

TELJES JÁTÉK CRUSADERS: THY KINGDOM COME



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2009. NOVEMBER  
1995 FORINT

# GameStar

## CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Botrányoktól hangos az év legjobban várt játékának indulása  
- de ez minden idők legjobb Call of Duty epizódja!

### NAGYTESZTEK

KING ARTHUR

PRO EVOLUTION SOCCER 2010

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

BRÜTAL LEGEND

BORDERLANDS

DJ HERO

ELŐFIZETŐI  
**AKCIÓ**  
ASSASSIN'S  
CREED II  
AJÁNDÉKBA  
RÉSZLETEK  
A LAPBAN

www.gamestar.hu

2009/11  
1995 Ft

GameStar  
IDG  
HUNGARY



ASSASSIN'S  
CREED II

Végigjátszottuk és nem  
kelltt csalódnunk!



DRAGON AGE  
ORIGINS

Megérkezett a XXI.  
század Baldur's Gate-je!



# GAINWARD

www.gainward.hu

Gyárilag tuningolt kártyák 3 év garanciával!

0674-NVIDIA GF GTX260 55nm 896MB

HDMI



NVIDIA GeForce™ GTX260  
625 MHz GPU  
Windows 7 támogatás  
896MB/448-bit 0.8ns DDR3 memória  
1100 Mhz (DDR2200) RAM sebesség  
PCI-Express 2.0 / 3-Way SLI  
Dual DVI + HDTV



0261-NVIDIA GF GTS250 1024MB

HDMI



NVIDIA GeForce™ GTS 250  
745 MHz GPU  
Windows 7 támogatás  
1024MB/256-bit DDR3 memória  
1100 Mhz (DDR2200) RAM sebesség  
PCI-Express 2.0 / 3-Way SLI  
HDMI + DVI + VGA

0674-NVIDIA GF GT220 40nm 1024MB HDMI

HDMI

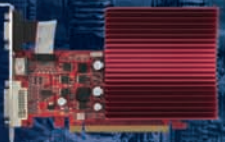


NVIDIA GeForce™ GT220  
635 MHz GPU  
Windows 7 / DirectX 10.1 támogatás  
1024MB/128-bit DDR3 memória  
790 Mhz (DDR1580) RAM sebesség  
PCI-Express 2.0 / SLI  
HDMI 1.3a + DVI + VGA



0698-NVIDIA GF GT210 40nm 512MB HDMI DVI

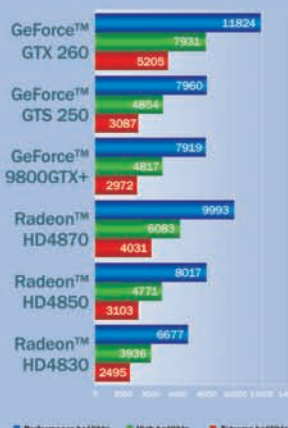
HDMI



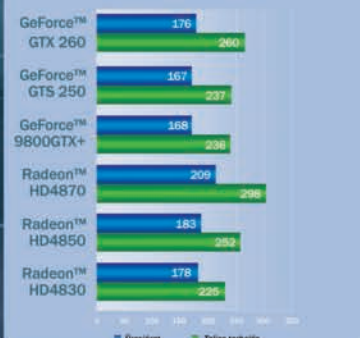
NVIDIA GeForce™ GT210  
589 MHz GPU (passzív hűtés)  
Windows 7 / DirectX 10.1 támogatás  
512 MB DDR2 memória  
400 Mhz (DDR800) RAM sebesség  
PCI-Express 2.0 / SLI  
HDMI 1.3a + DVI + VGA



3DMark Vantage 1.02



Áramfogyasztás (W)



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

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

# HKC

## ELEGED VAN A ZAJBÓL?

**HKC USP-7630** moduláris tápegység

Teljesítmény: 630W, 12cm Fan  
Ventillátor zajszint: 20dB  
aktív PFC | 1×20+4 pin  
4×Molex | 2×FDD | 1×S-ATA  
2×PCI-E | 1×8-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 | 1×20+4 pin  
6×Molex | 2×FDD | 1×PB-pin  
4×S-ATA | 2×PCI-E | 1×8-pin (4+2)  
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 | 1×20+4 pin | 4×Molex  
2×FDD | 1×PB-pin | 4×S-ATA  
2×PCI-E | 1×8-pin (4+4)  
SLI támogatás | CE minősítés  
2 év garancia



**HKC 7041** Ház tápegységgel

Méret: 370x170x400mm  
3x5,25" | 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



160

320

640

12



# TISZTELT GAMER FIATALSÁG, KEDVES BARÁTAINK!

**H**ÚZÓS VOLT AZ OKTÓBER, szó se róla. Nem panaszkodom, csak megjegyeztem. Megünnepeztük magunkat, Ti is megünnepeztetek minket – a sok jókívánságért még egyszer hatalmas köszönet mindenkinek! –, de most már ígérjük, a 20 éves évfordulóig csöndben leszünk, és ezt az egész szülinapi témát ünnepélyesen lezárjuk. Konfettit még úgysis évekig fogtok találni valamelyik sarokban, de hát mit mondjak: nagy buli volt.

**EGYMÁST ÉRTÉK** a különféle rendezvények, volt játékos nyílt nap, volt szakmai nyílt nap, voltunk veletek moziban... És persze ott volt a Budapest Game Show, ami szerintem legalább akkora élmény volt nekünk, mint nektek. Fantasztikus érzés volt látni, hogy az istenadta

nép bizony tisztességgel megtölti a Nagy Kavicsot, fénni is alig lehetett – van itt kérem, elhivatott gamer fiatalság, úgyhogy emelt fővel nézhetünk a jövőbe.

**RENDBEN, MOST BELENÉZTEM** a jövőbe és dübörgő nyomdagépeket láttam, amint éppen nyomtatják ezt a lapszámot, de a bevezetőm oldala üres, mert nem lettem kész vele időben, úgyhogy behúzólok. Ezt már nagyon gyorsan gépelem, de Ti ebből nem hiszem, hogy sokat érzékelnétek. Érdekes.

**DE NE HAGYJATOK ELKALANDOZNI!** Fontos híreink vannak: ha november, akkor mindjárt december, ha december, akkor karácsony, ha mindezek együtt, akkor év vége... az annyi mint, annyi mint, ÉV VÉGI ELŐFIZETŐI AKCIÓ! Ha szeptemberben-októberben ellenálltatok a kísértésnek, most már valószínűleg nem fogtok: lapozzatok csak az 54. oldalra, és meglátjátok. Pazar, ez a jó szó.

**EZZEL VALÓSZÍNŰLEG** már kiválóan elkezdhetünk mindannyian alapozni (nem úgy) a decemberi ünnepkörre, mert ha valaki nem vette volna észre, a novemberi játékcunami is maga alá temetett minket. Válogatni most aztán bőven van miből, szegény-szegény előzetes rovat, a tesztrovat szinte az egészet bekapta. (Sőt, ha úgy vesszük, még oda is beavázkodott egy álruhás teszt... Ilyen ez a hónap.)

mazur



**ELŐFIZETŐI  
AKCIÓ**  
Lapozz az  
54. oldalra!

## CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

### TANAKODTUNK, HOGY MEGISMERITEK-E

a címlapon ezt a drága jó embert, aki mára egy legendás játék kultikusnak mondható figurája lett. Igen, a Call of Duty széria legújabb, brutálisan sikerült epizódja érkezett meg hozzánk. Még forró volt a lemez, amikor betettük, és még forróbb, amikor kivettük. Itt a Modern Warfare 2: bár talán már ti is észrevettétek.

36



# GameStar

# TARTALOM / 11

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN



## BEMELEGÍTÉS

- 6 DVD-TARTALOM
- 8 ARÉNA

## ÚJDONSÁGOK

- 12 BEMUTATTAK AZ ONLINE HARCOSOKNAK!
- 14 HÍREK
- 22 ASSASSIN'S CREED 2
- 24 AVATAR: THE GAME
- 26 A RÓKA MEG A BŐRE
- 30 BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2
- 31 ALIENS VS. PREDATOR
- 32 LOST PLANET 2

## JÁTÉKBEMUTATÓK

- 36 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2
- 42 EGY KÁVÉ MELLETT OLOF IKEÁVAL
- 44 DRAGON AGE: VÉRVONALAK
- 50 PRO EVOLUTION SOCCER 2010
- 56 KING ARTHUR
- 62 STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED TUSE
- 66 BORDERLANDS
- 72 SAW
- 76 MACHINARIUM
- 78 CSI: DEADLY INTENT
- 80 BRŪTAL LEGEND
- 81 GTA IV: THE BALLAD OF GAY TONY
- 82 DJ HERO
- 83 LIPS: NUMBER ONE HITS
- 84 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## MÉLYVÍZ

- 86 HÍREK
- 90 GIGABYTE GA-P55A-UD6, MICROSOFT LIFECAM CINEMA
- 91 TP-LINK TL-WR1043ND, GEIL EVO ONE 2000 MHZ 4 GB KIT
- 92 NVIDIA GEFORCE 210 ÉS GT 220 PALIT ÉS GAINWARD SZÍNEKBEN
- 93 KINGSTON SSDNOW V 40 GB
- 94 MEGÉRKEZETT A WINDOWS 7!
- 98 ASUS TURBOV EVO - TUNINGOLÁS P55-TEL
- 100 KONFIGAJÁNLÓ

## BELEMENÉS

- 102 BEMUTAKOZNAK A NYERTESEK: SÉLLEI TAMÁS
- 104 ZENE A MOBILODRA - PLAYNOW PLUS
- 106 FOROGNAK A SÍRJUKBAN
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



# 52

## DRAGON AGE: VÉRVONALAK

Vér, vér, vér... és még több vér



# 58

## KING ARTHUR

Lépked fakó lován, vagy az nem ő?!



# 68

## STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

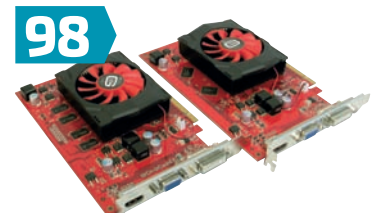
A Császár és az ő kis morzsája



GIGABYTE GA-P55A-UD6



TP-LINK TL-WR1043ND



NVIDIA GEFORCE 210  
ÉS GT 220 PALIT



# GYORSKERESŐ

ALIENS VS. PREDATOR	31
ASSASSIN'S CREED 2	22
AVATAR: THE GAME	24
BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2	30



BORDERLANDS	66
BRÜTAL LEGEND	80
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2	36
CSI: DEADLY INTENT	78
DJ HERO	82
DRAGON AGE: VÉRVONALAK	44
GTA IV: THE BALLAD OF GAY TONY	81
KING ARTHUR	56
LIPS: NUMBER ONE HITS	83
LOST PLANET 2	32
MACHINARIUM	76
PRO EVOLUTION SOCCER 2010	50
SAW	72
STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED TUSE	62

# MEET DA TEAM

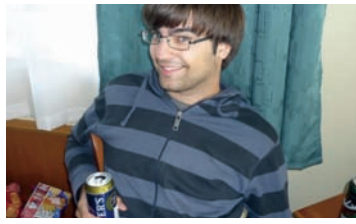
Megújult a Meet Da Team: miután sokan kérték, hogy legyen személyesebb hangvételű, ezután havonta sorra vesszük szerzőinket, egyesével. Ha elfogytak, majd megint kitalálunk valamit. Addig is: Mayer.



**NÉV:** Mayer  
**KORA:** 23  
**SZERET:** Lecsó és fénykardok  
**NEM SZERET:** Üres poci  
**KEDVENC JÁTÉKA:** Super Mario Brothers  
**EZT TOLJA:** Dead Space: Extraction, DJ Hero

**O LYANNYIRA VÁRTAM MÁR AZT A PILLANATOT, amikor végre bemutatkozhatok én is a „mit da tímber”, hogy teljesen elfelejtettem, mit is akartam mondani.** Pedig rendszeresen gyakoroltam a tükör előtt állva, de monológom sorai mind elhalványultak most a megilletődöttségtől. Azért megpróbálom összeszedni a legfontosabbakat: abban az évben láttam meg a napvilágot, mikor Csernobilban katasztrófa történt. Sokan éppen ebben látják gyökerét annak, hogy még 23 évesen is képes vagyok műanyag gitárral ugrabugrálni. Baba koromból nem sok mindenre emlékszem, talán olyan lehettem, mint bármelyik baba: aludtam, ettem és piszkítottam. Életem

első fordulópontja akkor következett be, mikor édesanyámék a hajdani vasfüggöny leomlása után beszerettek nekem egy eredeti Nintendót, nem azt a kínai fajtát. Itt kezdődött máig tartó kapcsolatam a videojátékokkal, és feltehetőleg a +2 dioptriás szemüveggel is. Azóta a játékos oldal mellé még felszedtem néhány más érdeklődési kört, s megszálott filmőrültté váltam, illetve örömmel lelem abban, ha néhány képtelen hajszínű és frizurájú, nagy szemű idióta csapkodja egymást batár méretű kardokkal nagy csatakiáltások mellett. Még 2007 során vettem a bátorságot ahhoz, hogy részt vegyek a GSO hírezői pályázatán, és e döntésem azóta sem bántam meg: egyrészt, mert mély és átfogó játékipari komolyságokkal szórakoztathatlak benneteket hónapról hónapra, másrészt védhetem a Wii-t, ahol lehet, nem utolsósorban pedig e magazin hasábjainak köszönhetően ismertem meg kedvesemét is. No, de e pár sor csak a hab a tortán, lapozzatok a többi finomságért, jó olvasást hozzájuk!



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

Szerkesztők:  
**Dragon „Origins” György** (Gyu) gyu@gamestar.hu  
**Gyepes Máté** (Matteo) mgyepes@idg.hu  
**Kálvín „MILF Hunter” Balázs** (Flatline) bkvalvin@idg.hu  
**Bátyk „Pedig elküldtem” Zoltán** (BZ) bz@gamestar.hu

Szerkesztőségi asszisztens/GameStar DVD szerkesztő:  
**Gombos Zoltán** (Vakka) zgombos@idg.hu

Munkatársak:  
**Balla „Dirk Diggler” Zoltán** (Duncan) duncan@gamestar.hu  
**Balla Akos** (Mayer) mayer@gamestar.hu  
**Beregi Tamás** (Berr) berr@gamestar.hu  
**Borsos Gyula** (Gullus) gyborsos@idg.hu  
**Csontos Péter** (Csonti) pcsontos@idg.hu  
**Hajdú Éva** (Eskin) eskin@gamestar.hu  
**Halász Bertalan** (Boe) bhlasz@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 Live  
Szerkesztő: **Palotai „Malachit” Árpád** apalotai@idg.hu

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

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

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

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

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

Szerkesztőségi ügyelet: Horváth Lászlóné  
Telefon: 577-4300, fax: 266-4343

KIADÓ  
Kiadja az IDG Hungary Kft.  
1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A épület  
Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578  
Internet: idg.hu  
Felelős kiadó: **Bíró István** ügyvezető 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**  
Mediaajánlatok: **idg.hu/media**  
E-mail: **keriroda@idg.hu**

MARKETING  
Marketing munkatárs: **Kovács Judit** jkovacs@idg.hu

KONFERENCIA  
Rendezvénysszervező:  
**Bödör Eszter** ebodor@idg.hu

TERJESZTÉS, ELŐFIZETÉS  
Terjesztési igazgató: **Babinecz Mónika** mbabinecz@idg.hu  
Terjesztő: A kiadványt a LAPKER ZRT., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hírlapkezelésükönél, 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 megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen.  
Megjelenik minden hónap harmadik csütörtökén.

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

**JOGI KÖZLEMÉNYEK**  
Jogi közlemények: Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését.  
A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden 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 forgalomba 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.

Ipsos GfK print-audit

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

## TELJES JÁTÉK: CRUSADERS: THY KINGDOM COME

**EURÓPA** legsötétebb korában az öreg kontinens rivalizáló népei és királyai vezényszóra léptek szövetségre egymással, amikor a pápa háborút hirdetett a Szent Föld visszaszerzéséért. A magyar nyelvű *Crusaders: Thy Kingdom Come*-on keresztül most a saját szemekkel láthatod a középkori véres ütközetek minden elsőprő erejét, két világ folyamatos harcát és a hosszú, szenvedésekkel teli utat Jeruzsálembe. Válassz magadnak egy hőst, aki népének seregeit irányítva vonul be Konstantinápoly ősi falai közé, s akivel a ranglétrák legmagasabb fokára eljutva a keresztes lovagok legkiválóbbika válik majd. Használd ki embereid képességeit, a terepviszonyok nyújtotta előnyöket és találd meg a legjobb stratégiát, s erőfeszítéseid nem maradnak jutalom nélkül.



### HARDVERIGÉNY minimum

2.4 Ghz Pentium IV processzor,  
3,3 GB HDD, 1 GB RAM,  
NVIDIA 6600 / ATI Radeon X700,  
DX 9.0c

### HARDVERIGÉNY ajánlott

Pentium Core 2 Duo E6400, 33 GB  
HDD, 1,5 GB RAM, NVIDIA 8800 GT  
(512MB) AMD/ATI HD3870, DX 9.0c



**TARTALOM**  
2009. NOVEMBER

**5 műsor**  
**2 óra 34 perc**

### JÁTÉKOK

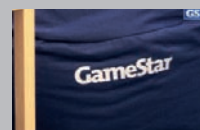
Dragon Age: Origins	0:00
Borderlands	07:45
Machinarium	12:22
Runaway 3	15:35
RaceOn	18:30

### MÉLYVÍZ

ASUS SATA bővítőkártya	4:40
Seagate Barracuda XT	5:40
ASUS USB 3.0 merevlemez	7:10
SonyEricsson J105i	
Greenheart mobiltelefon	9:30

## A HÓNAP ÜLŐALKALMATOSSÁGA

Bizony, ezek a nagy kék pufik nem mások, mint „klasszikus” babzsákok, még hozzá valamilyen modern technológiával, mert babot nemigen



találni bennük. Nagyon kényelmesek, nagyon jópofák, nagyon drágák, csak felállni ne kelljen belőlük... Az egész szerki imádja őket – kivéve azt, aki épp benne ül, mert az összemegy. Illetve azt, aki megpróbál felállni.

## A HÓNAP LEHETETLENSÉGE

Bár műsorunkat kitartóan Kerekasztalnak hívjuk, azért hónapról hónapra egyre kevésbé kerek az asztal – ezúttal



a *Modern Warfare 2* kapcsán a babzsákokon próbálkoztunk. Ettől függetlenül sikerült alaposan megvitatnunk az Infinity Ward merényletét a PC-szek ellen, illetve a dedikált szerverek fájó hiányát.

## A HÓNAP VIDÁMSÁGA

Ahol ott van Eskin és Matteo, ott szomorúságra, csöndre, békeségre nem lehet számítani. A legszegényebb hardverből is vérbő



komédiát varázsolnak, ezzel létrehozva a Mélyvíz vígjátékot. Eskin folyamatosan kapja a gratulációkat, a dicsőséget leveleket a napsugárral felérő derűs természetéért, Matteo pedig egyszerűen csak jó fej.

## Torchlight

Az utóbbi évek legjobb Diablo-klónja kerekedett ki a *Torchlight*-ből, aminek ékes bizonyítéka e havi tesztünk kiváló értékelése. Ha a teszt után kedvet kapnál egy kis hack'n'slash-hez, próbáld ki a *Torchlight* demót.



## TOVÁBBI DEMÓK A DVD-N:

Euforia  
Painkiller: Resurrection  
Zuma's Revenge

Plusz: Dragon Age: Origins Character Creator

## TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

### ESET SMART SECURITY DOBOZ (9HHBC2)



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

### MPP DESKTOP (BF3UZF)



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](http://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](mailto:terjesztes@idg.hu)-ra, de előtte olvasd el ezt!

FIGYELEM! Ha problémád van a lemezzel, hívd a 06-1-577-4301-et, vagy írd a [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu)-ra, de előtte olvasd el ezt! Amennyiben a GSO911 jelű DVD-lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt. A kezelőfelület Firefox böngészőre és 1024x768-as felbontásra van optimalizálva. A Crusaders: Thy Kingdom Come 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](mailto:terjesztes@idg.hu) címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.

# CD GALAXIS

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

## ÚJDONSÁGOK, KIEMELT AKCIÓK!

- Age of Conan /online.....2 990
- Age of Conan 60 nap card.3 990
- Age of Empires 2 Gold.....1 090
- Age of Pirates 2.....1 990
- Aion /online.....11 990
- Aion NCsoft card, 15 nap...2 290
- Aion NCsoft card, 30 nap...4 190
- Aion NCsoft card, 60 nap...7 990
- Anno 1404.....7 990
- Apassionata HU.....1 990
- ArmA 2 (Armed Assault 2).....4 990
- Batman Arkham Asylum.....8 990
- Battlefield 1942 Anthology 1 990
- Battlefield Vietnam.....1 990
- Battlefield 2 Complete.....3 990
- Battlefield 2142 Deluxe.....3 990
- Battleforge Game Points...6 190
- Bionic Commando.....5 990
- Blacksite HU.....2 490
- Blood Bowl (Vérfogó) HU...4 990
- Borderlands.....7 990
- Brothers in Arms 1 HU.....1 290
- BIA 3: Hell's Highway HU.2 990
- Burnout Paradise ultimate.3 990
- Bus Driver HU.....2 090
- Caesar 4 HU.....990
- Call of Duty 2 goty.....4 190
- CoD 4 Modern W. goty...5 990
- CoD World at War.....6 990
- CoD Modern Warfare 2...9 990
- Call of Juarez 2.....7 990
- Céh 2 (Guild 2) Gold HU...2 990
- Champions Online.....9 990
- Champ Manager 2010.....6 990
- C. of Riddick: Dark Athena.3 990
- Civilization 4 + két kieg...4 990
- Civilization 4: Colonization 5 990
- CivCity Rome.....990
- Code of Honor 3 HU.....2 990
- Cod. Panzers: Cold War...3 990
- Colin McRae Rally 2005 H.2 490
- Colin McRae DiRT. HU.....1 990
- Colin McRae DiRT 2 (dec)8 990
- Command&Conquer 3.....3 990
- C&C 3 Kane's Wrath HU.3 990
- Red Alert 3 HU.....3 990
- RA 3: Uprising (letölt.kód)6 990
- First Decade (12 játék)...3 990
- Company of Heroes goty...3 090
- Condemned.....2 490
- Cossacks 2 Gold.....1 990
- Counter-Strike Anthology...3 990
- Counter-Strike Source...7 490
- Crane Simulator HU.....1 990
- Crusaders Thy Kingdom C 1 990
- Crysis HU.....3 990
- Crysis Warhead HU.....3 990
- Crysis Maximum Edition...5 990
- Dark Messiah of M&M HU.3 090
- Dawn of Magic 2.....9 990
- Dead Space HU.....3 990
- Delta Force Xtreme 2.....3 990
- Demigod HU.....4 990
- Devil May Cry 4.....5 490
- Diablo 2-Lord of Destruct.4 190
- Digger Simulator HU.....1 990
- Disney klasszikusok, /db...1 990
- Dracula Origin HU.....1 990
- Dragon Age Origins HU...11 990
- Dungeon Siege 2 Deluxe...2 990
- Empire Earth 3 HU.....1 990
- Empire Total War.....10 990
- EndWar (Tom Clancy's)...2 990
- Enemy Territory: Quake W.3 990
- Euro Truck Simulator HU...2 490
- Europe Uni 3 Complete H.3 990
- Fable HU.....990
- Fallout Trilogy.....2 990
- Fallout 3 HU.....5 990
- Far Cry.....2 990
- Far Cry 2.....2 990
- Farmer Simulator HU.....1 990
- FEAR Gold.....1 990
- FEAR Perseus Mandate...1 990
- FEAR 2: Project Origin H...5 490
- FIFA 08 HU.....1 990
- FIFA 09 HU.....3 990
- FIFA 10 HU.....9 990
- FIFA Manager 09.....3 990
- FIFA Manager 10.....11 990
- Flatout Ultimate Carnage...1 990
- Flight Simulator 2004.....2 990
- Flight Simulator X.....Akció
- FSX: F-16 Fighting Falcon.5 990
- FSX: London Heathrow...5 990
- Football Manager 2010...9 990
- Frontlines: Fuel of War...2 490
- Fuel.....4 990
- G-Force: Rágsávók HU...8 990
- Garbage Truck Sim HU...1 990
- Gears of War HU.....5 490
- Gobliins 4 HU.....5 490
- Godfather (Keresztapa)...1 990
- Godfather 2.....3 990
- Gothic 3 HU.....3 990
- Gothic 3: Forsaken Gods...4 190
- Grand Ages: Rome HU...3 990
- GTA San Andreas.....5 990



Dragon Age Origins



FIFA 2010



Call of Duty MW 2



Need for Speed Shift



Sims 3



Sims 3 A Világ körül



Left 4 Dead 2



Football Manager 2010



Aion



Harry Potter 6



Euro Truck Sim.



Sacred 2



Armed Assault 2



Blood Bowl



Lego Batman



Pro Evolution S. 2010



GTA 4



Call of Duty 4 GoY



Call of Duty World at W.



WoW Lich King



WoW Gamecard

- GTA 3 + Vice City+ San A...9 990
- GTA 4.....7 990
- GTR Legends HU.....2 090
- GTR (FIA GT R.) HU.....1 990
- GTR 2.....1 990
- Guild Wars 4 féle, /db...4 190
- Guitar Hero World Tour...9 990
- Gyűrűk Ura Király visszat.3 990
- Harc Középföldéért 1...3 990
- Harc Középföldéért 2...3 990
- Harc 2: Boszorkánykirály.3 990
- Conquest.....3 990
- Half-Life 2.....1 990
- HL 2 Episode Two +One...1 990
- HL 2 Portal.....1 990
- HL 2 Orange Box.....3 990
- HiZ, Ep. One, Two, Portal, TF2
- Halo.....4 690
- Hannah Montana: A film...4 990
- Harry Potter 1. Bölcsék k...990
- Harry Potter 2: Titkok k...1 990
- Harry Potter 3: Azkabani...1 990
- HP 4 Tűz Serlege.....3 990
- HP 5 Főnix rendje HU...3 990
- HP 6 Félvér herceg HU...6 990
- HawX (Tom Clancy's) HU...2 990
- Hearts of Iron 3.....7 990
- Heroes of Might and Magic: Heroes 4 alap+két kieg H 2 090
- Heroes 5 HU.....4 190
- H. 5 Végzet Pördyle HU...4 190
- H. 5 Kelet törzsei HU...4 190
- H. 5 Gold (alap+2 kieg)...7 990
- Heroes over Europe.....7 990
- High School Musical 3.....2 490
- Hitman Blood Money.....990
- Hitman Triple Pack:2+3+4...1 990
- Hospital Tycoon HU.....990
- Hour of Victory.....2 090

- Imperium Romanum HU...1 990
- Jack Keane HU.....2 090
- Jade Empire Spec. Ed. H...990
- Jericho (Clive Barker's)...1 990
- Kane and Lynch.....1 990
- King's Bounty HU.....2 990
- Knights of the Temple 2...2 090
- Left 4 Dead.....3 990
- Left 4 Dead 2 HU.....11 990
- Legendary HU.....1 990
- Lego Batman HU.....1 990
- Lego Indiana Jones.....4 990
- Littlest Pet Shop HU.....3 990
- Lock On.....990
- Lord of the Rings Online...4 990
- Lost HU.....1 990
- Lost Planet Extreme Cond.5 490
- Madagascar 2.....5 490
- Majesty 2.....7 990
- Mafia Effect HU.....5 490
- Medal of Honor Warchest...1 990
- 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
- Medieval Total War 2 Gold.5 490
- Men of War HU.....5 990
- Mercenaries 2.....3 990
- Mini Ninjas.....8 990
- Mirror's Edge HU.....3 990
- Monsters vs Aliens.....4 990
- MotoGP 08 HU.....1 990
- NBA 08.....1 990
- NBA 2K10 (Take Two).....7 990
- Need for Speed Undergrnd...990
- Need for Speed Underground 2...1 990
- NFS Most Wanted.....3 990
- NFS Carbon HU.....3 990
- NFS ProStreet HU.....3 990

- NFS Undercover HU.....3 990
- NFS Shift HU.....11 990
- NHL 08.....1 990
- NHL 09.....3 990
- Operation Flashpoint Gold.2 490
- Op.Fp: Dragon Rising (nov)\*Jón
- Order of War.....9 990
- Outrun 2006 Coast2Coast...2 490
- Overlord HU.....1 990
- Overlord 2.....4 990
- Paikiller.....990
- Paikiller Universe.....2 990
- Pokoli Szomszédok 2 HU...2 090
- Pokoli Szomszédok 2 HU...2 090
- Prey.....990
- Prince of Persia 1, 2 /db HU
- Prince of Persia: Two Thr...1 290
- Prince of Persia új HU...2 990
- ProEvolution Soccer 2009 4 990
- ProEvolution Soccer 2010 8 990
- Pure.....2 490
- Quake 2.....2 990
- Quake 4.....1 990
- Race 07 HU.....1 990
- Race 07 kieg: GTR Evolut.1 990
- Race On HU.....7 990
- RaceDriver Grid.....5 490
- Rail Simulator.....1 990
- Red Faction Guerrilla.....10 990
- Red Orchestra Ostfront...2 090
- Resident Evil 5.....7 990
- Restaurant Empire 2 HU...4 990
- Richard Burns Rally.....990
- Rise of Flight.....5 990
- Rise of Legends H.....990
- Rise of the Argonauts HU...1 990
- Risen\*.....8 990
- Rollercoaster T. 3 Gold...2 490
- Rome sorozat részei, /db...2 490

- Rome TW Antológia HU...5 490
- Runaway 1-2, /db HU.....990
- Saboteur(várható.nov.30)\*11 990
- Sacred 2 HU.....4 990
- Scoby Doo, 5 féle, /db HU 2 490
- Op.Fp: Dragon Rising (nov)\*Jón
- Secret Files Tunguska...2 090
- Secret Files 2: Puritas HU.3 990
- Section 8.....10 990
- Shellshock 2.....990
- Sherlock Holmes Awaken H.990
- Sherlock vs Arsene Lupin 2 090
- Ship Simulator 2008 Coll...4 990
- Sim City 4 Deluxe.....1 990
- Sim City Társadalmak HU.3 990
- Sims 2 HU alapjáték...4 990
- Kiegészítők, /db.....3 990
- Cuccok, /db.....1 990
- Laptopbarát, /db.....3 990
- Sims 3 HU (akció)...9 990
- Sims 3 A Világ Körül HU...7 990
- Sins of a Solar Empire.....1 990
- Space Siege.....2 990
- Spellforce 2 Heroes Ed...2 990
- Spore HU.....7 990
- Spore Edes+rems elem...3 990
- Spore Galaktikus kaland...6 990
- STALKER Clear Sky HU...5 490
- Star Wars Battlefront 2...5 990
- Clone Wars Republic Her.7 990
- Empire at War Gold.....5 990
- Force Unleashed Ultimate\*Jón
- KOTOR 2.....4 190
- Starcraft + Brood War...2 090
- Starship Troopers.....990
- Stranglehold HU.....2 490
- Street Fighter 4.....7 990
- Stronghold Legends.....990
- Suffering+Ties that Bind...990
- SWAT 4 Gold HU.....2 490

- Tálot Paripám 2 HU.....3 990
- Terminator: Megváltás...3 990
- Test Drive Un.+Megapack...2 490
- Timeshift HU.....1 990
- TOCA Race Driver 3 HU...2 490
- Tomb Raider 6, 7, /db...990
- Underworld HU.....5 490
- Trackmania United Forever...2 090
- Train Simulator.....2 090
- Sherlock Holmes Awaken H.990
- Tropico Reloaded.....4 990
- Tropico 3 HU.....8 990
- Turning Point: Fall of Libh...1 990
- Turok.....5 490
- Universe at War.....2 490
- Unreal Anthology HU...5 490
- Unreal Tournament 3 HU...5 490
- Wanted: Weapons of Fate.5 990
- War Leaders HU.....1 990
- WH Mark of Chaos HU...3 090
- Mark of Ch: Battle March 4 190
- Warhammer Online.....7 290
- Warhammer O. Card.....7 290
- WH Dawn of War GOTY...2 090
- alap+Winter A+Dark Crus 6 990
- Wheel of War Soulstorm...1 990
- Wheeman HU.....3 990
- Witcher Bővített kiadás H...5 490
- Wolfenstein (2009-es)...10 990
- World of Warcraft 15% kedvezm
- WOW, online, alapjáték...2 960
- Burning Crusade kieg...2 960
- BattleChest (alap+kieg)...6 950
- Wrath of the Lich King k...8 250
- 60 napos Gamecard.....6 950
- Worms 4: Mayhem HU...2 490
- Worms Forts under Siege...2 490
- X-Blades HU.....4 990
- X3: Terran Conflict.....2 990

### 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 - Trolli: 74, 83



### INTERNET ÁRUHÁZ!

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

Csomagküldés!  
AKÁR MASNAPRA!

www.cdgalaxis.hu

E-MAIL:  
web@cdgalaxis.hu



Netes rendelésnél a legtöbb játékra  
-10% kedvezmény!

Magyarország  
bármelyik településére!  
Kiszállítás díja: a címűl és rendelési  
értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

# ARÉNA

Írjatok, írjatok! Nekünk!

//Gyu



## KEDVES OLAVSÓK!

Elmúltak az ünnepek – az októberi festsza csupán néhány fotó, pár videó és örökké tartó emlék csupán, újra a rideg hétköznapokban élünk. Ennek ellenére itt van az új Aréna, olvassátok szeretettel és írjatok sok szép és jó levelet!

## E HAVI LEVELEINKET RÉGI GAMESTAR ARÉNÁBÓL TÚRTUK ELŐ



## A ZSÁKMÁNY GAMESTAR

Elsősorban szeretnék gratulálni az újság 10. születésnapjához és köszönöm a kiváló munkákat e 10 év alatt. Nos, az októberi GameStar Arénája nem sok újdonságot nyújtott nekem, mert ezeket a leveleket már 2005-ben is olvastam, így nekiestem a nagy GameStar-kupacnak a polcomon és előkötöttem 2005/1-től a GameStarokat. Meg is találtam mindegyik levelet, amit az októberi GameStarba beraktál. Nem baj, legalább nosztalgiztam egy kicsit. Amúgy képzelték, egy véletlennek köszönhetően találkoztam a GameStaral. Egy nap újságygyűjtés volt a suliban és egy kis ötödikes gyerek vitte épp az apja GameStarjait a konténerbe. Megvolt neki 2000/1-től az összes GameStar. Hát én nagyon kedves voltam és mondtam neki, hogy adja csak ide, majd én elviszem a konténerbe. Egy nagy frászt! Megkaptam és rohantam vele, kerestem hat szatyrot, beléjük gyömöszöltem az összes GameStar-t és rohantam, hogy elrejtsem újonnan szerzett kincsemet. Aztán nap végén hazamentem kb. 30 kg GameStarral és a szatyrokkal a kezemben. Anyámnak csak kicsit volt furá a hat szatyor, na de se baj. Azóta mindig megyek újságygyűjtésre, hátha akad egy kis zsákmány GameStar. – **Nagy Dániel**

**A zsákmány GameStar az egy új kiadás? Még nem találkoztam vele szerencsére. Többen is említették a Budapest Gameshow-n is a különleges októberi Arénát – ez a tízéves jubileum miatti egyszerű alkalom volt (bár igen jó leveleket sikerült kiválogatni), így nem kell attól „félni”, hogy egy ideig ugyanilyen dolog elő fog fordulni. Csodálom a memóriátokat, hogy 3-4 év elteltével is emlékeztek egy-egy adott levélre és azért remélem, hogy voltak újoncok, akiknek egynémely levelek még mondtak valamit.**

## A KUTATÁS

Nagyon régóta gondolkodom azon, hogy billentyűzetet veszek a kezembe

Szeretnék köszönetet mondani neked azért, hogy a szeptemberi GS-ben a Másvilág című rovatban bemutattad a Steve Jobs és az Apple sikertörténete c. könyvet. Pontosabban azért szeretném neked ezt megköszönni, mert eme könyv felkeltette a figyelmemet, így megvettem és ki is olvastam. Most

és leírom ezt a levelet, de igazából csak most jutottam el eddig igazán.

Rájöttem ugyanis, hogy megannyi játéknak jó hatása van az emberre. Ezt egy saját „kutatásból” tudom, amelyet már több éve végzek. A tesztelt játékok közül hármat mutatnék be. 1. *Syberia II*: a *Syberia* esetében három végtelenül érzéketlen embert ültettünk le, akiknek nem árultuk el az okot, csak megkértük, hogy tolják végig. A három ember közül kettőt teljesen meghatott a vége, majdnem sírtak.

2. Az *UT2*-nél három könnyen hergelhető, ámde sokáig haragot tartó ember volt a megfigyelt. Egy bátor jelentkező jól felhergelte ezeket a személyeket, majd figyeltük a hatást. Egész nap ingerültek, kötekedőek és mérgesek voltak. A második alkalommal azonban leültettük őket *UT2*-zni, majd kb. félóra múlva kacagva, vidáman álltak fel a gép elől.

3. és egyben utolsó példám a *Gemcraft* internetes játék volt, ami elé leültettünk néhány tehetetlenül ostoba matekost (bocsi, fiúk, de tényleg), majd matekpéldák elkészítésére kértük őket. Pár alkalom után kb. 70 százalékkal javult a logikai érzékük, amely tény szerintem bámulatos. Ezek után mindenkivel levonhatja a tanulságot, a játékok logikát fejlesztő, agressziót levezető, illetve érzelmvilág-fejlesztő hatásáról. Legalább 30 GS-rajongó segítségével készült eme kutatás. (Egyikük komoly sérüléseket is szenvedett a gúnyolás miatt.) – **Kárpáti Tamás**

**Jófelé kapizsgáltak: hogyan kell felmérést csinálni. Ezeknek a dolgoknak azonban megvan a módszertana – mindig kell ellenőrző csoport, akin a hatást/nem hatást le lehet ellenőrizni. Például a gyógyszereszkelnél egy csapat mindig a gyógyszert kapja, a másik meg a placebót, azaz a gyógyszernek látszó, de hatóanyag nélküli szert. A másik dolog, hogy sajnos 2-3 ember sosem reprezentatív minta – így sajnos a felméréseket sem az, ennek**

William L. Simon másik könyvét olvasom, a *Legendás Hacker* c. könyvet. Eddig nem hittem volna sosem, hogy egy könyvet is el fogok olvasni saját szabadidőmben, de hála neked, ráéreztem az olvasás igazi ízére. – **Husztai Dávid**

**ellenére igen érdekes. A játékoknak egyébként igenis az a dolguk, hogy feldobják/elszomorítsák az embert, hiszen a játékok kikapcsolódásra szolgálnak. Gondolj bele, ha egy játék semmilyen hatással nem lenne, akkor minek játszanál? Egyébként az kétségtelen tény, hogy a játékok sok mindent fejlesztenek, a gond csak az, hogy a „játékellenes” lobbizás nagyon nem érdekli. Mindenesetre csak így tovább, tessék jó híreket kelteni a videojátékoknak!**

## AZ A FRÁNYA BORÍTÓ

Egyik nagy problémámat írom meg nektek. 2007 novemberében vásároltam meg első GameStaromat. Azelőtt a „konkurencia” mellett voltam és bevallom őszintén, nem is hallottam addig erről az újságról. Na szóval megvettem életem első GameStarját, unaloműzőnek, mivel a suliban aznap volt az elsőskök avatása és szerettem volna valamivel elütni a kezdésig lévő időt. És nagyon megtetszett. A cikkek, a képek, a képalírások egyszerűen klasszakk voltak. Az egyik osztálytársammal nézegettük az újságot, és annyira lekötött minket, hogy elfelejtettünk menni az „előadásra”. Kaptam is érte eleget. Azóta rendszeresen jön az újság. Ahogy megjön, másnap viszem a suliba és körbemege az osztályban. Kemény összetűzések szoktak kialakulni az új játékok és a toplista miatt. Meg gyakran elképzeltük, hogy milyen lehet olyan hardverekkel rendelkezni, amilyeneket látunk a Mélyvízben. Szóval az újság nagyon király, csak így tovább. Csak egy problémám van az újsággal, mégpedig a teljes játék borítója. Nem is tudom, hogy mikor jött az újság először úgy, hogy a borító az újságban volt és ki kellett vágni, vagy ki lehetett nyomtatni. Talán a tavalyi júliusi számban volt először, nem tudom. Szóval olyan jó

**Kedves Dávid, el sem tudod képzelni, mekkora univerzum nyílt ki előtted: ezer és ezer érdekes könyv létezik – jó kirándulást a könyvek birodalmában!**

Azt szeretném kérdezni tőletek, hogy a *Gothic 3* mikor lesz teljes játék? Mi-





# A HÓNAP LEVELE



Mindenekelőtt gratula mindenkinek odabent. A jubileumi lapszám nagyon ütött. Nem a játékra meg egymásra gondolok, konkrétan a papíra. A „kiégett” oldalak nem tudom, ki nek az ötlete volt, de nagyon király. Címlap: 10/10, a régi arcok összehasonlítása is tetszett, erről majd még lesz bővebben véleményem. A „remembership” fényképek nélkül alázna, persze a *Gothic 3* se kutyta. És végre, igen-igen és igen! Végre van egy arc laser személyében, aki tudja, mit mondok, amikor minden nagyon Gromek. Gondolkoztam a minap, hogy mit írjak ide, de nem volt épkezláb ötletem. Az olvasói hanggörbe felső szakaszba tartozom a 37 évemmel, és ha rajtam múlik, az a görbe egyre szélesebb lesz. Én is szót emeltem korábban a szabásminta magazinnal szemben (vagy már nem Vogel-Burda?), ha nem is túl vérmesem. Bár nem látatlanban, hiszen néhány számot megvettem, de nem ragadt megával. Egyszerűen nem volt szimpi. Szóval revidiálnom kell az álláspontomat a „másik” magazinnal kapcsolatban, nagyot nőttek a szememben. Amit most tettek vagy tettetek, az példaértékű lehet minden mai hazai médium számára, sőt lassan indítok egy GameStart Mindenkinél mozgalmat, mert az embereknek látni kellene, hogy így is lehet ezt. Lám, nem fontos, hogy ki ki nek a „sztárja”, és nem mehet át a fű, de mocskos konkurenciához mertak-

korkettéharapomatorokodat b@zeg. Vállalták a dolgot, és „elengedték” őket. És jók lettek az írások, bizony! A GS már megint magasra tette a léceket és most a Guru is asszisztált hozzá. RESTECPA! Ennek így kellene történni az élet minden területén. Gratulálunk, fiúk-lányok, csak így tovább, és várjuk a novemberit. – **Juhász Attila**  
**Végül is a dolog nem volt annyira egyszerű, mint amilyennek látszik, de amikor kiejtették a varázsszót, hogy a 10 éves GameStar „ünnepi” számába kell, akkor mindenki azonnal megszelídült. Eredetileg sokkal több embert akartunk behívni – elvileg minden volt GameStar-munkatársat, de volt, aki például a 10 év alatt jól megszokott módon szimplán elkésett a cikk leadásával. Ennek ellenére valóban, szerencsén, hogy a kiváló kollégák kiváló cikkeket írtak, félretéve minden bűt, bajt, bánatot és sérelmet – ennek ellenére volt egy kis szurkapiszka, szerencsére csak én vettem észre. Lehet, hogy nem kéne ennyit olvasnom a sorok között? Csak az a kár, hogy az ünnepnapok elmúlnak, és a régi „sérelemek” bár biztosan halványultak, azért megmaradtak így is. De hát ez a világ rendje – a bajban és az örömben még a legnagyobb ellenségek is hajlamosak összefogni...**

volt, megkaptam az újságot, benne volt a borító, nem kellett kivágni, csak méretre szabni a slim tokhoz, ráadásul a borító anyaga megegyezett egy rendes borítóéval. Jó teljes játék borítóval. Szuper volt. Most meg nyomtassam ki vagy vágjam ki? Nem tudom, hogy így olcsóbb vagy szerintetek jobb, mert ugyanúgy ki kell nyomtatnotok, szóval a papír meg a festék elmegy ugyanúgy. Vagy szóltok, hogy felesleges? – **Kovács Márton**  
**Nagyon örülünk, hogy most már**

minket vásárolsz, köszönjük szépen – nagy önbizalommal mondom, hogy úgy érzem, rá is szolgáltunk a bizalomra. A borító témaköre nagyon érzékeny dolog, egyrészt ugyanis a külön nyomtatott dolgokat utólag az újságba tettetni mindig rizikós – itt-ott kimarad, vagy nem úgy teszik bele, de más gondok is előfordulhatnak. Sajnos emberek vagyunk, emberek csomagolják a lapot, ők is hibázhatnak. A másik, az az eltérő minőség kérdése. Sajnos más és

előtt és gondoltam, átkapcsolok az RTL-re. Hirtelen megpillantalak a Ki rejlik benne? című kis műsorban. Örültem neki, hogy már a tévében is szerepeltek (jelen esetben te, mint MMORPG-szakember). Gondoltam, örömetem írásban is kifejtem. További sok sikert kívánok! – **Dávid**

más papírra egymástól eltérő minőséget képes néha produkálni a nyomtatást végző cég, így ebből is adódhatnak problémák. A harmadik dolog pedig a gazdaságossági kérdés: az eleve az újság részeként kezelt borító az előállítási költségek csökkenését vonja maga után, amely ezekben a nehéz időkben nem megvetendő dolog. **Összefoglalva: így mindenki megkapja a borítót, olyan minőségben, mint az újság – ez a legjobb megoldás.**

## GAMESTAR – A VERS

Szalad az idő, gyorsan repül, Lassan a GS az újságoshoz kerül. Minden nap megnézem a boltokban, Vajon vár-e már a szép friss tokban, Ahol barátunk, az újságárus ül.

Másnap reggel már vár minket, Kedvesen, mosolyogva integet. Örömmel vesszük át e szép lapot, S áldjuk ezt a vidám napot, Hisz ennél szebb már úgysem lehet.

Fekete és arany a borítója,

## WORLD OF WARCRAFT SZÜLETÉSNAPI RAJZPÁLYÁZAT NYERTESEI:

A nagy csinnadrattával beharangozott World of Warcraft születésnapi rajzpályázatunkra beérkezett hihetetlen mennyiségű alkotás között öt műremeket találtunk, amit miután kielemeztünk azonnal tovább is küldtünk a Nemzeti Galériának.

A nyertesek tehát:

**1. helyezett: F. Nagy Lajos**

Nyereménye: WORLD OF WARCRAFT BATTLECHEST (World of Warcraft, WoW: The Burning Crusade, WoW: Wrath of the Lich King)

**2. helyezett: Réka (no de milyen Réka?)**  
Nyereménye: WORLD OF WARCRAFT: THE WRATH OF THE LICH KING COLLECTOR'S EDITION

Kiváló szereplésével WoW pólót és baseball sapit kapnak továbbá: **Baráti Valentin, Horváth Gábor és Tóth Máté.**



## A SZEPTEMBERI SMS-NYERTES NYEREMÉNYE:

**Batman: Arkham Asylum játék és Gigabyte GV-N98TOC-512H videokártya**



**LICZENZIÁS LÁSZLÓ – BATTONYA**



**SZABÓ LAJOS – BARNAG**

**Szívből gratulálunk és további jó játékokat kívánunk!**

Még a nyáron jártak itt az RTL Klubos kollégák, akkor vettek fel egy 20 percnyi anyagot. Nagy mázlink volt, mert ugye a tévében Champions Online-t mutatnak, és a bétája 3 perccel azután ért véget, hogy elmentek... Egyébként jó arcok voltak.

Éppen olvastam A jövő már a múlté (vagy valahogy így) c. cikket, és egyszer csak meglátok egy képet, amin nagyot néztem. A képen te vagy, a háttérben pedig a csernobili atomreaktor! Na most. Tényleg jártál ott, vagy csak össze lett vágva két kép? A válasz nagyon érdekelne!



Ez bizony a GS tizedik születésnapja. El is mentem én ünnepelni, Haverokkal pezsgőt inni. Ez az év legszebb hónapja.

Rögtön az első lapon látom, Volt finom torta és én bánom, Hogy nem lehettem jelen, Veletek együtt ünnepelnem, Hanem otthon kellett maradnom.

Jó kis játék a Gothic három, Immár erre sem kell többet várnom, Gyu Arénája igazán nosztalgikus, Számomra meg aztán fantasztikus, Bár egy levelem sincs közte, azt bánom.

Majd a sok új játék, Melyek elé én is leülnek, A gond ott van éppen, Hogy nem bírja a gépem, Mely muzeális érték.

Szalad az idő, gyorsan múlik, Ím ezzel a lapom is megtelik, Búcsúzóul csak még egy szó, Maradjon a GS ilyen jó, Míg a világ el nem múlik.

**Döbbenet, a végén még bevonulunk a hazai irodalomoktatásba is, és minket fognak tanítani majd unatkozó tizenéveseknek 50 év múlva... erre csak egy rögtönzött verssel tudok válaszolni:**

Köszönet-szöveget

Köszönetem száll minden olvasónak Kik olyanok nekem, mint tengeren a csónak Nem süllyedek, fennmaradok Mert rengeteg levelet kapok

Az olvasók szeretete csodálatos Így sosem leszek bánatos Ha erre gondolok, mert jó fejek vagytok, S leveleitekkel soha el nem hagytok.

Maradjatok mindig ilyenek Írjatok sok érdekes levelet Az Aréna sorai teljessédek ki általa

Írjátok le kérdéseiteket Hiszen nekem irt leveleiteket Nagyon sok olvasó várta ma.

Hát mit is mondhatnék, inkább nem megyek el költőnek... Mindenesetre

Következő levelemet a Zavarnak a fiatalok című szeptemberi levélre írom.

Kedves anonimitásba vonult barátom (barátot írok, mert a hallottak alapján normális élőlény vagy „ezen az agyhalottakkal teli dögtelepen”), minden, amit leírtál, szörnyű és saját megfigyeléseim szerint egyre csak rosszabb lesz. Mindazonáltal van az a halvány reménység, hogy ez múló divat, bár őszintén szólva szerintem csak az optimisták mondják ezt. Én már belefáradtam abba, hogy egy „senki” vagyok, mert nem bagózom, iszom és nem szexelek minden álló nap. 19 éves vagyok, épp most vagyok végzős, és félek, hogy ha ilyen „emberek”, mint a te, ill. az én osztálytársaim kikerülnek a való világba, akkor, ha szabad így fogalmaznom: minden el lesz cseszve! Én mindent elkövetek, hogy a még tévúton járókat visszaállítsam a jó oldalra, és kérem, te is tegyél így. Ne is foglalkozz a nagyszájúakkal, mivel belőlük nem lesz senki! Bár a világ több pontján hasonló problémák vannak, azért mi még érvényesülhetünk. Ha eleget tanulunk és megdolgozunk egy komoly helyért a társadalomban (lásd GS-csapat), akkor talán még változtathatunk a világon. Én mindent elkövetek és szorítok neked is. – **Kemela**

ennél méltóbban nem tudtam volna megköszönni a versedet.

### SZIASZTOK, SZÜLINAPOSOK!

Kedvesem nemrégiben meglepetést szerzett nekem – megvette a jubileumi GameStart! Szóval ott volt, ott hevert az ágyon és rögtön le is csináltam a főliát örömben, hogy hozzáférjek az újsághoz! „KOPPPPP! és PUFFF!” – hallatszott, amikor is egy láthatatlan üvegfalba ütközött a burám, amire az volt láthatatlanul felírva, hogy „Szto! Ez már nem az a világ!” Valóban! Rögtön a borító belső oldalán érthetetlen típusjelzésű VGA-kártyák tűntek fel. „Mi ez?! Ezek meg milyen sorozatból valók?! GeForce GTX 260?!” A helyzet az, hogy én anno leragadtam és abbafejeztem a típuszámolásokat a Rade-

A szeptemberi GS Arénában olvasható Zavarnak a fiatalok című levélhez szeretnék hozzászólni.

Szóval attól, hogy valaki nem iszik, cigizik vagy nem drogozik, attól még nem rossz ember. Sajnos ahogy a kolléga leírta, a mai fiatalok már csak ilyenek; azt nézik le, aki nem hajlamos velük a „hülyeségre”. Én nem cigizek, viszont inni iszok, de azt is csak akkor, amikor elmegyünk bulizni, vagy csak szimplán este sörözni megyünk haverokkal. Néha persze jól esik az embernek, de itt a fiatalok túlnyomó többsége csak azért iszik, cigizik, hogy attól vagányabb legyen, s hogy mások felnézzenek rá, azaz csoporton belül kitűnjön a tömegből (amúgy meg nem hiszem, hogy egy 14-15 éves gyereknek annyira fontos legyen a dolog, hogy mindig csinálja, mint pl. a gimnáziumokban hogy kilógnak cigizni ide meg oda, mert nem bírják ki, hogy ne gyűjtsanak rá...). Mondjuk ez az én baráti körömben nincs meg, hogy csak azért csinálunk egyes dolgokat, hogy kitűnjünk a többiek közül (igaz, lassan a dupla x-hez érkezem, szóval a társaság többi tagja is velem egykorú). Amúgy ha valaki nem akar inni, cigizni vagy drogozni, akkor azt merje nyugodtan vállalni! Szerintem azért erre büszke le-

het az ember, elmondhatja, hogy ő azon kis emberi csoportba tartozik, aki nem csinál ilyesfajta káros dolgokat. Másik téma a csajozás. Sokan vannak fiúk, akik csak azért csajoznak, hogy egy buliban, legyen pár órára valakijük, s semmi komolyabb. Sok leányzó meg hagyja magát kihasználni. Szóval ahogy már a levélben is szó volt, a mai fiatalok tényleg gusztustalan dolgokat csinálnak. Nézzük azt például, hogy a többség 14-15 éves csajoknak már nem is egy barátja volt, aztán hamarosan meg is történik az, aminek meg kell. Nem tudom elhinni, hogy ilyen idős korban ennyire szükségük van az embereknek erre, hogy mindig legyen valaki mellettük, mert akkor nagylánynak érzik magukat (amikor még ki sem fejlődtek rendesen). És mondjuk az szerintem is tényleg elszomorító, hogy mikor megyek az utcán vagy buszozok, s találkozom ismerősökkel és azt halom, hogy ennek most ez volt meg, ennek most az, és akkor csodálkozunk a lányok is, hogy sokan lenézik őket. A mai fiatalok rossz úton halad, de nagyon. Véleményem szerint, amikor én voltam ilyen idős, akkor nem nagyon voltak ilyenek (vagy csak nem nagyon figyeltem fel rájuk). Mondd, hova fajul a világ? – **Husztai Dávid**

on X800-nál és azóta nagyon elvéve hallottam csak grafkártyákról. A teljesség igénye nélkül, hogy a történet is érthető legyen, nekem egy Athlon XP 2600+-vel, 1 GB RAM-mal és GeForce 6200-vel megáldott konfiguráció van és már nagyon régen meg is ragadtam ennél a szintnél. Játékokban is! De (tudom, hogy így nem kezdünk mondatot, DE csak azért!) szomorúan vettem tudomásul, hogy a mostani játékelhozatal nem igazán tud hatalmas újdonságokat mutatni. Rókabőr rókabőr hátán és mindegyiknek olyan grafikája van, hogy a NASA központi rendszere is lekvárrá olvad alattuk. Továbbbugorva a Mélyvízbe, ott is csak pislogtam, hogy „HÓ?!” meg „FOH!!!” Na jó, egyszer belenéztem, de nem vágtam hanyatt magam a produkción, úgyhogy ezeket hanyagoltam, viszont a mos-

tanin majd' összeharmonikáztam magam! Főleg a Másvilág és a Mélyvíz videókon. Hát Hajdú Éva kolleginátok valami hatalmasat alakított! A könnyem majd' kicsordult! Csak az a baj, hogy ő nem igazán ugrik be a régebbi számokból. (Tudom, le vagyok maradva, de ezt már említettem.) Meg a többiek sem! (Lásd BZ, Matteo, meg ki tudja még, ki... Őket mikor szerveztétek be a pártba?) Továbbmenve, amikor én is rendeztem a rekeszizomatot, akkor látom csak, hogy egy ZIL hengerfejet applikáltak az alaplapra! Néztem is nagyot, hogy mi a búbanatos fütyüfütty az?! Aztán meg is kaptam a választ, valami AMD-ATI (ezek meg mióta hálunk együtt?) csúnyaság... Asszem ezt nekem is fel kell még dolgozni, úgyhogy lassan be is fejezem, mert már

**Látszik, hogy nem vagy nagyon régi GameStar-olvasó, mert akkor tudnád, hogy ZeroCoollal ketten jártunk ott – még az elhagyott szellemvárosba, Pripjatyba is elmentünk. Életem egyik legnagyobb élménye volt.**

**Kb. egy évig nem vettem GameStart, és most, hogy újra vettem, és megnéztem a szerkesztők névsorát, felkiáltottam: hova lett Mady, Bad Sector és dZé? – Kiss Lórinca Anélkül, hogy durva nyomozómunkát végeztem volna, csak egy trivi-**

**ális tény tudok – már nem dolgoznak velünk. Istenigazából nemigen követtem a pályafutásukat, amióta nem láttam őket.**

Egy régebbi számban (2008/4) Csonti nagyon csúnyán leszólta a *Stronghold*

*Crusader Extreme*-t, ha nem is csak a grafikát (az tényleg nem a legjobb, bevallom), de a zenét és a hangokat is, ami pedig igazi középkori zene, és marha jó hangulatot ad a játéknak, olyat, amit én a játékok 70 százalékából hiányolok. – **Uruk**

# BUDAPEST GAME SHOW 09

Játék játék hátán, GS-arcok, sajnos csak a szem sarkából meztelennek látszó gyönyörű és valószínűleg művelt, Proust-rajongásukat finom sikolyokkal és széles mosolyokkal kifejező booth babe-ek: nem, nem egy kellemes részegség utáni bormámoros álomról beszélnek: ez volt a BGS! Mind szeretjük a játékokat és a szép lányokat VAGY fiúkat (na meg persze a GS vicces, helyes/csinos, serény dolgozóit, de őket kicsit másképp. Reméljük.) A BGS-en mindből akadt bőven: a WCG izgalmas, idegborzoló csatáit ezrek követték nyomon, míg a World Cyber Girls szépségversenyt igazi „ereszdelahajam” hangulat uralkodott. No, azért nem verekedtek össze a lányok, de nyerni akartak, és rátermettségük játékos kvízekben

és a bikinis fordulón bizonyíthatóan a piruló Duncan előtt az épületet gyakorlatilag megszállták a GAMESTAR 10-es pólós, barátságos emberek: míg az egyik színpadon BZ csalt könnyeket a nézők szemébe az élő játékosok közt elnyomott poénjaival (és persze katartikus vokáljaival-hörgéseivel), a másikon Boe kommentálta a FIFA-meccseket, a harmadikon pedig Mayer vitte a zenei részleget. Volt még stand up comedy, Windows 7-bemutató, akciók, kipróbálható játékok tömkelege, kalandvár, szerepjáték-stand, mindenféle Hero verseny, és a sort lehetne még folytatni - mi nagyon jól éreztük magunkat a bulin, és a visszajelzések alapján Ti is. Találkozunk jövőre!



TERJESZTÉS: [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu)  
HÍRLEVÉL: [hirlevel@gamestar.hu](mailto:hirlevel@gamestar.hu)



## GYAKRAN ELKÉPZELJÜK, HOGY MILYEN LEHET OLYAN HARDVEREKSEL RENDELKEZNI, AMILYENEKET LÁTUNK A MÉLYVÍZBEN

megint levelet írtam. – **Beró Kornél „Sledgehammer”**

Kedves Kornél, örülünk, hogy több évnyi távollét után „visszanéztél” hozzánk – ez igazán nagy megtiszteltetés nekünk, kedvesed kacsoit pedig külön csókolom ezért. Régi vita ez már, hogy rókabőr, vagy sem, mert végül is az egész szórakoztatóipar ebben a problémában szenved – a bulvárlapoktól a hollywoodi stúdióig, a lemezproducerektől kezdve az írókig szinte mindenki recirkulál – az eredeti és használható (mert ez a fontos) ötletek száma igen csekély lett mára a tömegtermelés miatt. Nézd csak meg a Flash játékok felhozatalát – szinte mind valamilyen régi videójáték mai adaptációja. Hajdú Éva egy igencsak figyelemreméltó kolléganő, ő is már több mint egy éve van velünk, nagyon jó arc, bírom. BZ szerintem már vagy három éve koptatja a GS oldalait írással, Matteo pedig Mady helyett jött két éve kb. Szóval nálunk is, ahogy más munkahelyeknél is van, emberek jönnek, emberek mennek. Tu-

dom, az olvasó szereti az állandóságot, abból gondolja, hogy „minden rendben van”, azonban a valós élet más – a GameStar is csak egy munkahely, bármennyire is idealizálják tőbben is. Az AMD-ATI már szintén évek óta egy cég, lett is baja belőle az AMD-nek épp elég...

### UTÓÍRAT

Ez volt az e havi Aréna, amely kis nosztalgia-pihenés után tért vissza. Még nem vette fel a megszokott formátumot, bár a mai fiatalokra reagáló Olvasó vs. Olvasó téma idézi a régi időket. Szerencsére volt zsákmány GameStar, kutatás, visszatértek régi vásárlók, verset írtak azok, akik értenek hozzá... én pedig csak várom türelemmel további leveleteket, és amíg írtok, addig is maradok,

maximális tisztelettel,

### RÖVIDEN

#### Thraka

**A Strongholdról: a kritika szubjektív műfaj, a kollégának egyszerűen nem jött be a zene – s mivel ő a kritikus, ezt el is kell mondania.**

**Az olvasói Top 10-ben és Top 5-ben csak új játékok lehetnek, vagy csak azokat szeretjük? – Orc Warlord Ghazkull**  
**A Top 10-ben azok szerepelnek, amikre szavaztak. Vagy amikre a cikkíró szavaz. Vagy csak keverem**

#### egy másik cikk?...

Csak egy gyors kérdésem lenne: ha jól tudom, te szereted az NBA-t. Sőt, ha jól tippel, akkor Celtics-drukker vagy, nem igaz? A helyzet az, hogy részben én is (plusz még Bulls-drukker is). Viszont

sajnos a Sport 1-2 nem mindig az én kívánságaimnak megfelelően közvetít. Tudnál ajánlani pár oldalt, ahol tudom nézni a meccseket? – **Jardo Igen, [www.myp2p.eu](http://www.myp2p.eu) sok szeretettel.**



GameStar

# ÚJDONSÁGOK

Első kézből...

// ender

## OLVASSGASSON GAMESTART MAGAZINT ÖN!

Ja, ez már volt. Akkor stílusból függetlenül olvassgassatok GameStar magazint drága barátaim. Van benne minden jó, pl. *Dragon Age*, és ez még nem minden, de jó. Ja igen, Újdonságok rovat, melynek tartalma még számomra is ismeretlen, de mindjárt fellapozom a tartalomjegyzéket, aszondi hogy aszondi... *Assassin's Creed 2*, apám, tolnám mint a lopott biciklit! Van még néhány potyadék és... Anyád BZ, ennyi volt az Újdonságok. Egy pillanat, BRB, mindjárt szétcsapok köztük, vagy ők köztem.

ender

# BEMUTATTAK AZ ONLINE HARCOSOKNAK

Nuku dedikált szerver, LAN-játék, mi lesz itt velünk? //Mayer

**EMLÉKSZÜNK MÉG AZOK-  
RA AZ IDŐKRE, amikor vadul  
multiztunk *Unreal Tournament-  
tel, és a klánok között az számított  
menőnek, akinek volt saját dedikált  
szervere. Ha valakinek nem volt, az körülbelül olyan szinten állt távol a komoly cybersport csapattól, mint a Manchester Unitedtől a Felső-Bihajánás FC. Lehet, hogy ezek az idők azonban hamarosan csak történelemkönyvekből köszönhetnek vissza.***

## IWNET, KÖSZI, DE NYET!

A *Modern Warfare 2*-t, valljuk be, nem azért várjuk elsősorban, mert baromira érdekel minket a pár óra alatt végigküzdhető szingli kampány. Nem, minket a multiplayer érdekel, hiszen mind a mai napig etalonnak számít a kétéves első *Modern Warfare* nyújtotta többjátékos mód. Sajnos azonban az idei verzióból kimarad annak lehetősége, hogy a játékosok maguk kreáljanak, esetleg béreljenek szervert. Az online móka ugyan is teljes mértékben nélkülözni fogja ezt a lehetőséget, hiszen minden a vadonától IWNET-en keresztül fog zajlani. Felállíthatjuk persze saját „szobáinkat”, ahol a meccsetek szervezhetjük, beszélgethetünk a rajongótársakkal csoportosan vagy priviben, és itt lesz elérhető a világ legjobbainak ranglistája is. Mindez természetesen remekül hangzik, hiszen

ha egyszer csak néhány menetre ugrának fel a hálóra játszani, akkor gyorsan bekapcsolódhatunk az online csatákba. Azonban az igazi keménykötésű rajongók és az általuk formált közösségek ennél sokkal többre vágnak. Egy dedikált szerverre a játék bármely változatát fel lehet pakolni, akár moddolhatják is azt, extra tartalmakkal, pályákkal, fegyverekkel, de néhány esetben az eredetivel teljesen eltérő, újszerű játékmennel is fűszerezhetik az élményt. Ez az, ami miatt most hóbörög a teljes *Call of Duty* társadalom, hiszen az IWNET-nek köszönhetően korlátozottak a lehetőségek. Márpe-

dig nagyon jól tudjuk, hogy a kreatív felhasználók agyából kipattant ötletek néha egészen újszerű és szórakoztató formákat ölthetnek. Mindemellett természetesen az Infinity Ward árgus tekintete is kissé riasztó egyesek számára.

## PREDÁTOROK VÉGEZNEK A DEDIKÁLT SZERVEREKSEL

Gondolhatnánk azt, hogy a *Modern Warfare 2* fejlesztői járják most egyedül ezt az utat, azonban úgy tűnik, hogy a jövőben többen is csatlakozhatnak majd az efféle kezdeményezésekhez. Az *Aliens vs. Predator* legújabb felvonása még messze

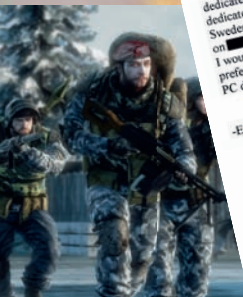
TESZT A

82.

OLDALON

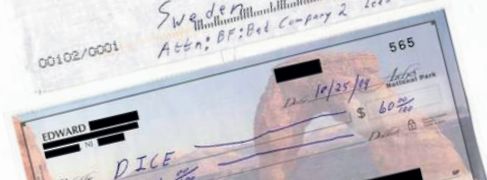
## LEVÉL A BF:BAD COMPANY 2 ALKOTÓINAK

Egy úriember olyannyira felháborodott az Infinity Ward lépésén, hogy megjelenése előtt bojkottálni kezdte a *Modern Warfare 2*-t. A játékra szánt 60 dollárját inkább valami általa hasznosabbnak vélt tevékenységre költötte: jótékonykodásra. A svéd DICE csapata kapott levelet az úrtól, amelyben a *Modern Warfare 2* dobozára biggyesztett árral meg egyező összegről szóló csekk kapott helyet. A levél küldője reméli, hogy a *Battlefield: Bad Company 2* alkotói kitaranak a dedikált szerverek mellett, és az általa felajánlott 60 dollárt valami hasznosra tudják majd elkölteni, például a játék PC-s verziójának a fejlesztésére. Aki hasonlóan érez az úriemberrel, az ne féljen hasonlóan cselekedni, várjuk a leveleket mi is szeretettel!



To whom it may concern,  
I am another PC user who was both upset at [redacted]'s decision to drop dedicated servers for [redacted] and pleased to hear that you at DICE will continue with dedicated servers. Now, I don't think sending a cake from here in the USA to you in Sweden is a very good idea, so I'll do the next best thing - the money I was going to buy on [redacted] I will send to you instead to show my support. Use the money for whatever, but I would prefer it be spent on development of Battlefield: Bad Company 2. I would really prefer it be spent on the PC version of BF: BC2... and I really really prefer it be spent on PC dedicated server support for BF: BC2... :)

South  
26 OCT  
DICE  
P.O. Box 2008  
107 60 Stockholm  
Sweden  
Attn: BF:Bad Company 2 lead developer



# Ríms of Magic pályázat

**MEGHIRDETJÜK** Ríms of Magic pályázatunkat, amelyben a *Runes of Magic*-ről kell faragni rímeket. A versek bármilyen formátumúak lehetnek, a lényeg, hogy RÍMeljének! Beküldési határidő 2009. december hetedike, éjfél, azaz 23 óra 59 perc 59 másodperc. A verseket a [palyazat@gamestar.hu](mailto:palyazat@gamestar.hu) címre küldjétek „RIMS OF MAGIC” subjecttel.

**A 10 legjobb pályamű olyan kódot nyer, amellyel a következő ingame drágaságokhoz lehet hozzájutni:**

- 1 Exkluzív Gryphon pet, 1 hétig használható War Horse, 1 Experience Potion, 1 Skill Potion, 1 Phoenix Redemption, 1 Weapon Jewel, 1 Armour Jewel, 1 Basic Weapon Driller, 1 Basic Armour Driller, 1 Golden Repair Hammer

**További nyálánkságok a nyerteseknek:**  
1 Runes of Magic artcard, 1 Runes of Magic póló 1 dobozos Runes of Magic



” Elsősorban nem azért várjuk, mert baromira érdekel minket a pár óra alatt végigküzdhető szingli kampány ”

van ugyan, de a készítők már most jelezték, hogy a dedikált szerverek valószínűleg náluk is piros lámpát kapnak majd. Bár szerintük meglehetősen költséges egy olyan rendszer felállítása és üzemeltetése, mint az IWNET, de mindenképpen hasznos lenne a játékosok számára, hiszen a dedikált szervereknél sokkal megbízhatóbb keretek között játszhatnak ilyen módon, amely, valljuk be, nem egy elhanyagolható szempont. Csak gondoljunk bele, mennyit káromkodunk egy-egy lag közben az ilyen gyors reakciókra támaszkodó játékokban. Hogy ez a tendencia folytatódik-e, egyelőre nem tudni, de emlékezzünk csak vissza, mi történt a *StarCraft II* esetében, ahol a klasszikus LAN-játék lehetőségei ingott meg. Úgy tűnik, a Battle.nethez és az IWNET-hez hasonló rendszerek és szolgáltatások jöhetnek létre a jövőben, amelyek miatt ugyan függeni fogunk a fejlesztőtől, és a felhasználói tartalom

sem lesz szívesen látott vendég, de legalább kulturált és minőségi körülmények között szórakozhatunk online a harcos-társakkal. **GS**

## TI ÍRTÁTOK



„Kb. most tették tönkre a PC-s játékosoknak a multiplayer élvezhetőségét. De ők tudják...” – **The\_Reaper\_Cool**

„Akkor egyék meg a játékokat, én visszamondtam az előrendelésemet.” – **mazurfanclub\_MrBanano**

„Jó lesz a Modern Warfare 2 így is, a nyavalygók meg csak nyavalyogjanak...” – **Jaka923**

„Na mindegy, ez van, szerintem akkor is jó lesz! De akkor ezek után nem rinyálhatnak a kalózkodás miatt!” – **Dragon139**

## PETÍCIÓ A SZERVEREK MEGMENTÉSÉÉRT

**A MODERN WARFARE** rajongói nem sokat ülték tétlenül a történet fölött, az ilyenkor alapnak számító petíciózás meg is kezdődött. A Petition Online oldalán található felhívást eddig több mint 200 ezren írták alá. Feltehetőleg mindez nem hatja meg az Activisiont és az Infinity Wardot, hiszen az amerikai GameStop üzletlánc jelentése szerint minden várakozásukat felülmúlta az előrendelések száma, amely már most meghaladta a *Halo 3* korábbi előrendeléseit. Márpedig akörül sem volt kicsi a felhajtás.

200870	Susan Struckmeyer	Carina Vero
200868	wald	horkkman64
200868	harman	facu
200867	Toni Müller	Hajkagondos
200866	Marcus Höttemann	DionisCachos
200865	alan myth	isKO
200864	Kim Andrew	vaness_lohmann
200863	Johanna	Franziska
200862	Nikolas Kern	Johann
200861	Steven Wood	BEITZER
200860	Kip Miller	USMACI_Cpt Wood
200859	ghill ego	phry
200858	Karin	Don_Druehl
200857	tot kani	R.M.V.G
200856	Nick West	Nick
200855	Janis Krampe	Pete
200854	henry gregor-olam	Darth
200853	4p4p4p	ididididid
200852	Wayne Morgan	wastelands
200851	Jason Collins	Jashood
200850	Andra Zschewitzer	orbi
200849	Evan	Kahylam
200848	Pablo Lopez	Patric
200847	Marko Franze	Mechanic
200846	Jan Chalupa	Berita
200845	Mohamed ottomancif	OutTwo
200844	Rob Vanczy	Stiker

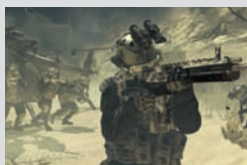
Infinity Ward  PC Gamers

Infinity Ward  Dedicated Servers

**A legnagyobb előnye az IWNET-nek, hogy nem kell többet azon aggódni, amikor egy meccsre belépsz, hogy valaki aimbotol, wallhackel vagy bárhogy csal!**  
**Robert Bowling**, Infinity Ward kommunikációs igazgató

## OLVASÓI TOP 20

- 1 **ÚJ!** **CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2**  
2009. NOVEMBER XXX
- 2 **ÚJ!** **DRAGON AGE: ORIGINS**  
2009. NOVEMBER 94%
- 3 **↓** **CALL OF DUTY 4**  
2007. NOVEMBER 95%
- 4 **↓** **NEED FOR SPEED: SHIFT**  
2009. SZEPTEMBER 82%
- 5 **↓** **WOW: WRATH OF THE LICH KING**  
2008. DECEMBER 95%
- 6 **ÚJ!** **OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING**  
2009. OKTÓBER 90%
- 7 **↓** **BATMAN: ARKHAM ASYLUM**  
2009. SZEPTEMBER 94%
- 8 **↔** **RESIDENT EVIL 5**  
2009. OKTÓBER 91%
- 9 **↑** **FIFA 10**  
2009. OKTÓBER 86%
- 10 **↓** **CALL OF DUTY: WORLD AT WAR**  
2008 DECEMBER. 87%
- 11 **↓** **GRAND THEFT AUTO IV**  
2008. NOVEMBER 98%
- 12 **↓** **ARMA II**  
2009. JÚLIUS 77%
- 13 **↓** **THE SIMS 3**  
2009. JÚNIUS 94%
- 14 **↓** **TEAM FORTRESS 2**  
2007. OKTÓBER 95%
- 15 **ÚJ!** **PRO EVOLUTION SOCCER 2010**  
2009. NOVEMBER 85%
- 16 **ÚJ!** **TORCHLIGHT**  
2009. NOVEMBER 90%
- 17 **↓** **STREET FIGHTER IV**  
2009. JÚLIUS 94%
- 18 **↓** **ANNO 1404**  
2009 AUGUSZTUS 92%
- 19 **↓** **UNREAL TOURNAMENT III**  
2007. NOVEMBER 93%
- 20 **↓** **PLANTS VS. ZOMBIES**  
2009. JÚNIUS 97%



### MODERN WARFARE 2

Amire évek óta vártunk, most megérkezett. Botrányoktól sem mentesen, de új etalont avattunk.



### DRAGON AGE: ORIGINS

Kévesen olyan szó van, amivel egy ilyen kaliberű játékot illetni. Novemberben az év RPG-je a második helyen nyitott.



### TORCHLIGHT

Az utóbbi évek legjobb Diablo-klonja a hónap meglepetése. Már csak azért is, mert húszas listánkba is bejutott.



### PES 2010

Kiegyenlített mezőnyjátékkal megérkezett a FIFA 10 ellenfele. Középmezőny vége, de lesz ez még jobb is.

# Return of Alice

American McGee félelmetes fantáziavilága visszatér



A 2000-ES ÉV egyik legeggyedülállóbb játéka kétségtelenül American McGee torz agyszüleménye, az *Alice* volt. A nézd-a-hátam akciójáték méltán vált a kritikusok és a játékosok egyik örök kedvencévé, hiszen gyermekkorunk kellemes mesevilágát kifordítva, háttorzongató hangulattal átítatott kiadásban találta nekünk. Reménykedhettünk az elmúlt években, hogy a horrorfilmek egyik szakértője, Wes Craven mozivásznonra viszi American McGee világát, azonban ez a terv sajnos végül bedőlt. Szerencsénkre azonban az Electronic Arts háza táján is hiányolni kezdtek *Alice*-t, így hamar felvették a kapcsolatot az eredeti játék alkotójával. American McGee természetesen nem tudott nemet mondani a hívó szóra, így rögvést belevetette magát a játék készítésébe a színpalak mögött. Most érkezett el azonban az idő, hogy előbújjon rejtékelyéről, és egy kis ízelítőt nyújtson abból, amit eddig kisütött elborult elméje mélyén: a GameStar Online-on is megtekinthető rövid kedvcsináló videó csöppet a Coraline bábo-animációs filmre emlékeztet minket, de annak is csak a legjobb pillanataira. A libabőrre azonban sajnos 2011-ig várunk kell. **GS**

## HA TE MONDOD

American McGee, a Return of Alice írója és producere

„Az eredeti Alice néhány eleme még ma is megállná a helyét. Az igazi kihívás számunkra most az, hogy méltó folytatást alkossunk úgy, hogy megmaradnak az eredeti jellegzetességei, de egyben újítsunk is.”

## RÖVIDEK



### MOZGÁSÉRZÉKELÉSBEN GONDOLKODIK A BRAID FEJLESZTŐJE

Egy álláshirdetés szerint olyan szakembert keres maga mellé Jonathan Blow, a *Braid* egyszemélyes alkotója, akinek van már tapasztalata motion-tracking téren. Korábban már hallhattunk arról, hogy a testmozgás felismerésére szánt Natal periféria felkeltette az ismert fejlesztő érdeklődését, azonban most már szinte biztos, hogy valamilyen módon szerepet kap a Microsoft reményeire az alkotó következő játékában.



The cake is a lie  
The cake is a lie  
The cake is a lie  
The cake is a lie

## GLaDOS lives!

**HA MÉG A MAI NAPIG** is képesek vagytok mosolygós arccal végighallgatni a *Portal* szimbolikus főcímdalát, a *Still Alive*-ot, és esetleg ki is próbáljátok majd a *Left 4 Dead* második részét, akkor az egyik pályán érdemes lesz figyelni egy kóbor zenelejátszó gépre, amelyet ha a tűz hevében aktiváltok, lejátszsa majd nektek Jonathan Coulton örökzöldjét. The cake is a lie! [GS](#)



the cake is a lie



## 30 Seconds to Mars és Dragon Age

**A DRAGON AGE ORIGINS** egyik trailerét használta a 30 Seconds to Mars arra, hogy legújabb számát debütáltassa a rajongók számára. A *This is War* című slágergyanús szerzemény remekül illeszkedik a fantasy-RPG képi világához. Jared Leto, az együttes frontembere szerint eljött az idő, amikor már nemcsak rádiókon keresztül érhetik el a rajongókat, hanem játékok segítségével is. [GS](#)

# Februári invázió

## Star Trek Online

**EGY MMO SIKERE** döntően azon múlik, hogy a megteremtett univerzum mennyire képes magába szippantani és megtartani a túlságosan sok szabadidővel rendelkező játékosokat. Ezért nem kell azon csodálkozni, hogy játékkészítők előszeretettel nyúlnak olyan jól bejáratott, tuti befutónak számító címekhez, mint a legendás *Star Trek*. Így tett a Cryptic is, smilyen jól döntött!

Sokan közülünk talán még nem is éltek, amikor az univerzum legnagyobb nocsábásza, Kirk kapitány már javában törte a borsot a klingonok orra alá. A *Star Trek*-kultust mégis megörökölte generációknak, aminek egyik ékes bizonyítéka, hogy február elején mindannyiuk előtt kinyílnak a *Star Trek* univerzumának kapui. Megkímélve a játékosokat a ranglétrákon való szaladgálástól, mindenki egyből kapitányként, saját űrcirkálójának hídján kezdi menetelését. Ez egyben azt is jelenti, hogy senkit nem kényszerítenek bele a Föderáció által biztosított „jó” szerepbe, hanem a választható frakciók másik oldalán a Klingon Birodalom is megtalálható lesz. Fokozva az izgalmakat, a Cryptic már most bejelentette, hogy a játék gyakorlatilag kész, és most már csak a jövőbeli bővítmények miatt fáj a fejük. A fejlesztők nem tartják kizártnak, hogy különböző letölthető tartalmak révén más beosztásban, esetleg szimpla kereskedőként is szelhetjük majd az eget, vagy más hús-vér játékos hajóján teljesíthetünk szolgálatot, például másodtisztként. [GS](#)



Az STO gyakorlatilag kész




### HIDEO KOJIMA TINIVÁMPÍR-RAJONGÓ

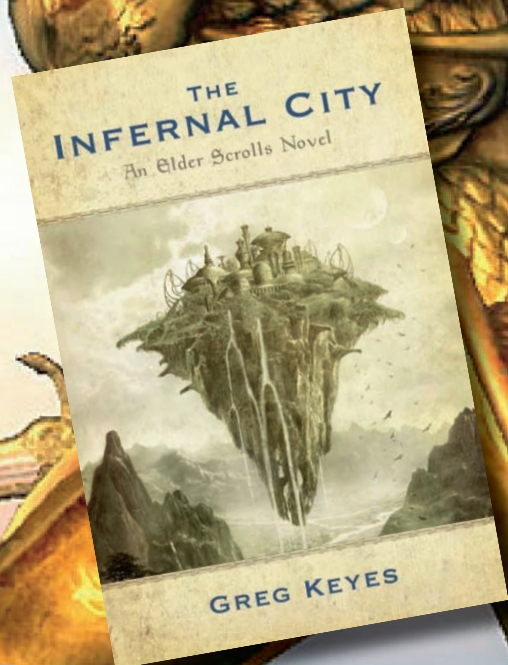
Ki gondolta volna, hogy a *Metal Gear Solid* atyaúrústenét, Hideo Kojimát is elsőpri az a világméretű járvány, amelyet Alkonyatnak neveznek. Olyannyira nagy rajongó hírében áll a Távol-Keleten, hogy hamarosan egy rajzpályázaton fog zsűrizni, ahol Stephanie Meyer regényeiből merítenek a művészek ihletet. A Kojima vezette szakértők által a legjobbnak talált mű alkotója egyébként többek között egy dedikált *MGS4*-et is kap majd!

## Elder Scrolls V (?)

# Regénybe rejtették a folytatás bejelentését?

*Elder Scrolls: Infernal City* címen jelent meg regény, amelyet a Star Wars-os műveiről elhíresült Greg Keyes jegyez. A mű fedőlapján árulkodó felirat jelzi, hogy ez bizony a Bethesda világsikerű videojátékán alapul. Egészen pontosan 50 évvel az *Oblivion* és annak kiegészítője, a *Shivering Isles* eseményei után játszódik. Korábban arról hallhattunk értesüléseket, hogy ha lesz egy ötödik *Elder*

*Scrolls* játék, akkor az 200 évvel a negyedik cím eseményei után fog játszódni, így könnyen lehet, hogy az *Infernal City* amolyan összekötő szerepet tölt be a két játék között. Mostanság amúgy is nagy keletje van annak, hogy egyes játékok kapnak egy előtörténetet feldolgozó könyvet vagy képregényt, bár olyankor már biztosra vehetjük az adott cím érkezését. 




## MIT SZÓL EHEZ A BETHESDA?

A feltételezések felröppenése után Todd Howard állítólag úgy nyilatkozott, hogy nincsen tervbe véve új *Elder Scrolls* játék. Később azonban a szintén Bethesda Pete Hines szót közbe, hogy társa szavait félreértették, és lesz új játék, de nem a közeljövőben.

# 15 év sikere: 100 millió eladott példány

## Need for Speed


A *Need for Speed* sorozata szebb napokat is megélt már, azonban idén végre feltámadni látszik a franchise, köszönhetően az újrafogalmazott koncepciónak, és az így megszületett Shiftnek, amelyet Boe tesztelt még szeptemberi számunkban. Hamarosan azonban érkezik a Wii-exkluzív *Need for Speed Nitro*, amely a sorozat 15. darabja lesz, aminek öröme egy boldogsággal és száguldással átítatott videót készítették az EA munkatársai. A 15 év sikerét felölelő felvételben a sorozat legfontosabb szereplői és legérdekesebb adatai kaptak helyet, köztük az a nem elhanyagolható 100 milliós szám, amely az eddig összesen eladott példányokat takarja. Ha ennyi játék dobozát lefektetnénk a földre, akkor összesen 173 609 foci pályát rakhatnánk ki azokból. 



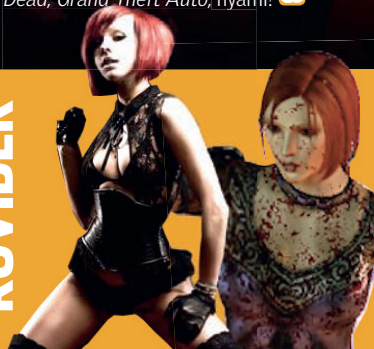
15 év alatt 279 milliárd mérföldet autóztak az NFS-játékosok

# A vérvonalak most már böngészőben is futnak

**Dragon Age: Journeys** [www.dragonagejourneys.com](http://www.dragonagejourneys.com)

**NEM, SAJNOS** nem arról van itt szó, hogy egy eddig titokban fejlesztett technológiának köszönhetően bárki kipróbálhatja a *Dragon Age*-et egy webböngészőben. A *Dragon Age: Journeys* ugyanis egy teljesen egyedülálló Flash játék, amelyet az EA 2D fejlesztett az utóbbi egy évben, és az *Origins* névre keresztelt nagytvű történetének előzményeit meséli el 3 felvonásban. Az első epizód a Deep Roads nevet kapta, és Orzammar városába kalauzolja el a kalandozni vágyó játékosokat. A *Journeys* első ránézésre amolyan átmenet a *Diablo* és a *Heroes of Might and Magic* között, amelynek köszönhetően könnyedén szívünkbe zártuk az amúgy ingyenes játékot. Így hát ha esetleg a munkahelyen nem lehetne feltelepíteni az *Origin*-t, akkor még mindig ott van a *Dragon Age: Journeys*, és még csak Facebookot sem kell hozzá nyitni. Reméljük, a kiadók ezután hasonlóan sok fantáziát látnak majd az ingyenes Flash játékokban. Gondoljunk csak bele, *Borderlands*, *Left 4 Dead*, *Grand Theft Auto*, nyami! 

## RÖVIDEK



**A MAXIM MAGAZINT** is megihlette a *Dragon Age*. A szexi hölgyeket felvonultató Maxim magazin nemrégiben közölt képeit a Bioware legújabb játéka ihlette. A csinos modelleket a *Dragon Age*-ben felbukkanó harcos kedvű amazonok ruházata alapján öltöztették fel. Vérrel szerezésére nem fröcskölték le őket.




# Háborúzz érintéssel

R.U.S.E.



**A TOM CLANCY** névvel fémjelzett **EndWarban** akár a saját szavaink erejével is győzedelmeskedhettünk a harcmezőn. Azonban valljuk be, hogy ülni a monitor előtt és parancsokat osztogatni mikrofonon keresztül a mesterséges intelligenciának nem éppen az az izgalmas tevékenység, amire egy háborús játékban vágyunk, főleg, mert a program nem ismerte fel ká-

romkodásainkat. A Ubisoft következő nagy stratégiai durranása, a **R.U.S.E.** ismét újítani szeretne az effajta játékok kezelésén, azonban ezúttal sokkal interaktívabb módon. A fejlesztők ugyanis összefogtak a Microsoft munkatársaival, hogy közös erővel vesézzék ki a frissen megjelent Windows 7 multitouch támogatását. Azaz, ha esetleg rendelkezünk majd otthon egy

érintésérzékeny monitorral, és a legfrissebb Microsoft operációs rendszeren kívánjuk futtatni a **R.U.S.E.**-t, akkor akár több ujjunkat is harcba küldhetjük a csatamezőn, így közelebbinek érezhetjük magunkat Tom Cruise híres jelenetéhez a Különvéleményből. Még jó, hogy az érintésérzékeny monitort szinte hozzánk vágják az utcán. 

## VELENCÉBEN FOLYIK A DUMA

**AZ ASSASSIN'S CREED II** történetét meglepően fontosnak tartották kidolgozni a fejlesztők. Olyannyira, hogy állítólag 7 nyelven, több mint 87 000 sornyi szöveg hangzik majd el játék közben. Mindemellett valamivel több mint 3 órányi átvezető animációt izgulhatunk végig Ezio kalandjai során. Ezek szerint gyakorlatilag 2 egészestés filmmel felérő nézni való lesz a játék mellé.



**KOMMENT SIE BITTE**




### MI A FENE AZ A DEDIKÁLT SZERVER?

Nem kell olyan a gamer népnek, azt sem tudjuk, hogy mit lehet azzal kezdeni, hiszen buták vagyunk, csak ülünk a gép előtt, nyomkodjuk a gombokat és tömjük magunkba az ízesített burgonyaszirmokat. Teljesen igaz van kedves Robert Bowling úrnak, nem véletlenül kapta meg egy ilyen tehetséges fiatalember az Infinity Ward közösségeért felelős pozícióját, hiszen ő tudja a legjobban, hogy mitől kovácsolódik össze ez a nagyszerű tömeg. Nem kell nekünk olyan, hogy egy játékosokból összeverbuvalódott klán a saját erőforrásaiból tart fenn egy szerver, amely az ő szemük fénye és büszkén jelzi komoly cybersportbeli szerepüket. Nem kell a kreatív agyának lehetőség arra, hogy egy kis moddolással fejére állítsák a játékokat, egy kis újdonsággal frissítsék fel az élményeket, mert mi évekig ugyanazokon a pályákon és ugyanolyan szabályok szerint akarunk játszani, hiszen sosem unjuk meg egymás halomra lövöldözését. Nem! Nekünk megfigyelés kell, mert egyedül félünk játszani, és szükségünk van a SkyNe... akarom mondani az IWNET-vigyázó tekintetére, amely hamarosan úgyis átveszi felettünk az uralmat a sötét bunkerekben legyártott robohadsseregével. Erre van szükségünk, és én még akár több pénzt is hajlandó volnék kiadni egy megnyirbált többjátékos módért. Hogy mi? Drágábban adják a *Modern Warfare 2*-t, mint egy szokványos játékot? Hihetetlen ez az Activision és Infinity Ward alkotta bagázs, mintha a fejemből látnának.

mayor

## Miért tolták el a PC-s megjelenést?

Colin Mcrae: DiRT 2

**A DIRT MÁSODIK RÉSZÉT** már kipróbálhatták a konzoltulajok, azonban a PC-s verzióra még egy kicsit várnia kell a publikumnak. Gondoltuk, hogy persze, mert a konzol most a menő, és a konzoltulajokat kell elsőnek kiszolgálni, de nemrégiben kiderült, hogy a háttérben egészen más okok rejtlettek. A Codemasters ugyanis csak arra várt, hogy a Windows 7 startoljon, ugyanis így időben beépíthették a *DiRT 2*-be az új operációs rendszer nyújtotta DirectX 11 képességeit. Így tehát aki váltana esetleg a Microsoft legújabb termékére, és rendelkezik a megfelelő erőművel az asztal alatt, akkor a konzolos verziókhöz képest egy sokkal látványosabb versenyzésnek lehet szemtanúja. Multithreading, Shader Model 5.0 és sok más finomság vár tehát a decemberben megjelenő PC-s *DiRT 2* vásárlóira. Kár, hogy 220 felett az embernek nemigen van ideje ilyenekkel foglalkoznia, de legalább annak lesz része vizuális orgazmusban, aki ül mellettünk és nézi, amint száguldunk a digitális sivatagban. 



# Öltöztessük Bruce Wayne-t kedvűnkre

## Batman: Arkham Asylum

**LEHET, HOGY** a konzolos játékosok kapták meg előbb a legújabb Batman-játékot, de egyvalamit sosem kapnak meg, amit a PC-sek igen: a testre szabás lehetőségét. Figyelmes játékosok ugyanis rájöttek, hogy miképp tudnak Batman páncélzatának új színvilágot kölcsönözni. Ennek köszönhetően akár Captain America bőré is ráhúzzhatjuk az egerre, de a klasszikus Batman-maskarát is rávarázsolhatjuk karakterünkre. Sajnos a módszer egyelőre csak a játék demo változatában elérhető, ugyanis a teljes verziót foggal-körömmel védelmező SecuROM DRM nem kifejezetten szereti, ha a fájlok között nyúlunk. Azonban a hírek szerint a fejlesztők is fantáziát látnak a jelenségben, így hamarosan akár egy patch formájában elérhetővé válhat néhány egyedi, rajongók által kreált ruhaköltemény. **GS**



## PS3-TULAJOK JOKERKÉNT JÁTSZHATNAK

**HA A KONZOLOS** tulajok nem is öltöztethetik át Batmaniüket, azért legalább egy másik karakter bőrébe még bújhatnak. A PS3-tulajok ugyanis ingyen letölthetik Jokert játszható karakterként, aminek köszönhetően a játék Challenge pályáin garázdálkodhatunk a lilaruhás figurát irányítva.

# Jönnek a sötét elfek labdát és sejhajt rúgni

## Blood Bowl

**A CYANIDE STUDIO** által összetákolta *Blood Bowl* mindössze 8 fajt indított harcba egymás ellen, holott az alkotás alapjául szolgáló táblajátékban több mint 20-an vannak. Novemberben azonban egyfélő nő a létszám, ugyanis a dark elfek is elérhetővé válnak a játékosok számára, méghozzá ingyenes formában. Mindemellett bolti változatot is kap az elfektől hemzsegó *Blood Bowl*, így aki esetleg még nem vásárolta volna meg a játékot, annak lehet, hogy érdemes lesz megvárnia a *Dark Elves Edition*ot, amelyben már telepítés után jelen lesz a letölthető faj. Egyelőre nincs hír arról, hogy további fajok is bekerülnek-e esetleg a későbbiekben a *Blood Bowl* csapatai közé, de a sötét elfek szerepeltetése már egy jó jel a jövőre nézve. Elvégre volna még bőven kiket berakni. **GS**



**NEMRÉGIBEN** egy aprócska kedvcsináló került ki az Epic Games hivatalos oldalára, amelyben azt hangoztatták, hogy valami „nagyon *Unreal* van készülődésben, hamarosan érkezik”. Olybá tűnik, egy baki folytán korábban került ki a hír az oldalra, mint kellett volna, hiszen pár óra múlva el is tűnt onnan. Meg is kezdődtek a találgatások, hogy egy új *Unreal*, esetleg *UT* van-e készülődésben. Ti mit vártok jobban?

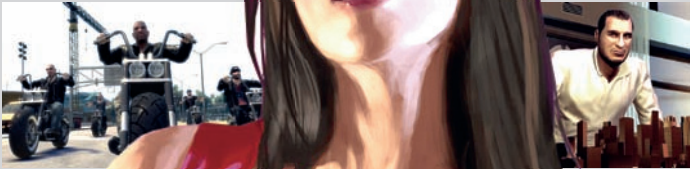
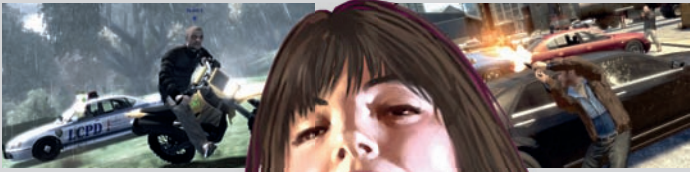


**A VALVE SIKERVÁROMÁNYOSÁNAK**, a *Left 4 Dead 2*-nek tovább folytatódik hányattatott sorsa a világ déli féltékén. Ausztrália korhatárbesorolói ugyanis másodszor sem akartak pecsétet nyomni a játék dobozára, annak ellenére, hogy Gabe Newellék hajlandóak voltak egy puhább verziót a kenguruk földjére küldeni, amelyből kivágták a keményebbnek titulált részeket. Mindez nem hatotta meg az ausztrál ellenőroket, akik így sem adtak korhatárt a játéknak, úgyhogy a játék továbbra sem jelenhet meg ott.

## A leghosszabb

# GTA IV-maraton

**INDIA IMMÁRON** nem csak az akcentussal beszélő angol telefonos ügyfélszolgálatáról híres. Egy bizonyos Chirantan Patnaik ugyanis Guinness rekordot döntött masszív GTA IV-maratonjával. Szeptember 4 és 6 között ugyanis 40 óra és 20 percet garázdálkodott Liberty City utcáin Niko Belic bőrében. A játékos állítása szerint általában hosszú órákat tölt el egy-egy játékkal. Legközelebb 48 órát szeretne játszani. Nektek mennyi volt a leghosszabb GTA-élményetek? **GS**



**KORÁNTSEM** olyan kalózmentes az iPhone-os játékok világa, mint azt gondoltuk volna. A népszerű Tap Fu játék fejlesztői ugyanis összehasonlították, hogy hányszor vásárolták meg eddig az applikációjukat, illetve hány telefonról kapnak összesen eredményeket a játékosok teljesítményéről. A sokkoló számok szerint eleinte a felhasználók 50% nem is fizetett a programért, azonban később mindez 90%-ra növekedett. Igazi körbepörgő tőkönnyűgás a kalóztól.



Ha olvasok,  
boldog vagyok.  
Scherer Péter

www.booker.hu  
Az olvasóbarát könyvruház

A booker.hu a GameStar médiapartnere



## Rajongók számára kötelező kiadás készül

### Mass Effect 2

**MOSTANSÁG NEM CSAK** a hollywoodi kasszarobbantó filmek kapnak különleges, limitált csodakiadásokat. Egyre több játékot lehet olyan limitált formában megvásárolni, amelyek szebb és exkluzívabb dobozt, extra tartalmat és ajándékokat rejtgetnek. A Mass Effect méltán vált a BioWare és az Electronic Arts egyik legnépszerűbb alkotásává, ennek öröme a folytatást a vérbeli rajongók egy igazán komoly pakk formájában is megvásárolhatják majd. A *Mass Effect 2 Collector's Edition* exkluzív doboza mellett tartalmazni fogja a Redemption címre keresztelt képregényt és egy bónusz DVD-t, amelyen eddig sehol nem látott videók mutatják be a játék elkészítésének útját, illetve mindemellett több fegyver és páncélzat áll majd rendelkezésünkre a kalandok során. Mindezért mindössze 10 dollárral kell többet kiadni, amely nem is akkora plusz az eredeti árhoz képest, ha belegondolunk abba, hogy mennyi nyaláncság üti a markunkat! **GS**



## Korlátlan kopácsolás

### Warhammer Online

**EGY NAGYON DICSEÉRTES** lépésre szánta el magát a Mythic és az EA, a *Warhammer Online: Age of Reckoning*ot illetően. Azok a kalandorok ugyanis, akik a trial verzió megkóstolásával akarnak dönteni a játék megvásárlásáról, mostantól korlátlan ideig élvezhetik annak minden jóságát – egészen a 10. szintig. Lvl 10-nél ugyanis automatikusan megáll a fejlődésük, hiába próbálkoznak még több XP begyűjtésével. Az EA a lépéstől a természetesen a felhasználók számának emelkedését várja, és titkon reméli, hogy az egyébként az egyik legjobb PvP-rendszerrel megáldott MMO-ba több fizetővendég is betér majd. **GS**



## ÁTGONDOLT LETÖLTHETŐ TARTALOM

**A MASS EFFECT** első epizódjához számos remek letölthető tartalom készült. Azonban Ray Muzykaék szerint van még hova fejlődniük, így a második részben sokkal robusztusabb kiegészítőkre tehetünk majd szert. Fegyverek és páncélatok mellett vadonatúj karaktereket is letölthetünk majd, de olyan külön kampányok is várnak majd rájuk, amelyek a korábbi DLC-k hosszának a többszörösét érik majd el.

## A Lionhead fejese szerint az 5 legforradalmibb játék

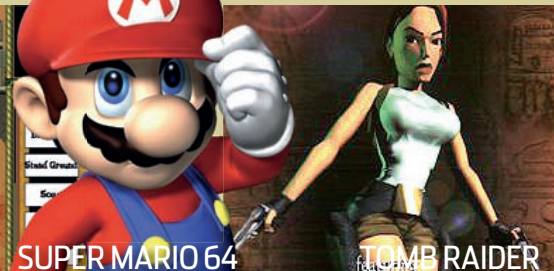
Peter Molyneux

**PETER MOLYNEUX** nemrégiben egy BAFTA rendezvényen kiöntötte lelkét a publikumnak és megnevezte az általa 5 legforradalmibbnak titulált játékokat. A rövidke listán ott van a *Dune* stratégiai játék, amely szakított a püfölős akciójátékok hagyományával,

és egy sokkal gondolkodósabb játékményt használt, illetve helyet kapott még a *Super Mario 64* is, amely 2D-ből 3D-be vezette a platform kalandjátékokat, és megalapozta a *Grand Theft Auto* szerű sandbox játékok jövőjét. Továbbá kiemelte a *Tomb Raider* sorozatot, ahol a főszereplő inkább egy csinos csaj lett, mint egy kigyúrt pasas, illetve szót a *Halo* so-

rozatról is, amelynek köszönhetően konzolokon is megvetették lábukat az FPS-ek. Utolsóként a *World of Warcraft*ot említette meg, amelynek kapcsán becsüli, hogy ennyi év után is megszállottan hisznek a játékban a játékosok, köszönhetően a fejlesztők ügyes mézesmadzag-húzogatózásának. **GS**

MOLYNEUX FORRADALMI ÖTÖSE



# Ubisoft

## Nem megy olyan jól a francia szekér

**A GAZDASÁGI VILÁGVÁLSÁGGAL** kapcsolatos témák mostanra mintha elcsendesedtek volna, azonban néha-néha sajnos jön egy olyan hír, amely emlékeztet minket a tavaly elindult lavinára. A Ubisoftt éppen most jelentette be legfrissebb pénzügyi adatait, amelyek szerint a cég bizony veszteségesen működött az elmúlt időszakban. Míg tavaly ilyenkor 33 millió eurós pluszban voltak, addigra idén ez 80 millió eurós negatívra csökkent. Annak ellenére alakultak így a számok, hogy a viszonylag sikeres *Call of Juarez: Bound in Blood* nemrégiben jelent meg, illetve Wii- és DS-fronton is szépen teljesítettek a franciák által kiadott játékok. A jövőbe tekintve azonban optimista hangulat uralkodik el a Ubisoft elemzőin, ugyanis hamarosan a boltok polcaira kerülnek olyan címek, mint az *Assassin's Creed 2*, a *James Cameron* filmjén alapuló *Avatar*, a *Rabbid's Go Home* és a *Splinter Cell: Conviction*. Összintén szólva ez a felhozatal valóban biztató a korábbihoz képest.

### SPLINTER CELL A GYŰJTŐKNEK

**A CONVICTION** alcímre hallgató legújabb Sam Fisher-es lopakodás is megkapja a maga gyűjtői változatát. Az exkluzív fémdobozban helyet kap még egy artbook, egy *Splinter Cell* képregény és egy pendrive, amelyen rajongók számára összeállított háttérképek, koncepciórajzok és megannyi nyalánkság található majd meg.



## Szexi Bayonetta-kampány

**FÉRFISZEMEKET** mágnesként vonzó plakátok lepték el japán városok falait a *Bayonetta* megjelenésének tiszteletére. A hatalmas képen a játék dögös főhősnője pózol, azonban testét kisebb szórólapok takarták el... eleinte. A lapoktól ugyanis szépen lassan megfosztotta a nép a hölgyet, azonban meztelen test helyett lenge öltözettel kellett beérnie a japán férfi játékosoknak. A *Bayonetta*t egyébként közel 100%-ra értékelték a Famitsu magazin kritikussai. És igen, szerintünk is totál Sarah Palin a csaj. **GS**

## Plüss controller Wii-hez

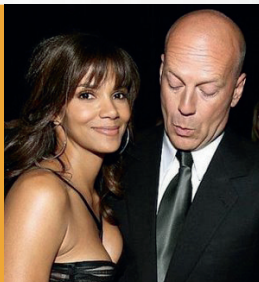
**MÁR MEGSZOKHATTUK,** hogy megannyi idétlen és már-már fölösleges controller-kiegészítő jelenik meg Wiire, azonban a Svéd Zoink Games tervét elnézve nem tudjuk eldönteni, hogy ez morbid baromság, vagy remek cukiság. A Wiimote-ot egy plüssfigurába kell helyeznünk, majd az állatkát ugráltatva kell végigkalandoznunk a pályákat.



### RÖVIDEK



**MÁR MEGTEKINTHETŐ** a neten a Jake Gyllenhaal főszereplésével készülő *Prince of Persia* mozifilm első kedvcsinálója. A 2 és fél perces videóban minden felbukkan, ami egy *PoP*-filmben kötelező: csinos hercegnő, akrobatikus ugrabugra, időlassító harc, sok-sok kaland és a herceg meztelen felsőteste. Reményeink szerint az alapanyagokat okosan kotyvasztják össze az alkotást jegyző Mike Newellék. Addig is látogassatok a GSO-ra a trailerért!



### BRUCE WILLIS BÍZIK A KANE & LYNCH FILMBEN

A készülő *Kane & Lynch* moziról nem sok hír kering a neten, de valljuk be, csöppet megnyugtató tudni, hogy az akciósztár Bruce Willis játssza majd Adam „Kane” Marcust. Nemrégiben azonban maga Willis nyilatkozta azt, hogy egy igazán ütős akciófilm forgatókönyvével robbantottak a házába a Lionsgate filmes stúdió kommandósai, így nem tudott ellenállni a hívásnak. Bruce látott pár forgatókönyvet életében, szóval csak tudhat valamit. Yippee ki-yay, m\*\*\*\*er!



# AVATAR & ASSASSIN'S CREED 2 PRESS TRIP 09

Két nap Londonban a Ubisoftnál

//mazur

**M**INDIG IZGALMAS, amikor fejlesztőkkel, vagy egy nagy kiadó nagy embereivel találkozhatunk. Október végén Londonban jártunk, ahol kipróbálhattuk az *Avatar: The Game*-et és az *Assassin's Creed 2*-t. Még ennél is izgalmasabb azonban, hogy a két napos túra során a Ubisoftt bepillantást engedett abba, hogy miként képzel el saját jövőjét, a játékok és az elektronikus szórakoztatás új formáit. Barátaim, nagy dolgok vannak itt készülődben!

## AVATAR: THE GAME

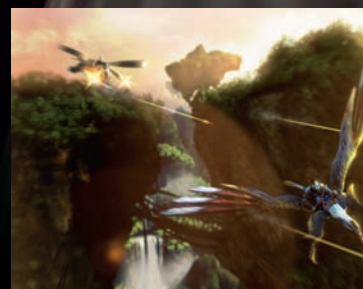
Először a Sanctum Soho Hotelben Kevin Short, az *Avatar: The Game* sztori dizájnere tartott prezentációt a játék háttéréről. Röviden összefoglalva a lényegét, James Cameron évek óta készülő mozis szuperprodukcója, az *Avatar* mellé nem csupán egy „szokásos” játékadaptációt akart. A Ubisoftt a legnagyobb titokban évek óta részt

vett a projektben, és a filmes csapattal (Lightstorm) szoros együttműködésben dolgoztak egy tökéletes film-játék élményen. A játék sztorija két évvel a film eseményei előtt játszódik, a Pandora nevű hold egy másik szegletében. Egy Able Ryder nevű jelspecialistát alakítunk, aki a Földről érkezik az *Avatar* programba. A holdat megszálló RDA egy ősi, szent helyet keres, amely felett átvéve az irányítást már nem okozhatna gondot a helyi őslakosság, a Na'vi faj. És mindezt miért? Mert a bányászattal foglalkozó RDA-nak nagyon, de nagyon kellenek az itt található ásványok. Céluk nem is egészen önző, mert a Föld jövője forog kockán, de ez persze nem szentesíthet minden eszközt... a Na'vik szerint legalábbis semmiképp sem. Ezért amikor rájönnek, hogy a barátként bemutatkozó földiek mire is készülnek, megkezdődik a versenyfutás a szent helyért, Able-nek, vagyis nekünk pedig hamarosan döntenünk kell, hogy kinek az olda-

lára állunk... Ez persze csak úgy lehetséges, hogy az *Avatar* program részeként Na'vi testbe is költözhetünk: emberi formában ugyanis halálos a Pandora levegője.

## ÉS MILYEN A JÁTÉK?

Kevin Short említette, hogy több éve tart a fejlesztés, és ez néhány perc játék után nyilvánvaló is lett. A grafika például lehengető, úgyhogy már itt lerázhatunk minden „filmadaptációs” rossz érzést. Játékmenet tekintetében kimondottan gazdag fejlődési rendszert kapunk, úgyhogy XP-gyűjtésre, izgalmas képességek fejlesztésére lehet számítani. (Emberként is szert teszünk néhány nem mindennapi képességre, amelyek taktikai szempontból teszik változatosabbá a játékmenetet.) Mindezek mellett szépen lassan át kell vennünk a hatalmat a zónákra osztott terület fölött. Miközben viszonylag szabadon bejárjuk a világot, számtalan mellékküldetés-



be vághatunk, de a cél (természetesen a sztori kibontása mellett) az, hogy lépésről lépésre megszilárdítsuk hatalmunkat. Ez afféle Rizikó-szerű minijáték: minden zónában ki kell építenünk védelmünket, amelyekért természetesen különféle bónuszok is járnak. Hogy viszsza-szorítsuk a Na'vikat vagy az RDA-t, a választott oldaltól függően.

## IDEGENEK A HAZAI PÁLYÁN

Először az RDA színeiben próbáltam ki a játékot, ami elsőre nem okoz különösebb meglepetést. A buja dzsungel egy kicsit acid tripes *Crysis*-továbbgondolásnak tűnik, főleg a helyi, rettenetesen barátságtalan flórát és faunát figyelembe véve. (Rá kellett jönnöm, hogy a *Quake-Call of Duty-Avatar* tengelyen végigvonuló „kutyák elle-

ni harc” nekem nagyon nem fekszik, de ez van. Pandorán akadnak kutyafalkák, teccett volna az RDA-nak otthon maradni inkább.) Alapvetően klasszikus sci-fi fegyverezéssel rendelkezünk, de izgalmasak a különféle pszionikus képességek, mint a gyors regenerálódás vagy ellenfeleink telekinetikus hátraperdítése. Ha pedig még így sem értenek a szép szóból, akkor ott vannak a járművek is, amelyek mind harcra foghatók: motorcsónakok, dzsipek és... természetesen mehek. Ha már Cameron keze benne van a dologban, nyilván itt az Alien filmekből jól ismert bebujós nagyrobot-ruha.

A Na'vi oldalon se könnyű az élet: például nem mindegyikük hisz nekünk, és egy ideig mindenképpen eltart majd, mire elnyerhetjük új honfitársaink bi-

zalmát: miután nagy boldogan rohantam az új cimborákhöz, hogy lám-lám, van itt jó arc földlakó is, kicsit lehűtöttek, és rögtön elküldtek valami megalázóan rangon aluli feladattal. Három és fél méter magas, vékonyka kék fickóként a harcmódorunk is más, például sokkal nagyobb szerepet kap a közelharc (főleg a Na'vik által mesterien forgatott egy-kétkezes szűrő-vágó-űtő alkalmazások révén). Távolági fegyverünk egy hatalmas íj, és természetesen nekünk is jár néhány extra képesség: például predator módjára láthatatlanná tudunk válni.

## ASSASSIN'S CREED: LINEAGE

Az *Avatar* után a Ubisoft a Covent Garden Hotelbe terelt bennünket, ahol az elsők között vetítették le nekünk az *Assassin's Creed: Lineage* kisfilm első részét. Aki nem tudná, hogy mi is ez, esetleg csatlásson el a tvgamestar.hu-ra, ahol rögtön meg is tekintheti. A lényeg, hogy a Ubisoft tavaly júliusban felvásárolta a többek közt a 300 és Sin City vizuális trükkjeiért felelős Hybrid Technológiát, és sok susmus után most rukkoltak elő az első komolyabb közös munkával. Ez lett az *AC:Lineage*, egy 36 perces kisfilm, amely az *Assassin's Creed 2* előzményeit meséli el. Megtudjuk belőle, hogy Ezio apja, Giovanni maga is a bérgyilkosok testvériségének tagja volt... és nem csupán szimpatizáns vagy pártoló tagként, hanem bizony ő is magára öltötte éjjelente a már oly jól ismert munkaruhát. De elég, nem is tudom, miért mesélem, hiszen Ti is megnézhetitek: a lényeg, hogy az *Assassin's Creed: Lineage* élő szereplőkkel, de szinte teljes egészében digitális hátterekkel készült.

## MIT HOZ A JÖVŐ?

A vetítés után sikerült néhány percre feltartanom a Ubisoft montreali és torontói stúdiójának igazgatóját. Yannis Mallat elmesélte, hogy a Ubisoftnak nagyon komoly tervei vannak a játék és film egészen újserű élményt nyújtó összekapcsolásával. Emlékezzünk csak vissza, egy időben mennyire népszerűek voltak a játékokban az FMV-k, a gyakran élő szereplőkkel felvett átvezetők. És nyugodtan emlékezzünk vissza arra is, hogy egy-egy mívés filmecske után mennyire kiábrándító volt visszazökkenni a baltaarcú apuk és pixel petik közé. A Ubisoft már most arra készül, amikor az élőszereplős felvételek majd zökkenőmentesen illeszkednek a játék grafikájába: Yannis Mallat szerint ebben a törekvésben természetesen nincsenek egyedül, hiszen az egész játékípar ebbe az irányba halad, de a Hybrid felvásárlásával ők tették meg az egyik első, nagyon fontos lépést. A *Lineage* kisfilm éppen ezért tanulságos, hiszen ott a hátterek legnagyobb részét olyan rendek alkotják, amelyeket a fejlesztők az *Assassin's Creed 2*-höz készítettek.

Hogy magában a játékban nem ilyen minőségben jelennek meg, az csak a jelenlegi hardverek képességét, vagy inkább korlátait jelzi, hiszen ezeket a kiváló minőségű modelleket olyan szintre kell butítani, hogy azokat el tudja húzni egy konzol is. A Ubisoft és a Hybrid most olyan eszköztár fejlesztésén ügyködik, amelylyel vizuális effektek új generációja alkotható meg. Olyan képi megoldások vannak készülőben, amelyek egyaránt kiszolgálhatják majd a játékokat és a filmeket is. Ez az élőszereplős játékból vett háttér megoldás csak a kezdet, a lehetőségeket tényleg csupán a hardverek fejlődésének üteme határozza meg. Ez utóbbira jó példa az *Avatar* esetében különösen fontos sztereoszkopikus 3D: itthon még szinte ismeretlen, de árából fakadóan külföldön is ritka a sztereoszkopikus 3D-kép megjelenítésére alkalmas televízió – ám az *Avatar* játék már támogatja ezt a technológiát. (Ne feledjük, hogy az *Avatar* film a 3D-s mozik számára készül: ez az első, teljes egészében 3D-re megálmodott hollywoodi szuperprodukció!) A piaci trendeket figyelembe véve valóban a 3D lehet a következő lépés, és Yannis Mallat szavait máris alátámasztja például a Sony legutóbbi kampánya, amely szerint ők 2010-et a 3D-film és -játék évévé teszik.

## ASSASSIN'S CREED 2

Az eseménysor másnap folytatódott a Brit Filmakadémia (BAFTA) székházában, ahol több órányi *Assassin's Creed 2*-játék várt ránk, illetve több fejlesztő, például Sebastien Puel, a sorozat producere. Ami a játékelményeket illeti, időközben már a játék konzolos tesztverziója is befutott, amit végig is tudtunk játszani, így teljesebb képet kaptunk az *Assassin's Creed 2*-ről. A mindent alaposan kiveséző teszttel megváránk a PC-s verziót (jövő év elején érkezik) de azt már most könnyű megítélni, hogy a folytatás sokat szerint jobb lett, szerény véleményem szerint azonban fényévekkel jobb lett, mint az első rész. Egyszerűen azért, mert ez az *Assassin's Creed* már nem repetitív, nem unalmas, nem túl egyszerű. Ezio, az új főhős – akinek sorsát a szó legszorosabb értelmében véve születésétől kezdve végigkövetjük – sokkal izgalmasabb karakter. Vele könnyebben és szívesebben azonosul az egyszerű játékos, mint az első rész főszereplőjével. A Ubisoft tehát fogta a játékmotort úgy, ahogy van, és megtöltötte extra tartalmakkal, a világot élettől és rengeteg tennivalóval, kisebb-nagyobb célokkal. Imár van, ami motiváljon, azon túl, hogy eljussunk a befejezésig (kötelességemnek érzem, hogy szóljak: ha valaki nem tudná, készül már a harmadik rész is). A játékidő Sebastien Puel szerint 25 óra, amibe nincs beleszámolva minden mellékes küldetés és tennivaló. Ennek ellenére még a huszadik óra után sem várja titkon az ember, hogy végre elfogy-e a sztori.





## INTERJÚ: Kevin Shortt

az Avatar: The Game sztoridizájnerével

### PONTOSAN MI A FELADATOD A JÁTÉK KÉSZÍTÉSÉBEN?

Sztoridizájnerként két másik forgatókönyvíróval együtt dolgozunk az *Avatar: The Game* történetén, párbeszédein. Mivel a játék két egészen eltérő irányba ágazik el, egyikünk a Na'vi-szál, másikunk az RDA-szál felelőse, én pedig felügyelem a munkát, valamint azt, hogy minden elkészült sztorielemezzel összhangban legyen egymással, illetve a film és játék közös univerzumát képező háttérrel.

### NEM VOLT NYOMASZTÓ A NAGY TITKOLÓZÁS?

A Ubisoftnál ezt mindig is komolyan vették, hozzá voltunk szokva...

### TÉNYLEG CHIP VAN A FEJETEKBEN?

Igen, és ráz, ha túl sokat beszélünk. De komolyan, Cameronnak nagyon pontos menetrendje volt arra vonatkozóan, hogy mikor milyen információt akar kiengedni, és ez teljes mértékben kötelezett minket is. De nem is szívárgott ki semmi, úgyhogy örülök. Viszont a titkolózással együtt járt, hogy a Lightstorm minden, de tényleg minden anyagot a rendelkezésünkre bocsájtott, amit csak a filmhez készítettek. A karakterek, a világ, a környezet számítógépes modelljei, minden... úgyhogy tényleg megbíztak bennünk.

### AZÉRT EZ SZOKATLAN, HOGY ILYEN SZOROSAN EGYÜTT DOLGOZZANAK A FILMESEK ÉS A FEJLESZTŐK. EZ LEHET A JÖVŐ?

Mindenképpen. Rengeteg film-játék kapcsolat van, és ezek természetes fejlődéséhez elengedhetetlen, hogy oda-vissza működő munkakapcsolat alakulhasson ki a két csapat között. Cameron aktív jelenléte például mindenképp elősegítette ezt, ez volt az egyik fő ok, amiért fantasztikus volt a közös munka. A pasas hihetetlen, tényleg mindenben az újszerű megoldásokat keresi, de folyamatosan.

### AKKOR LASSACSKÁN MÁR MINDEN ADOTT AHHOZ, HOGY EGÉSZEN FILMSZERŰEK LEGYENEK A JÁTÉKOK?

Nem hiszem, hogy a következő néhány évben még beköszöntene a korszak, amikor már nem tudjuk megkülönböztetni a kettőt.

### TÖRTÉNETMESÉLŐKÉNT MI RAGADOTT MEG LEGINKÁBB AZ AVATAR UNIVERZUMÁBAN?

A világ egésze nagyon vonzó volt, de különösen Pandora holdja, hogy ott minden tökéletes harmóniában létezett egymással és egymás mellett. Egyre inkább úgy tűnt, mintha a hold egy élő entitás lenne, saját személyiséggel, valódi tudattal... És akkor lesz az egész igazán izgalmas, amikor jön valami és megzavarja mindezt. Na akkor vajon mi történik?

### MENNYIBEN MÁR A JÁTÉKHOZ KÉSZÍTENI FORGATÓKÖNYVET, MINT A FILMHEZ?

A filmes forgatókönyv elkészítése viszonylag egyszerűnek tűnhet a játékhoz képest, mert itt az interaktivitásból fakadóan nyilván sokkal több variáció van. Írtam korábban forgatókönyvet a televíziós sorozatokhoz és filmekhez is, úgyhogy nyugodtan állíthatom, hogy egy jó filmforgatókönyvet is nagyon-nagyon nehéz megírni. A játék esetében pedig csak a munka volumene nagyobb, ahogy mondod, a variációs lehetőségek miatt. Egy filmes forgatókönyv átlagosan 120 oldal. Amikor el akartuk küldeni a játékhoz már elkészített szövegeket Cameronéknak véleményezésre és elkezdtük exportálni, mi döbbszünk meg a legjobban, hogy már bőven túl vagyunk a négyszázadik oldalon... De ami igazán izgalmas számomra a játékot illetően, az az, hogy még nincs kikövezett útja a történetmesélésnek. Még mindig csak tanulunk, próbálkozunk, és talán egyre jobbak is vagyunk, de még csak feszegetjük a lehetőségeket. Sok fejlesztő érzi, hogy épp a történet kibontása tekintetében nem a filmekre kellene hagyatkoznunk, hiszen a játék más eszköztárral bír, más lehetőségekkel. De azt is be kell vallanom, hogy még nem játszottam olyan játékkal, amelynek a történetétől úgy igazán eldobtam volna az agyamat – ahogy azt filmek esetében viszont már számtalanszor átéltem. A film már megtalálta a saját nyelvezetét, lehetőségeit, mi még mindig csak keressük.

### AKKOR NEM IS MAGA A TÖRTÉNET A LÉNYEG, HANEM A TÖRTÉNETMÉSÉLÉS MÓDJA?

Ezt így nem mondanám, de valóban nagyon sok múlik magán a történetmesélésen. Ha belegondolok, hogy a *Far Cry 2*-ben például hogyan vezettük a történeteket, az *Avatar* teljesen más. És rengeteg felfedezni valónk van még.



Yannis Mallat (legalábbis a jobb oldalon, a másik viszont nem ő)







A rengeteg bónusz tárgy, felszerelés, a saját provincia és kastély menedzselése és a rengeteg összekapartható achievement szinte szórakoztatóbban tartja bent a játékost, mint maga a fősztori.

### OTT LAKOM ÉN, OTT ÉLEK ÉN

Az egyik legizgalmasabb ötlet „saját” városkánk, illetve monteriggio-i villánk pimpelése. Hamar kiderül ugyanis, hogy hősünk, Ezio nem maradt örökség nélkül, és egy (kezdetben) meglehetősen lepukkant birtokra teheti rá nemesi jobbát. Nos, ide aztán dézsaszám lehet önteni a pénzt: ezek renováljuk a különféle létesítményeket, javul a város kinélete, de emelkedik az összértéke is – és mivel itt minden a mi fennhatóságunk alá tartozik, a családi kincstárba csordogáló zseton is egyre több lesz. Kb. húszpercenként kapunk némi járadékot, de csak amikor a játékban vagyunk. („So it's not *Fable 2?*” – kacagtam rá dévajul az egyik szakállas fejlesztőre, akinek elfelejtettem megkérdezni a nevét. „No, it's not” – válaszolta, és

egyáltalán nem nevetett velem. Tényleg, ezért nem mertem megkérdezni a nevét.) Minél több pénzt ölünk a helybe, annál nagyobb kedvezményel vásárolhatunk Monteriggio boltjaiban, ruhát, fegyvert, gyógyszert, festményeket... Bármilyen fegyver, amit megvásároltunk a játék folyamán, itt megtalálható lesz, úgyhogy akármikor leemelhetjük a polcról. Gyűlnek a „titkos helyszínek” (mindjárt mondom) végén szerzett trófeáink is, amelyekből ha mind a hatot összeszedjük, a játék legtutibb páncélja lesz jutalmunk. (A különféle páncélok jelentősége egyébként annyi, hogy a jobb modellek nagyobb HP-bónuszt adnak – a játék vége felé már közel tízszerese lesz az életerőnk, mint kezdetben!) A „titkos helyszínek” egyébként a játék sandbox jellegétől élesen elütő, inkább Prince of Persia-szerű kötött pályákat jelentenek, ame-

lyek pörgősek, tömve vannak ügyességi és akciórészekkel, és önmagukban is különálló kis „minijáték”-élményt adnak. Az *Assassin's Creed 2*-ben hat ilyen helyszín lesz (legalábbis kezdetben, DLC-ként például kaphatunk majd még hasonlókat – erre direkt rákérdeztem a már említett, ijesztő szakállas srácnál: ezek az elkülönülő pályarészek ideálisak lehetnek akár egy nagyobb kiegészítőnek is, nem igaz? Persze csak sejtelmesen ingatta a fejét, amit „Hát kábé, ja”-nak értelmeztem). A secret locationökon valóban érezhető a *Prince of Persia*-hatás, annak minden előnyével (nagyon hangulatos, nagyon átgondolt ügyességi puzzle-k) és hátrányával (végtelen számú megalázó lezuhanás a semmibe) együtt.

Mit van mit tenni  
A városok szabadon bejárható és a fő küldetéslánc mellett számtalan mellékes munkát vállalhatunk: botcsinálta párkapcsolati terapeutaként szomorú hölgyek csalfa férjeit verhetjük laposra, bizalmas dokumentumokat szállíthatunk A pontból B-be, de még versenyzhetünk is, eleinte gyalogosan, később akár lóháton... és így tovább. Közben persze bo-

nyolódik a történet, a jelenben, Desmond idejében és Ezioéban egyaránt. Ami pedig a történetet illeti: az *Assassin's Creed 2*-ben sok mindenre számítottam, csak arra nem, hogy meg is tud majd nevetetni. Pedig így van, a történetvezetés kiváló, a párbeszédetek remekül vannak felépítve, és az apró poénok remekül színesítik az atmoszférát – vagy épp el-lenpontoszák a keserű drámát. Mert az is akad, bőven.

Még egy szó az irányításról: a fejlesztők érezhetően nagyot akartak csavarni az első rész sokat bántott „egygyombos” harcrendszerén, pedig ez már akkor sem volt igazságos. Tény, hogy a *Batman: Arkham Asylum*-ban is visszaköszönő, ritmusra és nem agyatlan nyomkodásra épülő harc most is visszatér, de rengeteg variációs lehetőség van, rengeteg speciális mozdulat, amelyek egy részét folyamatosan kapjuk, másokat pedig megvehetünk magunknak. Aztán itt van a remek lehetőség, hogy ellenfeleink kezéből kicsavarjuk a fegyvert, és azzal aprítsuk fel őket: mit mondjak, felemelő érzés. Összhatásában egy kicsit bonyolultabb lett a rendszer, és kell egy kis idő, mire ráérzünk, de ha már belejött az ember, gyönyörűen koreografált, folyamatos mozgulatsorokból felépülő vérontásokat lehet produkálni.

Tudnám folytatni, mert rengeteg érdekes apróság van még, amit szívesen elmesélnék, de ez most nem fókuszteszt – és így legalább marad valami majd abba is. Ha a konzolos változatra kellene százalékot adni, akkor nyugodtan rácsapnék egy 92 körüli értéket. Ez PC-s szemmel persze nem igazán igazságtaló, hiszen aki nem rendelkezik a Microsoft vagy a Sony csudadobozával, az kénytelen várni még néhány hónapot. Azt azonban már most megnyugtató tudni, hogy érdemes! Ha egy olyan minőségű port készül a játékból, mint az első részből, akkor az imént említett 92 százalék még magasabbra is kúszhat – márpedig a Ubisoft ezen a téren még nem okozott csalódást. Úgyhogy nincs mit tenni, drága barátaim, várunk, türelmesen. **GS**



MONTERIGGIONI

SUMMARY

MONTERIGGIONI'S VALUE		CHEST INCOME	
AS	74000	74001 / 20 min	
AVATIONS	31000	31001 / 20 min	
LECTIONS	2300	2301 / 20 min	
IPMENT	12500	12501 / 20 min	
TOTAL	119800	119801 / 20 min	

COMPLETION **79%**

BACK



# Játékadaptációk és adaptálódó játékok A RÓKA MEG A BŐRE

A róka időről időre vedlik. Meg se kottyan neki, ha irháját lenyírják/nyúzzák, évente akár többször, télen-nyáron. Legalábbis ezt a tanulságot vonhatnánk le a videojáték-franchise-ok sokszor érthetetlen, de kivétel nélkül követheetlen átalakulásaiból, és néha sikeres meggyalázásaiból

//kacor

**A FILMEK ÉS A JÁTÉKOK kapcsolata mindig is viharos volt – olyan ez a két iparág, mint egy macska-egér játékot játszó pár, akik nem bírják egymás nélkül, de igazán jól együtt sem megy. A játékokból készült filmek általában igen harmatosra sikerednek – elég Uwe Boll filmjeire gondolnunk (és nem csak akkor, ha gyomrunk felesleges tartalmától kívá-**

nunk megszabadulni), vagy belenézünk a kilencvenes évek derekán készülő veredős játékok adaptációiba, és máris elromlott a napunk (de legalábbis az a másfél óra, amit a film megnézésével töltöttünk). Bár Uwe filmjei rendre minden idők 50 legrosszabb alkotásai között végeznek, mégsem hibáztathatjuk a megvilágosodott mestert mindenért (vigyázat, Uwe, maximum 49 filmet csinálj, vagy kiesel a topból!).

## SE VELED, SE NÉLKÜLED

A játékokból készült filmek 95 százaléka igen gyengére sikerül – beleértve még azokat is, amelyek születésénél a játék készítői bábáskodnak, lásd pl. az óriásit bukott *Final Fantasy* mozifilmet. Az ipar mégis virágzik, és nemcsak az Angelina Jolie-t ismertté tévő *Tomb Raider* óta. A Mario testvérek kalandjaiból készült húszéves sorozat, vagy éppen a *Mario* mozifilm, amelynek első harminc perce azzal telít, hogy a készítőket elkeseredetten próbálták megmagyarázni, mégis hogyan érkeztek a furcsa dinoszaurosok, a

## MI LESZEL, HA GAME LESZEL?

Filmes-játékos műfajok 1.



**A TÖRTÉNETHŰ** filmadaptációk leggyakrabban platform- vagy akciójátékokból születnek, hiszen ezeknél a játékmenet összeeskábálása után egyszerű a fejlesztő dolga: a pályák közti átvezető animációk követhetik ugyan a filmet, de még így sem lövik le annak minden poénját. Gyakorta készül FPS is – inkább persze az akciófilmekből. Ritkábban jelennek meg mozialapú kalandjátékok, hiszen ha a történetet szolgálja követik a készítőket, akkor a film ismerői nem élvezik majd a játékot, új történet kitalálása esetén pedig – amennyiben az alkotók megszerzik a jogokat – az elkészült játéknak nem sok köze marad a filmhez. Ebbe a csapdába estek bele a Da Vinci kód fejlesztői: aki látta a filmet, pillanatok alatt végigszaladt a jól ismert fejtörőkön, aki meg nem, szinte lehetetlennek találta a feladatokat; a játék tehát nem találta meg célközönségét. Mégis: tud ilyen adaptáció is jól sikerülni. Jó példa erre a LucasArts klasszikus *Indiana Jones*-feldolgozása az amíg az időkben, vagy a Telltale *Wallace&Gromit* sorozata a közelmúltból.



**i** Kedvenc játékaink Amerikában nagy eséllyel elérhető társasjáték formában. Többek között a *Witcherből*, *Rollercoaster Tycoon-ból*, *Age of Empires-ből*, az *ANNO* sorozatból, a *Tomb Raiderből* és a *City of Heroesből* is készült ilyen. Ezek mind megrendelhetőek az interneten.



Koópák egy másik dimenzióból a színes ruhás csövesek... izé... csőszerezők világába – elrettentő példa. Vannak játékok tehát, amikhez azért talán mégsem kéne nyúlni – de amíg a pénz beszél, sajnos mindig lutri egy játék inspirálta mozi-ra beülni: a *Street Fighter* vagy a *Mortal Kombat* már több tíz évvel ezelőtt is óriási bevételeket hozott készítőinek minőségétől (vagy épp minősíthatetlenségétől) függetlenül. Bár a fórumokban rendre szénné flémelik a pocské fércműveket, ezek a feldühített, önjelölt ítések is egytől egyig kifizetik a mozijegy árát. Tegye a szívét a kezére mindenki – vajon hányan vagyunk, akik a *Street Fighter*, a *Mortal Kombat*, a *Doom*, a *Blood Rayne*, a *Postal*, az *Alone in the Dark* vagy a *Max Payne* rendre borzalmas adaptációi közül egyet se láttunk? Persze a helyzet nem mindig ilyen rossz – az elmúlt időben, a konzolok hihetetlen sebességű terjedésével párhuzamosan Hollywood fejesei egyre több pénzt látnak a játékadaptációkban, és ahol van pénz (ott beszél), ott könnyebb minőségi munkát tetőt alá hozni. A Jake Gyllenhaal főszereplésével készülő *Prince of Persia* például a trailerek alapján ígéretes, ahogy a készülő *Halo-*, *Far Cry-* vagy *World of Warcraft*-film esetében is legalább abban biztosak lehetünk, hogy látványos, nagy költségvetésű moziban lehet részünk, ha kicsengetjük a jegy árát. A helyzet mindenesetre biztató: az utóbbi években egyre több az igényes alko-

tás, és az egyre nagyobb bevételeknek köszönhetően egyre elismertebb, megbízhatóbb rendezők és forgatókönyvírók dolgoznak azon, hogy kedvenc hőseink méltó módon térjenek vissza a mozivászonra is. A műfaj a gyakori kudarcait talán annak köszönheti, hogy a videojátékok épp a játékmenettől válnak jóvá vagy rosszá, és amit egy *Half-Life 2*-nek meg tudunk bocsátani (pl. a jellegtelen, papírmasé-ízű főszereplőt), az egy filmnél már megbocsáthatatlan hiba lenne. Egy MMORPG-ben is elnézzük a sekélyes sztorit, ha a játék világa, rendszere erős, de egy másfél órás mozi erős történet vagy látvány nélkül fabatkát sem ér. Gondoljunk csak bele, milyen lenne a *Second Life: The Movie*.

### ODA-VISSZA

Természetesen az igazi pénz nem a játékokból készülő filmekben, hanem a muzikban, képregényekben befutott franchise-ok „megjátékosításában” rejlik. Hála istennek túl vagyunk azokon az időkön – és ezt lekopogom –, amikor a nagyobb cégek is csak ócska, budget költségvetésű, ámde teljes árú programokat dobtak össze hetek alatt, hogy azt aztán a gyerekek a film megjelenésével egy időben úgy vegyék, mint a cukrot. A *Star Wars*-franchise és a legtöbb *LucasArts*-adaptáció (pl. *Indiana Jones*) esetében a fejlesztők például kisebb hullámvölgyektől eltekintve már a 80-as évektől viszonylag magas minőségű játékokat tet-



## MI LESZEL, HA GAME LESZEL?

Filmes-játékos műfajok 2.



**AZ X-WING** vs. Tie Fighter máig a majdhogyanem legjobb űrszimulátor (filmből meg nem is nagyon készült hasonló műfajú játék rajta kívül), bár nem követi szorosan az epizódok történetét. A filmadaptációk mennyiségét tekintve a *LucasArts* vezet több mint 1000 (!) *Star Wars* és *Indiana Jones* programjával. A *Wheelmant* csak azért említjük, mert unikum, hiszen a filmhez nagyjából hű maradt, és így kínált egy *GTA*-szerű, nyitottabb játékmenetet. A nagy amerikai brandek világában, egy adott filmtől függetlenül persze bármely mozifilm univerzumában játszódhat a gamma, és az MMORPG-fejlesztők költik is a milliárdokat a megmaradt, kedvelt franchise-ok megszerzésére.

**MA MÁR ARCIZMUNK SE RÁNDULNA, HA AZ UTCÁN EGY COD-BÓL KÉSZÜLT TÁRSASJÁTÉKOT REKLÁMOZÓ PÓLÓJÚ HATVANAS ÜRIEMBER HEADBANGELNE EL MELLETTÜNK AZ UTCÁN**

rettegünk. A játékok és filmek peremvidékén ugyanakkor találkozhatunk hajmeresztőnél hajmeresztőbb történetekkel is: nem egy példát hozhatnánk fel arra, mikor a játékból készült film remake-éből készítenek játékot, kis túlzással. A legújabb torzszülött a *Hannah Montana: The Movie* című játék, amelynek értelmetlen, vidéken játszódó, céltalan 5 órát csak egy-egy GH-koppintotta ritmuszekció törí meg.

## KÖTELEZŐ OLVASMÁNYOK

A játékefejlesztők persze nemcsak Hollywood tőgyét fejk: a képregényekből készülő játékok például máig a piac legjövendelmezőbb szegmenséi közé tartoznak (ha meg a játék alapjául egy közkedvelt képregény szolgál, és még egy friss film is erősíti a szoftver iránti igényt, mint a *Batman: AA* esetében – a siker garantált). A Marvel-világ szereplőit mozgó játékok kivétel nélkül jól fogynak, minőségüktől teljes mértékben függetlenül. Persze nemcsak képregényekből gyártanak programokat: az igazán erős sztorival rendelkező játékok sokszor regények alapján készülnek, mint rengeteg kalandjáték, sőt egy platformer sztorija is lehet neves szerző műve, mint pl. a régi klaszszikus *Heart of Darkness*, vagy éppen az Orson Scott történetét alapul vevő, frissropogós *Shadow Complex*, vagy épp júniusi teljes játékunk, a fordulatos *Advent Rising* esetében. A könyvek és a játékipar szimbiózisa kifogyhatatlan persely a játékiadók kezében. Gondoljunk csak be-

le: az RPG a hagyományos szerepjátékokból nőtt videojáték-műfajjá és a legutóbbi évekig az RPG-k legnagyobb része (sőt, jó néhány MMORPG is) már meglévő szabályrendszeren, azaz papírfórmában létező szerepjátékon alapult. Ilyen volt az összes D&D rendszerű játék, vagy a sikeres *Vampire* sorozat bármelyik része. A *Shadowrun* és a *Warhammer* univerzumának is jó pár nagyszerű játékot köszönhetünk. És hát természetesen szinte minden nagyobb szerepjáték-rendszerre épül most már egy-egy MMORPG. Nem ritka az sem, hogy épp fordítva történik a dolog, és a játék válik annyira sikeressé, hogy szerepjáték készül belőle – ezt történt a *WoW*, a *Gears of War* és a *Halo* esetében is: az előbbi inspirálta papíralapú szerepjáték-szabálykönyv éppoly sikeres, mint a wowos társasjáték és a gyűjtögetős kártyajáték – az utóbbi két brandből is készültek ilyenek természetesen. Ahogy a regényekből játékok, a játékokból regények lettek, úgy újabban minden nagyobb játékot feldolgoznak, és a *Half-Life*-, *Street Fighter*- vagy éppen *Quake*-képregények (kvékregények?) mára éppúgy aranytojást tojó tyúknak számítanak, mint anno mondjuk a *Baldur's Gate*-ből készült regény, vagy ma a *Halo*-univerzumban játszódó, jobb-rosszabb novellák. A játékipar és az irodalom közeledéséből mi, játékosok csak profitálhatunk – a játékok története egyre igényesebbé válik, és a regények gazdagítják, elmélyítik kedvenc karaktereink univerzumát, hogy aztán később akár



**A MCFARLANE TOYS VÁLLALAT MEGVÁSÁROLTA A JOGOKAT ÉS A GUITAR HERO SZEREPLŐIT MŰANYAGBA ÖNTÖTTE**

## UWE-BOLL IS MEGÁRT A SOK

A közellenség



**JÁTÉKOSOK ÉS** filmkritikusok közös mumusa a német filmrendező, akinek munkái rendszeresen a top 100 legrosszabb film közé kerülnek a Metacritic felmérése alapján (de általában azért a top 50-be is be-becsúsznak). Olyan örökbecsű reemeket köszönhetünk a szofisztikált humorral rendelkező, nagyszerű sztárokat légyapírként vonzó, mélyérzelmi úriembernek, mint a *House of the Dead*, amit a kritikusok a filmek vonatronsának neveztek, a *BloodRayne*-filmek, a *Postal* és az *Alone in the Dark*, amelyek a rendezők egy szólást köszönhetnek – ha nem sikeres a filmjük, azt mondják: „Oké, de legalább nem egy *Alone in the Dark*ot csináltam.” (Egyébként ha valaki még nem látta, érdemes megnézni, annyira rossz.) Amikor Uwe azt állította, hogy a *Metal Gear Solid*-ból is filmet készít, a játék készítője felháborodottan így reagált: „Isten ments, hogy ezzel az emberrel valaha is filmet csináljunk!” Uwe később azt mondta, hogy egy Konami-alkalmazott verte át a hamis hírral. Legutolsó, három órás filmje, a *Dungeon Siege* minden eddigi alkotásánál nagyobbat bukkott. Uwe-ot azonban nem érdeklik a kritikák, és most lelkesen készül a *Far Cry* forgatására. A képen Uwe elégedetlen a sakkversenyen elért eredményével. Mi veled vagyunk, Uwe!



**i** A tévémsorokból készült játékok híresen rosszul szoktak sikeredni. Az American Idol és a különböző valóságshow-k alapján készült játékok a kritikusok szerint általában átgondolatlan fércművek. Az i-re az új Hannah Montana tette most fel a pontot.



épp egy, a játékból készült regény inspirálhassa a játék következő epizódját. És a folyamatnak sosincs vége.

### FRÖCCSÖNTÖTT BABÁK; JÁTÉK A JÁTÉKBÓL VALÓ JÁTÉKKAL

Óriási pénz van a játékfranchise-okra épülő babaciában is, és erre a játégyárak régen rájöttek. Már a régi, 90-es évek elején készült játékujságok hátlapján is találkozhatunk a fröccsöntött műanyag-babákat hirdető reklámmal, az apró rovatban pedig nagyban zajlik a babák keresése, kínálata, cseréje. Azóta persze a babák egyre szebbek, nagyobbak lettek, nem ritka a színarany, vagy éppen titánium figura sem, és a *WoW*- vagy *Gears of War*-babák napi szinten is óriási pénzeket hoznak a gyáraknak. Ezeket és a már említett kártya- és szerepjátékokat egyébként sok helyen meg lehet vásárolni, ha valakinek kedve szottyanna egy ilyenre beruházni, ezek az ereklyék kis túlzással már mindenfelé beszerezhetők. Ezen a területen sem ritka a fából vaskarika esete: a G.I. Joe bábukból frissen készült film alapján videojáték készült, a videojáték szereplőiről pedig ismét babákat fröccsöntöttek. Bezárult a kör. Az amerikai McFarlane Toys vállalat a *Halo*-babák forgalmazása mellett épp e hónapban vásárolta meg a szükséges jogokat, hogy a *Guitar Hero* szereplőit műanyagba önthesse, a figurák gitárjai ráadásul kicserélhetők egymással. Kurt Cobainből *GH*-verzió készült, *GH*-verziójából pedig baba. Ma már minden megtörténhet. Persze ennek az éremnek is van másik oldala: nemcsak a játékok inspirálhatnak figurákat, történhet a dolog fordítva is, és nem csupán a G.I. Joe esetében. Pár évtizeddel ezelőtt, az első legó megjelenése még nagy ellenállást váltott ki a hagyományos, a szó mindkét értelmében „építő”-játékok híveiben, ma már azonban azon se csodálkoznánk, ha a Lego Rock Band egyen-téglaarcú énekesei hatására új fröccsöntött babamárka születne.

### ÉS AMIKOR MÁR CSAK GNNNN...

A videojátékok tehát gyakorlatilag minden szórakoztató iparággal szoros szimbiózisban élnek. Ma már arcizmunk se rándulna, ha az utcán egy *CoD*-ból ké-

## A BEST OF ÉS A WORST OF

A legjobb és a legrosszabb filmadaptációk



**A WORST OF** legfrissebb versenyén az amerikai és az angol szaksajtó alapján dobogósak: a *Jaws: Unleashed*, a *Hannah Montana* és a játékból-készült-filmből-készült játék: a *Street Fighter 2: The Movie*. A legjobbak? Egy egyhónapos szavazás alapján az *X-wing vs. Tie Fighter*, a *Star Wars Battlefront* és... természetesen az *Arkham Asylum*, ami minden nemzetközi listát orrhosszal vezet.

szült társasjátékokat reklámozó pólójú hatvanas úriember headbangelne el mellettünk az utcán. Mert a társasjátékokból is ki lehet sajtolni egy kis bevételt, és amiből lehet, abból a nagyvállalatok ki is fognak. Mert ez az érdekiük. De – és ez már tényleg a csűrés-csavarás tejeje (képzavar – pipa), nemcsak a mozifilmekből, videojátékokból, sorozatokból készülnek társasjátékok (mint például a zseniális *Battlestar*, amely nem egy Év Táblás Játéka díjat söpört be tavaly), hanem fordítva is megtörténhet a dolog! Az Aknakeresőből készült film elhíresült trailerere csak egy zseniális poén, de az Universal 2008-ban valóban felvásárolta a leg híresebb táblás és logikai játékok megfilmesítésének jogát. Néhány név a listáról: *Monopoly*, *Cluedo*, a sokszor „megjátékosított” *Magic: The Gathering* és... **TORPEDÓ**. Én biztos jegyet váltok, hiszen a cselekmény csak fordulatot lehet: „Jól, vagy, Victoria? Igen, a szemetek csak eltaláltak. Még a vízen vagyok. De van egy tervem: G8!” **CS**





A kerékbilincs a múlté: ha nem fizet, társaságunk átmegy a kocsiján



# BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

**KIADÓ** Electronic Arts **FEJLESZTŐ** EA DICE **RÖVIDEN** A *Bad Company 2* a DICE multiplayer-orientált FPS-játéka, amely kasztozt, járgányokat és teljesen lerombolható pályákat kínál. **MEGJELENÉS** 2010. március

## Ki mondta, hogy rossz társaságban nem történhetnek jó dolgok?

//Mayer

**A VILÁG JELEN PILLANATBAN** *Modern Warfare 2*-lázban ég, amelynek van némi oka, tekintettel arra, hogy k\*\*\*a jó kis játék lett az. Az Infinity Ward üdvöskéjének hála végre polcra kerültek az amúgy már éjszakai ébresztés során is pontosan ismert második világháborús történelmekönyvek, és a jelenkor, illetve a közeljövő ütközetei kapják mostantól a főszerepet. Az EA ennek megfelelően küldi harcba az Activision terméke ellen a *Battlefield: Bad Company 2*-t, azonban a tényleges csatára még jövő tavaszáig várni kell.

### HOVA LETT A JÓ HARCMODOR

A *Bad Company 2* az a fajta lövöldözős FPS, amelyben van ugyan szingli

kampány, de azt is talán csak akkor érdemes bökdölni, ha lehal az internet a környéken. A játék velejét ugyanis a multiplayer adja, méghozzá nem is akármilyen, elvégre *Battlefield* van a dobozra írva! Próbánk során is a többjátékos mód keretein belül járhattuk be a videókn már korábban bemutatkozó Arica Harbourt. Kezdetnek kasztot választhattunk magunknak az Assault, az Engineer, a Recon és a Medic közül. Gyakorlatilag kisebb névváltoztatások árán, de minden kaszt megtalálható itt is, ugyanúgy, mint az első epizódban, egyedül a Specialist az, amely nem került be a folytatásba. Ez a négy meglévő karakter is bőven elég azonban ahhoz, hogy mindenki a saját harcmódorára találjon: ha a

távolból leskelődve osztanád az ölmet, akkor a Recon a megfelelő számodra, ha mélyről jövő gyűlölettel viseltetsz a sofőrök irányában és szivatnál mindenkit, aki járgányban ül, akkor az Engineer érdemes kipróbálni, ha nem vagy rest másokon segíteni, akkor a Medic a tuti, vagy ha nem vagy képes eldönteni, akkor marad az Assault. Próbánk során az Engineer mellett döntöttünk, mert úgy hallottuk, hogy ő bizony képes lyukat vágni a falakon és azon keresztül lödözni az ellenségre (hála a játék alatt robogó továbbfejlesztett Frostbite Engine-nek). A motor egyik erőssége volt már korábban a pusztítható környezet, de ezúttal nemcsak a falakban tudunk kárt okozni, hanem egész épületeket zúzhatunk porrá. Mi ezt úgy tapasztaltuk meg, hogy a fal mögött bujkáltunk, amikor jött egy tank, meglátott, s áthajtott rajtunk, szétpusztítva a kis rejtékünket. Kifejezetten sok jármű áll majd rendelkezésünkre egyébként a hasonló pusztítások véghezvitelére. Legyen szó dzsipekről, négykerékű motorokról, tankokról vagy helikopterekről, csak a dodzsem hiányzik a repertoárból.

Közelharcú fegyverek sikeres használata esetén például begyűjthetjük ellenfelünk dögcéduláját, amelyek amolyan trófeaként jelennek meg profilunkon. Emellett ha egy adott fegyverrel vagy járművel jobban bánunk az átlagnál, különböző rangokat kaphatunk, amelyek jelzik, hogy ha például shotgunnal a kezünkben látunk, akkor a futás a leghasznosabb opció. De hogy ne csak menőzni lehessen, a csaták során tapasztalati pontokat gyűjtünk, így egyrészt a képességeinknek megfelelő ellenfeleket kaphatunk online harcaink során, illetve különböző fejlesztésekre is beválthatjuk azokat. Különleges fegyvereket, gyorsabb mozgást vagy extra páncélatot is nyerhetünk azzal, ha elég ügyesek vagyunk. A *Battlefield: Bad Company 2*-n látszik, hogy remek kezek munkája, de azt is érezzük rajta, hogy bizony be kell törni erre a modern harcviselésre keresztelt piacra, ahol jelenleg a *Call of Duty: Modern Warfare 2* az úr. Azonban az Infinity Warddal ellentétben, a DICE fejlesztői nem vetik el a dedikált szerverek támogatását, amely miatt jövőre talán majd sokan átpártolnak az ő (rossz) társaságukba. GS



Ha nagy leszek, Master Chief leszek

### ONLINE VAGIZÁS FELSŐFOKON

A *Bad Company 2*-ből természetesen nem hiányozhatnak olyan multiplayeres kellékek, amelyeknek köszönhetően villoghatunk majd társaink előtt.

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/battlefield-bad-company-2](http://gamestar.hu/jatek/battlefield-bad-company-2)



Látod? MEKKARCOLTAD!



Na ezért nem megyek a Szigetre. Meg mert nem tetszetős.

# ALIENS VS. PREDATOR

**KIADÓ** SEGA **FEJLESZTŐ** Rebellion **RÖVIDEN** Az első AVP-részt is jegyző Rebellion jövő év elején érkező FPS-e, ami visszatérve a gyökerekhez, az embert helyezi a tápláléklánc aljára. **MEGJELENÉS** 2010 eleje

**Egy marine utolsó szavai: „egy átlátszó oszlop mellett vagyok.”**

//Vakka

**S**OHA NEM FELEJTEM EL az ezredforduló utáni informatikaórák hangulatát, amikor a hátsó sorok rejtékén bármikor egy természetes Predatorba futhatott bele a papíron fejtágtásra betévedt diák, aki viszont rendre maga az infótanárról volt. A spontán kitörő sikítófrász és a fulladásos nevetés vidám pillanatai voltak, s jobban belegendolva ezeknek köszönhetem a videojátékok iránti szeretetemet, s végző soron azt is, hogy ma a GameStar hasábjain cikkezhetek. Most pedig, az első Aliens vs. Predator megjelenése után tíz, míg az AVP 2-t követően „csak” nyolc évvel újra él a remény, hogy mozgásérzékelős radarom vészjósló pittyegésére fittyet hányva szembesüljek fiatalkorom legszörnyűbb rémképével: a plafonról támadó Aliennel.

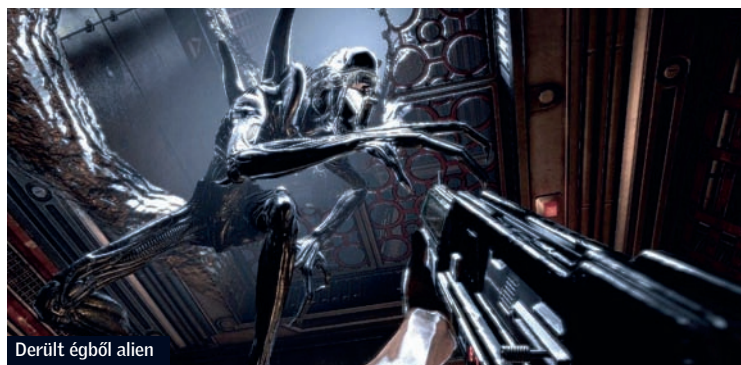
## LOST IN SPACE

Ha a jövő év elejére tervezett, az első rész nevét viselő új Aliens vs. Predator sikerére keresnénk garanciát, akkor megsúgom, hogy a jelenlegi reinkarnáción dolgozó srácok ugyanazok, akik annak idején a sorozatot elindították, ennélfogva tudják, hogy mitől döglök igazán a tengerészgyalogos. 30 évvel az Alien 3 és Ellen Ripley ideiglenes halála után, a BG-386 nevű, dzsungelborítású bolygó kolonizációra lett ítélve, ám sajnos (vagy szerencsére) nem csak az emberek által. A bolygó belsejében fel-

fedezett piramis megtalálása (csakúgy mint a közelmúlt nem túl sikeres AVP-filmjeiben) elindítja a végzetes láncreakciót, amiből ismét a nekünk szimpatikus oldalon vehetjük ki a részünket. Minden egyes kaszt, így a Marine, az Alien és a Predator saját egyjátékos küldetést kap, persze el-elterő feladatokkal.

## NEM VAGYUNK EGYEDÜL

Tengerészgyalogosként a feladat világos: túlélni. Mindenféle különleges testi adottság híján emberként kénytelenek leszünk high-tech kütyüinkre és remélhetőleg elegendő tüzérröngre hagyatkozni, ha csak nem akarunk egy parazitát a mellkasunkba, vagy hogy koponyánk egy túlméretezett ürügy gyűjteményébe kerüljön. Némi előnyt jelent viszont, hogy az összes közül csak a Marine lesz képes fegyverei másodlagos funkciójával közelről odacsapni a másik kettőnek, ami révén néhány másodpercet és pár métert nyerhetünk, hogy rendezzük sorainkat. Predatorként a jól ismert arzenál áll rendelkezésünkre, amelyektől már az előző részekben is megállíthatatlannak éreztük magunkat. Vállról indítható plazmalövedék, multifunkciós dárda, aknák, láthatatlanná válás, hőérzékelős látás, alkarra rögzített dupla pengék stb. – a valódi humanizmus eszköztára. Alienként elsődleges fegyverünk a karmaink, harapásunk és az éles farok. Eből következik, hogy mindig közel kell



Derült égből alien

menni a prédához, ám ezt mind közül a leggyorsabban, folyamatosan sprintelve a falon és a mennyezeten is megtehetjük, miközben látunk a sötétben és hatalmasakat tudunk ugrani.

## MULTIBAN A HELYZET VÁLTOZTALAN

Sejthető, hogy az Aliens vs. Predator igazi ereje a három különböző kaszt révén a multiplayer lesz. A maximum játékoszám a már elegendő 18 főt jelent, akik négy játékmód közül választhatnak. A sima Deathmatch mellett az Infestation mód lényege, hogy egy csapat Marine mellett egyvalaki Alienként kezd, és az általa megölt játékosok szintén Alienként folytatják a játékot, míg végül mindenki azzá nem válik. A Predator Hunt módban egy Predatorra

jut sok-sok Marine. Hogy pontot szerezz, Predatorként kell embereket elejtened. Végül pedig ott lesz a Survival mód, ami-ben egy csapat Marine-nak közösen, kooperálva veri vissza a hullámokban támadó Alienek hordáit. Az ilyenkor felmerülő kulcskérdés, mint a kasztok közötti egyensúly, a Rebellion szerint is kiemelt hangsúlyt kap, így várhatóan mindennek meglesz majd a hathatós ellenszere. Már csak nekünk kellene valamit találni, amivel kihúzzhatjuk a februári megjelenésig, mert ekkor az első között fog Dx11-es támogatással megjelenni, az elődökhöz várhatóan visszatérő Aliens vs. Predator.

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/aliens-vs-predator](http://gamestar.hu/jatek/aliens-vs-predator)



Reménykedünk, hogy ez az ízé nem valami izének az izéje

# LOST PLANET 2

**KIADÓ** Capcom **FEJLESZTŐ** Capcom **RÖVIDEN** Megújult környezetben, új módszerekkel, de hasonló célokért folyik a küzdelem a *Lost Planet* második részében. **MEGJELENÉS** 2010 tavasza

**A hó elolvadt Eden III-on, Wayne is eltűnt a süllyesztőben, ám a *Lost Planet 2* mindezek ellenére ígéretes alkotásnak tűnik**

//Gulius

**A LOST PLANET ANNAK IDEJÉN** megkapta orcájába a szokásos kritikát: a nyugati piac meghódítására „amerikásodott” a játék – de lelkében japán maradt, bármi is volt a készítőik célja. Ezen mondjuk nincs is mit csodálkozni, hiszen az ember nem bújhat ki a bőréből, és valószínűleg legalább annyian találják vonzónak, egzotikusnak a keleti kultúrát, mint ahányan siktófrászt kapnak tőle. A Capcom azonban minden áron erősödni szeretne a nemzetközi porondon, így a *Lost Planet 2* esetében még hangsúlyosabb lesz a nyugati sztereotípiák. Ennek érdekében a fejlesztők jól megnézték

a Call of Duty sorozatot, és állítólag nagyon sokat tanultak belőle. Hogy ez mennyire tesz jót a játéknak, majd kiderül a végleges verzió tesztelésénél, egyelőre nézzük, mire is számíthatunk.

## LOST...?

Az egyik legnagyobb változás a sztorit érinti. Az első rész szimpatikus főhőse eltűnik, helyette öt különböző karakterre épít a játék. Összesen hat fejezetből áll majd a *Lost Planet 2*, és az első öt során megismerkedhetünk az öt főszereplővel, akik a hatodik részben összejönnek egy végső nagy hejehujára. Eltűnik tehát a félmaki komputerzseni, a hatalmas cicaszemű oldalborda, lesz helyette öt különböző frakció, a saját céljaikkal, és bizonyára saját segítőikkel. Wayne hiánya talán fel sem tűnik a rengeteg újdonság mellett, (hiába, ez már nem Wayne-nek való vidék... – mazur) ám remélhetőleg az első részben durván hangulatos átvezetők nem jutnak erre a sorsra.

## JUNGLE BOOGIE

A másik, talán legszembeütőbb újítás a környezet. Eden III immár nem az a hóborította pusztaság, amit ismerünk. Az első rész folyamán a bolygó szépen magához tért, és változatos tájakat kínál a harcokhoz. Ezek közül egyelőre csak a dzsungelt leplezte le a Capcom, ám ha a többi is hasonlóan jól fog kinézni, nagy probléma már nem lehet. Az új tájakhoz természetesen új járgányok is járnak, a folyókön például pöpec motorcsónakokkal tudunk majd örjöngeni. A fagy megszűnésének másik folyamata, hogy ezentúl nem kell rohannunk a következő feltöltő állomásig, mert emberünk végre nem vérzik folyamatosan T-enget (pedig megvolt annak is a feelingje).

## EGYÜTT, VELED

A harmadik újítás a kooperatív mód megjelenése. Ez a feature talán a legígéretesebb mind közül, hiszen a fő kampány immár négyesben is tolható lesz! A szörnyeteknek megfelelően keményebbek lesznek, megjelennek speciális, négy személyes Vital Suitok (amolyan mechszerűségek), és nem mellékesen iszonyatosan hangulatos lesz négyesben kóborolni. A Capcom persze gondol a megrogzított antiszocikra is, és nagyszerű MI-t ígér a magányosan játszó kalandoroknak. Ide tartozik még a multiplayer is, amely

fontos(abb) szerepet kap majd a második részben. Karakterünket maximálisan testre szabhatjuk, akár női modellt is választhatunk, aki egy szál bikiniben rak rendet Eden III-on. A rengeteg választható ruckó nem, ám az ugyancsak testre szabható felszerelés annál inkább befolyásolja majd sikerünket. A rengeteg új fegyver közül nem egy a rajongók kérésére került bele a játékba, ilyen például a kézi ágyú.

## AZ ÉDENKERT

Érdemes néhány szót vesztegetni a grafikára is, amelyről elmondhatjuk, hogy alapvetően csodás. A havas tájak egyhangúsága után igazi felüdülés az élettől nyüzsgő dzsungelben szaladgálni, arról nem is beszélve, hogy a környezet adta lehetőségeket is ki lehet használni (értsd fedezékbe bújni egy kidölt fatörzs mögött). A *Lost Planet 2* egyelőre csak konzolokra érkezik biztosan, ám a Capcom eleddig minden nagy címét kihozta PC-re is, szóval reménykedjünk vadul. A kipróbálható *Lost Planet 2* nagyszerűen futott mindkét konzolon, szó sincs arról, hogy valamelyik verzió egy ócska port lenne, ami külön piros pont. **GS**

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/lost-planet-2](http://gamestar.hu/jatek/lost-planet-2)



Csókolom, én vagyok a fura srác a szomszédból





### Ajándék stratégiai útmutató kötettel!

- 200 oldalas, színes, nagyalakú magyar nyelvű kötetet kapsz a játék mellé 2009. december 31-ig vagy a készlet erejéig, az 576 KByte és a CD Galaxis üzletekben.



# DRAGON AGE

## VÉRVONALAK

### PC-n magyar felirattal

PC ÉS XBOX 360 PLATFORMON MÁR KAPHATÓ,  
PS3-RA MEGJELENIK 2009. NOVEMBER 20-ÁN!

[www.electronicarts.hu/dragonage](http://www.electronicarts.hu/dragonage)



PLAYSTATION 3



**BIOWARE™**

© 2009 EA International [Studio and Publishing] Ltd. Az EA és az EA embléma az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. Minden jog fenntartva. A „PlayStation”, „PLAYSTATION” és a „PS” Family emblémák, 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.

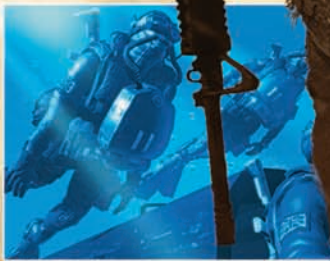
### A stratégiai útmutató tartalma:

- Fő és mellékküldetések leírása, részletes térképekkel
- A főszereplők képességeinek bemutatása, fejlesztésük lehetőségei, a romantikus szálak elérésének lépései
- Fegyver, felszerelés és varázslat lista, pontos jellemzőkkel
- Karakter specializációk, party típusok
- Teljes bestiárium

"THE BENCHMARK FOR ACTION GAMES  
HAS JUST BEEN RAISED"

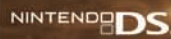
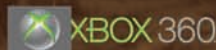
- CVG.COM

# CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2



10TH NOVEMBER 2009

CHECK OUT: [MODERNWARFARE2.COM](http://MODERNWARFARE2.COM)



© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty and Modern Warfare are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. 2, PlayStation and PS3 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Nintendo DS is a trademark of Nintendo. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

# BEMUTATÓK

A legújabb játékok tesztjei

//BZ



November, Budapest, enyhe szotty, de a hajam még így is lágyan csillog. De ennyi elég is az időjárásból, rövidre kell fognom, mégpedig azért, mert a játékvat kábé akkorára duzzadt, mint egy zabálási kényszeres mangalica. És ennek persze ender kivételével mi mind örülünk. Meg a londoni eredménynek is örülünk miszerint (aki még nem tudná) nyertünk vagy hét millányi pénzt valamilyen hazai kórháznak inkubátorra or functionally equivalent, mégpedig a Dragon Age: Origins játék jóvoltából - a játékról és az eseményről olvashattok pár oldallal arrébb. Annak is örülünk, hogy ilyen sokan voltak BGS-en - a végén a pólóosztásos adokkapoknak nem örülünk csak, de ugye a résztvevők semmiképpen sem lehettek GS olvasók. Ugye? No, örüljünk együtt, és akinek van száznéhány fölös órája, bele is vághat a Dregonédzsbe - de persze szigorúan csak a Gémsztár elolvasása, bemagolása és szent szöveggként zsolozsmázása után. Ömen. BZ



## CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

36

Itt az idő ismét térdre borulni



## 72 SAW

I wanna play a game!

### KULISSZA

Alábbi képünkön egy nagy bejelentés képi bizonyítéka látható. Darth Vader után új vezért választott a birodalmi hadsereg. És igen, a színpadon néha BZ is hörög. Sith happens!



### ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

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

**90-99 %** Instant klasszikusok. Kiemelkednek a tömegeből, 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 hiányosságai 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

- 36 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2
- 42 EGY KÁVÉ MELLETT OLOF IKEÁVAL
- 44 DRAGON AGE: VÉRVONALAK
- 50 PRO EVOLUTION SOCCER 2010
- 56 KING ARTHUR
- 62 STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED TUSE
- 66 BORDERLANDS
- 72 SAW



- 76 MACHINARIUM
- 78 CSI: DEADLY INTENT
- 80 BRÚTAL LEGEND
- 81 GTA IV: THE BALLAD OF GAY TONY
- 82 DJ HERO
- 83 LIPS: NUMBER ONE HITS
- 84 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

# CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

KIADÓ Activision **FEJLESZTŐ** Infinity Ward **RÖVIDEN** A klasszikus FPS recept egetrengető újdonságok nélkül, de a tökéletességig finomhangolva. Ját mellé robusztus multi és kooperatív mód

## Végre folytatódik az igazi Call of Duty sorozat: de meg lehet felelni ekkora várakozásoknak?

//mazur

**A Z UTÓBBI IDŐSZAKBAN** megállás nélkül hömpölygött a *Modern Warfare 2*-hisztéria, nem telt el úgy nap, hogy legalább a reggeli kávé (vagy sör) és a délutáni tea (vagy sör) mellé ne térülhetett-fordulhatott volna kapcsolódó hír vagy botrány. Valószínűleg még az is fejből fújja már ezeket, aki egy összkomfortos kis szatyorban lakik, így kétlem, hogy tudok még számottevő újdonságokkal szolgálni a játékról – de azért próbáljuk meg. Néhány egyszerűbb meditatív gyakorlat (vagy sörrel) tisztítsuk meg elménket az előítéletektől, és próbáljuk elfogulatlanul megvizsgálni, vajon megfelelt-e végül az Infinity Ward a nyomasztóan magas elvárásoknak.

### BELE-HÚZ-TAK!

Ezután már nem tehetem meg, hogy „igen, igen, százszor is IGEN!” felkiáltással sutba dobjam mindenféle újságírói önbecsülésemet (amennyiben ez egy létező fogalom), és innentől kezdve a cikk átsapjon valami túlfűtött, könyvekkel átitatott szerelmes dalba, miközben Disney-állatkák gyűlnek körém, hogy együtt énekeljenek velem. Pedig az Infinity Ward megcsinálta a mutaványt, a folytatás, ha nem is tökéletes (olyan amúgy síncs), de valóban kiváló lett. Az év játéka? Az évtized játéka? Ezt egyelőre inkább mindenki döntse el maga. Valóban cserbenhagyta, mi több, hátbaszúrta az Infinity Ward a PC-s játékosokat a dedikált szerverek

és a moddolás lehetőségének elhagyásával? Ezt azért majd megbeszéljük. De először is lássuk, mit rejt a pakk: a játék három fő részre osztható, amelyeket érdemes külön-külön megvizsgálni.

### NYOLC ÓRA ZÚZDA, NULLA ÓRA PIHENÉS

Ami az egyjátékos kampányt illeti, a *Modern Warfare* (a *Call of Duty 4*, ha valaki kezdene belezavarodni) után sejthető, hogy mire lehet számítani: több szálon futtatott, filmszerű elemekkel bőven átszótt, rövid, ám annál velősebb, megállás nélkül pörgő akcióra. Öt év telt el az előző rész eseményei óta, az ultranacionalista Zakajevvel leszámoltunk, de halálában még nagyobb veszéllyé nőtte ki magát: a bevezető képsorok végén látjuk, hogy követői lovasszobrot emeltek neki és a régi szép idők utolsó nagy harcosaként tartják számon. Követője is akadt, egy bizonyos Vlagyimir Makarov, aki szintén nem a Nobel-békedíjért teper: miután feletteseink megbizonyosodnak rátermettségünkről, be kell épülnünk mellé, álcánk érdekében még egy közös repülőtereti mérsárlástól sem riadva vissza. (Ezt külön dobozban kiveszük, legyen elég most annyi, hogy nem véletlenül figyelmeztet a játék már a kampány elején, méghozzá többször is, hogy ha gondoljuk, inkább ugorjuk át azt a bizonyos pályát – persze ezek után ki az, aki nem lesz még inkább kíváncsi rá?) A történetek mindeneset-



Várható volt, hogy előbb-utóbb bedurvul a Született feleségek



**i** A játék szinkronhangjait illetően mindenki 50 Centet emlegeti, pedig túl bonyolult mondatokat nem bíztak a srácra. Itt van azonban a *tökéletes* amerikai katonahang, Glenn Morshower (a 24 című sorozatban Pierce ügynök), vagy Soap szerepében Kevin McKidd (a háborús veterán Hunt doki a Grace Klinikából).



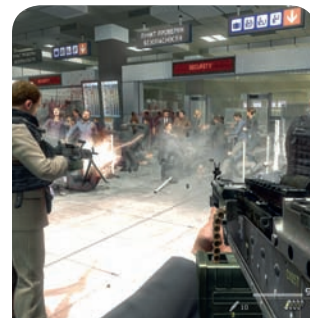
## GYAKRAN VALÓBAN A TELJES KÉTSÉGBEESÉS HATÁRÁN KÜZDÜNK – VAGY ÉPP FUTUNK – AZ ÉLETÜNKÉRT

re nemzetközi káoszhoz vezetnek, úgyhogy anélkül, hogy lelőném a meglepetéseket (mert lesznek bőven), csak megemlíteném: atombomba nélkül most sem ússza meg a világ.

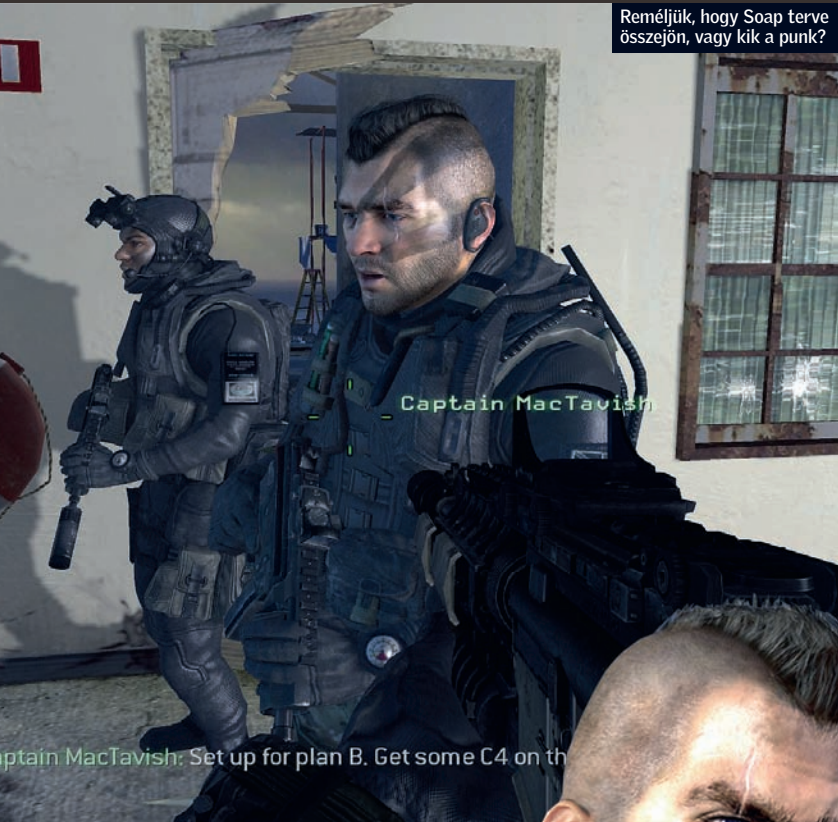
### MODERN WARFÜRDŐ

Az egyjátékos kampány tehát hasonló az előző részhez, de erősebben érződik benne a klasszikus *Call of Duty*-hangulat, talán a nagyobb, nyílt terepen folyó kaotikus összecsapások miatt. Ezúttal már kevésbé tudjuk higadtnak profiként abszolválni feladatainkat, gyakran valóban a teljes kétségbeesés határán küzdünk – vagy épp futunk – az életünkért. Kár, hogy az utazás hamar véget ér: nagyjából hét-nyolc óra játékidővel lehet számolni annak, aki komótosan dőcög végig valamelyik nehezebb fokozaton, de ha egy rutinosabb versenyző keményen oda lép, ennél hamarabb is eljuthat a stáblistáig. Pozitívum a helyszínek változatossága, ami az előző résznél is gazdagabb (ennek fényében még a hőeséses orosz katonai bázis visszatérése is megbocsátható). Sajnos a történet továbbra sem áll össze kristálytisztán, mert javarészt a töltőképernyők alatt pörgő-forgó címerek, térképek és a háttérben „szabócsaládos” rádiójáték formájában előadott katonai párbeszéd alakítja a sztori gerincét. Rendben, játék közben is alakul az összkép, de amikor az ember az irháját men-

## Én, a terrorista Oda se nézz!



**AZ INFINITY WARD** (illetve az Activision minden illetékese) valószínűleg jól tudta, hogy mit vállal be a játék legbrutálisabb jelenetével, amely során a főhős néhány terroristával karöltve lövi halomra a népeket egy moszkvai reptéren. Hiába a játékdobozon piros keretben virító 18-as szám, hiába figyelmeztet a játék többször is, hogy gyengébb idegzetűek nyugodtan ugorják át a pályát, a kíváncsiság valószínűleg úgylis győz. A pálya valóban sokkoló, de hosszasan lehet érvelni mellette és ellene is. A dolog elméleti részéről szívesen merengenek hosszabban is, de inkább csak egy zavar: ha mindannyiunk érdeke a játékok társadalmi elfogadtatása, jót tett ez a botrány nekünk?



Reméljük, hogy Soap terve összejön, vagy kik a punk?

Captain MacTavish

Captain MacTavish: Set up for plan B. Get some C4 on the



Csak tudnám, az éjellátó okuláremat hova tettem...



Semmi semmi, visszajöhötek később is



ti éppen, kevésbé tud elmélyülni a művés dramaturgiában. Persze hiába zavaros kicsit a történet, legalább van, és ugyan nem egészen eredeti, szolgál néhány meg-hökkentő fordulattal.

### SPEC OPS

Az újdonságnak számító Spec Ops játékmód 25 küldetést takar, amelyek java szülőben, de kooperatív módban is végigjátszható. Aki valaha is próbált már hasonlót, annak valószínűleg nem kell ecsetelnem, hogy milyen kiváló móka cimboránkkal válllvetve harcolni (főleg ha az előző *Modern Warfare* vitán felül legzszeniálisabb pályáját, a Death From Above-ot játszhatjuk újra édikettiben – erről majd külön dobozban regélek). A Spec Ops kiválóan alkalmas arra is, ha az ember lecsüccsenne játszani egy kicsit, de nincs kedve előlről kezdeni az egész kampányt, és éppen multizni sem vágyik. Minden küldetés lezavarható néhány perc alatt, és mivel mindegyikre egy-két-há csilagot kaphatunk a nehézség és teljesítményünk függvényében, az ember

**i** Lapzártánk idején még nincs teljesen pontos adat, de Bobby Kotick Activision vezér Dagobert bácsi módjára úszkálhat a pénzben: a *Modern Warfare 2* megjelenése utáni első 24 órában, csak Észak-Amerikában és az Egyesült Királyságban 310 millió dolcist hozott a cégnek. És akkor még ott van a világ összes többi része...



Ezt vehetjük célzásnak

## Valaki vigyáz rám...

Halál fentről... és letről



**A CALL OF DUTY 4** legemlékezetesebb pályája volt a Death From Above – aki játszott vele, valószínűleg nem vitatja. Ott egy AC-130 fedélzetéről, biztonságos magasból kellett fedeznünk embereinket. A kijelzőn csak a fekete-fehér tájat láttuk, és az embereket jelző apró fehér pöttyöket. Nem volt vér, nem volt haláltusa, ennek ellenére azt hiszem, ott egy kicsit mindenki ráérezett a háború, az öldöklés igazi abszurdítására. Ezúttal újraélhetjük az élményt, méghozzá kooperatív módban: cimboráinkkal együtt küzdhetjük végig magunkat a pályán, miközben egyikünk a földön próbál érvényesülni, míg a másik az égből fedezi.



## ÚJ TITULUSOK, ÚJ LOGÓK, ÚJ FEGYVEREK, ÚJ KIEGÉSZÍTŐK A FEGYVEREKHEZ, ÚJ KÉPESSÉGEK, ÚJ JÁTÉKMÓDOK...

motiválva van újra és újra nekirontani, hátha összejön most a keményebb fokozat, vagy javul a részdő. Van itt minden, mint Bécsbe: hullámokban ránk törő ellenséget aknákkal-távcsöves puskával-Predator rakétával visszaverni, lopakodva eljutni A pontból B-be, helikopterről fedezni társunkat, míg ő vergődik el A pontból B-be, és így tovább. Az ilyen típusú küldetéseknél előre kiválaszthatjuk a nehézségi fokozatot, aztán nincs más dolgunk, mint túlélni az egészet. Máskor a stopper ellen versenyzünk: ilyen a játék elején látott kiképzőpálya, amelyen a 35 másodperc alatt végigdöngöztünk, akkor három csillag a jutalom, ha 40 másodperc alatt, akkor csak kettő, és így tovább. Hasonló az is, amikor a *Call of Duty*hoz képest kicsit szentségsértő módon motoros szánkókkal versenyzünk (szerencsére azért menet közben le lehet löni az ellenfeleket, amit – valljuk be – egy tradicionális téli olimpia keretei között a döntőbírók rosszállással fogadnának), vagy amikor a brazil nyomorngyedben rohangelünk két-

ségbeesetten, bombákat hatástalanítva, még mielőtt késő lenne. A csillagok egyébként ahhoz kellene, hogy új és új küldetésekhez férjünk hozzá: először csak öt küldetés közül választhatunk, nyolc csillag után kapjuk a második ötöt, húsz után a harmadik ötöt... – nem bonyolult, értjük.

### NA DE A MULTI, A MULTI!

Kezdem azzal, amibe nem lehet belekötni: az előző *Modern Warfare* rész multijára okkal cuppant rá a kedves játékosársadalom. A szintlépés mindig komoly motiváló erő, plusz a rengeteg járulékos apróság, amivel menet közben jutalmaznak minket: új titulusok, új logók, új fegyverek, új kiegészítők a fegyverekhez, új képességek, új játékmódok... mindig ott a csábítás, hogy legalább a következő szintig hátralévő néhány meccset gyorsan letérjra az ember. A *Modern Warfare 2* multija ezen apróságok tekintetében még többet ad, úgyhogy dözsölhetünk a jóban. Karakterünk még inkább testre szabható, így valóban „összerakhat-

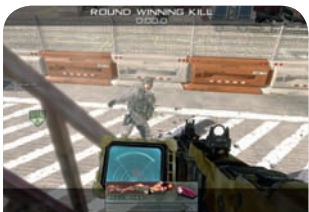
juk” magunknak azt a multisjátékelményt, ami leginkább illik hozzánk. A kozmetikai változtatások mellett érdemes kiemelni, hogy a „killstreak”-ek jutalmait immár megváltoztathatjuk: ha ugyanis egyhuzamban több ellenféllel végzünk, különféle jutalmakat kaphatunk – kezdve az egyszerűbbektől, mint az égből pottyant löszeres láda, az egészen durváig, mint a taktikai atomcsapás, ami mindenkit kinyír közel s távolban. A lényeg, hogy a lehetséges killstreak jutalmak közül mi választhatjuk ki a három nekünk tetszőt, és akkor már nincs más dolgunk, mint túlélni ellenfeleinket, hogy fel is tudjuk használni őket. Egy random TDM (team deathmatch) során persze elképzelhető, hogy valami über mesterlövész pozíciót találva hamar felszalad a számláló, no de



## Így látjátok Ti Modern Warfare 2 screen- shot pályázatunk nyertesei



„Amikor megtudtam, hogy a STEAM egy embernagyságú Companion Cube-ot ad ajándékba az előrendelőknél (egyesen Oroszországból), nem egészen így gondoltam a dolgot!” **(Tóth Tibor)**



„Ő sem vakarózik már bal kézzel...”  
**(Kóti Imre)**



„Brutális egy reklám, de hátha ezzel elérik, hogy végre mindenki bekapcsolja a biztonsági övet.” **(Puskás Máté)**

hogy a 25 kill utáni sok XP-t érő mini-achievementet hányan fogják trükközés nélkül megszerezni, arra kíváncsi lennék. Új opció a „deathstreak”, ami sovánka vigaszt nyújt az eső-kelő kezdőknek: ha többször kinyírnak minket anélkül, hogy mi bárkivel is végeztünk volna, „elophatjuk” ellenfelünk kasztját, azaz következő éledéskor az ő képességeivel és fegyverével indulunk harcba. (Hátha azon múlik.) De választhatjuk akár azt is, hogy éledés után 10 másodpercig nagyobb életerővel bírunk, így egy-két lövéssel tovább húzhatjuk. (Hátha azon múlik.) Ide került át egyébként Duncan nagy kedvence, a Martyrdom is. (Ha egyszer van szabad 5-6 órátok, kérjétek meg, hogy meséljen róla, helyesli-e jelenlétét a kompetitív multiplayerben... de mit is várhatnánk valakitől, aki egy Heckler & Koch MP5-össel alszik?) (Nem vicc.)

### SZABD MEG A PERKJEIDET!

Szóval a Martyrdom legalább már nem foglal perkhelyet. A perkek terén a fő változás (a számos kiváló, új perk mellett), hogy mindegyiknek létezik egy „pro” verziója is, amelyet a fegyverek kiegészítőihez hasonlóan egyedi részfeladatok teljesítése után kapunk meg.

Nem kell semmi bonyolultra számítani, a Stopping Power (nagyobb lösebzés) pro verziója az alap sebészénövelés mellé a légi támogatásként lehívott helikopterek, egyéb járművek ellen ad további bónuszt, és így tovább. Persze akit igazán elkap a gépszív, az úgyis cserélgeti majd a perkeket, hogy mindegyiknek megszerezze pro verzióját – ez egyrészt egy rakás XP-t ad, másrészt legalább végigpróbálgatjuk azokat a perkeket is, amelyeket amúgy átugranánk. (Meggjegyzem, ez is csak azt jelzi, hogy kíváncsián működik az Infinity Ward által kitalált rendszer.) Ha pedig már szóba kerültek a fegyverek kiegészítői is, egy pillanatra hajtunk fejet a hőérzékelő távcső előtt, amely már az egyjátékos kampányban is imba volt, multiban pedig egy kisebb csodával ér fel.

### MODERN WARFARE! INSANITY WARD!

A multiplayer körüli balhét már alaposan kivészünk a hírovtat elején (12. oldal): a lényeg, hogy nincsenek dedikált szerverek, mindenki Steamre van zavarva és az Infinity Ward p2p (peer-to-peer) rendszerét kénytelen használni (a lényeg, hogy a „Központ” választja ki,

a játékosok közül ki legyen a host). Nos, tény, hogy belefuthat az ember nagyobb lagokba, de a gyakorlatban a helyzet korántsem annyira szörnyű, mint amennyire a hangos kisebbség felfújta – lehet, hogy nekem volt irtó nagy mázlim, de eddig 8-9 óra multizás során összesen 2-3 olyan meccsem volt, ahol már valóban magasra ugrott a pingem. A konzol eltüntetése (amit az Infinity Ward például a FOV, azaz a látómező megváltoztatásának letiltásával, és így azonos játékkörülmények megteremtésével indokolt), vagy a modok elhagyása engem különösebben nem zavar, de aki a Call of Duty 4 multijában ehhez szokott hozzá, annak valóban kellemetlen lehet az átállítás. Az is érthető, hogy bizonyos módokra a játék megjelenése után néhány nappal még nehezen dobálja össze a játékosokat a szerver – például mert a jó öreg S&D is szintlimites. (Az IW szerint így akarták megóvni az újoncokat a keményebb S&D-rajongóktól. Hardcore mód sem véletlenül csak S&D-hez és TDM-hez van.) Hogy 9v9 lett a legnagyobb létszám, szintén nem bántó: a 18-as meccsek tökéletesen megfelelnek, a pályák is erre lettek optimalizálva (persze egy patchben miért ne adhatna az Infinity Ward nagyobb



Szánom bánom







## PROGAMER SZEMMEL

Interjú Reaperrel (Szalai Ádám), a Team Gigabyte játékosával

### Hogy tetszik a multi? Milyen a CoD 4-hez képest?

Sokkal élvezetesebb, látványosabb. Bár még csak pár napja játszottunk vele, úgy éreztük, hogy pörgősebb is adott mapokon. Elhamarkodott kijelentést persze nem szeretnénk tenni két év CoD 4 multi után a néhány napos CoD 6 multi jövőjéről.

### Progamer szemmel mekkora para, hogy nincsenek dedikált szerverek?

Különösebben nem hátráltat, talán egy kezemen meg tudom számolni, hogy hány jelentősebb lagunk volt a játékok során. A betöltés gyorsabb, mint CoD 4-ben, viszont nincs annyi állítható funkció a szerveren. Egyelőre ez nem is volt szükséges, mert nem éreztük a hiányát. Véleményem szerint – és ezt a többiekől is kérdeztem – nem is olyan rossz ez a rendszer, amit kitalált az IW.

### Nem zavaró, hogy kisebb lett a maximális játékoszám?

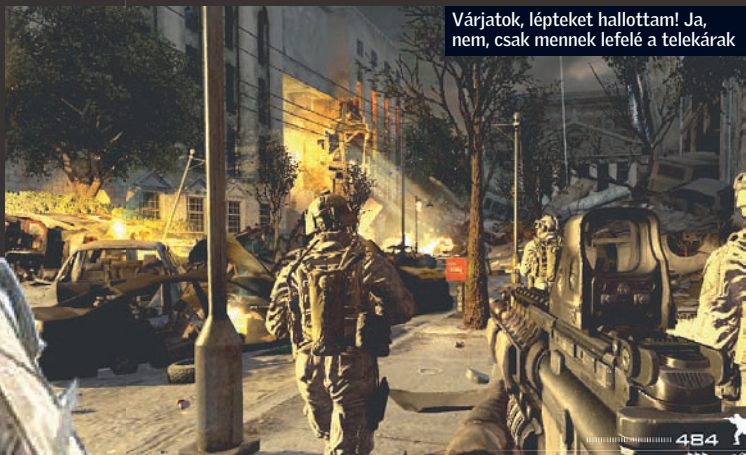
Nem. A pályák hangulatosak, egy-kettő volt csak a sokból, ami néhányunknak éppen nem tetszett. Ez pedig szinte elhanyagolható, hisz CoD 4-ben is csak öt map maradt a végére! Többnyire 6v6 TDM-et toltunk, és a mapoknak ez a létszám bőven elég.

### Egymással játszotok, vagy nyitottan, a nagy tömeggel?

Természetesen egymással játszottunk „nyitottan”, a többiekkel, hisz egyrészt némi hiányosság van az együtt játszani vágyók felhasználói oldalán, ami szerintem később javításra szorul. És persze mindenki egyenlő eséllyel indul így az MW2 hajnalán, miért különködjünk? Így legalább látjuk, hogy mire lehet képes egy sima szerveren egy hobbi-pro játékos! Persze azért mindig a scoreboard tetején voltunk... :)

### Összességében van valami, aminek örültetek volna, ha még bekerül?

Egy beépített warmodnak mindenképp örülnünk volna, szerintem/tünk jó lenne, ha lenne egy jól kezelhető, eleve a játékban beállítható „pro” mód. Az is elég lenne, ha pontosabban lehetne minden paramétert megadni.



Várjatok, lépteket hallottam! Ja, nem, csak mennek lefelé a telekárak



A hadsereg szupertitkos trükkje: a sisakra szerelhető farsangi Wall-E álca

**i** Az MW2 indulása körüli hiszti nem csupán minket, földi halandókat viselt meg. Több kiadó egyértelműen emiatt menekítette át játékát a jövő év elejére, de egyéb szakmai káosz is adódott: a legnagyobb amerikai játékbolt-lánc, a GameStop a kiadó tiltása ellenére is idő előtt kezdte árusítani a játékot, amire eddig még nem volt példa.

pályákat a PC-seknek, egy svunggal megemelve a limitet is?). De ez megint csak személyes preferencia kérdése, nagyobb klánok esetében ez is egy kellemetlenség lehet a többi között. Mindezek fényében a „Modern Warfare” és „Insanity Ward” jellegű hóbörgéseket nem igazán tudom komolyan venni, de hát tudjuk, milyen az ember. Tény: az új rendszer bizonyos szempontból fullosabb, bizonyos szempontból pedig fapadosabb, mint a régi volt. De a Call of Duty 4 multis statisztikáit látva az IW srácainak kezében is ökölbe szorulhatott az AK-47, mivel az orruk előtt nem kétszer, de nem is háromszor annyian játszottak vígan kalózkópiával, mint eredetivel. (Az amúgy megvan, hogy amikor a Modern Warfare 2 PC-s kalózváltozata elérhetővé vált az internet sötét bugyaiban, mindenkor rekordot döntött a magyarországi internetforgalom?)

## FEDEZÉKBŐL FEDEZÉKBE

Vannak azonban olyan kritikák, amelyeket én is jogosnak érzek: apróság, de nagyon zavar például a kihajolás lehetőségének hiánya. Az egyjátékos kampány során csak akkor tűnt fel, mikor Veteran fokozaton újrakezdtem, és természetesen estemkeltem. Addig nem is igazán kellett óvatkoskodni. Multiban azonban tényleg fájó: főleg amikor valakivel szembekerülve tudjuk, hogy hol a másik, és mégis kénytelenek vagyunk teljes szűzi tervalonkat kitolni a zord nagyvilág elé, csak hogy leadjunk egy sorozatot (nem a Dallast). Ezen

felül értékelem a matchmaking rendszer kényelmét, de nem bánám, ha kicsivel nagyobb beleszólásom lehetne a dologba, és válogathatnék, hogy milyen paraméterek szerint meghatározott összecsapásból óhajtom kivenni részemem. A testreszabhatóság egyébként a Spec Opsra is vonatkozik: az egyébként istenes kooperatív részénél is érződik, hogy sokkal nagyobb benne a potenciál. Ezek közül persze minden orvosolható egy patch által, úgyhogy ha az Infinity Wardban felhordog az elszánás, akkor meg tudják majd csinálni. Több kritikám nincs, a játék egyéb aspektusaiba még ha akarnék, se tudnék nagyon belekötöni. A grafika, a zene, a hangeffektek, szinkronok, az összehátas mind-mind kiváló. De hogy érdemes-e megvenni a játékot? Meglepően kevés olyan emberrel találkoztam, aki egyaránt várta volna az egyjátékos és a multis részt is. Márpedig az egyjátékos mód önmagában – bármennyire is remek – csak a Spec Ops (egyedül is nyomható) küldetései révén nyújt annyi játékidőt, amivel már nyugodt szívvel ajánlható bárkinek. A multi persze akár önmagában is megállja a helyét, és rengeteg felfedezőnivalója révén hosszú-hosszú időre fog minket a gép elé kötni. Ha azonban csomagként nézzük az egészet, a szingli kampányt, a multit és a Spec Ops egyjátékos-kooperatív küldetéseit, akkor ár-érték arányt tekintve a Modern Warfare 2 a stílus minden rajongójának kötelező vétel. (Anyu, kész vagytok a cíkkel, most már mehetek vissza multizni?) **GS**

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!  
[gamestar.hu/jatek/modern-warfare-2](http://gamestar.hu/jatek/modern-warfare-2)

## GameStar

### MAZUR

Az Infinity Ward továbbra is tudja a receptet, hogy mitől igazán ütős egy FPS.



### HARDVERIGÉNY:

3,2 GHz Intel vagy AMD Athlon 64 3200+, 1 GB RAM, GeForce 6600 GT vagy ATI Radeon 1600XT, 12 GB HDD

- + kiváló egyjátékos kampány
- + kiváló grafika, fizika és hang
- + kooperatív mód
- + gazdag multiplayer...
- ...ami azért néhol fapados
- nincs kihajolás a fedezékekből

# 93

Régi görög bölcsességet idézve:  
LESS QQ, MORE PEWPEW!

# DRAGON AGE ORIGINS

KIADÓ Electronic Arts FEJLESZTŐ Bioware RÖVIDEN Még hogy lejárt az offline szerepjátékok ideje! Aki ezt állítja, arra ítélem, hogy NE próbálja ki a Dragon Age-et, és maradjon le az év RPG-jéről!

## A Baldur's Gate hangulata és a KOTOR/Mass Effect jogutódja, valamint 100+ óra játék! //BZ alias Béla

**V**OLT ANNAK IDEJÉN egy *Baldur's Gate* nevű csoda, és persze annak második része, amely játékok az akkoriban kis- és dögglődő szerepjáték-piacot olyan szinten rúgták üllögumón, hogy az RPG-community azóta a *BG* harmadik részére vár, kábé messiás-szinten. A játékért felelős Bioware nevét már ekkor úgy emlegették, hogy ez az igé-nyes számítógépes játékok Mekkája. És valóban, azóta is él ez a hiedelem (és nem is alaptalanul): amit a kanadai srácok összemuzikálnak, az biztosan überkidolgozott kerettörténettel, csodaszép grafikával és maratoni játékidő-vel bír majd. Nem sokkal később piacra került a *Star Wars*-univerzumban játszódó *Knights of the Old Republic* két része, ahol már teljesen más – de a legtöbb játékos által még fejlettebbnek kiki-áltott – rendszer szerint fejlődünk, morális döntéseink szinte valóságghúen estek latba a személyes kapcsolatok ápolá- sa közben, az „életszimuláció” terén irtó- zatos nagyot lépve előre. A *Mass Effect* már csak hab volt a tortán, így aztán a *Dragon Age: Origins* bejelentése óta minden RPG-fanatikus túlkön ült, hogy végre megkaparinthassa a játékot.

### THE FORGOTTEN FORGOTTEN REALMS

Azt már a legelső hírek megerősítették, hogy hiába reménykednek a hardcore *Baldur's Gate*-rajongók, ez a játék már nem a *Forgotten Realms* világában játszódik. Vannak, akik szerint ez egyfajta áruulás, ám a játékban tapasztaltak alapján csak üdvözölni tudom, hogy a Bioware egy teljesen új világot alkotott meg a játék kedvéért. Már a *Mass Effect* esetében is láthattuk, hogy a Biosrácok nem kispá- lyáznak, és képesek egy olyan mélységű világ összegyűrésére, ahol egy picit se ér- zed, hogy az egész csak egy odaskiccelt háttér. A *Dragon Age* világának – ame- lyet Theldas névre kereszteltek – is olyan mélységei vannak, hogy már csak az na- pokat vehet el az életünkből, hogy végig- rágjuk magunkat a történelmen, a hely- színek jellegzetességein és a fontosabb szereplőkön. Oké, maga az alaptörténet persze némelyest sablonos – hiszen itt is a jó és a rossz harcáról szól minden. An- no voltak mindenféle gonoszottyk a vi- lágban, akiket a Grey Warden szövetsé- g – egyfajta lovagrend – üzött vissza sikeresen valamiféle másvilágra. Örült is Ferelden nevű ország népe... egy ide- ig, aztán szépen belenyugodtak a tény-

Bemutatom ifjú barátun- kat, Bélát



## MAGYAR SÁRKÁNYÖLŐK MENNI LONDON

Béla legyőzte a világ Grey Wardeneit!

**OKTÓBER 28-ÁN FELVIRRADT A NAGY NAP,** amiről nem sokkal azelőttig nem is tudtam. Az Electronic Arts hazai nagy- követe ugyanis csak annyit mesélt, hogy majd lesz valami dregonéidzs-bemutató Londonban. Oké, gondoltam, jöhet a szo- kásos hajnalban indulunk, este jövünk is jellegű kirándulás, két óra ingame, sok óra utazás, két sör és egy parfüm megvásárlá- sa a duty free shopban... Nos, az utolsó előtti pillanatban közöl- ték, hogy ez egy háromnapos út lesz, amelynek keretében egy 24 órás *Dragon Age*-maraton zajlik majd le. Nem is akármilyen, hiszen az egész világról sereglenek Londonba a négyfős csapa- tok, hogy az 50 000 dolláros (!) fődjéért bizonyítsanak. Elcso-

dálkoztam rendesen, hiszen ilyen hardcore mutatványban eddig nem volt részem.

Egyébként itt kell megjegyeznem, hogy igazi „játék-ökomenikus szeretetküldetés” volt ez a túra, hiszen jómagam és az általam képviselt *GameStar* mellett a *Guruból* Chris, az *Indextől* Hancu csatlakozott a csapathoz, az egyetlen nem-újságíró az *rpg.hu* képviseletében Kriston Dávid volt. A megérkezés és a gyakor- lás után kedd este egy kellemes össznépi sörözés előzte meg a megmérettetést, bemutatva, hogy nincs az égvilágon semmi- lyen ellentét az állítólagosan egymásra lángot okádó konkuren- sek között. Sörben a béke!





A Dragon Age a legmorcosabb hírű Eurogamer 8 pontján kívül minden külföldi kritikust megörjített, 9, 10 pontok röpködnek mindenhol. Ugyehogyugye?



**A  
DRAGON  
AGE VILÁGA SÖ-  
TÉT, ÉS HÜLYÉN  
MEGFOGALMAZ-  
VA „REALISTA  
FANTASY”**

be, hogy most akkor nekik jó. El is feledték ezt az egész cédcót, és a szürke lovagok is szép lassan a múlt poros emlékei lettek. A rend ugyan még létezik, de már korántsem veszik őket olyan komolyan. És ugyebár, ahogy lenni szokott, az éjfattyak serege egyszer csak visszatér, mégpedig pont akkor, amikor mi, a játék főhősei épp csak belépünk a szürkéek soraiba. Na, és kinek kell megmenteni a világot, na, kinek...?

**KARAKTER GENERÁL**

A játék elején egy már megszokottan igényes és mindenre kiterjedő karaktergenerálással nyitunk. Mint a játék saját világa is mutatja, nem teljesen a megszokott fantasy-sémák szerint haladunk, itt nincs annyi faj vagy épp kaszt, ám a kezdeti egyszerűség mögött szénné bonyolítható rendszer áll. Alapvetően ember, elf vagy törpe fajok között magozgathatunk, de mielőtt mindenki egy kecses,

Mágiára vetjük a varázslókat, ééérted?



Fogadás balról, zászlónak tiisz-teeee-legj!

hegyesfülű fjaszra kattintana, álljunk is meg egy pillanatra. A Dragon Age világa sötét, és hülyén megfogalmazva „realista fantasy”. Az elfek például olyasmi bánásmódban részesülnek, mint a hatvanas évek Amerikájának „niggerei”, vagy kissé korábban az indiánok – az elfek itt egy lenézett, alulértékelt nép, a humánok megvetésének tárgyai. A törpéket szintén furán kezelik, mivel bár közöttük is lehetnek nemes származásúak, a gögös emberek

velük is igen visszafogottan haverkodunk. Ráadásul azon is el kell gondolkodnunk, hogy merjünk-e női karaktert indítani – a rasszistoid beállítottság mellett Ferelden népe a nőket is eléggé a fakánál (nem, nem külön írva!) mellett képzelel, ezért ha egy női harcossal beállítasz valahová, a nép harsány röhögéssel fogad egészen addig, amíg némi hírnevet össze nem hentelsz magadnak.

Az első nap párorás gyakorlása után szerdán reggel 10-től indult a verseny, teátrális és vérprofi körítéssel. Beöltözött „király” adta a feladatot, páncélos lovagok grasszáltak az ódon bíróság középkorira faragott termében, miközben a csapatagok először óránként, majd kétóránként váltották egymást. Az aktuális játékok folyamatosan biztatták, informálták a mögötte ülő „inaktívak”, a kivetítőkön pedig váltakozva mutattak minden csapatot, vagy épp a képernyőiket. Az első órákban persze még mindenki lelkes volt, egymás vállára bálultak a képernyőn, és frissen indított, Béla nevű nemes törpe hercegünk minden mozdulatát gondosan megterveztük. Közben a csapatok nyitó interjúit mutogatták, amelyben a magyar csapat arról beszélt, hogy tulajdonképpen szerintünk semmi esélyünk, csak a sör miatt jöttünk. El is neveztek minket Team Beernek...



Játék közben rájöttünk, zseniálisan választottunk karaktert. A nemes törpe harcos az egyedüli küldetésekben is jól helytállt, nem úgy, mint például az amerikai, csak leányzókból álló csapat női varázslója, aki bizony az első pár szinten, az egyedül végigtolandó küldetésekben csúfol elvezett. A négyóránként tartott „kiszavazóshow”-k első alkalmával biztosak voltunk benne, hogy valahol a középmezőnyben vagyunk, de akár a végén is lehetünk, és akkor bizony Xboxon kell küzdenünk a benmaradásért. Ezek után kiderült: harmadik vagyunk a tízből. Nocsak – néztünk egymásra. Akár ebből még villantás is lehet. És ugyan mi hárman Chrisszel és Hancuval tudtuk, hogy újságíróként nem vihetjük haza a nyereményünk első részét (a szabályok értelmében „hivatásosként” fel kellett ajánlanunk valamilyen jótékony célra), mégis felbuzgott bennünk a versenybirizga. Időközben felpakoltam egy hírt a GameStar Online-ra a verseny állásáról, valamint az online közvetítésről – kábé hús-



A fodrásztanonc esete a vörös hajfestékkel



„Aki törpe, az a legtörpebb!”



A halott szörny helyére mindenki képzelje oda saját főnökét

## HÁTTÉR TÖRT? ÉN ELEM!

A karaktergeneráláskor ráadásul bonyolult háttérsztorit kapunk minden egyes irányítható karakterhez, tehát nem csak úgy „belecsöppenünk” a világba, mint pár olyan játékban, ahol névtelen senkiket kell megszemélyesítenünk. Éppen ezért a vezetéknevet sem tudjuk megváltoztatni (viszont a keresztnévhez bátran írjunk Bélát!), de eme kis kellemetlenségért cserébe kapunk többféle kezdési lehetőséget – máshonnan indul a törpe nemes férfi, vagy az elf szolgálólány, és ez a játék első tíz százalékát ki is tölti, tehát senki ne azt várja, hogy majd lesz egy Nagy Start Zóna, ahonnan minden egyes karakterrel nekiállhatunk a sztori és a világ felfedezésének. A törpe nemes például az aktuális mélynyvésű király fiaként egy testvérek közötti trónviszályba keveredik, és csak ennek valamilyen szintű megoldása után jut el a játék fősztorijának kezdetére. Azért ez sem kisszél, lehet tanulni a Bioware-meseszövegyítő!

## MÉG MINDIG GENERÁLUNK...

Fontos az is, milyen kasztot választunk induláskor, ugyanis ez is nagyban befolyásolja az induláskor elfoglalt helyünket a világban. A harcosok választása viszonylag egyszerűbb, mész, zúzol, örülsz – de persze azért itt is egyre finomodik majd a választék, ahogy mész előre a történetben, szakosodhatsz mindenféle fegyverre és támadási módra, ahogy szintlépések során tanulod a különböző kombókat – ezek tulajdonképpen a mágusok különböző varázslataihoz hasonlatosan használhatók, csupán nem manát, hanem staminát használnak, de az elv kábé ugyanaz. A rugók kasztja már szélesebb választékot kínál, de alapvetően itt a távított íjzós/hátbaszúrós/lopa-kodós jelleg uralkodik. A mágusok pedig talentezhetnek támadó vagy defenzív varázslatokra, de amint megtapasztalhatjuk, nincs kifejezett gyógyító kaszt, ezért mágusunkat elvihetjük egyfajta áldásosztogató, gyógyításokat dobáló papszerűség irányába is. No, de akkor ta-

lán kezdjük végre játszani (persze csak azután, hogy mindenki kellőképpen idióta szemeket, orrokat és füleket pakolt a karakterére, meg persze arctetoválást, ami überbrutál).

## AZ EREDETTÖRTÉNET

A játék első része tehát végigkalauzol minket addig a pontig, hogy belépünk a Grey Warden „csapatba” – itt derülnek ki saját motivációink, és persze már ez a rész is bővelkedik harcokban és több szálon végigvihető beszélgetésekben. Így hát, mire a wardenek közé érünk, nem számítunk többé sületlen egyfejük, megtanuljuk saját karakterünk irányítását, valamint a csapatjátékba is betekintést nyerhetünk. Aztán, amikor végre megtaláljuk az utat a wardenekhez, át kell esnünk egy „beavató” küldetésen, aminek végzetével végre minket is taggá fogadnak. Az igazi, nagy történetyszál még csak itt indul – és eddigre már vagy tucatnyi órát játszottunk!

## CSAPAT, VIII-GYÁZZ!

A játék elején – és még sok helyen a kalandok során – egyedül vagyunk, ezért is fontos egy megfelelően balanszozott, folyamatosan tápolt és jó cuccokkal felvértezett fő karakter megléte. Ilyenkor a képlet marha egyszerű: megyünk, keresgélünk, felfedezünk, és ha jön az ellen, a játék automatikusan megállítja az időt, ránk bízva, mit teszünk. Nem másért, mivel a harcrendszer a *Baldur's Gate* Space-nyomogató, fél-valós idejű, némeleyest stratégiai megközelítését viszi tovább, ezért is neveztük el páran a simán hentelős hack'n/slash játékok mintájára „tact'n/slash”-nek. A megállított idő alatt ugyanis kiadhatjuk a parancsainkat, milyen varázslatot vagy kombót kezdjen végrehajtani szerencsétlen Bélánk, merre helyezkedjen, melyik fattyat ütlegelje. Aztán a [Space] újbóli megnyomására mehet a harc, aztán újra [Space], megint parancsok, újra harc... E módnak aztán főleg akkor lesz nagy szerepe, amikor már csatlakoztak hozzánk mások is – ilyenkor

perces eltéréssel kvázi élőben lehetett követni az eseményeket a rendezvény weboldalán keresztül. Ezúton is köszönöm azt a hihetetlen csődületet, amit okoztatok – onnantól kezdve még este, éjjel és hajnalban is tonnányi magyar GS-olvasó volt ébren, drukolt, hozzászólt, bátorított, buzdítozott. Ötezernél több hozzászólás gyűlt össze – felemelő érzés volt, még egyszer kösz, sráccoklányok!

A második kiszavazásnál esett le nagyon az állunk. A királybácsi felállt, és közölte: magyarok... Ti vezettek! No, csak lestünk, mint hal a csapban. Pedig olyan ellenfeleink voltak, mint a spanyol csapat, akik láthatóan a játék elejét már végigtalhatták valamilyen preview verzióban, vagy épp a Bioware-közösség legfanatikusabb rajongóiból álló Bioware team, akik gyaníthatóan szintén nem először látták a játékot.



Ahogy haladt az idő, a Bioware team vált a legfőbb ellenfelünké. Hol elsők, hol másodikak voltunk, cserélgetve velük a helyezésünket, és körülöttünk folyamatosan estek ki a csapatok. Először a csehek, aztán az amerikaiak, később pedig szép egymásutánban mindenki más. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy ha valamikor is rákényszerültünk volna az xboxos selejtezőre, tuti kiesünk, annyira nem ment annak a fura konzolos verzióknak az irányítása, meg úgy en bloc az átérzése. De szerencsére erre egyszer sem került sor, és a végén, 24 óra folyamatos játék után, több hektó energiattal megtömve, karikás szemekkel álltunk a Bioware csapat mellett, kettőnk között dőlt el a verseny. És akkor már némelyest reménykedtünk, hiszen láttuk a kivétőt, hogy az utolsó questet, ahová szinte egyszerre érkeztünk el, ők többször irdatlanul elbaltázták. Rossz oldalra álltak, és többször atomjaira irtották magukat, míg mi egy nekifutással át-

**i** Máris elérhető az első patch, amely többek között a kissé húzós nehézségi fokozatokat egyengeti ki. Érdemes letölteni, a magyar változatot is támogatja ofkorz.



Micsoda? Az Ómóval tényleg lejön?



Négyen, mint a gonoszok mínusz három



Ugyanezt mondták érettségim is...

jó stratégia nélkül egy pillanat alatt hullák leszünk. A játék ugyanis normál fokozaton is übernehéz!

### STRATÉG A NAPMELEGTŐL...

Szóval, egy idő után már válogathatunk különböző csapattagok közül. Érdemes jól kiszemelni, kikkel vágunk neki egy-egy kalandnak, mert hiába vagyunk mi überre tápolt DPS-harcosok, ha még két-három hasonló harcossal kezdünk portyázni, hamar rájövünk, mennyire hiányzik a jó öreg Healer István vagy Rugó Rudi. Ha azonban összerakunk egy ütős csapatot (jelesül egy tank, egy DPS, egy healer és egy távsebző, aki lehet támadó mágus vagy rugó), viszonylag szép sikereink lehetnek. Persze ezt sem adják ingyen: akinek beragadt a [Space] gombja, ne is reménykedjen semmiiben. Itt nem működik a szimpla megyek és zúzok elv, egy idő után azt vesszük észre, hogy folyamatosan kalapál-

juk a [Space]-t, a tankkal nekirontunk a főrohadéknak, a DPS oldalról csépe-li ugyanőt, az egyik mágusunk vagy a rugónk kissé félreállva távolról sebez, míg a gyógyító még hátrébról osztja ráink az áldást. Az AI bámulatosan okos, hiába aggróz szanaszét a tank, egy idő után a szinte folyamatosan csoportban támadó ellen egy része ráveti magát a gyógyítóra, ezért nem elég egyszer kiosztani a csapatot, majd seritalt szürcsölvé várnai a csa-ta végét.

### NEKEM TÉRKÉP E TÁJ, NAGYJÁBÓL

Ugyan a játék előzeteseiben az átvezető mozik és a beszélgetős részek mellett leginkább TPS-szerű „nézd a hátam” nézetet mutogattak (hiszen így a legszebb a

## PC-N SZEBB A SÁRKÁNYOK KORA!

**ALKALMAM NYÍLT ARRA,** hogy kipróbáljam a *Dragon Age* konzolos változatát is. Igyekeztem pártatlanul közelíteni az élményhez annak ellenére, hogy eléggé konzolellenes vagyok, de még a nagy toleranciaszintemet is alul-tesztelte a konzolos verzió. A játék legfontosabb ficsőre, a taktika veszik oda – nem változtatható a nézet, nehézkes a parancsok, varázslatok és stratégiai, helyezkedési utasítások kiadása. Alapvetően persze szép itt is minden, csillognak a páncélok, tökéletes szájszinkronnal ordít a dühös törpe (legfeljebb a kép részletessége nem annyira kifinomult), de a kezelhetőség... A PC-s kidolgozottságnak, sokszerűségnek sajnos nyoma sincs, egy hátulnézetes TPS-sé degradálódott ez a verzió, és bár többször nekiálltam és játszottam Xboxon egy adagot, végül rá kellett jönnöm, ez a platform tökéletes lehet ugrálás, ügyességi bohóckodásokhoz, de egy ilyen volumenű játékokoraiás kiszolgálására egy törött kávéfőzőnek is több esélye van. Sorry...



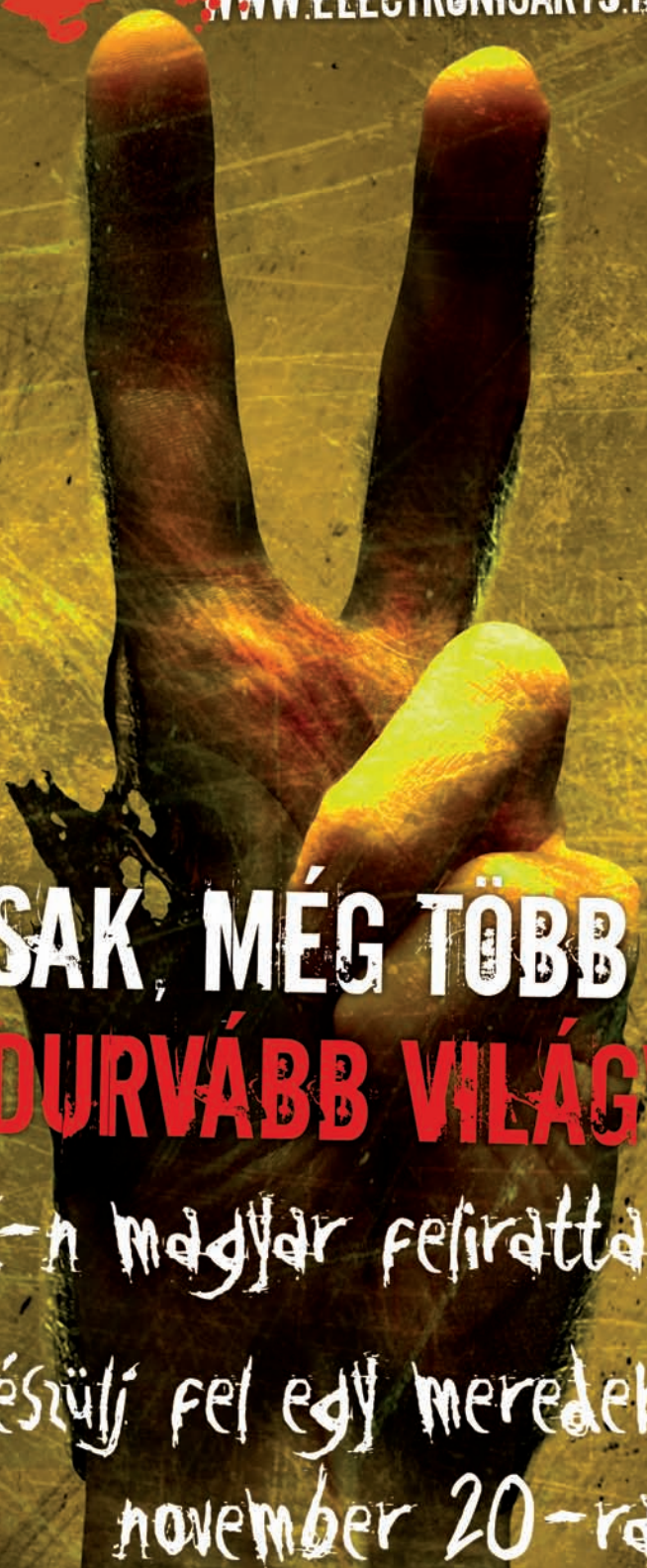
estünk a csatán, és már sidequestekkel töltöttük az időt. Ennek ellenére a torkunkban dobogott minden dobogásképes belső szervünk, amikor a király bejelentette: a Team Beer, akarom mondani, Hungary nyert! Ötven-ezer dollár, fejenként több mint kétfélmillió forint...! És a dicsőség, hogy egy újonnan megjelent játékban mi vagyunk a világ legjobbjai... Mámorító érzés volt, elhihetitek. Ráadásul ki-harcoltuk, hogy a jótékonykodást magyar vonatkozású helyre is elköltethetjük, ezért épp gyermekkorházakat keresünk, ahová vehetnénk valamilyen inkubátort vagy életmentő berendezést – és természetesen az oldalára írjuk, hogy BÉLA!





# LEFT 4 DEAD 2

WWW.ELECTRONICARTS.HU



ÚJ TÁRSAK, MÉG TÖBB ZOMBI.  
MÉG DURVÁBB VILÁGVÉGE.

PC-n magyar felirattal!  
Készülj fel egy meredek  
november 20-ra



18

VALVE

© 2009 Valve Corporation. A Left 4 Dead, a Left 4 Dead embléma és a Valve a Valve Corporation (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. A Microsoft, az Xbox, az Xbox 360, az Xbox Live és az Xbox embléma a Microsoft cégcsoport védjegyei, használatuk a Microsoft engedélyével történik. Minden egyéb védjegy saját birtokosának tulajdona.

XBOX 360

PC  
DVD  
ROM

# TORCHLIGHT

**KIADÓ** Runic Games **FEJLESZTŐ** Runic Games **RÖVIDEN** Újra megcsinálták a Diablo-t a műlocc srácok + jobb a fűszerezés, szebb a tálalás, de az íz ugyanaz!



Mi a közös a fáklyafényben és magában az ördögben? Hamar kiderül...

//Gyu

**A** MINAP ELKÉPZELTEM egy szituációt: vajon hogy talál-ták ki a *Torchlight*-ot a Runic Games munkatársai? Gondolom, egy sörözőben ültek és azon filóztak, hogy most mit csináljanak. A Flagshipnél a *Mythos* sajnos megbukott – viszont a fejlesztőcsapat nagyon jó volt, így nem lett volna érdemes szólni nekik. Mivel a cég alapvetően Blizzardos „örökséggel is rendelkezett”, így gondolom, két sör után valaki azt mondta: „Itt van ez a Blizzard, ott dolgoztunk, tudják, mitől döglök a légy. Nem véletlen a *Diablo* és a *WoW* sikere sem. Nézzük meg, ez a két játék miért jön be nagyon a népeknek. Például grafikailag – a *WoW* már 5 éve sem volt a legutóbbi durranás, bumfordi volt, elnagyolt, néha rajzfilmszerű, a népek mégis imádják: a sok fanyalgó, akik más játékoknál elsőként emlegetik fel a grafikát, a *WoW* esetében meg sem szólal. Vagy ott van a *Diablo II*, már vagy kilenc éve veszik folyamatosan...”

Egy percig némán töprengett mindenki, majd valaki kibökte: „Akkor csináljunk olyan játékot, ami a *WoW* grafikai világát elegyíti a *Diablo* függetlenségét okozó hentelesével, hangulatával és véletlen

dungeongenerálásával!” Ezen megint elgondolkodott egy percig mindenki, (elvégre két sör után voltak – mazur) hisz jól ismerték az emlegetett játékokat és nagyon logikusnak tűnt, hogy ez egy működő recept – a tizenhárom év és az öt év sikere önmagáért beszél. Szinte bizonyos, hogy sosem volt ilyen helyzet és tuti, hogy másképp zajlott a megbeszélés, amikor elhatározták a *Torchlight* elkészítését, de egy dolog tény: akár így is történhetett volna...

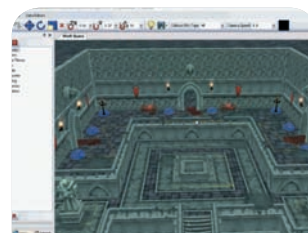
## WORLD OF TORCHLIGHT

Aki a *Torchlight*-ot el szeretné képzelni, annak ismertetőül ennyit: egy városból indulunk ki, ahonnan egy lejárát vezet egy bányába. A bányából pedig rengeteg egyéb világba/helyre jutunk el, amelyet a számítógép véletlenszerűen generál minden egyes újabb játék elkezdésekor. Bal gombbal harcolunk, jobbal a beállított varázslatot lövjük el, piros félgömb az életünk, kék a manánk... Ismerős? Igen, kétségtelenül az – a *Torchlight* egyik legeslegnagyobb előnye, hogy kb. 10 másodperc alatt úgy kezeljük, mintha ezer éve ismertük volna. Másik előnye már a dungeonokban jelenik meg: amint az első kobold elő-mászik, egyből olyan érzésünk lesz, mintha *WoW*-oznánk – a figura ugyanis elég hasonló, sőt hasonlóan is mozog (csak nem siránkozik a gyertyái miatt).

És amint az elsőt megöltük, rá fogunk jönni, hogy elindul a hatalmas henteles korszaka... de egyelőre még oda ne jusunk el. Maradjunk csak a jó öreg grafikánál. A kamerát nem lehet mozgatni, csak zoomolni, ami pályaeépítés és véletlenszerűség szempontjából logikus. Amennyiben takarásba kerülünk, a fekete részen kék kontúrként látszunk mi (és szövetségeseink), és pirosként az ellenségek – ismét logikus, a harcot akkor is lehet folytatni, ha egy böhöm szobor/párkány/bármilyen más eltakart minket. Viszont ha valaha játszottunk *WoW*-ot, akkor az ott tapasztalt, kicsit eltűnt, durva vonalú rajzfilmszerűséget itt is felfedezhetjük – mint mondtam, a koboldok faja csak egy, ami hasonlít. S szemben mondjuk a *Runes of Magic* című MMO-val, amelyet sokan „*WoW*-koppintásnak” tartanak, a *Torchlight* esetében rengetegen észrevették ugyan, hogy hasonlít a *WoW*-ra, de mivel eleve más a stílus, más a perspektíva, így nem kezdtek el fanyalogni rajta, hanem még örültek is, hogy „no lám, vannak grafikai stílusok, amelyek mindenkinek bejönnek”. A fejlesztők szempontjából tökéletes. A terv egyik része ezzel meg is volt: nem elég, hogy a játék 10 másodperccel a betöltése után már úgy játszható, mintha 50 éve ezt csináltuk volna, hanem grafikailag azonnal otthon is érezhetjük magunkat – vehetitek ezt be-

## MODDEREK, ELŐRE

**TorchEd (alias Predator), a modder barátja**



**A TORCHLIGHT** készítői abszolút 2009-ben élnek, azaz úgy gondolják, manapság a legfontosabb dolog a játék körül nyüzsgő közösség, akiknek meg kell adni a lehetőséget, hogy szétmoddolhassák a játékot. Ezért ingyen és bérmentve odaadják a TorchEd nevű eszközt, amellyel magát a játékot is terveztek – ez egy intuitív, könnyen használható eszköz, amellyel szinteket lehet tervezni, tesztelni, játékos-, szörny- és tárgystatisztikákat lehet beállítani, sőt még a questek eseményeit, scriptelést és globális játékbalansz állítását is lehetővé teszi. Emellett a játék olyan formátumokat használ, amelyek segítségével könnyen lehet animációkat importálni. Jól hangzik, nem? Moddolásra fel!

**A HARCOT AKKOR IS LEHET FOLYTATNI, HA EGY BÖHÖM SZOBOR/PÁRKÁNY/BÁRMI MÁS ELTAKART MINKET**



Psszt! Tücsike elaludt



**i** A Torchlightból egy ingyenesen játszható MMO is készül, amely voltaképpen a single kampány kiegészítése lesz – sokkal több környezettel, fix dungeonokkal, de ugyanezzel a játékmecanikával. A kínai Perfect World adja majd ki, előreláthatóan 2011-ben.

lemagyarázásnak is, de a *Torchlight* grafikája bumfordian erős sugárzó. És ez nekünk, embereknek úgy látszik, bejön...

## A FÁKLYA ÖRDÖGE

Max Schaefer, aki többek között a *Diablo* dizájnere is volt, nem akart változtatni a jól bevált recepten: három karakter közül választhatunk, az egyik egy brutális, izmos harcos, a másik egy ügyes, távolsági fegyveres hölgy, a harmadik pedig varázsló – épp úgy, mint a klasszikus *Diablóban*. Ha ott bejött ez a játékmecanika, itt miért ne jöjjön be? Ráadásul négy alaptulajdonság van, mint a *Diablóban*... Mindenki minden varázslatot megtanulhat, minden tárgyat használhat (ha megvannak a megfelelő tulajdonságai), ugyanúgy, mint a *Diablóban*. S a legnagyobb okosság, hogy a mai játékosok nagy része sosem játszott az első *Diablóval*, ugyanis az még a 486-osok korszakában ké-

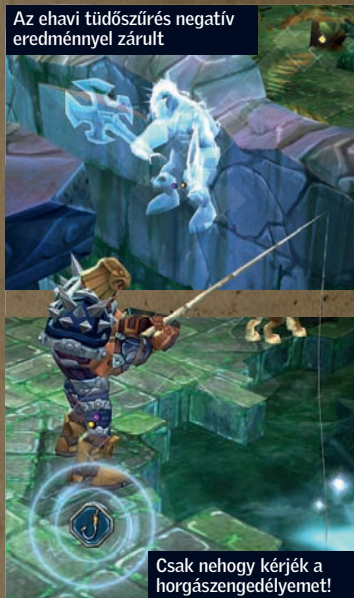
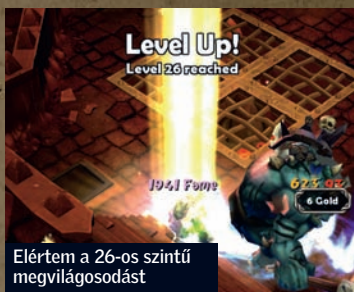
szült, 4 MB RAM-mal is működött, így mai szemmel nézve nem túl szép, sőt. Aki pedig van olyan idős, hogy tolta, abban erős nosztalgia él a *Diablo* iránt, és mindent szívesen kipróbál, ami olyasmit adhat élményileg, mint a 13 évvel ezelőtti játék. Mindehhez társul az a grafika, amelyet szinte mindenki elfogad kérdés nélkül, és olyan hang- és zenei világ, mint az első *Diablóé*... Visszatekintve 13 évvel ezelőttre, a háttérzene hangulatát tökéletesen sikerült visszaadni, ami nem csoda, hiszen ugyanaz a személy volt a zeneszerző: Matt Uelmen – nagy nyereség volt ő a csapatnak. Szerencsére arra már nem emlékszem, hogy azokon a régi vacak hangkárttyákon hogy szólt, de most nagyon ott van a háttérzene a szeren.

## AKKOR EZ MOST DIABLO, VAGY SEM?

Lássunk egy analógiát – mondjuk ve-

gyünk két zenekart. Az egyik legyen például a Rainbow 1980-’81-ből, azaz a Joe Lynn Turner, Ritchie Blackmore, Roger Glover, Don Airey, Bob Rondinelli-féle felállás. A másik a Deep Purple 1990-ből: Joe Lynn Turner, Ritchie Blackmore, Roger Glover, Jon Lord, Ian Paice. Két különböző zenekar, 10 év különbséggel, mégis a tagok 60 százaléka ugyanaz. És mind a két zenekar nagyon jó volt a maga idejében (a poén az, hogy ma Don Airey a Deep Purple billentyűse – de ez már nem ide tartozik). Mit akarok ezzel demonstrálni? Hogy ugyanazok az emberek, ugyanazokkal a dalírókkal tudtak két különböző zenekarban is nagyot alkotni. Magyarán ex-Blizzard North-osok (a dizájnere és zenész ugyanaz, a többit meg ki tudja) 1996 után ismét megalkottak egy *Diablót*, aminek ezúttal más a neve, de ugyanazt a flinget adja vissza, mint amit az első *Diablo* adott – mindent úgy, hogy 2009-es konfiguráción fut, sokkal színesebb, változatosabb a grafika és beletettek egy-két érdekes ötletet. Itt van például a pet esete. Míg a *Diablóban* általában csapattal mászkáltunk, itt a petünkkel megyünk (aki lehet kutya vagy macskaféle), akinek van saját inventoryja (nagyon hasznos dolog) és a dungeon közepéről ki lehet küldeni a felesleges holmival a városba, hogy ad-

ja el. Fantasztikus újítás! Szerencsére az inventory nem logikai játék típusú, mint a *Diablóban* volt – minden tárgy egy slotot foglal, legyen az egy apró ékkő, vagy egy bazi nagy páncéldarab. A faluban van ládánk, amiben holmit tárolhatunk és van megosztott láda, amibe azt a holmit tehetjük, amit a többi karaktereinknek akarunk átadni. Sőt, lehet pecázni (*WoW*-szindróma), és amilyen halat fogunk, annak segítségével ideiglenesen fel-turbózzhatjuk a petet – én már fogtam Unique tárgyat (csizmát) is, bizony! Ebből is látszik a *Torchlight* lényege: újra megcsinálták a *Diablót*, picit fűszereztek rajta új ötletekkel, kivették az idegesítő inventory rendszert és lehetővé tették, hogy a kedves játékos tudjon lootolni bármikor, ha véletlenül tele lesz a hóci... inventoryja. Bingó, a *Diablo* hibái kijavítva. Éljen! S tudjátok, ebben az egészben mi a rettenő nagy poén? Olyan ez a játék, mint amikor az ember tizenek év után újra legózni kezd – hiába ugyanolyanok az építőelemek, az elképesztő fling átjön és ettől kezdve csak ragadni lehet a billentyűzethez és menni-menni-hentelni-lootolni. Ja és mindehhez a játék kemény 20 dollárba (3600 forint) kerül újonnan! Magyarán vadiúj játék a *Diablo* totális flingjével budgetáron! Jól indul a Runic Games. A többi pedig majd idővel kiderül. **GS**



## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

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

## GameStar

### GYU

Diablo remake, ami az eredetivel képest nem lett több, csak jobb.



### HARDVERIGÉNY:

800 MHz, 512 MB RAM, 3D VGA 64 MB RAM (minimum ATI Radeon 7200, NVIDIA GeForce 2 vagy Intel GMA 950)

- + rég nem tapasztalt Diablo-fling
- + új ötletek
- + netbook üzemmód
- meg lehet unni a sok hentelés miatt
- magas szinten kevés pénzt dobnak
- apró problémák a kamerával

# 90

Diablót újracsinálni csak így érdemes!

# PRO EVOLUTION SOCCER 2010

**KIADÓ** Konami **FEJLESZTŐ** Konami **RÖVIDEN** Amióta csak megjelent PC-n, azóta versenyzik a FIFA-val – hol nyer, hol veszít.

## A PC-s foci örökrangadója újabb fordulóhoz érkezett

**N**ÉHA SZOKTAM magamban beszélni. Tudom, ezt sokan a lasan megbomló agyam egyik egyértelmű jelzésékként állítják be, de szerintem természetes, hogy az ember megbeszéli a dolgokat önmagával. Ezúttal például azt beszéltem meg, hogy bajban vagyok. Nagy bajban – mert ez a meccs most nagyon döntetlenszagú; hiába jobb az egyik valamiben, amikor a másik meg másban jobb. Nem lehet eldönteni...

### BAJ(NOK)OK LIGÁJA

Itt van ez a jó kis *Pro Evolution Soccer 2010*, ami szemmel láthatóan sokkal szebb, élesebb, jobb grafikus motorral érkezett PC-re, mint versenytársa. Ennek első jele a FIFA-ban általam erősen kritizált hálóanimáció – amennyiben itt lövünk egy gólt, a háló csodásan animálódik, véletlenül sem vágja félbe a labdát, az egésznek tényleg olyan érzete van, mintha igazi lenne, csak a suttyanó/csattanó hang hiányzik (csak hát elvileg messze vannak a mikrofonok ugye), ahogy a labda a hálóba vágódik. Meg ha jobban megnézzük, minden as-

pektusból szebb, tisztább a kép, soha nem folynak egybe a modellek, még akkor sem, amikor egymást kaszabolják a játékosok. Eleddig bátran állíthatnám, hogy végtelenül elégedett vagyok a PES grafikus motorával. A közönség is elviselhető, a játékosok is eléggé kidolgozottak. Ámde amikor elkezdenek futni... Nem tudom, lehet, hogy csak bennem van meg az a furcsa érzés, mintha a futásanimációval nem stimmelne valami? Valahogy nem természetes. Nem vagyok rajzfilmes, nem vagyok animátor, nem tudok mindenféle kinetikai blablára hivatkozni, de engem speciel zavar a dolog, mert... nem természetes. Pedig maguk az animációk szenzációk, tehát amikor a játékos lő, fejel, becsúszik stb., elképesztően jól ki van találva, de a folyamatos futás – legalábbis nekem – elég gáz. S de jó lenne, ha ez lenne a legnagyobb problémám. A játékba ugyanis be van építve a Bajnokok Ligája. Éljen! Gondoltam, kiválasztom a Lokit, ha már ennyi év után magyar csapat is bejutott. Nincs benne. NINCS BENNE! A „világhírű” román Unirea Urziceni ott van, a mi Lokink meg sehol. Ez mínusz na-

gyon sok pont, kedves Konami, egy egész országot sikerült halálra sértenedek. Van egy elméletem arról, hogy a Konami felhívta a debreceni csapatot, hogy csillió dollárért megvennie a licenceket, de ott elutasították őket. Nem, szerintem fel sem hívták őket a pizskok. Ettől kezdve meglehetősen kiakadva folytattam tovább a PES-ézést. Tovább növelte elképedésemet, hogy egyes licencek még mindig hiányoznak. North London néven el is indultam a Ligában (Angliából csak két csapatot licencltek), amelyben nem voltak német csapatok! S itt most álljunk meg egy pillanatra. A PES-nek ez immáron a tizedik kiadása (PC-n a nyolcadik), egyszerűen nem fér a fejembe, hogy egy hárommillió példányban a boltokba szállított játék kiadója miért nem képes megállapodni tíz éve az UEFA-val vagy a FIFA-val, vagy egyesével a csapatokkal, esetleg az Electronic Arts embereivel, vagy a Jóistennel, vagy mittudomén – döbbenet. Minden egyes évben minden egyes kritikus elmondja, hogy „kellenek még licencek”, a Konami minden egyes bejelentéskor elmondja, hogy „most aztán lesznek licen-

//Gyu



Labdarúgás - sokan üldözik egyet edition



Torresnek csak Gerrard lehet ellenfele

Replay

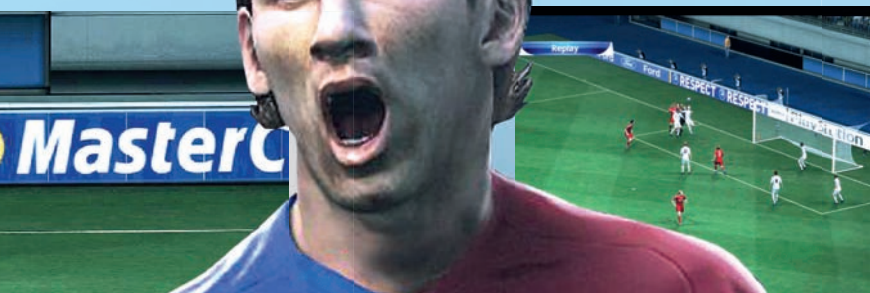


38:20

2-0

Ettől a zebre is elszégyelné magát

Ragaszd a labdát a kapufára című verseny első helyezett fotója



**i** A PES 2010-ben is található 360 fokos kontroll, azonban csak a PC-s (megfelelő joypaddal), Xbox 360-as (megfelelő kontrollerele) és a PS3-as változatban. Sem a Wii-s, sem az Xbox 360-as gyári controller nem támogatja ezt a módot.

cek" és minden marad a régiben. Röhej, komolyan mondom. Azonban az, hogy a Bajnokok Ligáját licencelték a Loki nélkül – ez örök harag.

## VEGYÜK ELŐ AZ XBOX 360-KONTROLLERÜNKET

És hadd puffogjak tovább. Évről évre kiadják ezt a klassz kis fociprogramot PC-re, dícséret érte a Konami fejlesztőinek, akik vállalják az ezzel járó munkát (petárdák lövöldözése, örömtüzek). Ámde minden egyes évben panaszkodunk arra, hogy a képernyőn megjelenő kontrollgombok grafikái az Xbox 360-as változathoz kerültek át. A gép állandóan felhívja a figyelmünket arra, hogy X vagy Y vagy bármelyik más gomb megnyomásával tudunk továbblépni (még akkor is, ha billentyűzettel próbálkozunk), illetve az xboxos controller gombjai jelennek meg. A nyolcadik PC-s PES-ről van szó, kedves Konami, ennyi év alatt csak lehetett volna szánni egy hetet arra, hogy PC-síték az élményt. Komolyan mondom, szánalmas. Vagy csak egy titkos „adjunk el Xbox-kontrollert a PC-seknek” elv van mögötte? Ha Microsoft-termékről lenne szó, meg is érteném. De így... És ha már a kontrollerről volt szó: a játék irányítható billentyűzettel is, de semmilyen szinten nem ajánlom ezt a módszert. A komplett menürendszer, a „megfelelő” irányítás mind-mind controllerre lett kitalálva – aki billentyűzettel próbálkozik, az jóval szegényesebb és frusztrálóbb élményt kap majd, pedig PC-s témakörben a billentyűzetes irányítás fontos lenne. Hangsúlyozom, benne van a játékban, de csökkenti a játék élvezeti értékét. Ez pedig ugye azt jelenti, hogy a játék mellé nem árt venni egy joypadot an-

nak, akinek még nincs. Aki erre azt mondja, hogy „mit nekem joypad”, az pedig szenvedjen csak a billentyűzettel, én szóltam, hogy azzal nem az igazi. Másik érdekes aspektus: ha a program észlel joypadot (magyarán ha a legelső „press any key” felirattal a joypaddal kattintottunk), akkor billentyűzettel már nem is tudunk a menük között navigálni – ez persze nem nagy baj, ha valóban van joypadunk, de akkor is elég fura. Szóval kedves Konami, ideje végre az xboxos controllergrafikákat kivenni a játékból, oké? Mi PC-sek vagyunk...

## JÁTÉKMÓDOK ÉS EGYEBEK

Jól van, most egy kicsit sokat puffogtam a játékkal kapcsolatban, volt bennem feszültség bőven, egy picit dicsérni is ideje lenne (mielőtt újra szidni kezdeném). Van egy nagyon fontos aspektusa a játéknak, ami miatt majdnem annyira elkezdtem élvezni, mint annak idején a PES 4-5 korszakban – ez pedig nem más, mint az, hogy a valódi taktikát sokkal jobban betartják, mint a FIFA-ban. Valódi taktika alatt nem feltétlenül csak azt értem, ahogy a gép áthozza a labdát a középpályán, vagy ahogy helyezkednek a játékosok, hanem azt, amikor mondjuk be lehet ívelni a védők mögé a leshatárra a labdát a csatárnak. A FIFA-val alapvető bajom volt, hogy a védekezés-kor a középcsatárom is a középkörig visszajött például, így egy előrevágott labdára csak a védők startoltak rá. Itt más a helyzet, sokkal életszerűbben, kevésbé „mechanikusan” reagálnak a játékosok – a csatár azonnal elindul előre, amint a legkisebb esélye is van annak, hogy megszerezzi a labdát. Többször előfordult, hogy a vaktában előrevágott labdára a csatárom is

## AZ A SOK LICENC

Amin még változtatni kéne



**VOLTAKÉPP A PES ŐSI PROBLÉMÁJA,** hogy nincs benne elég csapatlicenc. Ennek ellenére három ismert bajnokság teljesen benne van a játékban, ezek a Serie A (olasz), Eredivisie (holland) és Ligue 1 (francia). Az angol bajnokságból csak a Manchester United és a Liverpool lett licencelve, míg a spanyol pontvadászatból 12 csapatot sikerült „megszerezni”: Athletic Bilbao, Atlético Madrid, Barcelona, Deportivo La Coruña, Espanyol, Mallorca, Racing Santander, Real Madrid, Real Valladolid, Sevilla, Valencia, Villarreal. Azért reméljük, hogy ez a kör a PES 2011-ben végre bővülni fog...

komolyan rástartolhatott, sőt, volt olyan, hogy meg is szerezte. Ilyenre a *FIFA 10* esetében például sosem volt példa. Sokkal inkább érezhető, hogy mely játékosaink támadnak és kik védekeznek – mint ha picit több „személyiségük” lenne. Mondok erre egy példát: a *FIFA*-ban játszott bajnokságomban a negyvenvalahány rúgott góloom mintegy 80 százaléka a középcsatáromtól származik. A többiek egyszerűen nem is nagyon kerülnek kapu közelébe – a *PES*-ben viszont nagy a szórás, még a középhátvédem is löött gólt, egy ki pattanó labdából. Aprópó lövés: egy picit megint hadd kellemetlenkedjek. Valahogy az az érzésem, hogy hiába állítom a lövés erejét és irányát, a mesterséges intelligencia sokszor beleszól, és nem jól... No mindegy, ez persze amolyan megérzés, mint az is, hogy a nehézségi fokozatok leginkább amiatt nehezebbek, mert a bírószi-gorúbb, a kapus jobban véd és az ellenfél jobban megtartja a labdát. Viszont itt vég-re vannak bedobások, lesek, szabadrúgások – néha focimeccshez hasonlít, ami történik. Sőt, jól alkalmazott előnyszabályokat is láttam, amikor a gép nem fújta be a tétlen lest (bár ez ma már nem létezik, de remélem, értékelt, mire gondolok). Szóval dicséret a gépnek. Sajnos néha egyébként a „bufferelés” miatt néha furcsa dolgok történnek, amikor az ember nagyon szeretni akar – egyszerűen jobban kell figyelni és nem kell adott gombokat lenyomni hüszsor.

## EDZENI KELL, JÓ SOKAT

Ez az a rész, ahol a *PES* jócskán versenytársa fölé nő – már évek óta ostromozom a *FIFA*-t emiatt az ostobasága miatt, azonban nem hallgatnak rám... A *PES*-ben

igen jó edzési lehetőségek vannak, a free training alatt mindent lehet gyakorolni, lövést, cselezést, passzt – el is árulja a program, melyiket hogyan lehet előhozni –, ami igen dicséretes. Emellett a szögletek és szabadrúgások gyakorlása sem árt, hiszen elvileg egy mérkőzésen ezek igen fontos lehetőségek lehetnek. Aprópó gyakorlás: nyugodtan szánjuk rá azt az egy-két órát, amíg megfelelően megtanuljuk, hogyan kell löni, szerelni stb. Ez később életet menthet. Persze vannak, akik sokkal jobban szeretik az ilyesmit mérkőzés közben intézni, ám legyen, de igazából a free training módban lehet megfigyelni és megtanulni, adott formációban hogyan mozog a csapat, melyik játékos merre játszik, mit csinál, kire számíthatunk, ha elveszítjük a labdát és kire, ha megszerezzük. Ami viszont tényleg a legfontosabb: a kapura lövést gyakoroljuk rengeteget.

## LEGYÜNK LEGENDÁK

Ez valami olyasmi, mint a *Be A Pro* – a különbség talán csak az, hogy itt egyből a mély vízbe dobunk minket, de utána hatalmas edzőmeccseket kell játszaniunk a miniket leigazoló csapat fakókjában. Természetesen bármennyire is jók vagyunk a próbameccsen, sajnos nem a Barcelona fog értünk jelentkezni. Ez a játékmód is jó sokáig tart majd, valamint a Master League is, amelyen azért történt egy és más változtatás, főleg amolyan ráncfelvarrás-szerűen. Sokkal átláthatóbb, kezelhetőbb lett a dolog, s picit immár egy focimenedzserre is hasonlít – valahol ez is volt a cél, bár nekem, megmondom őszintén, hiányzik a focimenedzserekből megszokott transfer market, azaz átigazolási piac, ahol minden

elérhető játékos megtalálható. Voltaképpen valami hasonló kombinációt itt is ki lehet hozni, ha az ember megfelelően használja a játékos megfigyelőket. Egy dolog biztos, megéri jó playereket keresni, főleg ha a klubunk meg tudja engedni magának a luxust, hogy sokat költsön. Aprópó pénz: vég-re valós pénznemben játszhatunk, ami sokkal hitelesebbé teszi ezt a kvázi menedzseres módot. Ezzel a móddal is csak egy a baj: elég limitált a játékban található csapatok száma, így csak a modder közösségben bízhatunk, hogy majd jönnek a különböző bajnokságok és csapatok – no persze a Konami is ígérte, hogy a megjelenés után frissíteni fogják az adatbankot. Ha már szóba jött az adatbank és a frissítés, érdemes megemlíteni, hogy a Konami igen komolyan veszi az online játékmódot, így aztán érdemes ebben mélyebben turkálni. Bevallom, nem vagyok nagy multizós, így aztán a játéknak ez az aspektusa hidegen hagyott. Fontosabb számomra a meccshangulat – amellett, hogy a Konami azt ígérte, hogy ezt nagyon fel fogják fejleszteni, én valahogy nem éreztem nagyon másnak, mint eddig. A szurkolás elég repetitív, a közönség nem reagál megfelelően, a játékosok nem kiabálnak egymással stb. Azt hiszem, ez az a terület, ahol még lehet fejlődni, nem is keveset, például a bevonulási jelenet is egy az egyben ugyanaz minden meccs előtt. Ez először jó, másodszor már ízé, harmadszor meg uncsi. Még jó, hogy ki lehet kapcsolni, bár én inkább azon dolgoznék, hogy ez ne legyen automatikus. De nagyon elka-



Gerrard aki még meccs közben is ügyel a frizurájára

Ballag már a vén Juve tovább, tovább...





A PES 2010-ben 258 csapat található, amelyekből 139 licencelt – az üres ligát beleértve a játékokban 55 csapat van, amelyet editálással teljesen meg lehet változtatni.



A taktikánk: Fusson ki merre lát!

landoztam: a legnagyobb újítások a PES 2010-ben főleg a taktikai résznél érezhetőek – ezt érdemes próbálgatni, nézegetni, ízlelgetni, az újonnan játékba került taktika csúszkák sokat segíthetnek abban, hogy finomra hangoljuk játékunkat, a kártya-rendszer is nagyon jó segítség lehet. A játék teljes menürendszere pedig végre méltó egy profi videojátékhoz, nekem sokkal jobban tetszett, mint az eddigiéik.

### A MAGYAR CSAPAT

Annak ellenére, hogy a Loki nincs benne a játékban, a magyar válogatott szerencsére benne van. Igazából egyik játékos sem lehet felismerni, de mindegyik „hasonlít” a valódi önmagához. A gond csak a nevek kiejtésével van. Eddig főleg Dzsudzsák és Szélesi nevét hallottam Zsuzsáknak meg Szlesinek. Tudom, ezek csak apró részletek, kicsi figyelmetlenségek, de a magyar válogatottból jó néhány játékos Angliában játszik, ahol megszokhatták volna már a nevek kiejtését (a példában emlegetett játékosok pont nem angol csapatok alkalmazottai) és alkalmazhatták volna ezeket. Számomra igen érdekes volt,

hogy a Konami eleve számíthat modderekre, ugyanis alából van League A mindenféle vegyes csapatokkal és League B olyan csapatokkal, mint TEAM A, TEAM B, TEAM C. Én töltem egy meccset a TEAM M-mel, ez tők egyforma kopasz arcokból áll – persze jogos, hogy ezeket írja majd felül a modder, de ha valaki nem moddoló, azért lehetett volna random arcokat betenni, hogy ne 11 tők egyforma pasi szaladgáljon a pályán. Mindenesetre élménynek igen eredeti, hogy 11 klónozott csávóval vág neki az ember mindjárt egy bajnokságnak. A történetnek megvan a diszkrét bája kétségtelenül – na ilyen a FIFA-ban tuti nincs.

### LEVONVA A PONTOKAT ÉS A TANULSÁGOKAT

Sokat gondolkodtam, hogy vajon a PES jobb vagy rosszabb-e, mint az ez évi FIFA. Kétségtelen, hogy grafikai, taktikai, játékosok száma alapján rosszabb. A Be a Pro vs. Become a Legend mód kb. eldöntetlen. A menedzsereszerű liga módozatok is hasonlóak. Viszont a Lokit kihagyni a Bajnokok Ligájából megbocsájthatatlan bűn... Szóval hajszállal bár, de kevesebb pontot kap, mint nagy riválisa, bár játékmekanikailag picit jobb. Egy a lényeg, ebben az évben mindkét focis játékot érdemes kipróbálni – az egyik „ebben” jobb, a másik meg „amabban”. Viszont ha csak az egyiket vehetném meg, bajban lennék, nagy bajban. Ahogy írtam is a cikk elején. Ilyenkor jöhet a pénzföldobás, mint a focimeccs elején – legalább hiteles lesz a döntés.



### TI MONDTÁTOK

A PES vs. FIFA dologhoz meg annyit fűznék hozzá, hogy aki PC-n nyomul, az PES-el tolja, mert a PES fejlesztői törődnek a PC-s néppel. Akinek konzolla van, az meg tudja, hogy a FIFA a legjobb focis játék. – **Dagadt1987**

**A FIFA PC-s változatát is fejlesztik – csak a grafikus motort kéne végre lecserélni.**

Tényleg jól ki vannak dolgozva, de lassan arra is gyűrhatnának, hogy a játékosok valóban „éljenek” – **k3ll3rm4n**

**Ebben egyetértünk – nagyon steril az egész.**

Fel vagyok háborodva, hogy Fernando Torres inkább Carlos Tevezre hasonlít, mint saját magára, Steven Gerrard úgy néz ki, mint a troll a Harry Potterből, és Peter Crouch olyan, mintha Down-kóros lenne... – **munee**

**Szegény Crouch, remélem, gyógyítható!**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/pro-evolution-soccer-2010](http://gamestar.hu/jatek/pro-evolution-soccer-2010)

## GameStar

### GYU

Van miért fanyalogni, de van miért örülni is – jó kis játék a PES 2010.



### HARDVERIGÉNY:

PIV 2,5 GHz, GeForce FX vagy Radeon 9700 sorozat vagy jobb (128 MB Ram, PS 2.0), 1 GB RAM

- Bajnokok Ligája
- több és jobb taktikai lehetőség
- edzési lehetőség
- nincs benne a Loki!
- kevés a licenc
- furcsán futnak a játékosok

# 85

A FIFA-val folyó versenyben ez most fix döntetlen

A középcsatár végre megtalálta, hol van a szögletzászló

# GAMESTAR

## ÉV VÉGI ELŐFIZETŐI AKCIÓ

Rohamosan közeledik 2010... rohamosan távolodik 2009... A nagy rohanás közepette hadd nyújtsunk egy biztos pontot Neked: a GameStar, Magyarország legnagyobb játékmagazinját! Mi akkor is szeretünk Téged, ha újságárusnál vásárolod meg, akkor is, ha előfizetsz. (Rendben, egy kicsit még akkor is, ha csak kölcsönkéred valakitől.) De irántad érzett rajongásunkat, ezt a törekeny, kicsi lángot most hadd öntsük némiképp tárgyasult formába! Nem köntörfalazunk: ajándékokat szeretnénk adni Neked! Egy **dobozos Assassin's Creed 2**-t. Mellé egy 4 GB-os pendrive-ot, vagy egeret, vagy USB-hubot, vagy egy zajcsökkentő fülhallgatót... Sőt, emellett még nekünk tennél szívességet azzal, ha megnyernéd Gainward GeForce GTX 275 videokártyánkat, netán J&W Minix netbookunkat a hozzá tartozó FIFA 10 játékkal.

### UTCÁN VÁSÁROLVA

Nem tagadjuk, GameStar vásárolni mindenképpen öröm. Odalibbenni kedvenc újságárusodhoz, család, gyerekek, időjárás... – majd rátérni az üzletre, gyorsan lebonyolítani és vígan elvágatni frissen vásárolt GameStar magazinoddal. Mindezt nem akarjuk elvenni Tőled, de gondold csak bele: van ennél jobb ajánlatunk, ami olcsóbb és kényelmesebb is!

- 12 db GameStar magazin
- Testmozgás, havi egy alkalommal (az újságárusig, még télen is)

23 940 Ft



### ÉVES ELŐFIZETÉS

Előfizetni a GameStarra? Ez nemcsak a magasabb komfortigény jele (hiszen 2010-ben egyáltalán nem kell kimozdulnod a lakásból, mégis megkapod kedvenc magazinodat!), hanem kifinomult üzleti érzékre is vall. Jelentős összeget takaríthatsz meg az utcai vásárláshoz képest... de szerintünk Te ennél is többet érdemelsz! Lássuk, tudunk-e segíteni...

- 12 db GameStar magazin
- 4920 forint kedvezmény az utcai vásárláshoz képest
- Az utcai megjelenéshez képest 1 nap előny

19 020 Ft



# PRÉMIUM ELŐFIZETÉS\*

Hát hogyan tudnánk! Téged megillet a Prémium Előfizetés, amelynek keretében nem csupán a legnagyobb hazai játékmagazinnal kedveskedhetsz magadnak, de egy rakás exkluzív ajándékkal is! Lássuk csak, mit tartogat a VIP-csomag:

- 12 DB GAMESTAR MAGAZIN
- DOBOZOS ASSASSIN'S CREED 2 JÁTÉK (PC-S VERZIÓ)
- 1 DB ÁLTALAD VÁLASZTOTT HARDVER AZ ALÁBBI LISTÁBÓL:

**Samsung Pleomax Laser egér (ML-500B)**

1600 DPI, stílusos, magashéjú felülettel

**Samsung Pleomax Acryl USB hub (UH 400B)**

1.0/1.1/2.0-kompatibilis hub, 1 bemeneti és 4 kimeneti porttal, adatátviteli sebesség 480 MB/12 MB/1,5 MB

**Samsung Pleomax Alternatív Hi-fi zajcsökkentő fülhallgató (PEP-760)**

Meghajtó egység: 14,8 mm Mylar Speaker, érzékenység: 112 dB/1 kHz/1 mW, impedancia: 16, frekvencia-visszaadás: 20 Hz – 20 kHz, max. bemenő teljesítmény: 5 mW, vezeték hossza: 1,8 m, csatlakozó: 3.5 mm (standard minijack)

**takeMS MEM-Drive Easy II 4 GB flash-alapú háttértár**

USB 2.0 kompatibilis csatolófelülettel, előretelepített Carry It Easy +Plus szinkronizációs és adatbiztonsági segédprogram – 128 bit AES-adatvédelem

- A 2009-ES GAMESTAR MAGAZINOK DIGITÁLIS FORMÁBAN
- KEDVEZMÉNY AZ UTCAI VÁSÁRLÁSHOZ KÉPEST
- AZ UTCAI MEGJELÉNÉSHEZ KÉPEST 1 NAP ELŐNY

- NYEREMÉNYJÁTÉK-RÉSZVÉTELI LEHETŐSÉG:

J&W Minix netbook + FIFA 10 játék

Gainward GeForce GTX 275 896 MB videokártya



NYERD  
MEG AZ  
EGYIKET!

Csak  
**22 980**  
forint

MÁR  
BIZTOSAN  
A TIED!

VÁLASZ  
EGYET!

AZ AUTÓ  
SAJNOS CSAK  
ILLUSZTRÁCIÓ

\*Ha a PRÉMIUM ELŐFIZETÉS mellett döntesz, a választott hardver nevét a [gamestar.hu/elofizetes](http://gamestar.hu/elofizetes) oldalon, az előfizetői díj befizetése után add meg, legkésőbb **2009. december 30-ig**.

A választott ajándékokat a dobozos játék megjelenésétől számított 2 héten belül postázzuk. A játék megjelenése 2010. március

**Megrendelhető:** IDG Hungary Kft.  
1075 Budapest; Madách Imre út 13-14. A ép. 4.em.  
Tel: 06-1-577-4301 Fax: 06-1-266-4343  
E-mail: [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu) Internet: [gamestar.hu](http://gamestar.hu)

Kérjük, hogy számlázási és kézbesítési címeden kívül telefonszámod is add meg a megrendelésnél, valamint tüntesd fel, hogy postai úton vagy Kiadónkban személyesen kívánod-e átvenni az ajándékokat. Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel. Az előfizetői akció a készlet erejéig érvényes. Minden jog fenntartva.

**ANTEC**

**J&W** takeMS<sup>Germany</sup>



**GAINWARD**

**SAMSUNG PLEOMAX**

# KING ARTHUR

**KIADÓ** Ubisoft **FEJLESZTŐ** Neocore Games **RÖVIDEN** A kora-középkori Britanniában játszódó, az Artúr-mondakörre épülő RTS, körökre osztott menedzsmenttel.

**A király visszatér, a király nevében. Mennyei királyság**

//Duncan

**H**A EGY HAZAI FEJLESZTÉSŰ játékot tesztel az ember, akkor több okból is különösen a szívéhez nő az alkotás. Egyrészt mindenki fel kell, hogy törjön az egészséges patriotizmus, amikor hazánk fiaí lépnek alkotásukkal a világ elé, másrészt pedig szinte hazajár az ember a stúdiójukba, ha az történetesen két utcával a GameStar szerkesztősége mellett van.

Tehát nehéz objektívnek maradni ilyenkor, de mindenki épülésére azért megpróbálok, és garantálom, hogy akkor sem a hazafias érzelmek beszélnek belőlem, ha esetleg túláradóan jókat írnek az Arthurról.

## KÖPÖD KI?!

Történetünk Uther Pendragon halála után játszódik, amikor Britannia urai a birodalom trónját áhíftják, hatalmi harcuk pe-

AZ  
EDDIGI  
LEGJOBB  
MAGYAR  
JÁTEK



Egri várvédők-Törökök: országos egyes



dig egymással viaskodó kiskirályságokra szabdalja a szigetet. A jól ismert legenda szerint csakis az lehet a trón jogos örököse, aki az Excaliburt képes kiszabadítani sziklabörtönéből útvefűró és vazelin használata nélkül, és az egyetlen, aki képes ezt megtenni, Artúr, Pendragon eltítkolt gyermeke. Dicsőséges uralkodásának azonban hamar gátat szab a torzsalgó nagyurak által megosztott birodalom, és azok a titokzatos, misztikus népek is, amelyek ekkortájt tűnnek fel Britannia északi vidékein.

A játék Sir Ector beköszöntőjével kezdődik, aki rögtön királyaként üdvözlől minket, amiből azonnal kiderül, hogy tulajdonképpen mi magunk személyesítjük meg a királyt. Segítőnk rögtön fel is ajánlja nekünk fia, Sir Kay kardját, vagyis kerekasztalunk első lovagja a játék legelején csatlakozik hozzánk.

Hűbéresünk a sziget délnyugati sarkán álldogál seregével, és személyén keresztül rögtön meg is győződhetünk arról, hogy miért is tekinthető a játék egy jó értelemben vett „régimódi hardcore game”-nek. Nos, először is a seregbe kattintva egyetlen gyalogos csapattestnél 15 fontos paramétert látunk felsorolva, a sebzéstől az íjászokkal szembeni ellenálló képességen át egészen addig, hogy egy szezonban mennyit kajálnak – és ebbe még nem számoltuk bele azokat a képességeket, amelyeket valamennyi egységnél mi magunk fejleszthetünk, ha a katonák szintet léptek. Szóval az alaphang megvan, és a komplexitás érzését csak fokozza, amikor először látjuk meg egy hős adatlapját. Az még csak egy dolog, hogy a srácnak van öt darab kulcsfontosságú képessége, amely a harctudását, a vezetői képességeit vagy éppen a mágiahaszná-

latát érinti, vagy, hogy rendelkezik egyéni tulajdonságokkal is, melyek az erejét tovább befolyásolják. Ezek mellett viszont sötét tekintetű (de egyébként jófej) lovagunk moralitásfaktorára, lojalítására is figyelniünk kell majd, és megfontoltan kell válogatnunk 30 megtanulható skillje (varázslatok és egyéb különleges képzettségek) között, továbbá menedzselniünk kell a játék során összegyűjthető varázstárgyaikat is, amelyek közül akadnak majd igen erősek.

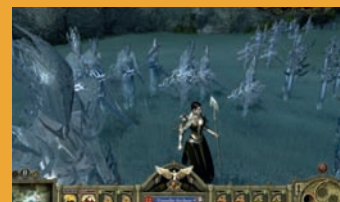
## EGY SENKI ARTÚR KIRÁLY UDVARÁBAN

Kay uraság ekkor még ugyan csupán első szintű, de a fentiekből látható, hogy lovagjainknak kiemelt szerepük lesz a *King Arthurban*: velük mozgatjuk csapatainkat, személyesen is részt vesznek a kézitusákban, varázslataikkal folyamatosan beavatkoznak az ütközetekbe, egyéb tulajdonságaik pedig olyan faktorokat befolyásolnak, mint a gazdaságunk vagy a lakosság morálja. Ilyen spanokból összesen 12 gyűjthető össze a játék során, de jelentkező ennél több is lesz, érdemes tehát megfontoltan dönteni, ne hogy később kelljen egy már felturbózott lovagot a válságra hivatkozva létszámleépíteni. Mindez még ugye a stratégiai térképen történik, hiszen a játék alapvetően két részből áll: a nagytérképen diplomáciai és igazgatási feladatokat látunk el, itt toborozzuk katonáinkat, menedzseljük hőseinket, és veszünk részt a műfajban szokatlan, szöveges kalandokban, míg a harcmezőn – amely kvázi egy külön játék – vérré menő küzdelmet folytatunk az ellenséges sereg katonáival és hőseivel. Ismét leszögezem tehát, amit már

## FAJOK BRITANNIÁBAN

### Tündeerdő lakói

**AZ EGÉSZ TÖRTÉNET** alapja a kelta mitológia, amire azonban nagyon sok minden rakódott rá még az elmúlt idők szerepjáték-kulturájában is. A mondakör több idegen fajt is tartalmaz, és az *Arthurban* természetesen ezek rendre fel is tűnnek. A legnagyobb szerepet a sidhe-k kapják, akiknek két alfajuk is feltűnik, miután hatalmukat egyre északabbra, a tündérek felé terjesztjük ki. A sidhe eredetileg egy gael szó, ezeket az autentikus kelta tündérmépeket jelöli. Mitológiájukban a föld alatti halomsírokban élő népet nevezik így, amely az embernél jóval ősbib faj, és nem összekeverendő a Tolkien-féle elfekkel. Régen kiszorultak Britanniából és most, a játék történetének legelején tértek vissza.



**SEELIE:** A sidhe egyik alfaja, ők a „világosok”, minden értelemben. Az *Arthurban* őket akkor tudjuk megidézni, ha mi is „jók vagyunk”. Jellemük egyébként viszonylag összetett, hiszen ők nem rosszindulatúak ugyan, de nem értik, nem ismerik az embereket eléggé, ami a játék során is vezethet nehézségekhez. Ők a tündérszerűbbek.

**UNSEELIE:** A sidhe sötét megfelelői. A szituáció az elf-sötét elf konfliktussal vonható párhuzamba, hiszen ők zsarnokibb, inkább emberellenes frakció a sidhe népen belül. Mindez külsejükben is megnyilvánul, hiszen inkább emlékeztetnek kísértetekre, semmint tündérekre.



Tihany az alapítólevél előtt

I'm feelin' Blue...

I'm feelin' Green...

## A MÁGIA HATALMA

Manában az erő



**LIGHTNING BOLT:** sokat nem is kell elmondani róla, a név és a látvány magáért beszél. Már a játék elején használható varázslat a „hagyományos” Lightning Bolt, amely egy mennydörgés kíséretében küldi a másvilágra a szerencsétleneket.



**POOL OF DARKNESS:** Mordred egyedi varázslata. Mágiaellenállással nem rendelkező egységekre brutálisan veszélyes. Az ellenséges egység fölött egy hömpölygő fekete felleg jelenik meg, amely beszippantja a katonákat.



**METEOR:** Merlin egyedi varázslata. Területre hat, de célozni kell vele, hiszen idő kell, amíg maga az égitest földet ér. Am ha jó helyre érkezik, akkor hatalmas pusztítást képes végezni az ellenség soraiban.



**FORGÓSZÉL:** Strongholdokban kifejleszthető képesség, amit ezután bármelyik varázslónk megtanulhat. A meginduló tornádó felkapja és elröpi a megtámadott csapat harcosait, komoly veszteséget okozva.



**DRAGON STRIKE:** a játékban számos közelharcú varázslat van, amelyek a harcoló hőseinket segítik. A Dragon Strike is ilyen, ezzel a varázsló képes maga körül mindenkit lángba borítani adott távolságon belül.

korábban is többször hangoztattunk, hogy tudniillik a *King Arthur* a piac mai kínálatát tekintve szokatlanul összetett, több műfaj jellemzőit ötvöző játék.

### KALANDRA FEL!

Őszintén szólva, mielőtt a végleges verziót elkezdtem tesztelni, nem gondoltam volna, hogy ennyire jót tesznek a játék hangulatának a sztorielemegek. Volt egy prekoncepcióm, hogy mivel az emberek többsége mégsem azért játszik stratégiai játékokat, hogy szöveges kalandokat olvasgasson, ezért ez a különös megoldás a visszajára fordulhat. A gyakorlatban a dolog úgy működik, hogy a térképen bizonyos időközönként megjelennek pergamenre emlékeztető tekercsek, amelyek mindegyike egy ilyen, szöveges küldetést rejt. Ezekhez konkrétan oda kell állítanunk egy sereggel, majd kiválasztani annak éléről azt a hőst, akivel a kalandot végre kívánjuk hajtani (aminek oka, hogy lovagjaink még az ilyen misziókra való rátermettségükben is különböznek egymástól).

Ezen feladatok megoldása a jó öreg feleltválasztós módszerrel történik (néhány grafikai illusztrációval kísérve), és kimeneteliük a döntéseink függvényében, teljesen eltérően alakulhat. Előfordulhat, hogy varázstárgyakkal, pénzzel, élelemmel gazdagabban jövünk ki egy sztoriból, sőt akár komoly haderők is csatlakozhatnak hozzánk, máskor viszont egy kiadós csetepaté a dolog vége, vagy még annál is rosszabb. Most, hogy élesben játszhattam a játékkal, már úgy látom, hogy ezek az intermezzók teljesen alkalmasak a stratégiai játékokat oly gyakran fertőző egyhangúság feloldására; míg egy *Total War*ban a csaták közt semmi más nincs, csak a szürke és repetitív birodalommenedzselgetés, addig itt ezek az apró, de színes elemek nagy pluszt adnak a játékelménynek. Simán lehet például olyan is, hogy egy lázadók ellen vívott győztes csata után szól a tanácsadóink, hogy elnyertük a lakosság szimpátiáját, ezért aztán ifjások és lovasok sietnek a segítségünkre tartományunk más vidékeiről. De ha diplomá-

ciai küzdelmekben veszünk részt, sokszor annak is van valamilyen háttérstória, és ennek megfelelően eltérő jutalom is jár értük. Dorset és Dumnonia, a két rivális szomszéd háborúskodásába például úgy szólhatunk bele, hogy mindkét király érvelését „meghallgathatjuk” az ügyben, majd valamelyiknek segítünk a másik ellenében, máskor pedig az Artúr-mondakörhöz kapcsolódva kell meglelnünk a tó tündéréit. Hangulatos és érdekes. Összesen négy fejezet történéseit kell végigjátszanunk, és mindegyikben elágaznak a szálak, tehát a dolgok alakulása attól függ, hogy milyen konfliktushelyzetben hogyan döntünk. Emellett persze az egyes szituációkban hozott döntés a saját jellemünket, ezzel pedig kerekasztalunk lovagjainak lojalitását, és számos egyéb paramétert befolyásol. Sőt, fenti példánkban, ha Mark királynak segítünk, rögtön az ütközet után be is áll a seregünkbe, így máris szert teszünk egy újabb társra, aki nagyon szeret minket, ha jóságosak vagyunk, de rögtön elküld minket a búsba, ha rosszak. Artúr

király jellemének mérésére emiatt tehát egy speciális műszer is rendelkezésünkre áll, amelyet úgy hívnak: morality chart. Koordinátarendszerre emlékeztet leginkább, aminek két tengelyén az óhitű/keresztény és a zsarnok/erkölcsös dichotómia alapján tájoló be bennünket. Bármilyen uralkodók is legyünk, ennek a diagramnak megfelelő új egységek és megtanulható képességek ütnek a markunkat. Így aztán szerintem érdemes következetesnek lennünk abban, hogy melyik irányba kívánunk elmozdulni, hiszen a legkeményebb cuccokat tapasztalatom szerint az egyes tengelyek széléhez közeledve kaphatjuk meg (például ha nagyon jók, vagy nagyon rohadékok leszünk). A keresztények egyik specialitása például a Sage, amely minden pogány egységet sebez, erkölcsös-óhitűként pedig irdatlan vilámcsapást tanulhatunk meg a játék végén. Összesen egyébként 20 olyan katonai egység van, amely csak ennek a műszernek a segítségével érhető el, hovatartozásunktól függően.

## CHECKPOINT

Egy kérdéses adalék



**A JÁTÉKON** nehéz fogást találni, de ha már muszáj, akkor én a csatáterem található Victory Location-öket hoznám fel. Szubjektív, de érzésem szerint kissé feleslegesen bonyolítják a csatát, ahol emiatt nem tudunk a hadvezetési stratégiára, az ellenség elpusztításának ideális taktikájára koncentrálni. Egy lovasság a csatában az ellenség bekerítésére való, nem pedig arra, hogy egy kilométerekre lévő, jelentéktelen zászlót foglaljunk el vele.



Ez már megint Tihany váze...



Erdei pajzsika bemutató



Kijött a szelem a palackból



Lovashorgász verseny páncélos deitton



GS tábor Tihanyban



Stanislaw Go Lem a híres híró

## A KING ARTHUR A PIAC MAI KÍNÁLATÁT TEKINTVE SZOKATLANUL ÖSSZETETT, TÖBB MŰFAJ JELLEMZŐIT ÖTVÖZŐ JÁTÉK

### ARTÚR ÉS A HAVEROK

A történet első fejezetében a küldetések gyakorlatilag végigvezetnek bennünket Britannia déli régióján, így kvázi értelmet adva hódításainknak. Mire eddig eljutunk, bele is jövünk a dolgokba, és lassan, de biztosan kezdjük átlátni a játékot, és egyre magabiztosabban megvívni – az egyébként egyre nagyobb és bonyolultabb – csatáinkat. Az ütközetek menetével kapcsolatban nincs mese, muszáj a *Total War* sorozatra asszociálnom, és ez nem kritika. Annál ugyan többnyire kevesebb harc lesz a pályán (harcmodorunktól függően általában 8-12 csapategységből álló sereget vezetünk, és az egyes különítmények létszáma is főleg 30 és 50 között alakul), de az ütközetek ettől nem lesznek egyszerűbbek, sőt! Az egyik dolog, ami a Creative Assembly klasszikusához képest alapvető különbség, az a győzelmi pontok megléte. Ezek a pályán elhelyezett stratégiai pontok, amelyek segítségével gyakorlatilag a katonai veszteségünk számától függetlenül, vagy inkább azt mondom, hogy a kiegyenlített katonai erőviszony-

ok ellenére is kiharcolható a győzelem. A másik különbség természetesen a varázslatok és egyéb speciális extra képességek hatása az ütközet végkimenetelére. Mivel egy seregben akár 4 hős is lehet egyidejűleg, és az ő speciális képzettségük meglehetősen sokrétűek, ezért aztán – főleg a játék második felétől – a hangsúly érzésem szerint a lovagjaink felkészültségére és összetételére helyeződik át. Itt már olyan mágiát tudnak előidézni, amely az ellenség sorait szörnyű villámcsapással, gyilkos fekete köddel, vagy akár az emberek feje felett megjelenő, minden éltől magába szippantó fekete lyukkal rítik. Néhány varázslat a közelharcban teszi szinte természetfeletten erőssé kapitányunkat, aki így egyetlen ütésével szinte komplett szakaszokat képes megsemmisíteni, megint más képességek pedig olyan stratégiai lépések megtételére alkalmasak, mint az íjzokat hatástalanító ködfelhő megidézése, vagy a teleportálás a térkép gyakorlatilag bármely pontjára. Ennek ismeretében nem csoda, ha idővel akár kizárólag hősökből, és az ő konkrét

csapatukból (tehát effektíve sereg nélküli haderőből) álló hadsereget is létrehozhatunk, amely már csupán a hősök erejével elpusztíthat elleneséges seregeket. Ezt a stratégiai eltolódást mutatja az is, hogy az *Arthurban* megtanulhatunk egy valagnyi olyan tulajdonságot is, amelyek kizárólag az ellenséges hősök gyengítésére vagy ártalmatlanítására szolgálnak (hogy aztán börtönbe vessük, majd jól megkínózzuk őket váltásdíj reményében). A tapasztalat az, hogy a *King Arthur* többféle taktikával is

# BEMUTATÓ KING ARTHUR



végig lehet játszani, de az biztos, hogy a gépi ellenfelünk igen erős, okosan összeválogatott és összetett seregekkel áll majd ki a csatákban.

## LOVAS PARÁDÉ

Ódzkodom attól, hogy túlságosan merész kijelentéseket tegyek az alkotásra, hiszen az még kérdéses, hogy a néhol ki-mondottan bátor és újító játéktechnikai elemek mennyire nyerik majd el a nagyközönség tetszését, de van egy része a *King Arthurnak*, ami megkérdőjelezhetetlenül világszínvonalú, ez pedig a grafika. Megkockáztatom, hogy valós idejű stratégiai játékban egyetlen katona soha nem volt még annyira kidolgozva, mint itt. Többnyire a hasonló játékokban az íjász és a könnyűgyalogos az, akit a leg-

jobbán elnagynolnak a fejlesztők: a csillogó páncélú lovagokkal heteket elszőszölnek a textúrafelelősök, a többi egységnek meg a kaja utáni tízperces ejtőzés jut. Nos, itt még utóbbiak is annyira szépek lettek, hogy az ember csata előtt reflexszerűen rájuk közelít és vidáman megforgatja a kamerát a seregei fölött, gyönyörködés céljából. Parádés anyagtextúrák, jól eltalált shaderek, szép modellek. Némi-lyik akár egy külső nézetes RPG-be is simán elmenne. Itt egyébként jót tesz az egységek sokszínűsége is. A játék során alkalmunk lesz óriásoktól kezdve a kelta tündéreken, azaz a sidhe-ken át hatalmas páncélú, szépen megrajzolt emberi csapatokkal, sőt még akár szellemcsapatokkal is csatározni. A kézitusák animálása is nagyszerű, bár a nagy forgatagban alig-

ha lesz időnk ezt megfigyelni. A környezet szép, és mindenképpen kiemelném az épületeket, amik néhol igen pompázatosra sikeredtek.

Egy dolgot nem értettem csupán, hogy az egységeink felett látványosan lobbogó zászlókat miért nem lehet teljesen ki-kapcsolni. Praktikusnak nyilván praktikus, de a hangulat kedvéért azért én kipróbáltam volna, hogy milyen, amikor a tájban és a seregemben ezek nélkül az ikon-szerű objektumok nélkül gyönyörköd-hetek. Az mondjuk jó pont, hogy közelre zoomolva átlátszók lesznek, majd eltűn-nek, és gyorsan hozzáteszem, hogy a csa-tában használt indikátorok és ikonok szin-tele mindegyike ki-be kapcsolható a kénye-lem kedvéért.

## NAGYPOLITIKA

A birodalmunk menedzselésében egy egyszerűbb mechanizmust követ a *King Arthur*. Eszerint a megszerzett tartomá-nyok élére lovagokat nevezhetünk ki, akik

## STRATÉGIAI JÁTÉKBAN EGYÉTTEN KATONA SOHA NEM VOLT MÉG ANNYIRA KIDOLGOZVA, MINT ITT



Szelet Elek a tihanyi hentes



Ez nem Tihany, hanem Ózd (a nagy varázslód)

## HŐSÖK

Kardok és varázshotok



**AZ EGYIDEJŰLEG** a kerekasztalunknak csupán 12 hős lehet tagja, de őket megfontoltan kell kiválasztanunk, hiszen nem mindegyik bír azonos képességekkel. Alapértékeik mellett kasztjuk is különbözik, márpedig ez határozza meg, hogy milyen class skilleket tanulhatunk velük. 3 kaszt létezik: a Warlord a hadvezetés mestere, többnyire nagyobb területen belül tápolja a baráti seregeket, a Sage-ek a legtanultabb varázshasználók, ők sajátíthatják el a legpusztítóbb távolraható mágiát, és ők képesek a legbrutálisabb sebzéseket is bevinni az ellenségnek, a Champion pedig a közelharcban a legjobb, betelepörtálva az ellenség sorai mögé magasabb szinten akár egymaga is megbírkózik egy kisebb seregnyi támadóval. Az ideális seregben tehát a kellő számú katona mellett a hősök megfelelő kombinációja is szükséges.



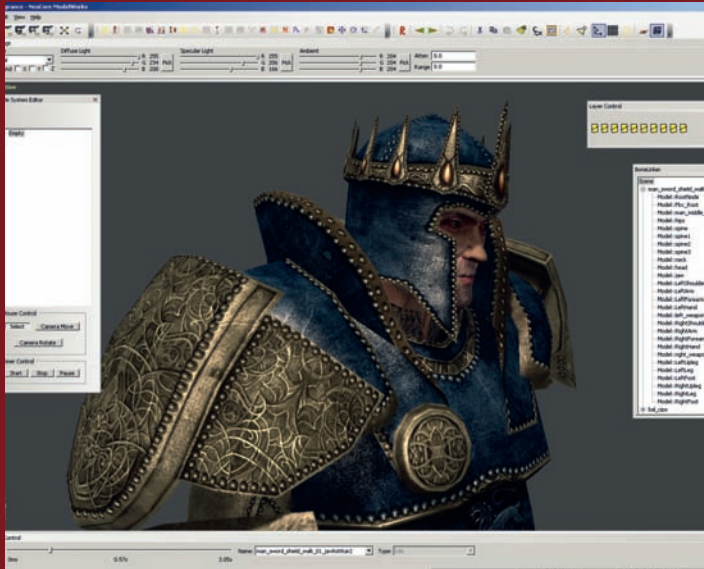
Az apátság elődje a híres tihanyi anyátság



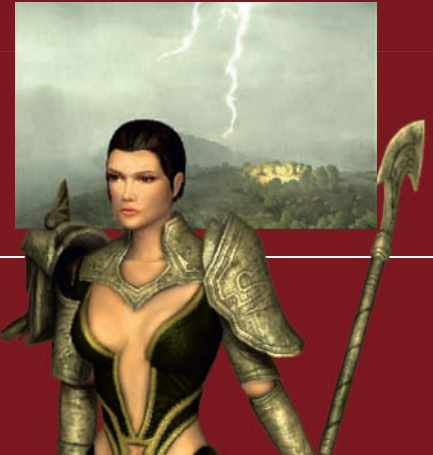
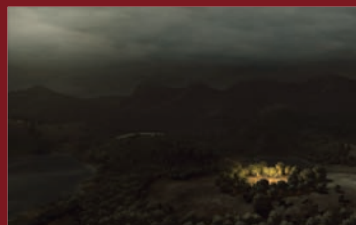
# TECHNIKA SZÉPSÉGEI

## Egy mondatos kis akárm

**A KING ARTHUR** egy éveken át fejlesztett, teljesen saját motorral dolgozik, mely minden elemében a félig valós idejű, félig körökre osztott játék teljeskörű kiszolgálására lett optimalizálva. Így lehetséges, hogy nem csak a tájak lettek nagyon szépek, de a hardvernek a katonák



példátlannul részletes kidolgozására is marad erőforrása. A fejlesztőknek állítólag még egy gyenge laptopon is sikerült elindítaniuk, amin, bár a grafika minimumra csökkentésével, de teljesen játszhatóan futott.



tudásuknak megfelelően igazgatják az adott régiót, a birodalmi szintű törvénykezelésre pedig az erődítményekben van mód. Itt hozhatjuk tehát meg a döntéseket az országállással kapcsolatos nagypolitikai kérdésekben, illetve mód adódik számos fejlesztés végrehajtására is. Szintén ezekben a birodalmi központokban van lehetőségünk nagyon hasznos kerületek felépítésére, de megfontoltan kell döntenünk arról, hogy melyekre specializálódunk, lévén erre is csak korlátozott hely áll rendelkezésre a városon belül. Mozogni vagy harcolni egyébként a téli évszakban nem lehet, de ekkor örülhetünk az éves bevételünknek, valamint az esztendő korábbi részében megszerzett tapasztalati pontjainknak is, hiszen ilyenkor léphetünk szintet mind a hadseregeinkkel, mind pedig lovagjainkkal. Itt nyílik alkalom tehát arra, hogy jól átgondolva újabb varázslatokat és képességeket válasszunk (vagy növeljük a már meglévő erejét), sőt, egy-egy pontot minden szinten szétoszthatunk még az öt főtulajdonság között is (harctudás, hadvezetés, kormányzás, ésatöbbi). Bizonyos opcionális kalandok is a nagypolitika részének tekinthetők, hiszen egyes esetekben a válságkezelés is ezen az úton-módon történik (tehát amolyan szöveges feladatként), valamint a hősök mellé rendelhető királykisasszonyokat is questekből fogjuk megszerezni. Ők egyrészt a traitek miatt, másrészt pedig a kiszemelt lovag lojalitása miatt fontosak – azért az sokat jelent, ha a tanúnk egy király, ugye. Érdemes a térképen megpillantott minden egyes kis tekercsre rámenni, hiszen első végigjárt-

szásra – a fejlesztők szerint – a tartalmak jelentős részével a játékos még csak nem is találkozik, a több száz órányi befektetett játékidő ellenére. Gondoljunk csak bele: kizárt, hogy minden varázslatot, minden sztorielemet vagy minden egységet egyáltalán lássunk harc közben, pedig Britannia vidékei első ránézésre nem is tűnnek olyan nagyinak. A magam részéről egyébként a *King Arthur* egyensúlyozását jónak találtam, az elején még viszonylag könnyű dolgunk van, aztán a játék közepe felé már igencsak össze kell szednünk magunkat még normál fokozaton is. Nem véletlen, hogy a 4 nehézségi szint közül a „very hard” opció az első játék alkalmával nem is elérhető.

### VAN MESE

Muszáj még beszélnem a körítésről, hiszen egy ilyen természetű játéknál az atmoszféra rendkívül fontos. Az átvezetőket tekintve ne számítsunk *Warcraft*-szintű 3D-animációkra, a festett grafikákkal illusztrált látvány a domináns, és ez szerintem nem is baj. A zene is teljesen ott van a színen, de köztük néhány kiemelkedő alkotás, bár nekem egynémely muzsika kicsit harsánynak tűnt, huzamos idő után kicsit zavaró lehet hallani. A fentebb említett pompás látvány esetén jogosan felmerülő kérdés még a gépigény problémája, amivel kapcsolatban annyit tudok elmondani, hogy minden vizuális opciót totálisan feltornázva az AMD 4850-es VGA-val és egy viszonylag erős procival néha lassulást észleltem ugyan, de egyrészt a beállítások jól skalázhatók, másrészt a minimum

gépigény (amit nyilván gyengébb látványra találtak ki) teljesen korrekt. Ide kapcsolódik, hogy a srácoknak a töltési időt is sikerült lefaragniuk, ami így még egy nagyobb csata előtt is simán elviselhető hosszúságúra fogyott, és ez azért is különösen nagy öröm, mert előzetesen ezt egy komoly rizikófaktornak láttam. A többjátékos módban számos választható pálya valamelyikén oszthatják egymást a játékosok, nagyjából a *Total Warban* látható csapatvásárlásos módszerrel. Bár ezt a *GameStar* exkluzív korai tesztlehetősége miatt nem volt módom kipróbálni, a csaták minőségéből ítélve ez is nagyon szórakoztató lesz. Meg azért ez a játék nem is a multiról szól, valljuk be.

### VERDICTUS ARTHURUS

Ha röviden akarnám összefoglalni a tapasztalataimat, azt kell mondanom, hogy a *King Arthur* a valaha volt legjobb magyar játék. Azért nem merem kijelenteni ezt ilyen egyértelműen, mert kishazánkban született már egy-két alkotás, amelyeknek a mai napig vannak szerelmesei, másrészt ez egy műfaját tekintve minden korábbi hazai kísérlettől (nyilván az ő saját *Crusaders*-süktől eltekintve) különbözik, tehát nyilván nehezen összehasonlítható. Az *Arthur*t nagyon jó játszani, nagyon lehet szeretni és nagyon rá lehet kattanni. Nemrég éppen egy játékforgalmazóval beszélgettem, aki azt sérelmezte, hogy a mai játékok néhány órányi szórakozást kínálnak csupán, bezzeg a régi szép időkben... Nos, ezek a régi szép idők térhetnek vissza most a *King Arthur*al. **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/king-arthur](http://gamestar.hu/jatek/king-arthur)

## GameStar

**DUNCAN**  
Minden idők legösszetettebb, legszórakoztatóbb magyar fejlesztésű játéka



### HARDVERIGÉNY:

6600 GT 256 MB RAM  
3500 MHZ AMD X2  
1 GB RAM

- + összetett játékmélet
- + gyönyörű grafika
- + jó varázslatok
- van néhány gyengébb zene
- a győzelmi pontok a csatában szerintem feleslegesek

# 92

Artúr király... király



# STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

ULTIMATE SITH EDITION

**KIADÓ** Aspyr **FEJLESZTŐ** LucasArts **RÖVIDEN** Használjuk az Erő sötét oldalát – egyszer talán mi lehetünk a birodalom új császára!

**A bejelentés után majd' két hét-  
tel már a kezünkben tarthatjuk a  
játékot** //Malachit

**K**ÖRÜLBELÜL EGY ÉVE jelent meg a *Star Wars Force Unleashed* x360-ra. A kiadó abban reménykedett – az előző részek sikerét tekintve –, hogy a Csillagok háborúja név elég nagy ahhoz, hogy szépen produkáljon egy kis pénzt. Valljuk be, jogosan, hiszen az előzőket tekintve, amint kiejti valaki a száján a Star Wars nevet, az egész világ túlkönülve várja, mi lesz a végeredmény. Bár a LucasArtsnak esze ágában sem volt megjelentetni a játékot más platformon, mégis kezünkben tarthatjuk a *Force Unleashed Ultimate Sith Edition*-t, ami csak PC-re jelent meg. Lássuk, mit is rejteget ez szép kis csomag számunkra. A játék maga egy third person kaszabolós fajta, megffűszerezve egy nagyon halvány RPG-elemmel. Vagyis emberünk szintet lép, és minden egyes szinttel kap egy pontot, amit elkölthet karaktere fejlesztésére. Fejleszthetőségünk három nagy csoportra van bontva. Force Powers – ezt talán nem kell nagyon magyaráznom, a használható Erőinket fejleszthetjük. Force Talents – a tulajdonságainkat erősíthetjük vele, mint pl. több életerő, gyorsabban töltődjön az Erő csikunk stb. Force Combos – ezzel használható kombó mozdulatokat vehetünk, ez a játék sava-borsa, hiszen ha a

játékban minél több kombót használva gyilkolászunk, annál több XP-t kapunk. Joggal merülhet fel a kérdés, mi-ben tér el az Xboxon megjelenő *Force Unleashed* a PC-s verziójú *Sith Edition*-től? Amit itt most egybegyűrtak, az nem más, mint az Xboxra is megjelent DLC-modulok. Vagyis az alapjáték-kon kívül még süttethetjük hasunkat a Tatooine-on, fagyaszthatjuk a t\*küinket a Hothon, valamint ellátogathatunk egy röpké gyilkolászás erejéig a Jedi Academyre is. Persze mindeközben zét kell kaszabolnunk 465 822 különböző életformát, kiirthatjuk majdhogynem az egész Skywalker familiát, pacsizhatunk az Emperorral, de haladjunk csak szépen sorban.

## KI VAGYOK ÉN?

Valójában egy Sith padawant irányítunk, akinek mestere nem más, mint maga a hatalmas Darth Vader nagyúr. Nem hagyományos padawanok vagyunk, hiszen semmi sem láthat napvilágot, amit teszünk. Ezért én inkább rogue Jedinek mondanám, a pályákon nem különböztetünk meg szerepatistát a birodalmiaktól, vagyis mindenkit le kell mérszárlnunk, akire Vader nagyúr rámutat, és úgy, hogy tanúk ne maradjanak. Ez a legjobb rész. Persze nem lehet mindezt



Agyonvillámollak, a villany-számlát meg én fizetem...



A játék a filmhez képest úgy a harmadik és a negyedik epizód közé tehető, a letölthető kiegészítők meg a negyedik és ötödik közé.

teljesen egyedül csinálnunk, ezért mindig velünk lesz hű robottársunk, Proxy, akinek különleges tulajdonsága az átváltozás. Legtöbbször Vader nagyúr alakját ölti magára, aki rajta keresztül üzen nekünk, mi lesz a következő célpontunk. Velünk van még a pilóta is, aki egy szöke csöcsi, hasznos társunk lesz, ő fog ellátni minket mindenféle információkkal, miközben rohangászunk fel s alá a pályákon.

## A JÁTÉK MENET

Most, hogy már ismerjük a kerettörténetet, meg kell említeni magát a játékot is. Konzolátiratról beszélünk, úgyhogy ne reménykedjünk semmi jóban. Az irá-

nyítás pocsék. Automatikus célpontki-választó rendszere van, ami azt jelenti, hogy ami közelebb van, arra áll rá a kurzor automatikusan. Ez szép és jó, de a billentyűzettel való irányítás mindezek ellen van. Szinte soha nem lehet kiválasztani azt, amire célzunk. Ez leginkább a boss harcoknál élesedik ki, ott lesz a legnagyobb szükségünk az állandó mozgolódásra. Van egy lehetőség a célpont befogására a Ctrl billentyűvel, de ez nem mindig jó ötlet. Főleg amikor a boss behívja segítségül a környező harcostársait... Minden pályának vannak albossai, valamint egy fő bossa. Ezeket addig kell püfölnünk különböző technikákkal, amíg életerejük annyira le-

csökken, hogy már nem tudnak védekezni. Ekkor a képernyő alján bevillan a kivégzési folyamat első gombja, amit ha gyorsan megnyomunk, a játékmenet átvált animációra. Akik igazán régi motorosok, mint jómagam, azok emlékeznek még az ősidőkből a *Dragon's Lair*-re, ami hasonló elven működött. Ott ugyanis a játék nem volt más, csak egy cinematic, ahol csak ültünk és élveztük a történetet, majd néha meg kellett mozdítanunk a joysticket egy adott irányba. Minderre persze volt körülbelül 0,5 másodpercünk, különben hősiünk meghalt és kezdtük az egész játékot előlről. Ez élvezetes volt úgy öt percig, majd miután századjára néztük végig ugyanazt az animációt, mert nem tudtunk továbbhaladni, idegesen vágtuk a sarokba a játékot. Az SE-ben is hasonló a szitu, talán annyi könnyebbséggel, hogyha elrontjuk az adott gombot, nem kell előlről lepüfölnünk az adott ellenfelet. Ez azért elég látványossá teszi a játékmenetet, ámde ez a pozitívum elég kevés, már csak azért is, mert egy adott albosznak ugyanaz az animációja. Egyszerűen uncsi végigcsinálni huszadjára, szerencsére, ha nem akarjuk, nem kell ragaszkodnunk a kivégzésükhöz, elég addig ütni őket, amíg el nem fogy az életerejük.

## AZ ERŐ MÉG MINDIG VELÜNK VAN

Egy Sith lovagot irányítunk, tehát az Erő sötét oldalát használhatjuk. Na, nem mintha ez olyan nagy baj lenne, higgyétek

el, élvezni fogjátok. Ne feledjék, titkos küldetéseket hajtunk végre, vagyis mindenki ránk fog támadni, aki a pályákon él és mozog. Pontosan ezért simán beleugorhatunk egy nagyobb, helyiek által vívott csepetébe, hiszen úgyis mindenkit ki kell irtanunk. Mindenki maga döntheti el, hogyan játssza ki karakterét, van, aki kívárja, amíg legyengítik egymást a felek és a maradékot lekasabolja, a bátrabbak beleugorhatnak a közepébe és mindenkit lecsapnak, akít érnek. Ezt elég látványosan is csinálhatjuk, hiszen a harc menete a kombók kihasználását jelenti. Azt azért megjegyzem, hogy aki meg bírja jegyezni az összes kombót, az előtt le a kalappal. Kívülálló szemében ez csak annyit jelent, hogy a játékos harc közben úgy püföli a billentyűzetet, mintha sok apró legyet szeretne lecsapni. Mindezek hátrányára a játék az Euphoria motort használja, ami nekem csak a *GTA 4*-ben jött be ideig egyedül, mert a SE-ben borzasztóan idegesítő, amikor valami robban mellettem, vagy belém ütnek egy nagyot, repülök vagy húsz méterrel horizontálisan, landolásnál felszántom a fél bolygót, és négyfelé törnek a végtagjaim. Ezek után hősiünk olyan lomhán kászálódik fel a földről, mint egy kisnyugdíjas a 7-es buszra, és természetesen ilyenkor veszítjük el az életereink nagy részét, mert közben úgy lónek ránk, mint állat. Ez az eset az Emperor elleni harcnál éleződik ki a legjobban, mert ha elkezdjük hozzánk vagdosni a környező dolgokat, akkor gyakorlatilag tuti végünk van, mivel amint felállnánk, azonnal kapjuk a nyakunkba a következő adagot addig, amíg meg nem halunk. Na, itt elhagyta néhány csúnya szó az ajkamat. Néha, ha esés közben püföltem a Space-t, akkor sikerült még a levegőben talpra ugranom, és könnyedén a földre érkeztem, de nem találtam meg azt a ritmust, amivel ezt gördülékenyen használni tudtam volna. Viszont van ennek a pozitívuma is, hiszen a pályákon szinte minden mozdítható. Még az ellenfelek is. Ha egy harcba igazán belemelegszünk, azt vesszük észre, hogy minden robban, különböző tárgyakat vágunk ellenfeleink fejébe, de a legviccesebb az, ha megemelünk egy katonát, a közelében lévő másik katona belekapaszkodik szerencsétlen társába, majd így lehet őket jobbra-balra ráncigálni. Ez azért elég vicces. A történet előrehaladtával lassan kiderül, kik és miért ügködnek a háttérben, és arra is fény derül, hogy nem kis Erő birtokában vagyunk, amit a játék végén, ha a jó befejezést választjuk, külön meg is említ Vader nagyúr. Az egyik küldetésnél az a feladat, hogy egy Csillagrombolót, igen, jól látjátok, egy Csillagrombolót kell lerántanunk az égből az Erőnk segítségével. Még a hősiünk is visszakérdez: hogyan hozzam le az égből azt a Csillagrombolót? Hát használd az Erőt, a méret nem számít, te kis butus – érkezik a válasz a rádión. Na persze...

## BEGYAKOROLT KOMBÓK HASZNÁLATÁVAL PÖRGŐS JÁTÉK MENETET KAPUNK, DE MEGSEM KÖZELÍTI MEG AZ ELŐDEI HANGULATÁT

Ezt ide berakom, és készen lesz az überlézerkard



Hé, ezt a csávót nem vágta már valaki kettőbe?



Most fejlesztettem a lopakodósomat, talán nem vesz észre

## ÚJ PÁLYÁK, ÚJ KÜLDETÉSEK

Lássuk, miből élünk



### TATOOINE:

Nagyrészt homokk borított bolygó a galaxis Külső Peremén, az Arkanis szektorban. A galaxis középpontjától 43 000 fényév távolságra található.

A rendszer felfedezésekor, a Régi Köztársaság korában először úgy gondolták, hogy három nap van a rendszerben (a Tatooine-t is beleértve), ezért évtizedekig így szerepelt a térképeken. A későbbi közelebbi vizsgálat feltárta, hogy a fényes, kristályos, csillagok tévesztette meg a korábbi érzékelőket, amelyek a bolygóról visszavert fény erősségét mérték.

Dzsava- (jawa) legendák szerint a bolygó valamikor vízben gazdag volt, és óceánok voltak a felszínén.

**Főellenség:** Obi-Wan Kenobi, és a szelleme



### HOTH:

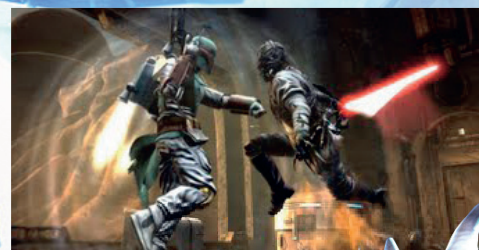
A Birodalom Külső Perem régiójában, a Coreelli Kereskedelmi Útvonal közelében található, a galaxis középpontjától 50 250 fényévnire. A Hoth rendszerhez tartozik.

Egyike a hat bolygónak a Hoth rendszerben. Ez az egyetlen, amelyiken élővilág is van.

A Korai Köztársaság felderítői szerint barátságatlan, fagyos világ, aktív meteoritevékenység jellemzi, ez a bolygó űrbeli környezetében a navigációt igen veszélyessé teszi.

Gyenge napja alig melegíti, ennek megfelelően a napi középhőmérséklet -32 °C, a külső hőmérséklet éjszaka akár -60 fokra is leesik. Rossz idő esetén jégviharok söpörnek végig rajta. Jó időnek számít, ha csak havazik.

**Főellenség:** Luke Skywalker



### JEDI TEMPLOM:

Ez a pálya akkor lesz aktív, ha a Jedi utat választjuk. Ez a játék közepén helyezkedik el, ahol főhősünk találkozott már egyszer apja szellemével.

**A BOSS-HARCOK A LEGIDEGESITŐBBEK**



### YODA BEÁJULNA

Ha mindezt látta volna Yoda mester, biztosan könny gyűlt volna a szemébe a gyönyörűségtől, és úgy seggbe rúgta volna azt a useless Luke-ot, hogy végigszántotta volna a fél lópvidéket, amiért ott szenvedett azzal a mocsárba ragadt X-szárnyúval. Itt merült fel bennem a kérdés, hogy az utolsó pályánál, amikor a Halálcsillagra kell menni, miért nem húzza magához azt a bolygót? Sokkal praktikusabb lenne.

A történet a játék végén fog kettéagazni, ha sikerült legyőznünk mesterünket. Ugyanis, mint tudjuk, a Sithkeknél így megy az előlépés, vagyis legyőzzük Vadert, majd dönthetünk, hogy leöljük-e őt, vagy az Emperorra támadunk. Itt dől el, hogy a jó oldalt választjuk-e, vagy maradunk a sötét oldalnál. Ha megöljük Vadert, akkor a sötét ol-

dalnál maradtunk, az Emperor lesz az új mesterünk, aki megbíz minket a maradék Jedik leszámlolásával. Itt kerülhet sor a már fent említett extra pályák megnyitására. Küzdhetünk Obi-Wan Kenobi ellen, majd Luke Skywalker ellen is, járhatunk Jabba palotájában is, valamint Boba Fettel is összeakaszthatjuk a bajszunkat. Bár a történet jó és izgalmas, ha begyakoroljuk a kombók használatát, pörgős játékmenetet kapunk, de mégsem közelíti meg az elődei hangulatát. A játékterek lineárisak, csak egy irányba mehetünk, ha nagyon unatkozunk, akkor megkereshetjük a pályákon eldugott kisebb fénylő kockákat, amelyek vagy plusz XP-t érnek, vagy olyan kristályokat nyerhetünk ki belőlük, amelyekkel fénykardunk erejét és színét pimphelhetjük. De akinek az örült mézszárlás alatt még ezek keresésére is

akad ideje meg kedve, az aztán az igazi legény a gáton.

### ÖSSZEGZÉS

Konzolátírat lévén felbontást csak a játék elején választhatunk, mindent úgy hagytak, ahogy az alapjátékban volt, vagyis a menüben nincs kurzor, valamint az xboxos kontrollert XY gombjait lecserélték a billentyűzet különböző gombjaira. Ez csak kezdeti felháborodást jelent, hiszen a játékmenetet ez nem zavarja, csak érezhető, hogy nem sokat dolgoztak az átportolásával. A grafika szép, a gép-igénye elég borsos, DirectX 10-et ne is keressünk, meg kell elégednünk a Havoc motor teljes kényelmével. Nem néz ki rosszul, a történet szórával elmegy, legalább megtudjuk, hogyan formálódott a lázadók szövetsége. Viszont ha meg akarjuk nézni mindkét befejezést, kénytelenek vagyunk végigjátszani még egyszer az egész játékot. A könnyítés talán csak annyi lehet, hogy a már felfejlesztett karakterünkkel kezdetjük el megint a játékot. Egyetlen pozitívuma, hogy körülbelül tizenöt másodperc alatt lehet uninstallálni a játékot. **GS**



Egy kicsit sokan vannak a nyomomban...



### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/star-wars-the-force-unleashed-ultimate-sith-edition](http://gamestar.hu/jatek/star-wars-the-force-unleashed-ultimate-sith-edition)

### GameStar

#### MALACHIT

Egyetlen pozitívuma az erő sötét oldalának használása. Többet vártam tőle.



#### HARDVERIGÉNY:

Intel Core 2 Duo 2,8 GHz / AMD Athlon X2 Dual-Core 5200+, 2 GB RAM, Radeon HD 4870 / Geforce 9800 GT VGA

- + Star Wars univerzum új köntösbén
- + az erő sötét oldala
- + érdekes sztori
- borzalmas irányítás
- idegesítő bossarcok
- nem közelíti meg az elődeit

# 74

Ha az irányítás nem lenne ennyire elbaltázva, egész jó lenne



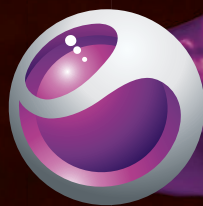
# A szórakozás szabadsága

Az új Sony Ericsson Aino™ nemcsak dizájnjal, hanem tudásával is hódít. Vidd magaddal kedvenc médiafájljaidat, melyeket az új Aino™ vezeték nélkül, Wi-Fi™-n keresztül automatikusan szinkronizál a PC-del a médiaállvány és a Media Home™ funkció segítségével, míg a MediaGo™ szoftver az optimalizálásban segít. A 3 színes érintőképernyővel és a 8,1 MP-es kamerával valóban részese lehetsz az eseményeknek! Ez a szórakozás szabadsága. Ez az új Aino™.

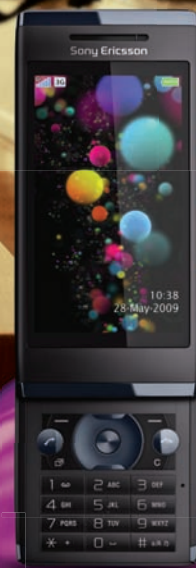


**PlayNow™**  
plus

Korlátlan zeneletöltés



Aino™



**Sony Ericsson**  
make.believe

[sonyericsson.com/hopperinvasion](http://sonyericsson.com/hopperinvasion)

A médiaállványt és a sztereó Bluetooth™ headsetet az alapsomag tartalmazza.

## Sony Ericsson Aino

# 9990 Ft

### MédiaMánia XL díjcsomaggal

Új előfizetéssel, az előfizetésre és a díjcsomagra vállalt 24 hónapos hűségnyilatkozattal. Mobil előleg befizetése szükséges lehet.

## Próbáld ki most a PlayNow™ plus szolgáltatást 14 napig díjmentesen!

Havi díj: 2400 Ft, a szolgáltatásra vállalt 12 hónapos hűségnyilatkozattal.

A PlayNow™ plus szolgáltatásra vonatkozó akció 2009. november 16-tól visszavonásig, meghatározott típusú készülékekkel és a szoftverfelhasználási feltételek elfogadásával érvényes. A készülékakció 2009. november 16-tól visszavonásig vagy a készlet erejéig érvényes. Az ajánlat igénybevételének további, teljes körű és részletes feltételei a T-Pontokban, partnerüzleteinkben és ügyfélszolgálatunkon érhetők el: 1430, 06-1/265-9210.

**T-Mobile**

A "make.believe" a Sony vállalat bejegyzett védjegye. Az Aino a Sony Ericsson Mobile Communications AB védjegye vagy bejegyzett védjegye.

# BORDERLANDS

KIADÓ 2K Games FEJLESZTŐ Gearbox Software RÖVIDEN A Brothers in Arms fejlesztőinek legújabb játéka, amely a Diablo által népszerűvé tett lootgyűjtögetést próbálja meg FPS-be oltani.

## Egy játék, amelyben több fegyver van, mint ellenfél

//Zarathos

**C**SILLIÓ-TRILLIÓ-GIGAMEG-AHIPERMILLIÓ FEGYVER, ezernyi ellenfél, deformálódott törpe mutánsok, robbanó fejek, repülő végtagok... ezeket a csodákat ígerte nekünk a Gearbox Software a *Borderlands*-ben. A csapatot eddig főleg *Half-Life* kiegészítőkről és a *Brothers in Arms* szériáról ismerhettük, de most úgy dönthettek, hogy ideje komolytalanabbra venni a figurát és előállni valamivel, amiben csak annyi a lényeg, hogy a golyóink eltakarják a napot (és árnyékban harcoljunk tovább). Ennek érdekében fogtak egy, a Mad Max filmek világára hasonlító posztapokaliptikus világot (technikailag ugyan nem az, mert a bolygó mindig is ilyen volt, apokaliptiszis sem kellett hozzá, de a hangulat eltéveszthetetlen), megtöltötték idióta karakterekkel és lepukkant autókban őrzöngő maszkos bűnözőkkel, majd a kezünkbe nyomtak egy fegyvert és közölték, hogy „menj, van még ott, ahonnan ez jött”.

### PANDORA SZELENCÉJE

A történet szerint a távoli jövőben az emberiség néhány bolygón ősi, idegen

eredetű technológiákat és csodafegyvereket fedezett fel, és az ismert univerzumot behálózó lelketlen nagyvállalatok körében éppen ezek feltárása a legnagyobb örület. Senki nem szeretne lemaradni a vonatról, így ha valahol felmerül a gyanúja annak, hogy az idegenek szomszédjának a kiskutyája egyszer meglátogatta a helyet, azonnal archeológus-kommandók érkeznek oda és bőszen ázni kezdenek. Így járt Pandora bolygója is: előzönlötték a tudósok, a kincskeresők és a kétes erkölcsű szerencsevadászok. Az ásátásoknak azonban hamarosan vége szakadt, mert véget ért a hét földi évig tartó pandorai tél és a bolygó finoman szólva is agresszív élővilága, magához térve a téli álomból, lelkesen nekilátott a táplálékszerzésnek. Az ásátásokat szponzoráló Atlas Corp. ekkor úgy döntött, hogy valójában nincs is itt semmi látnivaló és sietve visszavonult, csak néhány eltökélt tudóst, csőrő kereskedőt és tízmillió zakkant banditát hátrahagyva. Mi, játékosként, jó néhány évvel a leírt események csatlakozunk a történethez, amikor négy újonnan (azaz eléggé késve) érkezett szerencseva-

dász valamelyikének (a karakterekről a *dobozban* olvashattok bővebben) bőrébe bújva elkezdünk a futurisztikus technológiákat rejtő legendás Vault után nyomozni.

### KARAKTERES KARAKTEREK?

Sajnos a történet – az ígéretes felütés ellenére – nagyon butára sikerült és az utolsó fél órát leszámítva képtelen volt lekötni a figyelmemet akár egy percre is. Lényegében elejétől a végéig a Vaultot nyitó kulcs darabjait gyűjtögetjük, és ennek érdekében a) megölünk valakit/valamit, vagy b) összegyűjtünk valamiből X darabot. Motivációnk ezen kívül nincs, más lényeges dolog nem

történik, az első öt percben szembesülünk mindennel, amit a sztori nyújtani fog a következő 20-25 órában, és attól kezdve csak egy ürügy arra, hogy egyik helyről a másikra menjünk. A különböző NPC-k hasonlóan sekélyesek, pedig a Gearbox láthatóan vért izzadt, hogy valami egyéniséggel ruházza fel őket: mindannyian suttyók vagy örültek, tele vannak „vicces” beköpésekkel és sokan még saját bemutatkozó képernyőt is kapnak. A cél ugyan világos, de csúnyán eltévesztették: a viltyóság irritálóan erőltetett („Tyi, hinnye, öreg, meghótt a legjobb cimborám? Gyól van. Temessed má' e', én mék, megiszok a haverokká' egy sört a zemlékére”), a „vicces” be-



Bohócgunt tölts, TÖFF!

**i** Mikey Neumann, a játék kreatív igazgatója poénból megígérte Twitteren, hogy aki előrendeli a játékot, annak személyesen ad tápos fegyvereket multiban, és alaposan meglepődött, amikor több százan jelentkeztek az ajánlatra. Ennek ellenére betartotta a szavát.

## RAJZOLT APOKALIPSZIS

A grafika ilyen volt, ilyen lett

**AZ ELSŐ DOLOG,** ami szembetűnik a *Borderlands*-ben, és azonnal kiemeli az FPS-ek tömegéből, a sajátos látvány, amely a rajzfilmszerűség ellenére több, mint a már megszokott cel-shading (ugyanis a textúrák sokkal részletesebbek és továbbra is realiztikus fényhatásokat használnak) és eddig csak a legutóbbi *Prince of Persia*-ban találkozhattunk vele. A játék azonban nem volt mindig ilyen egyedi, a kezdetekben hagyományos, valóságos grafikával készült. A Gearbox jó érzékkel felismerte, hogy így túlságosan beleolvadna a tömegbe és átalakították a látványt. Az akció természetesen sikerrel járt: az új képek megérkezése után érzelhetően megugrott az érdeklődés a játék iránt.



szólások pedig vagy nem viccesek, vagy azok, de annyit fogjuk hallani őket, hogy még rémálmainkban is vissza fognak köszönni. Például minden egyes autó igénylésekor hallunk egy megjegyzést, amikor megközelítjük a „kölcsonzót” és hallunk egyet, amikor aktiváljuk... gyorsan kifognak a szövegek. Az is lehet, hogy csak egyszer halljuk őket, de a szinkronszínész annyira béna, hogy teljesen kiöli belőlük a humort (itt most konkrétan egy bizonyos tudósra és diktafonos feljegyzéseire gondolok).

### A GAZILLIÓ NEM IS EGY SZÁM

A történet tehát éppen csak funkcionál, de szerencsére nem is ezzel akarták eladni nekünk a játékot, hanem a „gazillió” különböző fegyverrel. Bár ez a

dicsékvés bűzlük a PR-tól (elég nyilvánvaló, hogy ha egy fegyver 100-at sebez, egy másik változata pedig 101-et, azt különbözőnek számolták), még így is FPS-ben eddig nem látott arzenál áll a rendelkezésünkre. Van 8 különböző fegyverkategória (shotgun, assault rifle stb.), 6-8 különböző gyártó (egyik fegyverei pontosabbak, másikat könnyebb újratölteni) és számos egyéb speciális tulajdonság, amelyek felbukkanhatnak egy-egy puskán. Ráadásul némelyik fegyver elemi sebést is végez: áramot vezet az ellenfelekbe, felgyújtja őket vagy sával marja le róluk a páncélt (és a húst). A változatosság annyira elképesztő, hogy félóránként kellett lecserélnem az addig verhetetlennek gondolt, csillogó-villogó puskámat, mert talál-

tam egyet, ami egyszerűen lemosta a színről. Persze a végjáték felé kezdenek beszűkülni a lehetőségeink, mert mindennek van felső határa, így egy idő után nehezebben kerülnek elélni jobb fegyverek, ráadásul érdeemes elköteleznünk magunkat egy adott típus mellett, mert a használatlaltal növekszik a hozzáértésünk és ez különböző bónuszokkal jár (plusz minden karakternek vannak képességei, amelyek egy adott kategóriát erősítenek). Ami azonban még a fegyverek mennyiségénél is sokkal fontosabb: az FPS-irányítás rendkívül feszes és összerakott, meglátszik a sokévtény tapasztalat a csapat háta mögött. A fegy-



**KEZÜNKBE NYOMTAK EGY FEGYVERT ÉS KÖZÖLTÉK, HOGY „MENJ, VAN MÉG OTT, AHONNAN ÉZ JÖTT”**

# BEMUTATÓ BORDERLANDS

verek visszajelzése (hang, visszarúgás, lerobbanó végtagok) csodálatos és semmi kívánnivalót nem hagy maga után.

## PUSZTA, AMEDDIG A SZEM ELLÁT

A *Borderlands* marketingjének másik sarkalatos pontja a könnyed szerepjáték-elemek megjelenése volt (el is keresztelték a műfaját büszkén RPS-

nek, azaz Role-Playing Shooternek). De amennyire látszik a tapasztalat az FPS-részekben, sajnos ugyanannyira látszik a hiánya a szerepjátékos oldalról. Összesen négy fő pont van, amelyben a játék más, mint egy hagyományos FPS: egyre jobb felszerelést gyűjtünk, szinteket lépünk, küldetéseket teljesítünk és egy hatalmas, nyílt világot járunk be. Ebből a négyből pedig sikerült kettőt teljesen

elszúrni. A felszerelés fejlesztése jól sikerült: a fegyverekről már korábban beszéltem, ezek mellett a gránátjainkat is tuningolhatjuk (a sebzés mellett különböző tulajdonságokkal is felszerelhetjük, pl. pattoghatnak), egyre jobb pajzsokat találhatunk, és minden karakternek vannak speciális „class mod”-jai, amelyek az egyes képességeiket növelik néhány ponttal. A rendszer elég összetett

ahhoz, hogy változatosságot nyújtson, de nem annyira, hogy pár másodpercnél több időt töltsünk el az új cuccok rendezgetésével.

A szintlépéssel sincsenek gondok (legalábbis játékos oldalról, az ellenfelekről majd a következő bekezdésben beszélünk): az egyes képességek pont megfelelően erősek, megéri beléjük pontokat ölni, érezhető lesz a hatásuk.

## A NÉGY SZERENCSEVADÁSZ

A téglá, a lány és a többiek

### LILITH

**A CSAPAT** egyetlen női tagja a titokzatos szírénekhez tartozik, akik képesek átlépni egy párhuzamos dimenzióba, hogy az egyszerű emberek számára láthatatlanul közlekedjenek. A hölgynek nincs különösebben kedvelt fegyvercsoportja, a lényeg, hogy valamilyen elemi sebést okozzon, és ő boldogan veszi kézbe. Képességei természetesen a fegyverek elemi sebését erősítik, valamint képes az ellenfelek összezavarására is.

**Különleges képessége** a phasewalk, amellyel átlép egy párhuzamos dimenzióba, elrejtőzve a többiek szeme elől, ráadásul fel is gyorsul. A megfelelő fejlesztésekkel az át- és visszalépéssel a körülöttünk lévő ellenfeleket is alaposan leamortizálhatjuk, így támadásként is remekül használható.

### MORDECAI

**A FESZES BŐRRUHÁVAL** divatot diktáló mesterlövész nevéhez méltóan a távcsöves puskákat részesíti előnyben, de ha sarokba szorítják, revolverral is képes alaposan meggritkítani az ellenfeleket. Fegyveres képességei megnövelik a pontosságát, képessé teszik a lövedékeit a pajzsok megkerülésére, feltöltik az életerejét, valamint – mint a többieknél is – különböző ideiglenes bónuszokkal jutalmazza, ha megöl egy ellenfelet (mint például nagyobb sebzés, gyorsabb újratöltés).

**Különleges képességével** egy idomított sólymot ereszt rá ellenfeleire, ami eleinte csak sebez rajtuk, de néhány fejlesztés után már az élénk hulló lootot (legyen az pénz vagy fegyver) is megnöveli.

### BRICK

**A VINNIE JONES** formájú lufira emlékeztető erőemberről már ránézésre is süt, hogy ő a tank a csapatban (és ha esetleg efelől kétségeink támadnak, az egyik képesség fája is erre a névre hallgat). Ennek megfelelően a közelharcot részesíti előnyben, számos képességgel arra gyűr, hogy a közelharc fegyverként használt ölomcsővel minél nagyobbat üssön. Ha esetleg mégis szeretnénk némi távolságot tartani, akkor rakétavetőt érdemes a kezébe nyomni, ez a másik preferált fegyvere.

**Különleges képessége** a berzerker mód, ilyenkor elrakja a fegyverét és a puszta öklével esik neki az ellenfeleknek, miközben torkaszakadtából üvölt. Ha rágyúrunk erre a képességre, akkor ilyenkor kisebb sebést is szenvedünk és még pénzt is kereshetünk.

### ROLAND

**A ZSOLDOS** a kis csapat de facto vezére, aki valószínűleg a Pandorán állomásozó félkatonai Crimson Lance tagja lehetett egykor (legalábbis az intróban számos utalás van erre). Különleges képessége, hogy egy gépgyűjt helyez el maga előtt, amely besegít az ellenfelek ritkításában és fedezéket nyújt a szövetségeseknek, de megfelelő fejlesztésekkel akár gyógyítási és töltényeket regenerálni is képes.

**Kedvelt fegyvere** a shotgun vagy a combat rifle, számos képessége is erősíti ezeket, kooperatív játékban pedig valószínűleg rá fog hárulni az orvos szerepe, mert több módon is gyógyíthatja és erősítheti csapattársait.



**A játékhoz már készül az első letölthető tartalom, amely a manapság egyre jobban nekilendülő zombitrendre felülve élőholtakkal ereszt össze minket. A DLC **The Zombie Island of Dr. Ned** névre hallgat.**



Annál nagyobb problémák vannak a küldetésekkel és a nyitott világgal, ugyanis a játék veleje egy MMO-kat is megsegyenítő darálás, minden egyes küldetés a „gyűjts össze X darab ezt”, „ölj meg Y darab azt” párosból kerül ki, és ismétlődik addig, amíg rosszul nem leszünk tőlük, és még annál is tovább. Ráadásul az ellenfél típusok is elég hamar kimerülnek és a játék 90 százalékában ugyanazt a néhány rosszarú banditát és rovat/kutyát írtjuk, csak a szintjük változik. És ez a másik gond, ugyanis a szintkülönbséget nagyon szigorúan veszi a játék, és két-három szinttel alacsonyabb ellenfelek sem kihívást nem jelentenek (a fegyvereik alig karcolnak meg és egy-két lövéstől elhullanak), sem tapasztalati pontot nem adnak (amikor 50 000 XP hiányzik a következő szint-

hez, nem sokat használ egy 10 XP-t érő útonálló lemészárlása). Ráadásul kénytelenek vagyunk átvágni rajtuk, mert egy-egy helyen nagyon sokszor meg fogunk fordulni, az ellenfelek pedig újratekernek és ugyanolyan lelkesen nekünk esnek, mint korábban (akik játszottak a *Far Cry 2*-vel, azok pontosan tudják, hogy ez mennyire idegesítő tud lenni, ha csak A pontból B-be szeretnénk eljutni minél gyorsabban).

A nyitott világ pedig igaz, hogy hatalmas, de minden helyszín szinte teljesen ugyanolyan: szürke sziklák egymás hátán, és ugyanazok az ellenfelek mindenhol (a Gearbox jól látta, hogy ezzel kezdeni kell valamit és egyértelmű, hogy ezért változtattak a grafikán, de erről is olvashattok egy *dobozban*). Ha láttuk az első és az utolsó térképet, akkor láttunk



# BEMUTATÓ BORDERLANDS

mindent, amit a játék nyújtani tud, az az a középső 20 óra nem más, mint önismétlő darálás.

„De hát, Zara, mégis mennyiben más ez, mint bármelyik másik FPS, ahol szintén ugyanolyan ellenfelek hordáit megszároljuk a kezdettől a végig?” – jöhetne a kérdés, csak hogy egy hagyományos (jól elkészített) FPS számos más dologgal ellensúlyozza ezt a hiányosságot. Például egy magával ragadó történettel (amelyről már korábban kifejtettem, hogy itt hiányzik), kiváló pályatervezéssel (amely itt egyáltalán nem létezik: van egy térkép, amely egyformán szürke és üres, benne ellenfelek... hajrá gyakni) vagy feszes tempóval (amely itt megoldhatatlan, hiszen nem lineáris a játék, így rajtunk áll, hogy milyen tempóban haladunk).

## TÖBB FEGYVER TÖBBET LŐ

Fontos része a játéknak a kooperatív mód, amelyet interneten át (ehhez szükségünk lesz egy Gamespy felhasználói fiókra) vagy LAN-on is játszhatunk, egyszerre legfeljebb négyen. Miután Rolandot, a zsoldost elvittem

26-27. szintig egyjátékos módban, belesaptam a coopba is egy új karakterrel (Brick-vel), de addigra már annyira elegendő volt Pandora világából, hogy képtelen voltam igazán élvezni ugyanazt a darálást, amit addig is végeztem, csak ezúttal többedmagammal. Ezért pár óra után feladtam a harcot, visszatérve az első karakteremhez, hogy letudjam vele az egyjátékos módot (mellesleg olyan rosszul megírt vége van a történetnek, hogy még a *Fallout 3*-at is alulmúlja, pedig ezért a dicsőségért meg kell küzdeni). Mindenesetre egy égető hiányosság már így is nyilvánvalóvá vált: az ellenfelek által elejtett fegyvereket az vízsi, aki a leggyorsabban odaér hozzájuk, semmilyen rendszer nem működik, ami igazságos elosztást tenne lehetővé, szóval online játékokban csak óvatosan (LAN-on persze ez nem jelent gondot, legrosszabb esetben átsetálunk a szomszéd szobába és orrba vágjuk a haverunkat, amiért megint ellopott valamit előlünk). A fejlesztők szerint ennek kiküszöbölésére szolgál a párbajrendszer (ha megütjük közel-

Csitulj te Morzsa, te!



harcban egy társunkat és ő visszaüt, akkor párbajozni kezdünk), de sajnos ez kiegyensúlyozatlan, hiszen példá-

ul egy csapatgyógyításra kihegyezett zsoldossal nem sok esélyünk van egy közelharcot tápoló berzerkerrel szemben, az esetleges szintkülönbségekről nem is beszélve.

Összességében a játékban nagyon sok potenciál van és nagyon sok dolgot remekül valósít meg, de sajnos a pozitívumokat maga alá temeti az élettelen világ és a szörnyű monotonitás, amitől a játék átkerül az „egyszer végig lehet játszani” kategóriába. Ha a Gearbox tanul a hibáiból és itt-ott alakít a formulán (nem sok hiányzott, hogy *Diablo*-méretű függőséget váltson ki), a folytatás akár Év Játéka esélyes is lehet, de most nem sikerült teljesen beváltani az elvárásokat. **GS**

Tibor már reggel érezte, hogy nem kéne kikelni az ágyból



## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

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

## GameStar

### ZARATHOS

Egy elsőrangú FPS elveszett egy monoton RPC-ben.



### HARDVERICÉNY:

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

- + rengeteg fegyver
- + kiváló irányítás
- + szép grafika
- monoton
- üres
- meglehetősen buta ellenfelek

# 83

Ennél több lehetőség volt a témában

# KÜLDJ SMS-T ÉS NYERJ!

EBBEN A HÓNAPBAN KISORSOLUNK **EGY GIGABYTE GV-N26SO-896I GRAFIKUS KÁRTYÁT,**  
**A MELYEHEZ AZ OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING TELJES JÁTÉKOT ADJUK AJÁNDÉKBAI**

**GameStar**

## KÉRDÉS:

Hány százalékkal gyorsabb a Gigabyte GV-N26SO-896I a referencia modellnek számító GeForce GTX 260-as kártyáknál?

GS A: 10

GS B: 25

GS C: 30

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 november 19. és december 15. között várjuk**

(Az SMS díja 250 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózatról 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.



Gigabyte GV-N26SO-896I Jellemzők:

- NVIDIA GeForce GTX 260 grafikus vezérlő
- 680 MHz-es magórajel
- 216 darab stream processzor, 1466 MHz-es órajel
- 896 MB GDDR3 memória, 2500 MHz-es órajel
- 448 bites memóriabusz
- PCI Express #16 2.0-s csatlófelület
- D-Sub, DVI-I és natív HDMI kimenetek
- DirectX 10, NVIDIA PhysX, CUDA, SLI technológiák támogatása
- 25 %-kal magasabb teljesítmény, válogatott grafikus lapka
- Ultra Durable VGA gyártástechnológia
- GPU Gauntlet technológia - Kizárólag kézzel válogatott GPU lapkákkal készül

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

**GIGABYTE™**

**CDPROJEKT**



**Elérhetőségeink:**

[info@holdfenyteam.hu](mailto:info@holdfenyteam.hu)

1075 Budapest  
Wesselényi u. 12.  
Tel.: 06-1-343-0730  
8000 Székesfehérvár  
Budai út 19.  
Tel.: 06-22-329-793

**HOLDFÉNY TEAM**

[WWW.HOLDFENYTEAM.HU](http://WWW.HOLDFENYTEAM.HU)

A kép csak illusztráció!  
Aktuális készletünkről kérjük weblapunkon, vagy telefonon tájékozódjon!

# SAW

**KIADÓ** Konami **FEJLESZTŐ** Zombie Studios **RÖVIDEN** A népszerű filmes franchise-ra támaszkodó külső nézetes horror akcióval, agyafúrt csapdákkal és rengeteg vérrrel.

**Élsz vagy meghalsz, te döntesz!** //Chavalier

**A MILYEN SIMA és akadálymentes volt a Fűrész filmek diadalmenete, olyan göröngyös a belőlük készített SAW videójáték születése.** Kiadója mindvégig a csőd szélén táncolt, s csak az utolsó pillanatban karolta fel a projektet a Konami. Hogy eme cselekedetre a játék minősége, vagy inkább a filmek vitathatatlan népszerűsége sarkallta-e a japánokat, kiderül, ha velem tartotok az elkövetkező néhány oldalon.

### HELLO, DETECTIVE TAPP!

A SAW kezdő képsorai kisebb meglepetést okoztak, ugyanis a széria mindegyik epizódját betéve ismerve mindenre számítottam, csak arra nem, hogy a játékost

Danny Glover, azaz David Tapp nyomozó bőrébe bújtatják a film alkotói, James Wan és Leigh Whannell, akik a Zombie Studios srácainak segítségével siettek. Nekik köszönhetjük a Fűrész kánonba tökéletesen illeszkedő, részben írásos üzenetekből és magnófelvételekből kibontakozó történetet, valamint a sosem látott új csapdákat és kínzóeszközöket is. Aki látta már az első részt, annak bizonyára nem jelent újdonságot, hogy Tapp a történet vége felé mellkasi sérülést szenved egy pisztolygolyónak köszönhetően. Nos, John Kramer, vagyis Jigsaw barátunk úgy döntött, nem hagyja elvérezni. Orvosi segítséget kerített, ám hősiességét mindvégig elkábitva tartotta, s csak akkor engedte magához térni, ami-

Minden sarkon van egy tévé. Kiárusítás van?





**i** A Konami feltett szándéka, hogy a *Silent Hill* széria mellett a *SAW* filmekre támaszkodó játékokkal fedje le a horrorjátékok piacát. Csak remélhetjük, hogy nem évi rendszerességgel érkeznek az újabb részek, mert akkor ugrott a minőségbeli javulás reménye.

kor már kellően megerősödött ahhoz, hogy végigcsinálja a számára kigondolt játékokat.

A kezdő képsorokon Billy, a bábu a rettegett sorozatgyilkost alakító Tobin Bell hangján (az érintett színészek közül csak ő vállalta a játékbeli szereplést) szól hozzánk, ismerteti a feladatot, majd kezdetét veszi a játszma.

## I WANT TO PLAY A GAME

Első lépésként a Tapp fejére szerelt fordított medvecsapdát kell levinnünk, mielőtt még lejárna az idő, ellenkező esetben premier plánban nézhetjük végig, miként tépi szét a nyomozó állkapcsát, és gyakorlatilag az egész fejét a halálos szerkezet. A hatástalanítás viszonylag egyszerű, amikor felvillan valamilyen szám, akkor a hozzávaló billentyűt kell lenyomnunk. Ha ezzel végeztünk, akkor már csak az illemhelyről kell kijutnunk, ami kísértetiesen emlékeztet az első film klausztrófó helyszíné-

re. A tükör segítségünkre lesz, ahogy a későbbiekben is, valamint arra is érdemes figyelni, hogy egyes üzenetek csak a sötétben láthatóvá válnak nyerne majd értelmet. A lakat kódját megfejtve, az egeret használva kell kitekernünk a megfelelő számsort, s máris szabaddá válik a Whitehurst Elmeógyógyintézet gyomrába vezető út. A nyomasztóan szűk és sötét, kezdetben még kihaltak tűnő folyosókon a fényforrásként szolgáló öngyújtó világítja meg az utat. Javaslom, nézzetek mindig a lábatok elé, ha nem akartok mezítláb végigrappolni az itt-ott nagyobb foltokban szétszórt üvegszilánkokon. Ha mégis erre kerülne sor, akkor nemcsak véres lábnyomokat hagyunk magunk mögött, miközben Tapp nyomozó sziszegését és feljajdulását hallgatjuk, hanem életerőnkből is veszítünk. Bevallom, nem igazán értem, hogy hősünk miért nem próbálja fel a nála kevésbé szerencsés áldozatok valamelyikének lábbelijét. Még jó, hogy adó-

diik lehetőség a sérülések gyógyítására egy-egy injekció formájában, amelyekből összesen négyet hordhatunk magunkkal. Miután viszonylag sűrűn találkoznak eme gyógyászati eszközzel, általában nem lesz hiányunk belőle. Még úgy sem, hogy gyakran kell szurkálnunk magunkat a más emberekkel történő kapcsolatfelvételt követően. Bizony, Tapp hadnagy nem egyedül rója az enyészet kegyeire bízott intézet folyosóit. Jigsaw más embereket is szállított ide akaratak ellenére, akikre szintén komoly megpróbáltatások várnak. Nem elég, hogy mindannyian szorult helyzetben vannak, némelyikük robbanó nyakörvet, medvecsapdát, esetleg vasszűzet kénytelen extra teherként hordani, nyílt ellenségességre csapó morózus hangulatuk mögött ott bujkál az örült zseni kegyetlenül morbid javaslata: ha ki akarnak jutni, szedjék ki a kulcsot a nyomozó hasából. Ennek következményeként a velünk szembejövő emberek kilencvenkilenc százaléka el akar tenni láb alól. Kénytelenek leszünk tehát megvédeni magunkat, ennek érdekében pedig minden eszközt igénybe vehetünk, amit csak megszenged a játék. Partvisnyéllel, baseballütővel, vascsővel, szikével, próbababa letépett karjával, és még egy rakás egyéb eszközzel kísérhetjük meg jobb belátásra téríteni az életünkre törő polgárokat. Fegyvereink egy idő után elhasználódnak, így előfordulhat, hogy pusztán ököllel szerzünk majd érvényt a Whitehurst intézetben uralkodó farkas-törvényeknek. Sajnos a harc kiábrándítóan rossz, kifejezetten frusztráló, miután a billentyűkiosztást erősebben vészték kőbe, mint Hammurabi törvényeit. A [Shift] folyamatos nyomva tartá-

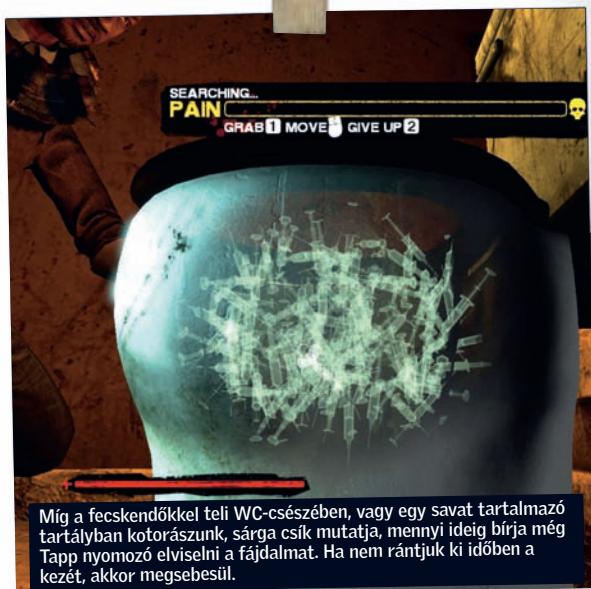
sa mellett helyezkedik hősünk küzdőállásba, a jobb egérgombbal védekezni, a ballal kicsiket üt, míg a hármás billentyű birizgálását követően hatalmasakat suhint. Lehet, hogy velem van a gond, de ez a rendszer sehogy sem akar kézre állni. Amennyiben rendelkeztek egy Xbox 360-kontrollerrel, akkor talán célszerűbb azzal próbát tenni, hiszen a vak is látja, hogy a PC a fejlesztés egyik stádiumában sem töltötte be az elsődleges célplatform szerepét.

## BUKTATÓK ÚTON-ÚTFÉLEN

Óriási szerencse, hogy a *SAW* nem próbál a *Condemned* széria örökébe lépni, ugyanis a fentebb ostromozott harcrendszer miatt azonnal elvérezne egy párba során. Ellenfeleink kicsinálására akad azonban ötletesebb és szórakoztatóbb módszer is. Lehet, hogy csak kevesen fogtok vele élni, de érdemes megjegyezni, hogy melyik átjáróban hatástalanítottuk legutóbb a bukószinórral párosított sörétes puska csapdáját, ugyanis az ártalmatlanítást követően Tapp zsebre teszi az összetevőket, amelyeket felhasználva később bármikor előeshítheti a rejtett gyilkosokat. Elég vicces tud lenni – persze a maga morbid módján –, amikor a nyomunkban lohol valaki, és kioldja az általunk újfent veszélyessé varázsolts szerkezetet. A másik kedvencem a víz és az áram kombinációja volt, ami-

hez egy félig kibevezett vezeték, egy működésképes biztosíték, valamint egy közeli kapcsolótábla és egy méretesebb víztócsa kell. Nyilván felesleges kifejtennem, hogy az áramütést követő vitustánc szó szerint haláli. A történet egyik

Még nem sejti, hogy kiírták a sztoriból



Míg a fecskendővel teli WC-csészében, vagy egy savat tartalmazó tartályban kotorászunk, sárga csík mutatja, mennyi ideig bírja még Tapp nyomozó elviselni a fájdalmat. Ha nem rántjuk ki időben a kezét, akkor megsebesül.



Egyike az egyszerűbb fejtörőknek. Egeres, billentyűzetes vezérlésnél a megfelelő számokat, kontroller esetén a különböző színű gombokat kell úgy lenyomnunk, hogy a két színes pötty találkozzon. Hiba esetén a már leállított elemek újra pörögni kezdenek.

...okane Engraver cuts prayer on head

## The Saw must go on



**2004 OKTÓBERÉBEN MUTATTÁK BE** a filmszínházak az alacsony költségvetéssel készített Saw filmet. A mindössze 1,2 millió dollárból forgatott Fűrész alkotóit, James Wan rendezőt, valamint az Adam szerepét is eljátszó Leigh Whannell forgatókönyvírót egy csapásra híressé és gazdaggá tette, ugyanis a befektetett pénz százszorosát hozta vissza. Pénz vezérelte világunkban a fenti események teljesen logikus következménye az, hogy addig fialtatják az aranytojást tojó tyúkot, amíg csak képesek adni. Eme botrányos képzavarral csak arra kívántam utalni, hogy azóta minden évben új rész érkezik a mozikba – épp a hatodiknál járunk –, ami pedig a piszkos anyagiakat illeti, a filmek elkészítése eddig 47 millió dollárt emésztett fel, ám azok cserébe közel 700 millió dollár forgalmat generáltak. Megszületett hát a most tizen-huszoneves generáció korszakos horrorja, amire látszólag hasonló sors vár, mint a feltámasztás előtt álló, vagy már ismételten megfilmesített Rémalom az Elm utcában, Halloween és Péntek 13 sorozatokra. Mark Burg producer egy interjúban fejtette ki, hogy amíg kellően élénk érdeklődést tapasztalnak a filmek iránt, addig garantáltan érkeznek az újabb és újabb epizódok. Az évek során lefektetett hagyományt követve 2010 és 2011 októberében is jegyet válthatunk másfél óra borzongásra, immáron 3D-ben is. Bár a hatodik résztől nem ájultak el a kritikusok, s a nézők sem rohamozzák oly lelkesen a mozikat, a film már a nyitó hétvégén profitot termelt. De mégis mitől sikeres a Fűrész, mi veszi rá emberek millióit arra, hogy végignézzék a kegyetlen macska-egér játékot, amelyben hibázni nem lehet? A változatos halálneveket bemutató képsorok naturalista mivolta azon elmélet hívei számára szolgáltat puskaport, akik úgy vélekednek, a filmek semmi másról nem szólnak, mint a céltalan erőszakról, egyre furfangosabb és kegyetlenebb csapdahelyzetekről. A néző a székebe szögezve, körmeit tövig rágva szurkol az aktuális szereplőnek, miközben saját magának se merné bevallani, hogy valójában arra kíváncsi, mit tesznek a törekeny emberi testtel Jigsaw örököi szerkezetei. Mint amikor a kisgyermek eltakarja szeméit egy ijesztő jelenetnél, ám ujjai közül kikukucskálva mindvégig nyomon követi a filmvásznon zajló eseményeket. Ennyi lenne az egész?

Nem olyan biztos az, hiszen a külön-külön is élvezhető epizódokat együtt nézve és értékelve hajlamos elgondolkodni rajta az egy-szeri mozilátogató, hogy a halálos kórtól gyötört John Kramer nem ok nélkül lett gyilkossá. Helyesebben szölvé nem is lett gyilkossá, hiszen soha egyetlen emberi életet fonalát sem metélte el saját kezűleg. Helyette zseniális előrelátással keveri meg a hatalmas, véget nem érő kirakósjáték darabkait. „Áldozatait” meghatározott szempontok alapján választja ki, akik mindannyian bűnösök az ő mércéje szerint, vagy valamilyen szenvedély rabjai. Tetteikhez és személyiségükhöz illő kényszerhelyzetbe kerülnek, ahol Jigsaw döntés elé állítja őket: meghalnak, vagy tovább élnek. Minden cselekedet következménnyel jár, ahogy a tétlenség is. Az életben maradásért hozott áldozat sokszor túl magas ár-nak bizonyul. A játék célja egy életre szóló lecke magáról az élet-ről, mind Jigsaw, mind az áldozatok számára. Hogy a két, homlokegyenest eltérő elmélet közül melyik a hely-álló, annak megítélését a tisztelt olvasóra bízom. Ha pusztán anyagi szempontokat veszünk figyelembe, teljesen mindegy, miért fáradnak el a nézők a moziba, vásárolnak jegyet a vetítésre, amíg elegen teszik ezt, s életben tartják a sorozatot.

**i** Az eredeti kiadó, a Brash Entertainment Thomas Tull filmproducer 150 millió dolláros befektetése ellenére alig egy év után, 2008 novemberében becsődült, így négy kerek hónapig lógott Damoklész kardjaként a SAW videojáték feje felett a végleges törlés fenyegető rémképe, mígnem felkarolta a Konami.



Egy ölelést?



Mi történik, ha meghú-  
zom azt a zsinórt?



Sanyinak hiába mondogatták, hogy  
egyszer még elhagyja a fejét

## A VELÜNK SZEMBEJÖVŐ EMBEREK KI- LENCVENKILENC SZÁZALÉKA EL AKAR TENNI MINKET LÁB ALÓL

pontján, nem sokkal az első fontos szereplő kiszabadtása után hősünket egy disznóárlarcot viselő figura elkábítja, majd a nyakára erősít egy robbanó nyakörvet. Ennek hátrányát akkor tapasztaljuk meg, amikor szembejön velünk az első olyan fickó, aki hasonló „ékszert” visel. A furfangos szerkezet valóban izgalmas pillanatokkal kecsegtet, hiszen amennyiben két ilyen ketyere bizonyos távolságnál közelebb kerül egymáshoz, mindkettő aktiválódik, s kezdetét veszi a versenyfutás, aminek a végén a vesztes elveszíti a fejét. A lényeg a következő: Tapp akkor növeli az esélyeit a túlélésre, ha tartja a távolságot, míg ellenlábasa akkor maradhat életben, ha folyamatosan a nyomozó közelében tartózkodik. Ilyen helyzetben nem érdemes leállni harcolni, mert a mi nyakörvünk robban fel előbb, tehát futni kell gyorsan és okosan. A legcélsezerűbb egy olyan helyiséget keresni, amelynek ajtaján retesz található. Ha bezárjuk, netán még el is barikádozzuk a bejáratot egy mozdítható bútordarabbal, akkor néhány másodpercig tartó dörömbölés után diszkrét durranás, majd sír csend lesz jutalmunk.

### TÖRD A FEJED

Jigsaw ténykedése folytán a Whitehurst intézetben egyetlen pillanatra sem érezhetjük magunkat biztonságban. Nem elég, hogy folyton a padlót vizslatjuk üvegszilánkok után kutatva, az ajtók kinyitásával is vigyáznunk kell. Ha nem nyílik azonnal, akkor jól figyeljük meg, hogy egytől négyig melyik szám villan fel az ellensúlyon, s azonnal tenyereljük rá, különben a túldoldal elrejtett sörétes lerobbantja a nyakáról Tapp nyomozó fejét. Ilyen, és ehhez hasonló, a filmekből már kölcsönvett helyzetekkel találkozhatunk. Az egyik alkalommal több holttest közül kell azt ki-

választanunk, amelyiknek a gyomra rejteti a továbbjutást biztosító kulcsot. A többi „hulla” valójában csak erős nyugtató hatására hever bénultan, mindenféle életjel nélkül. Arra is adódik majd nem egyszer lehetőség, hogy fecskendővel zsúfolásig telt WC-csészében, vagy savval teli tartályban kutassunk egy fontos tárgy után. Ilyenkor néhány másodpercig tudunk biztonságosan tevékenykedni, utána már Tapp súlyos sérüléseket szenved. A legtöbb fejtörő a csapdák és a történet szempontjából nagy jelentőséggel bíró szereplőket gyötörő eszközök hatástalanítását, valamint a záruk feltörését jelenti. Ez utóbbi nem túl bonyolult, ám sokszor igényel valamilyen segédeszközt, egy maréknyi fogaskereket vagy szöveget például.

### HIÁNYZÓ FOGASKERÉK

Sajnos a SAW nem különösebben szép játék. Igaz ugyan, hogy Unreal Engine 3 dörömböl alatta, de egy ismertebb grafikus motor önmagában nem jelent garanciát a minőségre. Nem nevezem rondának sem, inkább a célnak még éppen megfelelőnek. A Whitehurst intézet rosszul megvilágított folyosói és termei, a hullakamra, az egykori irodák, a könyvtár, a pince és a kazánház feleakkora változatosságot sem biztosít, mint a közelmúlt emlékezetes elmeegógyintézet a *Batman: Arkham Asylum*-ban. Viszont mindenképpen jót tesz a játék atmoszférájának, hogy hol egy öngyújtóval, hol elemlámpával, hol pedig egy fényképező vakujával kell némi fényt csempészniünk az áthatolhatatlan sötétségbe.

A fontosabb szereplők külsejére sok panasz nem lehet, azt leszámítva, hogy nem igazán hasonlítanak filmbeli önmagukra. Amanda még csak-csak kinéz valahogy, ellenben Tapp nyomozó fizimiskája még

akkor se lenne helytálló, ha Danny Glover történetesen vagy harminc évvel fiatalabb lenne.

Mindezen morgásaim még nem készítenék a korrektség elvét valló zszurnalisztát leptonozásra, a fizika teljes hiánya viszont igen. Jó, a fegyverek egy idő után eltörnek, sőt egyes pontokon át lehet szakítani a meggyengült válaszfalakat, de az már nem járja, hogy a legapróbb tereptárgyban is fennakadjunk, s egy ránézésre 85-90 kilós férfitest ne tudjon elmozdítani egy széket, vagy például egy súlyos drapériát. Nem vicc, még vascsővel is nekiestem egy alkalommal a karnisról mereven lógó függönynek, de ennyi erővel akár egy betonfalat is püffölhettem volna.

A hangok viszont maximálisan rendben vannak, amikor Jigsaw Billy bábja mögé rejtözve megszólal a tévén keresztül, akkor nincs az az ember, akinek ne futna végig hátán a hideg. A háttérben diszkrétén meghúzódó dallamok finoman adagolják a feszültséget, amikor pedig esemény van, akkor a filmekből jól ismert taktusok szólanak meg.

Összességében tehát nem lett rossz játék a SAW, de a már ismerttetett hiányosságokat és hibákat, az érthetetlen dizájneri döntéseket csak részben képes ellensúlyozni a feszültség, amikor ránk csukódik egy kamra ajtaja, s csak egy-két percünk marad a halálcsapda hatástalanítására. A filmsorozat játékos kedvű rajongóinak ajánlott igazán, hiszen választ kapunk néhány kérdésre az első Fűrész elvarratlan szálaival kapcsolatban. **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

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

## GameStar

### CHAVALIER

Kis odafigyeléssel sokkal jobb lehetett volna.



### HARDVERIGÉNY:

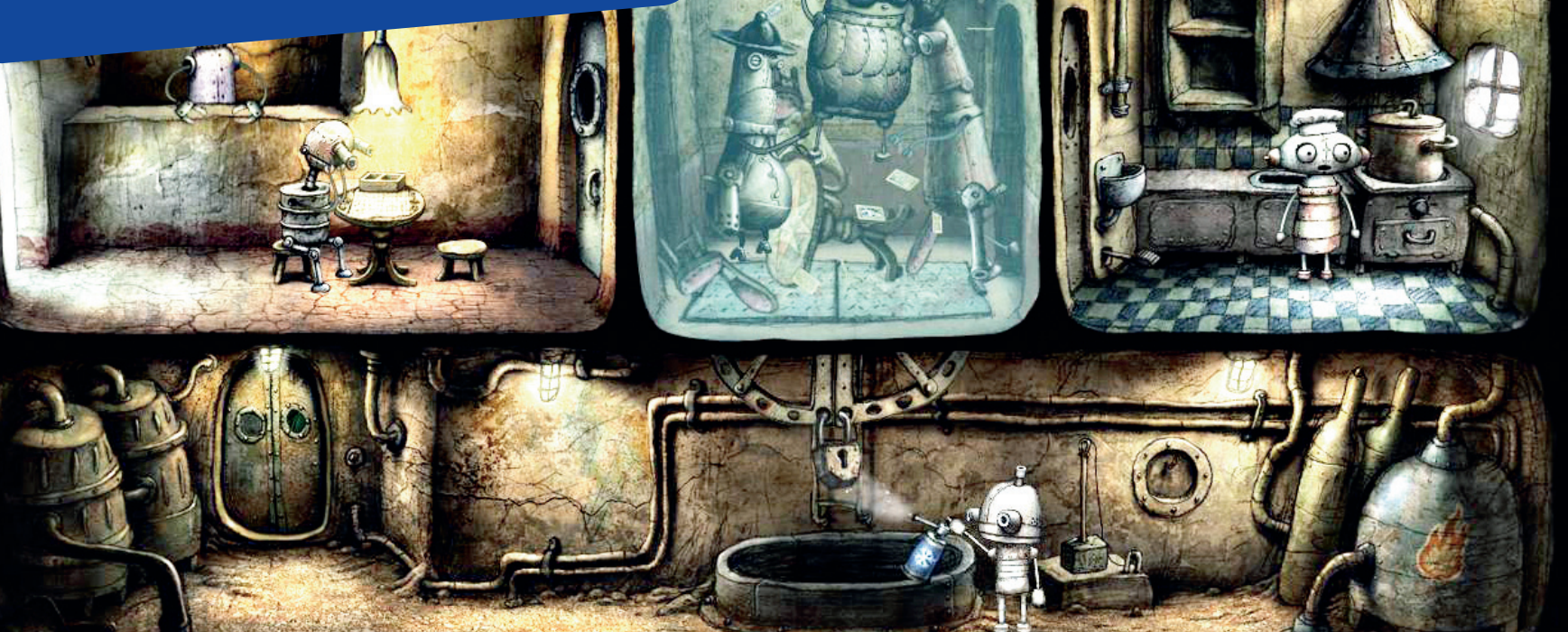
Windows XP/Vista, 2,4 GHz processzor, 1 GB RAM, NVIDIA GeForce 6660/ATI X1300 vagy jobb

- + hozza a filmek hangulatát
- + fordulatos történet
- + furfangos csapdák és fejtörők
- kényelmetlen irányítás
- béna harcrendszer
- a fizika szinte teljes hiánya

# 74

Van merszed játszani?

# BEMUTATÓ MACHINARIUM



# MACHINARIUM

**KIADÓ** Amanita Design **FEJLESZTŐ** Amanita Design **RÖVIDEN** Gyönyörűszip, színes-szagos-gondolkodós point 'n click kaland.

**A robotok egymásba, mi a játékba...**

//Sophiaso

**T**YÚ! – mondja a kalandjátékos.  
Ejha! – mondja a grafikus. Azám!  
– mondja a képernyő elé tévedő ember. A *Machinarium* magával ragadó világában mindenkinek akad valami kis csemege, aminek hatására szívesen próbálja ki és viszi végig a játékot.

## AZ ODÜSSZEIA-RECEPT

A point 'n click műfajt kicsit megreformáló játék a kitalálásról, a szerelemről, a hatalomról és a leleményességről szól – a blódség és a gicssesség teljes fogalomtárát félretéve. Nem kapunk túlzásokat, buta feladványokat, egetrengető hibákat: a *Machinarium* tökéletes, letisztult egyszerűségével úgy varázsol el minket, ahogy annak rendje és módja kell, hogy legyen. Játékunk főhőse Josef robot, akit városából személtrepre száműztek a gonosz, korrupt bádogemberek. Első feladatunk visszajutni a városkába. Ez olyan összetevőkből áll, mint megtalálni szerelmünket, mindeközben újra széppé és korrupciómentessé tenni a világot, valamint kiszabadítani barátainkat, egyszerűen: segíteni. Utunk során feladványokkal, fejtörőkkel találkozunk, amiket megoldva előrébb jutunk a történetben.

## AMÓBA VS TERMINÁTOR

*Machinarium* város robotjai nem Terminátorok, hanem szerethető,

leginkább C3PO-jellegű lények, akik szóban sosem kommunikálnak egymással. A játékban csak gondolatbuborékokat és gesztikulálást látunk, konkrét párbeszédet nem: ezzel a módszerrel az alkotók különleges szintet csempésztek a játékba. Nemhogy zavaró, de kifejezetten érdekes és kellemes ez az Activity-szerű, érzelmekkel átítatott kommunikálás. Természetesen, mivel point and clickről beszélünk, Josefet egérel irányítjuk objektumokra, karakterekre klikkelgetve, amelyek közül néhányat fel is vehetünk, hogy eszköztárunkba kerülve később hasznát vehessük. Így kerülhet hozzánk például egy kába macska vagy egy nagy adag légy, akiket kis karakterünk

úgy helyez eszköztárába, hogy lenyeli őket. Meglévő tárgyakat kombinálni is lehet (és kell is), ezzel egészen furcsa, de kalandjátékosok számára nem szokatlan tárgyakat hozhatunk létre. Ebben a játékban nem lepődünk meg semmin, hiszen mind a karakterek, mind a helyszín, a tárgyak, és gyakorlatilag minden, amivel találkozunk, olyan bizarr, ugyanakkor humoros, hogy el sem képeldünk azon, amikor egy bagoly lenyeli kirakónk egyik darabját, majd utánozza mozgásunkat. Ha ugyanezt a madarat kicsit megszívatjuk, akkor elszedül, leesik és visszakapjuk kirakónkat – hát nem csodálatos az emberi fantázia és humor? A *Machinarium*ban ezekből van bőven, a játékos végig



A végigjátszás szelencéje

**AMANITA  
DESIGN**

A név a játék mögött



**A 2003-BAN LÉTREJÖTT FÜGGETLEN** cseh stúdió valószínűleg sokak számára ismeretlen, pedig sok mindent tettek már le az asztalra. Az interneten elérhető *Samorost* és *Samorost 2* játékaik számos díjjal büszkélkedhetnek, a három évig készült, első „egészestés” alkotásuk, a *Machinarium* pedig már két vizuális díjat is bezsebelt. Nevüket egy gombafajról kapták, de ők nem mérgezőek: játékaikat 5 és 20 dollár (kb. 950 és 3800 forint) közötti áron kínálják.

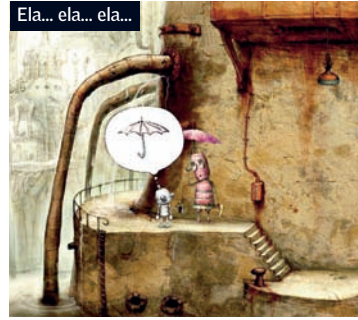
Rambónak készülünk





Bagolyszívátás

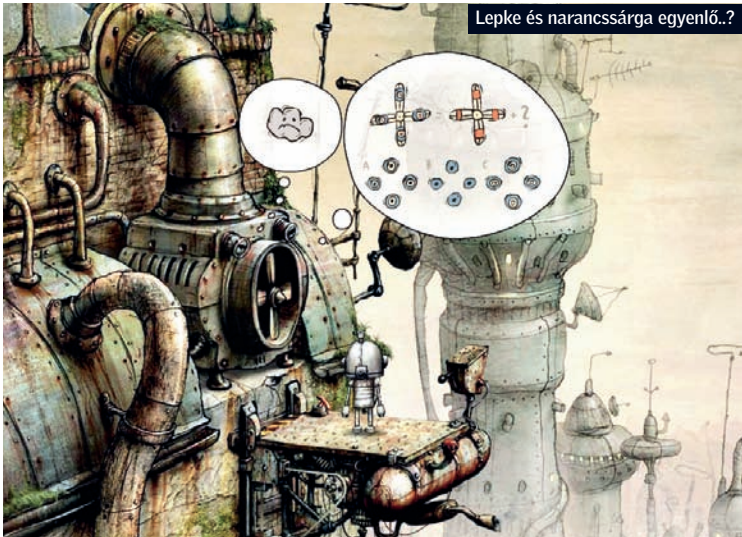
**i** A három évig készült *Machinarium* összköltsége 1000 dollárra (kb. 190 ezer forintra) rúg, amelyet a készítő Amanita Design emberei a saját pénzükből dobtak össze.



Ela... ela... ela...



Faltörő fejtörő



Lepke és narancssárga egyenlő...?



Bugi-vugi

## A JÁTÉKOS VÉGIG MOSOLYOG A MACHINARIUM SAJÁTOS HUMORÁN ÉS FEJTÖRŐIN

mosolyog a játék sajátos humorán és fejtörőin. A tárgykombináláson kívül akadnak még klasszikus, kalandjátékos feladatok is, miszerint „az egyik helyszínen látott kombinációt használd a másikon” vagy „oldj meg egyszerűnek látszó, de erős gondolkodást igénylő fejtörőket”. Rajtam a kötelezően választható amőba fogott ki a leginkább, a játék összeidejének (sajnos csak pár óra) majdnem 10 százalékát azzal töltöttem, hogy megverjem a gépet. Hiába, már általánosban sem szerettem az amőbázást...

### TE VAGY A KULCS A ZÁRBAN

A készítőik felkészültek és jelesre vizsgáztak abból, a kalandjátékoknál igen gyakran előforduló szituációból, hogy a játékos sajnos néhanapján elakad és csúnya módon végigjátszás kereséséhez folyamodik (de tényleg, tegye fel a kezét az a kalandjátékos, aki még soha nem vett elő végigjátszást!). Az egy gombafajról elnevezett Amanita Design olyan minijátékokat épített a *Machinarium*-ba, amelyet bármikor elő lehet varázsolni a jobb felső sarokból, hogy kisebb szenvedés után megkapjuk a konkrét pályarészhez tartozó végigjátszást (és kizárólag azt). A minijátékban egy kulccsal

kell téglák és lengedező pókok között manővereznünk, hogy végül eljussunk a zárig, ami felnyitja nekünk a jelenetet tartalmazó könyvecske szelencéjét. Ez a kis játék egyébként elsőre nem is olyan egyszerű. Némi koncentrációt igényel az, hogy ne vágjuk közben a billentyűzetet a monitorba, főleg mivel minden alkalommal meg kell ismételnünk a zárkeresési folyamatot, amikor bele akarunk nézni a végigjátszásba. A segítség beleépítése a játékba egyébként zseniális ötlet, amit nem is egyszerű és nem is kötelező igénybe venni, ráadásul még ha szeretnénk, sem látunk belőle többet, mint az adott pályarészhez tartozó képes ismertetőt.

### A HANGZÓ VILÁG

A játékmenet színéssé tételéhez természetesen szorosan hozzákapcsolódik a zene és a hanghatások is. A *Machinarium* esetében az alkotók nem fogtak mellé: élvezhető, helyszínenként kicsit változó, ugyanakkor a játékost nem zavaró zenét kapunk aláfestésül, amely tökéletesen illeszkedik a kicsit lepusztult, de aranyos robotvilág atmoszférájához. Hanghatások tekintetében is jeleskedik a játék, mert bár dialógus nincs, aranyos

pusmogások és dörmögések néha elhangzanak, amelyek életszerűbbé teszik az alkotást. Töltési idő tekintetében sem lehet okunk panaszra, szinte semennyit sem kell várni két helyszín között. Bár szüneteltetni nem lehet a játékot, az üresjáratokban (például amikor a játékos kimegy főzni vagy virágot ültetni) Josefünk feje fölött a múlt történéseivel kapcsolatos gondolatbuborékok jelennek meg, amiket öröm végignézni. A felsorolásból már csak a mentés hiányzik: a játékban hálísten nincsenek save pointok, akkor és ott mentünk, amikor csak akarunk.

### EGY ÉLMÉNY VOLT

Csupa pozitívum és áradozás után meg kell említeni a *Machinarium* hiányosságait is. Őszintén szólva sokat kellett ezeken gondolkodnom, mivel elsőre nem sok jutott eszembe, tehát fatális hibája nincs a játéknak. Azonban nagyon rövid: gyakorlatilag egy este alatt (normális időben való lefekvéssel) végigjátszható. Bármennyire is aranyos és zseniális, az újrajátszási faktora kevés, így ezek mindenképpen negatívumként említhetőek. Ennek ellenére azt mondom, ne törődjünk ezekkel a dolgokkal, játszson mindenki a *Machinarium*-mal, mert kevés olyan játék van, amely a casual és a hardcore játékosokat (és az egyáltalán-nem-játékosokat) is érdekelné tudja egyszerre. És igen, érdekelje, mert érdemes kipróbálni. **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

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

**GameStar**

#### SOPHIASO

Könnymorzsolgatóan bájos, eszméletlenül szép, zseniálisan agytornáztató.



#### HARDVERIGÉNY:

1.8 gigahertz processzor, 512 megabájt RAM

- gyönyörű grafika
- bájos, egyedi és szerethető karakterek
- lebilincselő játékmenet
- rövid...
- ...és bármennyire is jó, az újrajátszási faktor kevés

**90**

Nos, ezzel megéri játszani



# CSI: DEADLY INTENT

**KIADÓ** Ubisoft **FEJLESZTŐ** Telltale Games **RÖVIDEN** Kalandjáték, a CSI-ből, amelyben a sorozatból ismert szereplőkkel játszhatunk együtt, nyomozhatunk gyilkosok után.

**CSI. A sorozat, amiből kiderül, hogy bármivel lehet embert ölni**

//Eskin

**KRIMI, IZGALOM, GYILKOS-SÁGOK, nyomozás. 2000 óta nézhetjük napról napra, a sorozat már a tizedik évadnál tart, ergo igen, mint mindenből, amiből pénzt lehet kipasszírozni, ebből is készítették játékot.**

## DE MINEK?

Nos, az alcím máris felvet egy fontos kérdést. Bevallom, eddig egyik CSI-játékkal sem játszottam (természetesen kötelességszerűen elolvastam a kollégák írásait róluk), viszont így CSI-szűként tudtam rácsodálkozni a játékra. Nehéz ezt kimondanom, de annyira iszonyatosan, borzasztóan förtelmesen néz ki, és

olyan hülyeségeket tartalmaz, amiket 2009-es játéktól még nem láttam és nem is akarok többet látni. Komolyan, nem találok rá szavakat, de valószínűleg az ikonom, H. P. Lovecraft sem találna, pedig ha valaki, akkor ő aztán tisztában volt az olyan szavak szinonimáival, mint például az elmondhatatlanul undorítóan ocsmány. Röpké intró után, ami pixeles, szándékosan mosottas, filmszerű, városi környezetet ábrázoló képsorokból áll, semmi több, már be is léphetünk a tutorialba, de előtte szembesülhetünk azal, hogy összesen 5 darab ügy áll majd a játék során a rendelkezésünkre, a tutorial-ügyet is beleértve. Öt. És mind az öt annyiból áll, hogy gyilkosság, nyomozás, kész. Alig függnek össze a sztorik, egy hétvége alatt végig lehet játszani, de persze csak akkor, ha az egyszeri játékos a játéktól iszonyodva, sikoltozva le nem gyalulja az egész vackot a gépéről öt perc után (igen, bevallom, kacérkodtam a gondolattal).

Ha ez nem történt meg és megbarátkozunk a gondolattal, hogy hát igen, kiadtuk rá a pénzt, végül is mit lehet csinálni, akkor eltötmöröghetünk vele egy darabig, mert a sztori \_annyira\_ nem rossz, a készítők becsületére legyen mondva, hogy még egy nagyon kicsit szórakoztató is. Kicsit agysikálós módon, de szórakoztató. Nem akarom lelőni a poénokat, hiszen amúgy is csak öt ügyből áll az egész, és ha leírok három mondatot, az-

zal lelőttem a játék felét (na jó, nem, ez csak újságírói túlzás volt). Ja igen, akinek DS-e van és szeretne azon játszani a játékkal, az megteheti és örülhet, hiszen hozzábiggyesztettek az alap öthöz még négy ügyet. Voá.

## JÁTÉKMENET

Las Vegas-i ügyeket fogunk megoldani, egy noname ember bőrébe bújva fogunk játszani, főszereplőnk pedig Laurence Fishburne lesz (azaz Dr. Raymond Langston). A főképernyőnk abszolút mentes mindenféle dologtól, csak a bal alsó sarokban látható egy PDA, amely négy képernyőre osztva tartalmazza a legfontosabb dolgokat. Ahogy halad előre az adott sztori, úgy lesz elérhető egyre több lokáció, viszont ami lényeges, hogy ezeket a helyeket többször be kell járni, hiszen bármilyen történet ott ottjártunk óta. Így például vissza kell majd mennünk a bűntény helyszínére is – itt kapartam a falat nagyon, hiszen minek?! Amikor a rendőrség megtalálja a holttestet, jóézésű nyomozó mindent lefényképez, mindent elpakol, ami csak kellhet, hiszen később a fél világ összemászálhatja a helyet, ne adj' Isten akinek az az érdeke, elviszi a bizonyítékokat, és bottal üthetjük a nyomát. Node mindegy is. Tehát, ezt még nem mondtam, a játék kalandjáték, ugyanúgy, mint az összes eddigi CSI-játék, azaz nem mászkálhatunk szabadon. A képer-



Ezzel a négyféle eszközzel szerezhetünk bizonyítékokat. A betűtípus meg mintha a kilencvenes évek játékaiból jött volna



A kilencedik évad pár szereplőjével dolgozhatunk együtt, például Riley Adams-szal (Lauren Lee Smith).



## ÉRTÉKELJÜK FEJLESZTŐ JÓZSI ERŐFESZÍTÉSEIT, AKIT BEÜLTETTEK PROGRAMOZNI EGYEDÜL, AMÍG AZ EGÉSZ CSAPAT ELMENT NYARALNI A BAHAMÁKRA

nyőn mindig látszik az az irány, amerre mozoghatunk (nyílak jelzik a képernyő négy oldalán), illetőleg ha az egeret körbemozgatjuk, akkor láthatjuk, hogy mit tehetünk az adott helyszínen. Ha az egér elváltzik és előremutat, akkor előremehetünk vagy közelíthetünk valahová, ha beszédes buborékra vált, akkor beszélgethetünk, javasolom, mindig járassuk körbe az egerünket a helyszínen, hátha látunk valamit, ami érdekes lehet. Az egyik legfontosabb a bizonyítékgyűjtés folyamata, azaz amikor jól ráközelítettünk valamire és egy nyitott ládává változik az egér, azzal hozzátjuk elő a bizonyítékgyűjtő négy eszközüket. Négyféle képp gyűjthetünk bizonyítékot, de nem kell félnünk, a játék annyira lineáris, hogy nem engedi, hogy többféle képp gyűjtsünk, a mellettünk álló, aktuális segítő társunk mindig mondja, hogy melyik jó, melyik nem. Ezzel is vigyázzunk azért, mert elképzelhető, hogy rámondja, hogy „biztos jó az?“, mire mi eltennék az adott eszközt, viszont érdemes tovább mászni az adott helyen, és hátha pont sikerül egy ujjlenyomatot szerezni.

### A NYOMOZÓIRODA

Ha úgy érezzük, hogy már roskadozunk a bizonyítékok alatt, akkor érdemes

visszamenni a laborba/hullaházba/főnökhöz/tárgyalószobába. Ezek az állandó helyek, a labor a legérdekesebb, de a hullaházban is találhatunk furcsa dolgokat az adott páciensen. A labor főfolyosóján állva látni, hogy háromfelé mehetünk: balra, jobbra és előre. Elöl csak egy darab lift van, ahol körbenézhetünk és ennyi. (Minek csinálnak helyeket, ha ott nem lehet semmit sem csinálni és ráadásul még ronda is?) A két laborszobában különféle berendezéseket láthatunk, ha belépünk a szobába, a monitorokon látszik, miket lehet rajtuk csinálni, öt perc után kenni-vágni fogjuk a menetet. A jobb oldali laborban van egy nagy, kivilágított asztal, itt illeszthetünk össze bizonyítékokat stb., el lehet puzzle-ozni, semmi különös. Rendelkezésünkre áll még mikroszkóp, halálosan egyszerű, nagyítani lehet vele, élesíteni, és az egérrel jobbra-balra mozgatni az adott tárgyat. A számítógépeknél hangot lehet összehasonlítani és kielemezni; DNS-t keresni és összehasonlítani; orvosi adatbázisban kutatni; ujjlenyomatot figyelni stb. Minden borzasztóan egyszerű, ugyanis ha egy adott számítógépen dolgozunk és előhúzzuk az Evidence gomb megnyomásával a bűnjeleket, akkor csak azt hozza

elő, ami az adott gépre illik. Nincs anyázás, nincs gondolkodás, csak lineáris játékmélet. Jaj, de jó. A tárgyalószobában tárgyalunk, beszélgetünk és kihallgatunk, itt történet velem olyan, hogy a főnök azt mondta, hogy beszélünk kell, menjek a szobájába, mentem a szobájába, de semmi, csak azt lehetett megkérdezni tőle, hogy hogy van manapság. Ahogy halad előre a történet, úgy ismét előjönnek az intróban megismert mosottas városi képek, illetőleg achievementeket is szerezhetünk, gondolom, azért, hogy pörgössé varázsolják a játékot és legyen valami motiváció. A sorozatszerűséget a zene is erősíti, kicsit amerikai sorozat-filming volt, abszolút szokványos, semmi különös-zene. De a grafika, jaj, a grafika. A sorozat szereplők nagyjából felismerhetőek, még a szájuk is mozog és igyekeznek kifejezni valamilyen érzelmeket, ami néha sikerül nekik, néha nem. A környezet az iszonytatóval határos, direkt lefényképeztem a főnök irodájának jobb oldali részét a zászlóval, majd néztek meg, megéri felfedezni az apró gyönyörűségeket. A beállításokban alig lehet valamit állítani, hiába veszed fel a felbontást, attól még ronda marad. Van benne egy olyan bug, hogy sokszor, ha felgyorsítod egy szereplő beszédét a Space gombbal, akkor nem hagyja abba az adott mondatot, hanem az összeszűszik a következő mondattal, így egy idő után mintha kórus beszélne. Szóval sajnálatos, nagyon sajnálatos, a sorozat rajongóinak biztos tetszeni fog, de személy szerint, ha az X-ak-

tákból (aminek hatalmas fanja vagyok) egy ilyen szintű játékot csináltak volna... hát nem is tudom. Kicsit „meggyalázták a kedvencemet”-érzésem lenne. Nade ne legyünk gonoszak, értékeljük Fejlesztő Józsi erőfeszítéseit, akit beültettek programozni egyedül, amíg az egész csapat elment nyaralni a Bahamákra.

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/csi-deadly-intent](http://gamestar.hu/jatek/csi-deadly-intent)

## GameStar

### ESKIN

Izé. Nem szeretek fikázni, de néha kell.



### HARDVERIGÉNY:

2 gigahertz Pentium 4, 512 megabájt RAM, 64 megabájt videokártya, DirectX 9.0c, 6 gigabájt szabad hely

- nem olyan rossz sztori
- nyomozás, mindenféle bizonyítékfelhasználás
- rövid, de ez talán nem is annyira baj
- a ronda nem elég jó szórakozás
- bugos

# 53

CS(I)ak ha nagyon muszáj



Iván és Szása igazi rajongók



A metal szárnyakat ad

## BRÜTAL LEGEND

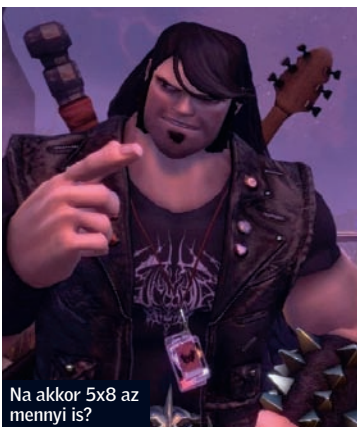
**KIADÓ** EA Games **FEJLESZTŐ** Double Fine Productions **RÖVIDEN** hack 'n slash a METÁÁÁL birodalmában, néhány RTS elemmel és elborult poénnal fűszerezve

### Tim Schafer legújabb agymenése méltó régi játékaikhoz

**A KI ESETLEG NEM ISMERNÉ Tim Schafer nevét, elárulom, hogy ő a felelős a Psychonauts sokkjáért, valamint régi motorosoknak minden bizonnyal a Grim Fandango név is ismerősen csenghet.** Joggal számítottunk valami eredetire a *Brütal Legend* esetében is, és bár a játék nem hibátlan, azt előre elárulom, hogy nem fog csalódni, aki úgy dönt, ad neki egy esélyt.

#### A ROADIE

A *Brütal Legend* sztorija meglepően nem szokványos, annak ellenére, hogy a fantasyjátékokból ismerős klisé azért itt is jelen van. Igaz, most nem a legkisebb szegénylegény szerepét kapjuk, de azért a világot meg kell mentenünk. Igen ám, csak hogy ez nem a hétköznapi világ, hanem egy klasszikus, öregedő roadie világa.



Na akkor 5x8 az mennyi is?

A heavy metal ellensége a nyálmetál, és miután Eddie Riggs (Jack Black) egy kisebb balesetet szenved koncert közben, átkerül egy másik dimenzióba, ahol a heavy metal végveszélybe kerül, támad a nyál! Eddie persze tökös legény, nem hagyja annyiban a dolgot. Találkozik egy igen szemrevaló kis hölgyikével is, aki persze ezerrel szerelmes lesz az ellenállás szilaj vezérébe – de hát azt mindenki tudja, hogy nő nélkül nem ér semmit az egész. Ahogy halad előre a sztori, egyre újabb és újabb ellenséges csoportokkal kerülünk szembe, akiknek igazi szerepe a multiban lesz. Összesen három ellenséges hadsereggel kell megküzdenünk, amelyek közül az egyik – a Lionwhyte – nem játszható multiban, de ennek van is értelme, hiszen gyakorlatilag a saját seregünk másolata. No, nézzük akkor, hogyan is lehetne megmenteni a heavy metal!

#### GITÁROM PENGETEM

Elnézést a közcímért, de hát a *Brütal Legend* során számtalan alkalommal kell a fenti tevékenységet folytatnunk a siker érdekében. A *Brütal Legend* ugyanis alapvetően akciójáték, egy némi lightos RTS-beütéssel fűszerezve. Eddie fegyvertára egy iromba fejszéből és egy pompás gitárból áll. Mivel a hangszerre vigyázni kell, leginkább a fejszével neveljük a népet, a gitározás az extrához való. Egy kis villámcsapás, esetleg a közelünkben harcoló arcok moráljának növelése, erre való, kérem, a gitár. Ahogy felfedezzük az igen

méretes világot, egyre több dallamot tanulhatunk meg, ezeket pedig a csata hevében amolyan mini *Guitar Hero*-event keretében vethetjük be. Látványos és jól használható a rendszer, és alapvetően az akciórészekkel sincs semmi gond. Az animációk szépek, folyamatosak, a végtagok repkednek, dübörög a kemény muzsika, hát mi kell még? Sajnos probléma azért akad, mert az RTS-rész egy kicsit befejezetlennek tűnik. Szimpatikus – ám agyban lágyult – követőink terelgetése bizony néha komoly gondot okoz. Az irányítás a gyenge pont, ahogy azt már a konzolos RTS-ek esetében megszokhattuk. Legjobban tesszük, ha embereinket szoros pórázon tartjuk, ellenkező esetben esélyünk sem lesz, de még így is igaznak bizonyul a mondás, miszerint minden haditerv addig érvényes, ami el nem dördül az első lövés. A *Brütal Legend* RTS-részei is hamar káoszba fulladnak, de ne adja fel senki, minden megoldható.

#### SZÓLJON A ROCK

Bár az RTS szerves része a játéknak, szerencsére messze nem az egyetlen opció, amivel eltölthetjük az időnket. A *Brütal Legend* jónéhány minijátékot tartogat számunkra, és mivel alapvetően egy *GTA*-szerűen nyílt világgal van dolgunk, szabadon kalandozhatunk benne. Titkos gitárszólók, kedvenc kocsinkhoz való tuningcuccok és nagyszerű kis versenyek várnak a felfedezőkre. Egy kissé (nagyon) zavaró azonban, hogy a minimap

//Gulius

kimaradt. Ember legyen a talpán, aki kiismeri magát a *Brütal Legend* világában, és a select/back gombra előjövő térképre elhelyezett waypointok is csak nagyon keveset segítenek. Összességében azonban az apróbb hibák felett simán elsiklik az ember figyelme, mert a *Brütal Legend* üt! Elképesztő hangulat, a stílus szerelmeseinek istencsászár zene, nagyszerű szinkron és beleváló sztori. Dióhéjban ennyi. **CS**

#### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/brutal-legend](http://gamestar.hu/jatek/brutal-legend)

**GameStar**

Tim Schafer ismét megmutatta, hogy lehet eredetiséget csempészni a játékokba.



- ⊕ ZENE
- ⊕ hangulatos grafika
- ⊕ eredeti sztori, világ
- ⊖ az RTS-rész kidolgozatlan
- ⊖ nincs minimap
- ⊖ nem lehet ugrani

**84**

Eddie Riggs rocks!





**i** Igazi személyes kapcsolatunk nem nagyon lesz az alapjáték és a *The Lost and Damned* főhőseivel, mégis a három epizód sztorija roppant finoman fut össze, és így adják Liberty City történetének egészét. Erdemes mind a három nézőpontot megismerni, érdekes dolgok derülnek így ki!



FEJLESZTŐ: Rockstar Games **KIADÓ:** Rockstar North

# GTA IV: THE BALLAD OF GAY TONY

Kérnék egy kis diumvisu zenét!

//Stauffenberg

**S ZÍNES FÉNYÁRADAT, üvöltő zene, tömött táncparkett, alkohol, kokain, összesimuló testek és szex a mellékhelyiségben.** Mindegyik pontot egytől-egyig kipipálhatjuk most (legalábbis virtuálisan), mert megérkezett a Rockstar Games legújabb élettartam-növelője a *Grand Theft Auto* negyedik részéhez. Liberty City éjszakai élete, reszkes! Luis és Tony színre lép!

## MELYIK KAPSZULÁT VEGYEM BE?

Igen, ezt is láthatjuk újra *GTA*-ban, a *Vice City* kokainmámoros diszkohangulata visszatér! Igaz, eltelt 20 év, és a pálmákkal tűzdelt homokos tengerpart is délen maradt, de megint fejest ugorhatunk egy nagyváros lüktető éjszakai életébe. A játékban Luis Lopez, a latin-amerikai bevándorlót és Tony Prince jobbkezét alakítjuk (na nem úgy... rossz, aki rosszra gondol),

már a sztori elején kapunk egy szórakozóhelyet, amit társtulajdonosként menedzselhetünk – ez többnyire kimerül a minijátékok által nyújtott alkalmi szórakozásban. De szerencsére ezek a minijátékok nagyon élvezetesek, különös tekintettel a táncra, amelyben zenei ritmusérzékünket tehetjük próbára. A kiválasztott partner egyre közelebb simul hozzánk, ha jól mozgunk. A táncparkett ördögének járó díj pedig nem más, mint egy menet a mosdóban. Úgy néz ki, hogy a Rockstar a „Hot Coffee” botrány óta kevésbé törődik a játék besorolásával. Azonban nem eszik olyan forrón a kását! A klubok fenntartásáért keményen meg kell dolgoznunk, így Tony társként mindig magával visz minket az üzletkötéseire, nekünk pedig az lesz a feladatunk, hogy az igazunkat ököllel vagy fegyverrel juttassuk érvényre. Tony egyébként egy szórakoztató személyiség, amellet, úgy állandóan más pasi mellett ébred (igen-igen, a játék címe már árulkodó lehet),

folyton humoros megjegyzéseket tesz és az autós üldözések alatt is úgy sikítozik, mint egy kislány. A másik igazán érdekes szereplő egy Yusuf Amir névre hallgató arab üzletember, aki rendszerint alsógyatyában rohángál luxusapartmanjában, mindenhol prostikat hagy maga után és nem mellesleg egy 10 éves kigyerek értelmi színvonalát üti meg. A korábbi részek blőd humora megint jelen van, így a *GTA IV* búskomor sztorijával szemben ismét egy könnyed, vicces és teljesen elborult mesét kapunk.

## KOCCANJUNK MUNKA UTÁN!

Persze mit sem ér a szórakoztató történet, ha nincs mivel eljutnunk A-ból B-be. Szinte az összes járműosztályból kapunk új darabokat, gratísznak pedig még egy tank is pottyann majd (szó szerint). Ezek többsége a fényűzés jegyében szerepel a játékban: sportautók, luxusautók vagy éppen egy színanagy Royce-Rolls kerülhet ülepünk alá. Viszont zenének is kell szólnia, még a végén a csajok nem akarnak majd beszélni, ezt pedig igazán nem vennék jó néven, ugye? A zenei felhozatal elsőrangú, nemcsak új rádióállomásokat kapunk, mint a *Vice City* FM, hanem a meglévőöket is csupa új anyag pörög, néhány kivételtől eltekintve többnyire az elektronikus zene legjobbjaiból válogatva. Ugyanezek a zenék szólnak a tucatnyi diszkóban is, ahova betérhetünk. Soundtrackból ismét dicséretes ötös! Szórakozásunkat még az alapjátékból örökölt apró hibák sem árnyékolhatják be, az Év DLC-je díjra esélyes expanziót kapunk, és nyugodtan nevezhető önálló játéknak is, nemcsak azért, mert önmagában is játszható, hanem mert annyi

tartalmat sikerült belepréselni, amit sok más kiegészítő megirigyelne, ráadásul a sztori végeztével is sok szórakozási lehetőség marad. Az ejtőernyő újbóli játékba kerülése pedig tovább erősíti az amúgy is erős sandbox-jelleget. A Rockstar Games a *The Ballad of Gay Tony* DLC-vel búcsúzik Liberty Citytől, ami meg kell hagyni, nagyon jól sikerült, így a háromepizódos negyedik rész méltó befejezést kapott. **GS**

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/grand-theft-auto-iv](http://gamestar.hu/jatek/grand-theft-auto-iv)

## GameStar

### STAUFFENBERG

Liberty City története teljessé vált egy méltó befejezés által.



- zseniális sztori
- soundtrack
- bázisugrás!
- az alapjáték hibái
- popuphegyek
- fedezékrendszer

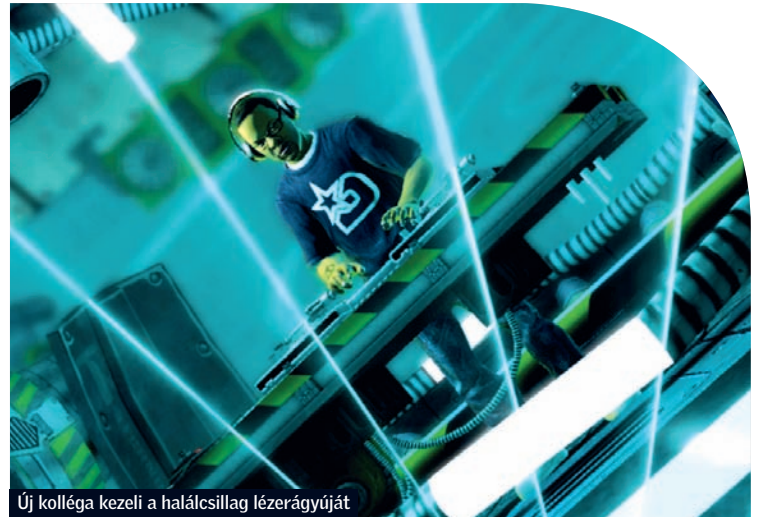
# 92

Tartalomban gazdag expanzió





DJ Palpatine mondja, Sith gonna rulla!



Új kolléga kezeli a halálcsillag lézergyújt

## DJ HERO

**KIADÓ** Activision **FEJLESZTŐ** FreeStyleGames **RÖVIDEN** műanyag gitárok helyett műanyag DJ pult, és mehet a diundisun-vuhumdisu

### Új műanyag hangszer-őrület in da hauz

**T**UDJÁTOK, HOGY MEGY EZ, ha a tehén tejel, akkor az utolsó cseppig kell fejni. Az Activision arra a következtetésre jutott, hogy az emberek szeretik telerakni a lakásukat műanyag hangszerekkel, és a képernyő előtt ugrálva elhinni, hogy ők is lehetnek sztárok. Azonban a gitárok, dobok és mikrofonok világán túl is van egy közege, amely éppen annyira oda van a zenéért, mint az ördögvilág mutogató bagázs, csak éppen nem egy Slash-szólótól nedvesedik be a bugyijuk, hanem ha a bakelitet nyúzzák.

#### HERÓBÓL SOSEM ELÉG

Jöjj tehát közénk, *DJ Hero*, ki elhúzod az elektronikus zene iránt érdeklődők számára a lemezlovas-életérzést. A FreeStyleGames alkotásától hevesen csapkodtuk homlokunkat, amikor először hallottunk róla, de most, hogy végre kezünkbe is került a plasztik lemezjátszó, egészen másképp nézünk rá. Tény, a *DJ Hero* legalább akkora mar-

haságnak hangzik, mint a *Citera Hero*, azonban eddig bárkinek nyomtam a kezébe a játékot, mind mosolyogva állt fel egy-egy mix után. Ez pedig talán azért van, mert friss és szórakoztató a cucc, valami olyat nyújt, amit egyik *GH* sem tud mostanság felmutatni. Összehasonlítani a gitárhősök játékát a *DJ Hero*-val legalább olyan szinten fölösleges, mint a *Dance Dance Revolution*mel párhuzamba állítani. Ritmusjáték mind-egyik, és ezzel ki is fulladunk a közös nevezőkből. Ugyan itt is van nekünk néhány színes gombocska, a játékmenet során kevesebb szerepet kap a nyomkodásuk, mint a testvér gitáros játékokban. Ráadásul még csak nem is eredeti, korábban már hallott zenei műveket tudunk majd eljátszani, hanem kifejezetten a *DJ Hero*hoz mixelt alkotások kerülnek terítékre. 94 mix vár ránk, amelyek között vannak meglehetősen durva párosítások is. Lángra lobban majd pár Queen-rajongó szeme, amikor meghallják, amint Freddie Mercury éneke alatt egy Daft Punk nóta elektronikus alapjai

szólnak, de például a Killers is megkapta a magáét egy Rihanna-számmal.

#### ÍGY LETTEM DÉVÉNYI TIBI

Lássuk hát, hogyan is dídszkeskedünk 2009-ben a nappalinkban: adott egy bakelitlemezt, amelyen 3 gomb található. A két szélsővel egyik és másik zenei alkotást tudjuk variálni, avagy effektkezni, illetve van egy középső, amellyel változatos hangok és alapok szálthatatók meg. Amikor a végeláthatatlan bakelitpályán érkeznek a megfelelő színű gombok, mi csak lenyomjuk őket. Ha a gombok elvannak nyújtva, akkor nyomva tartjuk őket és a műanyag bakelitlemezt szabadon forgatva szkreccselhetünk. Nehezebb fokozaton már azt is megmondják nekünk, hogy melyik irányba pörgessük a bakelitet. Ez tehát az egyik kezünk feladata, a lemez mellett ugyanis még van egy kis kallantyú, amelyet jobbra vagy balra tudunk állítani. Ezzel tudunk crossfade-elni, a játék során ugyanis többször láthatunk olyat, hogy a két szélső „hangsatorna” valamelyike kicsúszik oldalra. Ilyenkor ennek megfelelően kell állítanunk a kapcsolón. Vadabb mixek során erre, no meg lemezen található gombok időben történő lenyomására és a pontos szkreccselésre odafigyelni embertelen kihívás tud lenni. De hallva az érdekes mixeket, megéri betanulni. A kontrolleren találunk még egy Euphoria gombot, amely a Star Power megfelelője, illetve egy kis tekerőt, amellyel a Whammy karhoz hasonló hatást tudunk elérni. Ha mindezt megtanultuk, akkor jöhet a ritmusjátékokból már jól ismert karrier

//Mayer

#### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

### GameStar

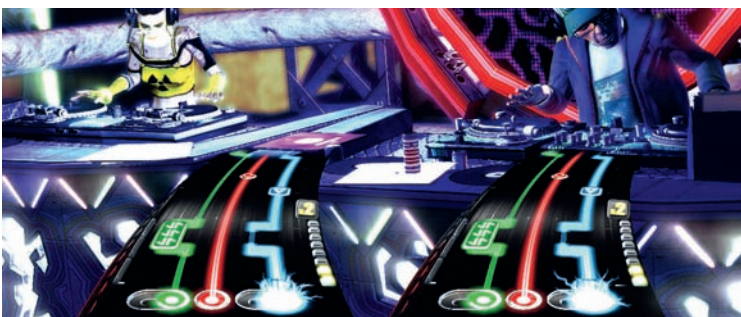
Végre én is csinálhatok úgy, mint a srác a Sziget reklámban. Vuhumdisu vuhumdisu!



- friss ritmusjáték-élmény
- egyedi, sehol nem hallott dalok
- vuhumdisu
- a controller kiforratlansága
- nem partikellék

# 90

Szkreccselni móka!





FEJLESZTŐ: Krome Studios KIADÓ: Lucasarts

# STAR WARS CLONE WARS: REPUBLIC HEROES

A Star Wars franchise egy újabb értéktelen klónja... //Flatline

**M**ÁR A CSÖVÖN IS STAR WARS játékok folynak évek óta, ráadásul nem mindig a legjobbak. Rendszerben van, a LEGO-változat nagyon poén volt és igazi partijátékként lehetett osztani haverokkal, fénykarddal, de a LucasArts lassan rájöhetne, hogy noha rengeteg pénzt beszednek a név miatt, a játékaik bezony rendre egyre gyengébbek.

## A ROSSZ HÍR

A Clone Wars Republic Heroes egyenesen botrányos. De tényleg. Az első pillanattól kezdve árad belőle, hogy azért készült, hogy bekerüljön a karácsonyfa alá és gyermekded grafikája miatt a szülők úgy gondolják, ez jó lesz majd a kölöknek, legalább nincs benne vér, plusz a Star Wars embléma is mond még nekik valamit. Aki látta az SW animációs filmet, amelyben karikatúrajellegű jedik rohagáltak összevissza, legalább némi párhuzamot tud felfedezni a játék és a film között, ami valahol pozitívum. De ezenfelül sem az élmény, sem az irányítás, sem a történet

nem annyira jó, hogy érdemes legyen akár a konzolotok főmenüjében bogarászás helyett ezt választanotok.

## JEDI LESZEL, VAGY KATONA

Vagy jedik lehettek, vagy lézerpisztolyos klónkatonák, aztán lehet menni gyakni és lyukasztani. A kooperatív mód még akár jó is lehetne, de nem. Természetesen akárki akármikor beszállhat és kiszállhat, így a barátok érkezésekor nem kell teljesen újralibrálni mindent, de nem félek attól, hogy annyira ugranátok a kezükbe adni a kontrollert, mert amint megérkezik, úgyis szélesebben ki fogjátok cserélni a játékot valami ehetőbbre és valami gyenge indokkal megpróbáljátok kimagyarázni, miért is ez volt a meghajtóban. Mivel fiatalabbaknak szól (akik javarészt sokkal ügyesebben mozgatják a kontrollereket, mint idősebb társaik), rengeteg segítséget építettek a játékba, így az ugrásoknál gyakorlatilag lehetetlen véteni, de mégis lehet, például akkor, mikor az ugrásrészegítés egyszerűen nem működik. Nem egyértelmű, hogy mikor kapcsol

be és mikor nem, így kicsit frusztrálóak a platformelemek. Ráadásul a harcok sem élvezetesekek, a logikai feladványok pedig kifejezetten unalmasak már a második után, ugyanis semmi mással nem kell foglalkozni, csak azzal, hogy ha nem lehet kijutni egy szobából, akkor egy adott ellenféltypus felett át kell venni az irányítást (gyakorlatilag fölé ugorva és kivégezve), kinyitni az ajtót/elhárítani az akadályt és... kész is.

## AKÁR KLÓN, AKÁR NEM

A Krome Studiosnak kicsit jobban oda kellett volna figyelnie, miként játszanak a gyerekek és milyen elemeket kell beépíteniük, amelyek folyamatosan szinten tartják az érdeklődésüket. Gyanítom, sokkal erősebben kellett volna a már meglévő, igazi partijáték gyerekeknek titulust viselő LEGO Star Wars-szerű elemeket kölcsönvenniük, mint megpróbálni egy félig onnan, félig saját kútfőből gyúrt maszlagot gyártani, ami csak árt mind a Star Wars névnek, mind az ő reputációjuknak a jövőben. **GS**

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

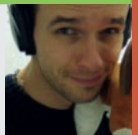
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

[gamestar.hu/jatek/star-wars-clone-wars](http://gamestar.hu/jatek/star-wars-clone-wars)

**GameStar**

### FLATLINE

Sajnos méltatlan az új Star Wars sorozathoz.



- ★ Star Wars!
- ★ legalább színes
- ★ van kooperatív mód
- érdektelenségbe fakul pár perc alatt
- unalmas harcok, unalmas puzzle-k
- nem túl... intuitív irányítás

**52**

Fénykardunkba dőlünk

# VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

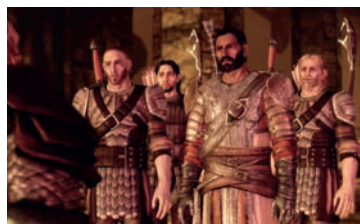
Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

## GameStar Olvasói TOP5

- 1 MODERN WARFARE 2**  
2009. november
- 2 ASSASSIN'S CREED 2**  
2009. november
- 3 MAFIA 2**  
2010. eleje
- 4 DIABLO 3**  
2010.
- 5 STARCR.**  
2010.

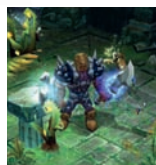


## RPG

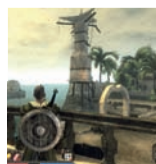


### DRAGON AGE: ORIGINS GS 2009\_11 - 95%

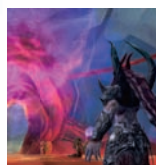
Ha nem kellett volna megjelennie a konzolokra, az évtized RPG-je is lehetne. Így „csak” egy történelmi mérőföldkő.



**TORCHLIGHT**  
GS 2009\_11 - 90%  
Szinte egy önálló ötlete sincs, mégis lehetetlen. Az utóbbi évek legjobb Diablo-klónja.



**RISEN**  
GS 2009\_10 - 82%  
Új játékkal a Piranha Byte továbbra is a Gothic már kitaposott útján halad, ám még mindig névtelenül.



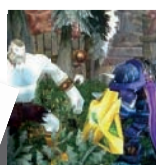
**AION**  
GS 2009\_09 - 90%  
Egy örökkévalóságnak tűnt, de végre elkészült a nyugatnak szánt verzió. Azt hiszem, kilogolok a valós életemből.



**RUNES OF MAGIC - CH. II. THE ELVEN PROPHECY**  
GS 2009\_09 - 87%  
Az elfek érkezésével tovább folytatódik a Runes of Magic sikertörténete. Persze ez is teljesen ingyen.

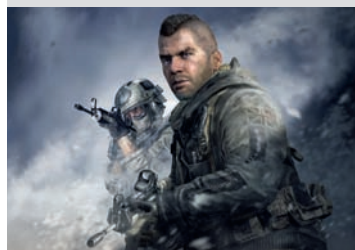


**MASS EFFECT**  
GS 2008\_05 - 94%  
Magával ragadó történet, akció, szerelmi szál, űrkalandok. Az egyik legjobb RPG-t tisztelhetjük benne.



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

## FPS

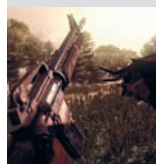


### CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 GS 2009\_11 - 93%

Botrányokkal körítve, és mindenki mást maga mögé utasítva érkezett. Minden porcikája remekmű.



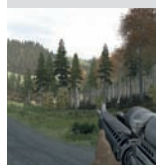
**BORDERLANDS**  
GS 2009\_11 - 83%  
A Gearbox réges-rég készülő játéka amilyen jó FPS, olyan gyenge RPG. Egy kihagyott ziccer.



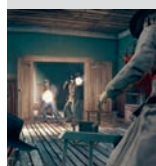
**OF2: DRAGON RISING**  
GS 2009\_10 - 90%  
A gigantikus csatamezők látványától még most is keressük az állunkat. Operation Flashpoint 2 vs. Arma II: 1:0.



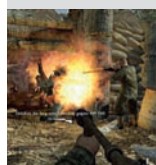
**WOLFENSTEIN**  
GS 2009\_08 - 91%  
Blazkowicz barátunk szerintünk már létezni sem tudna náci élőholtak nélkül. Legújabb küldetése is kötelező darab.



**ARMA II**  
GS 2009\_07 - 77%  
Olykor méretes bugjaival is bőven szerethető háborús szimulátor. Csak még mindig nem tudom, hogy honnan lőnek.



**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.

## Stratégia

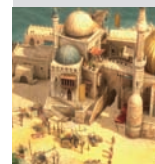


### KING ARTHUR GS 2009\_11 - 92%

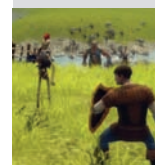
A legjobb magyar videojáték, ami valaha tisztelétét tette szerkesztőzsénünkben. Térdre királyotok előtt!



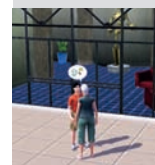
**TROPICO 3**  
GS 2009\_10 - 86%  
Viva Fidel, avagy a diktátorszimulátor harmadik felvonása. Ezt a banánt nem lehet megenni.



**ANNO 1404**  
GS 2009\_09 - 92%  
Az Anno sorozat alighanem legjobb darabjához van szerencsénk, amiben a mesés Kelet kincstára is megnyílik előttünk.



**MAJESTY 2: THE FANTASY KINGDOM SIM**  
GS 2009\_10 - 77%  
Poénból és kreativitásból tíz év zűnet után sincs hiány. Akinek az első rész tetszett, annak ez is kötelező.



**THE SIMS 3**  
GS 2009\_06 - 94%  
Az alap Sims 2 kicsit felrúzza, sok eredeti ficsóval és lehetőséggel felruházva. Vonzóbb, mint valaha.



**OVERLORD II**  
GS 2009\_07 - 80%  
A pusztulás földi helytartója, vagyis szerény személyünk visszatért, hordákban támadó impjeivel egyetemben.



**EMPIRE: TOTAL WAR**  
GS 2009\_03 - 93%  
Újra nem tudunk betelni a Total War monumentális szárazföldi ütközeteivel. De itt akár tengerre is szállhatunk.

## GameStar Szerkesztőségi TOP5 (játék)

- 1 DRAGON AGE: ORIGINS**  
Epic RPG!
- 2 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2**  
Jött, látott, mindent vitt
- 3 OP FLASHPOINT 2: DRAGON RISING**  
Van élet az ArmA után
- 4 TORCHLIGHT**  
Fáklyafény mellett lehet tölni
- 5 MACHINARIUM**  
Némtom, mi ez, de nagyon bejön

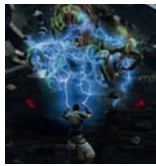


## GameStar Szerkesztőségi TOP5 (nem játék)

- 1 TÉLAPÓ**
- 2 GS LIVE!**
- 3 HERBERT MARCUSE**
- 4 FELI**
- 5 AZ ELSŐ KARÁCSONYI REKLÁM**



**Akcio**



**SW: THE FORCE UNLEASHED**  
**GS 2009\_11 - 74%**  
 A borzalmas irányítás és a kiváló Star Wars-sztori különleges egyveleget alkot. Fogyasztása csak rajongóknak!



**RESIDENT EVIL 5**  
**GS 2009\_10 - 91%**  
 Egyedül vagy kooperálva, de az utolsó percig szivatványozni lehet a zombivirt a monitorról. Konzolok után PC-n is kihagyhatatlan.



**RED FACTION: GUERRILLA**  
**GS 2009\_10 - 88%**  
 Marsfelszíni masszív disztráksón és gerillák a ködben. Megérte megvárni PC-re az új *Red Faction*-t.



**BATMAN: ARKHAM ASYLUM**  
**GS 2009\_09 - 94%**  
 Minden idők legjobb Batman játéka, s a Guinness-szen túl ezt szeptemberi tesztkünk is bizonyítja.



**BIONIC COMMANDO**  
**GS 2009\_09 - 78%**  
 Semmiben nem nyújt többet konzolos testvérénél, ámde a bionikus karakkora flash, hogy itt a helye játékajánlóinkban.

**Sport**



**PES 2010**  
**GS 2009\_11 - 85%**  
 A rangadó elkezdődött. A két nagy csapat kiegyenlített mérkőzés folytat, a végeredmény pedig döntetlen.



**FIFA 10**  
**GS 2009\_10 - 86%**  
 Van egy-két gyenge pontja, ám ezt leszámítva izig-veirig focil! Ha tudsz választani, konzolon nincs nála jobb.



**VIRTUA TENNIS 2009**  
**GS 2009\_08 - 70%**  
 Ritmikus testmozgás, patákokban csurgó verejték és női siklotkozás - 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 lassacskán fordítva igaz az állítás...?

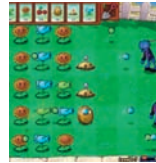


**FIFA 09**  
**GS 2008\_09 - 91%**  
 Idén sem maradhat el az új *FIFA*-epizód. Továbbra is erős, focirajongóknak kötelező darab.

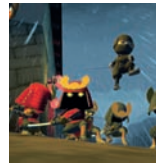
**Verseny/Ügyességi**



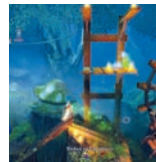
**NEED FOR SPEED: SHIFT**  
**GS 2009\_09 - 82%**  
 A *Shift*tel a szimulátorok vizére hajózott a *Need for Speed* sorozat. S milyen jól tette!



**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**



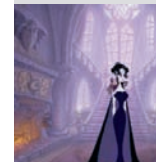
**MACHINARIUM**  
**GS 2009\_11 - 90%**  
 Josef robot és az ő ütötköppöt, rozsdásodó világa hamar belopta magát a szívünkbe.



**SAW**  
**GS 2009\_11 - 74%**  
 A digitális Jigsaw ugyanolyan brutális, és maradéktalanul visszaadja a filmek hangulatát.



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



**A VAMPIRE STORY GS2 008\_12 - 90%**  
 A régóta várt vámpírlányka kalandjai a faka- rókkal és fohagyomával. Max egy titkos tekercs után kutat. Sok sikert nekik!



**SECRET FILES 2: PURITAS CORDIS**  
**GS 2009\_06 - 82%**  
 Nina Kalenkov és expasija, Max egy titkos tekercs után kutat. Sok sikert nekik!

**Kiemelt megjelenések**



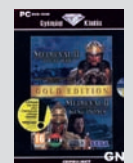
**MEGA GAMES RISE AND FALL CIVILIZATIONS AT WAR 990 Ft**  
 Grandiózus történelmi RTS az ókor legnagyobb birodalmaival és hőseivel.



**MEGA GAMES A SPIDERWICK KRONIKAK 990 Ft**  
 Három testvér és az elvarázsolts padlás története, most verhetetlen áron.



**GYÉMÁNT KIADÁS WITCHER 5490 Ft**  
 Kár ragozni: a CD Projekt saját gyermeke meghódította a világot, s most Te következél!



**GYÉMÁNT KIADÁS MEDIEVAL TOTAL WAR 2 GOLD 5490 Ft**  
 A sötét középkor ragyogó gyöngyszeme, a megunhatatlan RTS-legenda most különleges kiadásban.

ArmA II	4490 Ft	Gobliins 4	4940 Ft
Assault on Dark Athena	3590 Ft	G.R.I.D.	4940 Ft
AoConan: Hyborian Adventures	2990 Ft	Left 4 Dead	3590 Ft
Battlefield 2 CC	2990 Ft	Mass Effect	4940 Ft
Bionic Commando: Rearmed	1790 Ft	Medal of Honor Airborne	3590 Ft
BiA Hell's Highway	2990 Ft	Mercenaries 2 : WiF	3590 Ft
Call of Duty 2 GOTY	3770 Ft	NBA Live 2008	1790 Ft
CoD4: Modern Warfare	4970 Ft	NFS ProStreet	3590 Ft
Civilization 4 Complete	4490 Ft	NFS: Most Wanted	3590 FT
Colin McRae Dirt	1790 Ft	HL 2: Orange Box	3590 Ft
Command And Conquer 3	3590 Ft	Prince of Persia	2990 Ft
Condemned	2240 Ft	Pure	2240 Ft
Crysis	2990 Ft	Race 2007	1790 Ft
Dark Messiah of MaM	2780 Ft	Richard Burns Rally	890 Ft
Dark Sector	2690 Ft	Rome: Total War	2240 Ft
Dead Space	3590 Ft	Spore	7190 Ft
Deus Ex 2: Invisible War	990 Ft	Stalker Clear Sky	4940 Ft
Devil May Cry 4	4940 Ft	Star Wars: KotOR 2	3770 Ft
Diablo 2 + LoD	3770 Ft	Stranglehold	2240 Ft
Fallout 3	5390 Ft	War Leaders	1790 Ft
Far Cry 2	2990 Ft	Warhammer: Dawn of War	1880 Ft
F.E.A.R.	990 Ft	World of Goo	1790 Ft
F.E.A.R. 2: Project Origin	4990 Ft	World of Warcraft	2960 Ft
FIFA 2009	3590 Ft	Witcher	4940 Ft
Flatout Ultimate Carnage	1990 Ft	Zeno Clash	3590 Ft

**ONLINE ÁRAK!**

**MEGJELENÉSI LISTA**

**ELŐKÉSZÜLETBEN**

DiRT 2	Assassin's Creed 2	Avatar
Left 4 Dead 2	Shattered Horizon	ST.ALK.E.R.: Call of Pripyat
Alan Wake	2010. tavasz	Alien vs. Predator
Alpha Protocol	2009. október	Dead Rising 2
BioShock 2	2010. eleje	DiRT 2
Crysis 2	2010.	The Saboteur
Diablo III	2010.	Singularity
Just Cause 2	2010.	Split/Second
Mafia 2	2010. eleje	Max Payne 3
Rage	2010.	StarCraft II
Splinter Cell: Conviction	2010. eleje	Battlefield: Bad Company 2
Starcraft 2	2010.	Metro 2033
Mass Effect 2	2010. eleje	Napoleon: Total War
Assassin's Creed 2	2009. november	Star Trek Online
R.U.S.E.	2009. vége	SW: The Old Republic
Rogue Warrior	2009. vége	WoW: Cataclysm

Mostantól elég hátradólni és rendszeresen olvasni a GameStart. Elkezdődött az év végi nagyüzem.

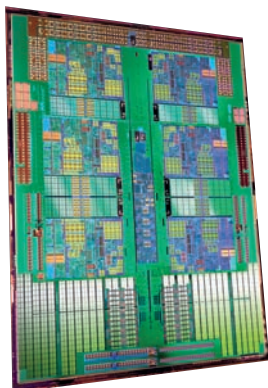


## SZIASZTOK PUPÁKOK!

Rögtön szeretnék is elnézést kérni ezért a köszönésért, de úgy gondoltam, muszáj lesz megosztanom veletek azt, ahogy Duncan köszönteni szokott minket. Hiába, no, ő már csak ilyen, ezért szeretjük. (NOOT!)

A viccet félretéve, nagy nehezen túléltük az októberi ünnepi sorozatot és persze a Budapest Game Show-t is, a novemberi lapszám elkészítése már teljes harci készültségben zajlott. Mint mindig, most is voltak azért izgalmak, de azt hiszem, ennyi mindig kell, még a végén nagyon elkényelmesednénk. A Hardver rovat természetesen az új színekben pompázik tovább, viszont a sok hónapos hagyománnyal ellentétben a fő cikkek egyike sem tartalmaz hardvert. Pontosabban szólva legfeljebb csak közvetett módon kapcsolható valamely kézzelfogható eszköz a cikkekhez, a fő csapást két szoftver jelenti. Az egyik természetesen a Windows 7, amelyről négy oldalban olvashattok különféle hasznos tudnivalókat.

Az új szolgáltatások mellett a hazai árazásra is részletesen kitértünk, így aki a vásárláson töri a fejét, pontos képet kaphat a magyar helyzetről. Az ASUS TurboV EVO-ról azt gondoltam, hogy egy nagyszerű tuningszoftver, ám a használat során kiderült, hogy sajnos komolyabb túlhúzásra még mindig nem alkalmas, de kezdőknek talán az alkalmazás aktuális tudása is elegendő. A Piactér telis-tele van érdekes hardverekkel, a vásárlási tanácsadóban pedig ezúttal négy asztali számítógép kapott helyet. Fogyasztatok egészséggel a Mélyvizet, egy hónap múlva ugyanitt találkozunk!



# AMD-TERVEK AZ ELKÖVETKEZENDŐ KÉT ÉVRE

**H A MOST AZT KÉRDEZNÉK TŐLÜNK, hogy az AMD mit tudott felmutatni a 2009-es évben, akkor három dolgot tudnánk kiemelni most így hirtelen.** Egyrészt a gyártó sikeresen áttért a 45 nanométeres gyártástechnológiára, és mára teljes egészében sikerült lefedniük a piacot a K10,5 architektúrára épülő termékekkel. Másrészt elsőként mutattak be olyan grafikus hardvert, amely teljes egészében támogatja a DirectX 11 programozási felületet, sőt, az év végéig várhatóan teljessé válik az újgenerációs vezérlők palettája. Végül pedig a szerverpiacon a hatmagos Opteronnal lepték meg az Intelt, aki sokáig küszködött a Nehalem EX széria beindításával. Ez mind a jelen tehát, kérdés, hogy a közeljövőben mire számíthatunk. Nos, több dologra is. Rögtön kezdjük azzal a ténnyel, miszerint az AMD négy platformot kíván bemutatni jövőre, amely-

ből kettő – Danube és Nile – a noteszgépek piacára érkezik, míg a maradék két csomag – Leo és Dorado – az asztali számítógépek esetén lesz érdekes. Előbbi páros esetén 25 százalékkal nagyobb teljesítményt és akkuidőt prognosztizál a gyártó. Az asztali DX11-es áttérést követően a noteszgépek piacán is szeretne elsőként szerepelni az AMD, azaz DX11 kompatibilis integrált vezérlők sora várható a 2010-es évben. Az első típusok megjelenése az első negyedére várható, amikor egyébként a DirectCompute és OpenCL programozás terén is előrelépéseket tesznek majd. Számunkra kevésbé érdekes, a cég számára viszont roppant fontos lépésnek tekinthető a 12 magos Magny-Cours kódnéven ismert Opteron processzor és a hozzá passzoló Maranello, valamint a San Marino és Adelaide szerverplatformok megjelenése.

Jóval izgalmasabban hangzik a 32 nanométeres gyártástechnológiával készülő új fejlesztések mintapéldányainak bemutatása, amely szintén jövőre esedékes. Érkezik a K10 utódjának szánt Bulldozer, amely végleges terméként majd csak 2011-ben láthatja meg a napvilágot. Ezenkívül a szerencsések, illetve a partnergyártók nagy része próbadarabokat kaphatnak majd az alacsony fogyasztású Bobcat processzorból, amelyet az Intel Atom közvetlen ellenfelének szán az AMD. Végül, de cseppet sem utolsósorban 2010 végére befuthatnak az első mintapéldányok a Fusion feldolgozó egységekből is, amelyek egy tokozásban tartalmaznak majd egy processzort és egy grafikus lapkát. Az asztali szegmensbe a LIano – 4 mag, DX 11 GPU – készülget, míg a hordozható gépekbe az Ontario kódnéven fejlesztett típusok – 2 mag, DX 11 GPU – kerülnek. A tömeggyártás 2011-ben indulhat be.

# BUDAPEST GAME SHOW 2009

**2009. OKTÓBER 31. – A nap, amelyet mindannyian izgatottan vártunk. A közel 13 ezres látogatós szám arra utal, hogy sokan jó előre beírták a naptárukba eme eseményt, amelyen temérdek érdekességet, eddig még nem látott játékokot, hardvert és szoftvert lepleztünk le. Az egész esemény beszámolója sajnos nem férne ide, így ha nem baj, akkor csak a GameStar-standon történetekről emlékeznünk meg a Mélyvíz rovat nyitóoldalán. Mindenekelőtt óriási taps és köszönet illeti a mi Juditunkat, aki harci amazon módjára menedzselte az eseményen történő megjelenésünket, szinte mindent elintézett, amit kértünk tőle. Néha természetesen egy kicsit túlterhelődött a drága, így ekkor kicsit én is besegítettem, mondhatni a hardveres részét a dolognak nagyjából én intéztem. De mik is voltak kint pontosan a GameStar-standon? Nos, aki ellátogatott hozzánk, kipróbálhatott két GeForce 3D Vision technológiát használó konfigurációt, amelyeken a *Batman Arkham Asylum* és a megunhatatlan *Far Cry 2* futott. Számomra elképesztő érdeklődést váltott ki a két 120 hertzes Samsung monitorral felszerelt állvány, egész nap**

apró sorok álltak a standunk két sarkában. Igazán örömteli volt, hogy páran ténylegesen érdeklődtek a technológia iránt, igaz, amikor közöltem az árakat, hirtelen mindenkinek lefagyott a mosoly az arcáról. Sajnos nem olcsó az NVIDIA-féle 3D-szemüveges móka, a monitorért és a szemüvegért együtt egy komplett számítógépi pénzt kell a kasszából hagyni.

Kevésbé volt érdekes a stand egyik végébe állított látványos ASUS-összeállítás, amelyre a beígért 30 hüvelykes Samsung monitort kötöttük rá. A terveink között az szerepelt, hogy a *Crysis Warhead*del lehet majd játszania a bátor jelentkezőknek, ám a Windows 7 megráfált minket, és valami oknál fogva nem óhajtott a fagyásmentesen futtatni a játékot. Elképzelhető persze, hogy a két Radeon HD 5870 és a friss Catalyst eszközülesztő dobta el magát a pályabetöltés során. Sebaj, láthatóan az *Unreal Tournament 3*-mal is remekül szórakoztak a lelkes fiatalok, én pedig magamra maradtam azzal az érzéssel, hogy talán két Radeon HD 5870-en valami combosabb játékot kellene futtatni. Eredetileg egyébként három monitoros Eyefinity gépet akartunk ki-

vinni, de aztán inkább elvetettük ezt az ötletet a hely- és a speciális monitor-igény miatt. Majd legközelebb talán esélyünk lesz valami ütősebb konfiguráció bemutatására.

Nagy tragédia persze nem volt, hiszen a Hun eXtreme OC Team gondoskodott a látványról. Ismét csak köszönöm nekik, hogy eljöttek a standunkra kicsit tuningolni és locsolni a folyékony nitrogénnel, amitől néha páran megijedtek, a többség azonban szájtátva figyelte a borzasztóan hideg lötyt öntögetését. A négy grafikus kártya együtt tovább borzolta a kedélyeket, az egyre magasabbra kúszó órajeleket pedig sokan meglepően kitartóan kísérték figyelemmel. Ha jól emlékszem, az Intel Core i7 975 Extreme processzor valamivel 5 gigahertz felett tetőzött, ami nem számít rekordnak, de a srácok nem is úgy jöttek ki, hogy izzadságszagú rekordokat teremtsenek. Egy jó buli volt, amit ők és mi is nagyon élveztünk. Remélem, a jövőben is tudunk majd együtt dolgozni, talán pont a 2010-es BGS-en. Igaz, akkor nem lesz Windows 7-launch, de remélhetőleg a szervezők majd kitalálnak valamit, hogy mivel lehet az ideikhez hasonló méretű rendezvényt összehozni.

Rövid hír alul- A DFI elkészítette a Világ első LGA-1156 foglalattal ellátott mini-ITX alaplapját. A mindössze 6,7×6,7 hüvelykes „apróság” a foglalat típusából adódóan természetesen az Intel P55 PCH lapkakészletére épül, tehát a szolgáltatók szinte teljesen megegyeznek a normál-ATX méretű P55-ös alaplapokkal, ráadásul a tápellátó áramkör is hat fázisból áll. A LOTES által készített CPU-foglalat mellé két darab DDR3-as memóriafoglalat kerül – tehát ennek hála a kétcsatornás memóriátámogatásról sem kell lemondaniuk a vásárlóknak –, valamint ezt egészíti ki a három belső SATA-2 csatlakozósor, illetve egy eSATA-csatlakozó.

A nyolccsatornás HD Audio lapkán felül (amelyhez az analógon felül Coax és optikai S/PDIF kimenet is társul) gigabites Ethernet-vezérlő, valamint négy darab integrált USB 2.0 aljzat is helyet kapott az alaplapon, amely megduplázzható, ha az alaplapi USB-kivezetéseket is tudjuk használni. Az alaplap kis méretéből adódóan csak egyetlen PCI-Express x16 foglalat kapott helyet az alaplapon, amire mindenképpen szükség lesz, hiszen a P55-ös lapkakészletben nincs integrált grafikus vezérlő.



## RÖVIDHÍREK

A megjelenés előtt egy-két héttel egyre biztosabb információmorzsákra lehet bukkanni a világhálón az új két GPU-s Radeon kártyával kapcsolatban. A HD 5970 néven érkező változat hivatalosan elméletileg november 19-én mutatkozik be világszer-

te, és ahogy azt vámi lehetett, az óriási nyomtatott áramkörön két darab RV870-es grafikus lapka lesz egymás mellett. Ez egészen pontosan kétszer 1600 darab stream processzort és összesen 4 gigabájt memóriát jelent, így várhatóan újabb trónfosztásra kerül sor az AMD részéről, kiindulva a Radeon HD 5870 CrossFire eredményekből.

A fogyasztás és a melegedés kordában tartása miatt a magok csupán 725 megahertzre, a GDDR5-ös memórialapok pedig effektíve 4000 megahertzre lettek belőve. Még csak kiszivárgott adat sincs az így elérhető maximális fogyasztásról, de mivel egy hat- és egy nyolctűs tápcsatlakozó található a kártyán,

ezért várhatóan valamivel 300 watt alatti áramfogyasztásra számíthatunk. A tehetősebbeknek érdemes tehát felkészülni a HD 5970 fogadására, és jobb, ha a pénztárcát is megőrzik, a pletykák szerint ugyanis az AMD nem lesz rest elkérni akár 600 dollárt sem a két GPU-s szörnyetegért.

## ÚJ BLUESTORM TÁPEGYSÉGEK AZ FSP-TŐL

**A Z ELSŐ GENERÁCIÓS** Bluestorm és Bluestorm II szériák után új termékcsaládot jelentett be a hazánkban meglehetősen nagy népszerűsége szerű FSP. A Pro utótaggal felruházott nevű Bluestorm tápegységek kétféle teljesítményben jelennek meg hamarosan a boltok polcain, a 400 wattos variánst a középkategóriás gépekbe, míg a 100 wattal erősebb változatot felsőkategóriás grafikus vezérlővel szerelt masinákhoz ajánlja a gyártó. A gyártó ezúttal is kiemelt hangsúlyt fektetett a jó hatásfok elérésére, így a Bluestorm Pro tápok mindegyike rendelkezik a 80 Plus minősítéssel, amely akár 85 százalékos hatásfokot is jelenthet üzem közben. Az aktív PFC-vel felszerelt tápok belső felépítésének részletei egyelőre nem ismertek, azt viszont már most tudni, hogy egy csendes 120 milliméteres légkavaró hűti a belső alkatrészeket. A csatlakozók tekintetében természetesen az erősebbik modell áll jobban, a 6 pinos PCIe tápcsatlakozó mellé egy 8-as is odafért, illetve molex és SATA-csatlakozóból is többet kap a felhasználó. Az új Bluestorm Pro tápegységek pontos megjelenése és árázása egyelőre nem ismert. Jó hír viszont, hogy karácsonyra újabb modellek várhatók, amelyek már 80 Plus Bronze minősítéssel fognak rendelkezni.



## 99 DOLLÁROS IPHONE 3GS?

**ÚJABB ÉRDEKES HÍREK** kapnak szárnyra: egyes források szerint az almás cég ki szeretné vonni a forgalomból az előző generációs iPhone 3G okostelefonokat, így elő fognak állni a 3GS belépő szintű verziójával. Ezt rendkívül egyszerűen kívánják megoldani: elérhetővé tesznek a 3GS-ből egy 8 gigabájtos háttértárral rendelkező változatot. Jelen pillanatban a legolcsóbb 3GS 199 dollárba kerül, azonban ezen akár 16 GB-nyi adatot

is lehet tárolni. A váltás célszerűnek tűnik, hiszen így előkészíthetik a terepet a következő iPhone-nak, ezzel elkerülve, hogy túlságosan zsúfolt legyen a piac a bevezetésekor. Viszont a vásárlók is jól járnak: a 3GS-ben sokkal erősebb processzor, és jobb minőségű kamera kapott helyet, a 8 gigabájtnyi háttértár pedig manapság sem kevés. A híresztelések szerint a „butított” iPhone először az amerikai AT&T szolgáltató kínálatában fog feltűnni, természetesen karácsony előtt



## SEBESSÉGREKORDER SSD AZ A-DATA-TÓL

**A SZÁMÍTÓGÉPEKET** különféle hardvert izzasztó alkalmazással kínzó felhasználóknak ajánlja legújabb SSD-meghajtóját az A-DATA. A szimplán az iparág leggyorsabb meghajtójának elnevezett S596-os modell igen impozáns paraméterekkel bír, a másodpercenkénti olvasás a 250 megabájtot, míg az írás a 180 megabájtot is elérheti. Ez az óriási sebesség általában akkor jöhet igazán jól, ha egyszerre több, nagy terhelést okozó feladatot végeztetünk a géppel, legyen szó például videokódolásról, -tömörítésről vagy épp képrendelésről. A legújabb generációs Nand Flash lapkákra épülő S596 teljesítményét nagymértékben köszönheti az integrált DDR2-es gyorsítótárnak, amelynek mérete nem ismert, mint ahogy az sem, hogy milyen vezérlő található a fém vázon belül. A sajtóközleményből cserébe kiderült, hogy három méretben forgalmazzák a terméket, 64, 128 és 256 gigabájtos változatokat kell majd keres-

ni a boltok polcain. Érdekesség, hogy az óriási sebesség mégsem minden, a gyártó azokra is gondolt, akik külső eszközként is használnák az S596-ot. A SATA-csatlakozók mellett egy miniUSB-kapu is található, amelyhez természetesen kábelt is mellékelnek a dobozban. Sajnos az S596 ára és hazai megjelenés dátuma nem ismert számunkra.



ELECTROSE



**Nekünk sem titokzatos a számítástechnika világa!**

Komoly témák modern csajoknak...

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

- USB ✓
- HDMI ✓
- HSDPA ✓
- Multitouch ✓
- Wi-Fi ✓
- Életstílus ✓
- Netbook ✓
- PDA ✓
- PNA ✓

Elindult Magyarország első olyan, nőknek szóló honlapja, amely kifejezetten a számítástechnikával és annak határterületeivel foglalkozik. Szerzőink sokat látott és próbált lányok, akik tisztában vannak azzal, hogy a nőket is érdekli a számítástechnika, mégha nem is olyan formában, mint ahogy a férfiakat - épp ezért más szemszögből tekintenek a témára, mint azt megszoktuk.





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 játékelmény 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®

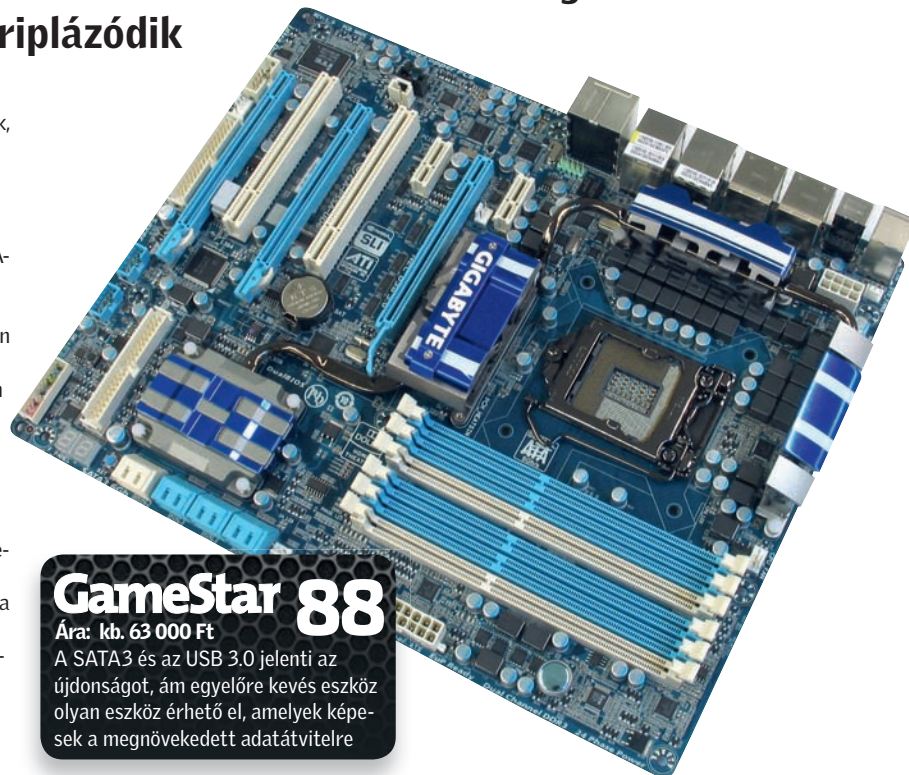
Az alábbiak az Intel Corporation Egyesült Államokban vagy más országokban használt védjegyei: Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside,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

## GIGABYTE GA-P55A-UD6

Egy komplett új, P55-ös alapokon nyugvó szériát mutatott be nemrég a Gigabyte. A dobozokon a 3-as szám triplázódik

**D E MIT IS JELENT EZ PONTOSAN?** Nos, vegyük szép sorjában. Elsőként örömmel jelentjük be, hogy a tajvani gyártó részben áttér a SATA3-as szabványra, amely 6 Gbps-os elméleti maximális adatátvitelt jelent a lemezalrendszerben. Ez pontosan duplája az előző generáció képességeinek, de gyorsan hozzá kell tennünk, hogy a 600 MB/másodperces adatmozgatási sebességhez a lemezes eszközöknek – illetve SSD-knek – is fel kell nőniük. A Marvel új vezérlője révén azonban biztosított a jövő, de az semmi képp sem jó hír, hogy az Intel csak körülbelül másfél év múlva tervezi natívan támogatni az új SATA-megoldást. A második hármas a külső eszközök oldalán keresendő. Az USB 3.0 megjelenését sokan úgy várták, mint a messiást, hiszen a külső flashadattárak megtöltése a 2.0-s adatátvitellel néha kínosan hosszú időket vesz el. Mostantól viszont ez már nem lehet probléma, méréseink alapján ugyanis körülbelül 110–120 MB/másodperc adat-

átviteli értéket tudnak kiírni magukból az első generációs USB 3.0-s eszközök, vezérlőoldalról pedig az NEC megoldására támaszkodik jelenleg mindenki. A harmadik 3-as szám szorosan kapcsolódik az USB-vezérlőhöz, azaz egészen pontosan az aljzatok megtervezéséhez. A P55A-UD6-on lévő két aljzat háromszor akkora energiát tud biztosítani a külső egységek számára, mint a 2.0-s kapuk, így olyan eszközök is életre kelhetnek és biztonságosan üzemeltethetők, amelyekkel korábban gond volt, vagy csak finnyások voltak bizonyos alaplapokra. Egyéb tulajdonságait tekintve nem változott jelentősen az UD6, továbbra is a gyártó P55-ös termékínálatának tejetjét jelenti. Igaz, már nem sokáig, közel ugyanis az Extreme/UD7-es verzió, amelyen a pletykák szerint NF200 lapka is lesz, így még több PCIe-sáv áll majd a grafikus kártyák rendelkezésére. Szinte biztosan drágább lesz, mint az UD6, így aki nem óhajt várni és többet költeni, az UD6 „A” verzióját válassza. 




**GameStar 88**

Ára: kb. 63 000 Ft  
A SATA3 és az USB 3.0 jelenti az újdonságot, ám egyelőre kevés eszköz olyan eszköz érhető el, amelyek képesek a megnövekedett adatátvitelre

## MICROSOFT LIFE CAM CINEMA

Megnövelt felbontással jelentkezik a Microsoft webkamerákat előállító részlege. A VGA-mód a múlté, a High Definition a jelen és a jövő

**HD-KÉPES MEGJELENÍTÉSÉRT** felelős eszközökből rengetegféle termék érhető el a hazai piacon, de várható volt, hogy előbb-utóbb más piaci résekbe is beférkőzik a High Definition-élmény. Az utóbbi időben kissé lelassult fejlesztéseket és termékbevezetéseket felmutató webkamera-gyártók új erőre kaphatnak a megváltozott irány jóvoltából, a karácsonyi ünnepekre vélhetően az ismertebb márkák sorra bejelentik a 720p-s felbontást támogató eszközeiket. A LifeCam Cinema webkamerával a Microsoft az elsők közé verekedte be magát, a termék tökéletesen alkalmas arra, hogy megmutassa a felhasználóknak, milyen jövő vár a kis képrögzítő periferiákra. A gyártó természetesen a HD-képes videorögzítést hangsúlyozza a termék kapcsán, a LifeCam Cinema 1280×720 képpont felbontáson másodpercenként 30 képkockával képes mozgóképet felvenni. A 16:9-es kép-

arányú felvétel lehető legjobb minőségét az ún. ClearFrame-technológiával éri el a kis eszköz, igaz, részleteiben nem igazán tudjuk, hogy milyen képjavító eljárásokkal operál a gyártó megoldása. Alapfokú zajszűrésre természetesen számíthatunk – ami főleg rossz fényviszonyok esetén jöhet jól –, illetve a kamera képfeldolgozó része a folyamatos, 720p felbontáson is röccenésmentes kép biztosítására hangolták. Állóképek esetén a maximális felbontás 5 megapixel lehet, ám az érzékelő felbontása ennél kevesebb, tehát az ilyen nagyságú kép-készítést leginkább a szoftvernek köszönhetjük. A LifeCam 3.0 segédprogram e képesség mellett rengeteg támogatást ad a Microsoft azonnali üzenetküldő alkalmazásához, témérdek mókás avatarral és effekttel dobhatjuk fel arcképünket, de természetesen a kamera képminőségének javítására is részletes felületet ad a program adott része. 



**GameStar 85**

Ára: kb. 18 000 Ft  
Webkamerához képest talán egy kicsit magas az ár, de ha azt vesszük, hogy 720p felbontás a felső határ, akkor már nem is oly vészes az összeg

# TP-LINK TL-WR1043ND

Gigabites vezetékes és „n” szabványnak megfelelő vezeték nélküli hálózati kommunikációt kínál a TP-Link legújabb útválasztója

**T**P-LINK HÁLÓZATI eszközökről már volt szó a GameStar hasábjain, testvérünk szerkesztői pedig előszeretettel nyúzzák a tajvani gyártó folyamatosan frissülő kínálatát. Mivel a legújabb fejlesztés egy gigabites vezetékes hálózati portokkal felruházott, 300 Mbps-os vezeték nélküli adatátvitelre is képes router, ezért úgy gondoltuk, hogy számotokra is érdekes lehet a TL-WR1043ND.

A TP-Link TL-WR1043ND típusjelzésű, 802.11N szabványt is támogató Wi-Fi-útválasztót nemcsak gigabites kapukkal szerelte fel a gyártó, hanem a mai igényeknek megfelelően USB-porttal is. Utóbbira USB-s tárolóegység csatlakoztatható, amit a felhasználók külön szoftver nélkül, egyszerű hálózati helyként érhetnek el, tehát a másolás úgymond pofonegyszerű. A router a külsejét tekintve egyébként nem változott a korábbi modellekhez képest, így megmaradtak az informa-

tív előlapi LED-ek, illetve ugyanitt találhatjuk a QSS-csatlakozás gombját is (amihez a PIN-kódot a router alján lévő matricáról olvashatjuk le, de ez a menüben megváltoztatható). A fentebb említett USB-kapu a hátlapra került a portok, a reset gomb és a három nagyméretű antenna csatlakozója mellé. A beüzemelés gyerekjáték, kezdők folyamodhatnak a mellékelt telepítőlemezhez, de a menübe is került egy csatlakozásvarázsló, így a kezdő lépések és a titkosítással kapcsolatos beállítások sem fognak gondot okozni senkinek. Tovább barangolva a menüben láthatjuk, hogy a TL-WR1043ND tud mindent (sőt még többet is), amire a felhasználóknak szükségük lehet, kezdve az egyszerű uPNP-funkcióktól a legbonyolultabb porttáirányításig és az egyszerű tűzfalig, de az „n” szabványnál kötelező QoS sem maradt ki a router tudástárából.

Sorolhatnánk még a jellemzőket, de ehelyett inkább vessetek egy pillan-



tást az árra. Tegye fel a kezét, aki ennyi pénzért ilyen specifikációkkal rendelkező routert tud mutatni. Vezetékes és vezeték nélküli módban is a maximumot nyújtja, maximum a kinézete miatt fanyaloghattunk. [GS](#)

**GameStar 92**

Ára: kb. 26 000 Ft

A hazai forgalmazó megsúgta nekünk, hogy karácsonyra még olcsóbb lesz a TL-WR1043ND. Kihagyhatatlan vétel!

# GEIL EVO ONE 2000 MHZ 4 GB KIT

A Lynnfield processzorok beépített memóriavezérlőjéhez kétcsatornás üzemmódban működő lapkák illenek. Íme egy veszettül gyors alternatíva

**K**OMPLETT GÉPCSERÉRE kényszeríti az Intel P55-ös platformja az új foglalat miatt azokat a felhasználókat, akik az új Lynnfield processzorokkal képzelik el a jövőt. Egy évvel ezelőtt a háromcsatornás memóriavezérlő miatt az újítani vágyó Intel-hívők kénytelenek voltak új memóriacsop-

magokat vásárolni, sőt, a helyzetet bonyolította, hogy nemcsak a felhasználható modulok száma növekedett, hanem a modulok alapfeszültségét illetően is komoly korlátozás – leg-

feljebb 1,65 volt – lépett életbe. Nos, a Lynnfield központi egységek – Core i5 és Core i7 800 típusok – esetén ismét visszatértünk a kétcsatornás üzemhez, ám a feszültségkorláttól továbbra sem szabadultunk meg, így a gépfejlesztés során a központi egység és az alaplap mellett a legtöbb esetben a memóriákat is újítani kell.

A felhasználók helyzete szerencsére jobb, mint egy évvel ezelőtt, a memóriagyártók jó előre felkészültek az új CPU-k fogadására, az alapmodellek mellett magas üzemfrekvenciájú típusokból is Dunát lehet rekeszteni. Az egyik legjobb alternatívát jelenti a GeIL EVO ONE termékcsaládjába tartozó 2000 megahertzes pá-

ros, amelyet 9-9-28 időzítésre hitelesítettek, az alapfeszültsége 1,65 volt. A kétszer 2 gigabájt méretet adó EVO ONE rendelkezik Intel X.M.P.-profilal, amely a 2000 megahertzhez szükséges beállításokat tartalmazza. A profil aktíválásával könnyedén beállítható a 2 gigahertzes memóriára-órjel, amely igen jó hatással lesz a Lynnfield processzorok memóriadataátvitelre érintő teljesítményére. Az élettartam-garanciával forgalomba hozott EVO ONE modulokra a gyártó speciális hűtőbordákat szerel, amelynek közepre helyezett alumíniumbordáihoz egy vékony hőcső szállítja a meleget. [GS](#)

**GameStar 97**

Ára: kb. 33 000 Ft

Az új Core i7 központi egységek mellé gyors memóriák dukálnak. A GeIL EVO ONE memóriapárja megfelel ezen kritériumnak



## NVIDIA GEFORCE 210 ÉS GT 220 PALIT ÉS GAINWARD SZÍNEKBEN

Az OEM-piacra szánt 40 nanométeres gyártástechnológián készülő belépő szintű modellek kereskedelmi változatairól rántotta le a leplet az NVIDIA

**M**ÍG AZ AMD a középkategóriát és a teljesítményre éhes felhasználókat is ostromolja a 40 nanométeres gyártástechnológiával készülő grafikus vezérlővel, addig az NVIDIA egészen a mai napig csupán a rendszerépítő partnerek számára tette elérhetővé az „új” csíkszélességű lapkákat. Az OEM-piacon lassan négy hónapja jelen lévő újdonságok további érdekessége a DirectX 10.1 API támogatása, amely nemcsak a késlekedés miatt nevezhető furcsa fejlesztésnek, hanem azért is, mert az NVIDIA korábban határozottan a támogatás bevezetése ellen volt, miközben az AMD komplett kártyacsaldókat készített fel az új API-ra.

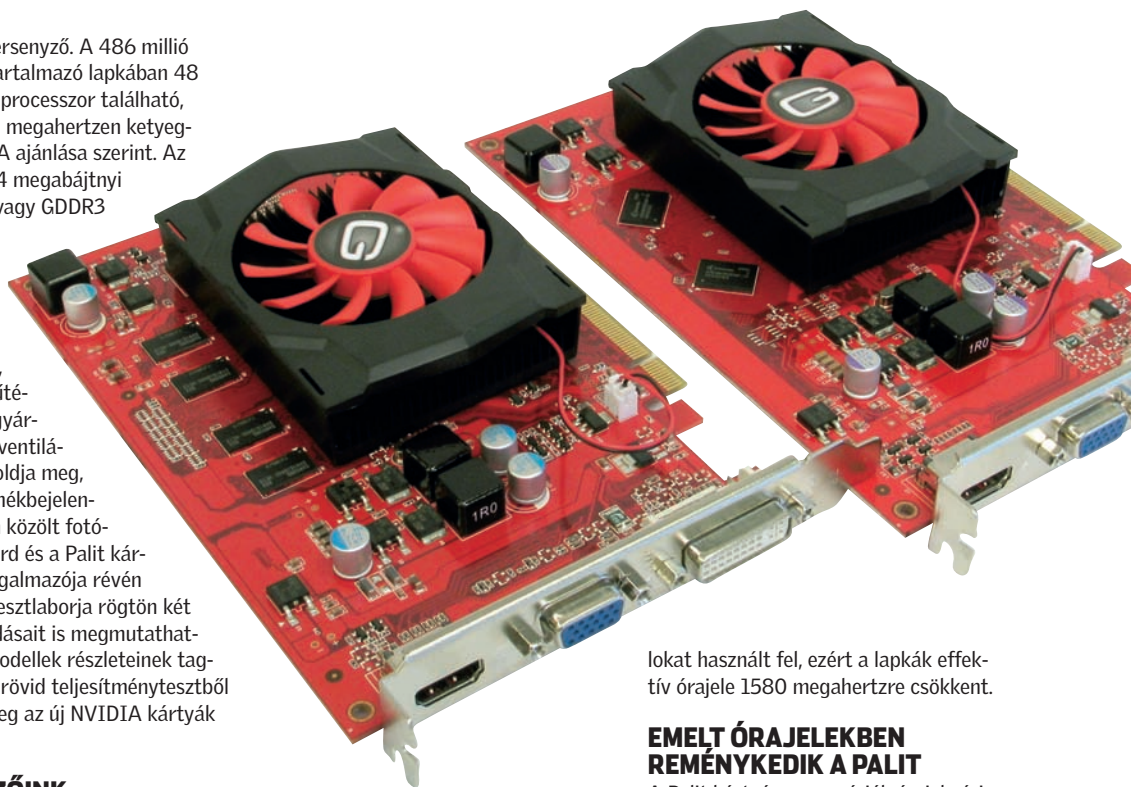
A Santa Clara-i vállalat elsőként belépő szintű termékekkel jelentkezik, amelyek egyrészt olcsón gyárthatók, másrészt a gyártástechnológiai átállást simábban lehet elvégezni egy 130–150 mm<sup>2</sup> területű lapkán, következésképp hamarabb lehet elérni az optimális kihozatait. A 40 nanométeres csíkszélesség pedig egyáltalán alacsonyabb fogyasztást és hőtermelést is jelent, így csupán a 3D-s teljesítmény miatt aggódhatnak azok, akik a 210 vagy GT 220 kártyák valamelyikét óhajtanák számítógépükbe szerelni.

A GeForce 210 16 darab stream processzorától és a 64 bites memóriabuszától természetesen nem lehet és nem is érdemes sokat várni, a félmagas nyomtatott áramkörre épülő referenciadizájn egyértelműen jelzi, hogy elsősorban irodai vagy alap multimédiás gépekbe ajánlott ez a típus. Az ajánlott memóriamennyiség 512 megabájt, a modulok pedig DDR2 vagy DDR3 szabványúak lehetnek. Jellemzően passzív hűtést lehet találni ezeken a kártyákon, ami teljesen logikus döntés, hiszen üresjárat esetén a lapka mindössze 5-7 wattot fogyaszt. Ezzel szemben a GT 220 – mértékkel ugyan, de – vér-

beli játékos versenyző. A 486 millió tranzisztort tartalmazó lapkában 48 darab stream processzor található, amelyek 1360 megahertzen ketyegnek az NVIDIA ajánlása szerint. Az 512 vagy 1024 megabájtnyi DDR2, DDR3 vagy GDDR3 memórialapok immáron 128 bites buszon kapcsolódnak a maghoz, amelynek a hűtését a partneryártók többsége ventilátoros módon oldja meg, elnézve a termékbemutatók kapcsán közölt fotókat. A Gainward és a Palit kártyák hazai forgalmazója révén a GameStar tesztlaborja rögtön két márka megoldásait is megmutathatja, az egyes modellek részleteinek taglalása mellett rövid teljesítménytesztből ismerhetők meg az új NVIDIA kártyák teljesítménye.

### VERSENYZŐINK RÉSZLETESEN

Kezdjük rögtön a legkisebb és várhatóan leglassabb látogatónkkal, már csak azért is, mert ez az egyetlen típus a négy kártya közül, amelyiket 210-es GPU-val szereltek. A Gainward esetében az analóg és DVI-kimenetek között natív HDMI-aljzatot találni. A mag 589, a stream processzorok pedig 1405 megahertzen ketyegnek. A memóriák ezzel szemben picivel az NVIDIA által megadott érték felett járnak, igaz, a 64 bites memóriabusznak hála a plusz 10 megahertz nem osztt, nem szoroz. A GT 220-as trió első darabja az 512 megabájtos Gainward variáns, amely érdekes módon hosszabb nyomtatott áramkört kapott, mint a dup-



lokot használt fel, ezért a lapkák effektív órajele 1580 megahertzre csökkent.

### EMELT ÓRAJELEKBEN REMÉNYKEDIK A PALIT

A Palit kártyán a memóriák órajele érintetlen maradt ugyan (1800 megahertz), a grafikus lapka azonban jelentős túlhajtást kapott. A GPU 720 megahertzes órajellel büszkélkedhet, a stream processzorok frekvenciáját pedig egészen 1566 megahertzig emelték meg. Mind a három kártyára jellemző a natív HDMI-kimenet (csakúgy, mint a G 210-nél), így a GT 220-as kártyákra is bátran számíthatunk HTPC építése esetén. A GeForce 210 és GT 220-as grafikus kártyákat a Core i7 870 processzorral felszerelt P55-ös tesztplatformunkban teszteltük kétszer két gigabájt rendszermemóriával és Windows 7 Ultimate 64 bites operációs rendszer társaságában. [GS](#)

la ennyi memóriával szerelt testvérmódel. Órajelek tekintetében a gyártó egy picit többet ad, mint kellene, a grafikus mag 650, míg a 48 darab stream processzor 1414 megahertzen jár. A GDDR3-as memóriák effektív órajele 1800 megahertz, amely a 128 bites memóriabusz ismeretében 28,8 gigabájt/másodperc sávszélességet jelent.

Az 1 gigabájtos változat esetében az órajelekben apró eltérések fedezhetők fel, a mag „csak” 645 megahertzen jár, és így a stream processzorok üzemfrekvenciájánál is el kell szenvednünk egy 9 megahertzes csökkenést. Mivel a gyártó ennél a modellnél sima DDR3-as modu-

	3DMark Vantage	Unreal Tournament 3	Far Cry 2	Crysis Warhead	Resident Evil 5	S.T.A.L.K.E.R Clear Sky	Street Fighter IV
Palit GT220 Sonic 512 MB	3583	50	28	13	32	21	65
Gainward GT220 512 MB	3379	47	26	12	30	19	61
Gainward GT220 1024 MB	3116	44	25	10	29	19	58
Gainward 210 512 MB	725	14	8	3	8	5	18

# KINGSTON SSDNOW V 40 GB

**Kedvező árú SSD-meghajtóval óhajtja felkavarni a piacot a Kingston. Úgy tűnik, sikerül is nekik**

**P**EDIG AZ ADATMÉRET MIATT valószínűleg sokan rögtön legyintenek egyet, ha az SSDNow V 40 gigabájtos verzióját kínálnák fel nekik megvételre. Ez a méret ugyanis manapság igen kevésnek számít, kiváltképp akkor, ha számba vesszük, hogy a merevlemez szektor hol tart jelenleg. A Kingston azonban bízik a kicsike sikerében, amely úttörő szerepet játszhat abban, hogy a hazai felhasználók egyre komolyabban gondolkozzanak el egy SSD-s bővítésen. A méret nagyságán persze nehéz túllendülni, hiszen manapság egy operációs rendszer és a hétköznapihoz szükséges programok elérnek ugyan 40 gigabájton, de további személyes adatok, képek, videók tárolására egyszerűen kevés ez a tárhely. A Kingston persze tisztában van ezzel, így természetesen az egyéb adatok számára egy másodlagos meghajtót ajánlanak, illetve noteszgé-

pek helyett az asztali számítógépekben látják a 40 gigabájtos SSDNow V jövőjét. Logikus, hiszen a hordozható gépek piacán kevés olyan modell van, amibe két háttértárat lehetne szerelni. Ha viszont valaki e meghajtó mellett döntene, cseppet sem jár rosszul. A csőppség ugyanis 170 megabájtot képes másodpercenként átpumpálni magán olvasás esetén, míg íráskor a sebesség másodpercenként 40 megabájt körül alakul. Utóbbi ugyan nem valami kiemelkedő érték, de egy másik jellemzője gyorsan feledteti az SSDNow V eme negatívumát. Ez pedig nem más, mint az ár. A csupasz meghajtó ugyanis bolttól függően 23–25 000 forintért vásárolható meg, az ún. Upgrade kitben pedig 27 000 forintot kóstál. Utóbbi gyakorlatilag azt jelenti, hogy az eszköz mellé jár egy beépítőkeret, SATA-adat- és tápkábel és az áttérést segítő dokumentáció. Megfontolandó ajánlat. [GS](#)



**GameStar 89**

Ára: kb. 25 000 Ft

Kicsi a tárhely, de az ár miatt érdemes elgondolkozni a 40 gigabájtos SSDNow V beszerzésén. De csak akkor, ha van mellette egy HDD is

# HOGYAN HÓDÍTSUNK A VALÓ VILÁGBAN?

Sony Ericsson  
make.believe

**A SIMS 3-BAN** jobbnál jobbnők hevernek a lábaid előtt, a *Call of Duty*-ban pedig te vagy a legvagányabb harcos? De mi van a 3D-s, valóságos csajokkal? Veleük nem olyan könnyű, ugye? Mindig csak ez a romantika, amitől mi, hímne-mű egyedei e bolygónak genetikailag kiűtést kapunk. No para, itt a megoldás: válassz a **Sony Ericsson Satio™**, vagy **Aino™** telefonjai

közül, pár fondorlatot kell már csak bevetni és karjaidba omlik a nő. Ugyanis ezek a mobilok nemcsak stílusosak, hanem olyan funkciókkal rendelkeznek, amelyek segítségével felejthetetlen élményt biztosíthatsz álmaid aszszonyának. Lássuk a medvét!  
A **Media Go™** szoftver használatával könnyedén, a megfelelő formátumban átmásolhatod randizenéidet a mobilod-

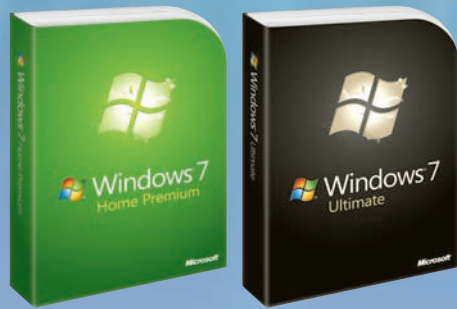
ra, vagy akár egy kellemes filmet is beszerezhetsz, amelyet a **Satio™** 3,5 hüvelykes, 16:9-es képformátumú, kristálytisza képet adó kijelzőjén nézhetek összebújva.

Ezen túl a **Satio™-val** eddig soha nem látott minőségű képeket készíthetsz az intuitív érintő fókuszsnak, a Xenon vakunak és a 12,1 megapixeles kamerának köszönhetően: hívd el egy romantikus sétára a kiszemeltet, majd a közös túrán átélt élményeket egy forralt bor társaságában azon melegében meg is nézhetitek akár a TV nagyképernyőjén, hiszen a készülőkhöz ingyenesen jár egy TV-kimenet kábel is. A **Satio™-hoz** alaphoz jár még a csomagban egy elegáns bőrtok, egy 16 GB-os memóriakártya és egy videóállvány is, így ezeket már nem kell megvenned, ezt is a nő meghódítására költheted! Ha az **Aino™** mellett teszed le a voksot, akkor sem nyúlsz mellé. A randin a beszélgetés az édes kis csőppségekre terelődik? Remek alkalom, hogy egy életre (de legalábbis egy éjszakára) bevágódj

a nőnél. Kapd elő a telefonodat és a „**Remote Play with PLAYSTATION®3™**” funkcióval Wi-Fi™, vagy internet segítségével máris hozzáférhetsz az otthonodban lévő PLAYSTATION®3-on található képeidhez: mutasd meg a nővéred örökmozgó rosszcsontjait, vagy a bátyád rózsaszín tüllszoknyás kislányát. Nemcsak a képekhez, hanem a PLAYSTATION®3-on található filmjeidhez, zenéidhez is ugyanilyen egyszerűen hozzájuthatsz: lassú zene a borozgatáshoz, romantikus film az összebújáshoz – mi sem egyszerűbb egy **Aino™-val**! És a felsorolásnak még mindig nincs vége: 8 megapixeles kamera, 3 hüvelykes érintőképernyő, kristálytisza zenelejátszás, dizájnos, csúszka kialakítás és extraként egy telefonállvány és egy Bluetooth™ headset. Kell ennél több?  
A **Satio™-val** és az **Aino™-val** mindig részese vagy az élményeknek! Oszd meg ezt az élményt azzal a nővel, akit meg akarsz szerezni. Hidd el, biztos a siker!  
[www.sonyericsson.hu](http://www.sonyericsson.hu)



# MEGÉRKEZETT A WINDOWS



Október 22-én hazánkban is elindult a Vista kistestvére, a Windows 7-nek az értékesítése. Hol, mennyiért és miért? Olyan kérdések ezek, amelyek sokakban felmerülhetnek, s amelyeket igyekszünk összeállításunkban megválaszolni

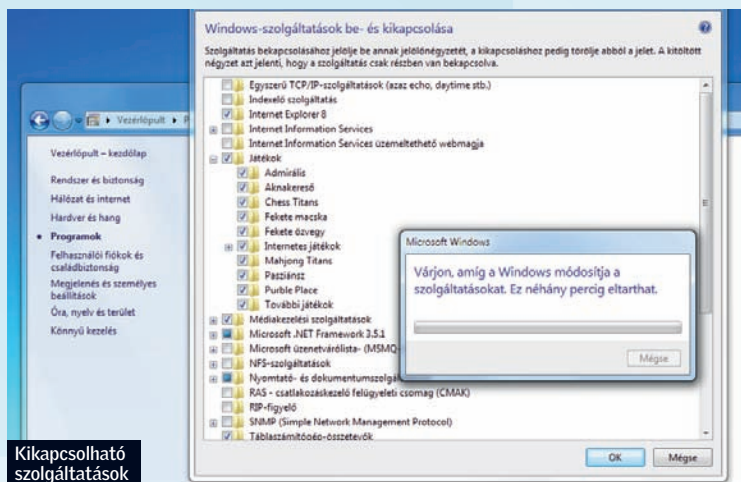
//MJ

**ELŐRE MEGLEPŐ FELFEDEZÉST TEHET, aki elindítja a Windows 7 parancsot (Start menüben „cmd”). Logikus módon ugyanis egy hetessel kezdődő számat várunk az operációs rendszer verziójánál, ám az ehelyett 6.1-et jelenít meg a képernyőn.** Ez nem véletlen, mivel a Microsoftnál már az operációs rendszer fejlesztésének kezdetén célkitűzés volt, hogy amely hardver és szoftver a Vistá-

val kompatibilis, annak futnia kell Windows 7-en is. Ehhez viszont egy picit csálni kellett, hiszen a programok indításuk során általában megvizsgálják az operációs rendszer verzióját. Mivel a vadonatúj operációs rendszer is 6-tal kezdődik, ezért azok fel sem fogják tételezni, hogy nem Vistán futtatjuk őket, és boldogan hozzákezdnek a munkájukhoz a Windows 7-en belül. E megoldásnak is köszönhetően a Windows 7 esetében a 3-4 éves programoknak és hardverek-

nek nem lesznek problémái a környezettel, sőt a Microsoft, tanulva a Vistánál elkövetett hibájából, a Windows 7 fejlesztése során már szorososan együttműködött a vezető szoftverfejlesztő cégekkel, hogy alkalmazásaik semmiképpen ne fekdjék meg a Windows 7 gyomrát. Az XP-s programoknak pedig egy virtualizációs kikaput nyitottak, hogy a nagyobb cégeknek a programjaik miatt többé már ne kelljen ragaszkodniuk a 2001-es rendszerhez.

rohangálnak tárgyalásról tárgyalásra netbookkal/notebookkal a hónap alatt. Ha csak az új funkciók között csemegézünk, akkor az olyan hálózatok mellett, mint a HomeGroup (Otthoni csoport), az átalakított hálózati központ, a Windows Mobility Center, a gyorsabb betöltődés és a BitLocker To Go, rengeteg apró, mobilitást segítő megoldást is találhatunk a rendszeren belül. Gondolva itt a [Windows]+[P] billentyűkombinációval előhívható projektorkezelésre, az átalakított virtuális dokumentumok könyvtáira, vagy a továbbfejlesztett energiagazdálkodási beállításokra. Utóbbiról elsőként nem is gondolnánk, hogy milyen hasznos segítő társunk lehet, ám fontosságát jól jelzi, hogy az eddig Windows 7-re váltó nagy cégek majdnem mindig az új operációs rendszerrel elérhető energiamegtakarítással magyarázták döntésüket. A Vistához képest ugyanis a fejlesztők tovább optimalizálták az operációs rendszer kódját. A Windows 7 ennek köszönhetően már kevesebbszer fordul a merevlemezhez, valamint a redmondi szoftvercég mérnökei a rendszerleíró adatbázisból történő kiolvasásokat is igyekeztek csökkenteni, valamint a memóriaéhséget is csillapították, amelynek hatá-



## ELŐTÉRBE A MOBILITÁS

A verzióját kiírja mindemellett jól jelzi, hogy a Windows 7 alapjain bizony a Vistát találjuk, ám ez ugyanakkor nem jelenti azt, hogy a két operációs rendszer közé egy egyenlőségjelet kéne tennünk. Elődjéhez képest az október 22-én megjelent platform ugyanis több újdonságot is hozott, s míg a Vista leginkább a biztonság területén erősített az XP után, addig a Windows 7 a hordozható gépek megkérdőjelezhetetlen diadalmenete miatt leginkább a mobilitásban erősített. A fejlesztés során az alap logika az volt, hogy egyre több háztartásban található meg az asztali PC mellett minimum egy hordozható gép, sőt a cég munkatársai is egyre gyakrabban

Kikapcsolható szolgáltatások

## Új Windows, új böngésző Internet Explorer 8 a topon



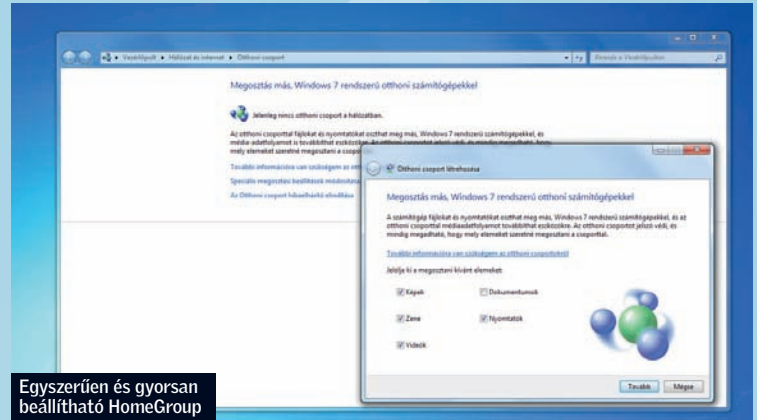
**TERMÉSZETESEN, MINT MINDEN ÚJ WINDOWSHOZ,** a heteshez is egy új böngésző dukált – az egy verziózámmal már előrébb járó Internet Explorer 8. Igaz, ez az alkalmazás már március végén megjelent, így nem meglepő módon a geniusRankings adatai szerint hazánkban már elérte a negyedik pozíciót jelentő 8,57 százalékos piaci részesedést. Érdekeség, hogy őt két előző verziószámú társa előzi meg, amelyek egyébként mostoha örökséget hagytak a nyolcas Explorer számára. Az IE8 ugyanis elődjénél sokkal jobban figyelembe veszi a webes szabványokat, miközben a világhálón az oldalak zömét kényszerből a korábbi verziókra optimalizálták. E probléma kivédésére került a programba a kompatibilitási mód. Remélhetőleg, amint esik az IE6 és az IE7 piaci súlya, elfelejthetjük e megoldást. Az IE8 emellett a biztonság terén is sokat fejlődött az elődjéhez képest. Az új kor kihívásaira született az XSS-támadások visszaverésére felfegyverzett XSS Filter és a rosszindulatú weboldalakat kiszűrő SmartScreen Filter, valamint a következők mentek nélküli InPrivate böngészési mód, amely mindent elfelejt, ha bezárjuk az ablakát. A védelmen túl a felhasználói élmény tekintetében is gazdagodott a böngésző. Megjelent a Gyorssegéd funkció, amellyel egy kijelölt szöveggel különböző műveleteket hajthatunk végre az oldal elhagyása nélkül, sőt debütál a Web Slice-technológia is, amellyel az Internet Explorer e funkciójára felkészített weboldalak egyes részeit menthetjük el a böngészőnk kedvencek sávjába, hogy később a weboldal meglátogatása nélkül egy adott elemhez tartozó információkat könnyen megjeleníthessünk.

sára a Windows 7-es PC még kevesebb áramot eszik, mint egy, a hetes elődeivel működő változat. S ha ez még nem lenne elég, akkor mi is tovább optimalizálhatjuk a rendszer működését, finomra hangolva annak fogyasztását. Mindez a hordozható gépek tulajdonosainak két szempontból lehet hasznos: egyrészt ugyanazzal az akkumulátorral tovább használhatják majd a gépeiket, másrészt növelhetik annak élettartamát is, amely jelentős megtakarítást jelenthet egy nagyobb géppark esetén.

### LEPOROLT ASZTAL

A leginkább szembetűnő változások azonban a Windows 7 Asztalán történtek. Megjelent például az ugrólista, amellyel az alkalmazások Tálcán lévő ikonjaira kattintva különböző utasításokat adhatunk ki, úgy, hogy közben nem kell magába a programba belépniük. Sajnos erre jelenleg még a microsoftos szoftvereken kívül kevés alkalmazást készítették fel, de ha előretekintünk, akkor a közeljövőben e téren valószínűleg lépni fog a többi gyártó is. Kicsit előbbre tekintve az Office 2010 jó példa erre, hiszen az új Outlook már remekül demonstrálja az ugrólista képességeit. Emellett hasonlóan hasznos újdonság a kis betekintő ablakok használata. Habár ez Vista-örökség, de az előző rendszer még nem volt képes több ablak

egyidejű megjelenítésére, az Internet Explorer esetén például mindig csak az aktív ablakot mutatta. Ez megváltozott, immár egyszerűen lépkedhetünk az ablakok között csupán a Tálcán lévő betekintő ablakok segítségével. Mérvadó még a szalag diadala is, amelynek létjogosultsága immár szinte megkérdőjelezhetetlen, mivel többek között a WordPad és a Paint is számízta az idejétmúlt menürendszerét. Mellette búcsúznunk kell még a Gyorsindítás eszköztárától is, mivel az átalakult Tálcá leszűrhető elemei mellett már nincs igazán értelme a jelenlétének. Cserébe viszont megkaptuk a Műveletközpontot (Action Center), amely összegyűjti az operációs rendszer fő karbantartási és biztonsági szolgáltatásaitól (többek között a Windows Defendertől és a Felhasználói fiókok felügyelete eszköztől) érkező üzenetforgalmat. Így ha a Windows 7 valamit tudatni szeretne velünk, akkor már nem fog minden esetben felugró buborékokkal zargatni minket, csupán megváltoztatja a Műveletközpont státuszát, s azt megnyitva megtudhatjuk annak okát és az általa javasolt megoldásokat is. Végezetül a Windows használata során meglehetősen hasznos segédeszközünk lehet a debütáló Snap, amellyel egyszerűen és gyorsan méretezhetjük és pakolthatjuk megnyitott ablakainkat, hogy azok között könnyedén kiigazod-



Egyszerűen és gyorsan beállítható HomeGroup

hassunk. Húzzuk például a Windows 7 felületén belül a megnyitott ablakunkat a képernyő bal oldalára, amelynek hatására a rendszer balra rendezi fél képernyőnyi szélességben, az Asztal tetejére húzza pedig teljes képernyőssé változtatja azt. Újdonság mellette az Aero Shake is, amellyel egy egyszerű ablakrázással takaríthatjuk le az Asztalunkat. Apróságok, de az operációs rendszer használata közben nagy segítséget jelentenek. S ez még nem minden, hiszen talán a legnagyobb – bár egyelőre még nem feltűnő – újdonság a Windows Touch megjelenése.

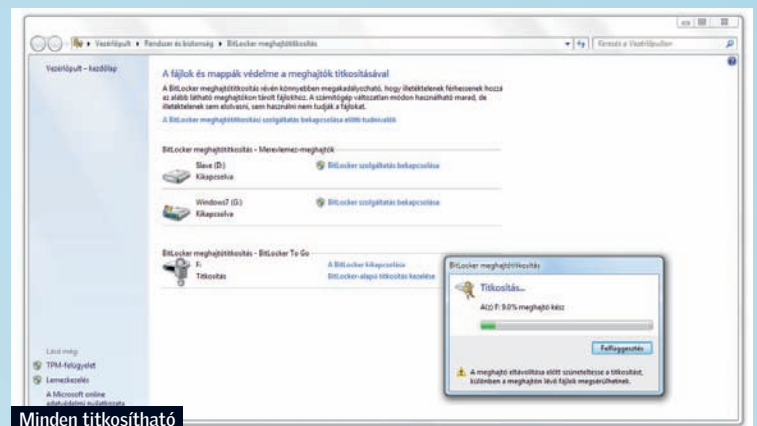
### FÜRGE UJJAK A WINDOWSBAN

Utóbbi miatt kanyarodjunk egy picit vissza, s képzeljük el, hogy képesek vagyunk az ujjunkkal vezérelni a rendszert. Hasznos lesz ekkor számunkra a nagyobb Tálcá és a Start menü? Kényelmes lenne apró menük helyett a szalag nagyobb ikonjait becéloznunk? S végezetül: a betekintő ablakok között könnyebb lenne így navigálnunk? Az órákészítőkön kívül valószínűleg mindenki beláthatja, hogy az Asztal effajta átalakítása bizony kedvez az érintésnek. Sőt a Windows Touch megjelenése az egyik ok volt, ami miatt mindezt a Windows 7 fejlesztői meglépték. Az operációs rendszer ugyanis alapesetben már készen áll a gesztusokkal történő vezérlésre. Ujjunkkal kattinthatunk, eleme-

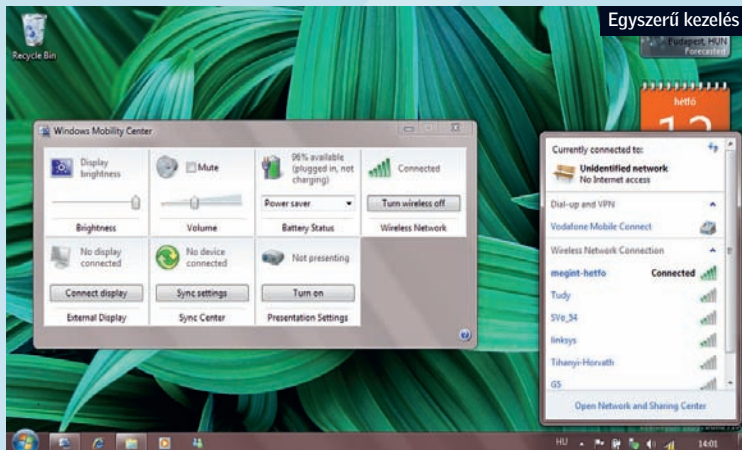
ket húzhatunk egyik pontról a másikra, nagyíthatunk és kicsinyíthetünk, forgathatunk, görgethetünk és így tovább. Optimistán fogalmazva ehhez csak egy megfelelő eszköz kell. Míg pesszimistán ugyanezen hasonlóan hangzik: kéne hozzá egy eszköz. A Windows 7 megjelenésével egy időben hazánkban ugyanis piaci forgalomban csak két olyan küttyü kapható, amely képes feléleszteni az operációs rendszer Windows Touch képességeit. A jövőben viszont ez megváltozhat, s a most megjelenő rendszer fő erőssége lehet az érintéssel történő vezérlés támogatása. A Microsoft a jelek szerint azon dolgozik, hogy ez inkább előbb, mint később legyen, hiszen nemrég bemutatották újfajta érintésérzékelny egereket, amelyek már nagyjából piacképesnek tűntek.

### A FAPADOS WINDOWS

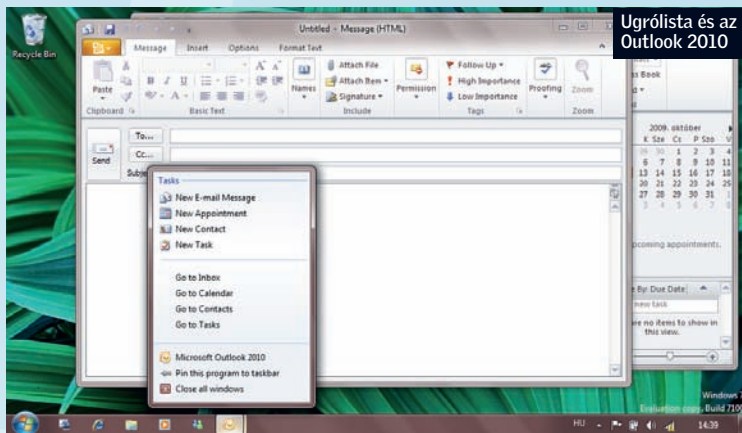
Szerencsére a Windows 7 különböző kiadásai közül a kiskereskedelmi forgalomban kapható variánsok mindegyike – a Home Premium, a Professional és az Ultimate – képes a Windows Touch kezelésére, így erre első körben nem kell különösebb figyelmet fordítanunk. Egyedül csak a netbookokra előtelepített Starter kiadásnál hiányzik az érintéses vezérlés támogatása. Ám mivel csökkentett képességű verzióról van szó, ez talán nem is igazán meglepő. Cserébe megtalálható benne már a Windows 7 új Tálcája, az ugrólista-



Minden titkosítható



Egyszerű kezelés



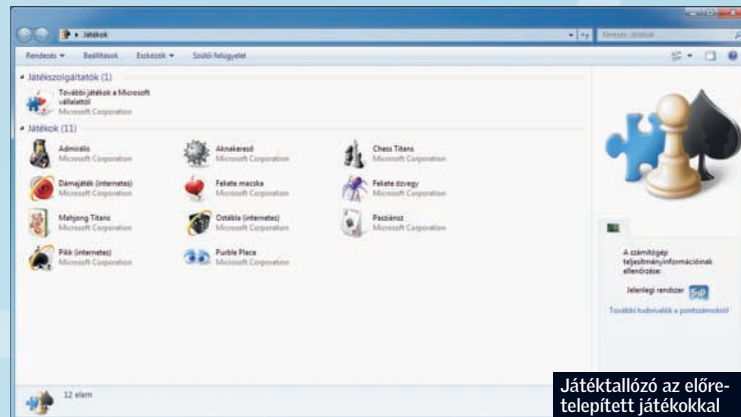
Ugrólista és az Outlook 2010

ta, a Windows Media Player, az Action Center, a rendszer-visszaállítás és néhány alapjáték is, míg a Windows Aero, a HomeGroup és a szinkronizáló központ kimaradt belőle. Ennek köszönhetően a „fapados Windows 7” gépigénye is alacsonyabb, mint a kereskedelmi forgalomban kapható társaié, amelyeknél minimum 1 gigahertzes processzorral, 1 GB belső memóriával (64 bitnél 2 GB), 16 GB szabad lemezterülettel (64 bitnél 20 GB), egy DirectX 9 és WDDM 1.0 kompatibilis videokártyával kell rendelkezniük. Továbbá aki a Windows 7 virtuális XP üzemmódjára apellál, az a fenti értékekhez adjon még hozzá további 1 GB memóriát, 15 GB tárhelyet, valamint egy Intel VT vagy AMD-V vir-

tuális hardverkezelésre alkalmas processzort is.

## HOME PREMIUM VAGY ULTIMATE?

Ha a különböző megvásárolható kiadások között csemegézünk, akkor általánosságban elmondható, hogy a Home Premium leginkább az otthoni felhasználóknak, a Professional a kis- és középvállalkozásoknak, míg a minden funkcionalitással rendelkező Ultimate az igazi inyeneknek ajánlható. Ha részleteibe menően vizsgáljuk a kiadásokat, akkor a Starter variánsnál már leírt funkciókon túl a Home Premium rendelkezik a Windows Aero, az egyszerű otthoni hálózat kialakítására alkalmas HomeGroup és a Windows Media



Játéktallózó az előre telepített játékokkal

Center szolgáltatásokkal is. Az üzleti felhasználóknak szánt Professional mindezt távoli asztalhoz történő csatlakozással, helyérzékeny nyomtatással, továbbfejlesztett rendszer-visszaállítással és Windows XP üzemmóddal fejele meg. Az Ultimate pedig mindent tud, amit csak a Windows 7 készítése során kifejlesztettek. Tartalmaz olyan nagyvállalati eszközöket is,

mint a BitLocker, a DirectAccess, az AppLocker és a BranchCache, valamint lehetővé teszi a nyelvcsomagok utólagos telepítését, és a VHD-ről való bootolást is.

## 29 EZER FORINTTÓL 100 EZERIG

Természetesen, ahogy a fent bemutatott kiadásokkal egyre több funk-

## Árak és licenformák Háromféle változat a boltok polcain

**UGYAN A SZÖVEGBEN MÁR EMLÍTETTÜK** a hazánkban elérhető három Windows 7 kiadás árát, a jobb áttekinthetőség érdekében egy külön táblázatban is összefoglaltuk, melyik verzió pontosan mennyibe is kerül a három elérhető licenformát tekintve. A táblázatban látható árak a GameStar webáruházából származnak, tehát ha netán valaki épp vásárlás előtt állna, tekintse át az általunk kínált vásárlási lehetőségeket, hiszen az ajánlott végfelhasználói árhoz képest jelentősen kisebb összegekért lehet nálunk megvenni a Windows 7-et. A verziókénti három konstrukció közül természetesen az OEM-változatok a legolcsóbbak, ám nem árt észben tartani, hogy ekkor a licenc csak egy konkrét számítógéphez kötődik, tehát más gépre nem vihető át. Az újratelepítés számában természetesen nincs megkötés, sőt az alaplap kivételével minden más hardver szabadon cserélhető. Ha viszont az alaplap hibásodna meg, akkor feltétlenül ügyeljünk arra, hogy közel azonos tudású legyen az új típus, ellenkező esetben a licenc érvényét veszti. Fontos tudnivaló, hogy egy adott OEM-kulcs nem biztosít nyelvi és verzióbeli – értsd 32 vagy 64 bit – átjárhatóságot, tehát a vásárlásnál érdemes figyelni, pontosan milyen változatot fizetünk a pénztárnál.

Jóval egyszerűbb a helyzet a dobozos upgrade és a dobozos teljes verziók esetében. Utóbbi esetén szinte semmiféle megkötés nincs, csupán annak az egyetlen feltételnek kell megfelelnünk, hogy az adott licenct egyszerre csak egy számítógépen használhatjuk. A rendszer bármikor áttelepíthető egy másik gépre, ekkor azonban az előző masináról el kell távolítani a Windowst. A telepítőköszlet tartalmazza a 32 és 64 bites változatot is, újraaktiválása pedig bármennyiszor lehetséges, legyen szó akár sima újratelepítésről vagy komolyabb gépfeljesztésről.

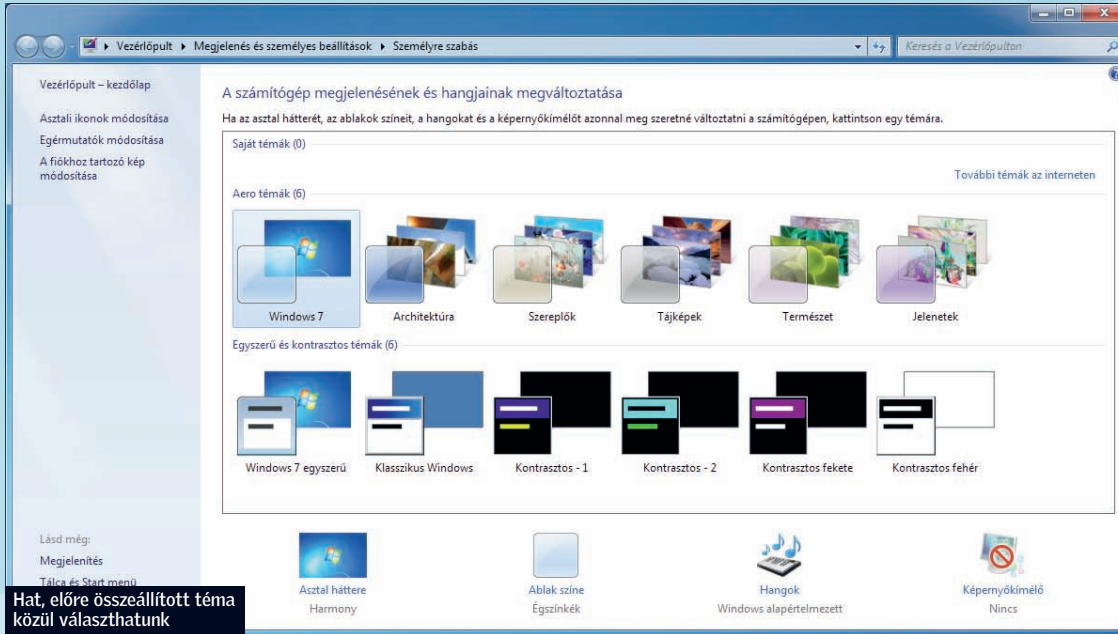
Ha csak a telepítőköszletet nézzük, akkor az Upgrade kiadások is az előbbi tulajdonságokkal rendelkeznek. Az egyetlen különbség a licenc tényleges jelentésében rejtezik, az az ahhoz, hogy egy upgrade formában értékesített Windowst legálisan használhassunk, ún. frissítési alaphoz – OEM- vagy dobozos licenccel Windows XP vagy Vista – van szükség. Maga a telepítő természetesen ezt nem tudja ellenőrizni, így lényegében a felhasználó lelkiismeretére van bízva, hogy valóban teljesíti-e a frissítési alaphoz szükséges kritériumokat. A használati jogosultsághoz már elég egy COA-matrica is, amelyet a számítógépház oldalán vagy noteszgép alján találhat a felhasználó. Ha ilyen nincs, akkor a frissítés tisztaságához előbb feltétlenül be kell szerezni a szükséges licenccel valamelyikét, de talán ebben az esetben érdemes OEM- vagy teljes dobozos konstrukcióban megvásárolni az új operációs rendszert.

	OEM	Upgrade	Dobozos
Windows 7 Home Premium	31 990 Ft	34 500 Ft	56 900 Ft
Windows 7 Professional	39 990 Ft	81 990 Ft	88 900 Ft
Windows 7 Ultimate	52 890 Ft	84 990 Ft	94 500 Ft



Legfeljebb 79 pont jár a legerősebb hardverért





Hat, előre összeállított téma közül választhatunk


cióhoz jutunk, úgy kell egyre mélyebben a pénztárcánkba nyúlnunk. Ennek megfelelően hazánkban a kereskedelmi forgalomban elérhető legolcsóbb Windows 7 nem más, mint a Home Premium egy gépre telepíthető (s az első telepítés után az alaplaphoz kötődő) OEM-változata, amely bruttó 29 900 forintos ajánlott kiskereskedelmi áron kerül a boltok polcaira. A terméklánc másik oldalán pedig a dobozos Windows 7 Ultimate áll közel 100 ezer forintos árával (a GameStar webáruházában 94 500 forintért rendelhető). A két szélső érték között sorrendben a Professional OEM 39 900, az Ultimate OEM 52 890, a dobozos Home Premium

56 900, a Professional 88 900 forintért érhető el. Mivel a fenti árakat nem igazán a hazai fogyasztókra mérték, ezért a Microsoft Magyarország egy akcióval igyekszik elterjeszteni az új operációs rendszert. A nagyobb elektronikai áruházakban október 22. és január 2. között mindenki, aki egy Windows 7-tel előtelepített számítógépet vásárol, féláron vehet mellé egy Windows 7-frissítést egy másik, saját gépére. Ellenben a hazai leányvállalat képviselői bejelentették, hogy nem lesz nálunk kapható a kedvezményes családi csomag, vagyis sajnálatos módon itthon nem vehetünk 3 licenccel upgrade Windows 7-et.

## BÁRMIKOR VÁLTHATUNK

Mivel az adott Windows 7 változatok szó szerint túlnövik az őket megelőzők funkcióit, bármikor frissíthetjük rendszerünket egy magasabb variánsra több-kevesebb kiadással. A Windows Anytime Upgrade ugyanis lehetőséget ad arra, hogy tovább okosítsuk operációs rendszerünket, hiszen a Windows 7 Starterről Home Premiumra, illetve a Home Premiumról Professional vagy Ultimate kiadásra „kapcsolhatunk fel”. Ráadásul a Windows 7 részét képező Windows Anytime Upgrade alkalmazással ezt úgy tehetjük meg, hogy az állományaink és a beállításaink nem változnak, csak a Windows lép át a háttérben egy magasabb kiadásra. A Windows Anytime Upgrade a lehetséges váltásoknak megfelelően kétféle módon lehet hasznos. Egyrészt ha valaki egy új netbookot vásárol Windows 7 Starter Edition operációs rendszerrel, amit egyébként nem csak internetezésre, levelezésre szeretne használni, akkor bármikor könnyedén válthat a jóval okosabb Windows 7 Home Premiumra. (Korábbi tapasztalatunk szerint érdemes is, hiszen a netbookok többségén a Home

Premium remekül elmukszik.) Másrészt azoknak lehet jó, akik egy Windows 7 Home Premiummal telepített gépet vásárolnak, de később szeretnék használni a fejlettebb kiadások funkcióit. Így például ha valakinek hirtelen szüksége lesz a Windows 7 Professional és Ultimate esetén elérhető Windows XP Mode-ra, nem kell új operációs rendszert vásárolnia. Hogy mindezt mennyiért tehetik meg, azt egyelőre nem lehet tudni, mivel a Microsoft Magyarország tájékoztatója szerint a pontos árakat még nem alakították ki.

Végezetül jogos lehet azon kérdés, hogy vajon ha a Windows 7 is Vista-alapokon nyugszik, akkor egyáltalán túlszárnyalhatja-e elődjét? Az első jelek szerint erre minden esélye megvan, hiszen például az Amazon történetében a legmagasabb előrendelési számot sikerült elérnie, így megelőzve az eddigi listavezető Harry Pottert. Sőt megjelenése előtt hazánkban már 2,91 százalékos piaci részesedésével lehagyta két konkurenciáját is, a Mac OS X (0,63 százalék) és a Linux (0,54 százalék) rendszereket. Mindezt a béta és az RC tesztelői hozták össze, akiknek Európán belül Magyarországon volt arányaiban a legnépesebb tábora, eközben pedig a redmond-i szoftvercég tájékoztatója szerint 8 millió felhasználó vett részt az operációs rendszerük javítgatásában, amely így a valaha volt legnagyobb béta-programmá nőtte ki magát. Persze jogos kérdés lehet, hogy az ingyenes tesztverziók lejáta után a tesztelők vajon hajlandók lesznek-e kifizetni a fenti összegeket az operációs rendszerért. Ez idővel majd eldől, ám a Gartner piackutató cég szavaival élve a „Windows 7 kihagyhatatlan”. A Windows 2000 termék-támogatása hamarosan lejár, az XP is a nyugdíja felé közelít, a Vista-Windows 7 párosításból pedig nagy valószínűséggel az utóbbi lesz a nyerő. Jelenleg nincs még a láthatáron a Windows 8, ezért 2-3 éven belül az IDC felmérése szerint abszolút mértékben a Windows 7 lesz meghatározó. Az idő pedig majd eldönti, hogy lesznek-e ezt gátló, bosszantó apróságok. 

Funkciók	Home Premium	Professional	Ultimate
Megújult Asztal	✓	✓	✓
Windows Search 4.0	✓	✓	✓
Internet Explorer 8	✓	✓	✓
Windows Media Center	✓	✓	✓
HomeGroup	✓	✓	✓
Windows Touch	✓	✓	✓
Windows XP Mode		✓	✓
Távoli Asztalhoz csatlakozás		✓	✓
Automatikus biztonsági mentés		✓	✓
BitLocker			✓
MUI nyelvsváltás			✓
DirectAccess			✓
BranchCache			✓
VHD-ről bootolás			✓





## ASUS TURBOV EVO – TUNINGOLÁS P55-TEL

Az egyik legnagyobb tajvani alaplapgyártó új tuningfunkciókkal próbálja vonzóbbá tenni az Intel legújabb lapkakészletére épülő termékeit

**A**Z INTEL ÚJ LYNNFIELD központi egységeinek hivatalos bejelentésével egy időben tartotta meg az ASUS Londonban a P55-ös termékskálájuk felszereltebb részégeinek bemutatóját. A temérdek szolgálatás közül ismét csak a túlhajtást emelték ki a gyártó képviselői, és prezentációs diák, valamint élő demonstráció segítségével megmutatták, mire is képes a Deluxe szériás P55-ös és a Republic of Gamers családba tartozó, elsősorban játékos felhasználóknak ajánlott alaplap. A bemutató ezen része a TurboV segédprogram körül forgott, amely egyébként nem tekinthető teljesen új dolognak az ASUS-nál, hiszen már az X58-as platform piacra dobásánál is a felszereltség részét képezte. Azonban mivel ez egy új lépés volt a gyártó számára az AI Suite után, ezért az alkalmazás természetesen legapróbb gyermekbetegségeket is hordozott magában. Egy évvel a Core i7-es

központi egységek után azonban megérkezett a javított változat, amely hardveres és szoftveres támogatást is nyújt a sikeres túlhajtáshoz.

A TurboV EVO csak azokon az alaplapokon érhető el és használható, amelyeken megtalálható a TurboV logóval felvértezett vezérlőlapka is, minden más esetben csak az igen puritán beállítási lehetőségeket kínáló normál TurboV szoftververziót foghatjuk be a központi egység túlhajtására. Az EVO kiadás kifejezetten a fejlettebb vezérlőlapkához lett tervezve, és olyan tuninglehetőségeket kínál, amelyek révén a kezdő felhasználók is bátran hozzájárulhatnak a processzor alapórajeléhez. Bár nem ezzel a felülettel indul a program, a TurboKey elnevezésű, egyesek szemében forradalmi megoldással érdemes kezdenünk, hiszen ez a módszer kedvez igazán a tuning terén tapasztalatlan felhasználóknak. Az elnevezés remekül jelzi, mivel is állunk szemben: a program ezen része





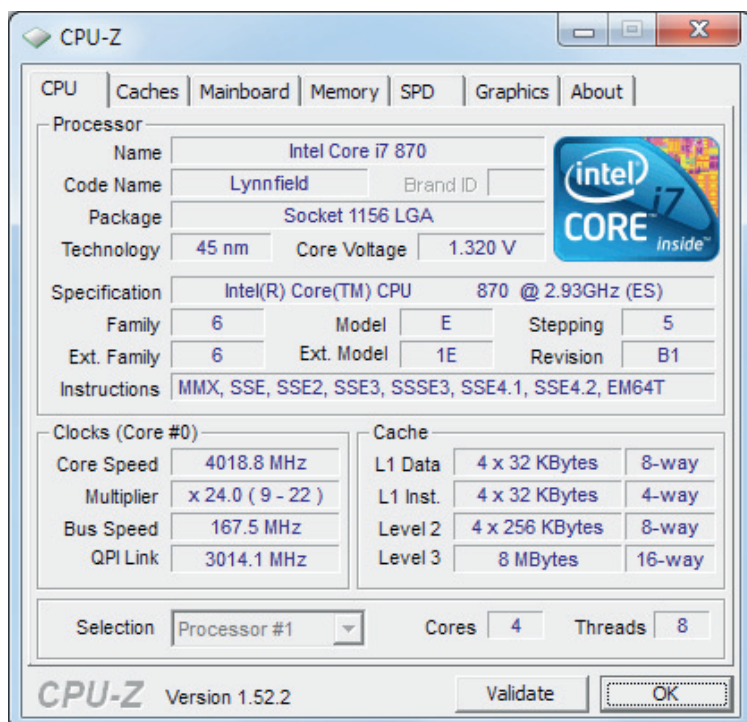
nem tesz mást, mint hogy egy előre beállított billentyűkombináció megnyomását követően profilokba mentett beállításokat alkalmaz a rendszeren. Nagy baj szerencsére nem történhet, mivel ekkor csupán a processzor rendszerbuszána alapórajele emelkedik, ráadásul a legmagasabb fokozat is mindössze 7 megahertznyi pluszt engedélyez. A profil kiválasztása után csupán meg kell nyomni a billentyűket és egy puffás animáció jelzi, hogy a funkció aktív lett, és 134, 137 vagy 140 megahertzre növelte meg a rendszerbusz üzemfrekvenciáját. (Egy, a központi egység órajelének monitorozására alkalmas programmal könnyen nyomon követhető a módosítás mértéke.) Ha pedig már nincs szükségünk a meg-növelt órajelre, akkor ugyanazon gombok megnyomásával kikapcsolható a funkció. A segédprogram legegyszerűbben kezelhető részén tehát túlléptünk, jöhetnek a valamivel nagyobb odafigyelést igénylő modulok. A *TurboV* föltre átkattintva alapértelmezett három további programfület láthatunk, az elsőben négy paraméter

mellett húzódnak módosító csúszkák. Az első két érték az ún. *Base Clock* és a processzor feszültségét jelöli, míg a maradék kettő a beépített memóriavezérlőhöz köthető. Egy alapórajelen járó Core i7-es konfiguráció a képen látható számadatokat veszi fel, a kiinduló órajele a rendszerbusznak 133 megahertz, a CPU feszültsége 1,1875 volt, a memóriamodulok üzemfeszültsége 1,47–1,5 volt, míg a memóriavezérlő 1,1 voltot igényel alapesetben. Ezen négyes megváltoztatása elméletileg elég lehet egy nagyobb mértékű túlhajtáshoz, ám igazán akkor járhatunk sikerrel, ha az *Advanced Mode*-ra kattintva lenyitjuk a programablak alsó részét is. Ekkor további feszültségértékek módosítására nyílik lehetőség – a hat sáv közül négygel a memóriacsatornákat finomhangolhatjuk, míg a másik kettővel a processzor és a lapkakészlet üzemfeszültségét adagolhatjuk. A módosításokat érdemes azonnal elmenteni, kiváltékkal akkor, ha egyszerre több értéken is változtatunk. Így, ha esetleg egy idő után instabil állapotba taszít-

juk a gépet, egy kattintással visszatölthetjük és engedélyezhetjük a legutolsó stabil beállítást. Alapértékeket tartalmazó profil elmentésének nincs értelme; ha mindent azonnal vissza akarunk csinálni, akkor az *OS Default Settings* gombra kattintsunk. Az *Easy Mode* fül cseppet sem meglepő módon csak egyetlen érték megváltoztatását engedélyezi, a *Manual* módban láthatott feszültségcsúszkák ezúttal csak kiszűrítve látszanak. Kezdesnek esetleg ezzel a módszerrel is próbálkozhatunk, de nem árt észben tartani, hogy viszonylag hamar elérhetjük azt a BCLK- a rendszerbusz órajele – plafont, ahonnan tovább már csak feszültségemeléssel mehetünk tovább. Erősen ajánlott megahertzenként haladni felfelé, és a módosítások után valamely rendszerstabilitást ellenőrző segédprogrammal figyelni, képes-e a rendszer megtartani az épségét a terhelés alatt is. Az üzemfrekvencia visszaállítására az előbbi fülön megismert *OS Default Settings* gomb szolgál.

A londoni bemutatón ezekről a funkciókról nem igazán esett szó, hiszen a TurboKey és a csúszkák állítása sem tekinthető látványos túlhajtásnak. A szemet gyönyörködtető rész az *Auto Tuning* föltre jutott, amely ismét a kezdők territórium. Itt egy négy fázist ábrázoló grafika mutatja, hogy a *Start* gomb megnyomását követően mi fog egészen pontosan történni. Elsőként a feszültségek növelése kezdődik meg, melyet a rendszerbusz üzemfrekvenciájának növelése követ. Az első lépcsőfok beállítása után egy rövid stabilitásellenőrzés következik, majd ha ez sikeresen végigment, akkor egy újabb frekvenciaváltoztatás következik, ha pedig szükséges, akkor a feszültségeket is meg-növeli a program. Az ASUS képviselői elmondták, hogy a folyamat az esetek 99 százalékában nem tarthat tovább 10–15 percnél, ez idő alatt a szoftver és a vezérlőlapka mindenképp meghatározza az elérhető maximális órajelét, amelyen a processzor még képes stabilan működni. Egyszerű és egyben nagyszerű módszernek hangzik az *Auto Tuning* funkció, a valóságban azonban olykor furcsaságokat művel a program ezen része. Esetünkben a folyamat elindítása minden esetben

rendben megtörtént, sőt, az órajel és a feszültség emelése is normál módon zajlott egy ideig, ám pár perc után a szoftver hajlamos volt kék halálba taszítani a gépet. Az operációs rendszer ezen viselkedése természetesen újraindulással jár, amit a megszokott, egy idő után magától továbblépő Boot menu követ. Itt a felhasználók többsége valószínűleg azonnal feladja a tuningos próbálkozásokat, pláne akkor, ha adatvesztéssel is párosult az újraindulás. Az operációs rendszer újbóli betöltése után azonban egyszer csak megjelenik a TurboV EVO, és büszkén közli egy felugró ablak formájában, hogy sikerült a túlhajtás, és *n* százalékkal megnövelte a processzor órajelét. Csupán azért ijesztő ezt látni, mert pár másodperce még egy rendszerösszeomlásnak lehettünk tanúi, és bár a program természetesen nem az újraindulást előidéző beállítást tartja meg, egy súlyos rendszerhiba után a felhasználók többsége vélhetően nem annak fog örülni, hogy némi plusz órajelét sikerült csak kicsikarni a központi egységből. Hozzátesszük, hogy a programablakban ábrázolt grafikában szerepel az újraindulás, de nagyon reméljük, hogy az ASUS mérnökei nem ilyen reboota gondolták, amikor megalkották az *Auto Tuning* részt. A működésbeli problémákat ráadásul tetőzi, hogy az elérhető növekedés igen csekélynek mutatkozik. Bár a tuningteszt alatt a teljes képernyős animáció 12–15 százalékgig is eljutott az üzemfrekvencia megemelésében, az újraindulásokat követően rendre 2–5 százalékokat kaptunk, amiért teljesen felesleges fárasztani a gépünket. Egyedül a korrekten megírt szintetikus tesztekben érzékelhető a különbség, de például játékok esetében semmit nem fogunk észrevenni abból, amiért az *Auto Tuning* percekig szenvedett. A részletesebb beállításoknál engedélyezhetjük az *Extreme Tuning* kapcsolót, de úgy érezzük, hogy így a program legfeljebb a feszültségek változtatása terén viselkedne bátrabban, ami cseppet sem garancia arra, hogy ténylegesen 15–20 százalékkal nagyobb teljesítményt kapunk a processzor felől, illetve az újraindulást érintő problémák továbbra sem szűntek volna meg.



# VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

//Matteo

**VGA-KÁRTYA**



**SAPPHIRE RADEON HD 4770 GDDR5**

**ÁRA** 27 490 Ft  
**WEB** [www.sapphiretech.com](http://www.sapphiretech.com)

Az iparág első, 40 nanométeres gyártástechnológiával készülő HD 4770 még ma is igen népszerű megoldásnak számít, igaz, azt semmiképp sem mondhatjuk rá, hogy tömegtermék lenne. Pedig a 640 stream processzor és a GDDR5-ös memóriamodulok miatt egy igazán erős alsó-középkategóriás vezérlő állunk szemben, amely kiváló választást jelent olcsóbb kétféleg processzorral felszerelt gépekhez.

**NETBOOK**



**MSI WIND U123**

**ÁRA** 88 800 Ft  
**WEB** [www.msi.com.tw](http://www.msi.com.tw)

A tízhüvelykes képernyővel felszerelt netbookok közé tartozik az U123-as Wind. Az első Atom processzorokhoz képest emelt üzemfrekvencián üzemelő N280-as modell a masina lelke, így egy kicsivel nagyobb teljesítmény várható el a géptől, többi paraméterét tekintve azonban nagyrészt ugyanazt nyújtja, mint a konkurens megoldások. A rendszermemória 1 GB, a merevlemez mérete pedig 160 GB, az előtelepített operációs rendszer pedig a Windows XP Home kiadása.

**SSD-MEGHAJTÓ**



**TRANSCEND 2,5" 32 GB SSD SATA**

**ÁRA** 29 990 Ft  
**WEB** [www.transcend.com](http://www.transcend.com)

Elsősorban noteszgépek lassúcska merevlemezeinek helyére érdemes beszerezni a Transcend 32 gigabájtos SSD-meghajtóját, amely az ún. Multi Level Cell technológiára épül. A SATA-csatolófelülettel felvértezett egység másodpercenként legfeljebb 150 megabájtos olvasásra és 120 megabájtos írásra képes, ami jóval gyorsabb annál, amit ma egy 2,5 hüvelykes merevlemez nyújtani képes. Az adattár mérete ugyan kicsi, de cserébe nemcsak gyors, hanem kellően energiatakarékos is a meghajtó.

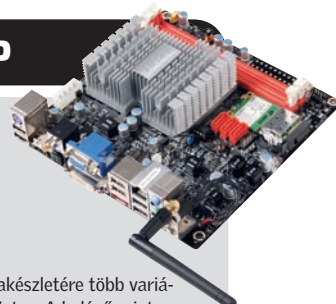
**TOP TIPP**

**ALAPLAP ZOTAC ION ITX**

**ÁRA** 37 500 Ft  
**WEB** [www.zotac.com](http://www.zotac.com)

Az NVIDIA ION lapkakészletére több variációt is kidolgozott a Zotac. A belépő szinten egymagos Atom processzorok kerültek a mini-ITX-szabványú alaplapokra, míg eggyel feljebb, a tehetősebb réteg kétféleg 330-as típusúval is megvásárolhatja a remek képességekkel megáldott alapokat. Mi most „csak” az 230-as, 1,6 gigahertzes üzemfrekvencián járó központi egységgel szerelt modellel foglalkozunk, árát tekintve ugyanis logikus választás lehet egy kisméretű, multimédiás PC építése esetén.

Az integrált GeForce 9400M grafikus egység a titka mindennek, ez a kis vezérlő ugyanis akár 1080p felbontásig is képes hardveresen támogatni a videolejátszást, DirectX 10-es tudásának köszönhetően pedig újabb játékok is elindíthatók rajta. Sajnos az IGP kiváltása nem lehetséges ezzel a verzióval, a nyomatott áramkörön sem PCIe-, sem sima PCI-foglalat nem található. Ellenben a rendszermemóriát két foglalatba telepíthetjük, a különféle belső lemezes egységeket pedig három SATA-aljzat várja. A lapkakészlet és a processzor hűtése passzív módon van megoldva, így valóban igazán csendes gép építhető a Zotac ION ITX-re.



**CPU-HŰTŐ**



**COOLER MASTER HYPER 212 PLUS**

**ÁRA** 8000 Ft  
**WEB** [www.cooler-master.com](http://www.cooler-master.com)

Az LGA1366 és 1156 processzorfoglatokra is felszerelhető a Cooler Master egyik legújabb hűtőcsodája, amelyet Hyper 212 Plusnak neveztek el. A hűtő a jól bevált, a központi egységgel közvetlen érintkezést biztosító hőcsöves kialakításra épül, a temérdek alumíniumlamellát pedig egy 12 centiméter átmérőjű ventilátor hűti. A fordulatszám 600 és 2000 percenkénti fordulat közé eshet, a vezérlés PWM-csatlakozón keresztül történik.

**PROCESSZOR**



**AMD SEMPRON 140**

**ÁRA** 8990 Ft  
**WEB** [www.amd.com](http://www.amd.com)

A két, három és négyagos Phenomok és Athlonok árnyékában jelent meg nemrég az új Sempron vonal első képviselője, a 140-es típus, amely természetesen a K10,5 architektúrára épül. Sajnos azt nem tudjuk, hogy melyik lapka leszarmazottja az egymagos Sempron, az viszont biztos, hogy a 45 nanométeres gyártástechnológiával készülő processzor órajele 2,7 gigahertz, 1 megabájtnyi másodsztíű gyorsítótára van, és természetesen Socket AM3 foglalatba illeszkedik.

**BAREBONE PC**



**ASUS VINTAGE V2-P5G31**

**ÁRA** 31 250 Ft  
**WEB** [www.asus.com.tw](http://www.asus.com.tw)

Olcsón megvásárolható, és kevés pénzből fejleszhető barebone számítógép az ASUS Vintage V2 sorozatának P5G31-es variánsa. Az Intel G31 lapkakészletre épülő alaplappal szerelt viszsza két merevlemez és optikai meghajtót lehet beszerezni, ha pedig nem lenne elég az integrált GMA X3100-es grafikus vezérlő ereje, akkor könnyedén bővíthetővé válik egy erősebb, PCI Express x16-os videokártyával.



**MEREVLEMEZEK 1TB ALATT**

- HITACHI 500 GB SATA2 16 MB**  
kb. 12 000 Ft  
**WEB** [www.hitachigst.com](http://www.hitachigst.com)
- Samsung 640 GB Raid Edition**  
kb. 20 000 Ft  
**WEB** [www.samsung.com](http://www.samsung.com)
- Seagate 750 GB Barracuda 7200.11**  
kb. 18 000 Ft  
**WEB** [www.seagate.com](http://www.seagate.com)
- Western Digital 250 GB Caviar Blue**  
kb. 11 000 Ft  
**WEB** [www.wdc.com](http://www.wdc.com)
- Western Digital 300 GB VelociRaptor**  
kb. 58 000 Ft  
**WEB** [www.wdc.com](http://www.wdc.com)



**MEREVLEMEZEK 1TB FELETT**

- SAMSUNG 1 TB Raid Edition**  
kb. 28 000 Ft  
**WEB** [www.samsung.com](http://www.samsung.com)
- Seagate 2 TB Barracuda XT**  
kb. 88 000 Ft  
**WEB** [www.seagate.com](http://www.seagate.com)
- Western Digital 2 TB Green Power**  
kb. 49 000 Ft  
**WEB** [www.wdc.com](http://www.wdc.com)
- Hitachi 1 TB SATA2 16 MB**  
kb. 19 000 Ft  
**WEB** [www.hitachigst.com](http://www.hitachigst.com)
- Samsung 1,5 TB Eco Green**  
kb. 25 000 Ft  
**WEB** [www.samsung.com](http://www.samsung.com)



**INTEL X58-AS ALAPLAPOK**

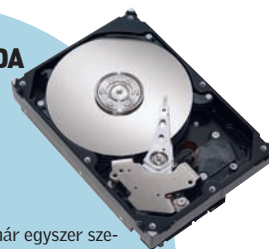
- ASRock X58 Extreme**  
kb. 40 000 Ft  
**WEB** [www.asrock.com](http://www.asrock.com)
- ASUS P6T SE**  
kb. 49 900 Ft  
**WEB** [www.asus.com.tw](http://www.asus.com.tw)
- Gigabyte EX58-UD5**  
kb. 61 000 Ft  
**WEB** [www.gigabyte.com.tw](http://www.gigabyte.com.tw)
- Intel X58SO Smack Over**  
kb. 68 000 Ft  
**WEB** [www.intel.com](http://www.intel.com)
- MSI X58 Pro-E**  
kb. 45 000 Ft  
**WEB** [www.msi.com.tw](http://www.msi.com.tw)

**MEREVLEMEZ**

**SEAGATE BARRACUDA XT 2 TB**

**ÁRA** 88 900 Ft  
**WEB** [www.seagate.com](http://www.seagate.com)

A top kategóriákban ugyan már egyszer szerepelt a Seagate legújabb 2 terabájtos merevlemeze, ám úgy gondoltuk, hogy ez a momentum megér valamivel több karaktert. A DVD-n található Mélyvíz videóban nagyjából elmondunk minden lényeges és fontos információt erről a merevlemezről, a teljesítményéről azonban még nem beszéltünk. Nos, a pár órás nyúzótesztből kiderült számunkra, hogy ugyan a SATA 6 Gbps-os szabvány valójában – egyelőre – nem képes az elméleti számokra, de az mindenképp pozitívum, hogy az átlagos olvasás 100 MB/másodperc felett volt mindkét általunk használt tesztprogramban. A kezdet tehát jó, remélhetőleg a következő generációk esetében még nagyobb sebességről számolhatunk be.





## BELÉPŐ

### 100 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	AMD Athlon II X2 250 3 GHz	16 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	CPU tartalmazza	0 Ft
<b>Alaplap</b>	Asrock A785GXH/128M	17 000 Ft
<b>Memória</b>	Corsair CM2X2048-6400C5	12 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Sapphire Radeon HD 4670	17 000 Ft
<b>Hangkártya</b>	Alaplapra integrált	0 Ft
<b>Winchester</b>	Seagate 320 GB SATA2	12 000 Ft
<b>DVD-író</b>	LG GH22NP20 SATA	5000 Ft
<b>Ház</b>	Cooler Master RC331 Elite	10 000 Ft
<b>Táp</b>	Chieftec Arena DTA405A12	9000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		<b>98 000 Ft</b>
<b>Gyorsabb VGA-kártyával</b>	Galaxy 9600 GT Xtreme Tuner 1 GB	+7000 Ft
<b>Monitorral</b>	BenQ E2200HD	+45 000 Ft

**Vélemény** A belépő szint képviseli azt a kategóriát, amely manapság szükséges, hogy kevésbé részletes beállítások mellett is futtathatóak legyenek a legújabb játékok. Ha játszan szeretnél, ennél gyengébb PC-t egyáltalán nem szabad megvásárolnod.

Játékteljesítmény **★★★★☆**



## GAMER

### 200 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	Intel Core 2 Quad Q9400 2,66 GHz	44 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	Cooler Master Hyper TX3	5000 Ft
<b>Alaplap</b>	MSI P45-C51	23 000 Ft
<b>Memória</b>	Kingston 2x2GB DDR3 1333MHz	24 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Asus 4870 DK 1GB DDR5 HTDI	44 000 Ft
<b>Hangkártya</b>	Alaplapra integrált	0 Ft
<b>Winchester</b>	Western Digital 750GB 32MB SATA2	18 000 Ft
<b>DVD-író</b>	LG GH22NP20 SATA	5000 Ft
<b>Ház</b>	Cooler Master CM 690	19 000 Ft
<b>Táp</b>	CORSAIR PSU-550VX	22 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		<b>204 000 Ft</b>
<b>Gyorsabb VGA-kártyával</b>	Gigabyte Radeon HD 5850 1 GB	+30 000 Ft
<b>Gyorsabb processzorral</b>	Intel Core 2 Quad Q9650 3 GHz	+33 000 Ft

**Vélemény** A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékgép elemeit tartalmazza. Ezek a részesegységek kellően ahhoz, hogy ne legyen komolyabb kompromisszumokat kötni a magasabb grafikai részletesség és az élvezhető sebesség között.

Játékteljesítmény **★★★★☆**



## HIGH END

### 300 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	AMD Phenom II X4 965 3,4 GHz	46 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	Cooler Master Hyper 212 Plus	7000 Ft
<b>Alaplap</b>	ASUS M4A79T Deluxe	45 000 Ft
<b>Memória</b>	Corsair 2x2GB DDR3 1333MHz	37 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	MSI R5850-PM2D1G	77 000 Ft
<b>Hangkártya</b>	Alaplapra integrált	0 Ft
<b>Winchester</b>	Western Digital 1TB 32MB SATA2	20 000 Ft
<b>DVD-író</b>	Sony Optiarc AD-7243S-0B	6000 Ft
<b>Ház</b>	Sharkoon Seraphim Value	29 000 Ft
<b>Táp</b>	Corsair TX 650	27 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		<b>294 000 Ft</b>
<b>SSD-meghajtóval</b>	Kingston SSDNow V+ 64GB	+46 000 Ft
<b>Különálló hangkártya</b>	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	69 000 Ft
Core i5 750 / 2,66 GHz	48 000 Ft
Core 2 Quad Q9550 / 2,83 GHz	65 000 Ft
Core 2 Quad Q9400 / 2,66 GHz	44 000 Ft
Core 2 Quad Q8200 / 2,33 GHz	32 000 Ft
Core 2 Duo E8500 / 3,16 GHz	39 000 Ft
Core 2 Duo E7400 / 2,66 GHz	26 000 Ft
Pentium E6500 / 2,93 GHz	20 000 Ft
Celeron E3200 / 2,4 GHz	11 000 Ft

### AMD

#### AMD Socket AM2/AM2+/AM3 Dobozos

Phenom II X4 965 BE / 3,4 GHz	46 000 Ft
Phenom II X4 955 BE / 3,2 GHz	42 000 Ft
Phenom II X4 940 BE / 3 GHz	42 000 Ft
Phenom X4 AM2+ 9650 / 2,3 GHz	24 000 Ft
Athlon II X4 620 / 2,6 GHz	24 000 Ft
Phenom II X3 720 / 2,8 GHz	29 000 Ft
Phenom II X2 550 BE / 3,1 GHz	24 000 Ft
Athlon II X2 250 / 3 GHz	17 000 Ft
Athlon X2 7750 / 2,7 GHz	14 000 Ft
Sempron 140 2,7 GHz	9000 Ft

## ALAPLAPAJÁNLÓ

### INTEL

#### Intel Socket 775

ASRock P43R1600 Twins-WiFi	23 000 Ft
Asus P5Q Premium	41 000 Ft
Gigabyte GA-EP43-ES3G	18 000 Ft
J&W JW-P45D2 Ultra	31 000 Ft
MSI P45T-C51	20 000 Ft

### AMD

#### AMD Socket AM2/AM2+

Asus Crosshair III Formula	46 000 Ft
ASRock M3A770DE	17 000 Ft
Gigabyte GA-MA785GT-UD3H	23 000 Ft
J&W JW-G82UM-PVHD+	19 000 Ft
MSI 740GTM-P25	13 000 Ft

# KARÁCSONYI AJÁNLAT



**A TITAN X4 KONFIGURÁCIÓ** sem volt egy hétköznapi darab, viszont most a Hard-CORE esetében azt kell mondjuk, hogy magasra tette a léceket a magyar gyártó. Nem véletlenül ezt az összeállítást választottuk be a vásárlási tanácsadó kiemelt részébe, a Hard-CORE ugyanis olyan friss elemekből épül fel, amelyekről sokan még hónapokig is csak álmodozni fognak.

A gép az Intel vadonatúj architektúrájára épül, a Gigabyte P55-US3L alaplapban egy Intel Core i5 750-es processzor csücsül. A 2,66 gigahertzes órajelen üzemelő központi egység az i7-es variánsokkal megegyező tudással rendelkezik, csupán a HyperThreading-technológia hiánya miatt szomorkodhatunk, igaz, játékok esetében ez a többszörös működés inkább

# QWERTY HARD-CORE

hátrány, mintsem előny lenne. Az operatív tár mérete összesen 4 gigabájt, amelyet bármikor tovább növelhetünk az üresen álló két memóriafoglalat révén. Az 1333 megahertzes Kingmax modulokat jó választásnak tartjuk, némi BIOS-os finomhangolással akár magasabb órajelek is kicsikarhatók belőlük.

A konfiguráció legerősebb és egyben legizgalmasabb komponense az MSI műhelyéből származó ATI Radeon HD 5770, amely amellet, hogy 800 stream processzorral rendelkezik, teljes támogatást nyújt a DirectX 11-es játékok számára is. Teljesítménye remekül passzol a processzorhoz, akár full HD-s felbontáson is vígan futtathatók lesznek a közeljövő játékok. A merevlemez szerepét egy 750 gigabájtos Samsung egység tölti be, amely az egyik leggyorsabb háttértár az 1 tera-

bájt alatti szegmensben. A multimédiás felhasználásnak kedvez a többformátumú LG DVD-író, illetve az előlapon található kártyaolvasó, amely egy plusz USB-kaput is biztosít a felhasználó számára.

A gép összteljesítményére nem lehet panaszkodni, negatívumként egyedül a tápegységet említenénk, ebbe az árba ugyanis sajnos már nem fért bele egy magas hatásfokú, moduláris kábelrendezésű példány.

## GameStar 90

Ára: 199 900 Ft

Az operációs rendszer nem része az árnak, a géphez azonban 18+18 hónap garancia jár, ami döntő lehet a vásárlás során



# CIKKÍRÓI PÁLYÁZAT BEMUTATKOZNAK A NYERTESEK

## Sélei Tamás



Amikor meghirdettük a cikkíró pályázatunkat, úgy gondoltuk, hogy előző tapasztalataink szerint mintegy 20-30 jelentkező lesz, abból majd kiválasztunk 1-2 igazán tehetséges új kollégát és máris szép lesz a világ. Aztán beérkezett 262 érvényes pályázat, amelyet még mazur amnesztiáját követően kb. 40 adig kizárt követett, elérve a 300-as számot. Őszinte leszek – egy rémálom volt értékelni őket. De sikerült! A novemberi GameStarban egy új, ötrészes sorozatot kezdünk, amelyben bemutatjuk a nyertes pályázókat és pályázataikat, amelyekkel nyertek. Jó szórakozást hozzá mindenkinek!

**E**LSŐ NYERTESEÜNK Sélei Tamás, Békéscsaba büszke polgára, lovak kedvelője, aki így írt magáról, miután felhívtam telefonon:

– Körülbelül 1500 karakterre lenne szükségem – hangzott a telefonban az eme rövid kis személyes bemutatkozási feladat terjedelmére vonatkozó útmutatás Gyutól.

– Persze, oké, pár napon belül e-mélázom a szöveget – válaszoltam magabiztosságot sugárzó hangon a Mesternek. Pedig magamba fojtott első reakciómat – leszámítva persze a kedvenc sajtóorgánomomba való bekerülés lehetősége okozta lelkesedés érzését – inkább a következő mélyeszántó gondolatlan tudnám leginkább érzékeltetni: „Huh...” „Akit vonz a (játék-)cikkirás, annak mi gondot okozhat egy ilyen rövid kis szöveg bepötyögése?” – gondolhatja az egyszerű olvasó (© by Gyu). Valóban szeretem papírra/monitorra vetni gondolataimat, sőt a terjedelmi korlátok mindig is esküdt ellenségeim voltak. Azonban célirányosan önmagamról írni, nos, az merőben más tészta.

Az igazság az, hogy a tábornok mellett nem kifejezetten én szoktam a bormoros sztorizgatások vezérfonalát továbbgöngyöltíteni.

Jaj, már csak 500 karakterem maradt, szóval címszavakban az utóbbi 26 évről. Megszülettem. Sírtam-ittam-ettem-aludtam stb. Ez így ment 6 évig. 12 évvel később érettségi, majd két év az Állatorvos-tudományi Egyetemen. Ezután átnyergeltem a lovakhoz, azóta is hivatásos lovassport-oktatóként dolgozom két lovammal (Musztafa és Tancos). Időközben agrármérnök diplomát szereztem Szegeden. Szabadidőmben fűzhetnék gyöngyöt, és a modern keresztöltés technikájának határtalan lehetőségeit kiaknázza hímezhetnék is. Én mégis inkább olvasok és játszom. Utóbbi alkalmakkor offline RPG, kaland, RTS, FPS és TPS jöhet szóba, ilyen sorrendben. Mára ennyi elég is belőlem. Talán egyszer még találkozhatunk eme oldalakon, rajtam biztosan nem múlna...

Lássuk tehát Tamás nyertes cikkét, amely a *Gothic II*-ről és kiegészítőjéről, a *Night of the Raven*-ről szól!





# GOTHIC II+NIGHT of the RAVEN

A „Névtelen Hős” fejeére az előző epizód záróakkordja során néhány tíztonnányi kötőmelék omlott. Úgy fest, ezen apró kellemetlenség nem viselte meg túlzottan.

Szabadság: szeretem... Ezzel a Gothic sorozat minden kétséget kizáróan leginkább impresszív ficsőrére próbáltam asszociálni: a hatalmas, nyílt, szabadon bejárható játéktérre és a nemlineáris küldetésrendszerre. Számomra a „beleélési faktor” tekintetében a Gothic név veri a konkurencia minden egyéb próbálkozását. Az addikció nagyban annak tudható be, hogy a Gothic végre egy kliséktől mentes fantasyvilágot tárt elénk. Bár száz, hihető motivációk, sokszor önző érdekek által vezérelt NPC-vel találkozhatunk és cserélhetünk egyedi és érdekes új fajt kreáltak nekünk a fejlesztők. Több száz, hihető motivációk, sokszor önző érdekek által vezérelt NPC-vel találkozhatunk és cserélhetünk információkat, ezzel gyakran visszafordíthatatlan módon egyik vagy másik irányba terelve a cselekmény folyamatát. A minket körülvevő világ él és lélegzik, az NPC-k tőlünk függetlenül is teszik a dolgukat: a kovács az üllőn kalapálja az izzó vasat, a prostituáltak a bordélyház előtt illegetik magukat, a parasztok (bocsánat, gazdák) a veteményest művelik...

## Hardcore RPG: alkalmi játékosoknak a belépés nem ajánlott

A legtöbb kritikus két dolog miatt szapult a Gothic II-t. Az elsőt tulajdonképpen nem is lehetne a szó szoros értelmében kritizálni, mert ez nem is hiba, inkább tény: a játéknak meglehetősen nehéz a játékmenete és nagyon szigorú a fejlődési rendszere. Vért izzadva, centiméterenként előrearszolva gyűjtögetjük az XP-t, amit aztán NPC-mestereknek költhetünk el teljesen szabadon megválasztva, hogy éppen melyik frakció (militia, mágusok, lázadók stb.) vagy képzettség (mágus, harcos, íjász stb.) irányába kívánunk orientálódni. Mindezt kihívásként, és nem, mint frusztrációt kell megélni. Ráadásul bárhol szabadon menthetünk. A másik sarkalatos pont a nehézkes irányítás, amelyen sokat optimalizáltak az első rész utáni háborgás miatt, de még mindig nem az igazi. Pozitívum viszont, hogy hősünk hatékonyabb és kényelmesebb terelgetéséhez most már a billentyűzet mellett az egeret is használhatjuk. Aki az első rész irányításával elboldogult, annak itt sem lesz gondja, bár tény, hogy kicsit szokni kell.

## Vizuális orkamus és középkori dallamok

A grafika rendkívül stílusos és hangulatos, még hat év távlatából nézve is. Buja növényzet, lengedező lombkoronák, hatalmas látótávolság és szintkülönbségek, dinamikus időjárás effektek és napszak-váltakozások, valamint ízléses textúrázottság. A mai szemmel nézve alacsony poligonszám, a darabos karakterek és a nem túl folyékony animációk így szinte fel sem tűnnek, hiszen az egyes grafikai elemek sutaságát a nagyszerű vizuális összhatás kiválóan ellensúlyozza. A hangokról és a zenéről szintén elismerően tudok csak nyilatkozni. Az angol szinkron színvonalas, persze Bioware-minőségre azért ne számítsunk. Viszont nagy előny, hogy minden dialógus el is hangzik. A zenék kellemesek, középkorias hangzásvilágúak, nem túl toladók, inkább a háttérben meghúzódva fokozzák az amúgy is kiváló hangulatot.

## Kiegészítő vagy kimaradt fejezet?

Igen egyedi megoldást választottak a Gothic II fejlesztői arra, hogy miként integrálják az expanzió (Night of the Raven) történéseit az alprogram cselekményébe, amellyel sem előtte, sem azóta nem találkoztam. A kiegészítő ugyanis egy önálló fejezet képez, amit az eredeti cselekménybe (pontosan annak 2. fejezetébe) ágyaztak be. Ezért újra kellett kezdeni az egész játékot. Így egy jobb, nagyobb és tökéletesített Gothic II-t játszhattunk végig – ismét. Nem is nyerte el mindenki tetszését eme „forradalmi ötlet”, de szerintem a célközönség, vagyis a fanatikus Gothic-rajongók maradéktalanul elégedettek lehettek ezzel a megoldással. Mindenesetre az alprogram a kiegészítővel megtoldva válik teljes értékűvé.

## Mi lesz veled, Gothic-brand?

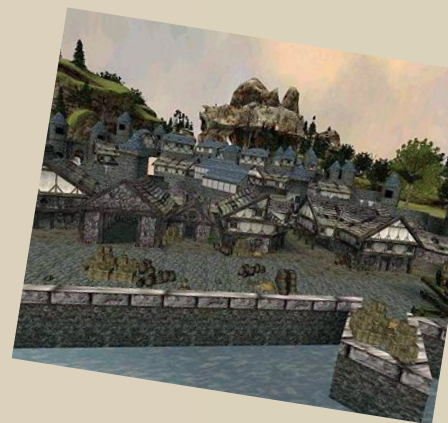
A Piranha Bytes a JoWood-dal a Gothic 3 kényszerű, idő előtti piacra dobása okán kissé összekapott. Így most egy másik kiadó (Deep Silver) égisze alatt hegesztik a Gothic szellemi örökösét, a Risen-t. Az eddig napvilágot látott egyetlen teaser videó alapján süit a játékból az a bizonyos nagybetűs, gothicos hangulat. Mondanom sem kell (anélkül, hogy a szintén készülő Gothic 4-ről bárkit is le akarnék beszélni), hogy a rajongók inkább a Risenre vessék figyelő tekintetüket, hiszen meggyőződésem, hogy a fejlesztők kreativitása és tapasztalata többet tesz egy ilyen komplex RPG-hez, mint a pusztán a név és a marketing.

## Összegzés:

Fantasztikus atmoszférával megáldott, nyílt játékmenetű fantasy RPG, amely a megjelenése óta eltelt 5 év ellenére is kiváló alternatíva a stílust kedvelők számára.

- ⊕ egyedi, élő, lélegző fantasyvilág, amely beszippant és nem enged el
- ⊕ magával ragadó hangulat (zene, grafika, hangok)
- ⊕ nyílt küldetésrendszer
- ⊕ szigorú fejlődési rendszer
- ⊕ komplex RPG-rész
- ⊖ az előbbi két pozitívum kezdők számára elrettentő lehet
- ⊖ bénácska, de megszokható irányítás
- ⊖ a Gothic-sorozat védjegyéül szolgáló bugok most is fel-felbukkannak

Végítélet: **94 %**



# ZENE A MOBILODRA

Korlátokkal ugyan, de végre nekünk, magyaroknak is megadatott, hogy legális úton tölthessünk le zenéket mobilunkra.

**M**IKÖZBEN E SOROKAT ÍROM, Blockhead (tessék utána járni: hangmintákkal dolgozó, alapvetően hip-hopban utazó srácról van szó) The Music Scene albuma szól a fülemben, alapos bölintásokra készítve ezzel. Az lemez lehúzása mindössze 3 perc volt, és míg e mondat végére értem, akár még ötször ennyi zenét is letölthetnék, ha akarnék.

Akárhogy is igyekszem, nem tudom felidézni, hogy láttam-e már hasonlóan egyszerű és gyors módját annak, hogy legális úton zenéhez jussak. Most abba nem fogunk belemenni, hogy milyen úton, módon lehet zenéhez jutni az interneten, de azt nagyjából mindenki tudja, hogy sokkal több olyan módszer létezik, amivel nem támogatjuk a kedvenc előadóinkat, bandáinkat, mint amivel előremozdítjuk őket a pályájukon. A Sony Ericsson és a T-Mobile közös szolgáltatása, a PlayNow plus az utóbbiak közé tartozik.

## HOGYAN, MIVEL, MENNYIÉRT?

Elsőre mindenkinek ezek a kérdések jutnak eszébe és szépen végig is megyünk rajta, kezdve onnan, hogy milyen készülékekkel kezdetünk ehhez hozzá és milyen alapfeltételeknek kell megfelelni. Az első két legfontosabb információ: a PlayNow plus kizárólag három Sony Ericsson készülékkel és T-Mobile előfizetőként vehető igénybe. A készülékekről majd egy kis keretesben emlékezünk meg, mert most sokkal fontosabb a mennyiért kérdése.

Igen, ez fizetős szolgáltatás: 2400 forintba kerül havonta, amennyiben az előfizető vállalja az egy éves hűségnyilatkozatot. A havidíjas ügyfelek minden gond nélkül beletelhetnek, akik viszont Dominó csomaggal rendelkeznek, azoknak mindenképpen valamiféle havidíjas csomagra kell váltaniuk. De legyünk akár milyen formában is előfizetők, az mindenre vonatkozik, hogy 14 napig ingyen kipróbálható, tesztelhető a rendszer.

Már hallom is a kérdést, amire a válasz: nem, a letöltött zeneszámok által generált adatforgalomért (ami egyébként tetemes is lehet akár, hiszen nincs korlát semmilyen tekintetben) nem kell fizetni, az már eleve benne van a havidíjban. A zenéken van azonban másolásvédelem (DRM), de nem kell arra készülni, hogy bélyegbe leszünk kötve, mondjuk arra sem, hogy szabadon, minden zenénket megtarthatjuk. Először a tények: a PlayNow plus-hoz tartozik egy PC-s szoftver is, amit a gépünkre telepítve ott is meghallgathatjuk a zenéket, és az ott, vagy mobilunkon végzett változtatásokat szinkronizálhatjuk mindkét irányba. Ez azért nagyon hasznos, mert a lejátszás tekintetében nem vagyunk teljesen a mobilhoz kötve és azért a dalok rendszerezése, pakolgatása mégis csak könnyebben megy a számítógépen.

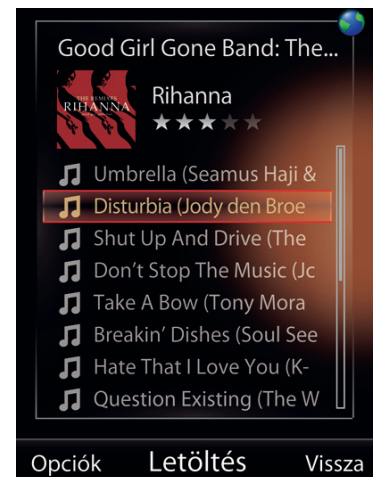
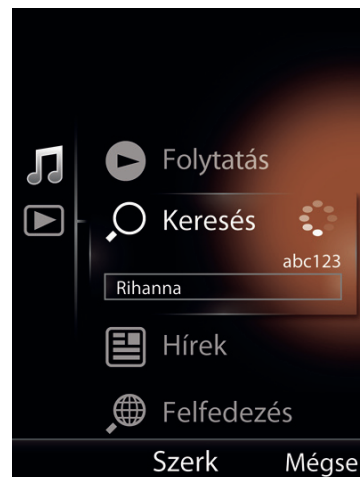
De vissza egy kicsit a másolásvédelemhez: a DRM lényege, hogy a digitális formában megvásárolt zenét csak bizonyos korlátok mellett használhatjuk más eszközökön (erről volt szó

az előbb) és csak korlátokkal, vagy egyáltalán nem tarthatjuk meg, játszhatjuk le az előfizetés lejáratá után. A PlayNow plus esetében ezt úgy oldották meg, hogy 6 hónap elteltével a 100 leggyakrabban hallgatott szám szabadul fel a DRM alól, illetve innentől kezdve minden hónapban további 17 dal válik szabaddá. Így az egy-éves szerződés lejáratá után összesen 202 zene marad meg, amit minden korlátozás nélkül másolhatunk tovább, vagy hallgathatunk meg. Nem kicsi ez a szám, de ami azt illeti nem is sok – főleg annak fényében, hogy mennyi zenét tölthetünk le

az egy év alatt. Van már példa külföldön több országban is arra, hogy a lejárat után az összes zeneszám korlátok nélkül megtartható, ami nekünk igen szimpatikus. De ne legyünk mértéktelenek, és reménykedjünk benne, hogy ez majd idővel nálunk is változni fog.

## LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE

Több mint hárommillió (!) zene érhető el a rendszerben, amibe beletartoznak a nagy kiadók, de a rétegenét kínáló kicsik is. Vagyis nem szabad azt hinni, hogy csak Britney Spears, Jay-Z és társai szerepel-







# PLAY NOW™ PLUS

## PlayNow™ plus készülékek

**HÁROM MODELL ÁLL** rendelkezésünkre, amelyek a következők: Sony Ericsson W595, W705 és W995. Ha valaki újonnan vásárolja meg őket, akkor sok teendője nincs, hiszen a PlayNow plus menüpont már ott lesz a főmenüben. Az is előfordulhat, hogy valaki már rendelkezik az említett mobilok valamelyikével és szeretne előfizetni: ekkor be kell mennie a T-Mobile valamelyik ügyfélszolgálatára és ott frissíteni fogják neki a készülék szoftverét. (A lustábbak persze a frissítést online is elvégezhetik.) elérhető

A három telefon szépen lefedti a Sony Ericsson különböző árkategóriájú készülékeit, így nem meglepő, hogy a legalacsonyabb számozású W595 bír némileg szerényebb tulajdonságokkal. Persze így sem kell leírni, sőt: a HSDPA kapcsolat megvan, ami jelen esetben a legfontosabb, illetve az sem mellékes, hogy 2 GB-os memóriakártyát adnak hozzá. Ha ez mégsem lenne elég a zenék tárolására, akkor max. 8 gigás kártyát is használhatunk. A W705-ös szintén csúszkás kialakítású mobil, de már kicsit jobb minőségű anyagokkal, és néhány plusz funkcióval. A HSDPA itt már 7,2 Mbps-os elméleti sebességre is képes, ami azt jelenti, hogy igen-igen gyors letöltést tesz lehetővé. A Bluetooth-on kívül pedig ebbe már WLAN is került, ami egy újabb csatorna a mobilnet felé. Végül pedig maradt a Walkman mobilok jelenlegi csúcsa, amiatt a ledrágább W995. Ehhez már 8 gigás memóriakártya jár, van saját 3,5 mm-es jack csatlakozója, és kamerában is nagyon domborít: ha éppen nem zenehallgatással foglalkozunk, akkor a 8,1 megapixel kamerával készíthetünk fotókat.

nek a kínálatban – és remélem, ezzel nem sértünk meg senkit. Van itt tehát minden, sőt magyar előadók is bőven, hiszen találunk a kínálatban Neo albumot, a 30Y legújabb lemezét, vagy éppen Palya Bea számokat is.

Ebből a rengeteg zenéből persze izonyatos mennyiségűt le lehet tölteni, aminek rendszerezése a Sony Ericsson Walkman szoftverének a feladata. Aki látott már a modern zenelejátszók közül akár egyet is, az nem fog eltévedni benne. Album, előadó, stílus, évszám szerint rendezi a zenéket, így elég gyorsan meg lehet találni mindent. Külön menüpont a készülékekben a PlayNow plus, ahol a letöltéseket el lehet indítani. Nincs itt semmi ördögösség: a Keresés menüpontot kiválasztva máris lehet bepötyögni, hogy mire éhezünk éppen. A találati lista megjelenítésén elmolyol a program egy ideig, de a legtöbb esetben 10 másodpercen belül megváltak a találati listák. Ebben kiválaszthatjuk, amit kerestünk -

legyen az akár egy dal, vagy egy egész album, - és a Letöltésre bökve be is kerülnek a zenék a Letöltés menüpontba. Aki kíváncsi, az figyelheti is, milyen gyorsan jönnek le az adatok: mi a fővárosban teszteltük és a HSDPA-nak köszönhetően egy album lejött alig két perc alatt! Ezek a zenék pedig innentől bekerülnek a zenetárba, ahol már tudjuk az lejátszást.

A PlayNow plus persze nem akar csak egy egyszerű letöltő program lenni, hiszen több egyéb menüpontot is kínál. Olvasgathatunk zenekarokról szóló híreket, amelyeken belül a megemléített zenék, albumok egy gombnyomással letölthetők is. Így jutottam hozzá a Beastie Boys License To Ill albumához, amire már régóta vadászok, de valahogy sosem sikerült megszerezni. A Felfedezés menüpont alatt különböző toplistákat böngészhetünk, sőt, ismerősöket is felvehetünk. Mert persze nincs új szolgáltatás közönségépítés nélkül mondjuk a Last.fm min-

tájára. Ez azt jelenti, hogy a zeneszámok, előadók böngészés közben látjuk, ha valaki, vagy valakik éppen azt hallgatják, amire mi rákerestünk, így őket felvehetjük ismerőseink közé, és indulhat is a barátkozás, ismerkedés. GS



## NYERD MEG A HÁROM SONY ERICSSON W595 ZENEMOBIL EGYIKÉT!

Itt az alkalom, hogy nyerj egy PlayNow™ plus szolgáltatásra is alkalmas Sony Ericsson W595 mobiltelefont: csak válaszolj helyesen az alábbi kérdésre!

**Hány zeneszám közül válogathatsz a PlayNow™ plusban?**

GS SA: 100 000

GS SB: több millió

GS SC: 500 000

A helyes válasz betűjelét küldd el (GS SA, GS SB vagy GS SC) a **06-90-642-311** telefonszámra, 2009. december 16. éjfélig.

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

SMS-rendszer szolgáltató: D. C. Lax Kommunikáció

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

### Jellemzők:

Méreték: 100 x 47 x 14 mm  
Tömeg: 104 g  
Kijelző: 256 ezer szín (240 x 320)  
Gyorsulásérzékelő  
Belső memória: 40 MB  
Külső memória: M2 2GB  
EDGE és HSDPA támogatás  
Bluetooth (2.0, A2DP-vel)  
USB (2.0)  
Kamera: 3,15 MP  
Videó: QVGA@15fps  
Böngésző: WAP 2.0/xHTML, HTML (NetFront)  
Rádió: sztereó FM rádió (RDS)



Sony Ericsson

www.sonyericsson.com/playnowplus

# FOROGNAK A SÍRJUKBAN

Holt és élő sztárok táncolnak bábuként a virtuális színpadon!

//Mayer

**B**ÁR MÁR REPEDEZIK a szekrényünk a megszámlálhatatlan műanyag hangszertől, azért mi még továbbra is lelkesen nyomunk el néha-néha egy két nótát a *Guitar Hero*-k éppen a kezünkbe pottyánó verzióján. A sorozat és maga a rockbanda-szimulátor műfaja töretlen sikernek örvend szerzte a világon, csupán egyvalaki gondolta ezt egészen másképp. Először csak néhány weboldalon láthattunk videókat, amelyekben a *Guitar Hero* 5-ös rockerkedés során „megszerezhe-

éppen az ellenkező irányba fordult, mint a miénk, és így utólag belegondolva, van a felháborodásában valami.

## SZTÁROK DIGITÁLIS BOHÓCKODÁSA

A Nirvana frontemberének egykori párja ugyanis kiakadt azon, hogy férje nem csupán megjelenik a játékban, de siker esetén akár irányítható karakterként is elérhetővé válik. Ez még nem is volna gond, ha csupán Kurt szerzeményeinek az előadása során bújhatnánk a híresség bőrébe, de mivel bármilyen más számot eljátszhatunk vele, gyakorlatilag egy paródia tárgyává válik a legendás művész. A hölgy ezek után perrel fenyegetőzött, mondván, hogy az Activisionnek csupán ahhoz volt joga, hogy Kurt virtuális mása feltűnjön a játékban, de ahhoz már nem, hogy játszható is legyen az őt ábrázoló avatár. Természetesen az eset pikantériája, hogy az Activision éppen ennek ellenkezőjét állította, ráadásul eddig még senki sem látta azt a bizonyos szerződést, amelyről a két fél vitatkozik, így nehéz eldönteni, hogy kinek is van igaza ebben a kusza helyzetben. Az eset lavinát indított el azóta, hiszen

**NEM TAGADHATJÁK MEG, HOGY TESTÜK MEGJELENJEN EGY PROGRAMBAN, AHOL BITEK ÉS BÁJTOK MONDJÁK MEG, HOGY MIT ÉS HOGYAN TESZNEK**

tő” karakter, Kurt Cobain énekel olyan dalokat, amelyek közel sem az ő szerzeményei és még csak nem is a saját műfajából valók. Bizony, jót mosolyogtunk azon, mikor Kurt egy Bon Jovi-számmal perdül táncra, azonban a híres előadó valamikori felesége, Courtney Love szája

## Jon Bon Jovi is lehetett volna áldozat!



### A NEVES AMERIKAI ROCKEGYÜTTES (bwhaha)

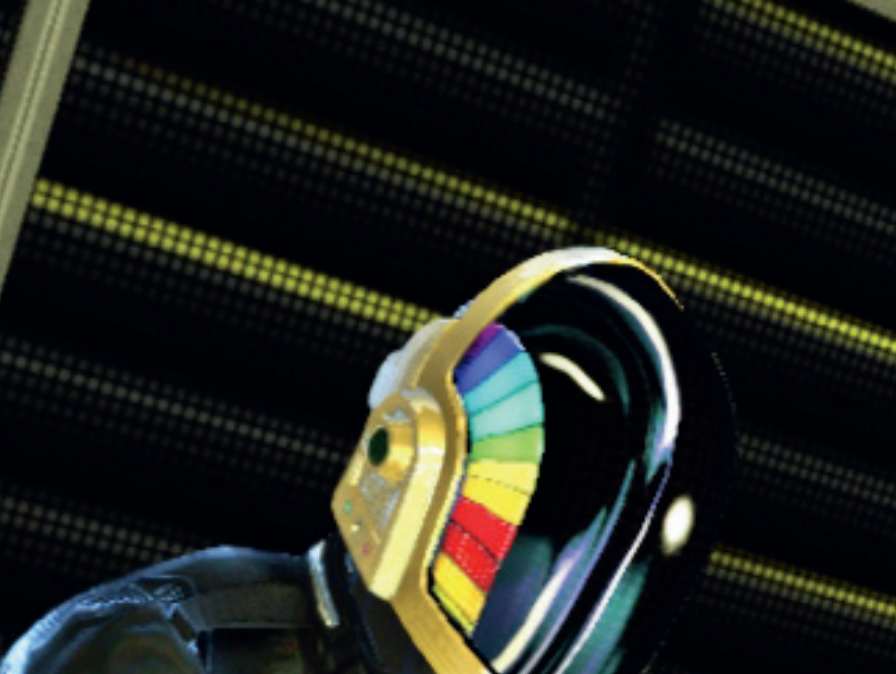
frontemberének elmondása szerint őt is megkeresték már az Activision emberei, és arra kérték, hogy álljon ő is a digitalizáló kamrájukba. Feltehetőleg a fronthatások miatt mondott akkor nemet a szereplésre, amelyet azóta jobban átgondolva nem is bánt meg. Szerinte ugyanis a szerződésből nem derült ki számára, hogy akár mások énekhangját is közvetítheti majd a róla mintázott avatár.

újabbán a No Doubt kopogtatott a *Hero*-franchise kiadójának főhadiszállásán. Ők már a *Band Hero* során kaptak lehetőséget a digitalizált szereplésre, azonban addig nem voltak gondok, amíg azt hitték, hogy csak a saját számaik során bukkannak fel. Miután Gwen Stefaniék is hírt kaptak a Cobain-esetről, hirtelen hatalmas érdeklődéssel kezdték el kíséni a játék megjelenését, így rá kellett jönniük, hogy virtuális másaik is osztoznak a Nirvana énekesének sorsában. Ennek megfelelően jogi útra terelték a kérdést, mire az Activision válaszként csak úgy reagált, hogy ők bizony nem tértek el a szerződésben foglaltaktól.

## FOROGNAK A SÍRBAŊ, MEG A GUITAR HEROBAŊ

Félretéve azt, hogy mi is áll abban a bizonyos szerződésben, egészen más oldalról nézve, durvább morális kérdést vet fel az eset. Szabad-e olyat,



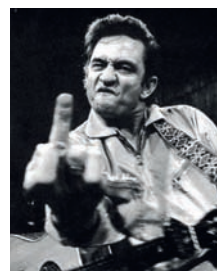


## Legendák a 3D-színpadokon

Hírességek, akik nem élhették meg játékbeli debütálásukat.



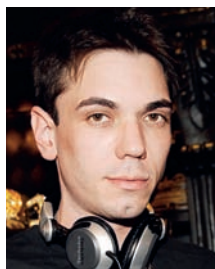
Jimi Hendrix  
(GH: World Tour)



Johnny Cash  
(Guitar Hero 5)



Kurt Cobain  
(Guitar Hero 5)



DJ AM  
(DJ Hero)



Beatles-tagok  
(The Beatles RB)



Freddie Mercury  
(Lego RB)



„A tisztesség kedvéért ez a **Guitar Hero sz\*\*\*ág** nem más, mint szerződészség, ezért a megteesszük a megfelelő lépéseket, hogy helyére kerüljenek a dolgok!” **Courtney Love, zenész és ex-Cobain-feleség**

hogyan egy holt személyt reprodukálnak egy virtuális környezetben, majd ezt az avatárt bábként szerepeltetik szórakoztatásképpen? Ha még csak élő és bőszen alkotó muzikusokról volna szó!... Hiszen ők még mondhatnak nemet az ajánlatra. A *Guitar Hero 3*-ban még Slash és Tom Morello szerepelt digitalizált formában, de erről még ők maguk dönthettek, ráadásul ott még csak gitárosokként szerepeltek, és ugyan kit zavart, ha a gitáros egy másik együttes riffjeit nyomtatja a hangfalból? Sokan követték a példájukat, és bukkantak fel a *GH*-sorozat valamely epizódjában, azonban a *World Tour* volt az, ahol egy már nem élő személy is színre lépett. Jimi Hendrix azonban nem játszható karakter, legalábbis nem tudjuk elérhetővé varázsolni. Hátsó úton ugyan, ha a megfelelő testrészeket válogatjuk össze a karaktergenerátorban, akkor

lehet egy saját Hendrixünk, de nem lehet őt automatikusan megkapni, meg kell alkotnunk. Az 5-ös számmal ellátott *GH*-ban azonban az összes hírességet játszhatóvá tehetjük, legyen szó Matt Bellamyról, a Muse énekes-gitárosáról, vagy Shirley Mansonról, a Garbage énekesnőjéről. Ők a saját nevüket adták ahhoz, hogy srácok milliói bújjanak a ruhájuk alá virtuális és élhessék át a rockszár-érzetet. Azonban Johnny Cash és Kurt Cobain más tészták. Ők már nincsenek köztünk, és nem tagadhatják meg, hogy testük megjelenjen egy programban, ahol bitek és bájtók mondják meg, hogy mit és hogyan tesznek. Ugyan a valódi személyekről mintázott 3D-s modellek meglete egyáltalán nem új dolog, hiszen évek óta szerepelnek élő játékosok olyan sportprogramokban, mint a *FIFA* vagy az *NHL*. Azonban az egészen más szinten morbid, amikor Rooney gólt

lő a Chelsea színeiben a Manchester Unitednek, mint az, amikor Johnny Cash eldalloja nektek a Blink 182 Rock Show-ját. Kérdéses tehát, hogy az éppen felmerült probléma vajon orvoslásra kerül-e most és a következő, hasonló játékokban annak érdekében, hogy azoknak a legendáknak, akik már nem lehetnek köztünk, ne csorbuljon a becsülete.

### BELÁTJÁK VAGY FOLYTATJÁK?

A Cobain-eset felnyitotta az emberek szemét, most már tudjuk, hogy határt kell szabni a kiadóknak, amikor egy elhunyt személyt kívánnak egy játékban életre kelteni. Meddig érhet a programozók keze, amikor egy valaha nagyszerű személyt helyeznek el a digitális játszótéren? Rengetegen kaptak a fejükhöz és nevettek egy jót, amikor meglátták a videót, ahol

Kurt vígan dalolja a Du Hast című örökbecsűt, miközben a háttérben idiótábnál idiótább rajzfilmes figurák ütök-verik a hangszereket. Azonban mások, akik szerették és tisztelték az előadó munkásságát, inkább felháborodásukat fejezték ki az eset után. Krist Novoselic és Dave Grohl, egykori Nirvana-tagok levélben jelezték a kiadó felé, hogy valamikori társuk szerepeltetése ízléstelen, és sérti a rajongókban kialakult képet. Courtney Love-val karöltve szeretnék elérni, hogy az Activision egy patch formájában „zárolja” Kurt karakterét. Újabb rockszár-szimulátorok megjelenése várható a jövőben, így hamar kiderül majd, hogy a, vagy a legendák munkásságának megbecsülése lesz-e majd fontosabb. Bár már érik a következő botrány, hiszen Freddie Mercury játékkocka-figuraként fog pattogni a Lego Rock Band színpadán.



# MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod,  
nézned és olvasnod!

Ebben a hónapban sok jó lemezt hallgattunk, ámde mégis arra hívjuk fel a figyelmeteket, milyen filmet kerüljete el. Jó szórakozást mindenkinek!  
**Gyu**

(film)

TOP  
TIPP

## Páros mellékhatás

//Sophiaso

**A MIKOR EGY OLYAN FILM előzetesét látja az ember a moziban, amiben néhány közép- vagy felső kategóriás vígjátékszínész tengerparton parádézik, ezt kiegészítve ráadásul még Jean Reno is majomkodik egy kicsit, nem meglepő, ha első ránézésre a néző húzza a száját.** A Páros mellékhatás könnyed, semmi újdonsággal sem rendelkező vígjátéknak indult, majd sajnos még az elején pozitívnak tűnő jelzőket is elveszítette a végére. Történetünk szerint 3+1 házaspár egyikük unszolására elutazik egy trópusi szigetre, hogy amíg a terápiára szoruló pár tanácsadást kap, a másik három család önfeledten szórakozhasson a tengerparton. Hamar világossá válik mindannyiuknak azonban, hogy a párkapcsolati tanácsadásból mindenkinek ki kell vennie a részét. Ha nem teszik? Nincs több lubickolás, irány a repülőtér. Egy kiadós ingyencsok után a párok meggyőzik egymást, hogy maradjanak, próbálják ki a kötelező programokat... Elkezdődnek a terápiák és kiderül, hogy még azoknak is gond van a házasságával, akik nem gondolták volna.

Alapvetően a történettel nincs akkora gond. Van néhány jó jelenet, egy érdekes jógainstruktor, néhány gag, de sajnos a film nagy része unalomba fullad. Jean Reno, úgy tűnik, „bagóért” eladta magát, mert nem vicces, hanem inkább nevetséges, ráadásul kétségbeesettnek is tűnik mindaz, amit az „órakulum” szerepében nyújt. A többi főszereplő színész kicsit komikus együtt, de nem a jó értelemben: sikerült bevalogatni az utóbbi évek legszibbnek tartott női sztárjai közül néhányat (Kristen Bell, Malin Akerman, Kristin Davis), melléjük pedig a legcsinnyább és legpocakosabb színészeket (Vince Vaughn, Jon Favreau, Faizon Love). Ezzel nem lenne akkora gond, lehetne helyzetkomikum az egészből, de Vaughn és Favreau olyan szinten idegesítőek, hogy a néző legszívesebben kiszaladna a világból a mozi alatt. Alakításuk egyébként elkerülhetetlen volt, hiszen ők ketten írták a film forgatókönyvét...

Szóval mit is kapunk? Egy átlagos történetet, amelynek unalmas a cselekménye, és amelyben a jó jelenetek kisebbségben vannak. Kaptunk pár relatíve népszerű sztárt, akik leginkább vígjátékokban bizonyították tudásu-

kat, de ebből a tudásból itt szinte semmit sem látunk: kiemelkedő színészi játékot keresve sem találunk a filmben. Természetesen volt már arra példa, hogy remek szereplők sem tudták elvinni hátukon az alkotást és a Páros mellékhatás története sem igazán alkalmas nagy színészi bravúrok megcsillogtatására. Játék helyett kaptunk tehát kiszámítható cselekményt és végkifejletet, aranyos, de kikapzátlan karaktereket, egy csipetnyi *Guitar Hero*-t, valamint egy nagy pozitívumot: a gyönyörű helyszínt (amiből kevés látszik...). Ha ezt az egészet összegyűjtjük, arra a konklúzióra juthatunk, hogy a Páros mellékhatás egy tucatvígjáték, amely az átlagos jelző alsó határát súrolja. Televízióban egyszer talán érdemes megnézni, ha nincs jobb dolga az embernek, de a mozi pénzt költse inkább ennivalóra (vagy egy másik filmre).

GameStar



A történet nem igazán alkalmas nagy színészi bravúrok megcsillogtatására



## Lynyrd Skynyrd – God & Guns

(CD)

// Gyu

**A SOUTHERN ROCK** nagymestereiként számon tartott veteránok, akiknek nevéhez nem csak a Sweet Home, Alabama című himnikus dal fűződik, végre új albummal jelentkeztek. Az 1977-ben a frontemberét és két másik tagját egy repülőkatasztrófában elvesztő zenekar 1987-ben alakult újjá az egykori énekes testvérével – a 70-es évek milliós eladásait természetesen nem képesek ismét produkálni, hiszen a zenei ízlés sokat változott világszerte. Az új album viszont azt mutatja, hogy attól, hogy egy zenekar történelme 45 évre nyúlik vissza, még játszhatnak igazi dögös, kickass rockmuzsikát – ezt támasztja alá az is, hogy a lemez a Billboard listán a 18. helyen debütált. Ilyen magas pozícióba

a Lynyrd Skynyrd 1977 óta nem jutott. Ez pedig azt jelenti, hogy az album nemcsak szerintem ütős, hanem a vásárlók szerint is, s bár tudom, hogy lehetetlen álom, de jó lenne, ha a középiskolai tornatanárról elnevezett banda egyszer eljönne Budapestre is. Ez a lemez pedig igencsak ajánlott minden egyes rockkedvelőnek, és azoknak, akiknek „himmuszuk” a Sweet Home, Alabama.



GS ★★★★★

Igazi dögös, kickass déli rock and roll!

## Uriah Heep – Celebration

(CD)

// Gyu

**ANNAK IDEJÉN, a 70-es években, amikor a rockzenével még csak ismerkedtem, létezett egy „szentnégyesség”: a Deep Purple, Led Zeppelin, Black Sabbath, Uriah Heep kvartett.** Talán a legkevesebb hype-ot annak idején az utolsó banda kapta, amelynek a Celebration a 22. lemeze! Azóta is rettentően kedvelem a bandát, a sok Hammond-prütyögtetés és Bernie Shaw hangja nagyon bejön nekem még mindig, arról nem is beszélve, hogy ez a csapat a rockzenei irodalom legnagyobb dalai közül jó néhányat alkotott – July Morning, Gypsy, Lady in Black, Easy Livin', Look at Yourself és persze még sorolhatnám... Miért fontosak ezek az örökzöldek? Mert a Celebration ezeket a dalokat is tartalmazza újra fel-

véve, 2009-es hangszereléssel. Mit is mondhatnék... Vagy fél órát állt a cikk írása, mert együtt óbégattam Bernie Shaw-val a legnagyobb dalokat. Nagyon jól sikerült a régi nagy slágereket feldolgozni, hiszen a banda ezeket koncerteken folyamatosan játssza, így túl nagy nehézséget nem okozhattak. Aki eddig nem ismerte a Uriah Heepet, az egy 2009-es lemezen megkapja a legjobb dalaikat – kívánhatnánk ennél többet?



GS ★★★★★

„You've got a friend, just look at yourself”

## The Flaming Lips – Embryonic

(CD)

// Gyu

**T I MIND KEDVES, hétköznapiaknak örülni tudó, racionális fiatalok vagytok? Akkor ne hallgassatok ilyen zenét! Viszont ha szerettek csak úgy merengeni, gondolkodni, „ellenni”, esetleg a környezetek elvontnak tart, akkor adjatok neki egy esélyt.** A pszichedelikus alternatív zenét játszó The Flaming Lips albuma nem dallamokból, hanem (nomen est omen), „dallamembriókból” áll. Furcsa, torz hangkísérleteket, mutációkat hallhatunk, egyik pillanatban élvezhetően, a másikkban bántón. A 70-es évek szabadjazz vonulatai, a 60-as évek pszichedelikus zenekari köszönnek vissza – még az ős-Pink Floyd is kihallatszik itt-ott egy-két repedésen ke-

resztül. Az egész olyan befejezetlen, olyan kísérleti, mintha demókat hallgatnánk egy újonnan összeállt zenekartól. Bár bizonyos hangulati állapotban ez a zene biztosan nagyon jó; ha valaki retró sci-fit forgat például, ahhoz nagyon jó háttérzene lehetne egyik-másik dal, amint Pirx kapitány kávécsészéje felszáll. A lemeznek kétségtelenül megvannak a „momentumai”, de ember legyen a talpán, aki felfedezi ezeket...



GS ★★★★★

Elvont zene igen elvont embereknek

## Belphegor

(CD)

### – Walpurgis Rites – Hexenwahn

// Gyu

**OLY RÉG HALLGATTAM már egy kis Supreme Black Metalt, ideje volt, hogy zanzásítsam az agyam kissé és feketébe öltözzek egy album erejéig. Osztrák barátaink örökösi lemeze szó szerint üt.** Tömény feketeség süt belőle, méreg, fertőzés, ördög, halál, átok süvít minden megszólalásukból – igaz ez akkor is, ha a tömény sötétséget az utóbbi időben jó dalok váltották fel: az utolsó két lemezük már szinte „bárki” által hallgathatóvá vált, hiszen nemcsak a nagyon-nagyon darkok és sötét lelkűek fogadhatták be azt, ami van dal, atmoszféra, fling és esetleg még emészthető is. Magam is azóta követem a pályafutásukat fi-

gyelemmel, amióta „hallgatható” zenét játszanak. A Walpurgis Rites is ilyen lemez – nagyon hasonlít az előző lemezre hangulatában és egy igazi blackmetal örökzöldet is ad a világnak az I Am Sin – Veneratio Diaboli című dallal. Ha „normális” énekekkel lenne megoldva, klasszikus metál lemezekben is elférne és ott is jó dal lehetne. Aki szeretné blackmetallal fertőzni ismerőseit, annak ezt a dalt ajánlom.



GS ★★★★★

Dallamos, atmoszferikus blackmetal

## Dead by Sunrise – Out of Ashes

(CD)

// Gyu

**C**HESTER BENNINGTON nevét tetszik ismerni? Linkin' Park mond valakinek valamit? Nos, ez a srác a Linkin' Park énekes is egyben. A „vidám” Dead by Sunrise zenekart két egykori Orgy-taggal alapította és most jól megjelent az első lemezük, amely igen kellemes meglepetést okozott számomra. Nem azt a fejletépést kaptam ugyanis, amit vártam a név és a tagok pedigréje alapján, hanem igazi amerikai modern rockzenét, amelyben elférnek az elektronikus ketyerék ugyanúgy, mint a nirvánás grunge elemek is. Ahogy ez „szólólemezeknél” lenni szokott, előnyös, hogy az előadók nincsenek beszorítva semmilyen elvárások közé – ebből sokszor értelmetlen önmegvalósítás jön ki, de

előfordul, hogy a szabadság szárnyakat ad és lehet lubickolni a stílusok változatosságában. Ezúttal ez a helyzet, Chestert nem kötik a Linkin' Park-os elvárások, bátran tolhatja, amit akar, bátran énekelhet úgy, ahogy akar/jólesik. Ez halatszik is az albumon: tele van élettel (ezzel a zenekar nevének erőteljesen ellentmondva) és jó kis modern amerikai rockdalokkal. Kellemes csalódás.



GS ★★★★★

Az énekes lubickol a szabadságban

## Epica – Design Your Universe

(CD)

//Gyu

**N**AGYON SZÉP BORÍTÓ, nagyon szép énekesnő, első látásra ilyen az album. Aztán jön a szimfonikus élmény – nem spóroltak a hangzással ezúttal sem a hölgyek és urak. Kár, hogy szinti szól és nem igazi zenekar, de gondolom, ennek megvannak az okai. A lemez mindenestre elképesztően jó, érett, szimfonikus, felnőtt, elgondolkodtató, élettel, dallammal, gondolattal teli. Simone ezúttal már nem az áriázó porcelánbaba, hanem sokkal szerveesebb része a daloknak, amelyekben nagyon jó pillanatokban lépnek be a kórusok, a hörgések – olyan az egész album, mint egy izgalmas fantasyfilm, igazi neoklasszikus rockzenei gyöngyszem. Egyenesen úgy gondolom, hogy a zenéjük sokkal komplexebb, progresszívebb lett, amely számomra nagyon jó hír. Ehhez adódhat hozzá a két új tag,

a Dethronedből érkezett dobos és gitáros is, főleg előbbi igen komplex dobolást végez végig. S hogy a „progresszívesedés” elméletemet még inkább alátámaszom, íme a 13 perces Kingdom of Heaven, amely egyszerűen mestermű. Ha ezen a lemezen a szimfonikusokat igazi zenekar játszotta volna, szép kövér ötöst érdemelne, mert az album elképesztően jó – neoklasszikus, progresszív, opera és gothic rock/metal rajongóknak kötelező darab.



GS ★★★★★

Igazi neoklasszikus rockzenei gyöngyszem

## Wégső Csapás – Tánc a lét szélén

(CD)

//Eskin

**M**AGYAR BANDA, punkrock és ezzel letudtuk a kötelező köröket. 2007-ben alakult a zenekar, ez az első lemezük, így nem akarom nagyon lehúzni őket, mert a lelkesedést világosan ki lehetett hallani az albumról, viszont úgy gondolom, hogy a négy tag előtt még elég sok dolog áll, hiába, hogy zenéléssel foglalkoznak már több év óta. Az énekes kicsit rekedtes hangja a Holigans énekesére emlékeztetett és ez sajnos nem dicséret, viszont tagadhatatlan tény, hogy a dalszövegeik elég jók, a hangszereléssel sincs probléma. Valahogy mégsem áll össze, nincs egységes arca a lemeznek, néhol lírai, néhol nagyon el akarnak gondolkodtat-

ni, néhol pedig viccesre próbálják venni a figurát, de sajnos nem sikerül nekik. Vicces punkrockban a Fürgerókalábak verhetetlen ugye, lírai magyar rockzenekar is van elég, és nem nyújtanak valami olyasmit egyelőre, amiért azt mondanám, hogy hú, igen, kíváncsi vagyok a következő lemezre. A dalszövegeket említettem, hogy egész jók, de engem sajnos nem sikerült velük túlsággal elgondolkodtatni.



GS ★★★★★

Punkrock együttes átlagos lemeze. Kár érte

## Paramore – Brand New Eyes

(CD)

//Eskin

**A**BANDA ALAKULÁSA óta (2004) ez már a harmadik lemez, ekkor hallottam először róluk, de az előző kettőt is be fogom szerezni, mert a mostani album nagyon-nagyon jó. De tényleg. Az énekes lány nagyon tud, rengeteg érzelmét kifejezi a hangja, bár azért a vadóc rockénekesnő szerepe áll neki a legjobban. Mégis, bár rengeteg ilyen énekeslány él és alkot, az ő hangja világosan felismerhető, a zene pedig, amit produkálnak, remekül összeáll, hallgatható, kellemes, dudorászható, fülbemászó, elgondolkodtató, ahogy kell. A Brand New Eyes kiemelkedik az indie és emo stílusú lemezek sorából, nagyon jól lehet rá

bólogatni, de dolgozni is, ráadásul koncerten is kiváló lehet, ha hozzá ezt a színvonalat. Nagyon kellemes, jó kis zene ez.



GS ★★★★★

Indie-kedvelőknek nagyon ajánlott

## Neil Gaiman – Anansi fiúk

(könyv)

// Eskin

**G**AIMAN MESTER nagyon belebolondulhatott a bénázós fiú bénázik, de aztán minden jóra fordul toposzba, mert a regényeiben (Sosehol, Csillagpor és most az Anansi fiúk) majd' mindig ilyen az alapszituáció. Itt Kóvér Charlie apja egy isten volt, de meghalt, és Charlie a temetése után tudja meg mindezt, illetve azt is, hogy van egy bátyja. Fel is keresi a bátyját, aki aztán fenekestül felfordítja Charlie életét, mivel ő is isten, és a halandók csipcsup apróságai, például az, hogy Charlie-nak menyasszonya van, nem igazán érdeklik. Meghódítja tehát a nőt és kezdi egész jól beleélni magát Charlie életébe, aki viszont szeretné visszakapni a sajátját. Elkezdődnek tehát a bajok. A sztori nagyon tetszett, a Csillagpor kivé-

telével Gaiman minden eddigi regénye bejött, de meggyőződésem, hogy az Amerikai istenek és a Coraline-on kívül a novellái a legzseniálisabbak. Itt az Amerikai istenek spinoffjáról van szó, ezért is lehet érdekes, a főszereplő is szerethető, de az alap-alapszituáció kicsit már unalmas.



GS ★★★★★☆

Aki szeretne egy jó mesét, bátran vegye meg

## John Wyndham – Szemünk fényei

(könyv)

//Eskin

**A**NNYIT TUDTAM A REGÉNYRŐL az olvasása előtt, hogy már ketten is megfilmesítették. Az egyik Carpenter, aki a szememben a legnagyobb horrorrendező, úgy-hogy gondoltam, na, akkor nagy baj már nem lehet, kezdjünk neki. Egy üres órámban nekikezdtem, és egyszerűen nem bírtam abbahagyni, annyira izgalmas, fordulatos, jól megírt, na, nem ragozom. Egyvégtében végigolvastam, aztán bezuhantam az ágyba (hajnal volt már), rég volt velem ilyen, hogy ennyire tetszett volna egy regény. Egy angol kisvárosban furcsa dolgok történnek, a lakók egy napra kiesnek a világ folyásából, ugyanis átaludják a napot, más pedig nem léphet be a falu területére anélkül, hogy el ne aludjon. Kiderül aztán,

amikor felébredtek, hogy az alatt a nap alatt az összes fogamzóképes nő terhes lett a faluban, az is, aki még nem volt férfival. Kilenc hónap múlva pedig megszületik két – vagy is 61 földöntúli entitás. A számok problémája fontos, de ezzel lelőnöm a könyv egyik nagy poénját. Borzasztóan jó, és egyáltalán nem érezni rajta, hogy 1957-ben írták. Csak ajánlani tudom.



GS ★★★★★☆

Izgalmas, fordulatos sztori – instant klasszikus

## Vlagyimir Vasziljev (könyv) – Káosz-Örség

//BZ

**L**E MERTEM VOLNA FOGADNI, hogy Lukjanyenko, az Őrség-könyvek megalkotója nem fogja abbahagyni a nagy sikert aratott sorozatot – igazam is lett, csak nem úgy, ahogy vártam. Amikor anno a második regény írása-  
kor megosztotta a munkát Vasziljevvel, Vasziljev annyira beleélte magát a sztoriba és a világba, hogy saját maga is kanyarított egy regényt az Őrség világában. Aki nem tudná: a világban élnek Másfélék, akik varázshatalommal rendelkeznek. A „jókát” a Nappali Őrség felügyeli, a „rosszakat” pedig az Éjszakai – mindkét Őrség az ellenkező előjelű társaságból verbuválódott, azaz az Éjszakai a jók-

ból, a Nappali a rosszakból. A sorozatok Moszkvában játszódnak főként, moziban is feldolgozták, Lukjanyenko pedig letevé a lantot, Vasziljev felvé azt és írta egy Őrség-regényt, még hozzá olyat, ami hozza a megszokott, remek színvonalat, izgalmas, fordulatos sztorit. Aki szereti a dark jellegű urban fantasyt, az nyugodtan raboljon rá a könyvre, de bárkinek ajánlható, aki szeretne egy jót szórakozni.



GS ★★★★★☆

A jó szórakozás garantált

## Ákos – 40+

(CD)

//mazur

**N**EHÉZ ELHINNI, HOGY Ákos elmúlt 40 éves, még akkor is, ha mostanában a chicagói szesztalimat idéző gengszter-eleganciával öltözködik és félig ifjú titánokból, félig öreg rókákból álló borzas bandája közepén úgy áll, mint egy kivételesen zúzó lagzi után a vőlegény. A 40 szép kerek szám, illetl megünnepelni koncertlemezzel és filmmel is (ami hazai előadótól elsőként Blu-Ray korongon is megjelenik, hoppá). Ez eddig nem meglepő, mert Ákos a legkisebb provokációra is képes koncertlemezt csinálni, de hogy ez a dupla, 40 számos (értjük) album hogyan tud ismét más, egyedi és újszerű lenni a korábbiakhoz képest, az rejtély. Márpedig

ez történik: hasonló az Andantéhoz, de hangzásban még érettebb, személyesebb, a zongora meglepő túlsúlya révén izgalmasabb is. Negyven évesen – gondolom – már nem tinilányok színpadra dobált bugyijai elől akar elhajlogatni az ember. Rohangálás helyett is inkább csak sztorizgat (kivéve mondjuk Mick Jaggert). Ákos öregszik, hiába nem látszik rajta, de azért megnyugtató lehet, hogy a zenéje kortalan.



GS ★★★★★☆

Rajongóknak is, de sokkal inkább a mindenkinek.

## LEFT 4 DEAD 2

Annak idején a 2009-es Electronic Entertainment Expón (E3) tett bejelentésével a Valve hatalmas ellen-rajongótáborot szerzett, amikor közölték, hogy már javában készül a csapatos zombiöldöklést szimuláló *Left 4 Dead* második része. Az első részhez addig még csak egy kiegészítő, a *Survival Pack* érkezett, holott Doug Lombardi és csapata sokkal többet ígért. A *Left 4 Dead 2* az ígéretek szerint sokban változik elődjéhez képest, ám ez nem nyugtatta meg a dühödt, a játékot bojkottálni kívánó rajongótáborot... Amit azonban a játékból eddig láttunk, minden mérgünket feledtette!

**KÖVETKEZŐ  
SZÁMUNK  
MEGJELENIK:  
DECEMBER  
17.**



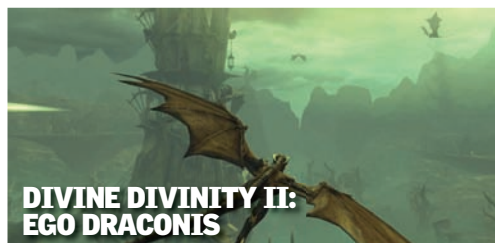
### COLIN MCRAE: DIRT 2

DirectX 11 és Shader Model 5.0 támogatással érkezik PC-kre a sikeres első rész folytatása. Gyönyörű lesz, ahogy a képek is bizonyítják. Reméljük, a grafika nem megy a játékelmény rovására, bár ahogy a többi Colin McRae résznél már tapasztaltuk, erre nem sok esély van. A *Dirt 2*-ben sok új, változatosabbnál változatosabb helyszínen (még stadionban is) nyomhatjuk le a többi rallyversenyző autóját öt játékmódban: rally, rally cross, trailblazer, land rush és raid.



### JAMES CAMERON'S AVATAR: THE GAME

Valójában egy nagyszabású adaptáció, amely James Cameron azonos című mozifilmjének előzményeit prezentálja: a huszonekettedik században, a holdszerű Pandora planétát benépesítő Na'vi civilizáció képviselői viszályba keverednek a világegyetemben értékes és újfajta erőforrásokat kereső földi RDA Corporation felfedezőivel, majd későbbiekben erőszakra könnyen hajlamos különművényével. Az idegen civilizáció képviselői háborúra kényszerülnek, és amennyiben elbuknak, bolygójuk és fajuk sorsra megpecsételődik...



### DIVINE DIVINITY II: EGO DRACONIS

A *Divine Divinity* folytatásának története ötven esztendővel az első rész eseményei után veszi kezdetét. Hősünk ifjú sárkányölőként kezdi kalandjait, aki arra tette fel életét, hogy levadássza a sárkánylovagok utolsó példányát is.



### FIFA MANAGER 10

Ahogy megszokhattuk, a *FIFA Manager* mindig új résszel jelentkezik. Most azonban igencsak nagy az újítás benne. Ez a rész immáron teljes multiplayeres, internetes támogatással rendelkezik és a legújabb *FIFA* grafikus motorját is örökölte.



### 24 HÜVELYKES MONITOROK TESZTJE

A Windows 7-bemutató cikkünk miatt úgy döntöttünk, hogy egy hónappal elcsúsztatjuk a 24 hüvelykes monitorok tesztjét. A kilenc kipróbált, kalibráló eszközzel is megvizsgált megjelenítőről tehát a decemberi Mélyvízben olvashattok.

## KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK: STUBBS THE ZOMBIE

A zombik mindig afféle töltelékmonsztrák voltak a különféle játékokban: nem túl okosak, nem túl erősek, sokan voltak, jöttek, mi pedig lelőttük-felrobbantottuk-szétfűrészteltük őket. Ezúttal mi magunk is megtudhatjuk, milyen a duplacsövű túlsó oldalán állni, miközben az embereket bámuljuk üveges szemekkel (amennyiben ezen szervünk még nem lett az enyészete) és csupán a megfelelő pillanatra várunk, hogy jól belakmározzunk az agyukból – ne finomkodjunk, kérem, a zombik így nyomják. Amikor először kikelünk a sírból, pontosabban a föld alól, egy park közepén, még nem nagyon értjük, mi a helyzet. Egy biztos: embereket megrágni jó, úgyhogy az elkövetkező néhány órában ez nagyjából ki is tölti a napirendünket. Ha meglátunk egy sipítózó járókelőt, megragadjuk, megcsócsáljuk és kész. Nekünk jobb lesz a közérzetünk, ő pedig egy ideig fájjalja ugyan a dolgot, néhány másodperc múlva viszont már elégedett zombiként csatlakozik hozzánk. Mindehhez az ötvenes évek Amerikájának paródiája, zseniális poénok, extrém képességek (zombipuki!?) társulnak. Kötelező darab!

**GAMESTAR  
88%**



# COLIN MCRAE™ DIRT 2™



„MINDEN IDŐK  
LEGLÁTVÁNYOSABB  
RALISZIMULÁTORA!”

576 KBYTE MAGAZIN

 XBOX 360.

 Games for Windows

[dirt2game.com](http://dirt2game.com)

12

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

  
codemasters™

ANIMÁCIÓS ZÁRÓKÉPZÉSRE HÍZTA A  
CDPROJEKT

© 2009 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters”). Minden jog fenntartva. A „Codemasters”, a Codemasters logó és a DIRT® a Codemasters tulajdonai. A DIRT 2™ a Codemasters védjegye. A Colin McRae™ és a Colin McRae aláírás Colin McRae bejegyzett védjegyei. Minden egyéb márkanév és védjegy a megfelelő tulajdonosok birtokában van, használatuk licenc alapján történik. A játékot NEM a FIA vagy hozzá kapcsolódó cég licenceli. A Windows, a Windows Start gomb, az Xbox, az Xbox 360, az Xbox LIVE és az Xbox logó a Microsoft cégcsoport védjegye, a „Games for Windows” és a Windows Start gomb logó használata a Microsoft engedélyével történt.



Teljes DVD-tartalom

GameStar

2009. NOVEMBER



#### PLUSZ

E havi Plusz rovatunkban a Dragon Age: Origins karakterkreatóra kapott helyet. Aki még csak tervezi a játék megvételét, de már előre megalkothatja hősét, az most bátran vágjon bele. Munkáját tökéletesen magyarított kezelőfelület segíti.



#### DEMÓ

Kiemelt demónk a Torchlight, az itóbbi évek legjobb Diablo-könyve. Szinte egy önálló ötlete sincs, de mégis minden meg van benne, ami tökéletes haok 'n slash játékká teszi.

#### DEMÓK

Euforia  
Painkiller: Resurrection  
Torchlight  
Zuma's Revenge

#### GSTV MŰSOR

Felkonf  
Játékvideók  
Másvilág  
Mélyvíz  
Aréna  
Tíz év fejlesztői

#### JAVÍTÁSOK

Dragon Age: Origins  
Operation Flashpoint:  
Dragon Rising  
Tirre  
FIFA Manager 10

#### MINI JÁTEKOK

Bunny Blaster  
Devil's Brigade Lux  
Pandora's Gearbox  
Purple  
Zen Bondage

#### MÉLYVÍZ

Driver: ATI v9.8, Nvidia  
190.62  
Video: VLC Player, SLD Codec

Pack, DivX  
File Manager: Total  
Commander, FlashGet  
Audio: Winamp  
Grafika: HyperSnap-DX,  
IrfanView, GIMP, Paint.NET  
Internet: Internet Explorer 7,  
Firefox 3, SmartFtp  
Chat: Windows Live  
Messenger, mIRC  
Tömörítő: WinRAR, WinZip  
Vírusirtás, spam: NOD32,  
MPP Desktop levelszűrő  
DVD-író szoftver: Burn4Free  
Irodai programok:  
OpenOffice

#### HÁTTÉRKÉPEK

Ninja Gaiden Sigma 2  
Dead Rising 2  
Assassin's Creed II  
Gran Turismo 5  
Napoleon: Total War  
Left 4 Dead 2  
Uncharted 2: Among Thieves  
Dragon Age: Origins  
SW: The Force Unleashed  
CoD: Modern Warfare 2  
Bayonetta  
Infamous  
Mier

PC  
DVD  
ROM

## CRUSADERS: THY KINGDOM COME

IDG  
GS0911

PC  
DVD  
ROM

ONLY DVD COMPATIBLE

# CRUSADERS THY KINGDOM COME



Recomendado por



CANAL DE HISTORIA

GameStar



# GIGABYTE™

# 333

## ONBOARD ACCELERATION

USB 3.0

Power 3X

SATA 3.0

USB 3.0  
10X Sebesség

USB Power 3X

SATA 3.0  
4X Sebesség RAID 0-val

**Fast** **Easy** **Powerful**

GIGABYTE P55 Accelerated alaplapok

# Egyszerűen Gyors



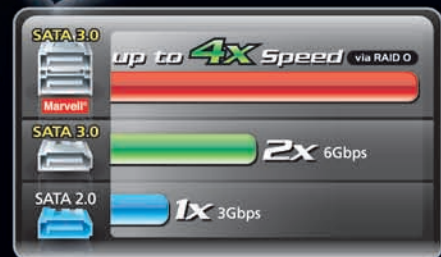
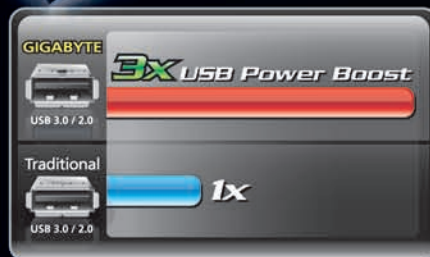
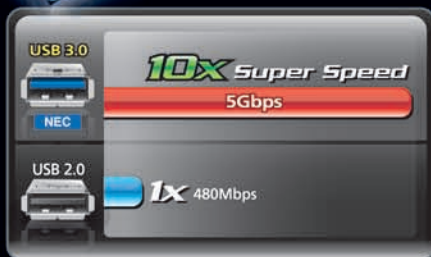
USB 3.0  
10X Sebesség



USB Power 3X



SATA 3.0  
4X Sebesség RAID 0-val



A világ első USB 3.0 minősítésű vezérlője a NEC-től

3x tápelljesítményű USB csatlók a kompatibilitásért

A világ első SATA 3.0 háttárcsatolója a Marvell-től



GA-P55A-UD6

GA-P55A-UD4/UD4P

GA-P55A-UD3R / UD3



Leader in Motherboard Innovation [www.giga-byte.hu](http://www.giga-byte.hu)

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



2X  
réz belső réteg

**REVOLTEC**  
REVOLUTION TECHNOLOGY

**Revoltec Sixty3**

számítógépház

br. 13.790,-

**Revoltec Lightboard XL2**

világító billentyűzet

br. 7.990,-



**be quiet!**

- Quad SLI rendszerekhez is
- Dual/Quad Core rendszerekhez
- ATX 12V és EPS 12V Ver. 2.92
- 6db +12V-os ág
- Aktív PFC
- Moduláris kábelezés
- Extrém halk működés

**Be quiet!**  
**Dark Power Pro**

**750W (BQT P7PRO-750W) tápegység br. 46.990,-**

**850W (BQT P7PRO-850W) tápegység br. 54.990,-**

**1200W (BQT P7PRO-1200W) tápegység br. 74.990,-**

**A.C. Ryan Playon!HD médialejátszó** [ merevlemez nélkül ]  
br. 49.990,-

Paraméterek:

Lejátszó: AVI, MKV, TS, TP, TRP, M2TS, MPG, MP4, MOV, M4V, VOB, ISO, IFO, DAT, WMV, ASF, RM, RMVB fileokat.  
Codec: MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4 SP, ASP/AVC (H.264), XviD, DivX, WMV9 (VC-1), RealVideo 8/9/10. HDMI 1.3, Full HD 1080p play, UPNP, hálózati tároló (NAS), multimédiás lejátszás, Bittorrent Kliens, Teljes USB2.0 támogatás, Wifi support, 10/100 Mbit, Windows, CIFS, SAMBA, NFS - Internet Radio...



**Raidmax Ninja**

számítógépház br. 18.990,-

**Raidmax Sagitta 2**

számítógépház br. 18.990,-

**Raidmax O2**

számítógépház br. 12.790,-

**Raidmax Smilodon Extreme**

fekete számítógépház br. 21.990,-



Meg szeretnéd vásárolni?

**Modding Computer**  
1065 Bp. Révay köz 2. ☎(06-1) 473-16-72  
info@moddingcomputer.hu  
www.moddingcomputer.hu

**ComputerMode**  
1164 Bp. Cica utca 29. ☎(06-1) 400-19-21  
info@computermode.hu  
www.computermode.hu

**PC Center Hungary Kft.**  
9028 Győr, József Á. utca 167.  
gyor@pccenter.hu ☎(06-96) 523-150  
www.pccenter.hu

**Multimédia Tower**  
4024 Debrecen, Szent Anna u. 18.  
nt@multimediatower.hu ☎(06-52) 431-136  
www.multimediatower.hu

**Bovito Computers**  
1214 Bp. (Csepél), Völgy u. 45.  
bovito@bovito.hu ☎(06-1) 278-09-54  
www.bovito.hu

**Ynet ker., Szolg. Kft.**  
8800 Nagykanizsa, Fő u. 7.  
ynet@ynet.hu ☎(06-93) 536-080  
www.ynet.hu

**USERS Számítástechnika**  
1092 Bp. Ferenc krt. 36.  
users@users.hu ☎(06-1) 217-15-08  
1071 Bp. Damjanich utca 33.  
damjanich@users.hu ☎(06-1) 342-90-78  
www.users.hu

**IDComputer Kft.**  
6720 SZEGED, Oskola u. 5.  
☎(06-62) 420-717  
www.idcomputer.hu

**Online áruházak:**  
**Gamerbolt**  
1065 Bp. Révay köz 2. (Bazilikánál)  
info@gamerbolt.hu ☎(06-1) 473-16-72  
www.gamerbolt.hu

**ComputerMode**  
1164 Bp. Cica utca 29. ☎(06-1) 400-19-21  
info@computermode.hu  
www.computermode.hu

**Foramax Computer**  
8900 Zalaegerszeg, Bíró Márton utca 19.  
info@foramax.hu ☎(06-92) 318-910  
www.foramax.hu

**Importőr:**  
www.flash.hu  
point@flash.hu  
1144 Bp. Rátót u. 18-20

