanis itt nem kell több tíz darab tápellátó áramkört hűteni, a DrMOS tervezési módszernek és az Active Phase Switching fázisvezérlő technológiának hála igen moderált hőmérsékletre számíthatunk. Csúcsalaplaphoz méltó módon a tizenhatszoros PCI Express foglalatokból három jutott a NYÁK-ra, amelyekből kettőt a processzorban található vezérlő kezel, a harmadikat pedig az elméleti alapokat bemutató cikkünkben leírt módon, a PCH-ből vezették ki. Értelemszerűen a sebessége csupán négyszeres, így csak akkor használjuk a harmadik foglalatot, ha nagyon nem bírjuk ki, hogy ne szereljük be a harmadik

NVIDIA vagy ATI grafikus kártyát.

A lapra integrált egyéb vezérlők hűten követik a kategóriára jellemző hagyományokat, a nyolccsatornás hangkódek mellett két gigabites vezetékes hálózati vezérlő és egy FireWire-lapka is található. Pici kellemetlenség, hogy a lapkaszlet által támogatott 14 USB 2.0-s kapuból csak 6 darab fért ki a hátlapra, a többi csatlót külön előlapi vagy hátlapi panelek nyomtatott áramkörre történő csatlakozásával érhetjük el.



EGYEDI FUNKCIÓK EGY SZŰK RÉTEG SZÁMÁRA

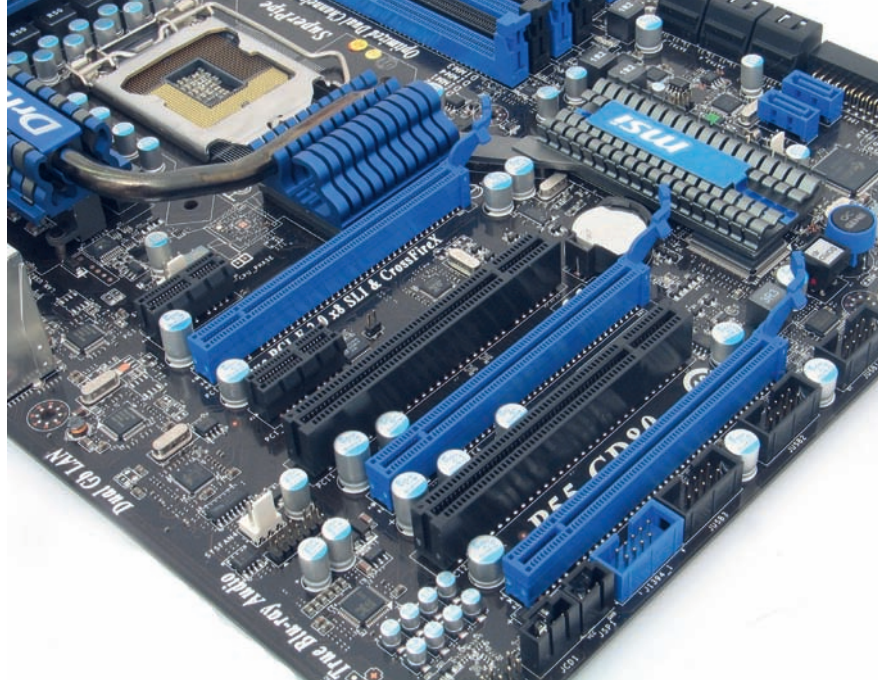
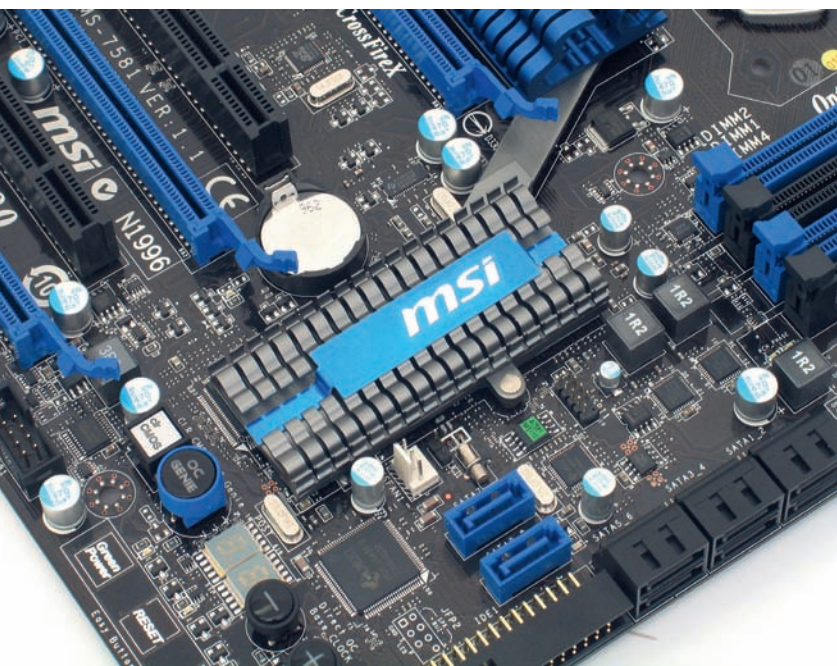
Ez a szűk réteg pedig nem más, mint a túlhajtásra vágyó felhasználók csoportja. Ugyan a *GameStar* olvasókörtségében szép számmal találunk olyanokat, akik szeretik túlhajtani a rendszerüket, összességében viszont a felhasználók elenyésző hányada foglalkozik a különféle paraméterek finomhangolásával. Talán ezt érzi – a többi más gyártó mellett – az MSI is, amely gyártó a gyors és fájdalom-

mentes tuningra helyezte a hangsúlyt a P55-GD80 tervezése során. Természetesen az aprólékos beállítások is elérhetők a hardcore egyének miatt, de az automatikus tuning most nagyobb rivaldafényben van, mint valaha.

Minden az OC Genie néven bevezetett funkcióból indul ki. Az elnevezés tulajdonképpen egy vezérlőlapkát takar, amely

az elsődleges PCI Express foglalat közvetlen közelében található. Lényegében ez a lapka minden olyan paramétert elér és képes módosítani, amire szükség lehet alapos túlhajtás esetén. A processzor órajele és feszültsége mellett a memóriabeállításokat is megváltoztathatja a stabil tuning elérése érdekében, ám azt nem árt megjegyezni, hogy a legolcsóbb memóriapárossal valószínűleg nem tudunk majd jelentős előrelépéseket tenni a rendszer teljesítményét illetően. Ha viszont úgy érezzük, hogy hardveresen felkészültek vagyunk a szédítő sebességre, akkor akár 1-2 másodperc alatt is a fellebbezhetjük gépünket. A procedúra az OC Genie gomb megnyomásával kezdődik, amelyet a bekapcsolás kell, hogy kövessen. Ekkor az alaplap, illetve a rajta lévő OC Genie lapka saját maga térképezi fel a rendszer teljesítményének határát, majd pedig beállít egy olyan szintet, ami még biztonságos a fő komponensek számára. A feszültséghez az OC Genie ilyen esetben nem nyúl, csak a Base Clock számát és a szorzóértéket változtatja meg úgy, hogy a kettő szorzata láthatóan nagyobb legyen, mint a kiinduló érték. Valamivel finomabb és jobban követhetőbb módszer a Direct OC nevű szolgáltatás. Ehhez két kör alakú gombot szereltek a NYÁK-lap szélére, amelyeken egy mínusz és egy plusz jel látható. Egyenként nyomogatva ezeket a gombokat, a Base Clock értékén változtathatunk, a lépés nagysága 1 megahertz. Egy ideig biztonságosnak nevezhető ez a módszer, egy adott szintig bárki elklikkelgetheti a processzorát. A plafont azonban így csak úgy tudjuk megismerni, hogy szépen kifagy vagy újra indul a rendszer, a Direct OC ugyanis csak a frekvencián változtat, a feszültségekhez nem nyúl.

	MSI P55-GD80
CPU-támogatás	Intel Core i5 / i7 800
CPU-foglalat	LGA1156
Lapkakészlet	Intel P55 Express
Memória támogatás	DDR3-1066-tól 2133 MHz-ig, kétcsatornás üzemmód
PCI Express x16 foglalatok	3
Egyéb foglalatok	2 PCIe x1, 2 PCI
SATA-csatlakozók	6 SATA 3.0 Gbps (PCH), 2 SATA és 1 eSATA 3.0 Gbps (JMicron)
RAID-funkciók	RAID 0,1,5 és 10
Hangkódek	Realtek ALC889
Hálózati vezérlő	2 Realtek RTL 8111DL
FireWire-vezérlő	VIA VT6315N
USB-portok	8 hátlapon, 6 kivezetésként
Egyéb	OC Genie, Direct OC, DrMOS, Active Phase Switching, M-Flash, U-key, SuperPipe



AZ OC GENIE A PROCESSZOR ÓRAJELE ÉS FESZÜLTSEGE MELLETT A MEMÓRIABEÁLLÍTÁSOKAT IS MEGVÁLTOZTATHATJA A STABIL TUNING ELÉRÉSE ÉRDEKÉBEN

Akik inkább a BIOS-ban érzik jól magukat, a Cell Menüben rengeteg beállítást találhatnak. Szépen rendezve sorakoznak egymás alatt a különféle komponenseket érintő paraméterek, amelyek megváltoztatását érdemes külön profilokba menteni. Erre lehetőséget is ad az MSI P55-GD80 BIOS-a, az Overclocking Profile menüpont alatt hat üres hely várja a menteni kívánt beállítási csomagokat. Ígérjük, hogy mindegyik módszert alaposan ki fogjuk próbálni, minket leginkább a teljesen automatikus túlhajtás érdekel. Kíváncsiak vagyunk, mennyire tartja be a biztonságos értékeket a lap BIOS-a.

EGYÉB BIOS-OS FINOMSÁGOK

Különböző BIOS-frissítő segédalkalmazásként is megállítja a helyét az M-Flash szolgáltatás, ami egyébként cseppet sem új-

donság az MSI-lapok tudását tekintve. Az elérhető funkciók tárháza nem változott, viszont újra érdemesnek tartjuk leírni, miért is oly nagyszerű az M-Flash. Míg mások az alaplapra integrálnak egy második BIOS-lapját a végzetes történések elkerülése végett, addig az MSI inkább egy szabványos USB-s pendrive-ban látja a biztonságot. A hordozható tárhelyről történő frissítésben nincs semmi meghökkentő, manapság mindenki így csinálja, arra viszont más lapok nem képesek, hogy közvetlenül erről a kis tárhelyről indítsa be a rendszert. Magyarán szólva még a tényleges frissítés előtt kipróbálhatjuk az adott firmware-t, anélkül, hogy veszélyeztetnénk a lap épségét. Ha pedig bevált a fájl és elégedettek vagyunk a javításokkal, akkor az M-Flash menüpont alatt rögtön frissíthetjük az állományt. A bevált BIOS lementése is lehetséges, így ha az újabb BIOS-ok nem válnának be, ak-

kor könnyedén visszatölthetjük a régebbi verziót.

Szintén egy USB-s meghajtó használatahoz köthet a U-Key biztonsági szolgáltatás. Ez egyfajta BIOS-os védelem, amellyel a komplett gépünk hozzáférését korlátozhatjuk. Csupán egy, a feladatra alkalmas pendrive-ra van szükség, amely a funkció engedélyezése után hardveres kulcsként fog működni. Ezt követően a számítógép indítása csak akkor lesz lehetséges, ha az ominózus pendrive rá van dugva a gépre. Egyszerű és nagyszerű védelem ez, csak ha lehet, ne veszítsük el a kis meghajtót, a védelem kiütése ugyanis legfeljebb az MSI szervizközpontjában lehetséges, a CMOS törlése és az elem kivétele értelemszerűen nem segít feloldani a gépet.

ELŐTÉRBE AZ ENERGIATAKARÉKOSÁG

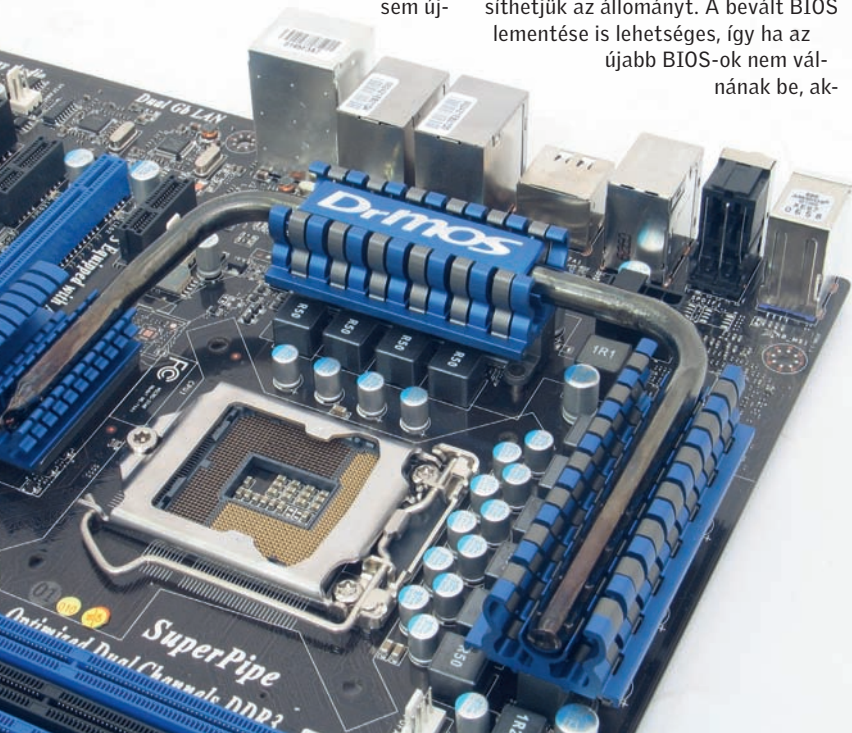
Az aktív fázisváltásnak köszönhetően a P55-GD80 is csak épp annyi energiát ad a processzor, a memóriák és a lapkakészlet számára, amennyi feltétlenül szükséges. Minimális terhelés esetén a felhasználók által is nyomon követhető módon jelzi az alaplap, hogy abban a pillanatban mennyire járátja a tápellátó komponenseket, a fázisokat jelző LED-ek mellett egy kis kijelzőn látható szám is jelzi az aktív áramkörök számát. A módszer előnye, hogy nem függ semmilyen operációs rendszertől, teljesen hardveres alapú. Sajnos még nem volt alkalmunk megmérni a GD80-as energiagazdálkodó teljesítményét, így egyelőre csak a gyártó által közölt adatokra támaszkodhatunk, amely 66,5 watt évente. Abszolút elemleti adatról van szó, tehát ennyire is vegyük komolyan.

Ami a dolog szoftveres oldalát illeti, egy meglehetősen tetszetős kezelőfelülettel ellátott alkalmazás segítségével kísérhetjük figyelemmel a rendszer pillanatnyi és addigi fogyasztását, a főbb összetevőkre jellemző feszültségek stabilitását, változását, valamint külön-külön láthatjuk a CPU-fázisok hőmérsékletét.

Az előre beállított gyári profilok alapján változik az alaplap viselkedése, túlhajtás esetén minden a maximumra kapcsol, a Powersaving menüigomb megnyomásával pedig a lehető legkevesebb energiafelvétellel áll át a rendszer.

EDDIG MINDEN SZÉP ÉS JÓ

Csakúgy, mint minden más típusnál, most is akkor leszünk a boldogok a P55-GD80-nal, ha hosszabb távon is hibátlanul képes mindazt nyújtani, ami-re újonnan képes. Egyes szolgáltatásai rendkívül tetszetősek még számunkra is, tényleg csak az a kérdés, hogy a tervezett túlhajtást elbírja-e majd a lap – közel 69 000 forintért talán nem nagy elvárás ez a részünkről. A teszt példány ugyanis innen egyenesen az OC Team Hungary-hoz fog kerülni, akik maguk is meglepődtek a müncheni Master Overclocking Arenán használt Eclipse SLI teljesítményén, és szerintünk mostantól egy szebb tuningos jövő képe látszik kibontakozni az MSI háza táján. Meglátjuk, igazuk lesz-e, a gyártónál valóban nagy hangsúlyt fektettek a túlhajtáshoz szükséges megoldások implementálásába. Remélhetőleg a következő jubileumi számra elkészülnek a tesztekkel a srácok, és akkor sok más hardveres érdekesség között számolhatunk be a minél magasabb órajelekről. [G](#)



Játék, csengőhang a

1796

-os számra elküldött kód után máris a Tied!

A Legyen Ön is milliomos! 4. kiadása a játékot még tovább bővíti a negyedik, a 'Néző véleménye' segítségével. A részletgazdag, új grafika, a számos új, ötletes funkció és a teljesen új kérdések segítenek újraélni a sikeres TV-műsor hangulatát, miközben válaszolsz a Sorkérdésekre, felhasználod az ismerős segítőket, és megmászod a nyereségyfát, hogy elérd a virtuális milliókat.



letöltési kód:
GJSJ 12437



Kiadás 2009

Ezt SE hagyd ki! további részek a népszerű játékból

3. KIADÁS

2. KIADÁS

MUSIC ED.

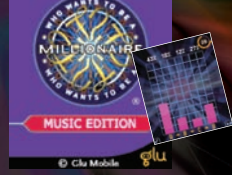
HÍRESSÉGEK



letöltési kód:
GJSJ 11440



letöltési kód:
GJSJ 11477



letöltési kód:
GJSJ 11818



letöltési kód:
GJSJ 11820



A minden idők legnépszerűbb játéksorozatán alapuló The Sims 3 végtelen lehetőségekkel kápráztat el a mobilodon! Elvezd a csinyek és meglepetések váratlan pillanatait, miközben valóra váltod simjeid vágyait és szembesíted őket végzetükkel! Tervezd meg és alakítsd kedved szerint simjeid megjelenését és jellemét, majd lépj ki a négy fal közül, és barangolj velük szabadon a szomszédságban!

THE SIMS kollekción

letöltési kód:
SJ 12378

SJ 11872

SJ 11882

SJ 11883

MOTORBIKE GP

A játék a gyorsági világbajnokságot eleveníti fel. A mobilod egy letelezhető verseny helyszínévé válik a motorok több, mint 300km/h sebességgel száguldoznak a mobilod kijelzőjén! Ezzel a fantasztikus játékkal az igazi világbajnokság izgalmait élheted át! A cél az, hogy Te legyél a világbajnok! Szerezd meg a lehető legtöbb pontot minden körben, és akkor Tied lesz az áhított trófea!

letöltési kód: **GJSJ 12262**

NBA STREET

EA SPORTS NBA STREET az NBA csapatok legjobb játékosaival. Bármilyen megtörténhet. Három három ellen, irány a győztes!

letöltési kód: **GJSJ 12243**

RUSIAN MAFIA

A hatalom nem más, mint az igazság. Te úgy lettél gazdag, hogy becsaptál másokat. Mivel az igazság nem a Te oldaladon áll. Azé az igazság, akit becsaptál. Tehát ő az erősebb. Vagy nem??

letöltési kód: **GJSJ 12405**

SLOT MACHINE

Szereted a hazárdjátékot, kaszinót, játékautomatákat? Játssz Slot Machine-nel, az egyik legkedveltebb kaszinójátékkal. Az a feladatod, hogy az egyes játékautomaták összes pénzét hazavidd.

letöltési kód: **GJSJ 12309**

WORMS 2008

A végső frontvonalban! Fegyverezd fel férgeid szakaszát és robbantsd apró fereg-cafatokra ellenségeidet! Még több fegyver, szuperebb grafika, és egy sornyi minijáték vár - játszd kedvedre az úrkorszaki Férges csatájában!

letöltési kód: **GJSJ 12385**

SL30

A Blade vadászpilóta-század egy távoli célpont felé igyekszik, ez az egyetlen esélyük, hogy örökre véget vessenek a háborúnak! Te feladatod, hogy behatolj az ellenség bázisokra és lefegyverezd a terroristákat! Ha minden életed elfogyott, egy SMS beküldésével folytathatod a harcot.

letöltési kód: **GJSJ 12380**

18

ÚJ részekkel

XXX-sorozat erotikus történetek ...most egyben a tied lehet!

eroticus történet 1

letöltési kód: **GJSJ 11966**

* A lányok házbullija szerényen kezdődik, de egy pár pia után nincs megállás...

eroticus történet 1

letöltési kód: **GJSJ 11965**

eroticus történet 5

letöltési kód: **GJSJ 11969**

eroticus történet 2

letöltési kód: **GJSJ 11967**

eroticus történet 4

letöltési kód: **GJSJ 11968**

eroticus történet 3

letöltési kód: **GJSJ 11966**

eroticus POKER

letöltési kód: **GJSJ 12165**

X-POWER

letöltési kód: **GJSJ 11380**

eroticus

letöltési kód: **GJSJ 12220**

Sexy Darts

letöltési kód: **GJSJ 12047**

Blackjack

letöltési kód: **GJSJ 12048**

METAL GEAR ACID 1

METAL GEAR ACID 2

METAL GEAR ACID 3

A dínyertes Metal Gear Acid visszatér a mobilodon! A taktikai, kóralapu Metal Gear játék kibővített folytatásában Snake és a titokzatos ügynök, Venus szerepet vesz az. A nagyban továbbfejlesztett grafikus motorral a Metal Gear Acid 2 eredeti játékélményt nyújt a Metal Gear univerzumban!

letöltési kód: **GJSJ 12336**

ICE AGE DAWN OF DINOSAURS

letöltési kód: **GJSJ 12398**

A bosszú közeledik! A TRANSFORMERS: A bukottak bosszúja kirobbanó akciót ígér, amely a filmen alapul. Irányítsd Optimusz Primuszt és BUMLEBEET az emberek szövetségének segítségével. Versenyezz az utcákon erős jármű alakban, majd alakulj át megdöbbentő Autobottá! Több, mint ami elsőre látható!

TRANSFORMERS

letöltési kód: **GJSJ 12389**

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Urald az utcákat a Need for Speed: Undercover játékban! Tápossl belé, és versenyezz a nemzetközi bűnbanda kíméletlen bencsei ellen! Nyerd el az utca tisztelét, töltsd meg a garázst király verdákkal!

letöltési kód: **GJSJ 12125**

NEED FOR SPEED CARBON

letöltési kód: **GJSJ 12010**

NEED FOR SPEED PRO STREET

letöltési kód: **GJSJ 11876**

A játékok támogatottságát nézd meg a www.gamester.hu oldalon! Infó vonal: Digitania Zrt (1) 328-5063 (normál hívás) A hirdetésben látott mobilartalom letöltésével feliratkozol előfizetéses szolgáltatásunkra. Hetente kétszer küldjük majd el napi ajánlatunkat, amelyből mindig egyet tudsz letölteni. A fogadott SMS ára 1000 Ft áfával. Ha le szeretnéd mondani az előfizetést, akkor küld a STOP szó után a szolgáltatás azonosítóját a 1796-ra, videónél a 06 90 617 715-re.

A NEHALEM MÁSODVIRÁGZÁSA – INTEL LYNNFIELD

Tavaly novemberben számos újítással mutatkozott be a felső kategóriába pozicionált Nehalem architektúra. Közel egy évet kellett várni az olcsóbb változatokra //Matteo

RÖGTÖN EGY VALLOMÁSSAL kell kezdenünk ezt a cikket. A rovat bevezetőjében ugyan egy teljes, átfogó cikket ígértem, bizonyos körülmények miatt sajnos nem tudtunk elkészíteni a mérésekkel a lapleadás idejére. Ilyen volumenű bejelentés esetén ugyanis nincs egyszerű dolga a tesztlabornak, több platformot, processzort és alaplapot kell összehasonlítani a lehető legkorrektebb módon, továbbá számítani kell az újdonság kiforratlanságára, amely általában várt vagy váratlan hibákat okoz. Mondanunk sem kell, problémából most is akadt rendszeren, de ezt már megszoktuk az évek során, egy új generációs hardver a bejelentés napján általában mindig rendelkezik valamilyen defekttel, amit majd csak később javítanak. Jelen esetben az alaplapok jelentették a gyenge láncszemet, a partnergyártók által biztosított tesztpéldányokhoz a mai

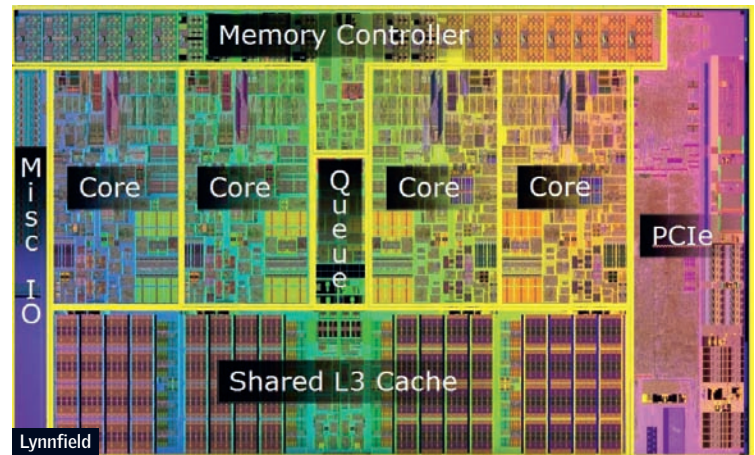
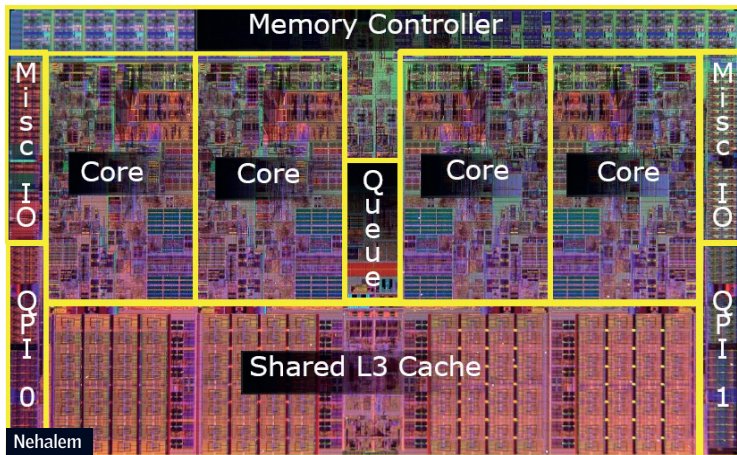
napig érkeznek frissebb, javított BIOS-ok, amelyek új funkciókat és némi teljesítménynövekedést is hoznak. Aggodalomra azonban semmi ok, mire ezt a cikket kinyomtatva olvassátok, már lesznek eredményeink, amelyeket természetesen meg is fogunk osztani veletek. Ez a cikk tehát amolyan elméleti bevezetésnek tekinthető, egy rövid alapozás, amely feltétlenül szükséges ahhoz, hogy megismerjétek az Intel új asztali platformját. Miért tartjuk ezt ennyire fontosnak? Nos, azért, mert a Lynnfield kódnéven köztudatba került processzorcsalád az első a Nehalem architektúrából, ami a Core 2-es generációs kiváltásra készült. A hírnöke egy szebb és gyorsabb jövőnek, amelyet már most érdemes megismernetek.

PROCESSZOROK, AMIKRE VÁRTUNK?

2008 novemberében a Core i7-es család bemutatkozásával új zászlósha-

jó érkezett a piacra, az Intel egyértelműen jelezte, hogy versenytársának semmilyen helyet nem kíván hagyni a high-end kategóriában. Az X58-as lapkakészlet és a Core i7 900-as központi egységek együttesen ropant erős szolgáltatáskínálattal bírtak és bírnak még a mai napig is, ám mindennek komoly ára volt, van és várhatóan lesz is. Az akkori árakon most már nem érdemes gondolkodni, jobb, ha a jelent, illetve a közeljövőt nézzük. Az LGA1366-os foglalatra illeszkedő i7-es processzorok kínálata csöppet átrendeződött az eltelt 1 év során, a belépő szintű – milyen fura ezt hallani ennél a szegmensenél – 920-as modell mellé a 3,06 gigahertzes órajelen üzemelő 950 és az új, 3,33 gigahertzes 975 Extreme Edition csatlakozott. Még idén várható a 965 Extreme Edition szorzózárral ellátott változata, amelyet

i7 960 néven kell majd keresnetek a boltok polcain. Jelenleg körülbelül 70 000 forintot kóstál egy i7 920, egy hozzá illő, tisztességesen összerakott alaplap pedig körülbelül 55–60 000 Ft. Erre jön még a háromcsatornás memóriakit ára, ám szerencsére a platform debütálása óta eltelt szűk egy év alatt markáns árcsökkenés ment végbe a gyártók háza táján, így az egyszerűbb csomagok egész korrekt áron vásárolhatók meg napjainkban. A CPU+alaplap+memória hármas együttes ára azonban továbbra is bőven 100 000 forint felett van, ami bizony a többség számára leküzdhetetlen akadályt jelent. Az Intel szemszögéből nézve ez persze teljesen normális dolog, ők mindig is high-end platformként aposztrofálták az i7 900-at és az X58-as lapkakészletet, aki használni akarja, az mélyen nyúljon bele a pénztárcájába.



A két- és négymagos Core 2 processzorok tulajdonosainak maradt az álmódosítás, amely a folyamatosan csepegtetett információk, ütemtervek révén egyre valóságosabbá alakult. Végül egészen a 2009-es év őszi iskolakezdéséig kellett várni, ami remek kezdőlökés ahhoz, hogy egy gyártó sikeressé tegyen egy termékcsaládot az év hátralevő részében. Sok dolga lesz az Intelnek, hiszen a piac nemcsak új központi egységekkel, hanem alaplapi lapkakészlettel is bővül, a kettő együtt megannyi újítást hoz, amit a lehető legtöbbször kell elmagyarázni a Core 2-höz szokott és adott esetben ragaszzkodó felhasználóknak.

KISEBB, BUTABB... LASSABB?

Elsőként essen szó az új központi egységekről. Az „új” szót már az első mondatban is idézőjelek közé rakhatnánk, hiszen most nem történt komoly architektúráis változtatás, egy-két apró finomítást leszámítva ugyanazt kapjuk, mint tavaly novemberben. Az újdonságok is a Bloomfield processzorok natív négymagos felépítését követik, integrált DDR3-as memóriavezérlővel rendelkeznek, az átszervezett cache-hierarchia révén harmadszintű gyorsítótár is található bennük, valamint fel vannak vértézve a gyári tuningmegoldásként is emlegetett Turbo móddal. A többszörös programkezelésnek kedvező HyperThreading-technológia imple-

mentálása terén viszont már változások lépnek életbe, csak az i7 800-as típusok kapják meg ezt az áldást, az i5 processzorokból kimarad ez a megoldás. Utóbbi hardverek az operációs rendszer felé is négymagosként fognak látszani, így tehát érdekes lesz látni, hogy a teljesítmény terén miképp viszonyulnak majd a 45 nanométeres gyártott Core 2 Quad egységekhez.

Apropó, gyártástechnológia. A tick-tock stratégia szerint most egy csikszélesség-csökkenés következne, ám egyelőre minden maradt 45 nanométeren. A 32 nanométeres gyártósorok természetesen gőzerővel üzemelnek a háttérben, az immáron integrált grafikus vezérlőt is tartalmazó Clarkdale processzorok bejelentéséig sem kell már sokat aludnunk. Jövőre tehát megkapjuk a kisebb csikszélességet, amely egyébként remek alapot fog adni arra, hogy az Intel végleg kiöpörje a piacról a Core 2-es platformot. A Lynnfield tehát még 45 nanométeren készül, a Bloomfieldhez képest azonban a mag mérete és a tranzisztorszám is nőtt. A lapka nagysága majdnem eléri a 300 mm²-t, míg a felépítést érintő módosításoknak köszönhetően 43 millióval több tranzistor található benne. A két adat persze összefügg, sőt, a növekedésre van is magyarázatunk. A Lynnfield központi egységek egyik ütőkártyája az integrált második generációs PCI Express vezérlő, amely eddig mindig a lapkakészlet északi hídjában foglalt helyet. Az X58-

as platformon például az északi lapka kétszer 16 sáv kiosztására képes, amely kedvez a több grafikus kártyával felszerelt rendszereknek. Ugyanezt a tudást természetesen nem integrálhatta az Intel, hiszen nem érdeke, hogy elmossa a kategóriahatárokat. Épp ezért az új processzorok „csak” egy tizenhatszoros adatátvitelt tudnak biztosítani, amely a kétkártyás rendszerek esetében feleződik. A kétszer x8-as kapcsolat a legtöbb párba rendezett grafikus gyorsító számára elegendő, a Quadmegoldásokhoz azonban továbbra is az X58 az ajánlott.

PUSZTÍTÁS SZAKSZERŰEN

Mivel a mainstream piac a cél, ezért egy-két funkció kidobálására feltétlenül szükség volt. Eltűnt az 6si rendszerbuszt leváltó Quick Path Interconnect, azaz ha pontosak akarunk lenni, akkor egy kisebb QPI-link továbbra is megtalálható a processzorban, ám az nem a lapkakészlettel tartja a kapcsolatot, hanem a CPU és az integrált PCIe-vezérlő közti gyors adatszeréért felel. A lapkakészlet és a központi egység kommunikációját a két irányba 2 GB/másodperc átteresztőképességet adó Direct Media Interface végzi, amely nem új dolog, korábban az északi és dél híd összekötésére használták. Asztali környezetbe tökéletesen elegendő, a QPI-t is inkább csak a többprocesszoros Nehalem szervereknek köszönhetjük. Szintén funkcióbeli csökkentést jelent a memóriavezérlő megcsönkí-

tása, amely így csak kétcsatornás üzemmódra képes. Ellenben a hivatalosan támogatott órajel pozitív irányba változott, hiszen míg a Core i7 900-as processzorok – leszámítva az Extreme modelleket – csak az 1066-os DDR3-as szabványt kezelték, addig az újdonságoknál az 1333 megahertz jelenti a plafont. Innen már csak felfelé vezethet az út, ám nem oly módon, ahogy azt a felső kategóriás i7-eknél megszokhattunk. A Core i7 800-as változatok 8, 10 és 12-es szorzókat ismernek, így a támogatott modulok hivatalosan 1066, 1333 és 1600 megahertzesek lehetnek. A Core i5 750 azonban nem tartalmazza a 12-es szorzót, így e típus esetében él igazán az 1333 megahertzes maximum. Magyarán ez azt jelenti, hogy míg a Core i7 900-as központi egységeknél a BCLK változtatása nélkül is lehetett a hivatalos specifikációknál gyorsabb memóriákat üzemeltetni, addig a Lynnfield esetében jelentősen korlátozott ez a fajta teljesítménynövelés. További hátrányt jelent a CPU Uncore területének rögzített sebessége. Míg a Bloomfield processzoroknál az L3 gyorsítótár és a memóriavezérlő üzemfrekvenciája a RAM-modulok órajelének duplája volt, addig a Core i7 800 és i5 700 esetében 2,4 és 2,13 gigahertzes értékekről beszélhetünk. Ez egyben azt is jelenti, hogy a két újdonság rögzített Uncore szorzót kapott, amely tény elsősorban az extrém tuningosok számára jelenthet hátrányt. Jóval kevesebb vari-

Processzor	Kódnév	Platform	Valós órajel	Magok száma	Hyper-Threading	L3-gyorsítótár	TDP	Ár
Core i7-975	Bloomfield	LGA1366	3,33 GHz	4	van	8 MB	130 W	249 990 Ft
Core i7-950	Bloomfield	LGA1366	3,06 GHz	4	van	8 MB	130 W	139 990 Ft
Core i7-920	Bloomfield	LGA1366	2,66 GHz	4	van	8 MB	130 W	70 990 Ft
Core i7-870	Lynnfield	LGA1156	2,93 GHz	4	van	8 MB	95 W	139 990 Ft
Core i7-860	Lynnfield	LGA1156	2,8 GHz	4	van	8 MB	95 W	71 990 Ft
Core i5-750	Lynnfield	LGA1156	2,66 GHz	4	nincs	8 MB	95 W	49 990 Ft

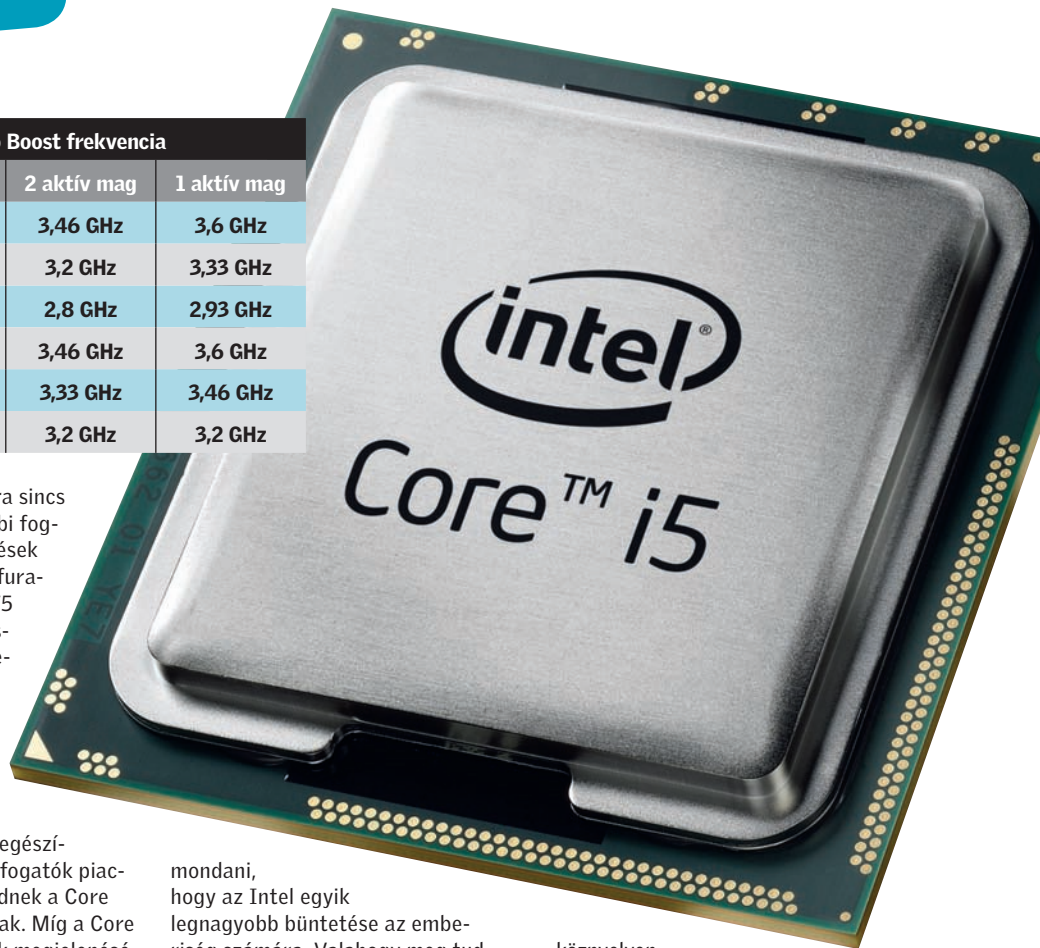
Processzor	Valós órajel	Maximális Turbo Boost frekvencia			
		4 aktív mag	3 aktív mag	2 aktív mag	1 aktív mag
Core i7-975	3,33 GHz	3,46 GHz	3,46 GHz	3,46 GHz	3,6 GHz
Core i7-950	3,06 GHz	3,2 GHz	3,2 GHz	3,2 GHz	3,33 GHz
Core i7-920	2,66 GHz	2,8 GHz	2,8 GHz	2,8 GHz	2,93 GHz
Core i7-870	2,93 GHz	3,2 GHz	3,2 GHz	3,46 GHz	3,6 GHz
Core i7-860	2.8 GHz	2,93 GHz	2,93 GHz	3,33 GHz	3,46 GHz
Core i5-750	2.66 GHz	2,8 GHz	2,8 GHz	3,2 GHz	3,2 GHz

áció áll a túlhajtásra vállalkozó felhasználók rendelkezésére, talán épp emiatt jött elő most az összes alaplapgyártó az egyszerű, egygombos tuningfunkciókkal. A közeljövő megmondja, valós hátrányokról van-e szó.

ÚJ FOGLALAT, RÉGI HÜTŐRÖGZÍTÉS

Pontosan nem emlékszünk arra, mikor debütált az LGA775-es processzorágy, de az biztos, hogy már jó ideje velünk van. Most megérkezett az utód, nem kevesebb, mint 1156 darab lábacskaival, valamint új rögzítési mechanizmussal. Egy korábbi videóinkban már bemutattuk a szerkezetet, amelyet ugyan továbbra is egy fém kallantyú rögzít, ám kioldása esetén ezúttal a komplett leszorító fémkeret felnyílik, és a csupasz foglalatba kell behelyeznünk a CPU-t. Mondanunk sem kell, továbbra sem veszélytelen a művelet, egy rossz mozdulattal lábak százait görbíthetjük el. Maga a foglalat egyébként jóval kisebb az LGA1366-os változatnál, amely egyébként azt is jelenti, hogy a hűtők rögzítési pontjai is

megváltoztak. Továbbra sincs kompatibilitás a korábbi foglalatokra készített hűtések számára, az LGA1156 furatai pontosan az LGA775 és az LGA1366 közé esnek. A felhasználók szerencsésére a hűtési megoldásokat gyártó partnerek megpróbálják a lehető legjobban és leggyorsabban menteni a helyzetet, és külön kiegészítők, speciális talpak, lefogatók piacra dobásával kedveznek a Core i5- és i7-tulajdonosoknak. Míg a Core i7 900-as processzorok megjelenésénél szinte vadászni kellett a kompatibilis hűtőket, addig most kellemes készlet várja a felhasználókat, több gyártó is felkészült a hivatalos start-ra, elég, ha csak a Cooler Mastert, a Thermaltake-et, a Scythe-t vagy az Arctic Coolingot említjük. Az alapértelmezett rögzítési mód természetesen még mindig a forgatható, műanyag pöckös megoldás, amelyre egyik kollégánk azt szokta



mondani, hogy az Intel egyik legnagyobb büntetése az emberiség számára. Valahogy meg tudjuk érteni az álláspontját, ha miniket megkérdeznénk, akkor legfeljebb a gyári hűtésnél engednék ezt a megoldást, hőcsöves monstrokhoz szigorúan tiltanánk a pöcköket. A gyári hűtés kialakítása egyébként a szokásos formákat követi, a gyártó továbbra is a könnyen kicserélhető, kör alakban kibontakozó, rézmagos bordában hisz. A rendszerépítők számára jó hír, hogy a Lynnfield esetében van is értelme használni ezt a hűtést, az új processzorokat ugyanis a 95 wattos TDP-osztályba sorolta az Intel – a Bloomfieldek TDP-je 130 watt. Mindenki láthatja a jelentős számbeli különbséget, amely nemcsak a melegezésre, hanem a rendszer teljes fogyasztására is jó hatással lesz.

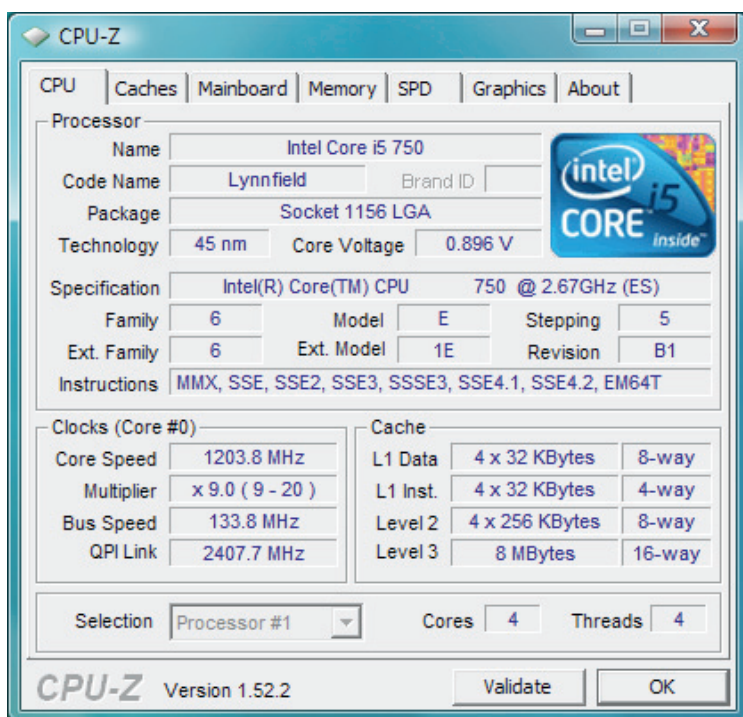
MEGÚJULT TURBO BOOST TECHNOLOGY

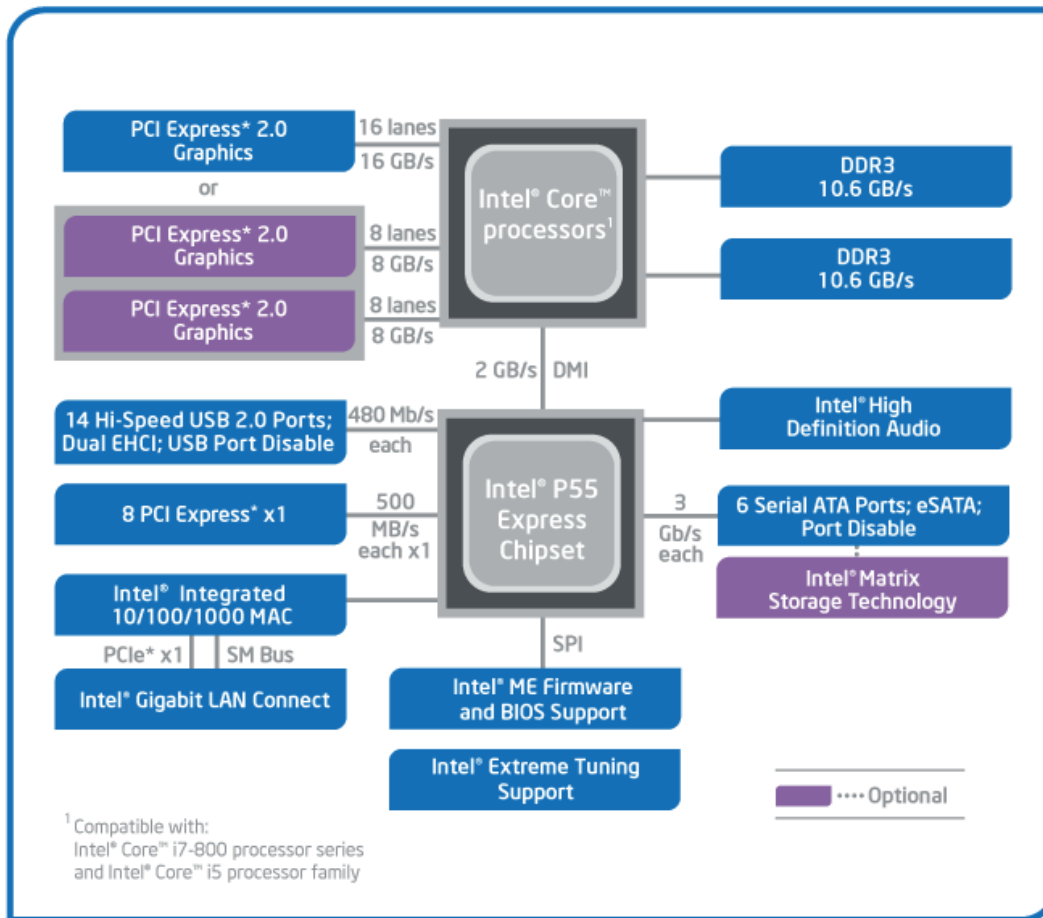
Az egyik legérdekesebb újítása a Nehalem processzoroknak az ún. Power Control Unit. Ez egy speciális vezérlőrésze a központi egységnek, amely képes magonként szabályozni az üzemfrekvenciát és feszültséget, sőt, az új C-states módokkal egy adott mag teljes lekapcsolására is lehetőség van. Lényegében a módszer egy hatékony erőforrás-kezelésnek nevezhető, amely üresjárat esetén jobb energiatakarékosságra képes, terhelés esetén pedig egy adott TDP-értéken belül próbálja meg kihozni a processzorból a maximumot – ezt nevezzük

köznnyelven Turbo módnak. A PCU-t illetően nem történt jelentős architektúrális változtatás, a Turbo Boost processzormagokra érvényes mértéke azonban változott. Az i7 900-as modelleknél kétféle üzemmód létezik, van egy többszálás és egy egyszálás lépcsőfok. Előbbi esetén 133 megahertzrel lett magasabb az órajel, míg az egy programszálat használó alkalmazás futtatásánál – tehát egy aktív magnál – az alapórajelhez képest már 266 megahertzrel üzemelt magasabban a CPU. A Lynnfieldnél picit bonyolódott a helyzet. A legfontosabb változás, hogy jóval több órajelbeli pluszt engedélyezett az Intel, egy aktív processzormagnál az i7-800-as típusok órajele 667, az i5 750-nél pedig 533 megahertzrel emelkedhet meg. A több aktív mag esetén életbe lépő órajeleket egy táblázatban foglaltuk össze. Jól látható, hogy az új processzorok az üzemfrekvenciát tekintve több esetben is felülkerekedhetnek a 900-as modelleken. Kíváncsiak vagyunk, hogy valós alkalmazások esetén kimutatható lesz-e ez a kis órajelbeli különbség.

LAPKAKÉSZLET KICSIT MÁSKÉPP

Aki kicsit is jártas a számítógépes hardverek terén, az nagyjából tudja, miként épül fel egy alaplap lapkakészlet. Sok éven keresztül láthatuk, hogy az új generációk kétlapkás felépítésben kerülnek a nyomtatott





Intel® P55 Express Chipset Platform Block Diagram

áramkörökre, a processzorhoz közeli darabot északi, míg a lapok alsó fertályán elhelyezett lapkát dél hídnak nevezték. Előbbi leginkább a memóriavezérlőt, az AGP vagy PCI Express vezetékeket, olcsóbb típusoknál az integrált grafikus vezérlőt is magában foglalta, a déli testvérben pedig a különféle merevlemezek, perifériák és segédvezérlők kivezetései kaptak helyet. Az első komoly változást az AMD beépített memóriavezérlővel megjelent processzorai hozták meg, az akkoriban sikeres lapkakészlet-üzletéggel rendelkező NVIDIA ugyanis a lehetőséget kihasználva egy lapkára csökkentette a tervezést az olcsóbb variánsoknál. A gyártó által MCP-nek nevezett lapkába szinte minden belekerült, amire szükség volt akkoriban, sőt, később, a gyártástechnológia javulásával szerény képességű IGP-ek is jutott hely az architektúrában. No, most valami ilyesmit láthatunk az Inteltől is, a P55 Express lapkakészlet ugyanis már nem a megszokott karakter-szám jelölésű északi hídból és valamely ICH déli hídból áll. Egy lapka árválkodik a nyomtatott áramkörtől, elhelyezése a partnergyártók leleményességétől függ. A több-



ség a déli féltekét választotta a tervezés során, de például a Gigabyte a központi egység mellé telepítette a PCH-t. Igen, mostantól PCH-nak nevezik a lapkát, amely a Platform Controller Hub elnevezés rövidítése. Megszületése teljesen logikus lépés, hiszen a memóriavezérlő mellett immár a PCIe-vezérlő is a processzorban kapott helyet, másképp mondva, a korábbi északi hídra jellemző feladatokat a központi egység látja el. Ez persze nem jelenti azt, hogy a P55 65 nanométeres gyártástechnológiával gyártott PCH-ja szerény tudású lapka lenne. Kis sarkítással élve egy módosított, továbbfejlesztett ICH10R-ről van szó, amelynek tudásán ott csiszoltak, ahol már amúgy is szükség volt rá a konkurens fejlesztések miatt. Az USB 2.0-s vezérlők száma 12-ről 14-re növekedett, a lapka által biztosított második generációs egyszeres PCI Express sávok száma pedig 6-ról 8-ra nőtt. Utóbbi azért fontos adat, mert számos gyártó úgy tervezi vonzóbbá tenni alaplapjait a játékosok számára, hogy egy harmadik PCI Express x16-os bővítősínt is integrálna a NYÁK-ra. A központi egység viszont csak két x8-as sáv kiosztására képes, ezért a maradékot a PCH-től a legegyszerűbb lecsippenteni. Természetesen 8 vagy 16 sáv dedikálására nincs lehetőség, x4-es PCIe bővítőhelyhez viszont már elegendő a PCH tudása.

Egyéb specifikációit tekintve a PCH az ICH10R-t másolja, a második generációs SATA-szabványt támogató merevlemezektől továbbra is hat darabot köthetünk rá, amelyeket RAID 0,1,5 és 10 tömbökbe rendezhetünk. A sima PCI-sávokból négyet kezel a lapka, illetve természetesen felkészítették a HD Audio szabványnak elégetevő hangkódékek működtetésére is. Komoly, mérőföldkőnek számító újdonságok tehát egyelőre nem részei a PCH-nak, a harmadik generációs SATA- és USB-szabvány integrálását az Intel csak valamely későbbi generációnál tervezi.

MÉG NINCS VÉGE

Látszólag véget ért a Lynnfield cikk, ám ez nem jelenti azt, hogy többet ne foglalkoznánk a platformmal. Egyrészt a teszteredmények közlésére feltétlenül fogunk szakítani pár oldalt, másrészt fontosnak tartjuk bemutatni a partnergyártók által készített alaplapokat is. Egy-két modellről már írtunk a Mélyvíz hasábjain, az olcsóbb modellekről azonban még nem esett szó. Pedig pont azok a típusok teszik igazán vonzóvá az új generációt, hiszen ha a processzor árán most nem is tudunk spórolni, az alaplapvásárlás során több tízezer forint maradhat a pénztárcánkban egy okos választást követően. [GS](#)

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

//Matteo

MONITOR **LGM227WD**



ÁRA 67 990 Ft
WEB www.lg.hu

A koreai gyártó is részt vállal tévévevővel szerelt monitorok gyártásában. Egyik legújabb típusuk, az M227WD ráadásul full HD-s kijelzőt kapott, tehát nemcsak a kereskedelmi csatornákat élvezhetjük rajta jó minőségben, hanem a Blu-ray filmeket is nyugodtan rákildethetjük. A monitor hátlapján számos ki- és bemenet található, HDMI-ből rögtön kettő is található rajta. Maga a panel TN-technológiájú, kontrasztaránya 20 000:1-hez, válaszáideje pedig 5 milliszekundum.

SSD-MEGHAJTÓ **SILICON POWER M10 64 GB**



ÁRA 47 800 Ft
WEB www.silicon-power.com

Az első és második generációs SATA-szabvány mellett az USB 2.0-val is kompatibilis a Silicon Power M10-es SSD-meghajtója. Az MLC-technológián alapuló háttértár akár 165 megabájt/másodperc olvasási és 95 megabájt/másodperc írási sebességgel is képes reagálni, USB-re kötve azonban csupán másodpercenként 35 megabájt lesz a plafon. A meghajtó természetesen rendelkezik beépített ECC funkcióval és wear-leveling algoritmussal is.

WEBKAMERA **PHILIPS PHSP-C1000C**



ÁRA 13 021 Ft
WEB www.philips.hu

Ideális csevegőtárs lehet a Philips 1.3 megapixelos érzékelővel felszerelt webkamerája. A mikrofont is tartalmazó kis egység ötszörös digitális zoomra képes, felvételi sebessége pedig maximum 30 képkocka lehet másodpercenként. A kamera a mai divatnak megfelelően automatikus arckövetéssel is rendelkezik. A PHSPC1000C-t most több bolt is csomagban árulja, amelynek része egy 2 gigabájtos USB-pendrive is. Így már talán nem annyira súlyos az 13 000 forintos ár.

TOP TIPP

TÁPEGYSÉG **ENERMAX 500 W ECO 80+**



ÁRA 27 490 Ft
WEB www.enermax.com.tw

Egy jó tápegységre mindig szükség van. Malachit kollega is épp valami bivalyerős típusra vágyik, az otthoni gamergépet ugyanis nem bírja el a meg nem nevezett márkájú 400 wattos egység. No, egy ECO 80+ szériás Enermax modell kellene neki, ezzel tuti nem lenne gondja még akkor sem, ha egy második grafikus kártyát állítana csatasorba. A fő jellemző természetesen a gazdaságos, hatékony működés, a kiszmelt táp ugyanis terheléstől függően 80–86 százalékos hatékonyságra képes. Ez a tulajdonság mondhatni teljesen átlagos az Enermaxnál, sőt, több pénzért még durvább egységeket vásárolhatunk. Maradjunk azonban az 500 wattos ECO modellnél, amelynek a teljesítménye bőven elegendő még egy Core i7-es rendszer számára is. A két, egyenként 12 voltos ágra fejenként 24 ampereyi áramerősség jut, az összes terhelhetőség pedig 38 amperen – 468 watt – tetőzik. Ami a csatlakozók kiosztását illeti, a két fő tápcsatlakozó mellé egy 6-os és egy 6+2-es PCIe tápkábel kötődtek be, a merevlemezek és egyéb meghajtók számára pedig 6 SATA vagy 6 PATA jut. A belső alkatrészek hűtését egy 120 milliméteres ventilátor hűti, amely intelligens fordulatszabályzással is rendelkezik. A jobb légszállítás és csendes üzem érdekében a lapátoknak speciális, ún. denevérszárny formája van, a világító LED-eket viszont szerencsére mellőzték a tápból.

BILLENTYŰZET **LUXEMATE 810 MEDIA CRUISER**



ÁRA 18 120 Ft
WEB www.genius.hu

Elsősorban HTPC-számítógépekhez ajánlható a LuxeMate 810 Media Cruiser, amely kialakítását tekintve egy tipikusan ölje vehető billentyűzet. Az eszköz két végén multimédiás gombok csapata sorakozik – összesen 34 különböző funkcióbillentyűvel irányíthatjuk a Microsoft Vista operációs rendszerébe épített Media Center alkalmazást. Jobboldalt egy aprócska pőcökéger helyettesíti a különálló mutatóeszközt, amellyel kényelmesen mozoghatunk a szoftverek kezelőfelületén.

HÁLÓZATI ADATTÁROLÓ **PLANET NAS-7101**



ÁRA 26 200 Ft
WEB www.planet.com.tw

A hazánkban nem túl ismert Planet Technology NAS-7101-es hálózati adattárolója meglepően alacsony áron található meg a boltok polcain. A gigabites hálózati vezérlővel felvértezett külső tárolóba egy SATA-s merevlemez fér bele, ám további adattárakat köthetünk a készülékre a két USB 2.0-s port jóvoltából. A média- és nyomtatóserver-képességekkel felvértezett eszköz adminfelületén egy egyszerű letöltőhely is elérhető, amely az FTP- és HTTP-letöltések mellett a BitTorrent-protokollt is ismeri.


FÉNYKÉPEZŐGÉP **FUJIFILM J20**



ÁRA 36 200 Ft
WEB www.fujifilm.hu


A J20 egyszerű, könnyen kezelhető 10 megapixelos – 3648×2736 képpontos – képfelbontásra képes digitális fényképezőgép. A háromszoros optikai zoommal és képstabilizátorral érkező apróság egy 2,7 hüvelykes LCD-képernyő található, a beépített 20 megabájtnyi memóriát SD/SDHC-kártyákkal növelhetjük meg. A maximális ISO-értéke ISO 1600. A készülék tápellátása, 740 mAh-s kapacitású lítiumion akkumulátoron keresztül történik, a gyártó által vállalt garancia 24 hónap.

VIDEOKÁRTYÁK 50 000 FT ALATT



- ASUS ENGTS250 DK/DI/512MD3**
kb. 36 000 Ft
WEB www.asus.com
- Gainward HD 4850 GLH 512 MB**
kb. 36 000 Ft
WEB www.gainward.com.tw
- Galaxy GeForce 9600 GT 512 MB LP**
kb. 22 000 Ft
WEB www.galaxytech.com
- MSI R4770-T2D512**
kb. 29 000 Ft
WEB www.msi.com.tw
- Palit Radeon HD 4670 Super 512 MB**
kb. 22 000 Ft
WEB www.palit.com.tw

VIDEOKÁRTYÁK 50 000 FT FELETT



- ASUS EAH4890/HTDI/1GD5**
kb. 58 000 Ft
WEB www.asus.com
- Gigabyte GV-N275UD-8961**
kb. 60 000 Ft
WEB www.gigabyte.com.tw
- Sapphire HD4890 Vapor-X 1 GB**
kb. 58 000 Ft
WEB www.sapphiretech.com
- XFX GeForce GTX 285 1 GB BE**
kb. 95 000 Ft
WEB www.xfxforce.com
- Zotac GeForce GTX 295 1792 MB**
kb. 125 000 Ft
WEB www.zotac.com

LGA 1156-OS ALAPLAPOK



- Asrock P55 Deluxe**
kb. 45 000 Ft
WEB www.asrock.com
- ASUS P7P55D**
kb. 38 000 Ft
WEB www.asus.com
- Gigabyte GA-P55-UD4**
kb. 41 000 Ft
WEB www.gigabyte.com.tw
- MSI P55-CD53**
kb. 34 000 Ft
WEB www.msi.com.tw
- Gigabyte GA-P55-UD6**
kb. 65 000 Ft
WEB www.gigabyte.com.tw

PERIFÉRIA **TRUST 10 PORT USB 2.0 HUB**



ÁRA 8700 Ft
WEB www.trust.com

Páran szinte biztosan találkozottak már azzal a problémával, amikor egy újabb külső eszközt már nem volt hova csatlakoztatni, mert elfogytak a szabad USB-portok. A mai felszerelt alaplapokon ugyan 8–10 kaptu is találni a hátlapon, ám még ezt a mennyiséget is nagyon könnyű megtölteni. Jelentősen megnövelhetjük a szabad aljzatok számát a Trust 10 portos USB-elosztójával, amely egy kábelben keresztül kapcsolódik a számítógéphez, tápellátása pedig külön adapter segítségével történik. Utóbbi azért lényeges, mert így USB-n való töltésre is alkalmas az eszköz, magyarul szólva nyugodtan köthetünk rá telefont, MP3-lejátszót vagy épp GPS-t is, nem lesz gond a szükséges energia megteremtésével.



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor	AMD Athlon II X2 250 3 GHz	20 000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	MSI 770-C45	19 000 Ft
Memória	Kingmax 1024 MB DDR3-1333 MHz	6000 Ft
Grafikus kártya	Gigabyte R467D3-512I	18 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Hitachi Deskstar P7K500 320 GB	11 000 Ft
DVD-író	LG GH22NP20 SATA	5000 Ft
Ház	Cooler Master RC331 Elite	10 000 Ft
Táp	FSP ATX-350PNF	9000 Ft
ÖSSZESEN		98 000 Ft
Gyorsabb VGA-kártyával	Galaxy 9600 GT Xtreme Tuner 1 GB	+7000 Ft
Több memóriával	Kingmax 1024 MB DDR3-1333 MHz	+6000 Ft

Vélemény A belépő szint képviseli azt a kategóriát, mely manapság szükséges, hogy kevésbé részletes beállítások mellett is futtathatóak legyenek a legújabb játékok. Ha játszani szeretnél, ennél gyengébb PC-t egyáltalán nem szabad megvásárolnod.

Játékteljesítmény **★★★★☆**



GAMER

170 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Core 2 Duo E7600 3,06 GHz	35 000 Ft
Processzorhűtő	Cooler Master Hyper TX3	5000 Ft
Alaplap	ASRock P4XE-R	25 000 Ft
Memória	Corsair Dominator 2048 MB / 1066 MHz	13 000 Ft
Grafikus kártya	MSI R4850-2D1G-OC	29 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Samsung Spinpoint F1 500 GB	15 000 Ft
DVD-író	LG GH22NP20 SATA	5000 Ft
Ház	Cooler Master CM 690	19 000 Ft
Táp	Enermax 400 W ECO 80+	22 000 Ft
ÖSSZESEN		168 000 Ft
Gyorsabb VGA-kártyával	Sapphire Radeon HD 4870 1 GB	+14 000 Ft
Gyorsabb processzorral	Core 2 Duo E8600 3,33 GHz	+40 000 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 i5 750 2,66 GHz	51 000 Ft
Processzorhűtő	Cooler Master Hyper TX3	5000 Ft
Alaplap	Gigabyte GA-P55M-UD2	27 000 Ft
Memória	Gal. Value 4 GB / 1600 MHz / CL8 DDR3	27 000 Ft
Grafikus kártya	Gainward GeForce GTX 260	48 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	WD Caviar Black 500 GB	16 000 Ft
DVD-író	LG GH22NS40 SATA	5000 Ft
Ház	Sharkoon Seraphim Value	29 000 Ft
Táp	Corsair TX 650	27 000 Ft
ÖSSZESEN		235 000 Ft
TV-tuner kártyával	AverMedia AverTV BOX W9	+ 24 000 Ft
Különálló hangkártya	ASUS Xonar D2X/XDT 7.1	+40 000 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 775/1156 Dobozos

Core i7 860 / 2,8 GHz	72 000 Ft
Core i5 750 / 2,66 GHz	51 000 Ft
Core 2 Quad Q9550 / 2,83 GHz	56 000 Ft
Core 2 Quad Q9400 / 2,66 GHz	47 000 Ft
Core 2 Quad Q8200 / 2,33 GHz	37 000 Ft
Core 2 Duo E8500 / 3,16 GHz	46 000 Ft
Core 2 Duo E7400 / 2,66 GHz	29 000 Ft
Pentium E6300 / 2,8 GHz	20 000 Ft
Celeron E1600 / 2,4 GHz	14 000 Ft

AMD

AMD Socket AM2/AM2+/AM3 Dobozos

Phenom II X4 965 BE / 3,4 GHz	69 000 Ft
Phenom II X4 950 BE / 3,2 GHz	63 000 Ft
Phenom II X4 905e / 2,5 GHz	45 000 Ft
Phenom II X4 940 BE / 3 GHz	44 000 Ft
Phenom X4 AM2+ 9650 / 2,3 GHz	27 000 Ft
Phenom II X3 710 / 2,6 GHz	27 000 Ft
Phenom II X2 550 BE / 3,1 GHz	26 000 Ft
Athlon II X2 250 / 3 GHz	20 000 Ft
Athlon X2 7750 / 2,7 GHz	16 000 Ft
Athlon 64 AM2 LE-1640 / 2,6 GHz	10 000 Ft

ALAPLAPAJÁNLÓ

INTEL

Intel Socket 775

ASRock P43R1600 Twins-1394	25 000 Ft
Asus Maximus II Formula	54 000 Ft
Gigabyte X48-DQ6	34 000 Ft
J&W JW-P45D2 Ultra	31 000 Ft
MSI P45 Neo3-FIR	28 000 Ft

AMD

AMD Socket AM2/AM2+

Asus M4A79 Deluxe	46 000 Ft
ASRock A780GM-LE	15 000 Ft
Gigabyte MA790GP-UD4H	35 000 Ft
J&W JW-G82UM-PVHD+	19 000 Ft
MSI KA790GX	25 000 Ft

KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT TOSHIBA SATELLITE PRO L300-24P

GONDOLVA AZ ISKOLÁBA NEM-RÉG VISSZATÉRT DIÁKOKRA, ismét egy olcsó noteszgépnek ajándékoztuk oda az **Ajánlott** címet.

A Toshiba Satellite Pro termékcsaládja igen csak megérdemli a figyelmet, hiszen tagjai egytől egyig remek szolgáltatás/ár aránnyal bírnak. Mivel most elsősorban az árcédula a legfontosabb szempont, ezért a 15,4 TruBrite kijelzővel érkező L300-as típus legserényebb kivitelét vettük górcső alá. A masina lelke az Intel egyik kétmagos mobil Celeron egysége, amely 1,66 gigahertzes órajelen ketyeg, másodsztű gyorsítótára 1 megabájt, a lapkakészlettel pedig 667 megahertzes rendszerbuszon keresztül kapcsolódik. Sajnos ez a központi egység még 65 nanométeren készül,

és mivel nem támogatja a gyártó energia-takarékossági technológiát sem, ezért nyilvánvalóan nem egy fogyasztásbajnok. Az integrált GMA X4500M grafikus magot tartalmazó lapkakészletől nem szabad sokat várni, ereje és tudása leginkább 2D-s felhasználásra elegendő, amibe természetesen beletartozik a házimozizás is, ha az nem is full HD-s minőségben történik. Az operatív tár mérete alapkiépítésben 2 gigabájt, amelyet később legfeljebb 4 gigabájtúra növelhetünk. A merevlemez kapacitása elsőre kicsit kevésnek tűnik, ha azonban valaki nem mobil torrentszerverként használja a noteszgépet, akkor elegendő a 160 gigabájtnyi.

Mint minden új noteszgépben, az L300-nál is az alapfelszereltség részét képezi a gigabi-

tes vezetékes és a 802.11 a/b/g vezeték nélküli hálózati vezérlő, kár, hogy utóbbi nem egy n-es változat. A 120 000 forintos árba azonban már nem fért bele egy operációs rendszer sem, így arról majd külön kell gondoskodnia a tulajdonosnak. **GS**

GameStar 93

Ára: 119 990 Ft

Modern, vállalható teljesítményű belsővel szerelték fel az L300-P24P-t, amelyre két év garanciát ad a gyártó



10 ÉVES A GAMESTAR

IX. RÉSZ

Íme a végjáték... avagy a kezdetek!

//Gyu

NEM A LEGJOBBAN INDULT 1999 szeptembere, hiszen Athént egy erős földrengés rázta meg, amelyben 143-an meghaltak. Ugyanígy tragédia volt az úgynevezett orosz „lakásbombák” esete, amelyben lakótelepeket vettek célba terroristák. Szakmai szinten fontos hír, hogy az Egyesült Államokban szeptember 9-én jelent meg a Sega utolsó konzolja, a Dreamcast (a megjelenést követő 24 órában rekordokat döntő eladásokat – több, mint 225 ezer darabot – produkált), amely sokkal többet értelmelt volna annál, mint amit elért – talán megelőzte korát túlzottan is. Kiribati, Nauru és Tonga csatlakozott az ENSZ-hez, sajnos Tajvant is telibe találta egy csúnya földrengés, amelynek több mint 2000 halálos áldozata volt és megjelent a Muse zenekar első albuma Showbiz címmel.

MIT IS ÍRT A PC-X?

Azt például már igen, hogy készül a *GameStar*, ami igaz is volt (és nagy viharokat váltott ki *PC-X*-es és *PC Zed*-es körökben, hiszen az egyesülő csapat fölé kívülről jött főszerkesztő, Szilágyi Árpád került). Emlékszem az első „közös” értekezletre, ahova nem elég, hogy az új főszerkesztő eljött, de elhozott engem is, mint hű „alvezérért”

– végül is az akkori társaságból mára csak én maradtam... Pedig ha bizonyos embereken múlt volna, az első GS lapszámot sem értem volna meg. No de lássuk, mit is írt az utolsó *PC-X*. A főszerkesztői bevezető helyén máris *GameStar* előfizetésére csábító reklámoldal volt (erre most is csábítunk benneteket – csak ezúttal *Need For Speed: Shift*et is adunk mellé ajándékba), egyébként pedig érdekesség, hogy a *PC-X* utolsó száma egyben az 5. születésnapjára szám volt. A lapban hatalmas *Kingpin*-cikk szép, kövér 5-ös értékeléssel (a *PC-X* ugyebár 1 és 5 között pontozott), *Diablo II* előfizetői akció, hatalmas *GameStar*-poszter, vagy 3-4 repülőszimulátor-teszt (akkor még milyen népszerű műfaj volt...), *Might and Magic VII* és még rengeteg egyéb teszt is volt – jó volt a szeptemberi felhozatal 1999-ben. A hardver szekcióban az Intel vs. AMD cikksorozat harmadik része zajlott, és Sam. Joe bemutatta a Logitech zsinór nélküli egerét, a Cordless MouseMan Wheelt. A lap pedig *GameStar* logóval köszönt el, és meghívtak mindenkit a *GameStar* hivatalos bejelentésére... Köszönjük, hogy az apánk voltál, *PC-X* (s másik apánk voltál, *PC Zed*), mégha oly fiatalon itt is hagyta minket!

JÁTÉKHÍREK 1999 SZEPTEMBERÉBŐL

„A Codemasters az ECTS-en jelenti be hivatalosan a tervét a *Micro Machines* folytatásával kapcsolatban. A jelenlegi információk szerint a cég 2000 egyik fő játékeként tervezi megjeleníteni a *Micro Machines 4* címen fejlesztés alatt álló szoftvert. A programban különféle háztartási eszközök, tárgyak lesznek az akadályok, így például a tejesdobozok felhőkarcolóként emelkednek az asztalon, a kertti tűzhely pedig lávaként veszélyezteteti járművünket.”

„A számítógépes játékok világa ezen a héten Londonra figyel, ahol szeptember 5-én megnyílik az ECTS, a világ második legnagyobb játékiállítás. Minden bizonnyal ott lesz a Microsoft *Age of Empires 2*-je, persze a *Theocracy*-val együtt, amelyet az öt legnagyobb között számon tartott játékiadó, a multinacionális Ubisoft állít ki. Akárhogy is lesz, egy biztos: maga a tény, hogy a nagy nemzetközi presztízsnak örvendő Ubisoft áll a Philos Laboratories mögött, már önmagáért beszél.”

„A szoftverkalózkodás elleni jogi lépések közül elég érdekesnek mondható a StarPlay most indított pere,



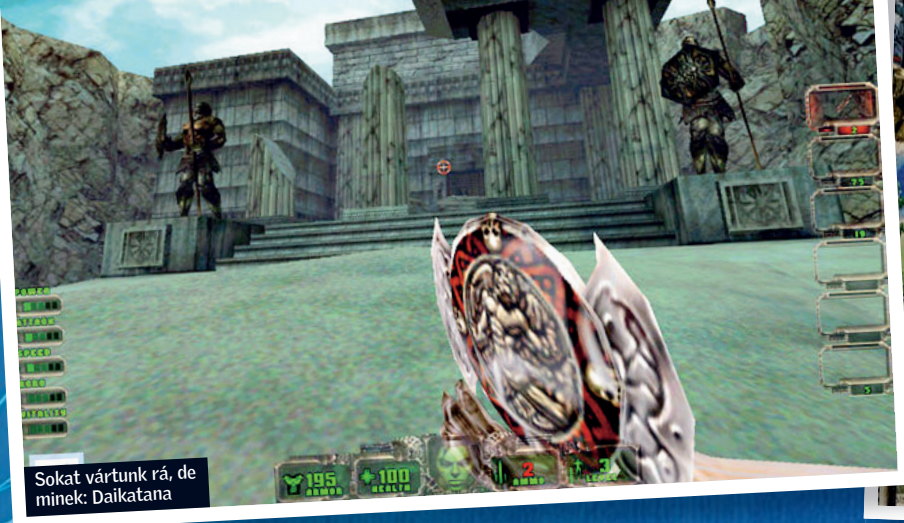
A többre hivatott Dreamcast

Ahogy a MIG látta az amcsi gépeket



Kingpin borító





Sokat vártunk rá, de minék: Daikatana



Csak szépen, csak csendben: Age of Empires II

A KÁRTYÁN 32 MB MEMÓRIA TALÁLHATÓ, A GRAFIKUS PROCESSZOR 160 MEGAHERTZEN MEGY, A MEMÓRIA PEDIG 166-ON

amelyben egy nagy szoftverforgalmazót, a GT Interactive-et perelte be. Az ok a következő: a StarPlay átlítása szerint a GT német divíziója, a GT Value megszerezte az *Alley 19 Bowling* egy példányát, amelyet aztán illegálisan forgalmazott Európában. A StarPlay 110 ezer dollár kártérítést követel közvetlen károkozás címén, valamint további ötmilliót kártérítésül.

„Az ECTS nyertesei
Az év PC-játéka: Kelet-Európa: Half-Life, Sierra
Legjobb PC-játék a show-n: Grand Prix 3, Hasbro Interactive
Legjobb PlayStation-játék a show-n: ISS Pro Evolution, Konami
Legjobb Dreamcast-játék a show-n: Ready 2 Rumble, Midway
Legjobb Nintendo-játék a show-n: Donkey Kong 64, Nintendo
Legjobb multiplayeres játék a show-n: Rogue Spear, Red Storm
A show legjobb játéka: ISS Pro Evolution, Konami
Az év PC-kiadója: Take 2
Legjobb PC-s hardver: NVIDIA GeForce 256”

„A PopTop Software bejelentette, hogy kiadja a *Railroad Tycoon II: Gold Edition*ot, amely az eredeti játék mellett a *The Second Century* kiegészítést is tartalmazza, 12 új pályával, valamint elektronikus formában a játékhoz készült hivatalos stratégiai tippgyűjteményt.”

„A tengeren túl már megtalálható a boltok polcain a *Prince of Persia 3D*. A történet során harcok és logikai feladványok leküzdésével kell megmentenünk kedvesünket a gonosz Assan király fogságából.”

„Az USA déli részén tomboló Floyd hurrikán meglepte az *Unreal Tournament* fejlesztőit is, de úgy látszik, hogy lassan kiheverik a károkat, és a 3dfx kártyákon futó demó még ma este fenn lesz az *UT* honlapján. A más 3D-gyorsító chippel rendelkezőknek még várniuk kell a teljes

demóra. Ezt az illetékesek azzal indokolták, hogy az *UT* kiadója, a GT szerződést kötött a 3dfx-szel a Voodoo3 támogatására, és a szerződésben szerepel, hogy a játék demójának pár nappal előbb kell támogatnia a Glide-ot, amely a 3dfx-kártyák saját API-ja, mint a többi felületet (OpenGL, Direct3D).”

„A Microsoft az 1997 novemberében kiadott sikeres első rész után elkészült az *Age of Empires* második részével is. Az új játékban Róma bukásától a középkorig terjedő évszázadok folyamán 13 civilizációt kísérhetünk, irányíthatunk végig, a szűkös kezdetektől egészen a dicső napokig. Több stratégiával is győzelemre vezethetjük majd a civilizációnkat, például hódításokkal, erős kereskedelmi kapcsolatok kiépítésével és diplomáciával, vagy védelemre berendezkedett társadalommal.”

„A Blizzard bejelentette, hogy a *Diablo II* bétája késni fog, és csak október 30-án fognak elkészülni vele. A játékot váróknak rossz hír, hogy ez azt jelenti, hogy a program csak nagyon jó esetben készülhet el idén, ha nem sok hiba lesz a béta-tesztelésre kiadott verzióban.”

„A Bullfrog három csapatra osztotta szoftverfejlesztőit. Az egyik csapat a *Dungeon Keeper* sorozat folytatásán dolgozik. Nick Goldsworthy, a *DK2* producere így nyilatkozott:

»Az én részlegem jelenleg a *Dungeon Keeper 3* koncepcióján gondolkodik. Jó, hogy ismét a tervezéssel foglalkozhatunk. A *DK3* sokkal nagyobb előrelépés lesz a sorozatban, mint a második rész volt, de a játékmenet alapja a mindenki által megszokott és megkedvelt marad.« Egy másik csapat a *Dungeon Keeper 2 Plus*on dolgozik, amely többek között új pályákat és lényeket fog tartalmazni. A harmadik csapat egy teljesen új projektbe fogott bele, amelyről többet még nem lehet tudni.”

„A Microsoft honlapjáról már elérhető a DirectX 7.0-s verziója. Az elérhető változat csak Windows 95/98-

on működik, az NT-re egyelőre még várni kell. A Microsoft Gaming Zone-on pedig már játszható a *Tom Clancy's Rogue Spear*.”

„Douglas Adams nagy népszerűségnek örvendő könyve, a *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (Galaxis útikalauz stopposoknak) 2001-ben már számítógépekre is megjelenik interaktív játékok formájában. Az Octagon Entertainment, a Pan Interactive és a The Digital Village egy realtime 3D-s akció-kalandjátékot nyarított majd a történetből, természetesen Arthur Dent és társai főszereplésével.”

„Mióta elkezdték 1997-ben a *Daikatana* fejlesztését, egyik kérését jelentették be a másik után. A játék fejlesztője, az Ion Storm ma bejelentette, hogy a játék a karácsonyi nagybevásárlásra már a boltok polcain lesz.”

HARDVERES HÍREK

„A Diamond Multimedia új grafikus kártyát jelentett be. A Stealth III S540 Xtreme az S3 Savage 4 Xtreme 128 bites 2D/3D-chipjére épül. A kártyán 32 MB memória található, a grafikus processzor 160 megahertzen megy, a memória pedig 166-on. A processzor természetesen alkalmazza az S3-as textúratömörítési eljárását (S3TC), amellyel maximálisan 2048x2048 pixel méretű textúrák kezelésére képes. A kártyába AGP 4X támogatást is beépítettek. A kártya további főbb jellemzői: egylépéses multitexturing, 32 bites renderelés, 1920*1440-es maximális felbontás, DVD-lejátszás támogatás. A Stealth III S540 Xtreme szeptember folyamán kerül a boltokba, várhatóan 30 000 Ft körüli áron.”

„Az NVIDIA új grafikus processzora, a GeForce 256 a cég szerint több szempontból is elsőseget élvez: ez az első 256 bites grafikus processzor, amelybe elsőként integráltak dinamikus megvilágítási és geometriai transzformációs engine-t, és elsőként alkalmaznak négy pixeles renderelő

pipeline-t. A DirectX 7.0 segítségével olyan új effektekre lesz képes, mint például projektív textúrák vagy vertex blending. A GeForce 256 grafikus processzor közel 23 millió tranzistorból épül fel. Lebegőpontos számítási kapacitása 50 gigaflops, amelyet kizárólag a 3D-grafikához használ. Másodpercenként 15 millió poligon sebességgel majdnem a kétszeresét tudja a leggyorsabb Voodoo3-nak (Voodoo3 3500, 8 millió poligon/sec). A színezési sebessége 480 millió pixel másodpercenként, ami ugyan csak jóval fölülte van a Voodoo3-nak (366 millió pixel/sec). A chip maximálisan 128 MB memória kezelésére képes, a RAMDAC pedig 350 megahertzen, ami 75 hertzen maximum 2048*1536-es felbontásra képes. Az első GeForce 256-ra épülő kártyák szeptember végére várhatók.”

„Az Intel két új processzort és egy chipkészletet jelentett be. A Pentium III processzorcsalád két új tagja 533 és 600 megahertzen fog futni, az 810E jelzésű chipkészlet pedig támogatja a Pentium III sorozat elkövetkező tagjait, amiket már a 0,18 mikronos technológia segítségével fognak gyártani. Forgalomba hozását az év végére tervezik.”

Szeptember csúcshardvere a FEF0-tól érkezett – Pentium III 500 MHz, Abit BE6 alaplap, 128 MB SDRAM PC133 DIMM, 9,1 GB HDD UDM66 7200 RPM, 32x CD-ROM + 6x DVD-ROM, 1,44 FDD, Diamond Viper Ultra TNT2, 4xAGP, 32 MB SDRAM VGA, TurtleBeach Godzilla hangkártya, 56k V90 modem, PS2 billentyűzet és egér, ATX ergo mini-ház, 3 év teljes garancia és mindez csupán 346 900 forint + áfa volt – ami, hogy is mondjam, nem volt kevés pénz...

Köszönjük, hogy velünk tartottatok a 10 éves a GameStar sorozat részében, jövő hónapban ünnepeljete velünk együtt! Visszapillantó rovatunk pedig a nagy sikerre való tekintettel – és többetek kérésére – nem vész el, csak átalakul! **GS**



ÖREG TÉGLA A ZSEBÜNKBEN

Húszéves a Game Boy! Isten éltesse!

IDÉN ÜNNEPLI 20. SZÜLETÉS-NAPJÁT A VILÁG LEGNÉPSZÉRÜBB KÉZIKONZOLJA. Japánban már 1989 áprilisában megjelent, az Egyesült Államokba július folyamán ért el, Európába pedig egy évvel később, 1990 szeptemberében. A vasfüggöny már lehullóban volt ekkor, és a konzolpiac is javában rótt a köröket gyerekcipőjében, azonban a hordozható játékgépek még csak kisbakerukat élték. Azóta nemcsak hogy felnőtt a handheld hardverek piaca, de mondhatni le is előzte a nappaliba láncolt vetélytársakat, és ebben a

sikértörténetben a Game Boy-é volt az egyik legnagyobb szerep.

AZ ELSŐ TÉGLÁK

A játékosoknak egészen 1979-ig várniuk kellett arra, hogy magukkal vihessék a videojátékaikat egy kis hardveren, ekkor jelent meg ugyanis az első igazi hordozható

játékgép, a Microvision. A 16×16 pixeles LCD-kijelzővel megáldott téglá azonban nem tudott igazi teret nyerni önmagának, hiszen piszkosul drága volt és három éves életciklusa során mindössze 13 játék jelent meg rá, köztük egy Star Trek címmel. Azonban a cserélhető játékkártyákkal és a viszonylag hordozhatóknak nevezhető méreteivel ő volt az első képviselője a handheld-birodalomnak. A Nintendo

mindközben a NES konzollal aratta a babérokat, szépen, lassan átvéve a világ nappalijai fölött az uralmat. Gunpei Yokoi, talán a valaha élt legnagyobb zseni a nagy N fejlesztői részlegén, egy nap a tömött tokiói metrón utazva figyelmes lett egy üzletember furcsa szórakozására. Az úr állítólag LCD-kalkulátorán nyomogatta a gombokat úgy, hogy megpróbált különleges alakzatokat kihozni a képernyőn (lásd:





A Game Boy család tagjaiból körülbelül 200 millió darab kelt el 20 év alatt. A csúcspontjára egyedül az utód Nintendo DS-nek van esélye, amelyből 5 év alatt 107 millió fogyott. Vajon sikerül megelőznie a nagy elődöt?

OROSZORSZÁGBÓL SZERETETTEL

Egy mondatos kis akármí



HANK ROGERS 1988-BAN vette szemügyre először a Tetrist egy Las Vegas-i szórakoztatóelektronikai kiállításon.

A program olyannyira megtetszett neki, hogy rögvést Moszkvába utazott engedély nélkül, és addig nem mozdult el, amíg meg nem szerezte a játék jogait. A Nintendót meggyőzve sikerült megfelelő támogatót szereznie maga mögé, így a szintén keményen érdeklődő Atarit is sikerült kiűtnie a nyeregéből. Vajon mi történt volna, ha nem a nagy N kapja meg a játékot, hanem a konkurens cég?

ha beírod, hogy 1337 és megfordítod a monitorodat, ugye, milyen vicces?). Yokoi ekkor döbbsen rá, hogy valami olyan kis és egyszerű masina kell, amivel az ilyen unalmas időket el lehet hasznosan és szórakoztatóan tölteni. Az általa vezetett fejlesztői csoport így hozta napvilágra 1980-ban a Game&Watch hordozható játékgépek sorozatát, amelyek egészen '91-ig jelentek meg. Az egyszerűség és a mobilitás meghozta a sikert, így a Nintendo úgy döntött, hogy van értelme ebbe a piacba fektetni. A további munka gyümölcse lett végül a Game Boy.

DÁVID ÉS GÓLIÁT ISMERŐS ESETE

Pár hónap kellett volna, és a Game Boy lett volna a legelső handheld a piacon. A Nintendónak ugyanis méltó riválisa akadt '89-ben: az Atari. Az Epyx anno fejlesztett valami nagyon titkosat, azonban még mielőtt elkezdheték volna a világ felé kürtölni zseniális alkotásukat, beütött a krach és csődbe mentek. Romjaikra az Atari vetett szemet, így az általuk létrehozott gépezet megmenekült, amely végül Lynx néven jelent meg, kisebb csúszással, viszont a Game Boy előtt, 1989 januárjában mutatták be. A Lynx és a Game Boy helyzete kísértetiesen emlékeztet napjaink konzolháborújára: az Atari neve alatt forgalmazott gép színes kijelzővel és gyönyörű grafikával mondhatni nevétségessé tette Super Mario fekete-fehér kalandjait. Azonban a nagy N éppen a széthulló Szovjetunióból szerzett magának segítséget, amikor Alexey Pajitnov mára legendássá duzzadt alkotását, a Tetrist kiadták a sűrű kézikonzol mellé. A játék olyannyira megdobta a Game Boy eladásait, hogy a későbbi segéd próbál-

kozás, a Game Gear is tehetetlennek bizonyult ellene, holott ez a gép is sokkal többre volt képes. A sikereket meglovgolva a Game Boy márka lassan család-nőtte ki magát, amelynek első tagja a '96-ban megjelent Game Boy Pocket volt. A méreteiben karcsúsított handheld már valóban könnyebben hordozható volt, bár emlékszem, azért még ennek is sikerült kitégítania a farmerom farzsebét. Egészen '98-ig kellett várni arra, hogy végre színesben is élvezhessük Samus Aran kalandjait (ne feledjük, 9 év telt el a Lynx óta!). Azonban a gép lassan már nem tudta hova rejteni ráncait, és sem a karcsúbb test, sem a színes kijelző nem volt elég elfeledtetni velünk, hogy a szív, ami benne dobog, bizony öreg már. A Boy-nak tehát fel kellett nőnie, férfivé kellett válnia. 2001-ben tehát jött a Game Boy Advance, amely tovább pörgette a sikerkereket a japán cég háza táján. 2003-ban megjelent ennek SP-változata a csinosabb kagylótest formával és háttér-világításos kijelzőjével, az emberek pedig szabályosan megőrültek a cuccért. Később 2005-ben jött a Game Boy Micro hihetetlenül kicsi méreteivel, azonban az egy évvel korábban érkező Nintendo DS oly mértékben nyert magának teret, hogy a csőppnyi gépecske már nem tudott igazi sikereket elérni elavult technológiájával. A Game Boy márkanévét azóta félretette a Nintendo, amelynek utódja, a DS, hasonló babérokra tör, mint a most 20. évét betöltő téglá, és annak családja. A Game Boy számos kiváló játékkal szórakoztatott bennünket, emellett pedig megteremtette a handheldpiacot, a ezen hardvereknek köszönhetően utazás közben is élvezhetjük a videojátékok nyújtotta örömeiket. Köszönet érte! Boldog születésnapot!

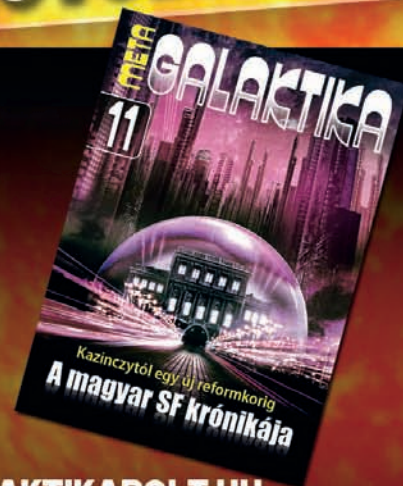
EURÓPA LEGJOBB SCI-FI MAGAZINJA



SZEPTEMBER 7-TŐL
KERESSE AZ
ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

OLVASS
A JÖVŐBE!

A MAGYAR SF
ÁTFOGÓ
TÖRTÉNETE
ELŐSZÖR!
MÁR KAPHATÓ!



WWW.GALAKTIKABOLT.HU

A GALAKTIKA a GameStar médiapartnere

ÁLMODTÁL EGY VILÁGOT MAGADNAK?



A fejlesztő-készség-fejlesztők...

//kacor

A JÁTÉKFEJLESZTÉS titokzatos terület: sok fiatal gamer álmodozik arról, hogy egyszer ő maga vehessen részt egy új *Doom*, *WoW*, *StarCraft*, *GTA* vagy *Final Fantasy* fejlesztésében. Kevesen tudják azonban, hogy ez nem feltétlenül csak ábránd: kicsiny hazánkban komoly lehetőségeink vannak arra, hogy elsajátítsuk a 3D-s játékfejlesztés csínját-bínját. Úgy gondoljuk, sokaknak segítünk, ha a *GameStar* és a Mesharray tizedik születésnapja alkalmából körbenézünk: milyen lehetőségei vannak a lelkes magyar fiatalnak, aki éjjelente, ágyában forgolódva játékfejlesztésről, vagy animációsfilm-gyártásról álmodik.

KOPIASSUK A PADOT

Lássuk tehát, hova, merre indulhat el a zöldfülű, ámde nagyravágyó Carmack-wannabe! A Mesharray Digital Media School Magyarország legnagyobb, számítógépes grafikát oktató intézménye. A 3D-animációt, digitálisfilm-utómunkát, játékfejlesztést és digitális látványtervezést a nemzetközi sztenderdeknek megfelelően oktató iskola a GameStarhoz hasonlóan idén ünnepli tizedik születésnapját. A Mesharray tízéves fennállása alatt öt jól felszerelt géptermet hozott létre (többek között a Nyugati téren, a Hájgyári szigeten, Debrecenben és Pécsen), amelyekben a lelkes tanulók elsajátíthatják a játékfejlesztés és a 3D-s

animáció csínját-bínját: a budapesti központban például minden teremben szériefelszerelésnek számítanak a 24"-es monitorok, ahogy a projektor is – de az egyik teremben HD Dell gépeken, míg a másikban Apple Maceken zajlik az oktatás. A Mesharray Médiaiskola megalapításával a cég – szoftvertréninggel foglalkozó profilját kibővítve – mélyebb szakmai ismeretek elsajátítását teszi lehetővé: játékinTEGRÁCIÓS modellezéstől kezdve az animáció és a 2D-s grafikus munkán át a 3Ds Max-ig többféle szaktanfolyamból választhatnak a leendő programozók, vagy 3D-animációs szakemberek. A kis létszámú csoportokban zajló tanfolyam az általános ismeretek átadása mellett a mindennapi munka során adódó feladatok megoldására is felkészít. Szakmai tippek és trükkök éppúgy szerepelnek a tananyagban, mint 3D-s karaktermodellezés: a Karib-tenger kalózái CGI-jeleneteihez használt Autodesk Maya, XSI. Adobe Flash-es DTP, Pixologic Zbrush, Apple Final Cut Pro és Maxon Cinema 4D egyaránt megtalálható az akkreditált képzést nyújtó tanfolyamok tematikájában. A cég végzett tanulóit közül többen nemzetközi hírnévre tettek szert, hogy aztán a Crytek, a Storm vagy a Cube berkeiben végzett munka, vagy egy saját stúdió megalapítása után sokéves tapasztalattal a hátuk mögött a játékfejlesztés mellett a Mesharray-ben okítják a játékgyártás leendő nagyágyúit.

JÁTÉKFEJLESZTŐ LESZEK, VAGY KATONA! VADAKAT TERELŐ JUHÁSZ

Magyarországon rengeteg a tehetséges művész, aki kreativitását a digitális világban vágyik kiélni. A globalizáció hatása a játékfejlesztésben is egyre inkább tetten érhető: a végzett fejlesztők nemegyszer nemzetközi stúdiók munkatársaként külföldön válnak ismertté, így a nyelvtudás egy ilyen pályához elengedhetetlen. A helyzet ugyanakkor itthon sem kilátástalan – a kelet-európai régió rengeteg jó nevű szakemberrel járult hozzá a legnagyobb játékok és a legjobb számítógépes technikával készült filmek sikereihez (az utóbbi években például a Stormregion mellett több magyar fejlesztő vált nemzetközileg is elismertté). Magyar stúdiók munkái közül az elmúlt években kettő is első díjat vitt el a legnevesebb animációsfilm-gálán, az Ancey-n: 2005-ben a Nyóckert ítélték a legjobbnak, míg 2009-ben a magyar Log Jam című rövidfilm vihette el a rövidfilmek kategóriájának aranyérmét. Azt se felejtjük el, hogy a Digic Pictures honi stábjába az Industrial Light and Magickel együttműködve több hollywoodi superprodukcióban is közreműködött – ilyen volt például a Terminátor 3. A helyzet tehát nem reménytelen, tisztelt leendő grafikusok és játékfejlesztők! Ha pedig nem tudjátok, pontosan merre is induljatok, vagy nem tudjátok eldönteni, hogy akarjátok-e ezt egyáltalán, a Computer Art Forumon a helyetek október 9-én!

FESZÜLŐS RUCIS BABÁK ÉS A MOTION CAPTURE

A Mesharray 2009. október 9-én szervezi meg az első Computer Art Forum rendezvényt, amelyen a GameStar is képviselteti magát. Az egész napos ingyenes programon – persze csak miután sikeresen regisztráltunk a www.computerart.hu honlapon – az ígéretnek szertint feszülős rucis hoszteszleányzókat invitálnak majd beljebb minket. Oda-bent nem akármilyen élmények várnak. Újabb testhezállók ruhájú hölgy hathatós segítségével ismerhetjük meg közelebbről a motion capture működési el-

vét: felmarkereze spárgázik, táncol, úgyszólván, nevetgél majd egy lány a nézők nagy örömeire, míg digitalizált mását, a félkész MoCap-figurát egy másik kijelzőn kísérhetjük figyelemmel – az esztétikai élmény mellett remélhetőleg új ismeretekkel is gazdagodva. A Computer Art Forum megszervezésékor a Mesharraynek két cél lebegett szeme előtt. Az expo egyrészt egyfajta fórumként kíván szolgálni a számítógépes grafika iránt érdeklődő fiataloknak – egy ke-rekasztal-beszélgetés keretében volt Mesharray-es diákok osztják meg veletek tapasztalataikat: megtudhatjátok, milyen lehetőségeitek vannak, amennyiben ezen a pályán kívántok elhelyezkedni. A rendezvényen a GameStar közelebb hozza hozzátok a magyar stúdiók világát: egy külön előadás erejéig ti magatok lehettek a riporterek. Kérdéseitek egyenesen a haza ipar nagyágyúinak tehetitek majd fel (a rendezvényen többek között a CryTek is képviselteti magát). A szervezők ugyanakkor célul tűzték ki azt is, hogy a rendezvény teret adjon a játékfejlesztők és az animációs stúdiók szakemberei közötti kommunikációnak, és így a magyar grafikusok tanulhassanak egymástól is. Tehát a hasonló érdeklődésű szakemberek, a közöttük lévő szakadékok áthidalva ezen a szép őszi napon végre közelebb kerülhetnek egymáshoz (szigorúan szakmai és emberi értelemben persze). A két teremben párhuzamosan hallgathattok majd előadásokat. Az egyikben a vezető hazai stúdiók aktuális projektjeivel ismerkedhettek meg, a másikban az iskola oktatói tartanak többek között interaktív 3D-s, karaktermodellezési és arculattervezési tréninget. Méltán elismert magazinunk egy Játéksarkot állít fel a piros betűs napon, ahol a látogatók megjelenés előtt álló gammákat próbálhatnak ki. Szóval, fiúk és lányok – érdekel a játékok világa kicsit komolyabban, belülről, szakmai szemszögből is? Nincs más vágyad, mint az, hogy egy új Lara Croftot vagy Max Payne-t te magad modellezhess le? Sosem késő! Október 9-én irány a Computer Art Forum!



COMPUTER ART FORUM



TALÁLKOZZ A SZÁMÍTÓGÉPES GRAFIKA NEVES KÉPVISELŐIVEL!

JÁTÉKFEJLESZTÉS
ANIMÁCIÓ
FILM-UTÓMUNKA
MULTIMÉDIA
3D VIZUALIZÁCIÓ

IDŐPONT:

2009. 10. 09.

HELYSZÍN:

TELEKOM SZÉKHÁZ,
KRISZTINA KRT. 55.

ÉLŐ MOCAP STÚDIÓ

A rendezvényen való részvétel ingyenes,
de előzetes regisztrációhoz kötött: www.computerartforum.hu

Computer Art Forum, a számítógépes grafika információs és technológiai találkozási pontja.

támogatók:



GameStar

gamestar.hu
A LEGNAGYOBB JÁTÉKPORTÁL



MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod,
nézned és olvasnod!

Tarantino jobb, mint valaha – ez derül ki Eskin filmélményeiből. Megtudhatjuk, hogy Steve Jobs nem lehet bárki, Steve Jobsnak születni kell! Emellett még lesz manga, s lesznek jó zenék is dögivel – ahogy megszokhattátok.

Gyu

(film)

TOP
TIPP

Becstelen Brigantyk

//Eskin

H A AZT MONDOM, Quentin Tarantino, biztosra veszem, hogy senki sem fog kiesni a padból, mondván, ki a fene lehet ő. Olyan filmeket tett le az asztalra, amiket évek múlva is emlegetni fognak, kinek melyik tetszik jobban: Kill Bill 1-2, Grindhouse, Alkonyattól perkatdig (itt forgatókönyvíró volt ugyan, de a stílusa jellegzetes, viszont, megmondom őszintén, ez utóbbi nekem annyira nem jött be, pont a filmközepi stílusváltás miatt), illetve a Ponyvaregény – nem sorolom fel mindegyiket, mert kitelik a cikk. Ezek sorába lép be most a Becstelen brigantyk, és bizony mondhatom, senki sem fogja megbánni, ha megnézi a moziban ezen filmet. Az alaptörténet egész egyszerű: a második világháború legközepében járunk, amikor is minden szövetségest az foglal el leginkább, miszerint meg kell ölni Hitlert. Tarantino filmje nem megtörtént esetet dolgoz fel, tehát nem léteztek ilyen könyörtelen náciügylkosok, mint a címszereplők, mégis, az alapszituáció teljesen hihető. Két szálon fut a sztori, az első fejezetben megismerkedünk Shosannával, aki zsidó, a családját egy francia földműves rejtegeti, akiből azonban egy SS-tiszt (akinek később nagy szerepe

lesz) kiszedi, hogy a háza alá bújtatta a zsidókat, s az SS-esek géppuskákkal szétlövik a padlót. A családból egyedül Shosanna éli túl a mészárlást, s ő adóz bosszút fogad a németek ellen. A következő fejezetben a Becstelen brigantyk lépnek színre, akik egy kiköpött amerikai redneck, Brad Pitt, azaz Aldo Raine hadnagy vezetésével esküdnek fel arra, hogy annyi náci ölnek meg, amennyit csak bírnak – a hírnevük hamar elterjed a németek között, hamar félni kezdik őket, nem is csoda: könyörtelenségüket Tarantino úgy mutatja be, ahogy egy háborúban valóban megtörténhet, csak semmi finomkodás (amit a rendezőtől már megszokhattunk). A film egyértelmű főgonosza nem Hitler, hanem Hans Landa ezredes (Christoph Waltz), aki ráadásul olyan szinten lejátszik mindenkit a vásznról, hogy az egyenesen elképesztő. Minden jelenet, amiben szerepel, egyszerre gyomorszorító (hiszen izgul az ember, hogy vajon rájön-e arra, amire nem kéne neki rájönnie) és vicces, hiszen olyan stílusa van, ami utánozhatatlan. Brad Pittnek is remek jelenetei vannak, ezektől lesz a film egyszerre vicces és borzongató – megmondom őszintén, a film naturalizmusa szá-

momra sokszor taszító volt, pedig láttam már Tarantinótól ilyesmiket, most valahogy mégsem tudtam viccként érzékelni (vagy legalábbis nem mindenhol), ahogy fröcsög a vér, fordulnak a belek, satöbbi. Összességében véve, ha műfajilag szeretnénk a filmet kategorizálni, akkor a kalandfilm és a dráma között jár félu-ton: Shosanna történet-szála egyértelműen drámai, míg a brigantyk inkább kalandfilmben illő tetteket visznek végig. Az izgalomfaktor végig igen magas, sosem lehet tudni, hogy mikor mi fog történni. A zene kiváló, illetve az apróbb jele- netek is nagyszerűen megkomponáltak, Shosanna öltözködése már-már Rambo-filmben illő volt, de más hatá- sokat is érezni: felfedezhető a Coen- fivérek munkásságának hatása, a wes- ternfilmek megjelenése is egyértelmű. Nagy élmény volt, mindenkinek aján- lom.

GameStar



Drámai kalandfilm



Steve Jobs és az **(könyv)** Apple sikertörténete

//Gyu

MOSTANÁBAN SOK OLYAN életrajzot látam, amelyet minden bizonnyal bulvársajtóhoz szokott olvasóknak írtak: az ilyen könyvek könnyen érthető nyelvezettel, nagy betűkkel, szellősen tördelve sem nagyon érik el a 200 oldalt. Erről több minden tehető: van, akiről nincs több írnivaló, van, aki csak ennyit akar elmondani magáról és van, aki csak ennyire izgalmas – egy épp felkapott sztár nem biztos, hogy túl sok „tartalmat” fel tud mutatni magáról. Szerencsére Steve Jobs esetében nem ez volt a helyzet, sőt!

Egyelőre azonban kezdjük a cím elemzésével. A könyv eredeti címe egy szójáték: iCon, ami a kis i-vel utal az Apple sikertermékeire, de ugyanakkor arra is, hogy Steve Jobs egy igazi ikon. Magyar címe azért félrevezető és szerencsétlen, mert Steve Jobs életében nemcsak az Apple cég volt/van (még ha ez az egyik legfontosabb is). Voltaképp ő a legnagyobb egyéni részvénytu-

lajdonos egy Disney nevű cégben, s a könyvben is épp elég szó esik, sőt külön fejezetek szólnak Jobs a NeXT és a Pixar nevű hangsúlyozottan NEM Apple vállalkozásokban betöltött szerepéről. Persze ettől még kétségtelenül az Apple a főszereplő, amelyet Steve Jobs és Steve Wozniak alapított az úgynevezett informatikai vadnyugat korszakában. Apró garázs cég volt, az Apple I nevű gépük egyenesen csak egy alaplap volt hobbistáknak, amiből néhány százat adtak csupán el. Annak idején sok ilyen vállalkozás jött létre kis garázsokban, de egyiknek sem volt Bill Gates, vagy Steve Jobs nevű tulajdonosa – ebből a két emberből ezúttal a második érdekel minket jobban. A könyv több mint 400 oldal, apró betűkkel, sűrűn szedve, és izgalmas, mint egy kalandregény egy elképesztő egyéniségről, akit nem érdemes utánozni, hiszen erre születni kell. Azt a tehetséget, azt a hitet, azt a szerencsét, amely az árva fiút multimilliárdossá tette, nem lehet megtanulni. Ilyennek csak születni lehet – ahogy ilyen történetet nem lehet kitalálni, ilyenre csak a valóság élet képes. Egy elképesztő fantasztikus informatikai egyéniség érdekes története. Csak ajánlani tudom.

GS ★★★★★

Ilyet Hollywood sem tud, mert ez az izgalmas valóság!

Jeffrey Young – William L. Simon

Steve Jobs és az Apple sikertörténete



THE 69 EYES: Back in Blood **(CD)**

//BZ

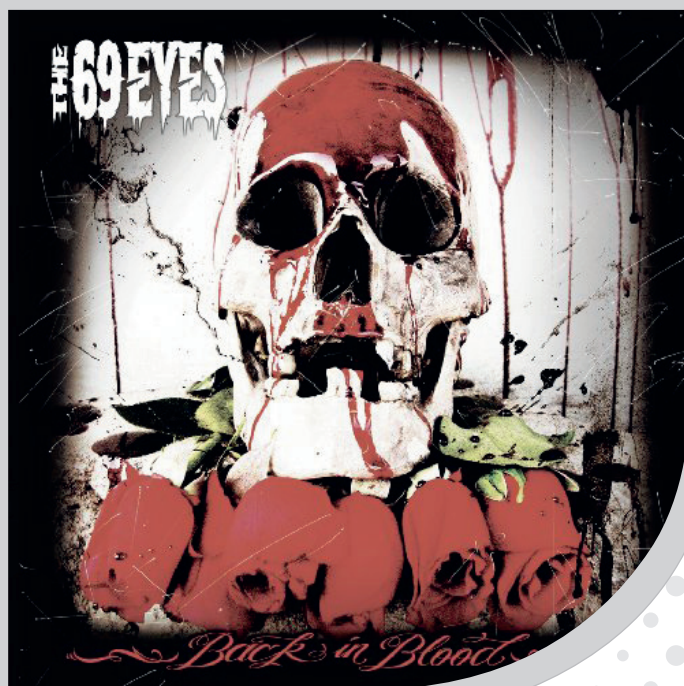
A FINN GÓT-GLAM csapat legújabb lemezén egyre több a glam és egyre kevesebb a gót – ez kinek jó, kinek nem jó hír, attól függően, hogy a fekete, függöny alakú ruhákat, vagy épp a laktupírt használja többet. Az eddigi lemezek sorában már látható (illetve hallható) volt némi tudatos eltávolodás a korai cinikus gótpopmetal-vonaltól, hiszen a 2007-es Angels lemez egyfajta vámpírok+motorok+Elvisimitátorok keverékkel egész jófajta mixet képezett, a Back in Blood azonban erőteljesen amerikanizálódik. A legfurcsább talán maga a hangzás – nem tudom, mennyire szándékos húzás volt a keverést a korai glam bandák totálisan egyszerűre vett feelingje irányába tolni, mindenesetre ez a sound bizony olyan száraz, mint a sivatagi italbolt.

Aztán ugyebár itt vannak a dalok – ezekből meg a jól megjegyezhető riffeket felejtették el az északi fiúk, amit még meg lehetne szokni, ha a zenei kísérletre ráúszna valami ka-

rakteres, megjegyezhető ének. Ehhez képest Jyrki, a vokalista teljesen megpróbál kivetkőzni önmagából, és a hajdani mély, gót bömbölés helyett próbál elcsuklóan nyegle sleaze-glam utánézés lenni, ami bizony nemcsak a dalokat jellegtelenné teszi, de az egyéniséget is erőteljesen kikezdi. Mindez persze főleg annak fényében furcsa, hogy a csapat nem egy útkereső tini-csoportosulás, hiszen pont 20 éve, 1989-ben alakultak, ez pedig a tizedik lemezük a sorban, kétszeres jubileumról beszélünk tehát. Ilyenkor szoktak bandák nagy stílusösszefoglalókat, hatalmas alapvetéseket kiadni, a The 69 Eyes azonban úgy keresgéli saját magát, mint a pattanásos tini a tükörben – a hirtelen megtalált glamgyökerek mellett felesleges indusztriál effektputtiogtatással rontani az összképet érthetetlen és (náluk) eléggé megbocsáthatatlan. Úgy tíz éve volt a finn gót-love-metal aranykora, azóta ki-ki másképp próbál alkalmazkodni a trendekhez: a HIM szomorúpop lett, mások épp bekeményítettek – a 69 szeműek módszere a garázsglam lett, de ha egy kis eszük van, kicsit visszafelé kormányozzák a hajót a következő lemez megírásakor.

GS ★★★★★

A gótok rátaláltak a hajlakkra és a kutyákra



William Gibson: (könyv) Árnyvilág

//Eskin

MINT AZT BIZONYÁRA TUDJÁTOK, a nyolcvanas-kilencvenes évek fordulóján megjelent a cyberpunk zsánere az SF-ben, William Gibson pedig az egyik legismertebb cyberpunk szerző. (A Neumórom című regényét mindenképp olvassátok el, érdemes.) Amit még érdemes tisztázni, hogy bár Gibsont cyberpunk alkotóként ismerik, ezen regénye *nem* CP. Gibson a „dolgok újrendezésének művésze”, más megfogalmazás szerint olyan költő, aki prózában alkot, az Árnyvilág pedig az Egyesült Államok regénye, számomra pont ezért volt nagyon érdekes. 84 fejezetből áll, viszont a terjedelme átlagos, a fejezetek elég rövidek. Három fő szála és rengeteg jelentésrétege van. A három főszereplő: Hollis Henry, a Curfew nevű rockbanda újságíróvá vált énekesnője; Tito, a kínai-kubai maffia egyik tagja és Milgrim, akit egy Brown nevű rendőr? (Titkosügynök? Nem derül ki.) tart a markában. A három szál

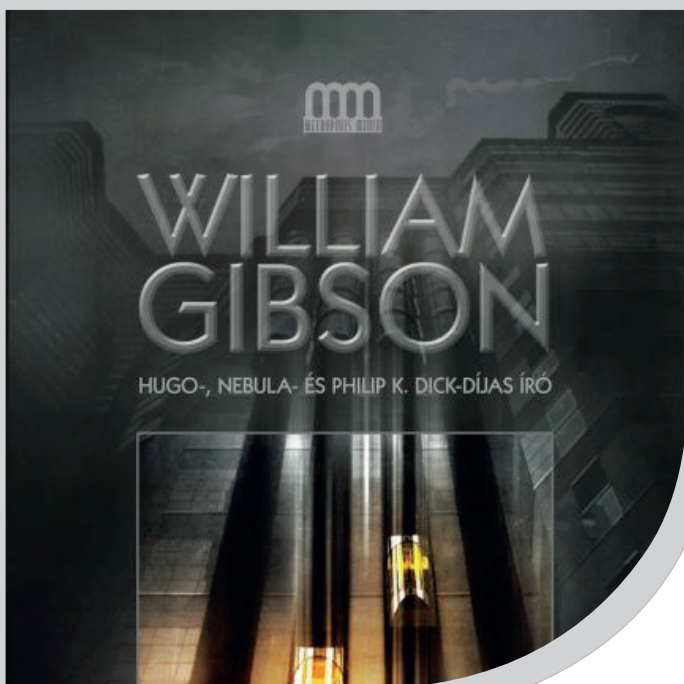
összefonódik, s általuk megismerhetünk napjaink Amerikájából rengeteg dolgot: gondolkodásmódot, felfogásbeli különbséget, a terrorizmustól való állandó félelmet. A regény első rétege számomra nagyon izgalmas volt, hiszen üldözések szerepelnek egymás hegyén-hátán, krimiszerű, érdekes, viszont nem kevésbé izgalmas megismerni az USA-t magát, Gibson pedig mesterialien igazgat minket.

A regény hangulata kiváló, bár néha nekünk, európaiaknak érthetetlen lehet pár dolog, javasolom a Wikipédia gyakori alkalmazását, így nagyon sok újdonságot tanulhatunk (például megismerhetünk egy New York-i utcai installációt, ahol furcsán jelzi ki az óra az épp aktuális időt).

De mi is az az Árnyvilág? A regény remek fordítójának, Ajkay Örkénynek szavait idézve: „Őnszántunkból csak ritkán, de mindannyian az Árnyvilágba érkezünk, ahol egyetlen feladat vár: megtanulni élni az életet. A múltból a jövőbe nyújtózó valóság közepén jelenünk technikából, félelmekből, célokból, reményekből és lehetőségekből emelt tornyai meredeznek, s közöttük az esendő ember egymást kémlelő szellemfigurái libbennek tova.”

GS ★★★★★

Remek modern regény, amelynek csak szereplői fikтивék



Winger: Karma

(CD)

//Gyu

KIP WINGER, az ex-Alice Cooper basszeros 87-ben alapította zenekarát, amely legendás státuszt ért el a '80-90-es évek dallamos rockzenei dominanciája idején, ráadásul a XXI. században is aktív. Előző két lemezük kereskedelmesebb, keményebb megszólalását most egy kicsit misztikusabb, elgondolkodtatóbb anyaggal próbálták oldani – erre utal az album címe is. Ami mindebből kijött, az egy ízig-vérig húzós dallamos rockalbum, amelynek legerősebb része kétségtelenül a vokál. Zeneileg sosem lesz a Winger legjobb munkája, és bár kétségtelenül kellemes hallgatnivaló, olyan örökzöldekkel, mint a Headed For A Heartbreak, nehéz

is versenyezni – ehhez nem elég négy kiváló zenész, az egész 80-as, 90-es évek flingjét kéne viszszaahozni, ami nem lehetséges. Mára a Winger sokkal keményebb és kevésbé érzelmes, mondhatni nem annyira „nyálás”, bár ez engem az ő esetükben nem zavart (nem úgy, mint mondjuk a Nelsonéknál). Szóval a Karma egy igen korrekt dallamos hardrock-lemez húzós riffekkel és nagyon jó vokálokkal – csak az az egy-két kiemelkedő nóta hiányzik valahogy.



GS ★★★★★

Az új Winger erősebb, de kevésbé érzékeny

Collective Soul: Collective Soul

(CD)

//BZ

A LÉLEKGYŰJTEMÉNY elnevezésű csapat még 1993-ban robbant be a (nyugati) köztudatba erőteljesen kipolirozott rádiórockjával, a Shine című dal olyasmi érzést keltett, mint egy számítógéppel rögzített, és kíméletlenül kiherélt stadionrock dal az új évezrednek. Jó ideig semmit nem hallottam a csapatról, mígnem kiadták új lemezüket, amit ezúttal egyszerűen saját nevükre kereszteltek. A zene továbbra is modern rádiórock, kicsit talán kevesebb tűzzel, mint 16 éve, de abban biztos vagyok, hogy amerikai autópályákon sok gépcsodából fog szólni valamelyik slágerük, hirtetvén, hogy egy átlagos kinti fiatal

számára ez a zene jelenti a szabadságot és a rock and rollt. Az első kislemezként kihozott Staring Down olyan, mint egy kihipózott, lájtos Nickelback-utánérzés, a You pedig szintén kifehérett modern U2 – a többi dalt is mintha már hallottuk volna máshol, kicsit jobban. Azért persze még eladnak majd pár millió lemezt, de kérek engedélyt ettől még nem szeretni őket.



GS ★★★★★

Kiherélt rádiórock, műfiling és stúdiótechnika

Toui Hasumi: Bukottak holdja

(könyv)

// Eskin

A Z ÍRÓNÓ (vagy mondhatnám **képirónónek**) arról ismeretes, hogy főleg rövid történeteket közöl, jelen kötetére is jellemző ez: összesen hét képvonala található benne – kvázi novelláskötet. Alkotónk már a kilencvenes évek óta jelen van a mangairódalomban. A novelláskötet sztorijai nem túl egyértelműek, gyakran ködösek, a szereplők kiléte és motivációja nehezen követhető, viszont másodszori elolvasásra/végignézésre már minden tisztá. A legtöbb történetben megjelenik a bűn és a bűnhődés tematikája és jellemző, hogy a karakterek eléggé „fekete-fehérek”. Jellemző még a cselszövések megjelenése, a történetek nemcsak folydogálnak a medrükben, hanem

gyakran változnak, sokszor derül ki valakiről, hogy nem az, akinek mutatja magát. Összességében véve izgalmas olvasmány volt, érdekes témákkal, és mivel nagyon szeretem az egzotikus dolgokat, ezért is forgattam örömmel a könyvet, mert egy olyan nép gondolkodásába, kultúrájába pillanthattam bele, akik nagyon érdekesen rakják össze a körülöttük levő dolgokat.



GS ★★★★★

Démoni angyalok, angyali démonok

Krypteria: MY FATAL KISS

(CD)

//BZ

H ALLOTTUNK MÁR ELEGET mindenféle hibrid nemzetiségű bandákról, a német-angol-görög Pink Cream 69-től kezdve a norvég-amerikai TNT-ig. A Krypteria esetében német muzikusok kísérnek egy koreai énekesnőt. A Ji-In Cho névre hallgató művésznő neve és származása kivételével azonban nem mutat fel semmilyen egzotikumot: énekstílusa és dallamai a szimfonikus-gótikus vonalon megszokottat hozzák. Ugyanannyira táplálkozik a régi Gatheringből, mint az újkori Nightwish-ből, amit sajnós a zene sem igazán emel ki az átlagosságból. Félreértés ne essék, egy pillanatig sem mondom, hogy rossz zene ez, csak egyéniség nincs benne egy csepp sem. Egy átlagos Krypteria-dal a szokásos szimfo-

metal slágerek közép-tempósságával és hajlítgatós énekével kezd, amit egy speedes, tekerős szóló szakít meg, aztán visszatérünk a nagyívű refrénhez. Ha a kilencvenes évek elején adták volna ki ezt a korongot, most ők lennének a Nightwish helyén, de bizony így csak az epigon-szerep maradt, a nagy kiugráshoz valami nagyon egyedít vagy nagyon kiemelkedőt kéne nyújtani.



GS ★★★★★

Ferde szemmel néz ránk az átlagos operametál

Jaded Heart: Perfect Insanity

(CD)

//Gyu

E Z A NÉMET TÁRSASÁG (bár az ex-Scuderio frontember Johan Fahlberg pont svéd) első hallásra belepota magát a szívébe a dallamos rocktól oly idegen 90-es években. Azóta is minden egyes lemezük mestermű, hiszen a hard rock és a dallamos metál ötvözetét elképesztő technikai tudással, nagyívű dallamokkal és döbbenetes kórusokkal (ez nekem nagy gyengém) tolják. Ez olyasmi zene, mint a power metal, csak az ottani „értelmetlen” tekerés nélkül: csak a dallam marad és a lendület. A Perfect Insanityben sem kell csalódnom, azonnal a kedvenc Top 100-ba kerül valahova az első 50 közé. Hogy ez ellentmondásnak hangzik? Egy ilyen

jó lemeznél nem. Komplex dallamok, technikás szólók, kiváló zenészek, magas fokú produceri tevékenység Michael Voss (ex-Casanova, Mad Max), Chris Lausmann (ex-Bonfire) és Dennis Ward (Pink Cream 69) kezei közül. Amit sajnálhatunk, az az, hogy a közelgő európai turnéjuk Magyarországot nem érinti. Igencsak össze kell kapnia magát annak, aki jobb, dallamosabb rock/metal albumot akar csinálni.



GS ★★★★★

Nagyon bejönnek a dallamok, a komplexitás és a kórusok

Pink Cream 69: Live in Karlsruhe

(CD)

//Gyu

S AJNOS MÁR NEM Andi Deris énekel a Pink Cream 69-ban, de legalább ők is újra beindultak úgy igazából 2007-ben, ami azért is nagy élmény, mert Budapesten is jártak valamikor régen. Ezúttal Karlsruheba látogattak el. Ez a dupla lemez voltaképpen a 2007-es in10sity albumot követő koncertturné anyagát rögzítette. A XXI. században immár két gitárossal felálló banda igazi koncertcsapat. David Readman, az énekes néhány igazán klaus meinés manírt is elnyom – ez például a kiejtés, vagy a hasonló iskola miatt lehet –, pedig a Pink Cream 69 sajnos sosem érte el azt a népszerűséget, amit a Scorpions. A 2 CD-s koncertlemez

viszont igazi rock'n'roll fieszta, a dallamos rockzene egyik legismertebb német képviselője mind a régi, mind az új repertoárból jó dalokat nyomat. A produkció is kiváló (bár nem érztem magam úgy, mintha ott lennék), viszont kissé kevés volt a közönség zibongása, amely lehet tudatos hangmérnöki döntés is, de számomra egy koncertlemez akkor az igazi, ha ott ordít sok ezer ember a háttérben.



GS ★★★★★

Pörgős, dallamos koncertlemez

KÖVSZÁM

10

A KÖVETKEZŐ SZÁMUNK
OKTÓBER 15-ÉN
JELENIK MEG.

GAMESTAR ELŐFIZETŐI AKCIÓ MOST CSAK A SEBESSÉG SZÁMÍT!

Ha most féléves vagy éves GameStar előfizetést vásárolsz nálunk 11 970 vagy 19 020 forintért, egy dobozos **Need For Speed: Shift** játékot adunk ajándékba!

HATÁRIDŐ:
2009. 10. 14. 23:59

Féléves előfizetés + Need For Speed: Shift dobozos játék = 11 970 forint

- 6 GameStar magazin
- dobozos Need For Speed: Shift játék
- az utcai megjelenéshez képest 1 nap előny

Éves előfizetés + Need For Speed: Shift dobozos játék = 19 020 forint

- 12 GameStar magazin
- dobozos Need For Speed: Shift játék
- az utcai megjelenéshez képest 1 nap előny
- 4920 forint megtakarítás a 12 GameStar utcai árához képest!

FONTOS!
Az akció régi és új előfizetőinkre egyaránt vonatkozik, így ha még nem járt le az előfizetésed, akkor sem kell kimaradnod a jóból!

? Hogyan tudsz előfizetni, vagy akár meglévő előfizetésedet meghosszabbítani?

- személyesen, ha ellátogatsz hozzánk (1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A ép. IV. em.)
- telefonon, ha felhívod Terjesztésünket a (06) 1 577 4301 telefonszámon
- e-mailben, ha a terjesztes@idg.hu címre elküldöd számlázási-kézbeküldési címedet, telefonszámodat, valamint feltüntetted, hogy ajándék Need For Speed: Shift játékot személyesen kívánod-e átvenni kiadónkban (1075 Budapest, Madách I. út 13-14. A ép. IV. em.), vagy inkább postai úton küldjük el Neked.

Ez az akciós ajánlat csak 2009. október 14-ig érvényes!

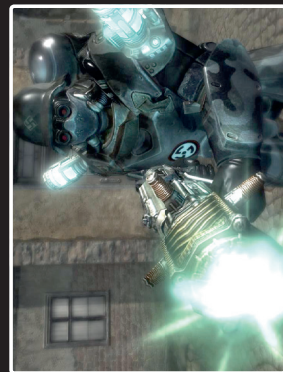
Az előfizetés mellé adott Need For Speed: Shift a játék PC-s verziója.
Amennyiben Need For Speed: Shift játékot postai úton szeretnéd megkapni, 2009. novemberben postázzuk Neked.
Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel.
Minden jog fenntartva.





Teljes DVD-tartalom

GameStar 2009. SZEPTEMBER



PLUSZ

E havi Plusz rovatunk a Wolfenstein új részének többjátékos módjára rákattant játékosoknak szól, mert a Raven által kiadott dedikált szerver telepítőjét találhatjátok benne



DEMÓ

Kiemelt demónk a Batman: Arkham Asylum, melyet egyöntetű felkiáltással az eddigi legjobb képregény- feldolgozásnak választottak meg a játéklíbiaírók, és mely aktuális számunk megjelenéséig talán már PC-re is befit.

PC DVD ROM
ONLY DVD COMPATIBLE

PC
DVD
ROM

FREAK OUT-EXTREME FREERIDE

IDG GS0909



GameStar



Runes of Magic

FREE TO PLAY
MMORPG

CHAPTER II

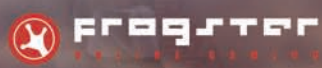
The Elven PROPHECY



FREE DOWNLOAD • NO MONTHLY FEES

REGISTER
NOW

www.RunesofMagic.com



(c) "Radiant Arcana" is the copyright and trademark of Runewaker Entertainment Corp. All rights reserved. (c) "Runes of Magic" published by Frogster Interactive Pictures AG. All rights reserved.

NEED FOR SPEED™

SHIFT



MAGYAR FELIRATTAL
PC, PS3 és XBOX 360 platformokon



www.pegi.info



PLAYSTATION 3



PlayStation Portable

SHIFT.NEEDFORSPEED.COM/HU

© 2009 Electronic Arts Inc. Az EA, az EA embléma, az EA Mobile, Need for Speed és az „N” ikon az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. Minden jog fenntartva. A BMW embléma, szövegezés és modellszámok a BMW AG védjegyei, használatuk engedéllyel történik. A Pagani, Zonda F, Zonda R és dizájn a PaganiAutomobili védjegyei és/vagy szellemi tulajdonai, használatuk az Electronic Arts számára biztosított engedéllyel történik. A General Motors védjegy felhasználása az Electronic Arts számára biztosított engedéllyel történik. A Lamborghini és a Lamborghini címerrel összefüggő védjegyek, dizájn jogok a Lamborghini AutiMarca S.p.A., Italy engedélyével kerültek felhasználásra. A Ford Oval és névtáblák a Ford Motor Company bejegyzett védjegyei, használatuk engedéllyel történik. Az autó- és termékeknevek, dizájnok és emblémák saját birtokosok tulajdonát képezik, használatuk engedéllyel történt. A „PlayStation”, „PLAYSTATION” és a „PS” Family emblémák, továbbá a „PSP” a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. A Microsoft, Xbox, Xbox 360, és Xbox LIVE, továbbá az Xbox emblémák a Microsoft cégcsoport védjegyei. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona.