

TELJES JÁTÉK:

# PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

# GameStar

2010. MÁJUS  
1995 FORINT

**Call of Duty: Black Ops**

**Crysis 2**

**Bulletstorm**

**Alan Wake**

**Star Wars: The Force**

**Unleashed 2**

**Runes of Magic**

**Dead Space 2**

**Lost Planet 2**

FÓKUSZBAN

# PRINCE OF PERSIA

## THE FORGOTTEN SANDS

### ALPHA PROTOCOL

Kívülről Mass Effect, belülről politikai thriller: íme az első teszt az Obsidian új szerepjátékáról

### F.3.A.R.

Exkluzív képek és infók a legendás horrorsorozat új felvonásáról: félni fogunk, mint még soha!

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

2010/05  
1995 Ft

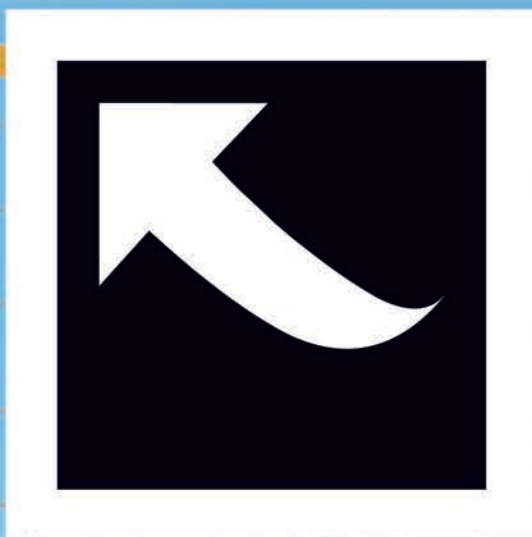
GameStar  
IDG  
HUNGARY





# Keltsd életre a világot!

Lépj be a virtuális röplabda-egyensúlyozás csodálatos világába: próbáld ki Kiterjesztett Valóság (Augmented Reality) játékunkat!



**HAJTSD VÉGRE AZ ITT BEMUTATOTT 5 LÉPÉST ÉS ÉLVEZD, AHOGY EZ A VILÁG ÉLETRE KEL!**



HASZNÁLD A FENTI NÉGYZETBEN LEVŐ JELET MARKERKÉNT!



NYISD MEG EZT AZ OLDALT:  
[www.t-mobile.hu/kamerazz-es-labdazz](http://www.t-mobile.hu/kamerazz-es-labdazz)



IZZÍTSD BE A WEBKAMERÁD!



MUTASD FEL A MARKERT A WEBKAMERA ELŐTT!  
(elforgatás nélkül)



FIGYELD AZ ÁTVÁLTOZÁST ÉS JÁTSSZ!

[www.t-mobile.hu/kamerazz-es-labdazz](http://www.t-mobile.hu/kamerazz-es-labdazz)

Kiterjesztett Valóság (AR) játékunk  
minőségi T-Mobile szélessávon az igazi.

Keltsd életre a világot és élvezd az élményt!

Együtt. Veled

T-Mobile



web4.hu

EZMIEZ?

RÉSZLETEKÉRT LAPOZZ A  
104. OLDALRA

## DRÁGA OLVASÓK!

**A Z UTÓBBI NÉHÁNY NAPUNK a Prince of Persia bővületében telt: nemcsak címlapunkon feszít büszkén a jó Herceg, de teljes játékunk is a Ubisoft által új életre keltett sorozat első (legjobb?) darabja.**

Aki időközben elvesztette volna a fonalat, annak összefoglaltuk a Prince of Persia játékok történetét, és amire különösen büszkék vagyunk, Londonban sikerült elcsípnünk Jordan Mechnert, a sorozat alkotóját is egy kis csevegésre (aki egyébként épp a Prince of Persia mozifilm premierje okán hesszelt a mindig napos brit fővárosban). Ha mindez nem lenne elég, százvalahány Prince of Persia mozijegyet rejtettünk el a GameStarokban, úgyhogy ha valaki nagyon nyerő szériában van, talán már az ölébe is pottyant egy (igyekeztünk igazságosan osztogatni, jutott az előfizetői és újságosnál vásárolható, vidéki és fővárosi lapszámokba is). Mindezek fényében remélem, mire végeztek ezzel a lapszámmal,

nem lesz Prince of Persia-mérgezetek. Ha mégis, akkor a jövő hónapban egy egész jól sikerült stratégiai játékkal kezelhetitek magatokat, talán hallottatok róla, idén jelent meg King Arthur néven.

**LONDONBA PERSZE** nem csupán Jordan Mechner miatt volt érdemes elbaktatni, hanem a szép idő az Electronic Arts miatt is, akik voltak oly kedvesek, és bemutatták nekünk közelgő játékaikat. A fél újságot meg tudtuk volna tölteni velük, de mivel lapzárta idejére esett a buli, pajszerrel feszegettük szét az oldalakat, hogy beférjen a cikk – aggodalomra persze semmi ok, hamarosan úgymint bőven foglalkozunk még mindegyikkel, ahogy közelednek a megjelenések.

**MI IS TÖRTÉNT** még házuk táján? Nos, elindult blog/minisite projektünk (és még véletlenül sem „blig/ministe” projektről van szó, ahogy eerder írta körbe Facebook-csoportunk

1800 tagjának...), de erről Eskin aszszonyság izgalomtól és őszinte büszkeségtől bepárásodott szemüveggel úgymint nyilatkozik majd néhány oldallal később, érdemes inkább tőle megtudni, hogy mi is ez pontosan.

Ami a közeljövőt illeti, nyár elején lesz megint közös mozizás (ha lemaradtatok volna a legutóbbiról), aztán lesz GameStar Tábor (jaj, nagyon várjuk) és utána már hipp-hopp, itt az ősz, Budapest Game Show, Game Developer Forum, majd karácsony, új év, vízkereszt, húsvét, jövő évi GameStar Tábor... szóval lesz minden. De hát ki lát el olyan messzire, addigra talán már légdeszkával járunk be a holoszerkesztőségbe.

**MÁJUSI LAPSZÁMUNKHOZ** tehát jó szórakozást kívánva maradunk nem roggyanó tisztelettel, máskülönben pediglen ahogy a költő mondaná, GS4E!

mazur

GYERE  
KEMPELNI!RÉSZLETEKÉRT LAPOZZ A  
103. OLDALRA

## CÍMLAPSZTORI: PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS

„...valamit megsejtettek a kanadaiak, mert a két évvel ezelőtti recepthez képest alaposan átforgatták a játékukat, és számomra nem meglepő módon éppen azokon a területeken módosítottak, amelyeket én is hevesen kifogásoltam annak idején. Meglett az eredménye: a The Forgotten Sands egy, a műfajában kiemelkedően jó, rendkívül élvezetes játék lett...”



46



# GameStar TARTALOM / 05

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

## BEMELEGÍTÉS

- 6 DVD-TARTALOM
- 8 ARÉNA

## ÚJDONSÁGOK

- 12 ELECTRONIC ARTS SHOWCASE 2010
- 16 HÍREK
- 22 F.3.A.R.
- 26 JÁTÉKOK, AMELYEKTŐL JOBB LEHET A VILÁG
- 30 STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2
- 34 CALL OF DUTY: BLACK OPS
- 36 PRINCETORY - A HERCEG HISTÓRIÁJA
- 38 HUNTED: THE DEMON'S FORGE
- 40 LEGO HARRY POTTER
- 42 TOP 10 MŰVÉSZI JÁTÉK

## JÁTÉKBEMUTATÓK

- 46 PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS
- 54 ALPHA PROTOCOL
- 60 LOST PLANET 2
- 64 THE WHISPERED WORLD
- 68 GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY
- 72 THE MISADVENTURES OF P.B. WINTERBOTTOM
- 74 MOUNT & BLADE: WARBAND
- 76 RIG 'N ROLL
- 78 RUNES OF MAGIC: CHAPTER III
- 80 XBOX LIVE ARCADE
- 82 ALAN WAKE
- 84 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## MÉLYVÍZ

- 86 HÍREK
- 90 MICROSOFT LIFECAM HD-6000, ASUS MATRIX 5870 PLATINUM
- 91 MSI BIG-BANG XPOWER, GIGABYTE GV-R575SL-IGI
- 92 SHUTTLE SG41J1
- 94 OLCÓS MONITOROK FULL HD-FELBONTÁSSAL
- 96 CSÚCSRA JÁRATOTT AMD-S ALAPLAPOK 890FX LAPKAKÉSZLETTEL
- 98 CSÚCSTELJESÍTMÉNY A POKOLBÓL - NVIDIA FERMİ SLI TESZT
- 100 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## BELEMENÉS

- 102 SZTÁRFEJLESZTŐK JÖNNEK-MENNEK
- 104 A WEB4.HU
- 106 LÁTHATATLANBÓL LÁTHATÓT VARÁZSOLNI
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



# 46

## PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS

Fejzetek a hercegi levéltár titkos aktáiból...



# 30

## STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2

Az Erő most épp kivel is van?



# 68

## GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY

Szelíd motorosok és a még szelídebb Tony



ASUS EEEKEYBOARD



SHUTTLE SG41J1



ASUS MATRIX  
5870 PLATINUM



# ASK DA TEAM

## GYORSKERESŐ

ALAN WAKE	82
ALPHA PROTOCOL	54
XBOX LIVE ARCADE JÁTÉKOK	80
CALL OF DUTY: BLACK OPS	34
F3.A.R.	22
GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY	68
HUNTED: THE DEMON'S FORGE	38
LEGO HARRY POTTER	40
	
LOST PLANET 2	60
MOUNT & BLADE: WARBAND	74
PRINCE OF PERSIA:	
THE FORGOTTEN SANDS	46
RIG 'N ROLL	76
RUNES OF MAGIC: CHAPTER III	78
STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2	30
THE MISADVENTURES	
OF P.B. WINTERBOTTOM	72
THE WHISPERED WORLD	64



**mazur**  
Ha már ügyis játékokkal foglalkozunk, végre irhatnánk bűgöcsiga-nagytesztet a GameStarban, esetleg a Monopoly lehetne a címlapon. Kicsit azért aggódnék az alapzaj miatt, ha mindenki írógépet használna, illetve a napi 50-60 e-mail is sok papírt-bélyeget igényelne.



**ender**  
Gyönyörűnek. Fűvet lennének a mezőn, és csak kérődzőznék egész nap, sütné le ránk a Jóisten áldott napja melegen. Néha jönne a gazdasszony, aztán megfejne minket, csak hogy mindenkinek jó legyen, és ne feszítsen annyira máááár.



**Eskin**  
Magányosnak, az internet segítségével ugyanis sok „problémás” ember találhat egymásra, és oszthatják meg a gondjaikat. Valószínűleg a családi kötelek erősebbek lennének, mint most, hiszen gondok megoldásában csak a családra és a barátokra támaszkodhatnánk.



**Matteo**  
Leginkább munkanélkülinek képzelem el. Se hardver, se tuning... hát milyen sivár élet lenne ez? Na jó, ha csajok maradnak, akkor nincs nagy gond. Végül is őket is lehet tesztelni. Gyorsteszt, részletes teszt, összehasonlító teszt... Mmmm!...



**Sam**  
Ez egy fogós kérdés, hiszen e-mail és net nélkül sem tudom elképzelni az életet, nemhogy PC nélkül. Valószínűleg jóval többet kellene előre tervezni és szervezni és az életünkben minden sokkal lassabban, nyugodtabban folyna. Ez utóbbit mondjuk nem bánám.



**Gyu**  
Reggel bekapcsolom a gramofonomat, majd felszállok a gőzmozdonyon vonatra és utazom. A kurblis telefonon intézkedem az irodámból, aztán este táncolni viszem a kedvesem egy bárba, és hallgatjuk az élő jazzt. Ja, hogy ilyen volt a múlt század '20-as éveiben? Déja vu.



**BZ**  
Frusztrált világ lenne, ugyanis munkavállalók milliói lennének kénytelenek dolgozni ahelyett, hogy néznék gépiük monitorát, amin éppen a Farmville fut. Én persze sajnálnám a Monkey Island vagy a Fallout világot, de legfeljebb csinálnék valódi kalózhajót.



**Flatline**  
A világ számítógép nélküli olyan, mint a lángos tejföl nélkül, vagy a sivatag víz nélkül... Mielőtt persze átmennék rózsaszín pónilovas játékedvelő lelkiállapotba, inkább át is adom a szót a következő gót póninak.



**Duncan**  
Szeretnék egymást az emberek, nem lenne anynyi háború, nem ölték volna meg John Lennont, és nem kellene válaszolni a hónap kérdésére. Höh.



**Malachit**  
Fekete-fehérnek. Hová tűntek a színek? De a viccet félretéve, én bizony abból a korból származom, amikor még nem voltak számítógépek. Sokat voltam szabad levegőn, fociztunk a haverokkal, kirándultunk a szüleimmel és rengeteget bicajoztam.



**Sophiaso**  
Erme sivár világban nem lennének ilyen fejlettek a tudományok, nem lenne internet, így a kulturaközi kommunikáció megnehezedne, viszont talán sokak számára javulna a személyes kapcsolataik minősége.



**Vakka**  
A számítógépek nélküli világban az lenne a szép, hogy fel lehetne fedezni a PC-t, aztán jól megszedni magunkat belőle. Viszont ha ez a lehetőség most nem játsszik, akkor kb. az lenne, mint gyerekkorunkban, tehát ugrálnék a szalmabálokon és tőgyemelegem innám a cukros tejet.

## IMPRESSZUM

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

Szerkesztők:  
**Dragon György** (Gyu) gyu@gamestar.hu  
**Gyepes Máté** (Matteo) mgyepes@idg.hu  
**Kálvin Balázs** (Flatline) bkcalvin@idg.hu  
**Bátky Zoltán** (BZ) bz@gamestar.hu

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

Munkatársak:  
**Balla „Wifelovert” Zoltán** (Duncan) duncan@gamestar.hu  
**Balla Ákos** (Mayer) mayer@gamestar.hu  
**Beregi Tamás** (Berr) berr@gamestar.hu  
**Borsos Gyula** (Gulius) 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  
**Pál 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  
Főmunkatárs: **Wiedermann Károly** kwiedermann@idg.hu

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

GameStar Online  
Főszerkesztő: **Fülöp Viktor** (ender) vfulop@idg.hu

Munkatársak:  
**Borsos Gyula** (Gulius) gborsos@idg.hu  
**Erdei Patrik** (Paca) pacagamestar.hu  
**Gombos Zoltán** (Vakka) zgombos@idg.hu  
**Vörös Lóránd** (Chavalier) chavalier@gamestar.hu  
**Wiedermann Károly** (Latenite) kwiedermann@idg.hu

Grafika, tördelés, címlapterv:  
**Lukács Gergely** (Fulton) glukacs@idg.hu  
**Palotai Árpád** (Malachit) malachit@gamestar.hu

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

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

KIADÓ  
Kiadja az IDG Hungary Kft.  
1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A épület  
Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578  
Internet: idg.hu  
Bankszámlaszám: 10300002-20328016-70073285  
Felelős kiadó: **Bíró István** ügyvezető ibiro@idg.hu  
Műszaki vezető: **Babinecz Mónika** mbabinecz@idg.hu  
Nyomás és költészet: Infopress Group Hungary Zrt.  
Igazgató: **Lakatos Imre** office@infopressgroup.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  
Médiaajánlatok: idg.hu/media  
E-mail: keridoara@idg.hu

MARKETING  
Marketing munkatárs: **Kovács Judit** jkovacs@idg.hu  
KONFERENCIA  
Rendezvényszervező: **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 előfizető 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 ajándék tárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen.  
Megjelenik minden hónap harmadik csütörtökén.

**JOGI KÖZLEMÉNYEK**  
Jogi közlemények: Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését.  
A GameStarban megjelenő valamennyi cikk (eredetiben vagy fordításban), minden megjelölt képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal. A hirdetéseket 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 adataitja.  
Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.

Ipsos GfK print-audit

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

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



## TELJES JÁTÉK: PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

**MÁJUS IGAZI PRINCE OF PERSIA HÓNAP** nálunk. Ő van a címlapon, őt megyünk nézni közösen a moziba, és vele is játszunk ebben a hónapban, mert teljes játékként is ő feszít a lemezen. A *Prince of Persia* trilogia nyitó darabját, a minden porcikájában kiváló *The Sands of Time*-ot ajánljuk fel az olvasóinknak. A játékban tökéletes akrobatikus képesség mellett használható az Idő homokját, hogy saját előnyödre lelassítsd, megállítsd avagy visszafordíts az idő folyamatát.



**FONTOS!** A játékhoz a lemezeknek a gépben kell lennie. A kényelem miatt, illetve mert el akartuk kerülni, hogy a sok használat után idővel tönkremenjen a lemez, a játékot egy ISO formátumú képfájlban, POP\_SOT. ISO néven találjátok meg a PrinceOfPersia mappában. Ezt javasoljuk a gép merevlemezére másolni, és onnan használni (vagy ki is írhatjátok, ez esetben POP\_PLAY legyen a label). A képfájl használatához egy virtuális meghajtó szükséges. Ehhez mellékelünk a Daemon Tools programot, amelynek telepítése után egy új meghajtót kapunk. A játék képfájlját ide kell bemountolnunk. Probléma vagy kérdés esetén: [zgombos@idg.hu](mailto:zgombos@idg.hu).

### HARDVERIGÉNY MINIMUM

Pentium 800 MHz CPU,  
256 MB RAM,  
GeForce 3 vagy Radeon 8500  
64MB VRAM, DX9

### HARDVERIGÉNY AJÁNLOTT

Pentium 1 GHz,  
512 MB RAM,  
GeForce 6600 vagy  
Radeon 9600



## TARTALOM 2010. MÁJUS

**5 műsor  
2 óra 4 perc**

### JÁTÉKOK

0:00 – 3:20 Black Sails  
3:25 – 10:50 Gothic 4  
10:55 – 15:35 Tiger Woods  
PGA Tour Online  
15:37 – 17:53 Sam & Max  
The Devil's Playhouse  
17:55 – 22:50 Heroes of  
Nerwerth  
22:55 – 26:58 Alpha Protocol  
27:00 – 29:58 Super Street  
Fighter

### MÉLYVÍZ

0:00 – 14:30 Acer D241H  
monitor  
14:35 – 20:15 SonyEricsson  
Xperia X10

### A HÓNAP HITE

Flatline atya, a nierista egyház fő híve épp révületbe esik, hogy kinyilatkoztasson egy nierista próféciát; BZ azon gondolkodik, hogy ebből rockoperát kéne írni, Eskin szerint inkább vicclapba való a dolog... Az eredményről majd időben tudósítunk beneteket!



### A HÓNAP ESERNYŐS FUTÁRJA

Mazur és BZ megállapították, hogy a globális felmelegedés miatt akkora az UV-sugárzás, hogy a futárokat esernyővel kell felszerelni, amely a napsugárzástól is véd, de ha jönne az özönvíz, akkor is jó. Az esernyő ráadásul repülőből való kieséskor Mary Poppins üzemmódja kapcsol.



### A HÓNAP HAMBURGERE

Az Aréna felvétele alatt kitört az éhínség, így fel kellett adni az egyedüli ételt, ami a stúdióban található volt. Ez pedig egy óriáshamburger volt – a képen látható, ahogy Gyu átadja mazurnak. Amikor mazur beleharapott, akkor derült ki, hogy egy ravaszul álcázott CD-tartóról van szó...



## The Whispered World

Az élő bizonyíték arra, hogy a kalandjátékok halálát vizionáló gonosz jóslatok tévesek. A *The Whispered World* egy igazi instant klasszikus, gyönyörű rajzolt grafikával, magába szippantó atmoszférával és folyamatos „Na ebből mi fog kisülni?”-érzettel. Sadwick bohóc és furcsa segítője, Spot fantasykalandja az egyik legújabb *The Whispered World*-öt.



## TOVÁBBI DEMÓK A DVD-N:

Miner Wars  
SpaceWork  
Sam & Max: The Devil's Playhouse  
**PLUSZ:** A Runes of Magic legfrissebb kliense, a Chapter III-mal

## TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

### ESET SMART SECURITY (3TBNWE)



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



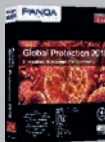
### OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitium két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják február 15-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogassunk el a [www.agnitium.hu/gamestar](http://www.agnitium.hu/gamestar) oldalra és írjuk be az aktuális havi kódot (az Antivirus Próhoz: máj. 15. – jún. 30: **53EPD-MPFVC-WC8CC-44WSS-C4BLC**, a Security Suite Próhoz: máj. 15. – jún. 30: **7B18C-8F2R6-GKKSC-KGSSK-CBVR8**)

### VIPRE ANTIVIRUS + ANTISPYWARE (VIP5RE)



Decembertől a Vipre vírusirtó és kémprogram-eltávolító magyar nyelvű változatát is használhatják olvasóink. A havi kóddal a [www.sunbelt.hu/gamestar](http://www.sunbelt.hu/gamestar) oldalon lehet megújítani az aktivációs kódot. A kapott kód az aktiválást követően 30 napig működik. Az e-mailben kapott aktivációs kódot a Súly/Aktiváció menüpontba kell beírni. Probléma esetén segítséget a [terjesztes@sunbelt.hu](mailto:terjesztes@sunbelt.hu) címen kaphatunk.



### PANDA GLOBAL PROTECTION 2010

Megajándékozunk ráadásul a Panda biztonsági termékcsaládjának 30 napig használható vadonatúj, 2010-es változataival is. A terméket aktiválni kell, első indításkor kérhetsz termékulcsot e-mail címed, illetve meglévő Panda ügyfélszám beírásával. Ezután az aktiválást a program automatikusan elvégzi, erről e-mailben megerősítést is kapsz. Probléma esetén írd e-mailt a [support@hu.pandasecurity.com](mailto:support@hu.pandasecurity.com) címre.

### HASZNOS PROGRAMOK

**DRIVER:** ATI 10.4 XP/Vista, NVIDIA 197.41 XP/Vista

**VIDEÓ:** K-Lite Codec Pack v5.44, DivX v7.0, VLC Player v1.0.3

**FILE MANAGER:** Total Commander v7.50a, Free Download Manager 3

**GRAFIKA:** HyperSnap-DX v6.70.01, IrfanView v4.25, GIMP 2.6.7, Paint.NET 3.51

**INTERNET:** Internet Explorer 7, Firefox 3.5.5

**CHAT:** aMSN v0.98.1, mIRC 6.35

**TÖMÖRÍTŐ:** WinRAR v3.90, WinZip 14.0

**VÍRUSIRTÁS, SPAMSZÜRÉS:** NOD32, MPP Desktop levélszűrő

**DVD-ÍRÓ SZOFTVER:** Burn4Free v4.8

**IRODAI SZOFTVER:** OpenOffice 3.1.1

## 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!**

Amennyiben a GS1004 jelű DVD-lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű fájlt. A kezelőfelületet Firefox böngészőre és 1024x768-as felbontásra optimalizálták. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA-kártya 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.



# Számítógép AKCIÓ az AB üzleteiben

## ASUS 15.6" HD LED K51AE-SX007D

Processzor: AMD Athlon™ II Dual-Core M300 2GHz

Memoria: 2048MB

Merevlemez: 250GB SATA2

VGA: ATI Mobility™ Radeon® HD4200 / 256MB

WINDOWS 7 HOME PREMIUM 64BIT HU



**139 990 Ft**

Ház: Revoltec Sixty 1

Alaplap: G41M-GS

CPU: DualCore 2,76GHz BOX E5400

Memória: DDR2 2GB 800MHz Kingmax

Videokártya: Radeon 4670 512MB

Merevlemez: SATA Samsung 500GB 16MB

DVD-író: NEC AD-5240S-0B

WINDOWS 7 HOME PREMIUM 64BIT HU



**109 990 Ft**

Windows 7 Az Ön számítógépe, egyszerűbben

 **Windows® 7**

**[ ab ]**  
informatika  
[www.abinformatika.hu](http://www.abinformatika.hu)

Bp.: 1077 Király u. 69. tel: 06-1-413-1140

Bp.: 1123 Nagyenyed u. 6. tel: 06-1-356-3864

Szeged: 6722 Tisza Lajos krt. 65 tel: 06-62-541-012

**AB Informatika, ahol a számítástechnika kezdődik.**

Az akció 2010. május 20-tól - június 20-ig tart. Árunk az Áfát tartalmazza.  
Árváltoztatás jogát fenntartjuk, a hirdetés nyilvános ajánlatnak nem minősül.



# ARÉNA

Írjatok, írjatok! Nekünk!

//Gyu



## KEDVES OLVASÓK!

Az embert sokszor érik meghatározó élmények; amikor a GS Live stúdióban Fogarassy Mariann és dr. Finta Eszter voltak a vendégek, azt hittem, többé nem érhet ekkora „sokk”. Erre nemrégiben egy kupacban ott ült körülöttem a nyolc AXE-angyalból hét – szó szerint azt sem tudtam, hova néztek... Ennek ellenére túléltem az eseményt és elkészítettem nektek az aktuális májusi Arénát, jó olvasást hozzá!

## E HAVI LEVELEINK AZ ELŐZŐ HAVI GAMESTARRA REAGÁLNAK



## A MW2, GYU ÉS A GS ESETE

Most írok először az Arénába, igaz, ez a történet sem túl nagy ügy, de egy pillantást azért megér. Szóval, a minap békésen *Modern Warfare 2*-tem (már amennyire békésen lehet játszani egy háborús játékot), és észrevettem, hogy az egyik játékosnak George Dragon a neve. Már fáradt voltam, úgyhogy csak poénból beírtam, hogy „Gyu?” Gondoltam, ha válaszol, akkor úgyis tudja, hogy miről van szó, ha nem érti, akkor nem, és viszlát. De visszaírta, hogy: „Igen?”, mire meglepődtem és elmosolyodtam, mert tudtam, hogy úgysem lehetsz te, Gyu mester, mert nem szereted a háborús játékokat, a *MW2*-t pedig végképp nem. A következő meccs előtt a csapattársainak ezt mondta: „Hajrá, magyarok, lukasszuk ki a dinnyét!” A játszma közben elkezdtünk hát beszélgetni, és megkérdeztem tőle, hogy ugye, nem GS-es arc... persze, hogy nem. Tovább dumáltunk, és megkérdeztem, hogy olvassa-e a lapot. Nem. Erre már elkezdtem érdeklődni, hogy akkor honnan jött a Gyu név, egyáltalán az, hogy George Dragon? Azt válaszolta, hogy a nevéből (George), a Dragon pedig a karatéből. Furcsa. És a lényeg: azt mondtam neki, hogy próbálja ki a GameStar-t, és azt válaszolta, hogy mindenképp megveszi a következő számot!

**Köszönöm a sztorit és hogy ennyire ismersz. Valóban nem én voltam és valóban nem kedvelem a háborús já-**



**tékokat (sőt, a multizást általában, ugyanis a kedves játékosoknak fogalmuk nincs a fair játékról, aki csak tud, csal), de remélem, azért a másik Gyuvával is jó volt a „buli”.**

## SHARP, AVAGY AZ ÉLES CUCCOK ÉS A GS ESETE

Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de nekem nagyon feltűnt valami, még hozzá az, hogy minden játékban, ahol vannak párkányok, az utca- és falsarkok olyan élesek, hogy ha egy tankot dobunk rájuk, azt is simán kettévágnák. Tudtommal pedig most pont a reális játékokra hajt az ipar... Nyugodt szívvel ki lehetne tenni egy párkány elé a „Vigyázz, éles!” vagyis „Sharp edge!” feliratot. Szerintem ez talán még annál

is fontosabb, mint amikor egy növényt lövöldözünk és szebbnél szebb forgács pattan ki belőle. Számtalan játékban fordul elő ez az abszolút nem reális dolog, miközben néhol a fegyverek (itt a kardra gondolok) abszolút nem élesek. Persze megannyi játékban előfordulnak még lehetetlen dolgok (néhol szántszándékkal), de ha ez nekem mint kezdő játékosnak feltűnik, akkor az nem olyan kis gond. Mondjuk az is előfordulhat, hogy 5-10 év múlva a játékok reálisabbak lesznek a valóságnál... – **Kárpáti Tamás**

**Furcsa arra felfigyelni, kit mi érdekel a játékokban. Special nekem még egy éles párkány sem tűnt fel, egy asztallap sem vágott félbe, egy ablakkeret sem darabolta le a virtuális ujjaimat. Induljunk ki abból az alapötletből, hogy a játékok környezetének „képességei” olyanok, mint maga a játék, azaz kitaláltak. A játékok többsége nem valóságos, elképzelt környezetben játszódik, elképzelt karakterekkel és elképzelt fizikai valósággal. A *Crysis* és a *Sztorija* mennyire valóságos? Semennyire... Ez az oka, hogy a „valóság-nak látszó környezet” néha eltér a valóságtól – eleve a hősök többet bírnak, erősebbek, mint bármely hétköznapi ember. Ha átlagosak lennének, érdekelné valakit a játék?**



Nemrégiben elérhetővé tettetek egy mobilos oldalt ([m.gamestar.hu](http://m.gamestar.hu)), amelynek nagyon örültem, mert eleve általában mobilon GameStarozok, és ez kicsit lassú szokott lenni. Csakhogy az oldalt annyira lebutították, hogy még bejelentkezni, kommentelni sem lehet rajta, csak a híreket látni. Meg lehetne vajon oldani, hogy ez az oldal egy kicsivel fejlettebb le-

gyen, és ne kelljen a mobilomon a normális GameStar-t nézmem? – **Rác Tamás**

**Pont az volt a célunk, hogy bármely mobillal megnézhető legyenek a tartalmak, ezért az oldal a lehető legegyszerűbb lett. Nem tervezzük az eredeti oldal teljes funkcionalitását megőrző mobilos site létrehozását – arra ott van a teljes honlap.**

Ha ráteszitek a teljes játékot a DVD-re, akkor a csalásait miért nem? Mert megnézem mindig, de nincs rajta. – **Szegedi Melinda**

**Ejnye-bejnye, csalni nem szép dolog. A gyengeségünket ne csalással leplezzük, hanem javítsunk inkább a saját kártársunkon.**

RÖVIDEN





## OLVASÓ vs. OLVASÓ

### DRM ÉS A BÖNGÉSZŐVÁ-LASZTÁS – SZERINTETEK

Üdv. Az áprilisi GS-ben olvastam a DRM-ről szóló Aréna-levelet. Ez ellen szólnék.

Szóval, tisztelt Dávid!

Véleményem szerint az Ubisoft módszere azért váltott ki hatalmas felháborodást, mert kötelezi az embereket a folyamatos nethasználatra. Ebből következik, hogy azok a játékosok, akiknek rossz az internetük, vagy egyáltalán nincs, nem fognak tudni játszani. Még egy példa: ugyebár nekem otthon egy 10 megás netem van, csak az a probléma, hogy faluban lakom, így hát állandóan elmegy. Mondhatom, nagyon boldoggá szokott tenni, mert meg kell várnom, hogy újra legyen, és addig nem játszhatok. Jó, mi? Ez egy netet nem igénylő játéknál nem fordulhat elő. Teszem azt, a CDProjekt szépen megoldotta az enhanced editionnel, amellyel csak az eredeti játékosok tudták felpatchelni a *The Witcher*-t. Tudtommal még mindig nem hackelték fel. Sajnálom, ha tévedésekbe estem a DRM dologgal, és valamit félreértettem, de laikus vagyok a témában. – **Orth Alán**

**Két nagyon fontos dolgot kell hozzátennem. Első: minden MMO-hoz folyamatosan online kell lenni, hogy az ember játszani tudjon, mégisincs probléma, senki sem hisztizik vagy reklamál. Kettő: ha a neted olyankor is elmegy, amikor nem DRM-ezel, tessék reklamálni**

a szolgáltatónál, ugyanis ha elmegy a net, az nem a DRM hibája, hanem az internetszolgáltatóé, akinek kötelessége minél jobb minőségben szolgáltatni... Ez a DRM-ellenesség totálisan felfújt dolog, felfogni nem tudom, miért van ekkora hiszti körülötte.

Én csak az áprilisi GS Milán nevű levélírójának levelére szeretnék reagálni.

A kedves olvasó azt állította, hogy ez a böngészőválasztósi értelmetlen. Ha ezt elfogadjuk valóságnak, akkor az Arany oldalak vagy a Kisokos is értelmét veszti, hiszen e kiadványok célja nagyon hasonlít a böngészőválasztásához.

Sőt, talán a különböző videokártyák összehasonlító tesztjei is értelmetlenek, hiszen minden VGA minden adata leolvasható a gyártó honlapjáról, így akit érdekel, leolvassa onnan. Aki pedig nem „informatikus zseni”, és csak azt szeretné, hogy menjen a gép, az megveszi a legszebbet.

Tehát igenis van értelme, hiszen ezáltal ismerhetjük meg a „kisebket”, a kisebbeket, akik nem rendelkeznek több milliósval, hogy reklámozzák magukat! – **Bús Rudolf**

**Nemcsak azért van értelme, hogy megismerjük a kisebbeket, hanem azért is, hogy megtaláljuk a számunkra leginkább megfelelő, elvégre az internetezés 90+ százaléka a böngészőben történik, tehát nem mindegy, milyen az „élmény”.**

**Dehogya... Az pedig logikai lehetetlenség, hogy egy játék valóságosabb legyen a valóságnál.**

### A FELMÉRÉSEK ÉS A GS ESETE

A legújabb miskolci felmérésünk, amely nem titkolta a PC és a konzol közötti feszültség miatt készült, ma feltárja az igazságot! A felmérés csapatunk sokat dolgozott. Papírokkal felszerelve jártuk, amikor tehettük, a miskolci általános és középiskolákat, amelyekben több mint 1700 diákot (egész pontosan 1742-t) kérdeztünk meg és jegyeztük fel a véleményüket. Az eredmény meglehetősen meglepő volt, s re-

melem, ti is nagyra nyitjátok a szemeket... Kicsivel több mint 70 százalékuk válaszolt „Ha választhatnátok a világ legjobb PC-s vagy konzoljátéka közül (géppel együtt), akkor mit választanátok?” kérdésre a PC-s játékot választva. És ez még nem minden!

A következő kérdést is feltettük ugyanis minden diáknak: „Szerinted melyik életképesebb a piacon, a PC vagy a konzol?” Az eredmény szinte teljesen kiegyenlített, vagyis 50-50% az arány. A csapatunk kissé elszomorodott ezen, de hisszük, hogy még van GS és a szívünk a PC-ért él,

**úgy mond igazán „jó” filmjük nincs, csak legendás mozzajaik és jeleneteik vannak.**

Még a januári szám után szerettem volna megkérdezni, hogy miért nem volt az újsághoz naptár. A tavalyi januári számhoz is volt. Vagy volt most is, csak az én újságomból maradt ki? A tavalyi annyira tetszett, hogy még mindig fent van a falon.



addig lesznek PC-s játékok. Mi nem adjuk fel!

Több felmérés is tanúsítja, hogy sokkal többen sérültek meg konzolok, mint PC-s játékok használata közben. (Elég csúnyák például a Nintendo Wii-balesetek.)

Ezért kérünk minden GS-olvasót, kétszer is gondolja végig, mit vesz a kezébe, ill. mit vesz meg a boltban.

– **Kemela és a Star-patkányok/miskolci felmérés csapat**

**Nagyon érdekes, amit műveltek/ csináltok – a felmérések mindig érdekes dolgok, manapság szinte minden cég ilyeneken támaszkodik. Azonban úgy látom, a felmérési technikákról van még mit tanulni, de fejlődjétek csak tovább, csináljatok sok-sok érdekes felmérést, mert abból tanulhat mindenki. A felmé-**

**rés eredményeiről: Magyarország erősen PC-orientált ország, ami azt jelenti, hogy várható volt, hogy egy gamerfelmérésben jóval többen lesznek, akik a PC-t preferálják. Hogy ez miért van, annak nagyon sok oka lehetséges: egyrészt a PC-re könnyebb verezni (a legtöbben pedig ezt teszik), másrészt a nagyon drága konzolos játékok miatt, harmadrészt pedig azért, mert már az előző generációs konzolok is „ki-maradtak” a magyar vásárlók életéből. Amikor például a C-64 a NES-sel és a SEGA-val versenyzett, nálunk csak C-64 volt. Ugyanígy, amikor „odakint” az Amigák a SNES-sel és a SEGA Megadrive-val versenyeztek, nálunk csak az Amigák terjedtek el stb. Mi, magyarok, úgy látszik, nem bírjuk felfogni, hogy a konzol mire jó, inkább a sokkal**

### AKI ELJÖN A GAMESTAR TÁBORBA...

Nem elég, hogy velünk és a többi irtó jó fej táborozóval találkozhat – ez mondhatni ősalap. Nagyon jó lesz a kaja (két éve már kipróbáltuk, remek volt, és éjjel lehet kérni hamburgert, ha megéhezel), isteni környezet, a Dunaparton az árnyékban nagyon jókat lehet szundítani. Az Axe-angyalok mind a nyolcan velünk lesznek, cseveghettek velük és még Axe-ajándéksomagokat is hoznak majd. Leugranak hozzánk a Red Bull-csajok is, akik szintén igencsak dögösek, és energiákkal

frissítik majd fel a fáradt gamer tagokat. Lesz élő GSTV Aréna-felvétel is, amikor az „Arénázóktól” élőben lehet kérdezni, és bármire válaszolnak. Gyú külön személyes élő magazin-Arénát tart, amely két éve például éjjel háromig tartott. Lejön hozzánk a GigaByte OC team is, akik mindenféle tuningtrükköket mutatnak majd be – szóval aki nem jön GameStar Táborba, az magára vessen! Rádásul egész nap mehet a LAN-parti, a ping-pong, a móka és a kacaj. Én szoltam időben!



Szerintem nagyon jó dolog, ha egy újsághoz adnak valamilyen jó naptárat. – **Kovács Márton**

**Valóban jó dolog, azonban a naptár (mint ahogy a poszter is) reklámfelület. Ha valaki fizet érte, akkor van naptár, ha nem fizet, akkor nincs. Sajnos ez egy ilyen világ...**

Hali! Melyik a jelenleg legjobb ár-teljesítmény arányú alaplap a GigaByte-nál? – **Búzás Gyuszi**

**Ez a kérdés az Arénába jött a GS Live adása alatt, amikor GigaByte-os vendégünk volt. Srácok, a GS Live e-mail címe gslive@idg.hu!**

### RÖVIDEN

Érdeklődni szeretnék, hogy a szerkesztők közül ismeritek-e, illetve szeretitek-e a Bud Spencer, Terence Hill filmeket, akár amelyekben együtt, vagy amelyekben külön szerepelnek?

– **Molnár András**

Én épp tegnap láttam a Banános Joe nevű örökzöld filmet – szerintem



# A HÓNAP LEVELE



## A RAP, A HIPHOP ÉS A GS ESETE

Nem tudom figyelmen kívül hagyni azt a tényt, hogy akárhányszor a hiphop/rap téma felmerül nálatok, csak lenézően odébb dobjátok lecsínylő megjegyzések közepette. Nem tudom, mennyire vagytok otthon ebben a témában, ha jól sejtem, nem igazán, különben nem lenne ilyen rossz véleményetek róla. Emlékszem, egyszer például valamelyikötök kijelentette, hogy a rap nem is zene... Ez annyiban igaz, hogy magának a rappelésnek eredetileg nem is a zenélés volt a célja, hanem a tartalom, a szöveg és a szöveg mögötti információ. Az igazi hiphopot, az igazi rapet a tévé nagyon ritkán közvetíti, így szeretnék mutatni két előadót, akiket szeretnék, ha meghallgatnál úgy, hogy nem arra figyelsz, hogy monoton beat megy alatta, hanem úgy, hogy figyeled, amiről szólnak. Természetesen én se vagyok jó véleménnyel a divatzenéről, amiket fél nap alatt dobnak össze, ráadásul nagyon ritka az, hogy magyar zenét hallgatok, mert mi kifejezetten rosszak vagyunk szövegírásból,

noha a szép magyar nyelvünk pont az ellenkezőjét tenné lehetővé. Ezért kapjuk azt a rengeteg összecsapott, értelmet nélkülöző produktumot, ami adásba kerül. A nagy ellenpélda, akiről szerintem te is hallottál, Tupac Amaru Shakur (2Pac), a rap kiemelkedő alakja, akinek a zenéiben semmi csicsa nincs, mindegyik szövege értelmes, elgondolkodtató és valódi rímek találhatók bennük, nem pedig csak azért vannak a sorok végén szavak, mert jól hangzik és a hülye zenehallgató úgyse figyel rá. Lényeg a lényeg, örülnék, ha ez a kis levélke elérte volna célját, és legalább elgondolkodtat, vagy ösztönöz, hogy utánanézz ezeknek a dolgoknak, hogy egy kicsit nagyobb rálátásod legyen a műfajra. A legtöbb ember, akit megkérdezek, hogy mi baja a rappal és a hiphoppal, azt mondja, hogy monoton az alapja és a legtöbb rosszcarcú kölyök ezt a stílust „képviseli” (nagyon durva időzjelek között). Na most ezek a diákok a tipikus divatemberek, akiknek gőze nincs a rapról, a hiphopról, csak a kiadott divatproduktumokat hallja, mert az a „menő”, és biztos vagyok

benne, hogy hírből sem hallottak olyan előadót, aki például pont azt mondja, hogy él egészségesen, tedd jobbá a világot, akire felnézhetnek és tényleg jobbá válnának. Pedig vannak ilyen előadók, csak nyitott szemmel és nyitott szívvel kell járni és élni. – **DRE-X**

**Sajnos úgy vagyok a hiphop/rap témával, mint a sóskával azok, akik nem szeretik. Hiába erőltetjük, attól még nem fogom megszeretni, sőt. Minden embernek más az ízlése – én magam is zenélek, megjelent az első lemezem, nagy lemezgyűjteménnyel rendelkezem, bátran állíthatom, hogy valamennyire értek is hozzá, de számomra a hiphop egyszerűen hallgathatatlan. Adtam neki több esélyt, de csak rosszul lettem tőle, megfájdult a fejem stb. Szerintem senkitől sem várható el, hogy sanyargassa magát, a kedvenceimre sincs elég időm, arra, ami meg rosszullétet okoz, arra meg főleg nincs. Kérdezik néhányan, miért nem írok hiphop lemezekről; egyszerű a válasz: az alapfeltétel ugyanis az,**

**hogyan tudjam az adott lemezt hallgatni...**

**Írod, hogy a rapben a mondanivaló a lényeg – ebből a szempontból érdemesebb szerintem progresszív rockzenét, vagy megzenésített verseket hallgatni, ahol a dalszövegek általában a magas fokú irodalmi igényesség határát is súrolják/elérik. Őszinte leszek: legfőképp a zene érdekel, mint olyan, ezért tudok hallgatni pedig lengyelül, oroszul, franciául, koreaiul, portugálul, kínaiul, bolgárul, pedig egy szót sem értek belőlük – de a zene univerzális.**

**Amit a hiphoppal és a rappal szemben érzek, az nem előítélet, hanem tapasztalat. Egyszerűen nem vagyunk egymással kompatibilisek – számomra az a zene, amit te hallgatsz, befogadhatatlan. Tuti van olyan étel/zene, amitől pedig te vagy rosszul; gondolj erre, amikor olvasod a sóska/hiphop hasonlatomat. A levelet és a választ nem vitaindítóknak szánom, mások vagyunk, másokat szeretünk.**

**byonolultabb számítógépet használjuk/akarjuk használni játékokra. Szociológus legyen a talpán, aki tudja pontosan, miért van ez...**

## A TÚLLIHEGÉS ÉS A GS ESETE

Mostanában egyre több szó esik a játékokban levő erőszakról, viszont ha valaki nem a bulvárműsorok szintjén mozog agyilag, akkor látja, hogy még most 2010-ben sem tudnak/akarnak a készítőik igazán realisztikus sérüléseket, golyó ütöttes nyomokat stb. ábrázolni. A nemrég megjelent *Manhunt 2* cenzúrázatlan verziója például egyenesen nevetséges volt. A *Call of Duty* hírhedt pályáját is túllihgették, hiszen az csak egy kis agressziót levezető rész volt, amely maximum erkölcsileg, semmint képviség szintjén kérdőjelezhető meg, amellet pedig hol van ez az egész egy Fűrész- vagy Motel-szintű cuczhoz képest?... Egyébként a cenzúrázás is igen erős tendencia lett mostanában a játékoknál, illetve a tévéfilmeket/sorozatokat

is durván megvágják a besorolás végett az ismert kereskedelmi adókon. A másik dolog meg az, hogy ez a next-generáció már a vicc kategóriába esik. Itt a Fermi, a DirectX 11 stb., de a játékok még mindig konzolszinten leledzenek, ami a kinézetet illeti, és már a *Crysis* is deg-

radálódik. Az NVIDIA is inkább a játékokkal foglalkozna, hogy legalább az új kártyáinak a felét kihajtsa, mint a 6,8 monitoros, tizenezres felbontású 3D Vision-ös csodáival, amit még kevesebben tudnak megvenni, mint gyári PC-s játékokat. – **Gulácsi Péter**



**Mindig elcsodálkozom azon, amikor egy FPS-nél azon vitatkoznak fiatalok, hogy „reális a visszatérigása az M16-nak”, pedig bármibe lefogadnám, hogy egyikük sem lőtt a valóságban M16-ossal, még csak a kezébe sem fogott egyet, ugyanis a magyar fegyveres erőknél nem rendszeresítették az M16-ost. Ugyanígy a realisztikus sérülések és golyó ütöttes nyomok eseté is érdekes – látott már ilyet valaki a valóságban? Egyébként pedig miért baj az, hogy a játékok konzolszinten vannak? A mai konzolok meglehetősen jó grafikai képességekkel rendelkeznek, arról nem is beszélve, hogy szerintem egy játék „jóságának” csak egyik összetevője a grafika, a játékelmény, illetve a „belefeledkezési faktor” sokkal fontosabbak. Nézzük csak az egyik legnépszerűbb mai divatjátékot, a pókert. Elképesztően egyszerű, mégis milliók imádják... Vagy a legősibb játékok egyike, a labda, ami ugyanúgy gömbölyű, mint volt 1000**

Kedves GS team, szeretnénk, ha ezt a levelet közzéténnék az offline vagy online Arénában. Egy *Bad Company 2* klánt szeretnénk alapítani és ehhez minden jelentkezőre szükségünk lenne kezdőtől a profiig. A klán célja az, hogy bejussunk a versenyekre, létrehozzunk egy jó játékosközösséget és ha lenne elég tag, akkor akár a szerzerbérlet is felmerülhet. Várunk minden *Bad Company-*

játékost kicsitől nagyokig. Érdeklődni X-fire-ön (cristopher9412 vagy smartin9588), illetve e-mailben lehet. ([burucs@freemail.hu](mailto:burucs@freemail.hu) és [stumpf.martin@gmail.com](mailto:stumpf.martin@gmail.com))

**Közzétettük, sok sikert!**

Nagy bajban vagyok. Most vettem egy új gépet és nemrég megvásároltam hozzá

a *Sacred 2 - Fallen Angel* játékot. Sajnos a játék telepítéséhez és aktiválásához internet szükséges, amit nem sejtettem előre, hiszen nem MMO-ról volt szó. Hogyan oldhatnám meg a problémát, ha az új géphez nincs internetkapcsolat? – **Kárpáti Tamás**

**Nincs a haveri körben vagy a rokonságban senkinek sem mobilinternetje?**

**Sokat segíthet a dolgon...**

Nagyon jó az újság és az oldal is. Szerintem ha kicsit gyakrabban lenne ilyen nagy akció, mint pl. a *Gears of War*al meg az *UT3*-mal volt, még sokkal több olvasót csábítanának az újsághoz. Én is ennél a fent említett akción lettem előfizető. – **Rác Tamás**





## „HAJRÁ, MAGYAROK, LUKASSZUK KI A DINNYÉT!”

éve, lehet rúgni, dobálni, a különböző labdajátékok szabályai is majdhogyanem 100 éve ugyanazok.

Persze ahányan vagyunk, annyifélek vagyunk és mindenki szeretné a saját ízlésének megfelelő dolgokat megtalálni a világban. Van, akinél csak az a fontos, hogy egy nő szép legyen, van, aki beszélgetni is szeretne vele, van, aki pedig kimondottan fél, nehogy szép legyen... Ugyanez történik a játékoknál is: van, akinek a „realisztikus” sebzés a lényeg, van, akinek meg a sztóri, van, akinek meg egészen más – lásd az indie játékok egyre nagyobb sikerét. Ezért én azt mondom: addig örüljünk (a tiltakozás helyett), amíg szinte mindenki meg tudja találni az ízlésének megfelelőt a videojátékok világában.

### A BÉRGYILKOS ÉS A GS ESETE

Ezennel szeretnék felhívni a figyelmet arra a kevésbé áldásos tényre, hogy mindenki kedvenc ügyvédje, Jack Thompson [nem köpköd!] merényletet készül elkövetni ellened és a GameStar szerkesztősege ellen! Mivel ezt – hála a floridaiaknak – jogi úton nem tudja véghezvinni, így az álnok fattya galádabb eszközökhöz nyúlt. Tudomásomra jutott, hogy egy többszörösen reinkarnálódott, a fehér ruhákhoz már-már betegesen vonzó bérgyilkost, úgynevezett „assassint” küldött a nyomdamba, hogy a likvidálásoddal megbénítsa a lap és az olvasók közti harmonikus viszonyt. Tudom, nehéz ezt elfogadni, de erősnek kell lenned! Javasolom, hogy költözz földszintes házba, mivel az említett gyilkos csak abban az esetben képes a rábízott feladatot végrehajtani, ha a célszemély öt (azaz 5) méteres körze-

tén belül megmászhat  $n^*14/1.4$  mennyiségű falat, ha n megegyezik a célszemély életkorának és intelligenciahányadosának az összegének a köbgyökével. Ha megéred az elkövetkező pár hetet, újabb utasításokkal látlak el. – **Ódry Dániel**

Ajaj, nagy a baj, nem elég, hogy a negyedikem lakom, de a házat még fel is állványozták, így aztán a fehér ruhás bérgyilkos bármikor lazán felsétálhat ide és kinyírhat. Megtettem az óvintézkedéseket: a PC előtt egy felfújható Gyu baba ül, amely több motor segítségével mozgatja karjait, és úgy néz ki, mintha gépelne. Az ágyban egy felfújható Gyu baba fekszik, amely egy beépített horkolóprogram segítségével ugyanúgy horkol, mint én. A tulsóiban egy felfújható Gyu baba található, amely speciális habosító készülék segítségével pont úgy tesz, mintha tulsólna. Sőt, elővigyázatosságból a buszon is csak egy Gyu baba utazik helyettem, amelyet úgy prog-



ramoztam, hogy úgy tűnjék, mintha aludna menet közben. Úgy vélem, ennyi óvintézkedés elég lesz ahhoz, hogy félrevezessem az illetőt – mindegyik babát úgy készítettem el, hogy vágás, lövés stb. esetén látványosan hígított ketchupot spricceljen ki magából.

### A HAMMOND ÉS A GS ESETE

Bele is vágnék a közepébe: mindig is jóleső érzés töltött el, amikor a Másvilág rovat zene szekciójában említést tettél a számomra oly kedves és az életemet nem kis mértékben meghatározó Hammond orgonáról. Az imént feltévedtem a gamestaros adatlapodra, s látom, hogy aktuális kedvencnél ez szerepel: Hammond B3. Megdobbantotta a szívem, olyannyira, hogy készíttetést éreztem, hogy ezt közöljem veled is. Az élet apró örömei. Én kizárólag hammondos zenét hallgatok, igyekszem minél több koncertre elmenni, s volt szerencsém játszani egy igazi B3-on is, noha még nem töltöttem be a húszat. Amúgy, ha érdekel, csináltam két Hammond-montázsos videót, elég nagy sikerük van a YouTube-on (The Greatest Hammond Organ Solos Part I és Part II címek alatt). Kellemes délutánt neked és az egész szerkesztőségnek és gratulálok a laphoz! – **Szikszai László**

Itt van az én emberem – igen, bizony, a csodálatos Hammond és a B3 esete. Nagyon furcsa hangszer a Hammond orgona, ugyanis eredetileg arra készült, hogy templomokban kiváltsa a valós orgonákat, majd aztán a '50-60-as években a jazz, a blues, boogie-woogie és a rockzene terjedésével igencsak népszerű hangszer lett,

olyannyira, hogy egy-egy B3-as vagy C3-as mind a mai napig „aranyáron” kel el a használt hangszerboltokban, és az eredeti Hammondokra úgy vigyáznak tulajdonosaik, mint a legszebb bútoraikra. Amikor ezt írom, az Ebuyen egy B3-as tízezer dollárért (=2 millió forint), egy C3-as 7300 dollárért (=1,46 millió forint) kelleti magát. Nem véletlen, hogy igazi Hammondot birtokolni igazi „státuszszimbólum”, hiába vannak klónjai, és hiába készített maga a Hammond-Suzuki (ez az új nevük) is „modernizált” Hammondokat, ahol a „fizikai” mágneses rotációt elektronikus megoldások váltották ki, az igazi Hammond mégiscsak az, amit az '50-60-as években gyártottak. Ezen tolták olyan billentyűs-hősök, mint Keith Emerson, Rick Wakeman vagy Jon Lord. Ha egyszer rámesik az OTP, az én nappalimban is fog állni egy B3-as.

### UTÓIRAT

Jól kiképeztek minket éles sarkokból, kiderült, hogy titokban MW2-vel játszom, olvastunk jó kis felméréseket, megvitattuk, hogy a hip-hop milyen zene... Szóval volt érdekesség bőven. S addig is, amíg érkezik a levélzőn a júniusi Arénához, maradok

maximális tisztelettel,

köztük... - slawter

Hidd el, volt is bajom azzal, merre néztek – bár meg kell jegyezzem, elismerem ugyan, hogy mindegyik lány nagyon csinos és szép, az igazán izgalmas szempárból csak 2-3 volt jelen... Na, övelük szívesen találkozni máskor/máshol...

### RÖVIDEN

Sajnos az az akció egyszerű és megismételhetetlen, de nagyon örülünk, hogy azóta velünk vagy!

Szeretnék új játékokat venni, de nem tudom, hogy melyik legyen, *Splinter Cell 5* vagy *Left 4 Dead 2*. En a *L4D2* felé hajlok, szóval lenne egy olyan kérdésem, hogy megéri-e? Mennyien multiznak? Mert ugye ezért éri

meg, már ha megéri. Miben jobb az *SC5*, és miben jobb az *L4D2*? Melyik lenne jó vétel? Tudtok esetleg valami jobb játékot ajánlani? (FPS v. TPS, nem *MW2* vagy *BFC2*.) – **Orszáczki Kritisztian**

Pont két olyan játékot választottál, amit elég nehéz összehasonlítani, hiszen a *Left 4 Dead 2* zimbis-zombis

lövölde, a *Splinter Cell 5* pedig lopakodós, taktikai akciójáték. Arra a kérdésedre, mennyien multiznak velük, érdemes megnézni Steam vagy az X-Fire statisztikáit – ott aránylag jó számot kapsz majd.

Nagyon irigyek vagyunk Rád, Gyu, az Axe angyalok irtó jó csajok, Te meg ott ültél



GameStar

# ÚJ DON

Első kézből...

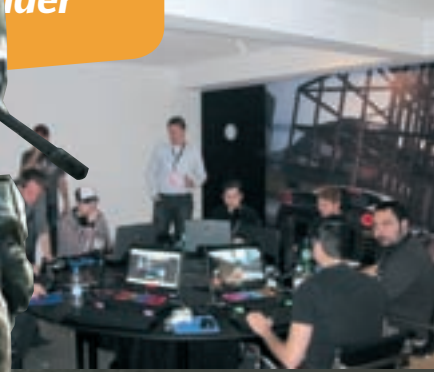
ender

## Itt a nyár, utazunk!

Ilyenkor király az előzetes rovat, amikor nemcsak a kiadók által megszárt, kiadónál dolgozó emberektől kikönyörgött, e-mailekben kapott információkból készülnek a cikkek, hanem szépen oda lehet menni, aztán tolni a gámákat. Ez történt most, mazur egy villámlátogatáson vett részt Londonban, ahol az Electronic Arts összes készülő játékával játszhatott. Az összeset szó szerint kell érteni, nagyjából csak a *Riki Tiki Tavi 3* nokiás portja nem volt kint a bemutatón, minden más igen.

Szóval most kipróbálhattuk, hogy milyenek is azok a játékok, amelyekről eddig csak hallottunk.

ender



## ELECTRONIC ARTS: SHOWCASE 2010

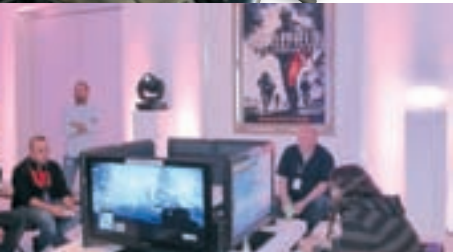
Az EA Londonban kiterítette kártyáit: lássuk, milyen címekkel szállnak ringbe idén!

//mazur

**AZ, HOGY „LAPZÁRTÁNK IDEJÉN ÉRKEZETT”, NEM IS FESTI LE KELLŐKÉPP A VALÓSÁGOT: konkrétan a lapleadás napján utaztunk ki Londonba, ahol az Electronic Arts bemutatta a készülő címéit** – de legalábbis azokat, amelyeket fontosnak tartott most megosztani velünk. Találkozhattunk a fejlesztőkkel, kifaggathattuk őket, volt játék, amit csak gigantikus téveken vagy kivetítőn csodálhattunk meg, de volt olyan is, amit ki lehetett próbálni. A következő oldalakon sorra vesszük a legfontosabb címeket, ami persze (sajnos) igazságtalan lesz: nem írunk a következő *Dragon Age*, *Mass Effect 2* és *Dante's Inferno* DLC-kről (nincsenek is messze, következő XBLA-rovatunkban benne lesznek), a csak konzolokra megjelenő *Skate 3*-ról,

de még a *Battlefield: Bad Company 2*-höz érkező „*Onslaught*” kiegészítőről sem, vagy a Green Day munkásságára fókuszáló következő *Rock Band* epizódról, és két aprócska, de annál bájosabb játékról, a *Death Spank*-ról és a *Shane*-ről sem. (Bár utóbbi esetében a „bajos” nem túl helyénvaló, lévén nem egy, de nem is két ellenfelet vágunk ketté láncfűrésszel rövid, ám annál emlékezetesebb tesztmenetünk során). Hogy a *Star Wars: The Old Republic*-ről sem írunk külön, az már más kérdés: csak nagyon halkán jegyzem meg, hogy amit eddig láttunk, korántsem volt meggyőző és reménykedünk, hogy mind a grafika, mind a játékmenet terén javul még az összkép. Jelen formájában a játék a *Knights of the Old Republic* első részének grafikai szintjén mozog, ami pedig a játéklélményt illeti,

nehéz látványos különbségekre bukkanni például a *World of Warcraft*hoz képest. Ez talán védhető, mert aki onnan érkezik, az így talán majd könnyebben szokhat rá a BioWare csodájára, de kapufa is lehet, ha a játék nem tudja saját eregyeit hangsúlyozni és csak a „másolás” jön át. Az viszont bizonyos, hogy a BioWare-nek bőven van még lehetősége csiszolni, és eddig sem hagytak cserben minket – nem hinnénk, hogy épp most, egy stratégiailag ilyen fontos (és szívünknek ilyen kedves) cím esetében váltanának lúzer üzemmódba. Lássuk tehát a többieket, amelyek mindegyike nagy durranásnak ígérkezik – külön említést érdemel az új *Medal of Honor* és a *Dead Space 2*, amelyek előtt például azonnal leborultunk, de meglátjátok, rajtuk kívül is akadt néhány jó falat.



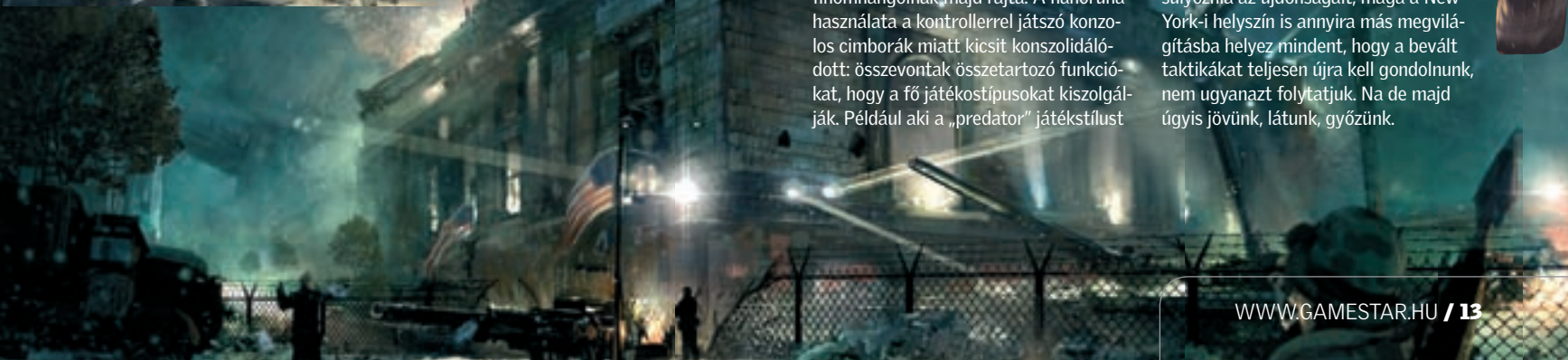


# Medal of Honor

## Meg lehet még lepni minket a Call of Duty után?

Amíg csak képeket, videókat láttam az új *Medal of Honor* játékról, nem tudtam elvonatkoztatni a *Call of Duty* sorozattól – pedig hiba, ugyanis nagyon izgalmas az EA játéknak hozzáállása a modern hadviseléshez, és kimondottan szimpatikus volt, hogy a prezentáció során a fejlesztők nem kakaskodtak, sőt, nyíltan bevallották őszinte csodálatukat az Infinity Ward munkásságát illetően. Mindkét játék filmszerű, de más-hogy: a *Call of Duty* egy megállás nélkül pörgő akciófilm, míg a *Medal of Honor* talán a lassabb folyású, de nem kevésbé hatásos *Generation Kill*re (nálunk Gyilkos megszállás címet kapta) emlékeztet. Csoportban mozgunk, a társaink folyamatosan beszélgetnek, és összeköt bennünket az a vágy, hogy nem akarunk mást, mint élve hazajutni. Ez a kötelék ahhoz mindenképpen elegendő, hogy ha valaki meghal a csapatból, azt ne tudjuk egy vállrándítással elintézni. A bemutatott pályarészen (Afganisztán, Shahikot völgy) a rangerekből álló csapa-

tunk lassan araszolt; hat önkéntesről van szó, akik a légelhárító útegek kiiktatására vállalkoztak, hogy biztonságban leszállhasson az erősítés. A demó kezdetén csapatunk már négy főre fogyatkozott, és amikor rántámadtak (előbb egy kis településen, majd aljasan, rajtaütésszerűen egy kanyonban), erős helyzeti hátrányban voltunk. Pillanatok alatt felpörögtek az események, rohanás közben földre vágódva csúszkáltunk a fedezékekbe (ki tudunk hajolni a fedezékekből, sőt, hasalni is lehet...), és ugyan szuper a grafika (sokkal meggyőzőbb, mint a képeken), mégis a hang az, amitől a sokat látott újságírók orcái megnyúltak: ugyanolyan döbbenetes, mint a klasszikus *Medal of Honor* játékokban – nem véletlen, ugyanaz a drága ember dolgozik rajta, aki a *MoH: Allied Assault* óta mindig is. Az egyjátékos kampány tehát nagyon meggyőző lesz, már csak a multira leszünk kíváncsiak. Hamarosan arra is fény derül, de mivel a DiCE hegeszti nagy erővel, aggódni amiótt sem kell.



# Crysis 2

## New York, New York

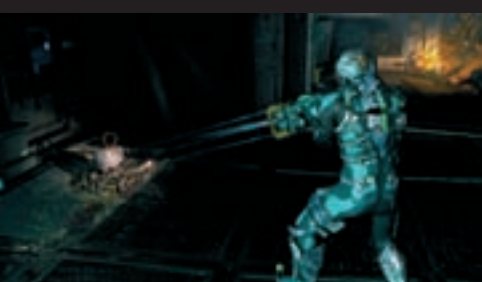
Remélem, mindenki látta a *Crysis 2* legutóbbi trailerét (ha nem, érdemes elkatogni az [sosnewyork.com](http://sosnewyork.com) oldalra), mert remekül visszaadja a játék hangulatát: máig nem értem, mi az, ami az első részben is megfogott, de most már végképp egyértelmű: a CryTek játéknak saját egyénisége van, és nem csak technikailag villant egy nagyot. A helyszín New York, ami több szempontból is fontos, voltaképp az egész emberiség metaforája: az előző részben szereplő sziget nem igazán érdekelte a játékoszt; szétlőttük, na és? Úgysem terveztük, hogy ott veszünk házat. Most azonban a mi térfelünkön dül a harc, és ha még New Yorkot sem tudjuk megmenteni, akkor hogyan tudnánk bármi mást? Mivel a *Crysis 2* multiplatform cím, a grafikát szemmel láthatóan visszavették, bár megjelenésig még nyilván finomhangolnak majd rajta. A nanoruha használata a kontrollerral játszó konzolos cimborák miatt kicsit konszolidálódott: összevontak összetartozó funkciókat, hogy a fő játékosztípusokat kiszolgálják. Például aki a „predator” játéktípust

élvezte (álcázás, nagyokat ugrálás), annak már nem kell ehhez két képességet aktiválni. (Vannak új érdekességek is, például a „cloak” valóban szuperkém-mé változtat minket, mivel átláthatunk a falakon, sőt, kihallgathatjuk célpontjainkat!) A fejlesztők szerint a *Crysis 2* alapja a „veni, vidi, vici” elv, vagyis jövünk, látunk, győzünk, vagy ha úgy tetszik, egy adott szituációval szembekerülve habitusunknak megfelelően „tervet” készítettünk, majd nekilátunk a megvalósításának – a játékban minden ezt az elvet igyekszik kiszolgálni, hogy a részletek már ne nehezítsék meg dolgunkat feleslegesen. Ennek fényében különösen érdekes, hogy ezúttal már nem csak fegyvereinket, hanem nanoruhánkat is fejleszthetjük, testre szabhatjuk – de hogy mégis hogyan, azt nem tudtuk meg. A *Crysis 2*-nek azonban nem kell hangsúlyoznia az újdonságait, maga a New York-i helyszín is annyira más megvilágításba helyez mindent, hogy a bevált taktikákat teljesen újra kell gondolnunk, nem ugyanazt folytatjuk. Na de majd úgyis jövünk, látunk, győzünk.









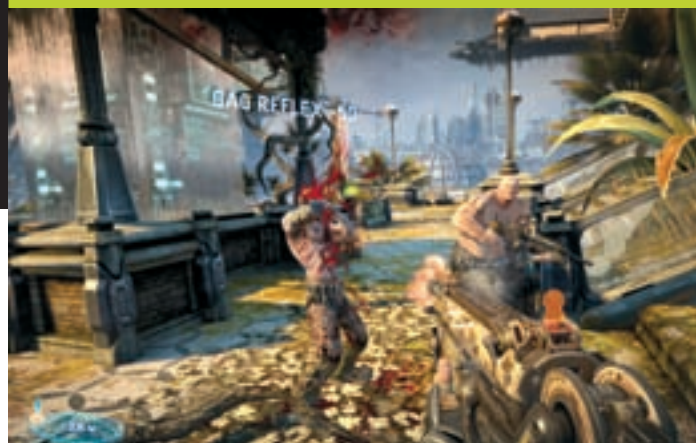
# Bulletstorm

## A Painkiller és a Gears of War fejlesztői vajon mire lesznek képesek együtt?

A **People Can Fly** csapatát leginkább a **Painkiller-sorozat**ról ismerhetjük, és mivel immár az Epic Games égisze alá tartoznak, kelet-európai céggként, minden egyediségüket megtartva élvezhetik az egyik legnagyobb játékipari nagygágyú támogatását: valószínűleg egyetlen gárda sem bánná, ha Cliffy B-vel együtt ötletelhetne azon, hogy mégis miképp nézzen ki a következő akciójáték.

A **Bulletstorm** merész, izgalmas koncepciót követ; valahol félúton áll a **Painkiller** és a **Gears of War** között. Az előbbi megállás nélkül pörgő akciója megmaradt, még a pontrendszer is, amellyel a játék azt honorálja, ha minél látványosabban, bra-vúrosabban daráljuk le ellenfeleinket. A sztóri, a kőrítés és

a technológia révén azonban nem is keveset örökölt az Epic portfóliójából, hiszen most valódi történetet és valódi karaktereket is kapunk. A „két hajótörött úrkalóz gyilkos növényektől hemzsegő bolygóra pottyant” alapsztóri ugyan önmagában kevésbé izgalmas, és a látottak alapján sem sejthető, hogy miképp néz majd végül ki, de az akciórész (egy gigantikus bosszarc, amit volt szerencsénk megszemlélni) valóban lélegzetelállító volt. Az Epic és a People Can Fly szerint a játék legmarkánsabb vonása az lesz, hogy a hagyományos FPS-játékmenet határait próbálják megtalálni, folyamatosan olyan lehetetlen szituációkba sodorva a játékosokat, hogy tátva maradjon a szájuk. Nos, ezt egyelőre csak higgyük el.



# All Points Bulletin

**Előző számunkban már olvashattatok részletes béta-tesztet az „online GTA-klónként” is emlegetett APB-ről,** így először is az épp csak megemlített „testre szabhatósággal” kapcsolatban osztanék meg néhány apróságot. A játék legmeghökkenőbb tulajdonsága, hogy ruháinkat, autóinkat, fegyvereinket, graffitijeinket nekünk testőző módon ábrázolhatjuk benne: mintha egy mini-Photoshopot építettek volna be a játékba, valóban egészen egyedi tárgyakat alkothatunk – amelyeket persze el is adhatunk játékbeli valutáért, vagy valódi pénz érő játékidőért (de erről majd később). Sőt, nemcsak képszerkesztő, de leginkább talán a *Garage Band*re emlékeztető zeneszerkesztő is került a játékba, így kedvűnkre komponálhatunk, és saját számainkat is bömböltethetjük

a verdánkából. A fizetési modell itt is érdekes: a játék dobozos változatban kerül forgalomba, hagyományos módon. Ehhez 50 órányi játékidő jár (az editorokban molyolást a többi játékoskal való hesszelést nem számolja a játék, csak az akciórészeket!), aztán már rajtunk múlik, hogy mennyire akarunk befolyani a játékba. Ennyi móka után már bőven el lehet dönteni, hogy nekünk való-e a cucc, és aki akar, az fix haviddíjjal előfizethet (mint általában az MMO-k esetében), vagy „feltöltős” módszerrel adott játékidőt is vásárolhat. De a legnagyobb poén: a már említett aukciós házban, ahol elérvezethetjük az általunk megszerzett vagy készített tárgyakat, akár játékidőt is kérhetünk, így aki ügyes és élelmes, kitermelheti magának valóban „ingyenesre” az APB-t. Örület, nem?





## Tom Clancy's H.A.W.X. 2

Tom bácsi megint az egekbe röpít minket

Bejött az Ubisoftnak csúcstechnológiával felszerelt vadászgépekbe ültetni a játékosokat, ugyanis nemskára érkezik a *HAWX* címen ismertté vált alkotás folytatása. Bár Tom Clancy nevét mára köztudottan csak odabiggyeszti a különböző harci játékok címébe, de látva a friss *Splinter Cell Conviction*ot, no meg a készülő *Ghost Recon*ot, konstathatjuk, hogy a minőség hál' istennek nem vészett el. A Ubisoft bukaresti stúdiója gondoskodik arról, hogy a második epizódban is legalább annyira izgalmas égi küzdelmeket élhessünk át, mint az elsőben. A világ számos videojáték-rajongója lelkenzhet, ugyanis PC-re, Xbox 360-ra, PS3-ra és Wii-re is érkezik össze a *HAWX 2*!

### RÖVIDEN

## GREEN DAY ROCK BAND

Green Day-rajongóknak kötelező darab a *Rock Band* második „különkiadása” (az előző a The Beatles-verzió volt), hiszen nemcsak végigzúzhatják a Green Day-életmű legjavát, de menet közben exkluzív képeket, vagy 40 percnyi videót is kaphatnak a jól abszolált dalokért. A készítőik még arra is ügyeltek, hogy a banda megfelelő korszakaiban stimmeljenek a tagok aktuális tetkói is... durva.



## Brink

Közeledik az úszó erőd

Sokat tologatták már a *Splash Damage* alkotóinak első saját ötletén alapuló munkáját, a *Brink*et, ám végre úgy tűnik, valóban közeleg a révbe érés pillanata. Idén ősszel már egészen biztosan felpattanhatunk az utópisztikus úszó erődítményre, és haverjainkkal együtt tehetünk rendet, vagy éppen okozhatunk káoszt rajta.

### KEVIN COSTNER IS IRIGYKEDNE

A multiplayer-orientáltság ellenére egészen érdekes történettel fűszerezik az élményt a fejlesztők: a távoli jövőben a fennmaradt maroknyi emberiség egy úszó erődítményre

kényszerül, amely teljes önállóságra képes, ráadásul a környezetet sem rongálja. A bi-bi csak az, hogy a hajó mindössze egy 5000 fős populáció befogadására képes, azonban az idő során ennek tízszeresére nőtt a létszám. A játék elején kitör a pánik, s a népességcsökkentő program is kezdetét veszi. A túlélés érdekében segítségünkre lesz a SMART névre keresztelt parkourszerű rendszer, amelynek köszönhetően könnyedén navigálhatunk a rommá lőtt vízi városban. Remélhetőleg az őszi megjelenés előtt már beindul a béta-tesztelés, így éhségünket könnyedén csillapíthatják az alkotók.





## DEBÜTÁLÁNI STÍLUSSAL

ÁLTALÁBAN NAGYOBB JÁTÉKPORTÁLOKON MUTATJÁK BE A LEGJOBBAN VÁRT ALKOTÁSOKAT, a *Gears 3* esetében azonban egészen új irányt vett az Epic. Cliff Bleszinski ugyanis az Amerikában népszerű Jimmy Fallon beszélgetős műso-

rában volt vendég, és a meghívás alkalmából le is vetítették az első anyagot Marcus Fenix csapatának legújabb kalandjából. Az Ashes to Ashes címre keresztelt klip a korábbi részek trailereire hűven döbbenetes hangulattal taglózta le az embert, így a megtekintése kötelező!



## Gears of War 3 Harmadszor zengnek nótát a láncfűrész puskák

Az Epic, legyünk őszinték, egy népszerű franchise alapjait tette le az asztalra a *Gears of War* első epizódjával, amely újszerű játémenetnek köszönhetően igazi frissességet hozott a lövöldözős akciójátékok színein. A sikernek köszönhetően természetesen kaptunk folytatást is 2008-ban, ám jó előre sejtetni lehetett, hogy trilógiára hízalják majd a magányos vad rambózást kukába vett játékot.

### CSAJOK, MECHÁK, ROCKANDROLL!

Nos, a nagy várakozás ezennel véget ért, az elméletileg befejezőnek szánt 3. epizódot ugyanis hivatalosan is bejelentették. Szóval akkor most a játék megjelenésére kell várnunk, mindössze egyetlen esztendő, 2011-ben ugyanis újra térdepelhetünk a fedezékben, szimatolva láncfűrészrel felszerelt puskánk benzines illatát. A történet 18 hónappal játszódik majd az előző epizód eseményei

után, és érdekes ízt adhat, hogy Sera bolygóján immáron nemcsak az emberek és a sáskák ölik egymásra egymást, hanem a Lambent néven futó harmadik frakció is beszáll a küzdelembe. Vajon lesznek itt nem várt szövetségesek? Jövőre kiderül. Ami viszont sokkal érdekesebb számunkra, hogy a *Gears of War* egyik legerősebb vonala, a kooperatív mód is tovább fejlődik, és immáron három haherrrel is végigjátszhatjuk a kampányt, ráadásul lehetőségünk lesz Mech-páncélzat viseletére a hatásosabb írtás érdekében. Szintén szuper hír, hogy végre női karakter is helyet kap Marcus Fenix Delta osztagában, ráadásul ő nem lesz más, mint Anya, aki a korábbi részekben csak osztotta az infót a központból, most pedig végre igazi harci macaként is megcilligathatja tehetségét. Jövőre tehát ismét mehetünk sáskát irtani!



„Bár Marcusék történetét lezárjuk, nem állunk meg itt! Számíthattok tehát újabb Gears címekre a jövőben, legyen az előzménytörténet vagy spinoff”

Cliff Bleszinski, az Epic vezető dizájnere



## The Agency

Először Facebookon mutatkozott be

A világ legnépszerűbb közösségi oldala egyre vonzóbb platformmá válik a nagyobb fejlesztők számára is. A kis hobibifejlesztők és minicégek uralma tehát lassan lejár a Facebookon, jönnek ugyanis a nagygagyúk: a Sony Online Entertainment által pátyolgatott *The Agency* megjelenése még odébb van, azonban már most betekintést nyerhetünk a játék hangulatába a *Covert Ops* nevű Facebook-applikáció segítségével. A játék az eddigi legmélyebb és legösszetettebb élményt nyújtja valamilyen program közül, ami az oldalon található. Testreszabható karakterrel játszhatunk, a lakhelyünket is megtervezhetjük, illetve változatos küldetéseket teljesíthetünk, amelyek lehetnek rejtvények vagy platformerek is egyaránt. Mint bármely más időnyelő játékban a Facebookon, itt is lehet evilági bankkért cserébe előnyöket vásárolni. Ha nem bírjátok a várakozást, próbáljátok ki a *The Agency: Covert Ops*-t.























## ASSASSIN'S CREED IS FACEBOOKON ÜZEN

A Facebook a kiadók és fejlesztők körében is igen népszerű. Egyesek komplett játékokkal kedveskednek, míg mások különböző puzzle-ekkel mozgatják meg a rajongótáborukat. Legutóbb éppen az *Assassin's Creed* oldalán írt maga Dr. Vidic, a sorozat egyik rosszfiúja, hogy eljő lassan az ő fellángolásuk és egy nagy harc ideje. Vajon mire gondolhatott?





## OLVASÓI TOP 20

- 1  **CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2**  
2009. NOVEMBER 93%
- 2  **BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2**  
2010. MÁRCIUS 90%
- 3  **ÚJ!** **SPLINTER CELL: CONVICTION**  
2010. MÁJUS 90%
- 4  **ASSASSIN'S CREED 2**  
2010. MÁRCIUS 92%
- 5  **SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM**  
2010. ÁPRILIS 87%
- 6  **CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE**  
2007. NOVEMBER 95%
- 7  **METRO 2033**  
2010. ÁPRILIS 78%
- 8  **ÚJ!** **WARHAMMER 40K: DOW 2 - CHAOS RISING**  
2010. ÁPRILIS 88%
- 9  **JUST CAUSE 2**  
2010. 04. 83%
- 10  **WOW: WRATH OF THE LICH KING**  
2008. DECEMBER 95%
- 11  **MASS EFFECT 2**  
2010. JANUÁR 95%
- 12  **TEAM FORTRESS 2**  
2007. OKTÓBER 95%
- 13  **COLIN MCCRAE: DIRT 2**  
2009. DECEMBER 92%
- 14  **LEFT 4 DEAD 2**  
2009. DECEMBER 91%
- 15  **DRAGON AGE: ORIGINS**  
2009. NOVEMBER 94%
- 16  **COUNTER STRIKE: SOURCE**  
2004. NOVEMBER 94%
- 17  **ÚJ!** **GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY**  
2010. MÁJUS 87%
- 18  **NAPOLEON: TOTAL WAR**  
2010. FEBRUÁR 94%
- 19  **ÚJ!** **MOUNT & BLADE: WARBAND**  
2010. MÁJUS 85%
- 20  **BORDERLANDS**  
2009. NOVEMBER 83%



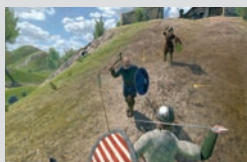
### MODERN WARFARE 2

Egy hónapon belül a két ingyenes hétvége, és 17 millió eladott Stimulus Package nem tévedhet. Első, as usual.



### SC: CONVICTION

Vagy mi vagyunk bénák, vagy tényleg minden méterért vért kell izzadni benne. Igaz, ez mit sem változtat azon, hogy szeretjük, s hogy harmadik.



### MOUNT & BLADE: WARBAND

Kétfézes csatákkal levágni szomszéd Pistikét a lóról – nincs is annál szebb. Már alig várjuk a jobbnál jobb modokat!



### WH40K: DOW2 - CHAOS RISING

Sokadik fejezetéhez érkezett a Warhammer 40K-játéktörténelem, és ezek közül az RTS-vonal sikertől jól leginkább.



## Mafia II

### Hogyan bánjunk a rendőrökkel, első lecke

A *Mafia* folytatását sokan várjuk tükön ülve, azonban rendre eltolják a megjelenést a kiadónál. Reméljük, hogy a játék minőségével nem tesznek hasonlót, és csak azért kerül boltokba később, mert újabb remek ötleteket akarnak belerámolni az alkotásba.

### GTA-KLÓN IDE VAGY ODA

Korábban sokan azért ítélgették a *Mafia* játékokat, mert visít róluk, hogy a *GTA* miatt elterjedt, szabadon bejárható világ játékmotívumát veszik alapul. Tény, hogy egy óriási másolás-beillesztés az egész, de a 2K Czech fiai legalább stílusosan és jól csinálják azt, ráadásul egy dologban csúnyán odaváganak a Liberty City-s kalandoknak: a történetben. A *Mafia* játékok jellemzője ugyanis az izgalmas sztori, pergős dialógusok és a hihetetlen hangulat. Ennek köszönhetően cseppet lineáris is az sztori, de ha emlékeztek, mi is történt az első epizód végén, akkor gondolom, ti is egyetértetek azzal, hogy ilyen élményekért simán feladja az ember a teljes szabadságot. A második epizódnak azonban nemcsak *GTA*-vonalon kell majd bizonyítania, ugyanis idej megjelenéssel várjuk a Rockstar által fejlesztett *LA Noire*-t, amely szintén *GTA*-alapokra épülő maffiózós játék lesz. Azonban míg az *LA Noire* egy dinamikus fejlődő várost kínál nekünk, addig a *Mafia II* a filmszerű élményével vehet majd le minket a lábunkról. Amikor legutóbb megnéztük a játékot, a fejlesztők a már korábban is emlegetett autentikuságot, és az eddig csak részletekben látott akcióit prezentálták nekünk.

### LEFIZETSZ VAGY MEGFIZETSZ

A játék tíz év történetét öleli fel, ami nem egy kis idő, ha azt nézzük, hogy míg '95-ben mindenki DJ Bobót éltette, addig ma már a No Thanx meg hasonlók süvítnek a rádióból. Rádásul ez a 10 év sokkal nagyobb különbséget eredményezett a '40-es és '50-es évek tájékán. A *Mafia II* kampányának előrehaladtával a rádió más-más zenei stílust játszik, az utcán a szoknyák is egyre rövidebbek, a férfiak pedig egyre sikkesebbek. A fejlesztők mutattak nekünk néhány jelenetet a játék elejéről, közepéről és végéről is, és bár nem tudtuk az eseményeket követni, a hangulat bizony ott volt a színen. A játék központi városaként szereplő Empire Bay nemcsak textúrák formájában változik, hanem valódi evolúciós fejlődésen esik át: vadonatúj épületek jelennek meg, az utca embere is másképp öltözködik s viselkedik, az autók pedig egyre csimibbek. Akció területén újdonság lesz a rendőrökkel ápolat kapcsolat. Egy tűzharc közepette, ha esetleg túl közel engednénk magunkhoz a fakabátokat, roppantul nehéz lesz kikeményíteni a meleg helyzetből. A golyók ugyanis halálosabbak, mint bármelyik *GTA*-ban, elég csak néhányat lenyelni, s máris egy kórházi ágyon ébredünk. Ilyen nehéz szituációkban boruljunk a térdünkre, s tarkóra tett kézzel jelezzük a rend tiszteltreméltó őröknek, hogy nem akarunk több balhét. Persze nem egyszerű megadásról van szó, ugyanis választhatunk, hogy jó pénzért megvesztegetjük az urakat, vagy hagyjuk, hogy sítire vigyenek bennünket. Egyiknél a pénztárcánk tartalma fogy drasztikusan, másiknál a drága fegyvereink vesznek el. A hangulat tehát maximálisan maffiás lesz, csak győzzük kívánni.



A MAFIA II  
A FILMSZERŰ ÉL-  
MÉNYÉVEL VEHET  
MAJD LE MINKET A LÁ-  
BUNKRÓL





## FACEBOOK ÉS BATTLE.NET

A Blizzard mindamellett, hogy végre szállítja a *StarCraft 2*-t, frissíti a *Battle.Net* szolgáltatást is. A multiplayer alapjait jelentő rendszert ugyanis összefűzik a világ legnépszerűbb közösségi oldalával, így facebookos ismerőseink a *Battle.Net*-en is megjelenhetnek majd, könnyebbé téve a kommunikációt!



## StarCraft 2

Ugye, júliusban nektek is zergirtás lesz a program?

**Már nem is emlékszem, mikor történt az a nagyszerű pillanat,** amikor hivatalosan is bejelentették a *StarCraft* folytatását, és sírógörcsöt kaptam az örömtől. Jó rég volt, az egyszer biztos, a hosszú várakozásnak hála lassan már hallucinációim támadtak. Ám mindennek vége, ugyanis hivatalos dátumot kapott a *StarCraft 2* trilógiára szabdaltnál változatának első felvonása, a *Wings of Liberty*! Már hónapok óta nyüstöljük

a multiplayer-bétát, de alig várjuk, hogy a szingli kampánnyal is dicsőségre vezessük a terranokat. A legvadabb rajongók számára lesz Collector's Edition is, amelyben egy Behind the scenes DVD, a játék hivatalos soundtrackje, egy képregény, egy artbook, egy dögcédula, exkluzív letölthető tartalom és egy *WoW*-accounthoz csapható pet is helyet kapott! Mondjátok le a balatoni utat, júliusban ugyanis *StarCraft 2*-idő lesz!

CNG.HU

## ALKALMI ÚJDONSÁGOK - A TAVASZI HADJÁRAT



Majesty 2



Hearts of Iron III.



Divinity 2  
Ego Draconis



Bionic Commando



Rogue Warrior



Venetica



Super Street fighter IV.



Company of Heroes  
Tales of Valor

3.490,- Ft

# ALKALMI ÚJDONSÁGOK



## Test Drive Unlimited 2

Kocsikázás újjgazdagként Ibiza partjain

**K**EVÉS IGAZÁN SIKERES AUTÓS MMO gurult ki a virtuális utakra az utóbbi években. A *Test Drive Unlimited* volt talán az egyetlen, amelynek népszerűsége nem múlt el hónapok alatt.

### IBIZA A CÉL, BIZA

Az első epizód helyszínéül szolgáló Oahu szigete ezúttal túl kicsinek bizonyult. A *Test Drive Unlimited 2* egy sokkal közelebbi helyre dob minket, amely nem más, mint a Földközi-tenger fényűző szigete: Ibiza. Több mint 575 négyzetkilométeres szabadon beautózható területet kapunk, amely gyakorlatilag több mint a két és félszerese az első játékban látottaknak. Természetesen nem elég csupán több utat a játékosok verdái alá

rámolni, a kasztni alatt is kell az a bizonyos tuning. A fejlesztők elismerték, hogy valódi konkurencia híján korábban még könnyebb volt a fejlesztés, most viszont, hogy jön a *Need for Speed: World*, nekik is fel kell kötniük a gatyát, elvégre szeretnék megtartani vezető pozíciójukat a kategóriában. Ennek megfelelően a *TDU2*-ben óriási hangsúlyt kap a játék közösségi része. Avatárunkat a mai MMO-knak megfelelően szabhatjuk majd testre. Ráadásul ezúttal már akár sétálghatunk is vele, kommunikálhatunk más játékosok avatárjaival, szóval tényleg olyan lesz, mintha gazdag playboyként leugranánk a Ferrarival a naplementés partira egy szalonmasütös partira lötyögni.



MEGJELENÉS 2010 ŐSZÉN!

### TRABANTBA SZÁLLNI? UGYAN!

A fejlesztők elmondása szerint ezúttal sem számíthatunk kőkemény szimulátorra, de azt sem szeretnék, ha túlzottan is árkádjellegű kis krúzingolás lenne a végtermék. Valahol a kettő között igyekeznek megtalálni az ideális vonalat, azaz ha padlógázzal akarunk bevenni a hajtűkanyart, akkor egészen biztos, hogy a szalagkorlát szanaszéjjel fogja borotválni a kocsink orrát, de arra szerencsére nem kell számítani, hogy egy osz-

lopot megpusztilva kettétörne a jármű. Az első *TDU*-ban még motorokkal is találkozhattunk, azonban ezek eleinte kimaradnak majd a második részből, kétkerekű járművek ugyanis majd csak DLC formában érkeznek, amely szintén egy olyan terület, amin be szeretnének keményíteni az edenes fiúk. No, de ha nincs motor, akkor lesz ám helyette más járgány: komoly szerepet kapnak a játékban a 4x4 meghajtású verdák, Ibiza ugyanis bővelkedik nehezen bejárható tere-

## Kane & Lynch 2: Dog Days

Bemutatkozik az Arcade Mode

Bár több sebből vérzett az IO Interactive *Kane & Lynch* névre keresztelt alkotása, mégis olyan friss és üde volt a hangulata, hogy ennek köszönhetően könnyen elnéztünk a hibák felett. Persze az üde és friss fogalmak alatt itt egy örült páros vérben tocsogó akcióját értjük. A rajongók elegenden lettek ahhoz, hogy idén egy folytatással töltsék meg az élményeket.

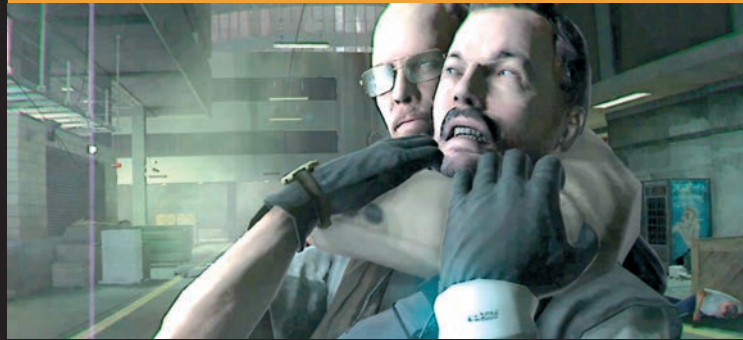
### SANGHAJBAN ELSZABADUL VALAMI

A *Dog Days* alcímre keresztelt epizódban ezúttal a mentálisan instabil Lynch bőrbe bújunk majd, aki Sanghajban próbál valami jól fizető üzletet elintézni, azonban egy gikszer folytán segítségre lesz szüksége.

A társa pedig nem lesz más, mint az előző epizódban is szereplő Kane, akivel párszor már akadt akadt komolyabb pofozkodást eredményező nézeteltérésük, azonban a sors most mégis újra összehozza őket. No persze nem úgy. A 48 órányi eseményt feldolgozó történetet egy különleges és egyedi vizuális megoldással élhetjük át majd. Kane és Lynch vesszőfutását ugyanis dokumentumfilmekből ismerős kamerák lencséin keresztül figyeljük és irányítjuk majd. Természetesen visszatér az online kooperatív kampány lehetősége is, így haverunkkal együtt szánhatjuk fel a sanghaji alvilágot.

## ÖRÜLT DUÓ A MOZIVÁSZNON

Az első *Kane & Lynch* játék hangulata szinte adta magát, hogy mozifilmot varázsoljanak belőle. Láss csodát, már készül is 2011-re a film, Kane szerepében pedig magát Bruce Willist láthatjuk majd. Nála jobb Kane-t nehezen tudunk volna elképzelni. Az viszont már könnyedén kiveri a biztosítékot a rajongók körében, hogy Lynch szerepére Jamie Foxxot szerződtették.



### HA VER A HAVER

A történet mellett azonban számos multiplayer-orientált játékmód is vár majd bennünket. A Fragile Alliance visszatér, de lesz itt még Undercover Cop és Cops and Robbers mód is. Az egyik legérdekesebb azonban az Arcade Mode lehet majd, amely a menekülésről szól majd. Bankrablás vagy robbantás, a lényeg, hogy mi történik mindezek után, amikor is üldöznek a zsaruk, és valahogyan meg kell szökni. Eközben pedig a társainkat is segíteniük kell a cél elérése érdekében, és a lehető legtöbb szajrét is biztonságba kell juttatnunk. Azon-

ban a menekülés nem mindig biztosít elég helyet az akcióban résztvevők számára, így menekülés közben számos áruló okozhat nem várt fordulatot. Nem elég tehát az üldözőkkel felvenni a harcot, saját csapatársainkra is érdemes odafigyelni, hiszen bármelyik pillanatban megdöglöghetnek magukat, és elárulhatnak minket.

A *Kane & Lynch 2* új látványvilága és játékmódjai mindenképpen a figyelem középpontjába terelik az alkotást, azonban kíváncsian várjuk, hogy a fejlesztőknek sikerül-e az első epizód hibáit is kijavítani a rengeteg újítás mellett.





## VEZETNI A CSÚCSON

A játék klánjait az autókлубok teszik ki. Minél jobban teljesítenek a klubtagok, annál magasabb szinten jegyzik majd a kollektívát a nemzetközi ranglétrán. Bizonyos járgányokat azonban csak a legmagasabb kategória képviselői vezethetnek majd, így ha esetleg majd

egy Gumpert Apollo száguld el mellettünk, jobb tudni, hogy a pilótája valószínűleg tudhat valamit. Ráadásul nem elég csak egyszer elérni a csúcst, folyamatosan ott kell tartani klubunkat annak érdekében, hogy bármikor átugorhassunk az egyik exkluzív járgányba.



pekkal, amelyek ideálisak a futamrendezésre, csak nem éppen a kabriók számára.

### KÖZÖSSÉGI KOCSIKÁZÁS

A rendszer nemcsak azoknak kedvez, akik folyamatosan égetik a pályán a gumit. Külön pontot kaphatunk a kihívásokért, a speciális tevékenységekért, a felfedezésekért, a gyűjtögetésért, és a globális teljesítményünkért. Ibizát felfedezni és bejárni már csak azért is megéri, mert számos helyen rejtettek el luxusjármű-roncsokat, ezek pedig rögtön bekerülnek a kollekciónkba, ha megtaláljuk őket. (Már csak ahhoz kell elég pénz,

hogy totálkárból total car-t faragjunk, aztán vihetjük azt is az utakra.) A játékban egyébként a nappalok és az éjszakák dinamikus változása mellett az időjárás is más-más arccát mutatja majd nekünk. Trópusi viharok vagy tikkasztó szárazság? Minden jöhet, s természetesen járműveinket is majd ennek megfelelően kell felszerelnünk. Látszik, hogy a *TDU2* méltó utódja lehet az első epizódnak. Az alapok maradnak, azaz játszhatjuk a luxuskocsi-gyűjtögető újjagdag gyereket, aki a tengerparti henteshez is csak McLaren MP4-C12 kormányra mögött tud legrani. Ez az arany élet.

## Spacework

### Magyar fejlesztés, stílusos megvalósítás

A *Spacework* címre keresztelt játék személyében nemcsak az az érdekes, hogy magyarok állnak a fejlesztés hátterében, hanem a sajátos látványával rögtön kitérnek a futószalagról érkező játékok közül. A *Spacework* ugyanis nem az a hétköznapi űrlövölde; a retró grafika és a leegyszerűsített, stilizált világ valahol a *Tron* filmeket juttatja eszünkbe, ami egyáltalán nem rossz dolog, sőt!

### PAPRIKÁS ŰRKALANDOK

Maga a történet a messzi Titánra hív el bennünket, ahova egy vészjelzést követ, űrhajós csapatunk. A célhoz érve azonban egy ellenséges erő felezi meg a mentősereg létszámát, majd miniket cipelnek a Triton bolygóra egyetlen túlélőként, ahol aztán kénytelenek leszünk mindent megtenni a szabaddulás érdekében. Mellékküldetésekre és egyéb elágazásokra nem számíthatunk, ez egy teljesen klasszikus indulj el és érij célba játék, no persze közben számtalan ellenségen kell majd átverekednünk magunkat, csak hogy ne le-

gyen oly egyszerű az életünk. A játék érdekessége még, hogy két változatban kapható: piros vagy narancssárga látvánnyal. Ennek az oka az, hogy az Embergép névre keresztelt alkotócsapat jobb szereti, ha nem kell különböző beállításokkal bibelődni, s a játékosok átadhatják magukat a felhőtlen szórakozás örömeinek. Látogassatok el a *Spacework* honlapjára, és próbáljátok ki ezt az ígéretes magyar fejlesztést! Das ist ein unicum!



## Fallout: New Vegas

### Nem kiegészítő, hanem valódi folytatás!

A *Fallout 3* annak idején gyakorlatilag a teljes videojátékos társadalmat elmosta, annak ellenére, hogy az eredeti sorozat játékménét durvább változtatásokat is alkalmazott, de azt legalább jól tette. A számtalan DLC után azonban itt az idő, hogy egy teljes értékű kiegészítőt kapjon a játék. Vagy inkább folytatást?

### RÉGI ÉS ÚJ ARCOK DUGJÁK ÖSSZE...

A *New Vegas* névre keresztelt *Fallout* epizód mögött ezúttal nem a Bethesda Softworks alkalmazottai állnak, hanem az Obsidian Entertainment alkotói. Aggodalomra azonban semmi ok, hiszen az új csapat soraiban korábbi *Black Isle* tagok is csücsülnek, ők pedig az eredeti *Fallout* sorozatért feleltek. Azért nem rossz társaság ez. A *New Vegas* éppen emiatt nem a 3. epizód folytatásaként tartják számon, hanem inkább annak és a korábbi részek spirituális ötvözeteként. Ugyan a játékménét hasonló lesz ahhoz, mint amit a Bethesda tett le nekünk az asztalra, de a hangulat és a helyszín inkább a *Black Isle* alkotásaiból merít ihletet. Visszatérünk ugyanis az Egyesült Államok nyugati partjaira, ráadásul ismét feltűnnek olyan frakciók is, mint a *New Californian Republic*. A történetet ezúttal nem egy Vault-túlélő szemszögén keresztül élhetjük át; ezúttal egy emlékeztető elvesztő személlyel fogunk játszani, aki két golyóval a fejében ébred a Mojave sivatag közepén. Ha még a másnapos fejfájás nem volna elég, egy *Good Springs* nevű falvacskába cipeli egy robot a sze-

rencsétlenül járt alakot. Gyógyulás után pedig, mint minden emléket elvesztő egyén, gyorsan elindul, hogy felkutassa, ki is ő valójában. Bár nem mondanánk ki fejezetten egyedinek az alapfelállást, állítólag a második *Fallout* játék után fejlesztett, majd leállított *Van Buren* projekt elemeiből táplálkozik a *New Vegas*, ez pedig bizakodásra ad okot.

### VAULT. NINCS. LESZ.

A játék elején egy orvos tesz fel nekünk kérdéseket, amelyekre válaszolva tudjuk alakítani a karakterünk külsejét, a legvégén pedig válaszaink alapján szétosztja a játék a kezdő tapasztalati pontjainkat, azonban ha ez nekünk esetleg nem tetszene, könnyedén változtathatunk rajta. Mint mondtam, nem Vault-lakóként kezdünk, viszont a közismert kék munkaruhát szinte rögtön az elején megkapjuk a falu lakóitól, mindemellett pedig a *Pip Boy 3000* is bekerül eszköztárunkba. Első kisebb küldetéseink után már eljuthatunk a *Helios One* nevű zónába, ahol egy gigantikus napenergia-központ vár bennünket. A területet a *New Californian Republic* emberei őrzik, és a korábbi küldetéseink kimenetelétől függ majd, hogy miképp viselkednek majd velünk. A *New Vegas* során ugyanis komoly hangsúlyt kap, hogy milyen kapcsolatot ápolunk a különböző frakciókkal. Az eddig látottakból tehát nyugodtan mondhatjuk, hogy a *New Vegas* nem egy szimpla kiegészítő, hanem a *Fallout* széria következő lépcsőfoka – még idén kiderül, hogy ez egy lefelé, vagy felfelé vezető lépés lesz.





# F.3.A.R.

**KIADÓ** Warner Bros. Interactive Entertainment **FEJLESZTŐ** Day 1 Studios **RÖVIDEN** A közismert 2005-ös horror FPS folytatása, amelyben két, természetfeletti képességekkel rendelkező testvért irányítunk. **MEGJELENÉS** 2010. ősz

## Minden idők egyik legparább szappanoperája ismét beköszön

//Duncan

**A** 2005-ös *F.E.A.R.-T* akként ismerjük, hogy az volt az a produktum, amely beemelte az FPS világába a japánok retardált „krétafehér arcú, fekete hajú kislány”-kultuszát. A hatás nem maradt el, a játék korunk egyik legparáztatóbb darabja lett, ezzel együtt sem véte el a határt a hatásos ijesztgetés és az akciódús szórakoztatás között. Ráadásul még azokban a régi szép időkben készült, amikor a PC-s verzió egy esztendővel előbb kijött a konzolosnál. A komoly sikert aratott első rész után aztán megérkezett a várakozásoknak megfelelően gyengébb folytatás is, amely – a B kategóriás kiegészítők hathatós közreműködésével – a pompás játékot egy felejthető iparomunkává degradálta. Azt hiszem, nem vagyok egyedül azzal, hogy a szériát végre a régi fényében szeretném látni.

### A GÉPPISZTOLY MAGABIZTOSSÁ TESZ

Nem mondhatni azt, hogy a *F.E.A.R.* forradalmat csinált az FPS műfajában, végtére is olyan játéktechnikai elemekkel dolgozott, amelyekre egytől egyig lát-

tunk már példát. A „bullet time” (vagyis időlassítás), a rombolható környezet, az életszerű fizikai motor, vagy éppen az ügyesen leprogramozott mesterséges intelligencia sem jelentett különösebb újítást, az egész egyveleg azonban, a rémisztő atmoszférával és néhány kiszívott agyvelővel megfejeelve, igazi csemege volt. Az eredeti történet az úgynevezett First Encounter Assault Recon, egy titkos, kimondottan a paranormális ügyekre specializálódott bevetési csoport küldetésével kezdődik, amely kicsit nagyobb galibát okoz a vártnál. A rendkívül egyszerű sztori szerint egy Armacham Technology Corporation nevű gigacég épületébe kellett benyomulnunk, hogy ártalmatlanítsuk Paxton Fettel, egy elszabadult őrültet, aki egy agyhalott klónhadserget irányít a gondolataival, és aki tulajdonképpen szellem és kannibál is, nem mellesleg pedig a főhős testője, és egy szintén szellem, Alma nevű kislány (!) fia (!). Aki értette elsőre, tegye fel a kezét. A cselekmények megértéséhez érdemes kissé a mélyére ásni a dolognak, különben az egész *F.E.A.R.*-sztori tökéletesen érthetetlen.

### AZ IGAZSÁG ODABENT VAN

Minden probléma háttérben az említett Armacham cég áll, amely katonai célra fejleszt szupertitkos, meglepően kreatív megoldásokat. Ilyen volt a vietnami háború után elkezdett Origin fedőnevű projektjük is, amely azt a problémát kívánta megoldani, hogy a frontvonalban általában túlságosan lassú az információáramlás a parancsnoki állás és a harcoló alakulatok között. Ehhez egy bevett orvosi gyakorlatnak nem nevezhető, bizarr eljárást eszeltek ki: a vezető tudós, Harlan Wade lányát, a különleges mentális képességekkel megáldott, 15 esztendőes Alma Wade-et termékenyítették meg mesterségesen egy olyan DNS-turmixszal, amely lehetővé teszi, hogy a lány korábban elképzelhetetlen pszichikai adottságok birtokában lévő utódokat hozzon a világra. A projekt első kísérletét sikertelennek ítélték, ezért körülbelül egy esztendő elteltével újabb prototípust hoztak létre, nagyjából ugyanezzel a módszerrel. Az első kiskölkökből lett később „Point Man”, vagyis a játék főszereplője (mi magunk), a második pedig lett Paxton Fettel (aki nem rokona az autóversenyző Vet-

Ellenségeink olyat toppantanak, hogy még az aszfalt is belereped







Úgy vélem, ilyen kis távolságon ekkora szórás nem megengedhető

telnek). Alma, a hányatott sorsú kislány a mesterséges kómában való „élete” ellenére sikeresen teremtett mentális kapcsolatot Fettel, aki ennek hatására hatalmas vandálkodásba kezdett, mi több, meggyilkolt hét alkalmazottat. Az Armachannál betojtak, az ekkor huszonhat éves Almat gyakorlatilag meggyilkolták, a gyerekeit pedig egy másik, az úgynevezett Perseus projektben használták fel, amelynek keretein belül arra próbálták kiképezni, hogy pusztán a gondolatai által irányítson egy egész seregnyi klónozott szuperkatonát. A logikai hibát gondolom, érezzük a dologban: ez körülbelül annyira ésszerű, mint Stohl Bucira rábízni egy harckocsit az M5-ösön. Meg is lett az eredménye, a pokol elszabadult.

kés pedig több fronton is érvényesül: mind játéktechnikai értelemben, mind a játékmódok, mind pedig a sztori tekintetében is várható változás. Utóbbi legegységesebb bizonyítéka, hogy a Hollywoodban is számon tartott horrorrendező, John Carpenter felel majd az átvezető videókért, a képregényíró Steve Niles pedig a történet kiagyalásában működik közre. Ezenkívül vár ráuk még kooperatív mód, új fedezékrendszer és persze a fejlesztők a játékményt is „új szintre emelték” a nyilatkozataik szerint.

### CSALÁDI PERPATVAR

Az események az első két rész sztoriját követően kilenc hónappal játszódnak (a *F.E.A.R.* és a *F.E.A.R. 2* cselekménye párhuzamosan zajlott), a szám pedig nem véletlen, hiszen biológiaóráról tudjuk, hogy rendszerint a terhesség tart ennyi ideig. Alma, akinek a teste elvben megsemmisült az Armacham egyik épületének felrobbanásakor, kvázi szellemi energiái segítségével manifesztaálódott, és most attól a férfitől vár gyermeket, akit csak Michael Becketként ismerünk. Szegény Becket a második epizódban volt a főhős, ő maga pedig nem szuperhős, viszont a sors neki szánta az im-

### ELSŐ NAP A SULIBAN

Fontos tudni, hogy a harmadik epizód gyártása már a Day 1 Studiosra hárul, akik korábban nem sokat tettek hozzá a sorozathoz pár konzolos átirat, illetve általunk nem ismert, kisebb fejlesztői munkák elvégzésén kívül. A váltás pontos részleteit és okait nem tették közzé, a Warner által kiadott szűkszavú nyilatkozat csak annyit közölt: a stúdió a Monolithtal való korábbi közös munkája okán kapja meg a címet, hogy friss lendületet adjon a projektnek. Ez az új lö-



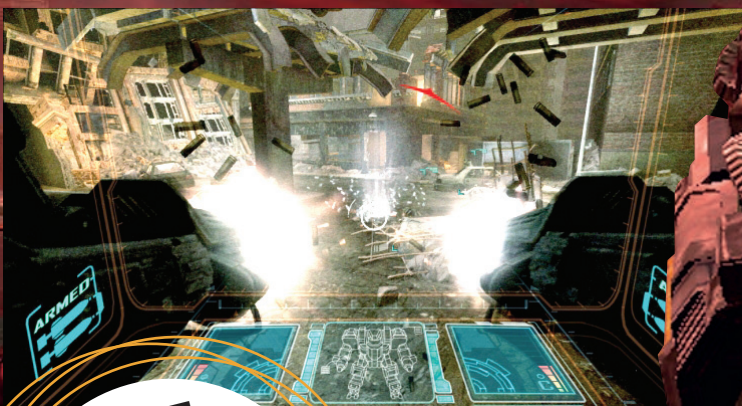
A Fővárosi Állat- és Növénykert hamarosan újabb emberszabásúval gazdagodik



## A fém, aki szeretett engem

Visszatér a csatapáncél

**A F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN EGYIK LEGJOBB JELENETE AZ VOLT,** amikor a játékosnak lehetősége nyílt egy mobil harci páncél, egy amolyan „mech-szerű” szerkezet aktiválására. Gyakorlatilag mindent szanaszét lőhettük gépágyúval, plusz nagy erejű, irányítatlan rakétákkal. Mondanom sem kell, hogy ezek a szerkezetek is az Armacham gyártósorairól kerültek le, és olybá tűnik, az eltelt kilenc hónap elég volt még egy annál is erősebb modell, a Rev9 kifejlesztésére. A gép ránézésre is masszívabbnak tűnik, mint az előző játékban szereplő Rev6 (ld. kis kép), és alighanem a fegyverzetét tekintve is lesz különbség. Meglepődnénk, ha nem ülhetnénk bele újra egy ilyen masinába.



**POINT  
MAN CSAP-  
ZOTT MARCO-  
NA EMBERKÉNT  
TÉR VISSZA  
A MONITOR-  
RA**

Hé-kás! A BKV szabályzata szerint fertőző betegséggel nem szállhatsz metróra!



máron harmadik szuperbaba apaságának szerepét. A gyermeknemzés per-se nem természetes körülmények között történt és legfőképpen nem a férfi szabad akaratából, úgyhogy Alma mellett, hogy bukta a tartásdíjat, a F.E.A.R. alakulat újabb akciójával is szembe kell nézzen. Visz-szatér Point Man barátunk is az első részből, hogy az emberiség-re egyre durvább veszélyt jelentő anyjától végérvényesen meg-szabadítsa a világot, sőt megint

itt lesz tesója, Fettel, aki ezúttal báty-ja oldalán, vállvetve küzd a győze-lemért. Igen, bármily meglepő, de a srác, aki 2005-ben még rendkívüli átéléssel, lelkesen szívta ki az arra já-rók homloklebenyét, zombihadseregét pedig a mi elpusztításunkra próbálta felhasználni, ezúttal a társunk lesz a küzdelemben. Párfordulásának oka egyelőre ismeretlen, de az nem való-színű, hogy néhány anyai pofonért kí-ván így bosszút állni. Jogos kérdés az is, hogy egyáltalán miként térhet vis-sza, ha már egyszer az első részben végeztünk vele. A válasz megint csak a kacifántos előtörténetben keresen-dő: a második rész *REBORN* című ki-egészítőjében Fettel egy klónkatona, Foxtrot 813 testében öltött ismét tes-tet (a jó útra térés jelei már itt is lát-szottak rajta).

### POSTÁS ÉS A HÁZMESTER

Foxtrot 813 egyébként annak a bizonyos kiegészítőnek volt a központi karaktere. Mellékes gondolatként megjegyzem, hogy tulajdonképpen szinte minden szerep-lőt irányíthatunk már főhősként valame-lyik részben, úgyhogy azon sem lepődnék meg, ha a F.E.A.R. 4-ben majd mi lennénk az Armachamba véletlenül bezárt portás, vagy a szomszéd épületből bámészkodó Géza bácsi. Mint az a játék előzetes videó-jából kiderült, főhőseinknek ezúttal már ar-cuk is van (Fettelnek nyilván eddig is volt), az első rész maszkos Point Manje csap-zott marcona emberként tér vissza a mo-nitorra. A sorozat hagyományaitól eltérő, előszereplős előzetes az előbb említett szakemberek munkája ellenére sem biztos, hogy megüti a kilencvenes évek L kategó-riás horrorfilmjeinek színvonalát, bár né-hány fontos részlet elég egyértelműen ki-





10

A játékot a promóciós kiadványokban eredetileg *F3.A.R.* és *FE.A.R. 3* címen felváltva hirdették, látszólag érdemi logika nélkül. A sajtóban megjelent találgatásokra és értetlen kommentárookra végül a kiadó egy közleményben reagált, amelyben tudatta, hogy a *FE.A.R. 3* lesz a játék címe, és a hármas szám csak „marketingokoból” került be az E betű helyére.

Az ilyen és ehhez hasonló képek alapján sajnos nem fogunk lepadlózni a környezet grafikájától

**PÁLFORDULÁSÁNAK OKA  
EGYELŐRE ISMERETLEN, DE AZ  
NEM VALÓSZÍNŰ, HOGY NÉHÁNY  
ANYAI POFONÉRT KÍVÁN  
ÍGY BOSSZÚT ÁLLNI**

derül belőle. (Abban mindenesetre bízhatunk, hogy eltávolítottak valakiket ebből az egész *FE.A.R. 3* projektből a videó forgatásának köszönhetően, mert ezt a kisfilmet még Uwe Boll is teljes joggal röhögheti arcba.) Egyrészt valószínű, hogy a két főhős már későn érkezik meg Alma tartózkodási helyére, és ennek köszönhetően már alighanem az újszülöttel, vagyis a prototype 3-mal is meggyűlik majd a bajuk. Másrészt kivüláglík, hogy valakik, valamilyen formában segítik főgonoszunk törekvéseit célja elérésében, és bizonyára nemcsak a János Kórház szülészeti osztálya. Mindkét testvért irányíthatjuk, ami egyben azt is jelenti, hogy nemcsak az eddigi játékokból ismert időlassítást használhatjuk speciális képességként, de brutális erejű természetfeletti erőt is kontrollálhatunk Fettel bőrébe bújva. Kooperatív módban is végigjátszhatjuk az egész történetet a két karakterrel, és bár ez nem teljesen bizonyos, de valószínű, hogy a történet egyes állomásain Fettel egyedül játszva is irányíthatjuk. Vele játszva a legfontosabb

dolog a rendkívül erős telekinézisének, valamint a telepikus képességeinek a használata lesz. Az első értelemszerűen a tárgyak mozgását jelenti, amellyel rövid úton rendezhetjük le a konfliktusokat a környezetünkben fellelhető tárgyak igénybevételével, családi veszekedéshez illően. A másik a gondolatok manipulálása, amelyet egyszer már szenvedő félként is megtapasztalhattunk még a játék első részében, és amely valószínűleg nem az ellenséges katonák közvetlen irányítását jelenti majd. Egyelőre nem tudni, hogyan kell utóbbit elképzelnünk, annyi biztos, hogy szinte jéggé tudjuk dermedzeni a fegyvereket pszichikai erőnk igénybevételével, és nem kizárt, hogy egyúttal utasítani is tudjuk őket például egymás megtámadására.

**AKIRE LŐNI KELL**

Természetesen nagy kérdés, hogy kik jelentik majd a legnagyobb akadályt az Alma elfogásához vezető rögös úton. Az ellenség egy része bizonyára az általa



kontrollált klónkatonákat jelenti, és alighanem ismét feltűnnek a színen az első rész emlékeztető, Nightmares nevű lényei is, amelyeket a lány megmagyarázhatatlan erejével képes megidézni. Ezek amolyan szellemek, amelyek anyagi manifesztációnként is megjelennek a játékban. Nyugodtan számíthatunk a Remnantok feltűnésére is, akik tulajdonképpen az Alma hatalmába került gazdatestek, és képesek a körülöttük fekvő halottakat feltámasztani, majd irányításuk alá vonni. Ilyenkor a zombivá vált hullák megkeresik a legközelebbi használható fegyvert és automatikusan tüzet nyitnak ránk. Lesznek új, eddig nem látott ellenségek is, bár azok mibenlétéről csak homályos információink vannak. A legérdekesebbnek a fekete bőrű, bizarr fejű humanoidok tűnnek, akik az emberi testtel táplálkoznak, de még tisztázatlan, hogy vajon az Armacham újabb rokszenves fogásáról van-e szó. Pontos megjelenés még nincs, a legvalószínűbb a kora őszi időszak. **GS**



A hídember

**AKARSZ TÖBBET TUDNI?**

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

[gamestar.hu/jatek/f3ar](http://gamestar.hu/jatek/f3ar)





# JÁTÉKOK, AMELYEKTŐL JOBBA LEHET A VILÁG



Talán hihetetlennek tűnik, de egy online világban eltöltött „munkával” is megváltható a világ – a koncepció már létezik.



Az egészségbiztosítás biztossá teszi az egészséget

**J**ANE MCGONIGAL IGEN ÉRDEKES jelenség – csinos, törekeny nő, aki legfőképp ügyvédnek vagy üzletasszonynak tűnik. Ehhez képest a hölgy játékdizájnér, amiről mi nagyon jól tudjuk, hogy sok komoly foglalkozásnál is komolyabb és összetettebb dolog – és nem is csinálja rosszul, amit csinál. Persze ne *Diablo*, *Quake* vagy *Monkey Island* kategóriájú játékokra gondoljunk, Jane nem kimondott videojáték-dizájnér, hanem olyan művész, aki videojáték-elemeket használva a valós életben játszható játékokat tervez.

## JOBBÍTSUK A VILÁGOT

Jane azzal tört be nemrégiben a köztudatba, hogy egy érdekes ötlet jutott az eszébe: ha már az MMO-k világában ennyi játékos van, akik ennyi erőt és energiát töltenek a játékkal, miért ne jobbíthatnák meg az emberiséget pont ők? Tudom, most mindenkiben kis kérdőjelek ugranak elő, azonban amiről Jane beszélt, igen logikus, ugyanis az MMO-játékosokat a hétköznapi embe-

rek viselkedéséhez képest megváltozott közegben vizsgálta meg – négy olyan dolgot talált, amelyben a gamerek játékok között igen virtuóznak, s amely tulajdonságokkal javítani is lehetne a világon. Azt, hogy ez hogyan lehetne megoldani, később vesézzük ki. Nézzük előbb, miben kiemelkedők a gamerek.

## „SÜRGŐS OPTIMIZMUS”

Jane eredetileg urgent optimismnek nevezte ezt a tulajdonságot, amely voltaképp egyfajta extrém önmotiváció, egy adott feladat azonnali megoldására koncentrálva, azzal a hittel kombinálva, hogy gond nélkül menni fog a dolog. Sokan tapasztalhattuk már azt egy adott MMO-ban, hogy ha nem tudtunk egy erős ellenfelet megölni, akkor szóltunk egy magasabb szintű haverunknak, aki azonnal ott termett és máris segített – hétköznapi szituáció egy MMORPG-ben, de a valós életben nem. Az urgent optimism definíciója tehát: gamer tulajdonság egy bizonyosfajta idegen, virtuális környezetben. A gamerek mindig hisznek abban, hogy

egy heroikus győzelem lehetséges, és ha egyszer nem sikerült, akkor neki-futnak újra; hisznek a hősiességben, az összefogásban.

## ERŐSEBB SZEMÉLYES KAPCSOLATOK

Nagyon érdekes, hogy a játékosok sokkal inkább tisztelik ellenfeleiket, mint a valós életben. Kutatások kimutatták, hogy olyan játékokban is sokkal jobbák a személyes kapcsolatok, ahol jól elverték minket – akár megölték, akár megelőztek, akár több gölt rúgtak. Egyszerűen az a tény, hogy együtt játszunk, sokkal több tiszteletet szül. Az MMO-kban sok „idegennel” működhetünk együtt, akár egy csapatban vagyunk, akár szembenállunk. Közismert tény, hogy valós életbenli *Anarchy Online*-találkozásokon békésen söröztek és adomázgattak együtt klánosok és omnik még akkor is, amikor előző este a virtuális világban egymást gyilkolásták... Ugyanígy érdekes a *Gyűrűk Ura Online* esete, ahol akár saját guildtársainkkal is szembekerülhetünk a csatamezőn – én is megöltem már pár-



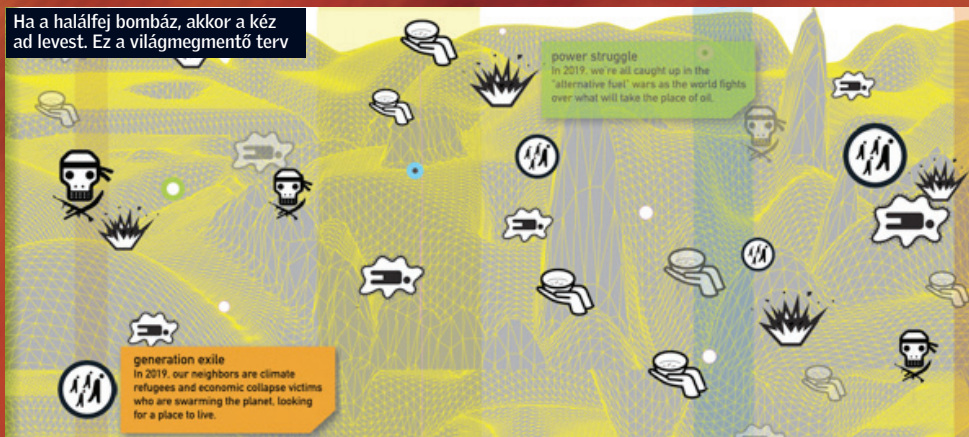
Ha elfogyott az olaj, nem kell kötelező biztosítást fizetni



Valaki mossa már le a Tower Bridge alját!



Ha a halálfej bombáz, akkor a kéz ad levest. Ez a világmegmentő terv



szor a saját testvéreimet és valós életbeli haverjaimat PvP-ben úgy, hogy azt sem tudták, én voltam az.

### ÉLVEZETES PRODUKTIVITÁS

Nagyon fontos kérdés az, hogy egy átlagos *WoW*-játékos mi a búbanatért tölt 22 órát egy hétből a játékban, amely így voltaképp második munkahelyévé válik. Ennek nagyon egyszerű az oka: az ember nagyon szívesen dolgozik keményen, ha értelmét érzi. Játék közben valamely hősies küldetést vagy feladatot megoldva pedig igencsak úgy érzi, értelmes dolgot csinál, amiért megéri keményen dolgozni – az ilyen játékosok nagyon motiváltak és emiatt nagyon jól „dolgoznak”. Kutatásokból tudjuk, hogy az emberi faj arra van optimalizálva, hogy az egyének keményen végezzenek „értelmes” munkát. A gamerek pedig keményen akarnak dolgozni, ha megfelelő számukra a „munka”.

### HŐSIESSÉG

A gamerek imádják, ha hősies eseményeket visznek végbe, vagy egész boly-

gók sorsát befolyásolhatják – erre Jane mondott egy nagyon jó példát: a Wikipedia a legnagyobb wikirendszerű enciklopédia a világon, a második legnagyobb wiki rajta pedig a *World of Warcraft* wikije, 80 ezer meghatározással és 5 millió havi látogatóval. Jóval több információt szedtek össze a *World of Warcraft*-ról a szerkesztők, mint bármelyik másik témáról, bármelyik másik wikiben, így részesei lettek egy hősies történetnek: megépítettek egy epikus nagyságú adatbázist.

### A NÉGY SZUPERTULAJDON-SÁG ÉS A VALÓS VILÁG

Jane a fenti megállapításokból arra a tényre következtetett, hogy a gamerek egyfajta „szuperhősök”, akik a négy, előzőekben felsorolt „szupertulajdonsággal” rendelkeznek, azaz olyan emberek, akik hisznek abban, hogy meg tudják változtatni a világot. Az egyedüli problémát az okozza, hogy a saját képességeikbe vetett hitük, illetve a négy szuperképességük használata legfőképp a

## CryptoZoo

a testmozgásos játék



**EZT A JÁTÉKOT JANE** az Amerikai SzívSzövetséggel együtt találta ki – a lényege az, hogy városi környezetben játsszanak az emberek. A történet lényege, hogy bizonyos „szörnyetgekek” megszórták és ezeket kell elkapni, amihez a játékosok rendelkezésére nyomok, fájlok és térképek állnak. Nem egyedül kell kergetni ezeket a lényeket, hanem más egyéb vadászokkal, csapatokkal együtt (az ideális létszám a 2-4 fős csapat). A móka csak akkor az igazi, és csak akkor tudjuk elkapni a lényeket, ha úgy mozgunk, mint ők; a fakerülgetők például a fát kerülgetve futnak, a kúszópókok pókfoci stílusban másznak stb. Minden egyes utca új játéktér lehet, új kihívás, új kaland – a cél megismerni a szörnyeket, utánozni őket, úgy futni, mint ők, ugyanazon szabályok szerint cselekedni. Az ideális „üldözés” maximum másfél kilométer hosszú, de akár lehet rövidebb is. Simán el tudnék ilyen kalandot képzelni a Városligetben és környékén.

virtuális világra korlátozódik, a valós világra nem. Egy átlag gamer, aki szívóján nélkül nekifut társaival, hogy legyőzzön egy sárkányt, vagy mondjuk Arthast, az a valós világ kihívásaitól meghökken, megijed, nem hiszi, hogy sikerülhet legyőzni azokat. Ezért döntött Jane McGonigal úgy, hogy játékokkal akar segíteni a valós világon, lévén egyre többen „emigrálnak” virtuális világokba, egyre többen menekülnek a valós világ nehézségei elől a virtualitásba, ahol sokkal többet érhetnek el, mint a valódi világban; sokkal többek lehetnek, sokkal erősebb kapcsolatokat építhetnek ki. A játékosok szempontjából logikus, de a világ szempontjából ez nem jó, sőt. Jane McGonigal erre azt mondja, a valódi világot is „játékká” kell változtatni.

### WORLD WITHOUT OIL

Jane egyik első „világmegváltó” játék-kísérlete a *World Without Oil* volt. Ez egy olyan online játék, ahol túl kell élni az olajhiányt – maga a szituáció kitalált, de igen hihető filmekkel, hírekkel,









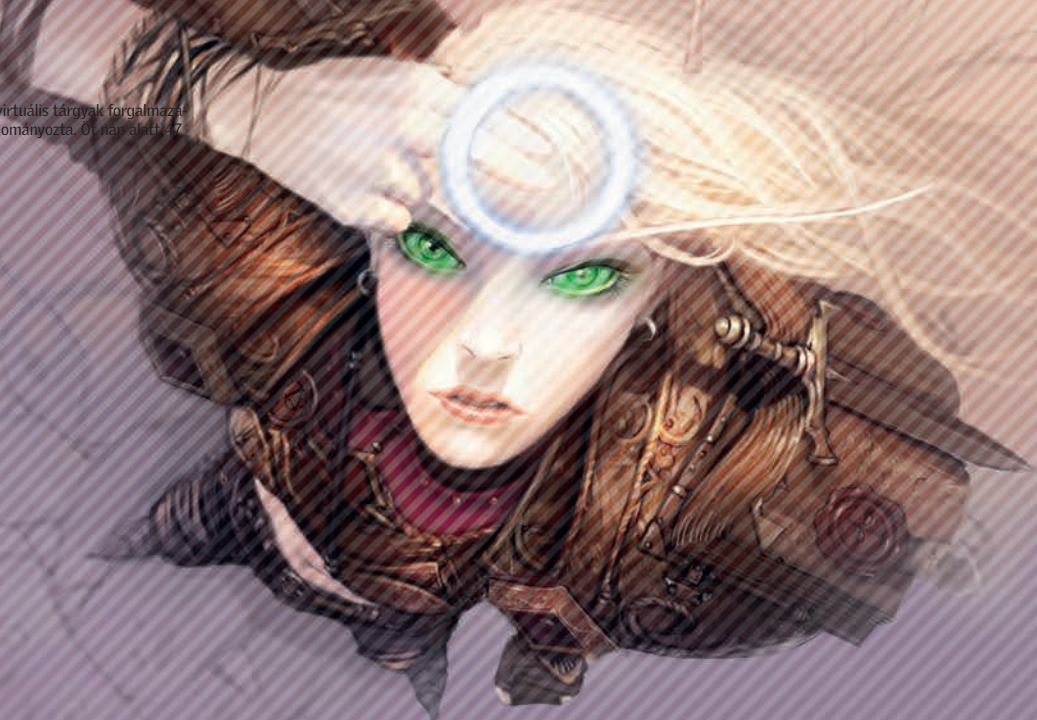
A haiti földrengés után a Zynga, a Farmville és a MafiaWars készítője olyan virtuális tárgyak forgalmazását kezdte meg játékaiban, amelyek bevételeit a földrengés károsultjainak adományozta. 61 nap alatt 47 országból érkezett másfél millió dollár.

## PeaceMaker

megszületett a politikai videojáték



**NEMCSAK JANE MCGONIGAL** dolgozik azon, hogy jobba tegye a világot (video)játékokkal – egy izraeli játékdiszajner, Asi Burak és kis csapata úgy döntöttek, hogy elkészítenek egy rendhagyó videojátékot, amelynek az a célja, hogy előremozdítsa a békét a palesztinok és az izraeli lakosok között. A játékban vagy izraeli, vagy palesztin vezetőként kell tevékenykednünk, majd egy körökre osztott stratégiaként meg kell oldanunk a játék által feldobott konfliktusokat úgy, hogy a végén béke legyen a két oldal között. A játék nagyon jó kritikákat kapott, a „politikai problémamegoldó videojáték” stílus első darabjaként emlegették, és sokak szerint nagyon jó hatással van a konfliktus megoldására. 2008-ban az izraeli Peres Center for Peace 100 ezer kópiát rendelt a játékból, amelyből 75 ezret szétszítottak az izraeli Haaretz napilap, tízezret a palesztin Al-Quds napilap olvasói között, míg a maradék 15 ezer darabot szétszították palesztin és izraeli gimnáziumokban. A játékkal közös versenyeket is hirdettek, amelyeken 2009-ben 3000 tanuló vett részt mindkét oldalról. Külön érdekesség, hogy volt olyan hét 2007-ben, amikor az **Amazon.com**-on a PeaceMaker volt a második legeladottabb játékprogram – s ezt annak köszönhetjük, hogy a játékdiszajner előtte egy népszerű amerikai rádióban is beszélt a projektről.



Eddig tartott ki az olaj

zők, akkor egyáltalán nem tartom lehetetlennek a tesztmozgás bevonását a dologba. Egy adott MMO-ban, ahol felismeri a Natal, hogy ki játszik, a fontosabb szintlépéseknél az oktató fizikai feladatokat írhatna elő, amelyeket a Natal segítségével ellenőrizni is tud. Mondjuk ha szintet akarsz lépni 59-ről 60-ra, fuss helyben 5 percig! Nincs mese, fel kell állni, helyben kell futni 5 percig, a Natal pedig ellenőrzi, valóban megcsináltuk-e a feladatot – a saját egészségünket is befolyásolhatja az ilyesmi, ha jól átgondolták/kitalálták. Ha a Wii Balance Boardja létezne PC-re, csodákat lehetne tenni.

### JÓTÉKONY CÉL TÁMOGATÁSA

Ez az a rész, amely egyes elemeiben már megvalósult – de egyes részei még potenciálisan lehetőségek. Elképzelhető lenne például az, hogy minden alkalommal, amikor Illidant megöli egy csapat, akkor a

Blizzard egy dollárt fizessen mondjuk egy afrikai éhezőt támogató alapítványnak. Onyxia megölése 50 centtel stb., kisebb bossok pedig mondjuk 10 centtel „jutalmazhatnának” valamilyen szervezetet. Ezt a kieső „vesztéséget” a havidíjakkal, GC-ekkel lehetne kompenzálni. A játékosoknak tényleg meglenne az a lehetőségük, hogy a virtuális hőstettükkel valós támogatást is végrehajtsanak. A dungeonok nehézségi fokozatai közé is be lehetne venni, vagy eventszinten is futtathatnának ilyesmit, például kiírhatnák, hogy ahányan megcsinálták a tavaszi fesztivál alatt az adott küldetéseket, az event befejeztével a Blizzard ugyanannyi centet fizetne jótékony célra. Sőt, akár olyan tárgyak létét is el tudnám képzelni, amelyeket a játékos pénzért venne ugyan meg, de a bevétel nem a kiadóé lenne, hanem jótékony célra menne majd. A

már létező MMO-k rengeteg lehetőséget kínálnak a jótékonyosságra.

### ZÖLD MMO

Szinte mindenki full grafikával, nagy felbontásban játssza az MMO-kat, azonban lelki szemeim előtt megjelent egy olyan MMO-kliens, amely egy játékszekció alatt kiszámolja, mennyi wattot sikerült spórolni azzal, hogy kevesebbet fogyasztott a gép, hogy kevesebbet pörgött a villanyóra, ha alacsonyabb felbontásokon/grafikával játszol, mint amennyit a gép tud. A klienseknek lehetne egy „energy saving mode” üzemmódja, ez például akkor lenne hatékony, ha épp olyan kalandokban veszünk részt, ahol nem a supergrafika a lényeg. A játék befejeztével pedig tudomást szerezhetnénk az eredményeinkről: „ma 45 watt energiát spóroltál meg, és emiatt nem kellett kivágni 3 fát – gratulálunk!”

### MÉGIS, HOGYAN TEHETJÜK JOBBÁ A VILÁGOT?

Az én példám mind videojátékos oldalról érkeztek, Jane McGonigal játéka pedig inkább a való világból – számtalan lehetőséget ki lehetne találni arra, hogy mi, gamerek, jobba tehessük a világot. Talán nekem is dizájnolnom kéne egy olyasmis játékot, mint a Superstruct?... Mondjuk a címe GamerStruct lenne, de ebben a játékban csak gamerek vehetnének részt és csak videojátékok segítségével, vagy ahhoz kapcsolódó eszközökkel lehetne megmenteni a világot. Érdekes kísérlet lenne, az biztos. Mindenesetre Jane McGonigal ötlete(i) szeniális(ak); ez az a „piac” még eléggé kihasználatlan és sok tízmillió igen tehetséges játékost lehetne motiválni, ha úgy alakul. A kérdés már csak az, mit találunk ki, hogy az az egész világnak jobb legyen és a gamerek tehetsége se vesszen el. Ti mit gondoltok? **GS**



# STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

**KIADÓ** Activision **FEJLESZTŐ** LucasArts **RÖVIDEN** A *Star Wars: The Force Unleashed* folytatása, amelyben újfent le kell kaszabolnunk a fél galaxist az Erő sötét oldalán. Vagy nem. **MEGJELENÉS** 2010. október

Az Erő újra elszabadul, és pusztítóbb, mint bármikor //Vakka





A maga 28 évével a Star Wars igazí matuzsálemnek számít a videojáték-sorozatok között. A legelső Star Wars játék az Atari 2600-ra és Intellivisionra megjelent, 1982-es *Star Wars: The Empire Strikes Back* volt.

## M I A STAR WARS? JÓ KÉRDÉS! Ha lenne most egy könyvtár megtöltésére elegendő oldalszámom és néhány évtizedem, akkor talán elkezdeném részletesen ecsetelni.

Ám mivel nincs, a produkció elmarad. A Star Wars egyeseknek csupán hobbi és szórakozás, másoknak szigorú vallás (tényleg létezik Jedi egyház!). A hat film elképesztő hatása a szórakoztatóiparra és a popkultúrára megkérdőjelezhetetlen. Filmek, sorozatok és kiadványok ezrei árulkodnak erről; a szórakoztatóipar összes lehetséges ágában jelent már meg SW-vel kapcsolatba hozható termék, az utóbbi 28 évben pedig már SW-logós videojátékokat is kézbe vehettünk. Sajnos nagy általánosságban már a logó is elég, hogy a fanatikus tömegek tonnaszám vásárolják az adott árucikket, nem figyelve annak valódi értékére.

De miért mondom ezt? Mivel játékmagazin vagyunk (nem is akármilyen, hujj!), a *Star Wars: The Force Unleashed* példáját említeném. A februári büszke sajtóközlemény szerint több mint hétmillió darabot szórtak szét a játékosok között, holott az összesített értékelések tükrében csak 73%-on áll, és a PC-s *Star Wars: The Force Unleashed Ultimate Sith Edition* pedig tőlünk is csupán 74%-ot kapott. Nem a legfényesebb, viszont Star Wars! A meggyőző eladási statisztikákat látva nincs is semmi meglepő azon, hogy várhatóan ok-

tóber 26-án újra kinyílik a Sith-tanonc Starkiller, alias Garen Marek zsebében a fénykard. Mindkettő. Jaj, mennyi spoiler már itt az elején!

### APÁM!

Jobban belegondolva igaz a közismert mondás (mostantól legalábbis biztosan), hogy minden egyes Star Wars-történetben megjelenik az „apa-fiú” konfliktus valamilyen formája, vagy a „mester és tanítvány” ellentét. Kezdetben ugye az ifjú Skywalker is szívesen belefojtotta volna Yodát annak büdös mocsarába, ahogy kis híján Anakinnak is sikerült a forrongó lávába behajítani Obi-Want. Ez a motívum a *Star Wars: The Force Unleashed*-ben is nyomot hagyott, hiszen mindkét befejezés legvége az, hogy összeakasztjuk Vader nagyúrral a fénykardunkat, és meghalunk, ha nem is Vader nagyúr által, de néhány másodperccel később az uralkodónak köszönhetően. Adódik hát a kérdés, hogy hogyan jut a *Force Unleashed 2*-ben ismét főszerephez a színész Samuel Witwer, akiről már az első részben is egy az egyben mintázták Starkiller karakterét? A válasz egyszerű: klónozással. Ebben az életben maradt Darth Vader keze van, aki hamarosan fel is világosít majd bennünket arról, hogy mi, merre, hány méter. A kezdő képsorokon a Kamino bolygón járunk és látjuk, amint Vader egy komor torony felé halad, ahol a sem-

mit nem értő Starkiller él fogolyként, aki naphosszat csak edz és gyűjti Erejét. Mindez nagyjából egy évvel a *Force Unleashed* tragikus befejezése után játszódik. Az edzésben az első részben is jó szolgálatot tett PROXY droid a partnere, akinek a leghasznosabb képessége, hogy hologrammá változva bárkinek az alakját fel tudja venni. Ahogy jönnek sorban az ellenfelek, hősünk egynél-leblokkol és képtelen lesz támadni; maga sem érti, hogy miért. Az említett alak Juno Eclipse, Starkiller szerelme. Vader ekkor szembesít minket azzal, hogy mi csak egy klón vagyunk, ami/aki az igazat megvallva nem is sikerült valami tökéletesre. A gyorsított klónozási eljárás során csak foszlányok maradtak meg az emlékeinkből, illetve mellékesen számitani lehet még némi elmezavarra is. Ezt onnan lehet tudni, hogy előttünk már számos klón „született”, de mind-egyiknek voltak gondok a fejében (gyakorlatilag megőrültek), így használhatatlanok voltak. Hamar rá kell jönnünk, hogy nem sokkal jobb a helyzetünk elődeinknél, mert Vader ránk is úgy tekint,



100 méter magas és 5000 tonna. Mi az?



Nincs szívhang. Üssük ki!



**Kicsit aggódtam, amikor ilyen extrém módon gondoltam újra az Erőt és annak használatát; nagyon izgultam, amikor az ötletemmel felkerestem George-ot, aki ezt az egészet megalkotta**  
**Haden Blackman, LucasArts, író**

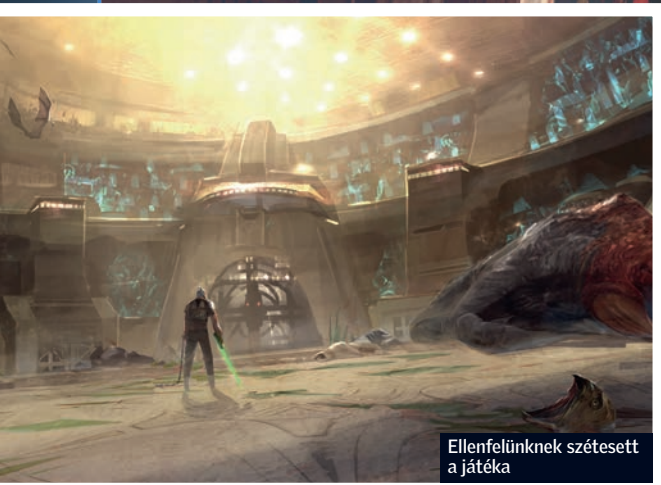


A két fénykard használata új kombókat és támadási formákat hoz magával. S hogy még jobb legyen a hangulat, a rohamosztagosokról a páncél is lehámozható lesz.

DUPLA KARD, DUPLA ÉLVEZET



**MÉGKÍNÁLHATJUK EGY KIS ELEKTROMOSSÁGGAL, MAJD MIUTÁN FELTÖLTÖDÖTT, A MÉG TALPON LÉVŐ TÁRSAIKHOZ HAJÍTHATJUK**



Ellenfelünknek szétesett a játéka



Sokan vagytok, de nem elegenden

mint valami selejtre, aki bármelyik pillanatban elromolhat. Ekkor hirtelen egy flashback villan fel, amelyben saját magunkat látjuk az első részből, épp Vader nagyúr által elrúlva. Egy kicsi, de annál fontosabb kirakódarab ezzel tehát a helyére kerül, és a szörnyű emlék hatására az Erőt bevetve kitörünk a toronyból, elköltjük Darth Vader TIE fighterét, és elmenekülünk Kamino bolygójáról, egyenesen bele az új kalandokba. Apa-(klón) fiú konfliktus. Értitek?

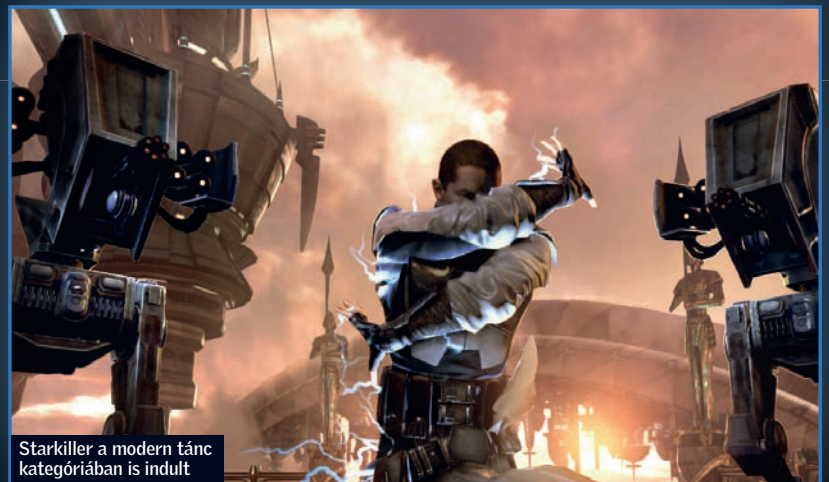
### **SZEBB, TÖBB, JOBB?**

Nem akarunk spoilerezni, úgyhogy most térjünk át arra, hogy miiben lesz más a *Force Unleashed 2* az éles kritikákat kapott elődjénél. „Egy rakás dologban!” – jelentette ki Haden Blackman író és Julio Torres producer. Minden Star Wars-mániás számára a legnagyobb vilantás bizonyára a dupla fénykard lesz; októbertől még látványosabban és dupla hatásfokkal kaszabolhatjuk a birodalmi rohamosztagosokat. (Saját észrevétel, hogy erre annyira büszkék a fejlesztők, hogy egykardos képet szinte nem is kaptunk Starkillerről.) Ennek szellemében a kombórendszer is teljes átalakuláson ment keresztül, hogy kihasználja az új feature nyújtotta lehetőségeket. Ahol pedig harc van, ott ellenségnek is lennie kell – ez már csak így megy. A *Force Unleashed 2* ellenségfelhozatalában is jelentős változások várhatók. A készítő

szerint az első részben kissé elszaladt velük a Tauntaun, amikor rengetegféle kaszabolni való karaktert pakoltak a játékba, összesen több mint száz különbözőt, s lám, a mennyiség a minőség rovására ment. Itt tehát fel kell készülnünk arra, hogy összességében kevesebb fajta ellenséggel találkozunk majd, de azok jobban eltérnek majd egymástól mind külsőleg, mind nehézségben és harcmodorban. Hiszen logikusan nem lesz ugyanaz elbánni egy mezei rohamosztagossal, mint a hegyomlás méretű Goroggal, amely a GSO-n is megcsodálható trailerben tűnik fel. (Jézus!) Küzdelmeinkből nem hiányozhatnak az új támadási formákból fakadó stratégiai lehetőségek. Már az előző részben is elég erősek voltunk, hisz csillagrombolókat hajigálunk összevissza, ugyanezt megtehettük más humanoidokkal is, és jókat neveltünk a sikongató, kapálózó és egymásba kapaszkodó szerencsétleneken, mielőtt a falhoz vágtuk volna őket. Ebben az új részben viszont egy olyan plusz lehetőség is adódik, miszerint a levegőbe emelt rohamosztagost (mindig szegényeken csattan az ostor) előbb megkínálhatjuk egy kis elektromossággal, majd miután feltöltődött, a még talpon lévő társaikhoz hajíthatjuk. És bum! Gránát Star Wars-módra. Vagy használhatjuk a szintén új Mind Trick képességünket, amellyel több ellenséget egyszerre megcélözva egyszerre



Melyik kezemet kéritek?



Starkiller a modern tánc kategóriában is indult





A *Force Unleashed 2*-ben körülbelül egy évvel vagyunk az első rész eseményei után. Ha el szeretnénk helyezni ezt a nagy Star Wars történelemben, akkor az *Episode III* (2005) és az *Episode IV* (1977) között járunk.

rűen egymás ellen hergelhetjük azokat. Grátiszként pedig ők is robbannak egyet, ha már mindegyükük fekszik. Ehhez jön még hozzá a Force Fury, vagyis az a módus, amikor a már így is halálos energiánk egy kis időre még pusztítóbbá válik. Elég ellenség lemészárlása után (kb. 10-15 percenként) elegendő harag gyűlik össze bennünk, hogy erőket megsokszorozva támadjunk, amikor is kő kövön nem marad. Emellett fény-szabályaink továbbra is eldobhatók, így szép nagy ívben lekaszálnak mindent és mindenkit, aki az útjukba akad. Pazar!

## MILYEN VAS KELL MINDEHHEZ?

Egy konzol mindenképp. Ahogy már az első rész esetében is eljátszották velünk, a *Force Unleashed 2* a bejelentés szövege szerint jelenleg csak konzolra érkezik, a PC-vel kapcsolatban pedig nincs a fejlesztőknek bejelenteni valója. Furcsamód ennek örülhetünk is egy kicsit. Egyfelől azért, mert az egyéves csúszással végül PC-re is kijött *Force Unleashed Ultimate Sith Edition* egy élvezeti faktortal alig rendelkező konzolport volt, annak megfelelően gyatra irányítással és horribilis gépigénnyel. S mivel a játékban használt technológiák nem sokat változtak (a játék az ígéretek szerint sokkal szebb lesz), ezért van egy sanda gyanúnk, hogy a *Force Unleashed 2*-t is inkább konzolon lesz majd kifizetődő végigvinni, ha végül mégis kijönne PC-re. Ahol a legtöbb PC elvázott, az a játék fizikája, és annak processzorigénye. Ez elsősorban a DMM- (Digital Molecular Matter) technológiának, és a számos más játékban már megismert Havok fizikai motornak köszönhető. A DMM kétségtelenül az egyik legnagyobb hozadéka volt a *FU*-nak; ez az eljárás teszi lehetővé, hogy a játékbeli matériákat ne csak textúrák jelöljék, hanem valódi anyagtulajdonságokat is kapjanak (tömörség, rugalmasság, stb.), és ezek engedelmesskedjenek a fizika törvényeinek. Magyarán ha az Erővel betörünk

egy ajtót, az nem scriptelve, hanem valószínűleg törik, szakad, hajlik, hropad és nem mindig ugyanazokon a helyeken. Ez az a technológia, amelynek széles körű elterjedése csak idő (és processzor) kérdése. Egy másik sok örömet szerző feature az Euphoria, amely a karakterek mozgását és viselkedését is számolja. Neki köszönhetjük azt, amikor a levegőbe emelt és haláltusáját vívó szegény pára élethűen kapálódzott és próbált egyensúlyba kerülni, vagy amikor minden keze ügyébe akadó tárgyba (akár társába) belekapaszkodott, és húzta azokat magával. A fürtökben egymáson csüngő rohamosztagok vicces látványa úgy néz ki tehát, megmarad, bár ezt a poént anno kis sé életidegennek éreztük egy komoly Star Wars játékban. Ki tudja, talán most csiszolnak rajta kicsit!

## MENNYIRE VÁRÓS?

Bár az utóbbi években a Star Wars univerzuma a nem túl jó minőségű termékek miatt kicsit megkopott (Klónok Háborúja, grrrr), a hibái ellenére a *Force Unleashed*et nem lehetett nem szeretni. Hiszen mit is kaptunk kézhez? Egy remek, érzelmeket és szerelmet sem mellőző, csattanóval végződő új Star Wars történetet, pár játékmenetbeli bakival. Szerencse, hogy a készítők csak az utóbbin szeretnének javítani, és meg akarják tartani az előd történetvezetését, annak legjobb tulajdonságaival. Most tehát úgy állunk, mint annak idején az első résssel: a *Force Unleashed 2* a *The Old Republic* mellett jelenleg a másik leginkább

várt Star Wars játék, bár a nevükön kívül nincs sok közös dolog bennük, még a platform sem egyezik, sajnos. De fel a fejjel, hiszen ha bejön, amit ígérnek, októberben örömkönnyek között ülünk majd konzolunk előtt, hogy másodjára is elszabadítsuk az Erőt. **CS**



Derült égből...



## STARKILLER, VAGYIS GAREN MAREK, VAGYIS SAMUEL WITWER

Ki van az arc mögött?

**MIVEL FŐHŐSÜNK MEGEGYEZIK AZ ELSŐ RÉSZ FŐSZEREPLŐJÉVEL,** így logikusan a modelljük is azonos. Starkiller karakterének vonásait és hangját a 32 éves színész-zenész Samuel Witwer kölcsönözte a játékba. Eddigi pályafutása során Witwer csak kisebb-nagyobb mellékszerepeket kapott, a *Force Unleashed* volt az első olyan projekt, ahol a fő karaktert kellett megformálnia. Hogy a LucasArts valódi színészeket alkalmaz, az tökéletesen meglátszik az átvezetők páratlan minőségén.

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/star-wars-the-force-unleashed-2](http://gamestar.hu/jatek/star-wars-the-force-unleashed-2)





# CALL OF DUTY: BLACK OPS

EGY KÜLÖNLE-  
GES KATONAI  
ALAKULAT  
TAGJAI LE-  
SZÜNK

**KIADÓ** Activision **FEJLESZTŐ** Treyarch **RÖVIDEN** Háborús FPS, a *Call of Duty* sorozat hetedik epizódja. Valószínűleg a vietnami háború utáni években fog játszódni, a világ számos helyszínén. **MEGJELENÉS** 2010. november 9.

**A Hetedik már filmben is jó volt. Call of Dutyban minimum ütős lesz**

//Duncan

**A LEGENDÁS CALL OF DUTY SZOROZAT NEVE az elmúlt hónapokban sajnos nem csak a Modern Warfare rekorddöntőgetéseinek kapcsán került címdalakra.** Hente jelentek meg az újabb és újabb hírek arról, hogy éppen kik távoztak, vagy hány embert rúgtak ki attól az Infinity Wardtól, amely nemcsak ennek a szériának volt a szülőatyja, de kis túlzással az egész háborús FPS-divatnak is. A sztori március elején kezdődött azzal, hogy a kiadó Activision eltávolította a cég éléről Jason Westet és Vince Zampellát, akikkel állítólag korábban is több nézeteltérésük volt a fejlesztőcsapat működését illetően. A két rosszcsontot persze nem kellett félni, rögtön elmaradt jogdíjakért perelték a kiadót, amely persze visszaperelt szerződésszegésért, önző cselzővőknek kiáltva ki a két tagot, akik szerintük titokban az Activision konkurensinél házalnak az ötleteikkel. A

játékosársadalomnak emiatt a vita miatt talán még nem is kellett volna olyan nagyon megijednie, ám nem sokkal ezután a játékot gyártó Los Angeles-i cég többi alkalmazottja is otthagyta a vállalatot, majd egy önálló szervezetbe tömörülve pert indítottak a kiadó ellen, 75 millió és 120 millió dollár közötti elmaradt bónuszt követelve. Na ez már ciki.

## HAJ, MI LESZ ITT!

Ciki, nemcsak azért, mert a világ egyik legnívósabb fejlesztőgárdája ment tönkre az általunk nem pontosan ismert belső, üzletpolitikai döntések és megállapodások nyomán, hanem azért is, mert a világ egyik legjobb játéksorozatának sorsa pecsételődött meg ezzel. A nagy kérdés tehát a botrány eszkalálódását követően az volt, hogy a Treyarch (az Activision tulajdonképpeni jófiúja ebben az ügyben) át tudja-e venni valamiképpen az Infinity Ward megüresedett helyét. Ró-

luk azt tudjuk, hogy eddig három, a sorozattal kapcsolatos projekten dolgoztak: ők készítették a *Call of Duty 2: Big Red One*-t, a *Call of Duty 3*-at, és a *World at War*. Mind a három játék 78 és 84 százalékos közötti átlagos értékeléseket kapott a szakmától, vagyis tisztességes iparismunkák voltak ugyan, de kétségtelenül nem ütötték meg azt a színvonalat, amit az eredeti fejlesztőgárda tudott produkálni. Ebben a helyzetben érkezett a bombahír április legvégén: a Santa Monica-i csapat már javában gyártja a *Call of Duty: Black Ops*-t.

## HETEDIK

A játékról egyelőre elképesztően kevés információ van, sőt még a trailerrel kapcsolatban is indokolt egy olyan sejtés, hogy csupán a kiadó sürgetésére készült el, az Infinity Ward körül kialakult botrány tompítására. Ez a feltételezés még akkor is áll, ha a játék bejelentésé-



Sötét dolgok vannak itt készülöben... a sötétben



Ha ilyen tempóban haladunk, a következő *Call of Duty* már az űrben fog játszódni? Talán nem is bánnánk



**i** Kevesen tudják, de az Activision egy alapítványt is működtet, amelyet a sorozat ihletett; az alapítvány a Call of Duty Endowment (vagyis CoDE) nevet viseli. A főleg háborús veteránok támogatására alapított szervezet eddig több millió dollárt juttatott valamilyen formában erre a célra.

Már csak egy fűtőszálas napszemcsi kéne, mert esküszöm, fázik a szengolyóm



Red Baron!

re éppen az 1980-as londoni események, konkrétan az iráni nagykövetség ostromának 30. évfordulóján került sor. (A nevezetes incidens során iráni szeparatisták foglalták el a diplomáciai épületet, amelynek visszafoglalására a brit kormány a legendás SAS-t vetette be, sikerrel. Tegyük hozzá: egyelőre semmi nem is bizonyítja, hogy a *Black Ops* sztorija kapcsolódni fog ehhez a valós történelmi eseményhez.) Bár közelebbi információ a főszereplő/főszereplők kilétére egyelőre nincsen, annyi bizonyos, hogy a játék során egy különleges katonai alakulat tagjai leszünk, és úgynevezett „black ops”, vagyis szigorúan titkos, és a hagyományos katonai protokolltól eltérő akciók végrehajtása lesz a feladatunk.

## ÚJ VIZEKEN A TREYARCH

Sokan emlékezhetnek azokra a pletykákra, amelyek szerint a következő *CoD* a vietnami háborúban játszódik majd. Eme találgatásokra az a tény adott okot, hogy tavaly tavasszal az Activision elkezdte hevesen megvásárolgatni az ehhez a korszakhoz kapcsolódó rockzenék licenceit. A feltételezés most megdőlt: a *Black Ops* egy modernebb háborús játék lesz, bár a helyszínek tekintetében kétségtelenül volt alapja a szóbeszédnek, lévén a bevetések helyszínei között Vietnam is megtalálható. A távol-keleti dzsungel mellett lövöldöznünk kell majd a fagyos



A hídát nem hagyjuk függőben

sarkvidéken, valamint Közép-Amerikában és Kubában is. A híresztelések között egyébként volt egy másik is, amely a játék szinkronhang-castingján elcsepegtetett információk alapján azt állította, hogy a *Black Ops* a hidegháború eseményeit kívánja feldolgozni, és a dél-vietnami helyszín ehhez kapcsolódik. A legvalószínűbbnek mindezek ellenére az tűnik, hogy a játék sztorija nemcsak a földrajzi helyek, de az évszámok között is ugrál majd, hasonlóan a *Bad Company 2*-höz, amelynek az első küldetése még a második világháborús Japánban játszódott.

## BIZONYÍTÉKOK

A *Black Ops* sztoriját következetesen a második világháború utáni évekre, ne adj isten a vietnami háború idejére kalkuláló játékosoknak felhívom a figyelmét arra, hogy a trailerben is szereplő AUG karabélyt a Steyr 1977-ben tervezte és csak

'78-ban kezdték rendszeresíteni, amikor a Második Indokínai Háborúnak köztudottan már három éve vége volt. Nem meglepő módon tehát nem látjuk jelét a játék előzetesében az amerikaiak által a háborúban használt kultikus M-16-osnak sem, helyette a Colt későbbi, rövidebb csövű modellje tűnik fel, amit viszont eredetileg szintén nem használtak a háborúban. Tehát bár kétségtelenül számos részlet utal arra, hogy lesz összefüggés Vietnammal, de az szinte kizárható, hogy az egész sztorit ebbe a konfliktusba helyeznék. A legvalószínűbb a következő két lehetőség valamelyike: a főszereplőknek valamilyen okból vissza kell térniük a hadszíntérre a háborút követő években, vagy a főhős maga is veterán, nekünk pedig az előzmények részeként kell átélünk az ottani eseményeket.

## BESZÓL A NAGYPOLITIKA

A Treyarch tanult a *Modern Warfare* játékok sikereiből, és a *Black Ops*ban már nagyobb szerepe lesz a főhősök kidolgozott karakterének, hátterének, valamint a viszonylag összetett politikai vonatkozásoknak. Jól látható ugyanis, hogy a háborús játékokban működnek a Tom Clancy-féle politikai krimikre emlékeztető elemek, a nemzetközi bevetések és a párhuzamosan futó több szál. Ennek megfelelően itt is lesz dolgunk nagyon súlyos diplomáciai fenyegetéssel, interkontinentális rakétákkal és feltételezhetően tömegpusztító fegyverekkel is.

A játékban többnyire a korszakban modernnek számító járművek tűnnek majd fel, mint az SR-71 Blackbird nagy ható-

távolságú felderítő repülőgép, UH-1-es csapatszállító helikopter, vagy AH-1 harci helikopter (alias HueyCobra). A játékmenet a sorozat által lefektetett standardoktól nem tér el, ami a gyakorlatban annyit jelent, hogy a rendkívül pörgős és intenzív tűzpárbajokat ötvözik majd a kreatívabb, valamilyen járműhöz (például harci helikopterhez, vagy a gép oldalába szerelt gépágyúhoz) kapcsolódó akciójelenetekkel.

## HARC A VÉGSÓKIG

Teljesen alapvető, hogy az egyjátékos kampány mellett multi is lesz majd, hiszen ez a *CoD* játékokban hagyományosan erős vonalat jelent. A *Modern Warfare 2*-höz hasonlóan lesz kooperatív mód is, amelyben feltehetően különleges, kiélezett küldetéseket nyomhatnak le. Sajnos számos lényegi kérdésben maradnak a találgatások, de egy biztos: a következő fél évben elcsepegtetett infók tartogathatnak még meglepetéseket. **GS**



Mi járhat a fejében?



**AKARSZ TÖBBET TUDNI?**

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

[gamestar.hu/jatek/call-of-duty-black-ops](http://gamestar.hu/jatek/call-of-duty-black-ops)



# PRINCETORY

## – A HERCEG HISTÓRIÁJA

### A három Herceg kalandjai

//kacor

**E**GYSZER VOLT, HOL NEM VOLT, volt egyszer három testvér. Mindhármát úgy hívták (és ez a szülők kóros fantáziátlanságára utal), hogy Prince (negyedik gyermekük muzikusnak állt, ezért kitagadták, így róla most inkább nem beszélünk). Először az 1989-ben született legidősebb indult szerencsét próbálni. (Spoileralert!)

### NÉZD, TISZTÁRA, MINT A SZOMSZÉD PROGRAMOZÓ ÖCCSE!

A legidősebb fiú igazi mesterének Jordan Mechnert tekintette (ő alkotta meg az első motion capture-olt karaktert a '89-es *Prince of Persiában*, testvére mozgásának kertjükben történő modellezésével). A kétdimenziós platformjátékban egy ifjú utazót alakítunk, aki elnyeri a szultán lányának szívét, azonban Jaffar, az udvari varázsló hercegünket a katakombaszerű börtönbe zárta. Hősünk egy varázstükröbe lépve létrehozta saját hasonmását, de később ismét egyesülnek. Amikor a herceg eléri a torony tetejét, legyőzi Jaffart és megmenti a hercegnőt.

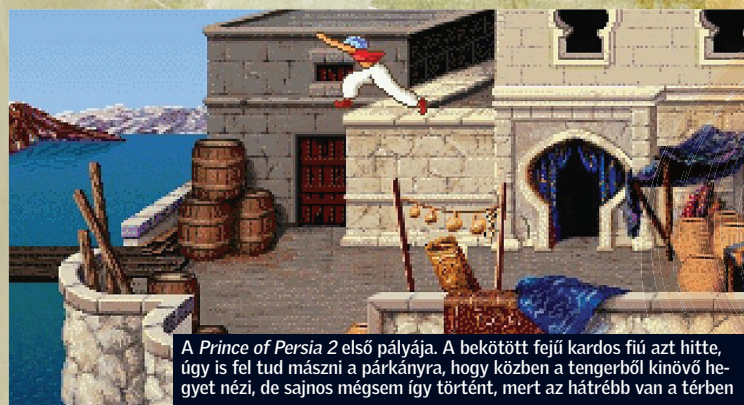
A legidősebb Prince második kalandja 1994-ben vette kezdetét. Egyik reggel hercegünk arra ébred, hogy felesége jobbán egy hasonmása vigyorog, őt pedig letar-

tóztatják. Hősünk az ablakon kiugorva egy kereskedőhajó fedélzetén találja magát, utazásának első éjjelén egy titokzatos leányról álmodik. Miután a hasonmása megsemmisíti hajóját, a herceg visszatér Perzsiába, ahol megjelenik az álmaiból ismert nő, és elmondja, hogy Perzsia valaha hősünk apjának birodalma volt. Hercegünk végül persze leszámol a genya Jaffarral.

Az első két rész oldalnézetes, akkoriban gyönyörűnek számító, igen nehéz platformjáték volt. A harmadik, '98-as kaland, a *Prince of Persia 3D* (dobpergés...) már három dimenzióban játszódott: hősünket ismét tömlőcbe csukják, de ő persze megszökik, ezután szemtanúja lesz a szultán halálának. A játék folyamán le kell győzni az árulókat, és a Princess nevű hercegnőt is meg kell menteni (igazán forradalmasítani kellene a perzsa névadási szokásokat). A harmadik kaland gyönyörű volt és innovatív, de nehézkes irányításának és iszonytató nehézségének köszönhetően nem aratott nagy sikert, így Mechner átadta a stafétát az Ubisoftnak. Az Ubisoft a *Warrior Within* megjelenésekor kijelentette, hogy a hercegnek semmi köze idősebb névrokonához – a játékmenet közös pontjain, a kardon és az akrobatikán kívül természetesen.



A klasszikus *Prince of Persia* VGA változatának nyitóképernyője – itt vette minden kezdetét. Még ma is csodaszép. És az az AdLib zene...



A *Prince of Persia 2* első pályája. A bekötött fejű kardos fiú azt hitte, úgy is fel tud mászni a párkányra, hogy közben a tengerből kinövő hegyet nézi, de sajnos mégsem így történt, mert az hátrébb van a térben

### A FALONFUTÓ, „DZSONIDEPPES” KÖZÉPSŐ FIÚ REGÉJE

A *Sands of Time* 2003-ban csodálatos grafikával, zenével, igazi perzsa hangulattal és az Ezeregyéjszaka meséibe illő történettel, valamint egy új, darkerabb lelkületű – illetve Perzsiához és DNS-készletéhez méltón kevésbé SS-tiszt kinézetű – herceggel indít. A játékmenet egészen friss: az akrobatikus falonfutás, az idő visszatekerése és lelassítása, a filmben illő, nagyszerűen animált harcjelenetek megjelenése csak egy-egy részlet az új, ujainkat és szürkeállományunkat egyaránt próbára tevő játékmenetből. A herceg Azadba indul, az úton édesapjával, Shahráman királlyal legyőzi az indiai maharadzsa-t a Vizier (ő egy varázsló, aki afféle Jaffar-reinkarnációként szerepel a történetben) segítségével. A karaván továbbhalad, vele a titokzatos Homokóra és az Idő Tőre, a maharadzsa



Prince of Persia 3D, a trilógia idegölő nehézségű befejezése. A vörös tarajos keresztoszlovag azt hiszi, Arthur, ezért megpróbálja kihúzni a kardot a szövegből, de nem tudja, mert egy másik kard áll vízszintesen

gyönyörű lányával, Farah hercegnővel egyetemben. Azadban Prince-ünk az Idő Tőret használva szabadjára engedi az idő homokját, amely minden élet ősholtta változtat. Hercegünk, Farah és a varázsló immúnis a varázslatra a törnek, a medálnak és a varázspálcának köszönhetően. A herceg csatlakozik Farahhoz, hogy a homokot összegyűjtse, és visszaengedje a Homokórába. A herceg és Farah egyre közelebb kerülnek egymáshoz lelkiileg – éljen a szerelmi szál. Később Prince-ünk tudomására jut, hogy kardját és az Idő Tőret Farah lopta el, hercegünkre hagyva medálját, hogy megmentse a szörnyű átalakulástól. A herceg a közbenjárásunknak hála elkapja a lányt, aki azonban sajnos el is huny nyomban. Szerelme halálától összetörtén a herceg újra a Homokórába dőfi a Tőrt, így csévélve vissza az időt a támadás előttre. Ha ügyesek vagyunk, végül legyőzzük a varázslót, és visszaadjuk Farahnak az apját illető Tőrt.



## A KÖZÉPSŐ FIÚ DS BIRODALMÁBA ÉR

A 2005-ös, csak DS-re kiadott *Battles of Prince of Persiában* hősiünk megismerkedik a Dahakával (a cselekmény a PC-s második rész, a *Warrior Within* előtt játszódik). Elkeseredésében véletlenül háborúba vezeti Perzsiát (upsz!), miközben a Tízezer Tilalom Ládáját próbálja felkutatni. Végül azért csak megszerzi, de amikor kinyitja, szabadjára engedi a Daeva nevű félisteneket (megint csak upsz!). Végül rákényszerül, hogy Perzsiát különböző nációk ellen hadba vezesse, aztán a láda segítségével újra bezárja Daevát, így vetve véget a konfliktusnak.

## A KÖZÉPSŐ FIÚ IGAZÁBÓL KORÁBBAN, DE A CSELEKMÉNY SZERINT KÉSŐBB FELFEDEZI A HARCOST MAGÁBAN JÓL, ÍME

Hét évvel az Idő Homokjának visszapörgetése után a herceget még mindig a Dahaka üldözi. Vándorútján egy bölcs öregtől hall az Idő Szigetéről, ahol az Idő Homokját létrehozták, odautazik, egy portál visszaviszi az időben, hogy megakadályozza, hogy a Homokot egyáltalán létrehozzák (ennyit a tér-idő kontinuumról). Miután egy Kaileena nevű nőt az útja során megment, a nő elmondja neki, hogy az Idő Homokját az Idő Császárnője hozta létre. Ám kiderül, hogy valójában Kaileena az a bizonyos császárnő, hercegünk meg is öli izibe'. Ezután jön rá, hogy az Idő Homokja igazából a nő hamvaiból áll, így a herceg épp a gyilkossággal hozta létre az Idő Homokját. A herceg ekkor

szerencsére megtalál egy maszkot (és Jim Carrey ekkor még csak nem is élt! Bár ki tudná követni ezeket a kusza idővonalakat...), amelynek segítségével egyszerre létezhet a jelenben és a múltban. Megtalálja Kaileenát, és a jelenbe üldözi – abban a reményben, hogy ha itt megöli, a Homok sosem jön létre, és ő sosem engedi szabadjára azt (itt vagytok még?). A Dahaka megjelenik Kaileenát üldözve, mivel a nő nem lehetne jelen a jelenben. A Herceg végül legyőzi Dahakát, Kaileena él, és a Homok sosem jött létre.

## KÉT TRÓN KÖZÖTT A SZÉK ALÁ – A KÖZÉPSŐ FIÚ SZOMORÚ KALANDJA

A következő részben a trilógia első részéből megismert Vizier ismét szabadjára engedi az Idő Homokját, ezúttal – medál nélkül – a herceg sem immúnis rá. Elrabolja az Idő Törét (újfent. Vagy először?), és elmenekül, de a Homok sajnos eddigre kettészakítja személyiségét. A gonosz, megrontott démon sokszor átveszi hercegünk testét, kegyetlen, láncozott, lángoló ördöggé formálva őt. Ahogy Babilon központjába siet, Farahval találkozik, aki természetesen nem emlékezik rá. A herceg végül legyőzi sötétebb enjét, megöli a Varázslót, és önmagára talál – Farah karjaiban.

## A LEGKISEBB HERCEGET LEGYŐZI A KÖZÉPSŐ

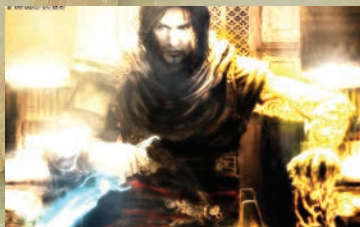
A 2008-as *Prince of Persia* celshaded grafikával, egyszerűbb történettel és fejtörőkkel, akcióorientáltabb játékmennel és – szerintem – emósabb hősökkel

próbálta a casual játékosok szívébe lopni magát. A Harmadik Herceg egy homokviharban eltéved, és egy völgybe zuhan, ahol találkozik a gyönyörű Elikával. A völgy közepén áll az Élet Fája, ahol Ahriman, az isten lakozik. Elika és III. Prince együtt kalandoznak tovább, hogy Ahrimant visszahozzák. Bár sikerrel járnak, Elika meghal. Új hercegünk úgy dönt, hogy visszahozza az életbe, de ezzel Ahrimant megint szabadjára engedi. Az új *Prince of Persia* nem aratott nagy sikert, és az Ubisoft úgy döntött, hogy másképp is lehet, mint a mesékben – a *Forgotten Sandszel* a középső herceg történetét (és a nagyszerű trilógiahagyományait) folytatja. Az új részről és a második trilógia első részéről, Jake Gyllenhaal főszereplésével készülő filmről bőven olvashattok lapunk hasábjain. Jó döntés volt, köszönjük – kinőttük a zöld fűvet, a kék eget és a sablonos szerelmeket.

Prince-ünk a *Two Thrones* végén Farah karjaiban ébred, és ugyanazt a monológot súgja szerelmének, mint a trilógia legelején:

„A legtöbb ember azt hiszi, az idő olyan, mint egy folyó, ami egyenesen, egy irányba csörgedez. Én láttam az idő arcát, és hidd el nekem: tévednek. Az idő viharos óceán. Talán nem tudod, ki is vagyok valójában, és hogy miért mondom el ezt neked. Tarts velem, és elmesélek neked egy történetet, amit soha, senkinek nem meséltek még el.”

Így legyen. Meghalt a király, éljen a király! **GS**



*Prince of Persia: Two Thrones.* A Herceg a mágikus Jégtörrel kezével áll fel éppen megnézni, mi éj oda, mert füst van, és a bal karja mindig megérzi a frontot



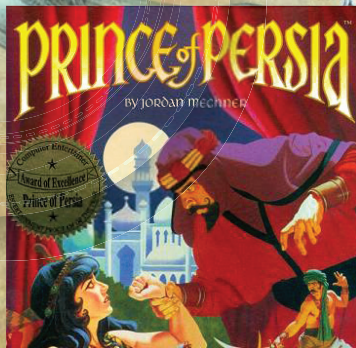
A 2008-as *Prince of Persia* borítója. A herceg szkanderre invitál, de mivel senki nem fogadja el a kihívást, kardjával és mosolyával teszi nyomatékosabbá a kérését



*PoP: The Warrior Within.* A Hercegnek karikás a szeme, mert nem tudott aludni a karjából kinövő svájcibicskától. Egyelőre nem tudja, hogy kell összecsuksni, ennek ellenére büszkén mosolyog



A *Prince of Persia* második részében a dühös herceg int a paparazzinak, hogy ne fotózzon, mert még túl pixeles a barátjánője arca



A klasszikus *PoP* borítója. A gyanús kinézetű arab kézműves megfenyegeti a nőt, hogy ha lengén öltözve is lenyomja szkanderben, nem adja neki a kialudott, kardos embert mintázó szobrot azért sem



Feltöltődés hegylakó módra

# HUNTED: THE DEMON'S FORGE

**KIADÓ** Bethesda Softworks **FEJLESZTŐ** inXile Entertainment **RÖVIDEN** A mai akciójátékok fedezékalapú rendszerének átültetése egy sötét fantasyvilágba. **MEGJELENÉS** 2011. első negyedév

## Felrázva és megkeverve

//Zol

**A BETHESDA ÉS AZ INXILE BRIAN FARGO VEZÉNYLETÉVEL MÚLTIDÉZÉSBE KEZDETT. A Hunteddal nem titkolt céljuk, hogy visszatérjenek az egykoron szebb napokat megélt dungeon crawl műfajához, amely stílus főbb jellemvonásai a következők: hősiünkkel egy labirintus- vagy barlangrendszer mélyén bolyongunk kincsek után kutatva, miközben pár rusnya teremtmény azon munkálkodik, hogy jobb létre szenderítsen minket. Persze a kilencvenes évek vége van, s jelen korunk játékosai már másfajta élményekre éheznek, mint akkortájt, ezért a műfajra ráfért némi tatarozás.**

### EGY VÉRES KOKTÉL RECEPTJE

A játékot leginkább egy ütős koktél receptjeként lehetne leírni. Vegyünk egy csipetnyit valamelyik nagy öregből, mint például a *Diablo*, adjunk hozzá egy nagyobb adag adrenalinbombát mondjuk a *Gears of War*, szervírozzuk egy dark fantasy „pohárban”, díszítésként használjunk orkvégtagokat, a végeredményt pedig nevezzük el *Hunted: The Demon's Forge*-nak. A játék a stílusát tekintve egy harmadik személyű coop akciójáték, RPG-elemekkel meghintve; a koncepciója mögött pedig elsősorban az az ötlet

állt, hogy manapság az akciójátékok virágkorát éljük, s mivel eddig ez a stílus nem igazán jelent meg fantasy környezetben, ezért itt az ideje létrehozni egy ilyen játékot.

Nem véletlen egyébként a *Gears of War*-al való párhuzam. A fejlesztők tudatosan próbáltak ehhez a játékhoz hasonlítani, hiszen a játékosoknak már nem kell elmagyarázni a fedezékalapú rendszer használatát, mivel annyiszor találkoztak vele, hogy tisztában vannak annak működési elvével. Ezáltal a játékban eltöltött első perc után a játékos otthonosan fog mozogni a *Hunted* sötét világában. Mint említettem, a játékmenetben RPG-vonásokat is felfedezhetünk. Ezeket a stílusjegyeket úgy akarják beépíteni a játékba, hogy azok szinte észrevétlenek legyenek, bár a fejlődésfa, és a különböző képességekkel bíró hadászati szűrő- és vágóeszközök megmaradnak, illetőleg az arany is fontos szerepet tölt be a játék világában pénznemként.

### SZÉP, SÖTÉT VILÁG

Történetünk egyik főszereplője E'lara, a kecses, lengő öltözetű elf ifjász, a másik pedig társa, a bikacápa-tesztoszteronon nevelkedett Caddoc. A két szerencsevadász hírül veszi, hogy Kala Moor ege

Ez a seb mélynek látszik, hívjak neked egy orvost?



Nem beszélhetnénk meg a dolgot?



A  
JÁTEKOT  
LEGINKÁBB  
EGY ÜTŐS KOK-  
TÉL RECEPTJE-  
KÉNT LEHETNE  
LEÍRNI



**i** Brian Fargo jelenléte garanciát jelenthet a minőségi munkára, hiszen több mint húszéves tapasztalattal rendelkezik. Nevéhez kötjük az 1988-as *Wasteland*-et; sokan a *Fallout*-ot annak a játéknak a nem hivatalos folytatásának tekintik. Társalapítója volt az Interplaynek, amelyet 2002-ben otthagyott, s létrehozta az inXile Entertainmentet.

## HARCOLJ VELEM...

...lelki társam!



**A FEJLESZTŐK A MATCHMAKING RENDSZER KÉSZÍTÉSÉNél** sokat tanulmányozták a klm... randiportálok működését. Ezzel szeretnék elejét venni annak, hogy két teljesen különböző stílusú játékos kerüljön egymás mellé; ki tudja, előfordulhat, hogy kalandozásaink során ráakadunk lelki társunkra is.

alatt nincs minden rendben, a föld alól szörnyek hada tört elő, akik szegény falusi jó munkásembereket ragadnak magukkal. Hőseink, hogy aranyéhségüket és kalandvágyukat csillapítsák, arra az elhatározásra jutnak, hogy ők bizony utánajárnak ennek a furcsa eseménynek. A rejtély végső megoldásához viszont sötét és fordulatokkal teli, rengeteg halállal kikövezett út vezet. Az alapsituáció egyelőre nem tűnik valami különlegesnek, úgyhogy fordulatokra valóban szükség lesz, de ha a Bethesda eddigi munkásságát vesszük alapul, akkor ebben bátran bízhatunk. A játékmenet fontos tényezői lesznek a különböző rejtett útvonalak, titkos ajtók és feladványok. Ezek a rejtvények úgy fognak működni, mint egy jutalmazási rendszer: a feladatok 40%-a könnyű, 40%-a közepesen nehéz és 20%-a nagy kihívás elé állítja majd a játékosokat, s ha sikeresen teljesítünk egy ilyen akadályt, akkor jutalomban részesülünk. A fejtorók teljesítése nem kötelező, bármikor vissza lehet térni rájuk, így nem akasztják meg a játékot. Egy másik érdekes feature-nek ígérkezik, hogy egy ősi lelet, a „deathstone” használatával képesek leszünk a halott lelkekkel való kommunikációra, s ha figyelmesek vagyunk,

a segítségével egy nagy titokról ránt-hatjuk le a leplet. A játék grafikai megjelenéséért az Unreal Engine 3 felel, a képeket elnézve a külsőre nem lehet panaszuk. A fejlesztők ígéretei szerint a játékban előfordulnak nagy nyitott terek, de a stílusra oly jellemző kísérteties dungeonokkal is találkozhatunk bőségesen. Ha pedig valakiben a *Sims* óta túlteng a tereprendezés szeretete, az a *Hunted* világában is kiélheti effajta vágyait, ugyanis a helyszínek teljes mértékben átalakíthatók lesznek, méghozzá rombolással.

### PÁROSAN SZÉP AZ ÉLET!

A két karakter radikálisan különbözik egymástól, ennek következtében eltérő játéktípust kívánnak meg a játékosoktól. Caddoc azok számára lehet jó választás, akik kedvelik a közelharcot, és testközelből szeretnék érezni az orkok bűzös leheletét. Emberünk igencsak jártas a kardforgatásban, és más, kis hatótávolságú fegyverek használatában. Védekezésül pajzsát használja, ami remek fedezéket nyújt, ám érdemes odafigyelni rá, mert idővel elhasználódik. E'larát azok a játékosok fogják preferálni, akik lesben állva, a csatamező vérel átitott mezéjétől távol szeretnék osztani



Csak szompolygunk...

az áldást (nyílveszők formájában), ezzel támogatva Caddoc hentesmunkáját. Természetesen a mágia sem hiányozhat hőseink repertoárjából; a varázslatokkal akár fegyvereink hatékonyságát is növelhetjük, érdekes „kombókat” hozva létre: E'lara nyilaihoz fagyasztó varázslatot adva például lehetőségünk lesz ellenfeleink megdermesztésére, ezt követően Caddoc számára már nem jelent kihívást, hogy a kicsi orkokból kicsi jégkockákat csináljon. Ha úgy tartja kedvünk, akkor varázsígéret is mormolhatunk a társunk fejére, ami azt eredményezi, hogy a partnerünk olyan erőhöz juthat, amelyhez normális esetben nem férhetne hozzá. Mivel E'lara és Caddoc nagyon eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek, ezért ha elérünk egy checkpointot, lehetőségünk lesz karaktert váltani.

### SZABADSÁG, SZERETEM!

A *Hunted*-ban választhatunk, hogy egyedül vagy egy barátunkkal vágunk-e neki a nagy kalandnak. Ha az előbbi metódus a szimpatikus a számunkra, a másik karaktert a gép vonja irányítás alá (ez történik a single kampányban), viszont ha az utóbbi lehetőséget választjuk, a helyzet máris sokkal érdekesebb. A becsatlakozó játékos eldöntheti, hogy a saját karakterét hozza-e át a világunkba, vagy a szabadon maradt

szereplővel vonul-e harcba mellettünk. A fejlesztők tapasztalatszerzés céljából végignézték a mai coop játékokat és sokszor klausztrófiáink támadt, ezekben a játékokban ugyanis a játékosoknak folyton egymás mellett kell maradniuk annak érdekében, hogy hatékonyan tudják felvenni a harcot az ellenel. Ezért a *Hunted*-ban ezt a távolságot megnövelték, így már nem kötelező a „vállvetve”-harcmodor, s ez vonatkozik a varázslatok használatára is. A pályákat is ennek a nagyobb szabadságnak a jegyében alakították ki, a csatamezőkön elhelyeztek különböző stratégiai pontokat, például egy magaslatot, ahonnan az fűsz sokkal hatékonyabban tudja támogatni társát.

### A KOCKA MÉG NINCS ELVETVE

Az elmúlt időszakban jó pár olyan játék látott napvilágot, ahol a fejlesztők különböző stílusokat próbáltak mixelni azzal a céllal, hogy valami egészen egyedit hozzanak létre. A *Hunted* is ezen az ösvényen indulva próbál szerencsét, s mivel a játék jelenleg az alfa fázisánál tart, egyelőre nem lehet megjósolni, hogy Fargo koktélla vajon egy csodás ital lesz-e, vagy a vonatállomás restijében kapható „törlés” nevezetű agyazibbasztáshoz fog hasonlítani. Mindenesetre a jelek biztatóak arra nézve, hogy az előbbi fog megvalósulni. **CS**

Bántottad a lelki társam?!



### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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



# LEGO HARRY POTTER

KIADÓ Warner Bros. Interactive Entertainment **FEJLESZTŐ** Traveller's Tales **RÖVIDEN** A legújabb Lego-játék a népszerű Harry Potter-széria első négy részét dolgozza fel. **MEGJELENÉS** 2010. május

AZ IRÁNYÍTHATÓ KARAKTEREK SZÁMA TÖBB MINT SZÁZ!

Úristen, Harryt legóvá változtatták!

//Sophiaso



**A LEGO COMPANY 1932 ÓTA SIKERREL HŐDÍT-JA MEG A GYERMEK- ÉS FELNŐTTSZÍVEKET,** de a cég terjeszkedése nem állt meg a plasztikus elemeknél: jellegzetes figurái a '90-es évek végén a videojáték-ipar fellegvárát is bevették. Az egyszerűbb *Lego Sakk* vagy *Lego Racers* után a tulajdonos felismerte, hogy a siker kulcsa az adaptációkban rejlik, így a Lego a legnagyobb franchise-okkal kötött szerződést. Feldolgozták már a *Star Wars*-filmeket, az *Indiana Jones*-szériát és a *Batmant* is, ehhez az impozáns listához csatlakozik a hamarosan elkészülő Harry Potter sorozat.

### A TITKOK JÁTÉKA

A választás nem véletlen, hiszen J. K. Rowling hét regénye világszerte több milliárd példányban fogyott el eddig, az

eddig elkészült hat film pedig egytől egyig kasszasiker lett. Bár az angol varázslótanonc kalandjaiból már több játék is készült, biztosak lehetünk benne, hogy a *Lego Harry Potter*rel egyiket sem hasonlíthatjuk össze. Az első négy könyvet, illetve filmet feldolgozó játékban – ha csak az előző Lego-részek tapasztalataira alapozunk – úgy láthatjuk majd a jól ismert történetet, mint ahogyan eddig soha. A teljes történet helyet kap majd gépünkön, így Harry mostohaszüleinél eltöltött napjait ugyanúgy átélhetjük, mint az utazását a Roxfortba vagy a találkozásait Voldemorttal. A játékmenet azonban némileg eltér az előző Lego játékokban megismerhetőtől: rendkívül nagy a bejárható terület, a választható karakterek száma megsokszorozódott, még rugalmasabbá vált az irányítás, ráadásul többjátékos módra is lehetőségünk nyílik majd. A több mint

száz (!) irányítható szereplővel (közülük van természetesen Harry, Hermione és Ron is) bejárhatjuk a varázslóiskola zegzugait, főzeteket készíthetünk, kviddicsezhetünk, s közben a könyvek-ből ismert történetet is átéljük. Az eredeti könyvek szellemes hangulatához pluszban a Traveller's Tales fejlesztőgárda sajátos humora adódott, amelyet



A Lego Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskolában kicsit szegényes a vacsora





## A POTTER-ŐRÜLET

Avagy gondoltad volna, hogy ennyire?



**AZ 1997 ÓTA TÖRETLEN NÉPSZERŰSÉGNEK ÖRVENDŐ HARRY POTTER-FRANCHISE 7 TELJES KÖNYVVEL,** 6 filmmel, ennek megfelelő számú videojátékkal és számtalan egyéb termékkel (gyűjtögetős kártyajáték, különböző kiegészítő- és magyarázó könyvek, megvásárolható tárgyak) büszkélkedhet. A hivatalos Potter-játékok 41 millió példányban keltek el világszerte, míg a 67 nyelvre lefordított hét könyv 400 millió eladott példányszámmal tudott eddig felmutatni, amelyből az utolsó négy rész mindegyike új csúcsot állított fel a leggyorsabban eladott könyvek között. Mind a hat film a top 25 kasszasiker-lista szereplője, a DVD-eket pedig 90 millióan vásárolták meg. Ezekhez az adatokhoz képest a Lego videojátékok „szerény” eladott 35 milliója szinte már kevesnek mondható, de a készülő játék biztosan egyesíti majd a legó és a Harry Potter szerelmeseit.

Búúú, elszívom a műanyag lelkecskéteket!



## EBBEN A JÁTÉKBAN SZEREPEL A LEGNAGYOBB, LEGSZEBB, LEGRÉSZLETESEBB KÖRNYEZET, AMELYET VALAHA LEGO JÁTÉKBAN ALKOTTAK

már az előző Lego játékokban is megcsillogtattak: itt is sikerült olyan világot alkotniuk, amely teli van meglepetésekkel. A pályákon elszórva heverő, összerakható elemekből gyakran mulatságos tárgyakat készíthetünk, amelyeket csak a kifigurázott átvezető videók múlnak felül kreativitásban. Ráadásul az ígéretek szerint sokkal több lehetőségünk lesz a *Lego Harry Potter*ben, mint bármely Lego játékban valaha: Jonathan Smith a fejlesztőcsapat produkciós vezetőjének nyilatkozata szerint „ebben a játékban szerepel a legnagyobb, legszebb, legrészletesebb környezet, amelyet valaha alkottak ebben a franchise-ban”.

i

A játék környezete, tárgyainak, épületeinek és karaktereinek kinézete az első négy Potter-filmből lett áttemelve, de természetesen mindegyik átment a legógenerátoron, mielőtt bekerült volna a programba.



Adj neki a pumpával, Ron!



A srákok nem tökölnék




Lego-madragóra: még lába is van!!!

## M(A)UGLI

Ilyen nagy világot talán nem is érdekes egyedül bejárni (a gyűrű sem került volna végül a vulkánba, ha nincs Frodóval Samu). Online és offline kooperációs módot is beépítettek a játékba, hogy a cimboránk bármikor tudjon segíteni nekünk levitalni vagy csak úgy kalandozni a varázslatok földjén és a muglivilágban, valamely varázslótársunk külsejét felvéve. A „drop in-drop out” rendszer lehetővé teszi, hogy akkor csatlakozzunk, amikor csak kedvünk tartja, így nem kell külön játékot kezdenünk azért, hogy valakivel közösen élvezhessük a *Lego Harry Potter* által nyújtott örömeiket. Az online multi csupán a PlayStation 3 és az Xbox 360 használói számára lesz elérhető, de egyébként nem kell senkinek sem agódnia: tulajdonképpen minden konzolra (PSP, PS3, DS, Wii, Xbox 360) megjelenik a játék, csakúgy, mint PC-re is. Az offline kooperáció mindenki számára elérhető lesz, ráadásul – mivel a játékmenet lehetővé teszi a nonlineáris kalandozást – ha az egyik játékos úgy gondolja, hogy meg szeretné nézni, mi van a sötét erdőben vagy mi lett a kviddicskupa eredménye, akkor a képernyő osztott-ra vált, és minden játékos mehet a maga útján. Ha pedig összeérnek az utak, akkor az osztott képernyő visszavált teljes képernyőre, így lehetséges külön utakon járni vagy együtt kalandozni is. Utóbbi egyébként azért hasznos, mert megkönnyít rengeteg cselekedetet (gyanítom, lesznek majd a játékban olyan elemek, amelyeket csak többjátékos módban lehet teljesíteni), amíg például a haverunk levitációt varázsol az asztra (micsoda poén, micsoda po-

én!), addig mi a saját karakterünkkel rágorghatunk a lebegő tárgyra, és így átléphetünk egy olyan platformra, ahova egyébként nem értünk volna fel. Ilyen és más közös mókákat ígér a játék – eddig sosem csalódtunk a Lego játékokban, így bátran megelőlegezzük ebben az esetben is a bizalmat.

## NÉPSZERŰ NAGYSZERŰ

A *Lego Harry Potter*, úgy tűnik, igen kedvesen bánik leendő játékosaival: nem elég, hogy minden platformra kihozza a mókáját, az egyik legnépszerűbb franchise történetébe visz olyan új színt, amelynek végeredménye egyszerűen nem lehet rossz. A *Star Wars*-adaptáció két külön részben jelent meg (régí és új trilógia), így nem kizárt, hogy majd egyszer a Harry Potter 5-7. részeit is vizionálhatjuk legóformában képernyőinken. Addig azonban elégedjünk meg az első négy résszel, és kezdjünk fogadásokat kötni arra, hogy az Alkonyatszéria mikor lesz legósftva. 



## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aoldalára: szavazz és értékelj!  
[gamestar.hu/jatek/lego-harry-potter-years-1-4](http://gamestar.hu/jatek/lego-harry-potter-years-1-4)

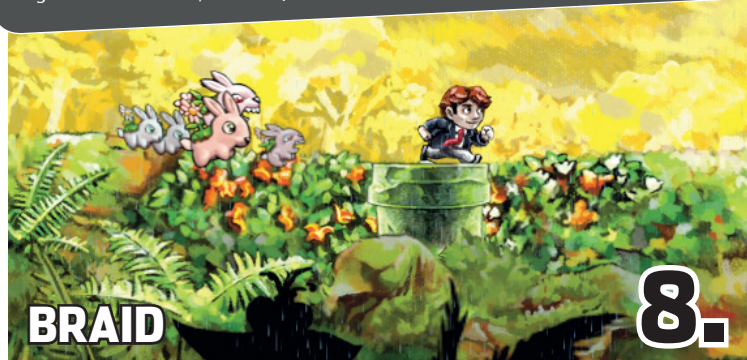


# GAMESTAR TOP 10

Művészi játék

//Eskin

**M**indenhol azt halljuk, hogy a videojáték a művészeti irányzatok új válfaja, viszont sok esetben még mi, gamerek sem ismerjük azokat a játékokat, amelyek valamilyen szempontból művésziek. Jelen válogatásunkba nem vesszük bele azokat a játékokat, amelyek a történet szempontjából adnak művészi többletet, illetve amelyeknek a sztorija a végigjátszás után katarzisélménnyel ajándékoz meg minket (ez majd egy esetleges későbbi válogatásunk alapja lesz), inkább azokra koncentrálnunk most, amelyek külsőjének megalkotásakor a fejlesztők eltértek a szokásos „másoljuk le a valós világot, legyünk minél realiztikusabbak”-vonaltól. (A legelső művészi játéknak titulált alkotás egyébként 1983-ban jelent meg *Moondust* címen, C-64-re!)



**BRAID**

**8.**

Az egyik legismertebb független fejlesztésű játékot mindenképp meg kell említeni, a 2008-as *Braid* grafikája ugyanis nagyon egyedi, ráadásul a játékmenete sem épp átlagos. A webes képregényekről ismert David Hellman készítette a játék alapját, az artworker, amely egy évig készült (az egész játékot pedig három év

alatt rántották egybe). A *Mario*hoz hasonló platformer játék sok mindent tudott felmutatni pluszban; a komplexitása, egyedi játékmenete, az időmanipulálás lehetősége és a végén pedig az egész sztorit feje tetejére állító végfordulat miatt lett abszolút megérdemelten az egyik legismertebb „indie” játék.



**AMANITA: SAMOROST 1-2**

**6.**

A cseh Amanita Design fejlesztőcsapat első játéka volt anno 2003-ban a *Samorost*, amely ingyen játszható Flashjátékként látta meg a napvilágot, és a hatalmas sikere miatt elkészítették a második részét is (ennek az első fele még ingyen játszható, a második fele pedig öt dollár). A *Samorost* dizájnjának elkészítésekor elég szurreális elemek-

kel operáltak, gyakran valódi fényképeket nagyítottak fel, és rajzoltak beléjük, ezenkívül gyakori még az élő organizmusok és a technológiai elemek összefonódása. Muszáj megemlíteni a *Machinimat* is, amelyet tavaly készített el ugyanez a fejlesztőcsapat, és amely mind a grafikája, mind az általa közvetített hangulat miatt szintén érdemes a figyelmünkre.

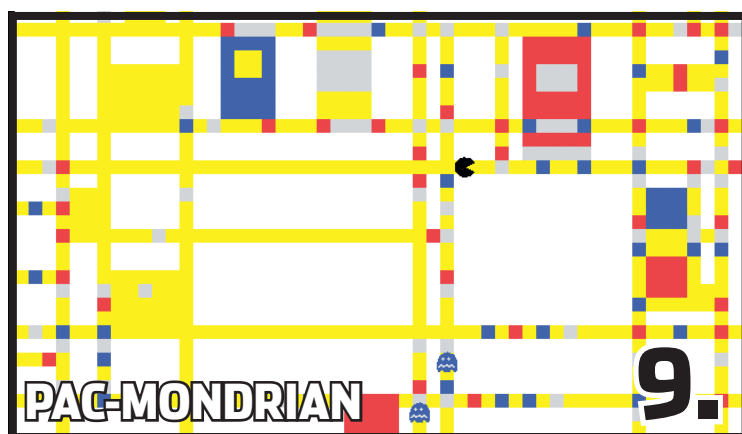


**AETHER**

**10.**

Mindössze 14 nap alatt készült el ez a remek kis böngészőben játszható játék, amelyben egy kissrácra kell játszsanunk kifakított, monokróm bolygókon. A kritikusok az egekig magasztalták a grafikát, amely Kis herceg-szerű melankoli-

kus érzést sugároz, mindössze az volt a játékkal az egyetlen problémájuk, hogy túl rövid. A játékhoz tartozó zene egy idő után talán unalmas lehet, de ezt a grafika és hangulat minden bizonnyal feledtetni velünk.



**PAC-MONDRIAN**

**9.**

Piet Mondrian holland festő hatását a mai napig lehet érezni, biztos vagyok benne, hogy már Ti is találkoztatok olyan festményekkel/üvegablakokkal/poszterekkel, amelyek az ő hatását mutatták; a vastag fekete vonalakkal elválasztott fehér, vörös, kék és sárga téglalapok kontrasztja manapság is igen divatos, sok he-

lyütt visszaköszönnek ezek az elemek. Mondrian a neoplaszticizmus atyja volt (a kubizmusból indult az irányzat), viszont kevesen tudják, hogy készítettek már Mondrian-stílusú játékokat is: egészen pontosan Pac-Man járja be a Mondrian-alapokon nyugvó világot. A *Pac-Mondrian* szabadon letölthető és játszható ráadásul.



**ZENO CLASH**

**7.**

Haladjunk egy kicsit a szürrealizmus felé. A szürrealizmus (ezt valószínűleg mindenki tudja) a tudatalattiból, az álmokból táplálkozik, a szürrealista festményeken pedig leggyakrabban valószerűtlen, furcsa és torz építményeket, tárgyakat, élőlényeket ábrázolnak, viszont valószínűleg megfestve. A legismertebb szürrealista festő, Salvador Dalí pedig valószínűleg elalélt volna a gyönyörtől, ha ezt a já-

tékot láthatta volna, az általa teremtett idegen és furcsa lények ugyanis a *Zeno Clash*-ben élnek és lélegeznek. A bolygót, ahol ez a belső nézetű ökolívós játék játszódik, a fejlesztőcsapat nagyon szokatlan külsejű élőlényekkel népesítette be – csak kapkodjuk a fejünket a sok különféle „beteg” külsejű ellenfélén. Aki szereti a szürrealizmust, annak mindenképp érdemes vele egy próbát tennie.





## THE VOID 5.

Az elsőként a *Pathologicot* jegyző fejlesztőcsapat már elég sok hazai díjat bezsebelt, azonban játékuk nem lett túlságosan híres a nemzetközi terepen. A tavaly megjelent *The Void* próbálta kiköszörölni a csorbát, érdekes módszerrel: a belső nézetes kalandjátékban mindent a színek irányítanak, azaz a színeket kell összegyűjtenünk, hogy a Voidot, azt a helyet, ahová az éhínségben meghalt emberek kerülnek, kiszínezhessék kicsinyég. A *The Voidban* a virtuális világok egyik legelborultabbját tisztelhetjük.



## ORISINAL

4.

Érdekes, hogy az ingyenes flashjátékok között sok művészinek is tekinthető alkotás található. Ilyen Ferry Halim játéka, az *Orisinal* is, amely igazából több, különféle kis játékból áll (szám szerint 60-ból), amelyek mindegyike más-más környezetben játszódik,

de közös jellemző az ambient zene és az egyedi hangulatú, szép grafika. Az alkotó a játékokat teljes mértékben saját szórakoztatására hozta létre, hogy kipróbálja magát ebben a műfajban is. Talán éppen emiatt sikerültek ilyen kiválóan.



## OKAMI

3.

A PS2-n debütált, de Wii-re is megjelent *Okami* a festés technikáját használja fel játékelemként: a kalligrafikus ábrák rajzolása kulcsfontosságú a történet szempontjából is. A japán festmények színvilágára hasonlító környezetben megismerkedhetünk különböző mitológiai lényekkel

és történetekkel, miközben Amaterasuval, egy fehér farkas alakját felvett napistenrel játszunk. A vízfestményeszerű környezet, a sumi-e-szerű (sumi-e = japán tusrajz), illetve a sintoista mitológiai elemek megjelenése nagyszerű hangulatot keltenek.



2.

## THE PATH

A Piroska-mese szolgált alapul a játék készítőinek, amikor megalkották a *The Path*-t, amelyben hat lány közül választhatunk, kikkel teljesítjük a sztorit, amely voltaképp arról szól, hogy... ne menjünk el rögtön a nagy-

mamához. A cselekedeteinktől függően változik a játék grafikája és a vége is – aki kalandot keres, az mindenképp keresse meg a farkast. Sötétben gyönyörű – a *Path* mindenképp érdemel egy pillantást.

## SYBERIA 1-2

Sokat gondolkodtunk azon a szerkesztőségben, hogy melyik kalandjátékot jelentsük ki győztesnek, ugyanis a kézzel festett háttérű, point and click kalandjátékok mindegyikének gyönyörű és művészi a grafikája. Mazur tiltakozása ellenére a *Syberia*t választottuk végül, amiatt, hogy a játék környezete nagyon hangulatos, a szecessziós elemek miatt rendkívül egyedi lett,

az épületek a féمبرakásokkal, a automaták rozsdásodó külsejükkal mind mind hozzájárult ahhoz, hogy a szecesszió irányzata egyre több embert kezdjen el érdekelni. A *Syberia 1-2* története is nagyszerű, úgyhogy nyugodtan meg lehet mutatni az aggodalmaskodóknak, akik úgy vélik, hogy a számítógépes játékok nem szólnak másról, csak a gyilkolászásról.





NÉZZ SZEMBE A JÖVŐVEL



A Disney és a Jerry Bruckheimer Films bemutatja  
Mike Newell filmjét Jake Gyllenhaal

# PERZSIA HERCEGE

## AZ IDŐ HOMOKJA

WALT DISNEY PICTURES és JERRY BRUCKHEIMER FILMS bemutatja JAKE GYLLENHAAL "PERZSIA HERCEGE: AZ IDŐ HOMOKJA" MIKE NEWELL FILMJÉT DEN KINGSTON  
ALFRED MOLINA HARRY GREGGON-WILLIAMS JELMEZTERVEZŐ PENNY ROSE VÁGÓK MARTIN WALSH, A.C.E. MICK AUDSLEY DISZLEITERVEZŐ WOLFGANG PETERSEN  
MIKE STENSON CHAD OMAN JOHN AUGUST JORDAN MECHNER PATRICK MCCORMICK ERIC MCLEOD PRODUCER JERRY BRUCKHEIMER A PRINCE OF PERSIA ALAPJÁN JORDAN MECHNER  
JORDAN MECHNER ÉS BOAZ YAKIN FORGATÓKÖNYV DOUG MIRO & CARLO BERNARD RENDEZTE MIKE NEWELL

2010. MÁJUS 20-TOL A MOZIKBAN!

12 Tizenkét éven aluliak számára a megtekintése nagykorú felügyelete mellett ajánlott

 perzsia-hercege.lap.hu

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

©Disney

Film 





Az újság elején figyel egy körkérdés, miszerint milyen lenne egy számítógépmentes világ. Na, de milyen lenne, ha mi élnénk a számítógépben? Nézzük csak...

- 10 WAKE UP
- 20 COFFEE = 0
- 30 LET COFFEE = 1
- 40 DRINK COFFEE
- 50 GO TO WORK
- 60 RESOLVE BKV TRANSPORT ERROR
- 70 WORK
- (...)
- 17890 FINISH WORK
- 17900 GO HOME
- 17910 RESOLVE BKV TRANSPORT ERROR
- 17920 EXAMINE MOSATLAN
- 17930 LET MOSATLAN = 0
- 17940 EXAMINE RETKES EDÉNYEK
- 17950 LET RETKES EDÉNYEK = 0
- 17960 CALL MOTHER
- (...)
- 26710 FINISH CALL
- 26720 LET SLEEP = 1
- 26730 SLEEP ERROR
- 26740 LET SLEEP FORCED = 1
- 26750 SLEEP ERROR
- (...)
- 66120 EXAMINE MORNING
- 66130 SLEEP = 1
- 66140 ÉBRESZTŐÓRA ON
- 66150 DEBUG
- 66160 DEBUG
- 66170 DEBUG

Hm. Nem akarok sim lenni.  
**BZ**



**54**

## ALPHA PROTOCOL

Elő a protokollmosolyt!



**60**

## LOST PLANET 2

Hát itt vagytok, bogaraim!

### TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 46 PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS
- 54 ALPHA PROTOCOL
- 60 LOST PLANET 2



- 64 THE WHISPERED WORLD
- 68 GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY
- 72 THE MISADVENTURES OF P.B. WINTERBOTTOM



- 74 MOUNT & BLADE: WARBAND
- 76 RIG 'N ROLL
- 78 RUNES OF MAGIC: CHAPTER III
- 80 XBOX LIVE ARCADE
- 82 ALAN WAKE
- 84 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

### KULISSZA

A múlt hónapban nem volt lekonf és felkonf a GameStar DVD-n. Igen sokan hiányolták a kulturált, konzervatív, felső értékrendek alapján szerkesztett tartalmat, amelyet a fenti irányelvek alapján pótolunk is ebben a hónapban. A mellékelt kép bizonyára gonosz Photoshop-huszárok műve, hiszen mi ilyet soha nem is.



### ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

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

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

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

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

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

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



# PRINCE OF PERSIA THE FORGOTTEN SANDS

**KIADÓ** Ubisoft **FEJLESZTŐ** Ubisoft Montreal **RÖVIDEN** Az ugrálás platformjátékok alapjain nyugvó, külső nézetes akciójáték.

Sok év után újra itt a valódi herceg. Nem felejtettük el! //Duncan

**A MIKOR A LEGUTÓBBI PRINCE OF PERSIA JÁTÉKRÓL ÍRTAM, muszáj volt elgondolkoynom azon, hogy van-e egyáltalán létjogosultsága még a platformjátéknak mint önálló műfajnak.** Végére is az elmúlt évek kínálata tökéletesen példázta, hogy az emberek inkább igénylik a szabadon bejárható, lehetőleg hatalmas játéktérületet, valamint a döntéseikhez igazodó, interaktív történetmesélést, miközben a lineáris játékményt kezd kimenteni a divatból. Ha azonban egy klasszikus ugrálás akciójátékhoz készít egy kiadó folytatást, muszáj megmaradnia a gyökereknél, nem pakolászhat be a műfajtól teljesen idegen játéktechnikai elemeket. Legfőképpen akkor nem, ha ugyanannál a cégnél már létezik egy igen ütős alternatíva sandbox akciójátékra, *Assassin's Creed* címmel. Akárhogy is, okos emberek dolgoznak a Ubisoftnál, a legutóbbi, szimplán csak *Prince of Persia* néven futó epizód eladási adatainak elemzése végén teljes joggal vonták le a fenti állításmat kíméletlenül megcáfoló következtetést: az ugrálás szórakoztatásban is van még potenciál.

## UGORJ, FOREST, UGORJ!

A platformjátékokkal kapcsolatos szkepticizmusomhoz nyilván az is hozzájárult, hogy a Ubisoft 2008-as *Prince of Persia*-játékát nagyon nem szerettem. Gyenge harcrendszer, érdektelen ellenfelek, amatőr sztori (a főhős a szamarát keresi a sivatagban? Ne már!) és repetitív pályaszerkesztés jellemezte, a főszereplő karaktere pedig annyira ostoba figura volt, hogy azóta is csak Homoki Stifflernek hívom. Nem jó ez így,

gondoltam – és írtam – akkor, ellentétben a szakma egy jelentős részével, illetve azzal a játékosársadalommal, amely képes volt az első néhány hónapban több mint 2 millió darabot megvenni belőle. Valamit azonban mégis megsejtettek a kanadaiak, mert a két évvel ezelőtti recepthoz képest alaposan átforgalmazták a játékukat, és számomra nem meglepő módon éppen azokon a területeken módosítottak, amelyeket én is hevesen kifogásoltam annak idején. Meglett az eredménye: a *The Forgotten Sands* egy, a műfajában kiemelkedően jó, rendkívül élvezetes játék lett.

## SZAKÍTS, HA BÍRSZ

A cím szó szerinti lefordítása nem lenne politikailag korrekt, de azt még az angolul nem tudók is észreveszik, hogy szerepel benne a „homok” szó. Ez azért fontos, mert a széria egyik legkedveltebb, a rajongók által a mai napig nagyon tisztelt epizódja a 2003-ös *Sands of Time* volt (az azonos címet viselő trilogia első darabja), és a Ubisoft ezzel a mostani folytatással leplezetlenül ahhoz a vonalhoz kíván visszatérni. A történet így aztán kronológiailag is elhelyezhető, egészen pontosan a *Sands of Time* és a *Warrior Within* sztorija közt eltelt hét, titokzatos esztendőben játszódik. Főhősünk azadi kalandja (azt dolgozta fel a 2003-as játék) után beugrik látogatóba bátyjához, a bölcs és nagy hadvezérhez, Malikhoz azzal a céllal, hogy apjuk, Sharaman nyomdokaiba lépve kitanulja tőle a hadvezérekécsés csínját-bínját. Malik abban a régióban kormányozza az országot, ahol annak idején Salamon is tevékenykedett, munkáját pedig bölcsesség és béke jellemzi. Megjegyzem, ha

ők tényleg testvérek, akkor suttymban a postás is bekapcsolódhatott a királyi családfába, mert a két fiatalember gyakorlatilag semmilyen paraméterben nem hasonlít egymásra. Mivel a Közel-Keleten vagyunk, úgy illik, hogy egy ilyen, hétköznapi induló látogatás során is történjen valami tragikus: testvérünk városát éppen egy ellenséges hadsereg kívánja megsemmisíteni. Érkezésünkkor már nagy a baj, fivérünk csapatai szemmel láthatóan nem állják a sarat az ostromlók ellen, így az idősebbik herceg drámai döntés meghozatalára kényszerül: népe védelmében szabadjára ereszti a homokszivatag egy titokzatos erejét, Salamon király több száz éves hadseregét. A lépés természetesen rosszul sült el, mert a kiszabadult dzsin, aki évszázadokig poshadt a börtönében, sajnos nem ismeri a lámpadörzsöléses eljárásjogot, és „mit kívánsz, kisgazdám?” helyett irdatlan pofonokkal köszönti megidézőit. A homokból előbukkanó csontvázhadserge élén óriási mészárlásba kezd, és nem tesz különbséget az egyenruhák színe alapján.

## A KÖTELEZŐ HŐSNŐ

Nem kis szerencsénkre azonban segítségünk is akad, mellénk szegődik Razia, a maridok királynője, a vizek parancsolója, aki azokat az időket képviseli, amikor még dzsinnek és emberek közösen uralták a vidéket békében, harmóniában. Tőle tudjuk meg, hogy a sereg, amit testvérbátyánk életre hívott, valójában nem Bölcs Salamon király óvó kompániája, hanem Ratash, a gonosz és pusztító szörnyeteg és nem túl rokonszenves csapata. Ratash, aki maga is a dzsinnek fajához tartozik, még sok száz

Ezt a kunsztot Brad Pittől tanultam



100 méteres síkfutás a levegőben

**A CSONTVÁZHADSERG MÉSÁRLÁSBA KEZD**



**i**A játék Wii-verziója nemcsak abban különleges, hogy a speciális kontrollert segítségével egészen máshogy irányítjuk majd a herceget, hanem abban is, hogy a Nintendo konzoljának tulajdonosai néhány (konkrétan három) extra képességet is kapnak, amelyek egytől egyig a falakon való közlekedést és a csapatok elleni védekezést szolgálják.



Nagy divat manapság a vízszintes zuhany



A tüntetők az alacsonyabb élelmiszerárakat és a munkahelyteremtést jelölték meg elsődleges követelésükként

évvel ezelőtt irigykedve és gyűlölködve nézte, ahogy a fajtájabéliek az emberekkel koprodukcióban építgetik a szépséges Közél-Keletet, és úgy döntött, a homokból épít elképesztően nagy hadsereget, hogy megsemmisítse ezt a kánaánt. Csapatának létszáma és saját ereje a homokkal érintkezve exponenciálisan növekszik, megállításhoz tehát nagyon kemény melő szükséges, mivel homokból arafelé viszonylag sok van. Annak idején egy nagykoalícióban sikerült őt megfékezni, de Salamon szövetségesei csak börtönbe zárhatták, elpusztítani képtelenek voltak. Na, őt sikerült most szabadjára engedni – gratz. A történetet elmesélő Raziához rendszeresen ellátogatunk égi palotájába, egy tulajdonképpeni másik létszférába, ahol a játék folyamán újabb és újabb különleges képességekkel vértéz fel bennünket. Ő tehát nem olyan lesz, mint Elika a legutóbbi részben, aki ha kellett, ha nem, csimpaszkodott a nyakunkon, hanem amolyan bölcs segítő, aki a kalandjaink során egyre nagyobb terhet vállal megsegítésünkben. Ami a főszereplőnk jellemét illeti, mi a klasszikus hőst testesítjük meg, tehát egyenesek, becsületesek, áldozatkészek vagyunk, dúl bennünk a testvéri szeretet, és vissza-visszatér a népünk iránti önzetlen felelősségtudat. Morálisan olyan szintet képviselünk, hogy Joshi Bharat pironkodva, leszegett fejjel ülne a nézők soraiban. Annak idején még 2008-ban, Ben Mattes producer nyilatkozta az előző *Prince of Persia* főhőséről, hogy olyan karaktert szerettek volna, aki Han Solo és Indiana Jones keveréke, és bár lágy szívű, de megjelenik benne egyfajta „badass” attitűd. Na ez az, amiből nagyra szerencsére most nem kapunk. A játék nyelvezete ezúttal konszolidáltabb, a humor pedig nem kap ugyan komoly szerepet, de ami akad, az kellemes. Mint látni fogjuk, a hangsúly a *The Forgotten Sands*ben inkább az akciókon lesz.

### WHITE MAN CAN'T JUMP

A cselekmények, igazodva a széria hagyományaihoz, alapvetően három részből állnak. Mixer nyelven szólva: 4 rész ugrálás, 2 rész csata, 1 rész logikai feladvány. Ez az arány pedig a tapasztalatom alapján rendjénvaló. A harcok során egyrészt handzsáros perzsákkal, másrészt – és ebből lesz több – válogatott, homokalapú szörnyetegekkel kell megvívunk. A rendszer nagyon egyszerű, négy alapvető mozdulat jelenti az eszköztárunkat, amelyek az ugrás, a rúgás, a karddal suhintás, illetve a kitérés, ami egyenlő a bukfencezéssel. Ennek a pár billentyűnek a segítségével viszont képesek vagyunk legyőzni bármilyen számú ellenséget, amire szükség is lesz, tekintettel arra, hogy a gazfickók akár 20-30 fős csoportokban is érezhetnek. Ha gurgulázunk, jóformán teljesen esélytelen, hogy eltaláljanak minket,



míg az erős ütés (a gomb nyomva tartásával), valamint a levegőből támadás (ugrás közben dőfés) elég hatékonyan nyíffantja ki a jómadarakat. Az ellenfelek viszonylag változatosak, az embereken és az említett csontvázakon kívül vannak még pajzsos gazemberek, nagydarab alabárdosok, és nálunk 5-6-szor nagyobb szörnyetegek is, akik úgy próbálnak legyilkolni minket, hogy orrszarvúként, dübörögve rontanak nekünk. Paradox módon a legkisebb gondot mégis az óriási, titán méretű ellenfelek okozák, akiknek probléma nélkül rohagálhatunk a lábuk alatt, mert ha kellően összpontosítunk a kitérésre, a legtöbb ütésük célt téveszt. Vér egyébként nincs a játékban, ezzel is egyértelművé téve, hogy a *Prince of Persia* még mindig kompatibilis a fiatalokoraiak izlésével (és a PEGI korbesorolási rendszer íté- szeivel).

## A KELETI VILÁG CSODÁI

Nem vagyok persze igazságos, ha azt mondom, hogy a közelharci tudásunk kizárólag a fenti néhány mozdulatra korlátozódik, mert olyan csodás képességeknek is birtokába kerülünk a játék előrehaladtával, amelyek bármely karnál jobban növelik ütőképességünket. Lehetőségünk van tűz- ösvényt húzni magunk után, amely

folyamatosan sebzí a körülöttünk állókat, jégoszlopot is lőhetünk az ellenséges csapatokra, vagy a földre csapva kisebb földrengést idézhetünk elő. Ezen tulajdonságaink ereje tapasztalati pontok megszerzésével növelhető, amelyekre az ellenségek semlegesítésével, titkos kincsek megtalálásával, vagy vázák és cserépedények szétcsapkodásával tehetünk szert. Aligha tagadható, hogy a harc hevében az elpusztított homokszörnyek porhamvából felbukkanó pirosan, sárgán vagy éppen kéken világító pamacsok elég árkádossá teszik a műsort, de ha valahol, akkor a *Prince of Persiában* ez szerintem simán megbocsátható. A képességeinket egy külön képernyőn tudjuk menedzselni, amelyen nemcsak a fent említett, konkrét „csatamágia” hatásának növelése szerepel, hanem egyéb lehetőségek is. Pont- ról pontra fokozhatjuk például kardunk sebzését, rúgásaink, légi támadásunk erejét, gyarapíthatjuk az életerőnket, vagy akár a varázspontjaink számát. Mert bizony, varázserőnknek határai vannak. Alaphelyzetben legfeljebb 4 manapontunk lehet, és minden mágikus trükk egyet vesz le ezekből. Bár a maximális pontok száma növelhető, de 3-4-nél több úgysem lesz egyszerre, mert a túléléshez – kis túl-

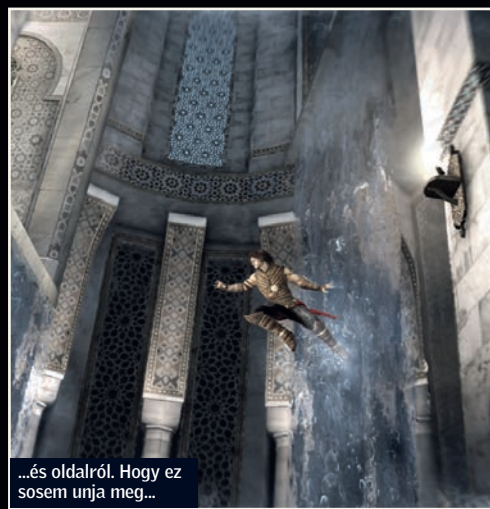
zással – folyamatos mágiahasználatra lesz szükség.

## REWIND

Ez pedig nemcsak a harcok, és az ott használt, látványos varázslatok miatt van, hanem azok miatt a hihetetlen képességek miatt is, amelyeket segítők- től, Raziától tanulunk. A hölgy ugyanis hozzájuttat minket több természetfelet- ti adottsághoz, amelyek legfontosabbika, az idő visszapörgetése már korábbi epizódokból is ismerős. Ez értelem- szerűen azért jó, mert egy elvétett ugrás, vagy egy véletlenül beszedett jobbho- rog után a megfelelő gomb megnyomá- sával meg nem történtté tehetjük a hi- bánkat. Használata azonban az említett manapontokhoz kötött, tehát nem ismé- telgethetjük végtelenszer, amint elfogy a varázserőnk, semmi nem ment minket a mély szakadékoktól, vagy az ellensé- ges handzsárok pengéjétől. Razia jóvol- tából más csodákat is tehetünk. A cso- bogó vizet egy mozdulattal szilárd álla- gúvá dermeszthetjük (a kémia tanárok felpattintanak az ereiket), majd kapas- kodónak használhatjuk az így keletke- zett cseppkőszőru képződményeket. Eh- hez azonban nyomva kell tartanunk a megfelelő billentyűt, és mivel a mági- kus hatás nem tart örökké, kellemet- len helyzetbe kerülhetünk, ha éppen egy



Hercegröpte hátulról...



...és oldalról. Hogy ez sosem unja meg...

## TÖMEGHATÁS

Hordák a *The Forgotten Sands*-ben



### A JÁTÉK HARCRENDSZERE

AZT A VONALAT KÖVETI, amit a *The Sands of Time*-ben még évekkkel ezelőtt elkezdtek. Aki játszott annak idején a herceggel, valószínűleg már először is ügyesen forgatja majd a kardot. A nagyszámú (elvileg egyidejűleg legfeljebb 50) ellenség miatt pedig egy olyan harcrendszert dolgoztak ki, amely egyidejűleg több ellenséggel szemben is lehetővé teszi az interakciót. Ennek köszönhetően a tömeges csaták is élvezetesek és átláthatók maradnak.



Béla először nem értette, hogy a romantikus randevúra miért kedvese fiútestvérei érkeztek



János az új ruhájukban is ugyanúgy kiszúrta a BKV-ellenőröket

A durva az, hogy a srác nem a vízésés alól ugrik ki, hanem éppen arról ugrik le





**i** Nem győzöm elégszer hangsúlyozni a karakter jellemének szerepét abban, hogy a játékos mennyire tud azonosulni az illetővel. Bizonyára az sem véletlen, hogy a készítők Yuri Lowenthalt kérték fel a herceg hangjának, aki hogy, hogy nem, éppen a *Sands of Time*-ban szerepelt anno.

szuronyokkal teli gödör fölött csimpaszkodva válik a fogódzóból cseppfolyós partak. A harmadik trükkünk még érdekesebb. A minket segítő dzsinn hölgy ugye sok évszázad óta él már ezen falak között, és miután felajánlja, hogy emlékei alapján kvázi „újra felépíthetünk” bizonyos darabokat az épületek belsejéből, módunk nyílik a pálya egyes részeit egyetlen kattintásra elővarázsolni. Szemléletesebben mondva: a folyosókon néha halványan megjelenik egy rajzolat, amely azt jelzi, hogy ott bizony akrobatamutatóványokra alkalmas falfelület volt valaha, mi pedig ekkor csettintésre restaurálhatjuk az adott belsőépítészeti remeket, hogy aztán annak segítségével jussunk át egy egyébként áthághatatlan akadályon. Elsőre jól hangzik a dolog, és szemlátomást működik is a mechanizmus, de az egyszeri játékos ekkor még nem tudja, hogy mindez nem több, mint egy, a fejlesztők számára kínálkozó lehetőség arra, hogy még idegesítőbb és bonyolultabb pályákat tervezzenek nekünk.

### ADÓDÓ NEHÉZSÉGEK

A játék elején tulajdonképpen még nem okoznak semmiféle gondot az ügyességi részek, az ember betanított csimpánzként ugrál oszlopról oszlopra, zászlórúdról párkányra. Egy idő után szinte természetessé válik, hogy a járdát és

a folyosókat csak a vesztesek használják, a menő srákok már a középkorban is víz-oszlopokon és ötszáz éve nem létező falmaradványokon közlekedtek. A gond akkor van, amikor – főleg a játék vége felé – a készítő trükközni kezdenek a mindenhonnan spriccelő vízsugarak, vagy a materializálható falszakaszok nyújtotta pályaszerkesztési fufangokkal. Ugyanez elmondható a csapdákról, amelyek közül sikerült néhány elég szemét dolgot is elsűtniük a végére, csak azért, hogy a játékot senki ne legyen képes legalább egy meghalás nélkül végigjuttatni. Alapvetően tehát nem nehéz a *The Forgotten Sands*, de néhány alkalommal azért kapni fog a klaviatúra. Maradjunk annyiban, hogy nem szívesen lennék a takarítónő, akinek ezeken a folyosókon kell végigmennie esténként egy flóraszeptes felmosóvödörrel.

### HOMOKVÁR

Bizonyára nagy kihívás volt a fejlesztőknek, hogy a történet által meglehetősen korlátozott helyszínt is kellően változatos pályákkal töltsék fel. A kanadaiak sikerrel vették az akadályt, hiszen annak ellenére, hogy mindvégig egyetlen hatalmas várban kalandozunk, a környezet sokszínű, izgalmas és érdekes. A függőkeretet ugyanúgy megtaláljuk, mint a kincstárat, a pompás fürdőt vagy a régi kazamatákat,



**Nem tartottuk a kapcsolatot a filmes stábbal. Még azt sem tudom, hogy szimplán csak követik-e a *Sands of Time* sztoriját, vagy a mélyére is ásnak – **Michael McIntyre**, vezető pályadizáner **Ubisoft Montreal****







Hiába, no, az örökpano-  
ráma megfizethetetlen



és mindezeket ráadásul nagyon hiteles és látványos kivitelben. Az *Assassin's Creed 2*-t is mozgó Anvil motor jól működik, és noha elvileg a Jade engine-t is felhasználták a játék készítésében, azért a gyönyörű textúrák, a nagyon látványos és hiteles fények, árnyékok, épületbelsőik magukon viselik Ezio Auditore emlékét. Ez egyébként nemcsak a grafikára igaz, de az animációkra is, hiszen néha teljesen olyan érzésem volt, mint ha sólyomfejú hősünket látnám kapaszkodni a várfal egy-egy kiugró peremén – persze ezúttal konzolosabb verzióban és lineáris játékmennel. Apropos, játékmennet, a rend kedvéért – és tényleg csak azért – mindenkinek felhívom rá a figyelmét, hogy a *The Forgotten Sands* szigorúan egyirányú, egy megoldású játék, és a járhatón kívül minden más út a halálba vezet. Ha egy terem egyik vé-

## SZÖRNYETEGEK KÍMÉLJENEK

Brutális izomzat



**A POP SZÖRNYETEGEI KÖZÖTT VAN NÉHÁNY OLYAN LÉNY,** amely annyira méretes és erős, hogy még fajtársai is kinevették az iskolapadban. Az ilyen frusztrációját tipikusan úgy próbálja enyhíteni, hogy megpróbál minden adandó alkalommal nekünk rohanni. Néhányukat nem lehet karddal megsebezni, jobb, ha egyszerűen a fal mellé állunk és minden adandó alkalommal félreugrunk, mielőtt eltalál. A lény hamarosan saját magát fogja kikészíteni a sorozatos falba fejeléssel.



Hé, azt hittem, hogy ebben a játékban az ajtókat nem ér használni!

géből a másikba nem kaszkadórmutatványhoz illő trükkökkel akarunk átjutni, minden építészeti racionalitást nélkülöző logikával elhelyezett rudakon és gerendákon parádézva, hanem mondjuk a padlón folytatnánk utunkat, akkor biztos pusztulás vár ránk. Ajtón egyszer sem fogunk tudni átmenni, mert az olyat itt nem kinyitni kell, hanem megkerülni, átmászni fölötte vagy alatta, rosszabb esetben a kulcslyukon – ami persze szintén a műfaj jellegzetessége, hibának tehát nem róható fel.

### BAJOK ÉS EXTRÁK

A *TFS* legnagyobb hátránya a rövidsége, normál fokozaton ugyanis tulajdonképpen egy ültő helyünkben végig tudjuk játszani. Egyszerűsége és linearitása miatt elakadni biztosan nem fogunk, és még a logikai feladvá-

nyok is elég könnyűre sikerültek. Egy-két fejtörő késztet csak gondolkodásra, de ezek is megoldhatók néhány perc alatt a tekerőkarok random forgatásával. A tartósságot a készítőik két extra játékmóddal igyekeztek hosszabbítani, amelyek közül az egyik a Ubisoftot Uplay online játékához kapcsolódik, a másik pedig egy egyszerű csata, ahol egy nagy számú ellenséges csapatot kell le-mészárolnunk egy élettel, visszapöregtés nélkül. Itt nyolc hullámban érkeznek – az értelemszerűen egyre erősödő – hordák, és a legyőzésükhöz a kardunk ereje mellett a sztorimódban megtanult varázslatainkat is használhatjuk. Érdeklenség, hogy tapasztalati pontokat itt is kapunk a legyőzöttük után, sőt szintet is lépünk, vagyis a karakterünket továbbfejleszthetjük, ameddig csak erőnk és kedvünk kitart.



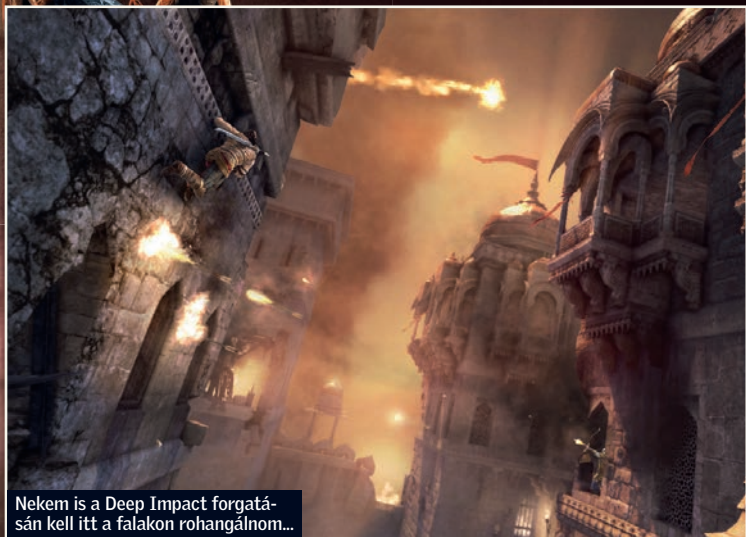


**i** Razia a történet szerint a dzsinnek egyik típusának, az úgynevezett maridáknak a királynője. Ők az arab mitológiában a dzsinnek egyik legerősebb fajtája, akik a hagyomány szerint valóban a vizeknek parancsoltak.

## NEM ROMBOLHATÓ, ROMBOLT!

Rohadnak a falak

**A JÁTÉK ELEJÉTŐL KEZDVE MEGGYŰLIK A BAJUNK AZ ÉPÜLETEKKEL, FALAKKAL, PADLÓVAL.** Az ok egyrészt az, hogy a vár a játék elején ostrom alatt áll (amíg főgonoszunk el nem pusztítja az ostromlókat is), így aztán gyakran csapódnak be kápatulgolyók, lerombolva nagyobb tömböket, tornyokat. A nagy csatában és a tomboló viharok következtében egyre rogyadozó épületek megtréffálhatnak minket a folyosókon szaladgálva is, mert a padló bármikor beszakadhat, tehát érdemes a fal mellett haladni, hogy vész esetén rögtön felhaladassunk rá. Szintén figyeljünk oda akkor, amikor a játék vége felé közeledve a vár elhagyottabb részeiben járunk, mivel itt sok csúszdás padlócsapdát helyeztek el (ami egyébként elég idegesítő rész).



Nekem is a Deep Impact forgatóján kell itt a falakon rohangálnom...



Ne aggódj, anya, megkapaszkodom ebben a vízsugarban!

## CSATTANÓS POFONOK

Anélkül, hogy spoileroznánk, ki kell emelnem egy nem elhanyagolható tényezőt a játék legvégéről, minekutána az itt tapasztalt élmény is alaposan befolyásolta a végső értékelést. Az utolsó, közvetlenül a főellenség előtti szakaszban ugyanis van egy néhány jelenetből álló, háttorzongatóan látványos periódus, amire kerek-perec azt kell mondanom, hogy mind ötlet szintjén, mind pedig kivitelezésben fenomenális. Kis túlzással azt mondhatnám, hogy filmes jelenet ez, és jól példázza azt a tényt, ami jelen teszt egyértelmű konzekvenciája is, hogy a Ubisoft Montreal olyan szintre jutott el a *TFS*-sel, amilyenre csak el lehet jutni egy alapvetően kötött, platformtípusú játékkal manapság. Kívülről találták meg az összhangot a jelenlegi elvárások, a 6-7 évvel ezelőtti játémenet, és a klasszikus, konzolos platformjáték-elemek között. Néha olyan érzésem volt, hogy már nem is csak a *Sands of Time*-ig mentek vissza a játéktechnikai megoldásokban, hanem egészen a '93-as *Aladdin*-ig, hiszen az olyan jópofaságokat, mint a zászlóba kapaszkodva lecsúszás vagy a csüngő cseppköveken ugrálás, kiegészíti például a keselyűről

keselyűre való ugrálás több száz méter magasságban.

## POP-KULTÚRA

Az atmoszféra megteremtésére sem lehet panaszunk. Nem kétséges, hogy a fejlesztők elég behatóan tanulmányozták a korszak közel-keleti építészetét, amit nemcsak az égbe nyúló, kecses tornyok és a gyönyörű kupolák jeleznek, de a belső terek magával ragadó igényessége is. A kicsiny medencék, tavak, a rajtuk lebegő vízinövények, a falfestmények, mozaikok mind-mind hozzájárulnak ahhoz, hogy úgy érezzük, valóban visszamentünk az időben sok száz esztendőre. Szintén nem hanyagolták el hallójáratainkat. A hangok nagyon sokat adnak hozzá bizonyos jelenetekhez, például amikor a játék elején megérezzük a hatalmas ütközetbe, a morajlásnak és a csatazajnak köszönhetően szinte érezzük a hatalmas sereg tömegét. A zenéről is jókat mondhatok, a heroikus akkordok, a zenekari hangszerelés tökéletesen átjön, és inkább hozzáad a történehez, semmint elvesz belőle. Nem tudom, hogy a körülbelül a játékkal egy időben érkező filmtől való elszakítás mennyire tudatos, és mennyire kényszerű, technikai döntés volt a

Ubisoft részéről, de azt gondolom, hogy inkább az előbbi. A *Prince of Persia* van akkora cím, hogy önálló játékként megálljon a lábán, és ne kelljen egy mozifilmre támaszkodni, sőt, a tapasztalatok alapján talán még rontaná is az ázsíóját, ha *Prince of Persia: Sands of Time: The Game* állna a dobozon. Annyi bizonyos, hogy a sztori nem kapcsolódik közvetlenül a Jake Gyllenhal főszereplésével készült alkotáshoz, de szerencsére az általa megformált karakter inkább hasonlít arra a *The Forgotten Sands*-ben látható jóindulatú, rokonszenves főhősre, semmint arra a hülyegyerekre, aki a két évvel ezelőtti játékban volt látható.

## VÉGRE!

Bajban vagyok, amikor pontszámokkal kell értékelnem ezt a játékot, mert a legutóbbi *Prince of Persia*-nál kiderült, hogy ebben a műfajban nem teljesen osztom a köz ízlését. Azt egy rossz iránynak tartottam akkor, és bár általában tényleg gyengébb kritikákat kapott a régebbi *Pop*-játékoknál, mégsem annyira rosszat, mint amelyet tőlem. Ezt a játékot viszont nagyon szeretem, és rövidsége ellenére tényleg bátran ajánlom mindenkinek, aki inkább a korábbi részekért rajongott. **GS**

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: [szavaz és értékelj!](http://szavaz.esrtkelj!)

[gamestar.hu/jatek/prince-of-persia-the-forgotten-sands](http://gamestar.hu/jatek/prince-of-persia-the-forgotten-sands)

# GameStar

### DUNCAN

Szerintem az eddigi legjobb *Pop*, 2005 óta legalábbis biztosan az.



### HARDVERICÉNY:

1,6 GHz dual-core CPU, 1 GB RAM (XP) / 2 GB RAM, (Vista, W7), NVIDIA GeForce 6800 / ATI RADEON X1600 VGA

- gyönyörű grafika
- jó harcrendszer
- újra szimpatikus főhős
- rövid

# 88

Könnyed szórakozás egy régóta várt, rokonszenves herceggel





**NÉVJEGY:**

Jordan Mechner számítógépes játék-készítői karrierjét az 1980-as években kezdte a *Karateka* és a *Prince of Persia* című játékokkal. Ezek voltak az első olyan játékok, amelyek az akciót realiztikus animációval és mozszerű történetmeséléssel ötvözték. Mára mindkét játék klasszikusnak számít. Az Apple II-es készített *Perzsia hercege*t végül majd minden számítógépes platformra adaptálták.

# A JORDAN MECHNER INTERJÚ

**A játék csak alap: egy jó filmhez új  
történetet kell** //Dorka

**V**OLT, AKI AZ ELSŐ SZÁMÍ-  
TÓGÉPÉN játszott, a fiatal-  
labbak pedig talán már a te-  
lefonjukon irányították a Herceget.

Egy azonban biztos: szinte mindenki, akinek valamilyen formában már volt köze a számítógépes játékokhoz, halott Perzsia hercegéről. A játék története több mint 20 évre nyúlik vissza, most pedig Jordan Mechner népszerű műve hasonló sorsra jutott, mint sok más sikeres társa: mozifilm lett belőle. A Disney oltalmazó karjai között, Jake Gyllenhaal címszereplésével megszületett filmet május 20-án mutatják be a hazai mozikban. A világszerte – a folytatásokkal együtt – több mint 14 millió példányban eladott játék készítőjével Londonban találkoztunk. Mechner a filmhez új történetet írt, illetve executive producerként is közreműködött benne.

**Számos játékból csináltak már mozifilmet, azonban ezek közül soknál, sőt, ha lehet így fogalmazni, a legtöbbnél az adaptáció nem igazán lett jó. Ön szerint mi a trükkje annak, hogy mégis jó egészestés film készüljön egy ilyen alapból?**

Eleve nehéz olyan filmet csinálni, amelynek a sztorija megáll a lábán. Annak a trükkje, hogy egy videojátékból jó filmet lehessen készíteni, az az, hogy nem szabad megpróbálni lefordítani azt, hogy milyen élmény a játékot játszani. Nem lehet egy az egyben a monitoron futó történetet átültetni a nagy vászonra. A *Perzsia hercege*-nek filmes adaptációjához én is új történetet írtam, amelynél muszáj volt kilépni az eredeti közegeből. Nem olyan sztorit kell ilyenkor alkotni, amelynek az a célja, hogy játsszák, hanem egy olyat, amelynek az a célja, hogy az emberek megnézzék. Úgy vélem, ha megpróbáltam volna teljes mérté-

kig a játék történetet követni, akkor a filmszínházak közönsége nem tudná igazán élvezni ezt az alkotást.

**Elégedett a *Perzsia hercege*: Az idő homokja című filmmel?**

Imádom. Ez tipikusan az a fajta film lett, amely 20 évvel ezelőtt a játék elkészítésére inspirált. Persze a mű technikailag nagyon modern, olyan megoldásokat alkalmaz, amelyek két évtizede még nem léteztek, ennek ellenére mégis egy régies, tipikus akciófilm hangulatát hozza, igazán hűen tükrözi a játék világát. A filmben nagyon sok utalás van a játékra, számos karakter és helyszín köszön vissza, csak más formában, mint eredetileg láthattuk.

**Ilyennek képzelte Dastant, mint amilyenek most a közönség Jake Gyllenhaal által láthatja?**

25 éve még nem tudtam elképzelni, hogy milyen lenne az arca, hiszen csak négy pixelből állt. Elnagyolt pixelből nem igazán lehetett alakokat, arcokat felépíteni. Valójában csak a színek alapján tudtam tájékozódni, azaz anno anynyi „mélysége” volt a herceg karakterének, hogy a ruhája fehér és narancssárga. Éppen ezért elképzelni sem tudtam volna, hogy ki lesz az, aki majd megszemélyesíti a herceget. Jake azonban nagyon jó színész, kitűnően kelti életre a figurát, remekül ad neki személyiséget.

**Hogyan kezdődött az adaptáció története?**

2004-ben bementem a játékkal Jerry Bruckheimerhez, a film produceréhez. Összeraktam számára egy kétperces trailert a játékból, neki pedig szerencsére tetszett, amit látott.

**Mi tartott hat évig?**

Csak az új forgatókönyv megírása másfél évet vett igénybe. Ezek a dol-





gok nem mennek olyan gyorsan, ha az ember tényleg valami jót szeretne csinálni.

#### **Van kedvence Bruckheimertől?**

Rengeteg, például a Beverly Hills-i zsarut nagyon szeretem. Ez akkor ment, amikor a játék első változatát készítettem. Aminél igazán elgondolkodtam azon, hogy Jerry lesz az én emberem, az a Karib-tenger kalózái című film első része volt. Tetszett, hogy a film nagyon különbözik a korábbi kalózos művektől, a képi világa és a hangulata pedig egyenesen megfogott. Tudtam, hogy valami hasonlóra lesz nekem is szükségem a Perzsia hercegéhez.

#### **Melyik volt az első számítógépes játék? Mi volt az, ami miatt elkapta a gépszíj és úgy döntött, hogy játékokat szeretne készíteni?**

Amikor középiskolába jártam, akkor az olyan játékok voltak éppen menők, mint a *Pac-man*, a *Space Invaders*. Korábban mindig arról álmodtam, hogy egyszer majd filmkészítéssel, forgatókönyvírással fogok foglalkozni, vagy animációs szakember leszek. Amikor megkaptam az első Apple II-es gépet, akkor is az járt a fejemben, hogy milyen jól fogom majd használni ezt az eszközt rövidebb

animációs filmek elkészítésére. Az első játék, amely igazán megfogott, és amely rádöbentett arra, hogy ez az a médium, amely az én világom lehet, ahol én kiteljesedhetek, a *Choplifter!* volt, egy helikopteres játék. Ez volt az első olyan videojáték, amelyben kicsi, animált karakterek szerepeltek, akik mindössze 4-5 pixel magasak voltak, nagyon picik, de a technika ennyire volt akkoriban még képes. 1982-ben én már az Apple II-n játszottam.

#### **Mit gondol, hova fejlődik a játékok világa?**

Nem tudom pontosan megmondani. Egyre modernebb, egyre újabb dolgok jelennek meg az iparágban. Érdekes, hogy a mozifilmek és a játékok ma már sok esetben ugyanazt a technikát alkalmazzák, mégis teljesen különböző marad a kettő, ami annak köszönhető, hogy a közönség más-más aspektusból közelít hozzájuk, más a céljuk is, más-képp érvényesülnek a történetek.

#### **Vannak további tervei a Perzsia hercege játékkal?**

Jelenleg számos projekt van, amelyen dolgozom, nemcsak játék-, hanem filmes területen is. De pillanatnyilag a *Perzsia hercege*vel nem foglalkozom. **GS**



## **VOLTÁL VELÜNK MOZIBAN?**

Mikor ezeket a sorokat olvassátok, már lezajlott a harmadik közös GameStar-filmnézés: a szerencsés kiválasztottak velünk együtt ülhetnek be a Prince of Persia film premier előtti vetítésére. Ha nem sikerült bejutnod, még van remény: talán épp a Te GameStarodban van az egyik elrejtett mozijegy, amellyel megnézheted a filmet. Ha pedig ez sem jött össze, akkor sincs ok szomorkodni: legközelebb júniusban lesz alkalmad moziba jönni velünk!



# ALPHA PROTOCOL

**KIADÓ** Sega **FEJLESZTŐ** Obsidian Entertainment **RÖVIDEN** Nem éppen hagyományos akció-RPG, a gátlástalan üzletemberek, a hataloméhes politikusok, a fanatikus terroristák és a dögös csajok világában.

**Jól gondold meg, kiben bízol!**

*//Chavalier*

**E**GY KERESKEDELMI REPÜ-LŐJÁRATOT rakétatámadás ér, száznál is több ártatlan civil veszíti el életét egy pillanat alatt. Az amerikai kormány a szupertitkos Alpha Protocol ügynökségre bízta a nyomozást, épp akkor, amikor Michael Thorton, egy tehetséges, ám még tapasztalatlan fiatal ügynök felvételt nyer a csapatba. Első megbízatása kideríteni, hogy a merényletet magára vállaló terroristacsoport miként jutott fejlett rakétarendszerhez. Nem sokkal Szaúd-Arábiába érkezése után kénytelen szembesülni azal, hogy az ügy bonyolultabb, mint bárki hitte volna. Lehet, hogy a terroristákat csak felhasználták, lehet, hogy valaki más mozgatja a szálakat – valaki, akinek elég pénze és hatalma van ahhoz, hogy újabb hidegháborút robbantson ki. Minden jel erre mutat, de a precízen felépített tervbe hiba csúszott, s nagyobb az esély arra, hogy a vezető hatalmak egymás torkának essenek, mint a kubai rakétaválság óta bármikor. Thorton rövidesen magára marad, azaz nem teljesen, hiszen az AP egyik operátora segít neki tisztára mosni a nevét, s nem mellesleg megkeresni és megállítani azokat, akik saját céljaikra használták fel, majd elárulták. Róma, Moszkva és Tajpej tetszőleges sorrendben történő meglátogatása során új barátokat és szövetségeket, no és számtalan ellenséget szerez. A városok szabad felfedezésére sajnos nincs lehetőségünk. A szerepjátékokban megszokott bevásárlás, információgyűjtés, NPC-ekkel való társalgás szinte teljes egészében az ún. biztonságos házakra, Michael menedékeire korlátozódik. Innen fér hozzá a világhálózathoz, nézi a híreket a televízióban, itt őrzí az összegyűjtött emléktárgyakat, s innen indul bevetésre, amelyek egytől egyig izgalmasak, s mindig képesek valami újat mutatni. Egy keresett terroris-

ta mesterlövészpuskával történő azonosítása egy parti vendégei között, behatolás az egyik amerikai konzulátus épületébe, a CIA egyik megfigyelőállomásának bepoloskázása és még számtalan ötletes misszió vár az ügynöklét iránt érdeklődő játékosra. Minden különösebb rendszer nélkül vehetjük sorra őket, még csak nem is kell a szálakat teljesen felgöngyöltetni, mielőtt egy másik városba látogatnánk. Bármikor szünetet tarthatunk, ha úgy érezzük, hogy elég volt az orosz télből, s inkább Rómába mennénk fagyizni. Arra viszont mindig figyeljete, hogy amelyik küldetés neve mellett az alfa jele szerepel, annak a kimenetele a történet egészére is hatással lesz.

## HÁROM ÉS FÉL KÉM

Az Obsidiannél gondoltak arra, hogy a potenciális vásárlók nem feltétlenül vágnak ugyanolyan a játékménetre, elvégre akad közöttük, aki mindenképp halomra löve teljesítené feladatát, míg mások sebészi pontossággal határoznák meg egy komplexum védelmének gyenge pontját, észrevétlenül hatolnának be, s legfeljebb néhány ór hasogató fejfájása árulkodna arról, hogy valami rendkívüli történt. Ennek következtében a játék indításakor kiválaszthatjuk Michael Thorton szakmai hátterét. Hősünk a múltban lehetett harcedzett katoná, terepgyakorlattal rendelkező fedett ügynök, vagy akár az elektronikai hadviselés szakértője is. Előbbi a géppisztolyok és a gépkarabélyok alapos ismerete mellett a fizikai erőnlétre fektetett hangsúlyt. Az ügynök az észrevétlen lopakodás nagymestere, nem mellesleg kiváló harcművész és a félautomata pisztollyal sem bánik rosszul. A „kocka” értelemszerűen a záruk és a számítógépes rendszerek feltörésében jeleskedik, több kiegészítő felszerelést, elsősegélycsomagot és trükkös kutyút vihet magával,







Ez csak munka, és egy percét se élvezem. De tényleg.

ID:  
Michelle Costa



Michael Thorton első csajozási kísérlete az ovi óta

Contempt  
Szenzáció Professional

## AZ IDŐKORLÁT DINAMIZÁLJA A PÁRBESZÉDEKET, S TÖKÉLETESEN ALKALMAS A FESZÜLTÉG FOKOZÁSÁRA IS

amelyeket hatékonyabban használ fel céljaira, mint a többiek, fegyverként pedig a sörétes puskát részesíti előnyben. Ha netán egyik összeállítás sem szimpatikus, még mindig ott van a Jolly Joker, vagyis a szabadúszó zsoldos, akinek a képességeit a játékos maga szabhatja testre.

A fenti mondatokból kiderül, hogy az *Alpha Protocol*-ban megszerzett tapasztalati pontokat a négy fegyverosztály, a lopakodás, a technikai affinitás, a szabotázs, a fizikai erőnlét és a harcművészet között lehet elosztani.

Michael egyszerre legfeljebb két fegyvert vihet magával, amelyek a félautomata pisztolyok, a sörétes puskák, a géppisztolyok és a gépkarabélyok családjából kerülnek ki. Fegyvertípusonként három lőszerfajta és szép számú, árban és tulajdonságokban is különböző modell gondoskodik a változatosságról. Nyilvánvaló, hogy mindegyik más és más helyzet kezelésére alkalmas. A pisztoly közepes hatótávolságú, viszonylag pontos, hangtompítóval és kábitó lövedékkel szerelve a pacifistább játékosok ideális választása lehet. A sörétes pont olyan, mint az összes többi játékban, rövid hatótáv párosul brutális tűzerővel, egyetlen lövéssel akár két-három embert is le lehet szedni egy szűk folyosón. A dual géppisztolynál jobb tömegoszlatót keresve se találunk. A végére marad a rohampuska, amellyel rövid és pontos sorozatokat lehet leadni akár nagyobb

távolságra is. Távcsővel felszerelve válik igazán veszélyes fegyverré a hozzáértő kezében. Minekutána szintlépésenként 10-10 pontot, valamint opcionális feladatok teljesítésével időnként még további egy-két pontot fordíthatunk Michael képességeinek javítására, célszerű két fegyvertípus ismeretét kiválasztani, és csak azokat fejleszteni. Természetesen ugyanúgy használhatjuk a másik két kategóriába tartozó lőfegyvereket is, csak épp kevésbé hatékonyan.

A játék során találkozzunk majd rögzített gépágyúkkal, illetve mesterlövészpuskákkal, amelyek kezelhetősége és hatékonysága nem függ Michael képességeitől, ellentétben a kézfegyverekkel. Testpáncélok széles választékának köszönhetően mindig megtaláljuk a stílusunkhoz illő védőfelszerelést. Céltől függően a strapabírásra, az álcázásra, vagy épp a nagyszámú kiegészítő cipelésének lehetőségére is rágyúrhatunk. Bár védelem szinte egyáltalán nem nyújtó civil öltözékben is nyomulhatunk, érdemes valamilyen testpáncélt magunkra öltönnünk, ugyanis néhány találatot garantáltan kibírnak, mielőtt az életerőnk elkezdene apadni. Ez utóbbi nem töltődik magától vissza (a páncél viszont igen), elsősegélyszekrények, illetve hordozható eu-csomagok kellenek ahhoz, hogy egy sérülés után ismét teljes embernek érezzünk magunkat.

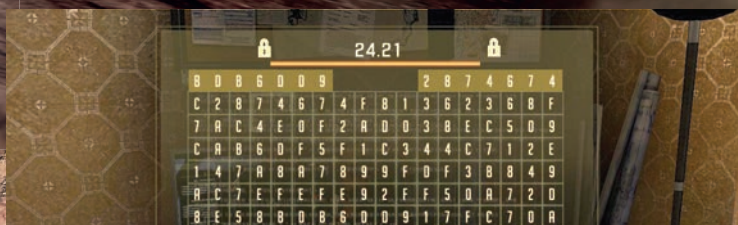
Az ellenfelek már nem ilyen szerencsések, némelyikük hord esetleg golyóal-

i

Az Obsidian az elkövetkező években az ősszel érkező *Fallout: New Vegas*, valamint a tervezőasztalon heverő *Alpha Protocol 2* mellett Robert Jordan világhírű *Wheel of Time* regényfolyamából akar szerepjátékot készíteni.



**ZÁRFELTÖRÉS** Lényegében ez a legegyszerűbb minijáték. Nincs olyan bonyolult zárszerkezet, amellyel ne bírkoznánk meg öt-tíz másodperc alatt. A feladat nem más, mint függőleges irányban le, vagy fel mozgatni egymás után a csúszkákat, s egyet kattintani az egérrel, ha sárgára vált a kulcslyuk.



**KÓDFEJTÉS** Vítán felül a legidegesítőbb, határozottan szemgyilkos kihívás. A képernyő egy-egy sarkában megjelenő számsorokat kell azonosítanunk a folyton pörgő számok tengerében. Annyi segítséget azért kapunk, hogy az általunk keresett kódok számai mozdulatlanok. Célszerű egyszerre csak egy kódra koncentrálni. A bal oldalit a kurzorbillentyűkkel tudjuk kiválasztani, majd a szóközrel rögzíteni, míg a jobb oldalnál egerészni fogunk.

Az idő múlását jelző csik itt kétszer megy végig. Első alkalommal csak a számsorok vándorolnak odébb, másodjára viszont már megszólal a riasztó. Ha úgy látjuk, nem sikerül időre végeznünk a feladattal, jobb klikkel bármikor megszakíthatjuk és előlről kezdetjük a folyamatot. Ez természetesen a két másik minijátékra is igaz.



**RIASZTÓK KIIKTATÁSA** Ha már megszólalt a riasztó, akkor a hozzá tartozó kapcsolót megkeresve, majd az áramköröket megpizskálva tudunk véget vetni a rikácsolásnak. Ehhez nincs is más dolgunk, mint a számozott áramköröket a megfelelő sorrendben kiválasztani. Ha nem a megfelelőre kattintunk, akkor azt az időkeretünk bánja, ahogy a többi minijáték esetén is. A normális esetben mágneskártyát igénylő ajtókat is ugyanezzel a módszerrel lehet kinyitni.

ló mellényt, de gyógyítani nem képesek magukat. Kiiktatásukra a már ismeretett fegyverekkel tehetünk kísérletet a nyílt színré kiállva, vagy fedezékbe húzódba. Mondanom sem kell, hogy ez utóbbi kecséget inkább a siker reményével. Kismilliószor látott és jól működő rendszer: fejet kidug, céloz, tüzel, talál, örül. Alternatívaként célzás nélkül is lehet szórni az ólmot.

Amennyiben ellenfeleink közelsége kínzóvá válna, akkor érdemes kézitűsá-

ra áttérni. Hősünk Jason Bourne stílusában látványos és brutálisan hatékony mozdulatok kíséretében bunyózik. Bár a későbbiekben szidni fogom az animáció minőségét, a verekedés kifejezetten tetszett, dinamikus, érezni, hogy van az ütéseknél, rúgásokban erő. Azok a játékosok gyúrjanak rá, akik nem akarnak vérfürdőt hagyni maguk után. Csúcsra fejlesztett settenkedéssel kiegészítve akár egyetlen élet kioltása nélkül is végig lehet játszani a játékot, főleg akkor,



ha hozzávesszük még a zavaró és bénító gránátokat, aknákat, vagy a gyanútlan örököt csapdába csaló zajgenerátort.

## A BIZALOM ÁRA

Kétségtelen, hogy Michael Thorton a történelem egyik legtehetségesebb kitalált titkos ügynöke, de egyedül ő sem szállhat szembe a világgal. Elvágva az AP ügynökségtől, saját magának kell gondoskodnia erőforrásokról, legyen szó felszerelésről, vagy a segítség bármilyen formájáról.

Legnagyobb szerencséjére Mina Tang, az ügynökség egyik operátora mindvégig kitart mellette, klasszabbnál klasszabb menedékeket hajt fel számára, rendszeresen beszámol a Michael kéze kerítéséért tett erőfeszítések eredményeiről, feldolgozza és elemzi az összegyűjtött dossziékat, valamint megosztja hősnökkel az értesüléseit is.

A történet izgalmasan kusza szálainak felgöngyöltése során többször is lesz rá példa, hogy nem Mina, hanem egy másik fontosabb szereplő ugrik be operátorként, s fogja Michael kezét egy-egy küldetés erejéig. Az operátorok rádión keresztül tartják a kapcsolatot hősnökkel, ellátják őt a feladat elvégzéséhez nélkül-

özhetetlen információval, elhalmozzák tanácsokkal. Teszik mindezt saját egyéni stílusukban, SIE, a német zsoldoscsaj például végig fölöttel vele, a magát titkosabbnál is titkosabb ügynökként beállító Heck eszement ötletein nem egyszer hangosan felvettem. Akadnak rajtuk kívül még jó páran, akik Thortonnal ápolat kapcsolatuk természetétől függően időnként magukra vállalják az operátor szerepét. Ha megfelelően keverjük a lapokat és forgatjuk a szavakat, akkor az is előfordulhat, hogy egy küldetés során két-három operátor is segítheti Michael munkáját.

A kapcsolatépítés dialógusok formájában zajlik, időnként kiegészítve egy kis levelezéssel is. Előre leszögezem, hogy a látszat sokszor csal. Akitől ránézésre azt várnánk, hogy a nyájas megközelítést preferálja, könnyen kiderül, hogy inkább a céltudatos, mindenféle mellébeszélést hanyagoló embereket kedveli. Ezért is fontos az információszerzés. Ha elég pénzünk van, vásároljuk fel a feketepiacon elérhető dossziékat, amelyeket átolvasva jobban megismerjük a történet szempontjából releváns szereplőket és a különböző hatalmi csoportosulásokat is. Törekedni lehet rá persze, de kép-

telenség egyszerre mindenkivel jóban lenni, hiszen érdekeik akár a miénkkel is ütközhetnek.

Mivel a főbb szereplők némelyike egy-egy meghatározó csoportosuláshoz tartozik, a vele kialakított viszony befolyásolja, hogy az adott frakció – legyen szó terroristahálózatról, zsoldoskompaniáról vagy szervezett bűnbandáról – ellenségként vagy szövetségesként tekint-e ránk.

Anélkül, hogy különösebben spoilerezni, röviden felvázolok egy példát. Tegyük fel, hogy hűsünknek meg kell akadályoznia egy merényletet. Nagy nehezen sikerül azonosítania a merénylőt, a helyszínt és az időpontot, ám a célszemély nem hisz neki. Egyedül kell tehát elkapnia az orvlövészt, akinek a hátát kisebb hadsereg fedezi. Akár egymaga is felveheti velük a harcot, ám ha néhány korábbi küldetés során valamelyik frakció megelégedésére tevékenykedett, akkor komoly segítségre számíthat. Néhány jól képzett fegyveressel az oldalán már kiegyenlítődnek az erőviszonyok.

## HOGY MONDTAD?

Ha valamitől nagyon tartottam, akkor a *Mass Effect* megoldására csak távol-

Ügynökünk annyira egyedül érzi magát, hogy már a tévével veszekszik



Remélem, elfut rajta a játék



**Az Alpha Protocol nem az a játék, amiben tíz perccel a vége előtt visszatöltesz egy állást, csak hogy tanúja légy egy alternatív befejezésnek. Minden döntés más következményekkel jár, másként alakulnak a küldetések, mások lesznek a szövetségeseid és az ellenségeid. Ennek következtében a végjáték is sokféleképpen alakul - Chris Avellone, Obsidian Entertainment, vezető dizájnér**

Hé, nem ér lézerpityuval puffogatni!



## ALPHA PROTOCOL

Mi rejlik a cím mögött?



**A JÁTÉKBAN AZ ALPHA PROTOCOL KETTŐS JELENTÉSSEL BÍR.** Egyrészt egy olyan amerikai ügynökséget takar, amely nem tartozik kormányzati felügyelet alá, és szabadon hajthat végre katonai jellegű, illetve fedett küldetéseket a világ bármely pontján anélkül, hogy tevékenységét összefüggésbe hozhatnák az Egyesült Államokkal. Másrészt az Alpha Protocol azt az állapotot jelenti, amikor egy ügynök szándékosan, vagy kényszerűségből elvág minden kapcsolatot az ügynökséggel, s még feljebbvalói sem tudják, mire készül és mikor.



**i** Feargus Urquhart, az Obsidian alapítója még a Black Isle Studios fejeként rendszerint feltűnt valamilyen easter egg formájában az általa felügyelt projekteken (*Baldur's Gate 1-2*, *Fallout 2*). A hagyomány az Obsidiánál sem tört meg, kitaró kalandorok a *Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir*ben találkozhatnak egy Feargus Orc-Heart nevű félorkkal.



Talán egyezzünk ki döntetlenben



Michael Thorton polgártárs, egy egység pénzbüntetésre ítélem beszédköltsi szabálysértés miatt



Na szép, befagyott a jacuzzi



Leüsselek, megfojtsalak vagy a véreddel kreáljak egy kortárs mázsolmányt?

ról emlékeztető párbeszédrendszer volt az. Hajlamos voltam magam is egyszerű koppintásként tekinteni a szisztémára, amit megbolondítottak egy értelmetlennek tűnő időkorláttal is. Nos, nagyobb talán nem is tévedhettem volna. A két rendszer közötti hasonlóság annyiban ki is merül, hogy nem konkrét válaszokra kattintunk, hanem csak nagyjából határozzuk meg a diskurzus irányát. A különbségek már az első szövegtörés során kiütözkönek, s elég markánsak ahhoz, hogy ne lehessen szimpla másolással vádolni a dizájnereket. Ráadásul nincs egyértelmű „jó” és „gonosz” válasz sem, lévén az NPC-k sem két-dimenziós karakterek.

Alapvetően háromféle hangnemet üthetünk meg egy beszélgetés során. Az agresszív megközelítés nyílt és célrátörő, nem egyszer verbális és fizikai fenyegetéssel párosul. Ilyenkor tessék elképzelni a delikvens orra alá dugott revolvert, vagy a fején széttört sörösüveget. A professzionális stílust favorizáló ügynök csak a lényegre szorítkozik („Igen, uram! Milyen magasra, uram?”). Hűvös, visszafogott, nem túl barátságos, de nem is igazán ellenséges.

A harmadik variáció az ügynökben szunnyadó nyájas, csiszolt modorú társasági lény felbresztése. Nem riad vissza a komolytalan megjegyzésektől sem, továbbá igyekszik kidumálni a csajokat falatnyi tangájukból.

Elismerem, leírva talán furcsán hangzik, de a gyakorlatban igenis működik, hamar meg fogtok vele barátkozni. Azt, hogy csupán néhány másodperc áll rendelkezésünkre a helyzethez leginkább illő, vagy az általunk preferált reakció kiválasztására, szokni kell. Nincs idő hosszas gondolkodásra, a következő lépés alapos megfontolására. Ha kérdést szegnek nekünk, válaszolnunk kell, szinte azonnal, s ettől válik életszerűvé az egész. Hiszen elég furcsán venné ki magát, ha teszem azt, a főnökünk akarna tőlünk valamit, s mielőtt válaszolnánk, még összedobnánk egy rántottát, kényelmesen elfogyasztanánk, majd leöblítenénk narancslével.

Az időkorlát dinamizálja a párbeszédet, s tökéletesen alkalmas a feszültség fokozására is. Emlékezetes pillanat volt, amikor egy találkozára nem a várt személy érkezett, hanem valaki más, s kerek-perc megfenyegette Thortont, hogy hagyja a fenébe a nyomozást, húzza meg magát valahol, különben nemcsak az ő hullájának azonosításával kell bíbelődjenek a hatóságok, hanem mindenki máséval is, aki segédkezet nyújtott neki. Ebben a helyzetben például oda-vissza lehet fenyegetőzni, de az együttműködési hajlandóság mutatása sem kizárt. Közben persze minél több információra igyekszünk szert tenni, hiszen a tu-

dás az *Alpha Protocol* világában tényleg hatalom.

A valóságos diskurzusokat kiválóan utánzó megoldást még egy checkpointos mentési rendszer is segíti. Ha netán nem vagyunk elégedettek adott eszmecsere kimenetelével, akkor visszatérhetünk ugyan a legutóbbi mentési pontra, s kis szerencsével nem kell újra végigverekednünk magunkat több tucat fegyveresen, de ezzel pont a szerepjátás eszenciáját tennénk semmissé. Ha elkezdiünk valamit, akkor csináljuk is végig és vállaljuk bátran a hibákat, vagy amit annak gondolunk. Elrontani semmit sem lehet, csupán az események sodrásának iránya változik.

## MINDENT TUDNI AKAROK

Az *Alpha Protocol* cselekménye napjainkban játszódik, így Michael Thorton magánháborújához a pénz önmagában nem lenne elég. Bármekkora tüzérvél rendelkező csúzlít vásárolhat, azonban a legfőbb fegyvere akkor is az információ marad. Értesüléseket szerezhet, sőt kell is szereznie ellenségeiről, szövetségeseiről, a játékban tevékenykedő frakciókról, valamint a küldetések színhelyeiről. A megfelelő dokumentumok birtokában jobban megismeri a játszma szereplőit, nagyobb eséllyel tippe-li meg következő lépésüket. Az eszmecsere során pedig olyan irányba terel-



heti a beszélgetés fonalát, ami a másik félnek rokonszenvesebb, valamint pozitívan befolyásolja a Thortonról kialakított véleményét.

Gyakorlati haszna van a helyszínekről szerzett információknak is. Mindig akad egy-egy forrás a feketepiacon, aki hajlandó megosztani velünk a részletes térképet, amelyen már feltüntették a biztonsági rendszer elemeit (kamerák, terminálok, kapcsolótáblák stb.). Az értesülések mellett a világhálón keresztül fegyvereket, kiegészítőket, páncélokat, megannyi ravasz ketyerét és segítséget is vásárolhatunk. Nem jön rosszul, ha valaki eltávolítja némi pénzmegért cserébe a tajpeji palotakert őreinek egy részét, vagy metrókocsira szerelt gépágyúval ritkítja meg a nyomasztó számbeli főlényben levő kommandósok sorait, ugye?

No de mégis hogyan juthatunk pénzhez? Michaelből egész jóképű fickót lehet fagyni, de a dazsigoló, mint választható „kaszt”, sajnos nem szerepel a játékban. Jóval hétköznapibb módon a kiiktatott ellenfelek egy részét, illetve pályákon elszórva megtalálható táskákat és trezorokat kifosztva teszünk majd szert dollártízezekre. Kell is majd minden filér, ugyanis a hatékonyabb fegyvereket, a rájuk pakolható kiegészítőket, s így általában a jobb felszerelést és az információt is aranyáron mérik a feketepiacon. Elvértve találhatunk is felszerelést, de elsődleges forrásunk a Clearinghouse webáruház marad, amelynek kínálatát annak függvényében alakul, hogy pillanatnyilag melyik frakcióval milyen viszonyt ápolunk. Ha kedvelnek bennünket, akkor hozzáférhetünk az általuk használt holmihoz.

Létezik még egy jópofa módja a pénzszerzésnek, mégpedig az információval való hálázás. Olykor megeskik, hogy olyan titkokat tartalmazó iratokra bukkanunk, vagy olyan bizalmas e-mailt

fog el kedvenc operátorunk, amelyekért egyesek sok pénzt megadnának. Ilyenkor megszarolhatjuk azt, akinek vaj van a füle mögött, esetleg a legtöbbet kínálónak adhatjuk át feketepiaci csatornákon keresztül, vagy továbbítjuk újságíró ismerősünknek, aki mellesleg a legdögösebb csaj Michael életében, szóval nem árt jóban lenni vele.

## SZIGORÚAN BIZALMAS

Az eddigiekből bizonyára kiderült, hogy az Alpha Protocol fenntartásaimat legyőzve magával ragadott, s hosszú időre (bőven harminc óra felett) kiszakított a hétköznapok szűrkeségéből. Panaszra nem nagyon volt okom, ám ha elérkezik a játék grafikájához, akkor már kénytelen vagyok spórolni a dicsérő jelzőkkel. Ennek oka pusztán annyi, hogy az Alpha Protocol nem szép, különösen akkor nem, ha összevetjük a közelmúlt UE3-as motort használó címeivel. A főbb karakterek kidolgozottságával nincs ugyan gond, de a leövendő, elagyabugyalandó vagy csak szimplán elkábítandó biztonságiak, terroristák, maffiózók általában egymás klónjai. Állítom ezt annak tükrében, hogy a tavaly ősze tervezett megjelenés környékén kiadott gameplay videóhoz képest érzékelhető a fejlődés mind látvány, mind animáció terén, de még mindig lenne mit javítani mindkettőn. A mozgás, főleg az ellenfeleké, olykor sutának tűnik, az pedig, hogy egy leütött ör teste a földre kerülését követően néhány másodperccel eltűnik, kissé kiábrándító.

Ami a környezetet illeti, a változatos-sághoz nem férhet kétség, az Obsidian jól mondta fel a leckét. A menedékek egytől egyik látványosra sikeredtek, nagy kedvencem volt a római luxuslakás. A helyszínek atmoszférája többnyire rendben van, különösen tetszett a Néva vizén ringatózó luxusjacht, és a tajpeji szálloda. Kevesebb okom lenne

azonban fanyalgásra, ha minden falfelületen nagy felbontású textúrák feszülnek, továbbá a rombolható tereptárgyak köre nem merülne ki néhány trehányul megrajzolt teherautóban. Jobban belegondolva talán nem is baj, hogy nem tudunk mindent felrobbantani, lévén mind a robbanások, mind a fegyverek torkolattüze kritikán alulira sikeredett. Mindent összevetve kijárt volna a 90 százalékos feletti értékelés, ha a grafika hozzá a többi játékelem színvonalát, s a fizikának a legapróbb jelét tapasztalom.

Így marad a világbajnok történet, a szexretni- és gyűlölnivaló karakterek, a szórakoztató játékmenet, és megannyi döntési lehetőség. Ennyi már elég egy jó játékhoz, de hogy egy sikeres játékhoz is elég lesz-e, azt majd az idő dönti el. Várom a folytatást – talán a második részben már arra is lehetőségünk nyílik, hogy céltalanul kóboroljunk egy város utcáin, élvezve a délutáni napsütést. GS

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

## GameStar

### CHAVALIER

Egy eredeti ötlet kellett ahhoz, hogy az Obsidian végre kilépjen a BioWare árnyékából.



### HARDVERTICÉNY:

Pentium 4 2,66 GHz/Athlon XP 2400 processzor, 256 MB grafikus kártya SM 30 támogatással, 2 GB RAM, 12 GB HDD

- + filmeket és könyveket is alázó kémtörténet
- + frenetikus dialógusok
- + újszerű párbeszédrendszer
- + három kiegyensúlyozott játékestílus ötvözete
- + döntések, döntések és döntések
- kopottas grafika
- közepesen gyenge mozgásanimáció
- nulla fizika

# 87

Akár a Chokito: ronda és finom!

## AMENNYIBEN ELLENFELEINK KÖZELSÉGE KÍNZÓVÁ VÁLNA, AKKOR ÉRDEMES KÉZITUSÁRA ÁTTÉRNI

És akkor Szergej a fedélzetre szorította fülét, hátha meghallja a közeledő motorcsónakot



Bocsánat, félrecsúszott a nyakláncod. Szívesen megigazítom



# AMIKOR A GYORSASÁG NEM ELÉG...

INDÍTSZ   
TORONY FELROBBANTÁSA

## INDÍTSZ AZ AKCIÓT!

I-BEAM INDÍTÁSA

INDÍTSZ   
TEHER LEDOBÁSA



A BLACK ROCK STÚDIÓTÓL, A PURE ALKOTÓTÓL

MEGJELENÉS  
2010.5.20.

# SPLIT/SECOND VELOCITY



XBOX 360



PS3



PlayStation Network



© Disney. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.



# LOST PLANET 2

KIADÓ Capcom FEJLESZTŐ Capcom RÖVIDEN Sci-fi akció TPS az EDN III. bolygón - cél a masszív szörnyvadászat

Ezúttal nem hóban, hanem minden létező egyéb csapadékfajtában és klímában kell szaladni és csáklázni mindent, ami élénk tornyosul

//Flatline



A Dúne homokférgei átnéztek a hóbuckákra



A filmekben is mindig pont a robbanás előtt jutnak ki a főhősök....

**A CAPCOM SOHASEM VICCEL.** Ha csinálnak valamit, az általában jól sikerül, főleg, ha első nekifutásos AAA címről van szó.

**A Lost Planet annak idején szintén ebbe a kategóriába tartozott, akkor épp a Dead Risinggel együtt.** Tulajdonképpen mindenkit meglepett, hogy a nagyon erős, de nem kiemelkedő kritikákkal rendelkező játékból olyan sok fogyott, amennyi. Kétségtelen, hogy nagyon jó időben érkezett, ugyanis éppen nem volt megfelelő minőségű akciódús TPS a piacon. Azon túl, hogy a trailereket is elég jól eltalálták és rázúmmogott a nép, még a kissé fél lábón mászó sztori is megállta a helyét valami oknál fogva, megragadva az emberek fantáziáját, no meg mazur is hónapokig emlegette

a hóban masírozó katonákat. Most elérkezett a pillanat, hogy a második részt is szemrevételezhessük, és lássuk, mennyire váltja be a hozzá fűzött reményeket... Már, ha egyáltalán volt bárki, aki számított rá, hogy második rész is érkezik egy olyan játékból, ahol már a kibontakozott sztori felénél sem tudtuk, mi is történik igazán a játékban, japán módon.

A Lost Planet 2 esetében két dolog figyelhető meg rögtön. Először is nincs több hóvakság. A játék elején, meg néhány esetben később kerül csak a játékos hóborította részeire a bolygónak. A történet boncolgatásába legalább annyira értelmetlen és nehéz lenne belemenni, mintha egy 15 000 darabos fraktál puzzle-t próbálnék kirak-





Fázós talpúaknak ideális mamusz hidegben



Plazmagránát, fej, tor potroh... Dől is!

Idén is a narancs a menő...



Stáhl Judit konyhájában készült kelbimbó-féleség



ni a konyhaasztalon. A tömör lényeg az, hogy a jól ismert narancssárga Thermal Energy és az Akrid valamilyen titokzatos (na vajon...?) viszonyban áll egymással és a Thermal Energy elnyerése tőlük és az EDN III. bolygótól komoly természeti katasztrófát eredményez, amelynek hatására élhetővé (!) válik a bolygó. A raklapnyi hó helyett Crysis-féle dzsungeles területekkel, szép, rettentő színes és kontrasztos folyókkal és sivatagokkal fut össze a játékos, ami egy életképes bolygóhoz csak szükséges. Emellett a játék rendkívül szép, bár a motor szinte kiköpött ugyanaz, mint a 2007-ben xboxon debütált változaté, azaz azon kívül, hogy belecuppantották a multiplayer kooperatív módot a single kampányba, nem történt lényegbeli változás. Nagyon valószínű, hogy a Capcom

külső fejlesztőstúdióknak adta (ahogy általában szokta) a sikeres, bevezetés után folytatásra váró új és nagy címet, ezzel kissé alább adva a minőséget és az eredeti dizájnirányt, rengeteg pénzt megspórolva. A vásárlók pedig csak akkor jönnek rá, hogy ez bezony nem lett az igazi, miután már rég elvette a pulstos kislány a pénzüket a játékért cserébe.

### JAPÁNOS SZTORI, AZAZ WTF?

Nem elég, hogy mai szemmel nézve rettentő gyenge pár textúra a karaktereken (ráadásul azokon, akiket a legtöbbet látunk majd átvezető animációkban, vagy közelről a folyamatos harc miatt), hanem a 720p renderelési felbontást is kicsit lejjebb csalták, ugyanis több helyen látszik, hogy olyan szinten hiányzik az élsimítás, mint kislánynak a titokzok-

## VITAL SUIT UPGRADE

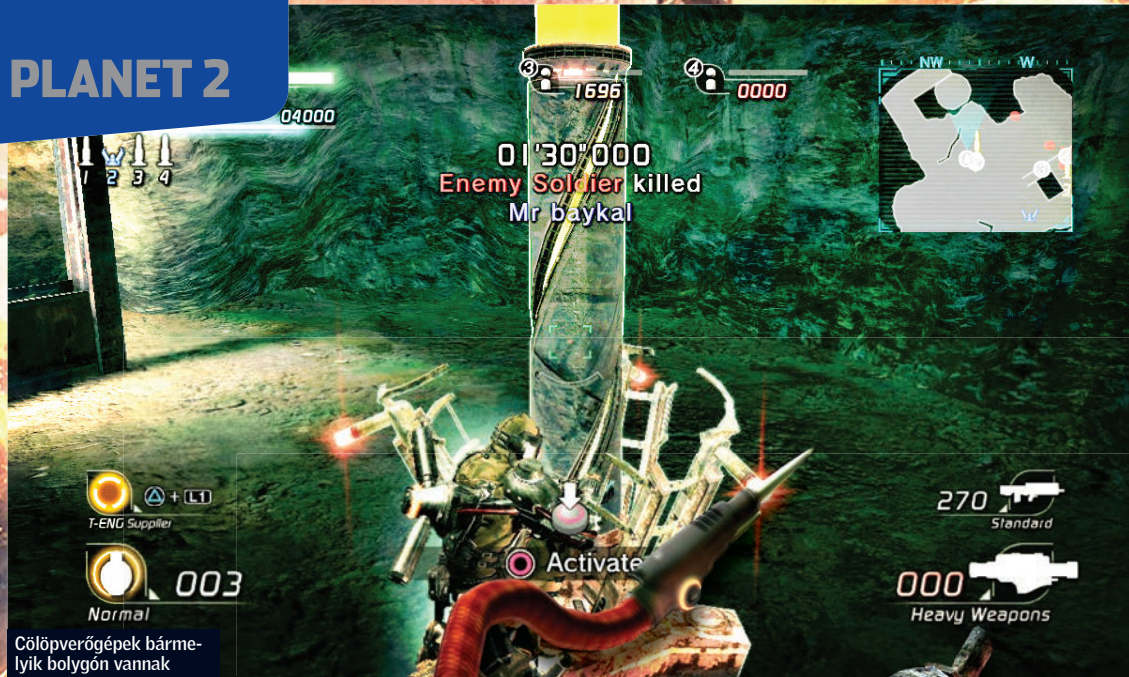
Hagyjál lógva



**MÁR NEMCSAK EGY EMBER NYOMULHAT A LÉPEGETŐKBE,** hanem a coop mód erősítésének hatására úgy tervezték a *Lost Planet 2* robotjait, hogy oldalról akár két ember is rákapaszkodhat (mindkét oldalt használva), így ők is tudnak lőni, miközben a fémördög nyomja a gatlingot. Nagyon impozáns megtöbbszörözött tüzerével érkezi multi módban bármilyen csatába, ezenkívül a kilőtt VS-ek fegyverzetét is le lehet nyúlni, így Béla, ha már nem tud rácsimpaszkodni működő lépegetőre, a roncsaiból felkaphatja a hatsóvű alkalmatlanságot és ránézhet vele az ellenfélre.

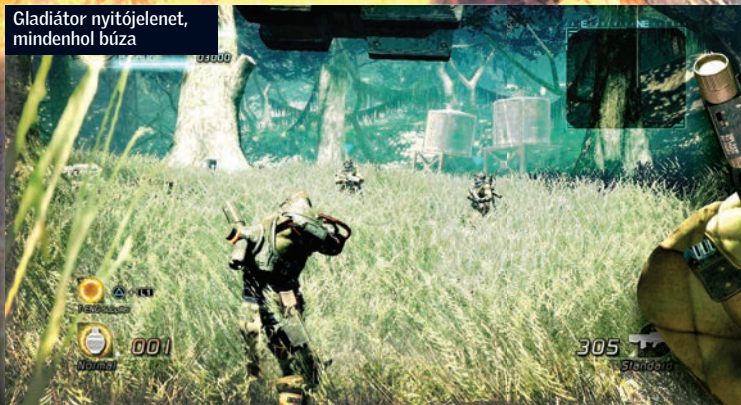


# BEMUTATÓ LOST PLANET 2



Cőlőperőgépek bármelyik bolygón vannak

Gladiátor nyitójelenet, mindenhol búza



ni. Kifejezetten zavaró, főleg az átvezetőkben, amelyeket amúgy egész pofásan rendeztek, és nem mondhatnám, hogy mindig meg lehet tippelni már percekkel előre, hogy épp mi fog felrobbanni, csak egy dolog biztos: valamire vagy löni fognak a katonák, vagy pukkanás lesz valahol. Azt hiszem, sokkal egyszerűbb volt a grafikusoknak barlangrendszereket, régen elhagyott földi helyszíneket és kőkemény mennyiségű hódúnét tervezni, mint színes, nemcsak elsősorban fehér színben pompázó környezetet. Nem mondom, hogy hányinger lett a végeredmény, mert egy középkategóriás PC erejénél még mindig sokkal szebb eredményt hoz a Xbox az LP2-ben a részletgazdagság tekintetében, de ma már joggal fintorog az ember, ha nem csak két játékot tol évente. A hangok viszont rettentően jól sikerültek, sok helyen hallani ugyan, hogy az előző játék elemeit újrafelhasználták, de annyi baj legyen, akciójátéknál a hangok hihetetlen sokat adnak az összélményhez, így jóból jót lopni kifejezetten eredményes és támogatott ez esetben. A zenék jók, bár sehol sem lesz olyan hely, ahol azért állna meg az üvöltve a lövés gombra tapadt játékos, hogy átengedje szívébe a melodikus, békeorientált dallamokat. Mert először is nem békeorientáltak, másodsorban azon kívül, hogy minden filmben hasonlókat hallotok, csak háttérnek vannak a játékban, nem azért, hogy emó-

ciókat csaljanak ki a közönségből, vagy társuljanak a történethez, ami amúgy is egy kalap hó. Nyilván nem lehetett arra számítani, hogy hónapokig csak azon dolgozzanak a srácok odaát, hogy élvezhető, koherens és követhető sztorija legyen a *Lost Planet 2*-nek, azok után főleg nem, hogy már az első pillanattól kezdve az az érzése az embernek, hogy gyakorlatilag semmi más nem csináltak, csak összekötöttek teljesen különálló, kooperatív módra tervezett pályadarabkákat. Már a játék kezdetekor és a pályák végén feltűnik, hogy azon túl, hogy halál esetén respawningolni lehet, számláló jelzi, mikor hagyhatjuk majd el a pályát, és mikor indul a következő. Nincs komolyabb feladatleírás, nincs semmi, csak hopsza, kap a játékos egy rádióüzenetet, hogy hát előrefele kéne menni és elérni A-ból B-be, ha pedig esetleg lesz kalózcsoapat (akiknek szintén fegyvereik vannak, amivel lönek ránk), vagy Akrid út közben, akkor ajánlott lelőni őket. Márpedig út közben mindig lesz valami, amire löni lehet, olyannyira, hogy sokszor találtam magam azon, hogy üresen forgó tárral masírozok, míg a csapattársaim blokkolták az ellenfeleket. Ettől függetlenül számtalan helyen leledzik elsősorban kisebb háborúnyi lőszer és fegyver, hogy legyen miből válogatni, mivel továbbra is két fegyvertípust hordhat magánál a főhős, plusz gránátokat, amelyek ret-

## FRANK FILICE Marketingmenedzser, Capcom



**„ELSŐSORBAN A KLÍMAVÁLTOZÁSRA VAGYUNK BÜSZKÉK,** no meg arra, hogy akkora szörnyeink vannak, amekkorákat csak el tudtok képzelni. Az E3-as bemutatónkon a szalamander föllenfelet láthatták a nézők, már akkor tapsoltak, pedig az még csak egy kisebbféle föllen, így kuncogtunk magunkban rendezes, hogy „hű, mi lesz itt, amikor egy tényleg méretesebbel kell küzdeni...” Két haver mondjuk kilövi az oldalsó lábait, mire a hasára esik, így a harmadik be tud rohanni a szájába és belülről löni a szerveit, míg a másik három kintről küldi a monszát... Hát, meg kell mondjam, kegyetlen élmény és annyira jól néz ki, hogy mindenki ki akarja majd próbálni a játékot. *A Shadow Of The Colossus* óta nem részesültek ilyen élményben az emberek, hogy ekkora dolgokkal kelljen kicsi, inszignifikáns lényként küzdeni.”



## THERMAL ENERGY ÚJRATÖLTVE

Szivattyúzzuk a cuccost az ellenfelekből, de minek...?



**AZ ELSŐ RÉSZ INTENZITÁSÁHOZ NAGYBAN HOZZÁJÁRULT,** hogy folyamatosan csökkent az életerő a hideg miatt és a T-ENG narancslével kellett enyhíteni a dolgot, ha pedig nem harcolt az ember, azaz nem lőtt le Akridokat, egy idő után meghalt. Így azok, akik véletlen kalandjátéknak hitték a Lost Planetet, csalódtak, hogy nem nézegethették órákig a buckákat anélkül, hogy bármi módon büntette volna őket a játék. Namármost, a második részben ez a megfagyás úgy, ahogy van, eltűnt, azaz nincs siettető tényező, nem függ Damoklész kardja a fejünk felett és különben is hiányzik az adrenalinlöket, amit ez a dizájnöntés okozott. Helyette ott a harmonizer, ami még könnyebbé teszi az átlagos harcolást, azaz, a nagyon sokszor hatezer körüli értéken mozgó felgyűlt T-ENG egységünkől HP-t generálhatunk akár mikor. Ha nagyon meglóttak, csak be kell állni egy fedezék mögé és pár másodpercig nyomni egy gombot, mire hopszi, már újra tele is vagyunk életerővel.



Fogadjunk, hogy rád esik a cucc



Még mindig a narancs a menő

Érdekes cameót láthattunk több trailerben is az Xbox 360-as verziónál a *Gears of War*ból. Marcus Fenix és csapattársa ölte a bogarakat egy-egy jól elhelyezett gránáttal és a jól ismert láncfűrész fegyverrel, a *Lost Planet* katonái mellett. Nem tudjuk igazán megmondani, hogy az EPIC és a Capcom együttműködése mennyire mély és hosszú távú ezáltal, mindenestre meglepő, hogy ez egyáltalán összejött. Kíváncsian várjuk, a PC-s és PS3-változat milyen promóciós elemet csempész be, amely csak a saját platformjára jellemző.

tenő hasznosak, de rosszul eldobva kisé átrendezik a csapat erőviszonyait, mert hamar robbannak és nagyot fröcsöcsennek. Mármint a csapattagok.

A játéknak úgy érdemes nekiállni, ha van három barátó a közelben, aki nem fél a pókoktól és szívesen masírozik lövöldözve 14 órán át. Ha esetleg nincsenek ilyenek kéznél, akkor hívhattok haverokat is, de előre szólok, tuti nem fogjátok végigjátszani a játékot, csak akkor, ha itthon is kitör egy vulkán, aztán nem engednek ki a lakásból három napig senkit, így kénytelenek lennétek nyomulni vele, mert minden más játékotok a szomszédnak adtátok kölcsön. Többször kifejezetten idegesítő, hogy a fejlesztők nem figyeltek az erőviszony-balanszra, vagy nem vették kicsit okosabbra a gépi csapattársak intelligenciáját. Ha nem a Józsi lohol mellettetek, akkor azok a feladatok, amikor területet kell adott ideig védeni, vagy taktikusabban kéne főmszter Akridokat csótányirtani, nehezen fognak menni, mert a gép összevisza kolbászol, nem csinálja azt, amit kellene. Azaz ez így nem igaz, mert nagyon jól lőnek, csak éppen időről időre mindig a játékos köré gyűlnek, parancsokat pedig rettentő nehézkes osztani nekik. Legtöbbször elég lenne az, hogy ott maradjanak, ahova parancsoljuk őket, de ezt nem valósították meg a készítők, így mennek, amerre látnak, majd amikor már pont majdnem jó lenne, akkor újra beköszönnek hátulról, hogy szevasz, főnök, na mi a szitu? Közben meg enyhe idegességgel kérdezitek a játéktól, hogy „és ezt most miért...?”

A másik fele meg, hogy vannak olyan Akridok, amelyek azok után, hogy lebokszoltak a földre, nem engednek felkelni. Elég frusztráló úgy harcolni, hogy a győri balettet megszegyenítő könnyedséggel, de annál hosszabb animációs fázissal rendelkező elesésből képtelenség újra lövésre kész állapotba kerülni, mert mindig érkezik valami pofon jobbról vagy balról. Vagy mesélhetném azt is, hogy a lakópark méretű enémak két rámnézésből néha úgy beraktak a frigóba, hogy azonnal felugrottam, mint zerge a hegyi ösvényre, és a kontrollert majdnem a televízióba dobtam, annyira ideges lettem.

### MEGABOGÁR-DARÁLÓ

A pozitívumok közé mindenképp be kell sorolni (még ha úgy is érzitek, hogy eddig nemigen voltak pozitívumok...), hogy az Akridok típusai és mozgása páratlan, már-már Starship Troopers-élménybe megy az irtásuk. Sokan vannak, viszonylag könnyen halnak, alattomosan küzdenek, viszont legalább buták és a pályadízájnerek gondoskodtak arról is, hogy ne közlekedjenek olyan egyszerűen, mert mindig beleakadnak mindenbe és ezáltal akadályozva vannak abban, hogy beleyalítsanak a könnyen elhalálozó főhős popójába. Tényleg olyan hatalmasak, hogy rendre kitágulnak a játékosok pu-

pillái, amikor először teljes méretükben mutatja őket a kamera (jellemzően márdártávlatig felhátrál és a szaladgáló katonák hangyapöcsnyi kis pixellekké változnak szinte...). Kár, hogy a tizennégy óra körüli játékmennyiség, ami gyakorlatilag hat fejezetet tartalmaz és fejezetenként 2-3 epizódot (egy epizód több pálya), a játékban töltött időmennyiséghez képest kevés ilyen giganagy monsztert találunk. Oké, rengeteg idő volt ezeket is megcsinálni szépre és jóra, de hát, ha már ez képezi a játék gerincét, hogy haverokkal lőjünk valamit, ami nagyobb, mint kis túlzással maga a bolygó, amin él, akkor a teljes grafikus csapatnak ezzel kellett volna foglalkoznia, nem az átlagos kinézetű dzsungellel, sivataggal és különböző házikókkal pimpelesével.

Összességében véve a *Lost Planet 2*-n nagyon érződik, hogy talán túlságosan is új irányt vett az előző részhez képest, kifejezetten sokat gyengülve. A multiplayer coop oltárán feláldozták a játék hangulatát és hihetetlen toldozott-foldozottnak tűnik az egész. Nem érzem, hogy sokat polírozták volna a játékot, kihozták (még így is késve) viszonylag hamar és megpróbálnak beszédni belőle annyi pénzt, hogy legalább nullszaldós legyen. Ez, azt hiszem, össze fog jönni, de sokkal többet érdemelt volna ez a játék, mint ezt a majdhogynem fércmunkának nevezett élményt. Kizárólag akkor játszhatok vele, ha tudjátok, mire vállalkoztok. **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: [szavaz.es.ertekelji.com](http://szavaz.es.ertekelji.com)

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

## GameStar

Az érdekes feature-ek elegek lennének a sikerhez, jó körítéssel. Sajnos itt nem ez a helyzet.



### HARDVERICÉNY:

2,6 GHz Intel vagy XP 2600+ AMD  
1 GB RAM, Geforce 8600 GT

- + akciódús
- + gigabrutálnagy bogarak
- + négyfős coop
- hosszú és monoton
- buta MI, ha nincs coop
- fércmunka körítés és történet

# 71

A *Lost Planet* folytatása ennél jóval többet érdemelt volna





# THE WHISPERED WORLD

**KIADÓ** Deep Silver **FEJLESZTŐ** Daedalic Entertainment **RÖVIDEN** A LucasArts hőskorát idéző, bájos-hangulatos-humoros point 'n click kalandjáték, a hagyományokhoz hű köntösben.

## A depressziós bohóc és metamorfózis-mániás, hű hernyójának kalandozása

//Séci



**A** kalandjátékok műfaja haldoklik... Istenem, ha annyi tízezres lapulna a zsebemben, ahány alkalommal eme elcsépelte silányult megállapítással szembesültem az ezredforduló tájékán, akkor hátralévő napjaimban egy gyufát sem kéne elmozdítanom pénzszerezés céljából.

Mára bátran ki merem jelteni, kilá-baltunk a kalandjáték-válságból, ha volt egyáltalán olyan. Az utóbbi tíz évben sorra jönnek az AAA-kategóriás kalandok, mind az oldschoollal erősítve (*Gilbert Goodmate, The Longest Journey, Syberia, A Vampire Story*), mind az alternatív-újító szellemiség jegyében (*Outcast, Omikron, Fahrenheit, Heavy Rain*), a *Secret of Monkey Island SE*-hez hasonló remake-ekről nem is beszélve.

### Ó, AZ A DERÉK NÉMET PRECIZITÁSI!

Sokak számára a „német humor” jelzős szerkezet felér egy oximoronnal. Tény, kissé szokni kell, ám a *The Whispered World* esetében a derék németek ezt az akadályt is ügyesen vették – a poénok kifinomultak, intelligensek, öniróniától sem mentesek és csak elvétve erőltetettek, legyen szó akár verbális, akár vizuális humorról. A kacagtató máz alatt pedig meglepő komolyságok is lappanganak, de erről majd később... Az a Daedalic a fejlesztő ráadásul, aki kiadóként a szintén

zseniális cseh *Machinarium* felett bábáskodott, úgyhogy nagy baj már nem lehet. A szívem csücske Piranha Bytes 2001-es porondra lépése (*Gothic*) óta amúgy is kifejezetten komálom a német fejlesztőket. A *TWW* odahaza már tavaly megjelent, s – nem csak a lokálpatriotizmus okán – óriási sikernek örvend.

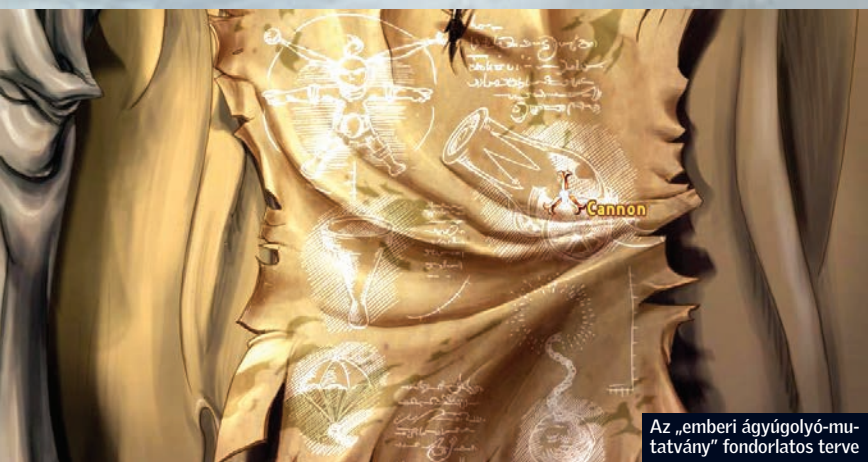
### VILÁGOKAT TEREMTÜNK

Sajátos univerzummal állunk szemben, antihős-ábrázatú főhősünk pedig a melankolikus, depressziós és alaptalan ön-bizalomhiányban szenvedő Sadwick, aki bohócként tengeti napjait. Spot (magyarul Paca) nevű kis házikedvencével, a bátyjával, Bannel és a nagypapájával egy vándorcirkuszt működtetve keresik kenyerüket, s járják be ezt a gyönyörű, de veszedelmekkel teli fantasyvilágot. Sadwick azonban többre vágyik, s egy látomászerű rémálom követően elindul Spottal az Ősz Erdőn át, hogy megfejtse a „Suttogott Világ” létét fenyegető rejtélyt és megmentse azt a pusztulástól. A sztori a dialógusokkal párosítva a *TWW* egyik legütősebb kártyája. Látszik, hogy ezt a két elemet (történet + párbeszéd) óriási odafigyeléssel kezelték a fejlesztők, rengeteg energiát fektetve beléjük. Folyamatosan képesek voltak a „Na, ebből most mi fog kisülni?” érzés megteremtésével töretlenül fenntartani az események iránti érdeklődésemet.





A híd túl messze van, ráadásul Spot éppen a bélgázaival küzd. Mít nekünk Dragon Age, a TWW univerzuma az igazán brutális...



Az „emberi ágyúgolyó-mutatvány” fondorlatos terve

## A TÖKÉLETES OLDSCHOOL HANGULAT A GYÖNYÖRŰ KÉPI VILÁGNAK (IS) HÁLA, SZINTE KÉZZEL TAPINTHATÓ

### PISTIKE, TESZED VISSZA APÁD 3D-S SZEMÜVEGÉT A FIOKBA!

A TWW grafikailag visszatér a gyöke-  
rekhez: nem renderelt, hanem kézzel  
rajzolt hátterekkel operál, pár extra  
effekttel (tűz lángja körüli derengés,  
vízfelület fodrozódása, napfényben  
szálló porszemek) meghintve. Sőt,  
A Vampyre Story-tól eltérően a ka-  
rakterek is 2D-sek. A tökéletes olds-  
chool hangulat a gyönyörű képi vilá-  
gnak (is) hála, szinte kézzel tapintható.  
Külön örültem a stilizált irányvonal-  
nak, ide ez jobban passzol, mint mond-  
juk egy The Last Express-féle rea-  
lisztikusság. Félre ne értsetek, semmi  
bajom a 3D beférkőzésével a kalandjá-  
tékok műfajába, de a 2D akkor is job-  
ban illik a stílushoz.

Külsőségek tekintetében a karakte-  
ranimációk egész sora a hab a tor-  
tán, amelyek ugyan (szintén a régi idő-  
ket idézve) nem állnak túl sok fázisból,  
de mókás sutaságuk kárpótol a folya-

matosság hiányáért. A nagy felbontás-  
nak hála pedig nyoma sincsen az anno  
a Curse of Monkey Islandnél – a kon-  
túr vonalakon a karakterek közeledése-  
kor/távolodásakor – tapasztalható „re-  
césedésnek”.

A területek között egy küldetés jut-  
alma, egy csinos kis térkép segítségével  
navigálhatunk. Sok helyszín egy kép-  
ernyőnél nagyobb, ilyenkor jópofán ol-  
dották meg a 2-3 „rétegből” álló hát-  
terek haladásunkat kísérő perspektí-  
vaváltozását: a távolabbi objektumok  
(például hegyvonulat) lassabban moz-  
dulnak el vagy statikusak, míg a köze-  
lebbiek (például erdőszáv) gyorsabban  
„csúsznak el” a kamerával szinkron-  
ban. Összességében elképesztő mű-  
vészi profizmus és stílusosság árad  
a megjelenítésből. A hátterek ráadá-  
sul valamilyen apró animációnak (lo-  
bogó fáklya, gomolygó füst, hulló fa-  
levelek, csobogó patak, repkedő ma-  
darak stb.) hála sosem sterilek és  
élettelenek.



A 100 000+ forintos videokártyával rendelkezők nagy bánatára a TWW nem aknázza ki kellőképpen az NVIDIA PhysX rendszerét, ezért Sadwick időnként nem áll szímplán keresztülgyalogolni Spot testén.

## RADIKÁLIS VÁLTOZÁS

Ilyen volt, és ilyen lett...



**A FŐHŐS, SADWICK KARAKTERE** az alapkonceptióhoz képest óriási változtatásokon esett át a fejlesztés éve alatt. Eleinte úgy festett, mint egy folyton vigyorgó, kövér kis bohóc, aki így nem volt annyira szerethető, inkább túlságosan cifra és színes. Ezek után a csapat úgy döntött, hogy idősebb célközönséget szeretnének megcélozni játékkal, ezért inspiráció gyanánt fantasyfilmekben szereplő zsonglőrök, artisták külsejét használták fel. Így vált Sadwick végül egy mélabús, középkorias gúnyába bújó világmegmentővé, akinek csupán sanyarú kényszer a bohóc szerepköre.



Már mondtam: a látszat gyakran csal. A tepsiképi, hegyesfüllű létforma egy serpenyővel a fején a király legfontosabb hírnöke

### A HERNYÓK HALLGATNAK (ESETLEG NYÖSZÖRÖGNEK)

Csupa „megint ezt dúdolom magam-  
ban”-féle fülbemászó dallam kíséri kal-  
andozásainkat. Profin megkomponált instru-  
mentális zenét hallhatunk, a kevésbé to-  
lakodó, háttérből diszkréten hangulatot  
fokozó fajtából, a menüben felcsendülő fő  
motívum különösen szép. Selypítő főhő-  
sünket (engem nem irritált a hangja,  
inkább olyan kis „aranyos”) és az  
összes karaktert – a főbb szereplőktől egé-  
szen az utolsó mellékszereplő útszéli beszélő  
köveig – szinkronszínészek szóaltatták  
meg a tradicionális, feleletválasztós módon  
zajló párbeszéd során, kellő átéléssel elő-  
adott szövegek és minimális ripacszkodás  
mellett. Az angol lokalizáció szinte tökéle-  
tes, csak azokat az „s”-eket tudnám feled-  
ni... Néhány hangalakbeli azonosságra épít-  
ő poén németből átemelése külön bravúr  
volt. A hangok-zörejek is mind teljesen jól  
illeszkednek egy ilyen típusú játékhoz.

### EGY CSODÁLATOS ELME PÁR TIZORÁNYI RAGYOGÁSA

Egy kalandnál szinte minden a sztori-  
diológusok-feladványok hármánán múlik.  
Az első kettőt már kiveséztük, lássuk hát  
a játékmenetet. Fejlesztőkből három típus-  
sal fogunk összefutni: 1. tárgyak kombi-  
nálása (az amúgy zseniális Syberia-ból

ezt nagyon hiányoltam, felesleges egy-  
szerűsítés volt ott elhagyni), 2. párbeszé-  
dekből kihámozható információk alapján  
cselekvés, 3. logikai feladványok (némi,  
még bőven tolerálható mértékű pixelva-  
dászattal körítve).

A fejtörők összetettsége optimális  
(néhol azért megzadunk, míg rájöv-  
ünk a megoldásra), nem voltak logi-  
kálanságok és vegytiszta próbálko-  
zások árán abszolválható feladványok.  
Ráadásul, feladatunkat megkönnyít-  
endő Sadwick az összes létező tárgy-  
ra és karakterre, illetve ezek egymás-  
hoz való viszonyára tesz valamilyen  
epés megjegyzést/utalást, az összes  
lehetséges kombinációban! Bal klikkre  
a megszokott kis tripla-menü jön elő: 1.  
szem (szemügyre vesz, kommentál), 2.  
kéz (megfog, használ, kinyit) és 3. száj  
(mond, eszik, elfúj). Jobb klikkre pedig  
az inventory ugrik fel.

A száraz adatok után jöjjön a TWW  
leginnovatívabb dobása, nevezetesen  
hűséges kis házihernyónk (netán ku-  
kacunk), Spot szerepe a játékmenet-  
ben. Már A Vampyre Story-ban is volt  
egy állandó segítőnk (Froderick, a de-  
nevér), de itt még kreatívabb ötletek-  
kel álltak elő a fejlesztők. Spot egyé-  
ként iszonyúan jópofa, beszélni nem  
tud, csak különféle röhejesen mókás



nyöszörgések és vinnyogások közepete adja tudtunkra egyetértését, netán menekülésbe torkolló nemtetszését. („Mi lenne, Spot, ha te kóstolnád meg először Nagypapa főztjét?”) Apró barátunk vidámsága és folytonos vigorgása jól ellensúlyozza Sadwick melankóliáját. A lényeg, hogy a játékban előrehaladva, fokozatosan tehetünk szert ötféle „metamorfózis-állapotra”, amelyekbe Spot az utasításunkra bármikor átalakulhat. A felfúvódott léggömb-szerű állapottól a tűzlabdán át a kinyújtott, „bárhova be tudok bújni” kigyó alakig van itt minden. Mindezt egy külön kis menüből navigálhatjuk, amely a képernyő jobb felső sarkában hívható elő. Így olyan puzzle-ök is megoldhatók és olyan helyek is elérhetők, amelyek egyébként nem; a mi

feladatunk rájönni, mikor melyik megoldást kell éppen elővennünk. A rengeteg dialógus miatt egy kalandjátéknál mindig sarkalatos pont a lokalizáció. Hazánkban az angol/németül kevésbé értők talán reménykedhetnek majd magyar feliratban, hiszen az nyilván mindenki számára evidens, hogy a hallójáratunkba ipari mennyiségben zúduló verbális humor csak legalább középfokú nyelvismeret birtokában élvezhető. (Kissé szenilis nagypapa: „A ház mögött rothasztom az iránytűt (angolul compass)... kompót segítségével tájékozodom az Ősz Erdőben... és éjszakánként komposztot nassolok az ágyam alól.”)

Az újrajátszhatósági faktor meglehetősen csekély, hiszen 2. nekifutásra – ép rövidtávú memória birtokában – becsukott szemmel is tudjuk, hol és mit kell csinálni/mondani. Meghalni nem lehet, korlátlanul menthetünk, és nincsenek a *Curse of Monkey Island*-éhez hasonló nehézségi szintek (ott kettő volt), amelyekkel a puzzle-ök számát-komplexitását befolyásolhatnánk. Ennek ellenére tuti, hogy még párszor „ki fogom pörgetni” a *TWW*-öt. Talán csak évek múlva, de biztosan.

## SÖTÉT OLDAL, ITT ÜGYSEM JÖSSZ ÁT!

Az alcímmel a negatívumokra céloz-


nék, de érdemi baklövésekre lelmi izdadságszagú erőlködés lenne részemről, hacsak kukacoskodásként azt nem hozom fel, hogy a türelmetlenebbek kedvéért meg lehetett volna oldani, hogy dupla balklikkre fusson Sadwick – jaj, de akkor a perisztaltikus mozgású Spot lemaradna. Akartok még ostorozást? Rajtam ne múljon! A szerényebb logikai képességgel megáldottaknak lehetett volna egy, az aktuális képernyő interakciós pontjait felvilágosító billentyű. A foltozott zsákot formázó inventory barnás színvilágába pedig kissé beleolvadnak a nálunk lévő tárgyak. Azonban a *TWW* erényei mellett ezek csupán eltörpülő apróságok, én kérek elnézést pusztán megemléstük okán is.

## SUMMA SUMMÁRUM

Kénytelen vagyok fantáziátlan, de igaz, „A kalandjátékok szerelmei semmiképpen se hagyják ki!” frázissal zárni. Talán ciki ilyen szentimentálisan fogalmazni, de érezhető, hogy szeretettel készítették ezt a játékot és nem (csak) dollárszimbólumok villództak közben a fejlesztők pupilláin/agyában. Berrr szófordulatát kölcsönvéve: „Ennek a játéknak lelke van.”

Garantálom, hogy a *Monkey Island* sorozatot körülengő hangulat, a debilen bájos humor kedvelői ugyan-

úgy megtalálják számításukat, mint a *The Longest Journey – Syberia* vonal kissé komolyabb-komorabb és elgondolkodtatóbb atmoszférájáért lelkesedők. Fogalmazhatnék úgy, hogy ez a játék „többretegű”. Azok a fiatalok is jól járnak, akik csak el akarnak szöszmötölni a fejtörőikkel, bámulni a szép színes háttereket és jókat röhögni a poénokon, ugyanakkor a fantasztikusan eltalált atmoszféra-történet-dialógusok triumvirátusa akár filozófiai mélységekbe (elnyomottság, akadályok dacára felszínre törő tehetség) is elkalauzolja az erre fogékony, korosabb játékosokat. Nem titkoltn az utóbbi csoport a játék valódi célközönsége. Aki pedig külön rajong a gyönyörűen megfestett – de „csupán” 2D-s – képi világról, az bátran gondoljon hozzá plusz 3-4 %-ot a végső pontszámhoz. Én is ezt a táborn gyengitem, csak a korrekt objektivitás jegyében keményítettem be az alant látható, szigorú 91%-kal.

Elég a szófosásból, íme a végszó: ma erős nosztalgia-hullám tör rám, mondjuk a *Monkey Island 1-2-3* emlékeit felidézve. Talán eltérő mértékben, de 5-10 év múlva (feltéve, hogy még élek) ugyanez várható a *The Whispered World*dzel kapcsolatban is. Mondhatnák-e 2010-ben elismerőbb dicsőretet egy kalandjátékról? 

## EGY HANGULAT MIND FELETT

Az atmoszféra hatalma...



### ALAPVETŐEN FANTASY PÁRTI VAGYOK,

így a játék önmagát nem túl komolyan vevő, „Gyalog-galopp-és Discworld-szerű fantaszparódia” környezete és atmoszférája is abszolút bejött. Természetesen ez szubjektív, egyéni ízlés kérdése, viszont ha tegyük fel, minden tekintetben ugyanezt a minőséget kaptam volna, csak mondjuk az anno BZ által tesztelt (szintén német fejlesztésű kaland) Perry Rhodan kissé steril sci-fi köntösében, akkor biztosan picit kevésbé lelkesednék.



Spot intelligens nézése (+5 points to wisdom) külön aurával bír, amely még a biztosítékot is kicsapta



„Nagypapa, kéred a protézisedet?” „Köszönöm, fiam, de csak útban lenne. Ma leves lesz a menü.”

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

## GameStar

### SÉCI

Spottól eltekintve csupa ismert panelből építkező, mégis fantasztikus kalandjáték



### HARDVERIGÉNY:

MS Windows XP (minimum SP2) vagy MS Windows Vista, 2 GHz CPU, 1 GB RAM, DirectX 9.0c, 256 MB RAM GPU, 2,5 GB HDD

- + iszonyúan hangulatos atmoszféra
- + szerethető karakterek
- + vérprofi dialógusok és humor
- + angol nyelvtudás hiányában nincs értelme belevágni (bár ez nem a játék hibája)
- egyszer véget ér...

# 91

Instant classic adventure!



**YOUR WEAPON  
IS CHOICE...**

# ALPHA

## PROTOCOL

THE ESPIONAGE RPG

**MEGJELENÉS:  
2010.05.28.**



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

**18**  
www.pegi.info

ask  
about  
games  
.com

PS3  
PlayStation 3

PlayStation  
Network

Games for Windows

XBOX 360

XBOX  
LIVE

OBSIDIAN  
entertainment

SEGA  
www.sega.co.uk

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and ALPHA PROTOCOL are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Obsidian and the Obsidian logo are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment, Inc. "XBOX LIVE", "PlayStation", "PS3" and "ask about games .com" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. All rights reserved.



# GRAND THEFT AUTO EPISODES FROM LIBERTY CITY

**KIADÓ** Rockstar North **FEJLESZTŐ** Rockstar Games **RÖVIDEN** Önálló játékként funkcionáló kiegészítő csomag, a GTA IV motorjára és világára épülő, külső nézetes akciójáték.

**Újra nekimegyünk Liberty Citynek. Nem örül neki**  
//Duncan

**MÁRA ALIGHANEM MINDANYI-  
NYIAN ELKÖNYVELTÜK A  
TÉNYT, hogy a GTA megszűnt**

**PC-s játéknak lenni.** Ez nem azt takarja, hogy nem jelenik meg asztali gépre, csupán azt, hogy immár nem a miénk az elsődlegesen preferált platform. A negyedik rész kapcsán sokan kiábrándították, hovatovább szégyenletesnek tartották, hogy közel fél éves késéssel kaptuk kézhez a játékot Windows alá, akkor is egy rakás hibával, az optimalizáció legapróbb jele nélkül. Így aztán már meg sem lepődünk azon, hogy a kiegészítők portolása több mint egy esztendő várattat magára. A *The Lost and Damned* Xboxra már tavaly februárban megérkezett, a *The Ballad of Gay Tony*ra pedig októberig kellett várniuk a konzoltulajdonosoknak. Ahogy ilyenkor lenni szokott, a PC-s (és a PS3-as) játékosok szemét kárpótlásként kis ajándékokskákkal szűrják ki, ami ebben az esetben annyit jelent, hogy a két DLC-t

egy masnival átkötte egyben, *Episodes from Liberty City* néven nyújtják át nekünk.

**EGYET FIZET, KAP KÉT FELET**

Természetesen mindkét rész, vagyis a *Lost and Damned* és a *Ballad of Gay Tony* is *Liberty City*ben játszódik, így azoknak, akik eleget nyüstölték a *GTA IV*-et, a helyszínek többsége ismerős lesz. Változatosságot ezúttal az jelent, hogy a város eddig ismeretlen közösségeinek életébe nyerhetünk betekintést, hiszen két eltérő, de nagyon jellegzetes szubkultúrát mutatnak be nekünk, zavarba ejtő alapossággal. A kalandjaink során meglátogatott motoros klubházakban, vagy éppen az éjszakai partietelt puccos szórakozóhelyein (ahogy a játékhoz adott kiskönyv írja: a város „underground” világában) egészen más figurákkal találkozunk, mint akikkel Niko Bellicnek annak idején dolga volt. Már most mondom (mert az atmoszféra kapcsán fontos), hogy a metropolisz rádiócsatornáit a készítőik némileg megvagdosták,



Elment... és már nem is jön vissza... brühühüüü!



## TÉNYKEDJÜNK!

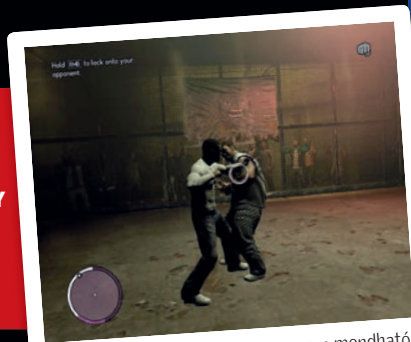
Új szocializációs lehetőségek

**AZ EPISODESBA BEKERÜLT NÉHÁNY ÚJ KÖZÖSSÉGI ELFOGLALTSÁG,**

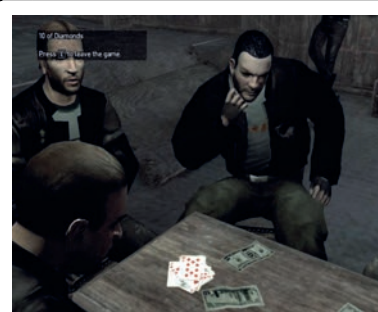
amelyek tovább színesítik a Liberty Cityben egyébként sem unalmas hétköznapokat. Íme néhány!



Getalife? Hát a bázisugrás smafu?



**BUNYÓ** Szocializációknak ugyan nem mondható, cserébe jól jövedelmez az illegális ökölharc, amelyre a város megadott pontján van lehetőség. Ha kell egy kis pénz, csak menjünk be és üssünk néhány jól irányzott jobbegyeneset és balüssgöt, de vigyázat: vannak kemény gyerekek is!



**KÁRTYA** A The Lost bázisán kártyázhatunk a haverokkal, játékpénzben. A szabályok nagyon egyszerűek: azt kell megtippelnünk, hogy a következőnek leérkező lap magasabb vagy alacsonyabb értékű lesz-e annál, ami éppen lent van az asztalon. Arra is legyünk tekintettel, hogy az ász ebben a játékban nem magas, hanem alacsony értékű!



**TÁNC** A szórakozóhelyeken mindig akadnak emberek, akik kellően jól érzik magukat ahhoz, hogy rojjanak egyet a parketten. Ilyenkor jön a képbe a dominikai Lopez, aki bármelyik csajt megtáncoltatja.



A P90-es már a GTA-ben is hódít



Adj el húszat az ukránból és vegyél ötvenet az olasz pakettből

## KEDVENC SZERB HÁBORÚS VETERÁNUNK, NIKO TÖBB ALKALOMMAL IS FELTŰNIK A PORONDON

aminek következtében sajnos a GTA IV eredeti dallistája jórészt kikerült ebből a csomagból. Bár van néhány új adó, meg sok új muzsika, összességében ezen a fronton visszalépés történt (különösen a Vladivosztk FM rajongóinak rossz hír, hogy a kedvenc csatornájukból egy középszerű elektronikus-zenei adó lett). A hangulat ettől függetlenül van annyira jó, hogy a két, egymáshoz csak közvetve kapcsolódó, önálló sztorit hajlandók legyünk szívet nélkül végigjátszani. Lásuk a főhősöket!

### A MOTOROS – LOST AND DAMNED

A fekete cuccokban, idegesítő hangerővel dübörgő motorosbandáknak én a magam részéről soha nem voltam nagy rajongója. A látvány mindig inkább a rollerrel az udvaron köröző óvodásokra emlékeztetett, csak emez hangosabb és a technológia jellegzetességeiből adódóan sokkal büdösebb is (a másik lehetséges asszociáció egy pofásabb galeri a 20 évvel ezelőtti Moszkva térről, ezúttal mozgásban). Magyarországon is megvoltak ennek a divatnak a sajátos követői még a '80-as, '90-es években, bár ők nem Harley-Davidsonon, hanem Simpson és MZ márkájú járgányokon feszítettek csapatostul, a Hell's Angels bördzseki helyett pedig a Trapper farmer volt a jellemző viselet. Persze ennek a különleges hóbortnak az óceán túlpartján igen tökös emberkék hódolnak,

akik nem áttallják gyakran a jogszabályi kereteket is átlépni akár pénzszerzés céljából, akár tudatmódosult állapot hatására. Az olyan „törvényen kívüli” csoportok, mint az említett Hell's Angels vagy a Bandidos, a világ szinte minden táján előfordulnak, és a legtöbb helyen jellegzetes viselkedésminták kapcsolódnak a nevükhöz (az Egyesült Államokban külön büntetőjogi kategória jelöli az ilyesfajta szervezeteket). Ennek az elsőre – és másodikra – nem túl szeretetre méltó közegnek leszünk részesei a *Lost and Damned*-ben egy származását nyíltan vállaló zsidó srác, Johnny Klebitz bőrébe bújva.

### MOZGÓ GALERI

Főhősünk történetesen „alelnöke” a Lost nevű motoros bandának, amely amellett, hogy anarchisztikus életvitelét bűnözéssel finanszírozza, folyamatosan harcban áll a konkurens csoportokkal is. A csapat tagjai mind önálló tisztséget töltenek be a szervezetben belül, így aztán van elnök (egy korántsem rokonszenves, Billy Gray nevű fazon), titkár, őrmester, vagy éppen Road Captain. A karakterek kidolgozásának minősége amolyan rockstaros, vagyis nagyon kifinomult, szellemes, érdekes. Johnnyról ennek megfelelően hamar kiderül, hogy nem illeszkedik tökéletesen ebbe a romlott közegbe, és bár lojális a társaihoz, egyre több kétsége van afelől, hogy ezen a járgányon felmotorozhat-e még a mennyországba. A banda vezetőjével való

Nem látom a kezeket!



konfrontációk hamar komolyra fordulnak, az ezt követő kalandok pedig nem nélkülözik a meglepő fordulatokat. A főszereplő egyébként csak arcvonásai-ban hasonlít Niko Bellicre, jellemükben és háttérstoriójukban nincs sok közös bennük, hacsak annyi nem, hogy mindketten elfilozofálnak néhány percet, miután beledobtak egy hullát a folyóba. A történet szerzőinek odafigyelésére jellemző, hogy kedvenc szerb háborús veteránunk több alkalommal is feltűnik a porondon, sőt a két rosszfiú többször tettelesen keresztelje egymás útját a sztoriban.

### HELLO MOTO!

Egy ilyen cangán az aszfalton veretni komoly előnyökkel jár, különösen akkor, ha nem egyedül tesszük, hanem mondjuk 6-8 fős csoportban. Játéktechnikailag a *Lost and Damned* érdekes újítása, hogy a többi bandatag (akiknek természetesen nevük, kidolgozott jellemük, hátterük, jól megkülönböztethető fizimiskájuk van) fontos szerepet kap a





kalandjainkban. Egyrészt ha a bandázások során a velük formált alakzatban maradvá rójuk az utakat, akkor gyorsabban gyógyulnak sebeink, de ez pusztán bagatell ahhoz képest, hogy mobilon bármilyen forró szituációban segítségül hívhatjuk barátainkat – a „testvéri” szeretetet egyesek karácsonyi ajándékkal, mások pedig egy jókor érkező sörtes puskával fejezik ki, mint tudjuk. Az ilyen vész hívások esetén a spanok gyakorlatilag másodpercek alatt a helyszínre robnak, és általában kimeríthetetlen ólomtartalékaikat is magukkal hozzák. Ami igazán érdekes a dologban (hiszen ilyen-olyan telefonos segítség már a *GTA IV*-ben is szerepelt), hogy a társaink harcértéke a sikeres akciók végeztével növekszik, vagyis ha valakit rendszeresen segítségül hívunk, és túléli a csatákat, akkor legközelebb már sokkal hatékonyabban képes közbelépni. A *Lost* tagjai ezenkívül kérésünkre szinte bármilyen fegyvert beszereznek és elhelyeznek a főhadiszállásunkon, továbbá egy választott

motort is elhozhatnak nekünk oda, ahol éppen szükségünk lenne rá.

## MODERN KULTURANTROPOLÓGIA

Mint ahogyan a motorosklubok valós életében, itt is fontos szerepe van a klubháznak, és ez nemcsak a Lostra igaz, hanem az összes konkurensükre is, amit onnan állapíthatunk meg, hogy számos ellenséges csoport bunkerében kell amolyan futó látogatást tennünk. A saját épületünkben, amely a történet elejétől kezdve hajlékot nyújt számunkra, lehetőségünk van szocializálódni, televíziót nézni, biliárdozni vagy éppen a haverokkal játszani egy rendkívül primitív kártyajátékot (ezt akár online is nyomhatjuk közvetlenül a játékból, élő ellenfelekkel szemben). Bármennyire jópofa is mindez, azért elég ritkán fogunk annyira unatkozni a kiegészítőben, hogy itt kössünk ki. A játék ezek mellett néhány „kötelező” adalékkal is bír: új járműveket és néhány friss fegyvert is kapunk. A megújult

Hello, szivi! Itt gurulok egy XIX. századi kastély mellett és kéne egy kis segítség, mert az olvasók nem fogják látni a kontúromat



Jimmynek ekkor az a sejtése támadt, hogy valaki hátulról figyel őt



## TÖKÖS JÁTÉK

Nincs GTA botrány nélkül



### A GTA SOROZATOT MINDIG ÚGY TARTOTTUK SZÁMON,

mint egy olyasfajta „tökös” játékot, ami hajlandó kimondani és megmutatni a játékipar által egyébként tabuként kezelt témákat. A *Lost and Damned* egy, a média tisztaságát felügyelő csoport tiltakozását is kivívta, miután az egyik jelenetben a megbízónk, a masszázstasztalról lelépve anyaszült meztelenül látható a képernyőn, és percegik így magyarul.

járműpark alatt természetesen nemcsak az utcákon látható verdákat kell érteni, hanem rengeteg, nagyon aprólékosan megrajzolt choppert is, amelyek közül kiemelkedik Johnny saját, egyedi motorja. Az új fegyverek kapcsán a lefűrészelt csövű shotgunt érdemes kiemelni, ami jól áll a kezünkben, ha közben a kormányt is fogjuk, de vannak más ínycsegek is, mint például a csőbomba vagy egy új gránátvető. A bejátszások aránya és minősége a *GTA IV*-hez hasonlít, de szellemességben és izgalomban sincs hiány a *Lost and Damned*-ben, és ha figyelembe vesszük, hogy ezúttal egy két játékból álló csomagról beszélünk, a hosszával sem lesz gondunk.

### A TESTŐR - BALLAD OF GAY TONY

Néhány maszkos, öltönyös fickó markolja feszesen az AR-15-ös karabélyokat a belvárosi bankfiók előterében, idegesen



Szeva, tesó! Képzeld, megvettem azt a fekete műbőr dzsekít a Teszko gazdaságos utalványból, amit a múltkor raboltunk. Yo!

Esküszöm, bíró úr, hogy csak a rendőrautó tetején ólálkodó darazsak akartam leszedni a páncélokolle!





**MÓD ADÓDIK PÉLDAUL PÉNZÉRT BUNYOZNI ILLEGÁLIS BOKSZMECCSEKEN**



táborának egyik képviselője a GTA sorozat ezen legutóbbi kiadványában, foglalkozását tekintve a testőre és félig-meddig üzlettársa Anthony Prince-nek, a lecsúszott klubtulajdonosnak. Tonynak, aki nem véletlen hallgat a „Gay” becenévre, két klubja van, a Maisonette 9 és a Hercules, valamint egy kisebb (jó, nagyobb) összeggel is lóg tulajdonképpen valamennyi alvilági csoportnak. Mivel a küldetéseink többsége Tony kisegítése körül forog, ezért sokat leszünk az éjszakai mulatóiban, de ezt nem is nagyon fogjuk megbánni, mivel a táncotéren csajozhatunk, iszogathatunk vagy éppen felkukkanthatunk a VIP-részlegre egy kiadós ivőversenyre.

A sztori felépítését illetően sok változást nem lehet elmondani a *Lost and Damned*hez képest, bár azt érdemes

megjegyezni, hogy a karakterek miatt szerintem viccesebbek a párbeszédék. A játékmenetben viszont új lehetőség, hogy a küldetések végén immár pontszámokat kapunk, és az adott missziót később újra lejátszhatjuk a sikeresebb teljesítés érdekében. Megjegyzem, csakis a *Ballad of Gay Tony* működik így, a *Lost and Damned* nem tartalmazza az újrajátszás funkciót (ellentétben a PSP-s *GTA: Chinatown Wars*szal, amelyben szintén játszik ez a mechanizmus).

### MEGJÖTTEM, ANYA!

Lopez apja katona volt, de elesett, anyja pedig éli a bevándorlók kispolgári, kis-sé nyomorúságos életét. Tony akkor is kisegítette őt, amikor nagyon nagy volt a gáz, mellette állt, amikor szinte senki más nem, tisztességes dominikaiként

**i** Gay Tony a játék sztorija szerint két szórakozóhelyet üzemeltet Liberty City belvárosában; az egyik „hideg”, a másik „meleg”. Ennek a sajátos világnak a hiteles lefestése érdekében a fejlesztők Maisonette 9 nevű helyet a valóságban is létező, New York-i Bungalow 8 klubról, Tony karakterét pedig állítólag Steve Rubellről, a Studio 54 tulajáról mintázták.

tehát alap, hogy viszonyozzuk ezt a segítséget a bajban. A konfliktusok intézésében Luis is kap néhány spéci fegyvert a készítőktől, tehát ne csodálkozzunk, ha feltűnik kezünkben egy FN P90-es vagy egy M249 SAW könnyűgéppuska. A játék színesítésére itt is kapunk néhány kellemes kikapcsolódási lehetőséget, így mód adódik például pénzért bunyózni illegális bokszmeccseken, és visszatér a *San Andreas*ból ismert bázisugrás is.

### LIBERTY CITY: ÉN ÍGY SZERETLEK!

A GTA játékoknál mostanság nagyon kínos téma a PC-s portok grafikája és gépigénye. Ha röviden szeretném összefoglalni a lényegét: e tekintetben nagyjából a *GTA IV* szintjére számítsunk, leszámítva természetesen a bugokat, amelyek az anyajátékot még bőven tarkították, megőrizve azonban az elég kemény gépigényt, ami sírva fakaszthatja a közepesen öreg konfigurációk tulajdonosait. Ahhoz, hogy a játék folyamatosan játszható sebességgel menjen, egy nem csúcscategóriás gépen már erősen vissza kell venni a látótávolságból, részletességéből, az 1280×1024-nél nagyobb felbontást pedig tulajdonképpen el is felejtethetjük. A megjelenés persze még így is csinos, de az élményből már az a tudat is sokat visszavesz, hogy mégiscsak egy szebb látványról maradunk le. Sajnos vannak a gépigénynél nagyobb (vagy

legalább azzal egyenértékű), megbocsát-hatatlan hibák is, ilyenek tartom például az installálás és a játék indítása körüli macerát. A telepítés után ugyanis nem kímélnek minket az idegesítő teendőkké, amelyek sora röviden az alábbi: regisztrárod az eredeti játékodat, Rockstar Social Club accountot készítesz (különbözőben alig enged belépni még az egyjátékos módba is, illetve nem multizhatsz), Games for Windows Live azonosítót készítesz, és rögtön csatlakozol is a világhálózathoz, ugyanis anélkül a szimpla mentés sem lehetséges. Különösen kellemetlen, hogy ha egy már meglévő Live fiókot akarsz élesíteni, akkor újra kell indítanod a játékot, ami általában ilyenkorra már betöltötte az első pályát és le is játszotta a történet intróját. Kiábrándító.

### A SZABADSÁG VÁROSA

A két részt együtt szemlélve elmondható, hogy az *Episodes of Liberty City* így önállóan játszható kiegészítőként nagyon jó vásár. Simán hozza az elvárható minőségű – tehát tulajdonképpen filmes színvonalú – jeleneteket, nagyon jól kitalált karakterekkel operál és szórja a poénokat. A sztorikban is van néhány érdekes fordulat, sőt, aki figyelmesen játszotta végig az eddigieket, egy rakás vicces intermezzót, easter egg-et talál. *GTA*-ügyben várjuk a további fejleményeket, de addig is tudunk mi, PC-sek játszani valamivel... **CS**

A plazmát és az LCD-t sem szeretjük. Hát még az LCPD-t



### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

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

## GameStar

### DUNCAN

A két kieg együtt tartalmaz és tartós szórakozást kínál, magas minőségben.



### HARDVERIGÉNY:

1.8 GHz Core2Duo, 1 GB RAM (XP), 1.5 GB RAM (VISTA, WIN7), 256 MB NVIDIA 7900 VGA

- jó párbeszédék
- kidolgozott karakterek
- GTA IV világ
- kemény gép kell hozzá
- Games for Windows Live kell a mentéshez

# 87

Jimmy és Luis büszkén állhat a *GTA* sorozat legendás főhősei mellé

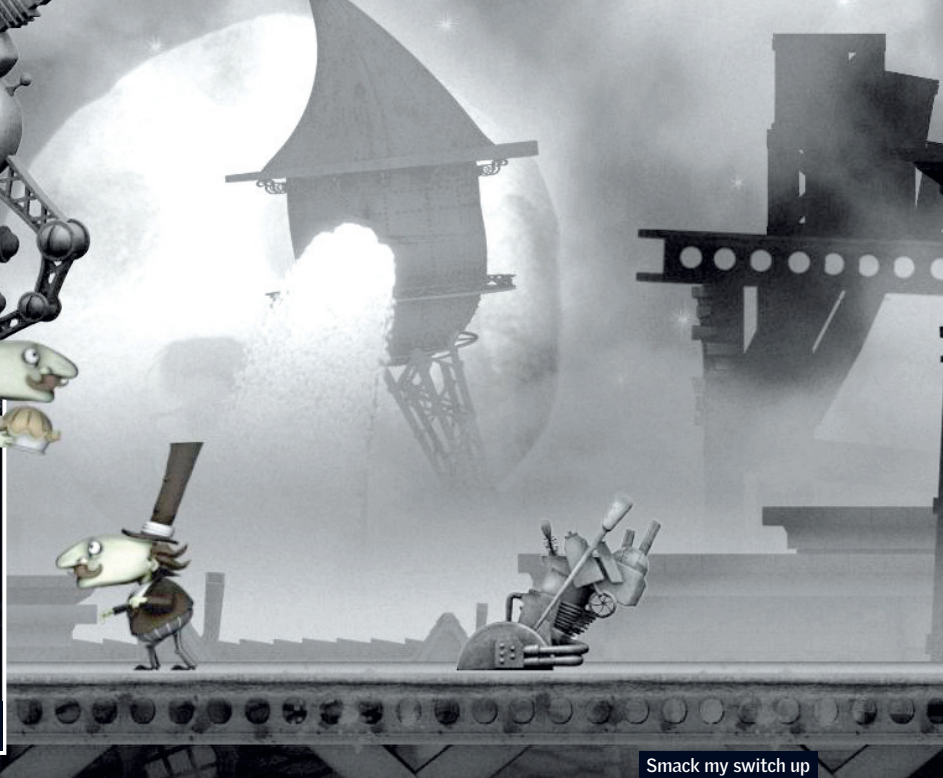
Egy kis klasszikus







Ha itt lenne az asszony, könnyebb lenne programot választani



Smack my switch up

# THE MISADVENTURES OF P.B. WINTERBOTTOM

**KIADÓ** 2K Play, Valve **FEJLESZTŐ** The Odd Gentlemen **RÖVIDEN** Önklonozós, fejtörős játék, amelyben pitéket hajkurászunk ebéd gyanánt.

**A bácsi és a pite esete a némafilmek korából**

//Sophiaso

**A MIKOR AZ EMBER MÁR KEZDI AZT HINNI, HOGY NEM LEHET A PUZZLEJÁTÉKOK VILÁGÁBAN ÚJAT MUTATNI, szerencsére mindig jön valami, ami megváltoztatja a véleményünket.** A Steamen és Xbox Live-on kb. ezer forintnak megfelelő összegért beszerezhető *The Misadventures of P.B. Winterbottom* új szint hoz mindennapjainkba, dacára annak, hogy fekete-fehér.

## MOHÓ JOJÓ

Winterbottom úr középkorú gentleman, aki zakóban és cilinderben jár, eszköztárából pedig sosem hiányozhat az esernyő: ilyenképpen nyugodt szívvel rámondhatjuk, hogy angol úr. Elegáns megjelenése azonban kevésbé udvarias lelket takar: P.B. mohó piteevő, aki bármit megtenne, hogy övé lehessen a világ összes pitéje, ezzel együtt pedig az álmaiban látott csodapite, ami szó szerint az orránál fogva vezeti a férfit.

## NÉMÁN TÚRJUK

Aki ismeri Charlie Chaplin vagy Buster Keaton munkásságát, az könnyűszerrel felfedezheti a némafilmek jellegzetes kelleit Winterbottom kalandjaiban. A prezentáció zseniális: fekete-fehér képkoc-

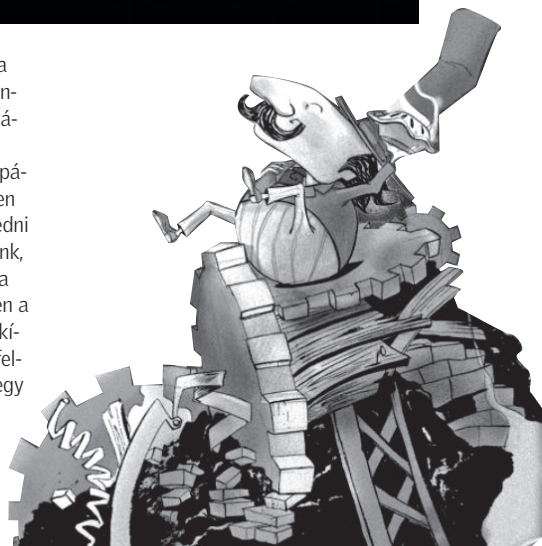
kákon keresztül vezet utunk a különböző feladatokig, amelyeket szöveges, ám némafilm-jellegű történetek kötnek össze. A játékot elindítva rögtön beleszöppenünk egy minijátékba: a képkockáról képkockára váltakozó feliratok között egy-egy kisebb feladatot kell végrehajtanunk, ami mindig arról szól, hogy szerezzük meg a pályán található összes pitét. Küldetésünk azonban nem egyszerű: természetesen a játék elején még csak a három funkciógombbal ismerkedünk (irány, ugrás, ütés), később azonban különböző mechanikai szerkezetek és egyre nehezebben megszerezhető édességek állnak utunkba. A puzzle-ek szerelmeinek kedvező játékban azonban több kihívás is akad, mint amit elsőre gondolnánk: a *Braid* főszereplőjéhez hasonlóan P.B. is meg tudja görbíteni a tér-idő kontinuumot és bármikor klónozni tudja magát. A klónok száma azonban sajnos nem végtelen, minden pályán csak megadott számú másolatot használhatunk magunkból, akiknek mozgását felvétel-szerűen tudjuk koordinálni. Ehhez P.B.-t állítsuk be egy helyre, végezzük vele valami mozgást vagy csak bizonyos ideig álljunk egy helyben, majd engedjük fel a felvétel gombját és megjelenik a klónunk, aki a beállított mozgást végzi repetitíven.



Majdnem megvan a megoldás, de amúgy csak magamat áltautom

Just a few more tarts... don't be sluggish, you dandy.

Ezzel a módszerrel kell megoldanunk a feladatokat, amelyek egyedül nem menének, és szerencsére szinte minden pályán többféle lehetőségünk adódik az összes pite összegyűjtésére. Az egyik pályán például meghatározott sorrendben kellett egymás után a levegőből felszedni a pitéket; repülni pedig csak úgy tudunk, ha beállítunk egy karaktert valahova, a másikkal pedig fellökjük azt. Mivel ezen a szinten csak két klón lehetett rajtunk kívül a pályán, én úgy oldottam meg a feladatot, hogy az egyiket beállítottam egy







A játék eredetileg a Dél-Kaliforniai Egyetem két diákjának diplomamunkája volt, azonban a projekt szerencsére kinőtte magát, így a PC-sek és xboxosok is élvezhetik az esernyős angol úr kalandjait.



We're back... mind the numbers, you Buttwit.

Két Winterbottom csak fél Winterbottom

## JÖHET A TANAKODÁS: VAJON A KLÓN LÖKJE FEL A MÁSIK KLÓNT, AMIG ÉN MEGHÚZOM A KART? VAGY..?

pontra, a másikat pedig készenlétbe helyezte; a második klónom egy ideig állt, majd készségesen elindult az első helyére, hogy őt is fellökjem – így mindkettő egymás után került az égbé és sikerrel megszereztük hárman az összes pítét. A helyzetet ping-pongszerűen is meg lehetett volna oldani: két egymással szemben lévő szakaszra helyezhettem volna a két klónt, akik pedig felváltva lökdöstek volna engem egymás között, közben pe-

dig elkaptam volna az összes pítét. Az első megoldásom talán humánusabb volt, de pontosabb és nehezebb kalkulálást igényelt: ez a játék rengeteg türelmet, agytornáztatást és pontos időzítést kíván a játékostól. Bármennyit klónozzuk is Winterbottomot, egy karaktert mindig nekünk kell irányítanunk és nem elég pontosan rögzíteni egy cselekvéssorozatot, mert minden századmásodperc számít, főként a játék későbbi szakaszaiban, ahol a feladatok is nehezebbek.

### O-KLÓNE-MIO

A *The Misadventures of P.B. Winterbottom* 51 szintje 4-5 óra alatt végigjátszható, de garantált, hogy a játékos néhány pályán több időt fog eltölteni, mint szeretne. Először végignézzük az adott küldetéshez tartozó kisfilmet, majd meglátjuk a pályát, kipróbáljuk, hogy melyik mechanizmus mit tud rajta, és jöhet a tanakodás: hova is helyezzem a két klón közül az egyiket, mit is csináljon? Vajon csak álljon, hogy a fejére ugorva magasabbra jussak? Esetleg nyomja meg ő a gombot, én pedig szaladjak a pite felé? Netán lökje fel a másik klónt, én pedig meghúzom a kart? Ilyen dilemmákkal lesz tele a játékos feje, miközben harcol a pitéért: néhány pálya igazán nehéz és összpontosítást igénylő, de a jutalom felemelő. Ha már jutalmat emlegettem, érdemes megemlíteni, hogy az erkölcsi győzelmen kívül sokkal több nem üti markunkat: Winterbottom a színpalak mögött biztosan jóízűen elfogyasztja pályánként megszerzett kb. 30 pitéjét, mi azonban csak a remek és diadalittas hangulatot kapjuk (ami, lássuk be, nem ér fel egy epres-banános pitével).

### ÉHES ANGOL PITÉKET ÁLMODIK

A játék hangulata lenyűgöző: bár a fekete-fehér világára leginkább a komor-



A kidülledt szem és a Rémségek kicsiny boltja-szerű pítélény esete

A mysterious scent...

ság jellemző, az abszolút némafilmes jelleg (zongorabetétek, feliratok kimerévített képkockákán, különböző effekteket) komikumot is ad kalandjainkhoz, kiváltképp, ha a klónok szerencsétlenkedéseit figyeljük, amikor épp egymást lökik fel, hogy minél hamarabb megszerezzék a hón áhított pítét. Azonban, ha sikerült is véghezvinni a tervünket, akkor sincs megállás: küldetés küldetését követ, színházszerű választóképernyőn mazsolázhatunk a titokzatos feladatokból. A cselekményben haladva (mert hát összefüggő történet kevés van) egyre bonyolultabb pályaszerkezetekkel találkozunk, és nem ritka, hogy a saját klónjaink tesznek nekünk keresztbe: egy ízben még menekülni is kell előlük a játékban. A különböző „kampányok” mellett fokozatosan elérhetővé válnak olyan bónuszfeladatok is, amelyekben az idő és az ügyesség a fő mérce. Megnézhetjük, hogy a világ legjobbjai milyen eredményeket produkáltak és megpróbálhatjuk utolérni őket; itt már számít, hogy hány klónt használunk a pályákon, mennyi időt töltünk el a beállításukkal, így a többi küldetésből kimaradt ilyen jellegű stresszt lesz hol beszerezni, ugyancsak az erkölcsi (és ha nagyon ügyesek vagyunk, a leaderboardi) győzelemért cserébe.

### FEKETE-FEHÉR SZÍNFOLT

A *The Misadventures of P.B.*

*Winterbottom* hihetetlenül aranyos puzzle/platform játék, amelynek komikus némafilm-hangulata és egyszerűen tált, de nehéz és összpontosítást igénylő pitegyűjtő feladatai emlékezetes játékélményt nyújtanak. A játékban rejlik potenciált nem mindenhol használták ki maximálisan, de pár óra szórakozásra tökéletesen elegendő, akár folyamatosan játszunk vele, akár csak időnként megcsinálunk egy-egy pályát. Üde színfolt mind a puzzle-ek, mind a többi játék között, és kreatív ügyességi feladatai miatt erősen ajánlott azoknak, akik szerették a *Braidet* vagy a *Portal*t.



## A FURCSA URAK AVAGY A FEJLESZTŐGÁRDA



### A 2008-BAN, KÉT FRISSDIPLOMÁS SRÁC ÁLTAL ALAPÍTOTT FEJLESZTŐGÁRDA TAGJAI

a Dél-Kaliforniai Egyetem interaktív média szakán végeztek, ahol diplomamunkájuk az akkor még csak elméleti stádiumban létező *The Misadventures of P.B. Winterbottom* volt. Kísérleti játékok gyártására adták fejüket, és eddig igen jól haladnak: a *Winterbottom* zseniális, emellett népszerű és többszörös díjnyertes játékká nőtte ki magát.

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/the-misadventures-of-pb-winterbottom](http://gamestar.hu/jatek/the-misadventures-of-pb-winterbottom)

## GameStar

### SOPHIASO

Hangulatos, kreatív, kihívást jelentő: minden, ami egy jó játékhoz kell.



### HARDVERIGÉNY:

Intel P4 2.0 GHz CPU, 512 MB RAM, DX 9.0c (128 MB) VGA Shader Model 2.0 komp., 500 MB HDD

- remek némafilmes hangulat
- kreatív fejtörők
- új szín a puzzlejátékok világában
- néha idegörlő
- relatíve rövid

# 82

A klónok éhessége – megértem





# MOUNT & BLADE WARBAND

**KIADÓ** Paradox Interactive **FEJLESZTŐ** TaleWorlds Entertainment **RÖVIDEN** Középkori RPG, enye stratégiával nyakon öntve, hihetetlen hangulattal, és immár multiplayerrel is.

**A magyarok nyilaitól ments meg, Uram, minket!**

//Vakka/Gulius



**A MOUNT & BLADE** garázsprojekt – mint ilyen, nem rendelkezik a manapság szokásos játékok legfőbb jellemzőivel, úgymint csilivili grafika, profin megírt, de nem túl változatos sztori, és végül 10-20 órányi játékidő. Nem, a *Mount & Blade* nem ilyen. Ő egészen mással hódít. Emlékszem, amikor először futottam össze a játékkal, akkor a 0.8-as verzió forgott közkezen. Jól olvastátok: közkezen, mert a fejlesztés jó pár éve tart, és a TaleWorlds – ha jól emlékszem – három emberből áll. Anno valami nagyon egyedi játékot szerettek volna alkotni, és mivel zsebpénzüik nem volt rá, ezért közkeze-re bocsátották a különféle bétákat, amelyekért lehetett fizetni egy majdani teljes verzió reményében. Aztán nem is olyan régen elkészült a nagy mű. Nem volt hibátlan, kicsit rondácska is volt, viszont valóban üde színfoltot jelentett a palettán. Egyetlen hibájaként talán azt róhatuk fel, ami manapság megbocsáthatatlan: nem volt multi. Szerencsére azonban a *Mount & Blade* sikeres lett – egy bizonyos réteg erősen rábukott –, így a srácok gyorsan összedobtak egy amolyan kiegészítőfélét *Warband* címmel. Az alapjátékot már teszteltük egyszer, de mivel

a *Warband* nemcsak a multiplayer miatt jelent meg, ejtsünk néhány szót a megújult egyszemélyes részről is.

## ÉN, A SZITTYA

A *Mount & Blade* alapsztorija végtelenül egyszerű: zsoldoskapitányként emelkedjünk ki a tömegeből, és hódítsuk meg a háború dúlta Caldriát. Az egykor hatalmas birodalom területén manapság gyenge királyok marakodnak, és az embereknek lassan kezd elégük lenni a folyamatos háborúságból, persze mire elérjük a célunkat, mi is rengeteg csetepatéban, később hatalmas csatákban veszünk részt. Dönthetünk úgy, hogy magányos farkasként vadászunk a karavánokra, esetleg banditákra, katonaszökevényekre, de az igazi finomságok akkor kezdődnek, ha egy nagyobb úr szolgálatába állunk. Ilyenkor ugyanis lehetőségünk nyílik saját várakat, később városokat is szereznünk, majd egy idő után pimasz módon kikiálthatjuk magunkat is királynak. Aki játszott az alapjátékkal, az hamar észreveszi majd, hogy ebben a „kiegészítőben” elég sok mindent finomhangoltak az ankarai srácok, azonban a legtöbb újítást már elérhettük valamilyen mod formájában. Sok panasz érte a játék grafiká-

ját, és hát valóban nem is volt egy csoda, a helyzet most javult egy kicsit, bár még mindig nem fognak díjat kapni érte a srácok. A tájak viszont maximálisan hangulatosak, és a fegyverek is jól néznek ki. A karakterek még mindig nem elég kidolgozottak, viszont a továbbra is elképesztően jól kidolgozott csaták hevében úgyszem lesz időnk nézegetni őket. A kiegészítőben sokkal könnyebben hozhatunk össze nagyobb csapatot, mint az elődben, ezáltal is arra biztatva minket, hogy minél hamarabb álljunk neki a nagy hódításnak, és ne a pár fős fosztogató bandákat üldözzük. A többi nemes és a királyok is sokkal nagyobb seregekkel flangálnak, így elég hamar igazán epikus csatákba keveredhetünk. A sima zsoldosok mellett most is csatlakozik hozzánk néhány hős, akik velünk együtt fejlődnek, és hasznos tulajdonságaikkal segítik a csapatot. Sajnos azonban továbbra is előfordul, hogy utálják egymást, szóval döntsük el, ki a hasznosabb tagja galerinknek, és őt támogassuk, ellenkező esetben balra el. Ha így döntünk, akkor az étel nem fog olyan gyorsan, és az embereink morálja is könnyebben kordában tartható. Újítás viszont, hogy amennyiben valamely frakcióval faszirtba kerülünk, az





Látom vashiányod van. Segíték!



Itt még összhangban.

**i** Nem árt tudni, hogy a különféle fegyverek nemcsak kinézetben, hanem tulajdonságaikban is eltérnek egymástól. Egy jófajta kétkezes szekercével pár ütessel elintézhetsz ellenfeleink pajzsát, míg a buzogány segítségével könnyebben ejthetünk foglyokat.



Hiszen ezek nem fát vágnak, hanem ENGEM!



Tényleg kell ez a kecs nekünk?



Szép nap ez a halálra!

## NAGYON HANGULATOS, KÖNNYEN BELEÉLI MAGÁT A CSATÁKBA AZ EMBER

onnan származó embereink negatív morálbónuszt kapnak.

A csaták alapvetően nem változtak, bár bekerültek régen csak modként létező formációk, és egyéb taktikázásra alkalmas bővített parancsrendszer, azonban igazából nem volt sok szükség rájuk – a csata hevében én kb. egyszer sem használtam az új opciókat. Persze, mert hát a magyarok ugye vágtáznak, és nyilaznak vadul, de aki például Rhodok színekben indul, az bizonyára több hasznát veszi. Sajnos a két kedvenc modomat nem implementálták a játékba, így a küldetések között gyakran szereplő tehenek még mindig kergén közlekednek, ami nem kicsit idegesítő. Nagyobb baj, hogy az ostrom során is csak egy létrán, tornyon támadhatunk, ami nem kicsit szívtás. Szerencsére a modderek már rávetették magukat az új részre is; csak idő kérdése, és megjelenik. Akadnak még olyan apróságok is, mint például a nősülés lehetősége, a lakoma rendezése, de ezek inkább az összhangulat növelésében játszanak szerepet. Összességében az egyszemélyes rész kicsit gördülékenyebb, talán kicsit könnyebb is lett, és néha unalomba fullad ugyan, de a hihetetlen hangulat, és a szinte Civ-szerű „csak még egy kör” feeling nagyszerű élményt biztosít minden a stílust szerető embernek.

### AMI EDDIG HIÁNYZOTT

És akkor itt át is venném a szót drága Gulius barátunktól, hiszen még nem is esett szó a *Mount & Blade: Warband*

legnagyobb újdonságáról, a multiplayer-erről. Nem is titkoljuk, hogy az összes előbb említett egyjátékos újdonság ellenére minket csak a multiplayer ígérete tartott eddig életben. Várva vártuk, hogy egyszer eljőjön a pillanat, amikor végre kétkezes csatabárdot állíthatunk egymás koponyájába. És itt van, elérkezett! Persze nem ment ez olyan könnyen. Mivel mindketten először Steamen aktiváltuk a *Warbandet*, ami köztudottan naprakészen tartja a játékokat, indítás és multikarakterkreatálás után szomorúan nyugtáztuk, hogy gyakorlatilag az összes szerver alacsonyabb verziószámmal futott, kezdetben kvázi alig akadt harctér, ahová betérhetünk volna egy kis kaszabolásra. Szerencsére mára a helyzet sokat javult.

A bátor kardforgatók összesen hét játék-mód közül választhatnak világnézetüknek megfelelően. A klasszikus DM, TDM és CTF mellett üde színfoltként hatnak a Battle, Siege és Conquest lehetőségek. Minden parti kasztválasztással és bevásárlással kezdődik. Nemzetségtől függetlenül összvissz három kasztból választhatunk, ami a gyalogos, íjász és a lovas. Ezek megnevezése és fegyvereik persze eltérők lehetnek, ahogy egyes nemzeteknél csak a sima íjász, míg másoknál a számszerű íjász érhető el, de funkciójukban ezek megegyeznek. Ezt követi az amolyan *Counter Strike*-os bevásárlás, a kasztunknak használható fegyverekből és pajzsokból. A kezdetben rendelkezésre álló pénzügyi szerveroldalról m-

dosítható, tehát semmi akadálya, hogy azonnal a legdrágább fegyvereket vigyük a kasszához, jobb helyeken persze illik megharcolni azokért. Kasztot és fegyvereket később is bármikor válthatunk.

### AZ EGRI NŐK

Elteltek attól, hogy várat kell-e bevenni vagy zászlókat kell-e felhúzni, az összes multiplayer mód közös nevezője a mostantól másokon is tesztelhető innovatív harcrendszer, és a hihetetlenül hangulatos párbajok (ha nem öten jönnek rád hátulról, persze). Ennél a multinál két dolog a fontos: jobb egérgombbal védekezik, ballal támad. Kevés egyszerűbb dolog létezik ennél a játékvilágban, csak sajnos ezt ugyanígy gondolja a maradék 63 szerveren viaskodó harcos is. Véletlenül se higgye senki, hogy ha singlenben egymaga ügyesen levágott 200 gyalogost, majd ugyanígy lesz multiban is – ha nem kapunk szemünk közé már induláskor egy nyilvánzó, már jók vagyunk. Kaszabolhatunk lóhátról, vagy mesterlövészkedhetünk a váratornyból, de a *Warband* igazi sava-borsát az 1vs1 párbajok adják. Amikor az ötödik kivédett csapás után rípiyára török az ellenség pajza, majd még pár fegyverrel hátrított támadást követően végül a torkán akad a pengén, pont mielőtt egy tajtékos csatáló tiporná nullára megmaradt életünk rövidke csíkját... Nagyon hangulatos, könnyen beleéli magát a csatába az ember.

(A lovasokra is megvan egyébként az ellenszer: amikor lóháton, fegyverét kivonva nyargal felénk az ellen, mi is készítsük sújtásra fegyverünket. Ha odaér hozzánk, lépünk kettőt oldalra, így jó eséllyel kitérünk a fegyvere elől, és csapunk oda...

a lónak. Szegény állat abban a pillanatban az örök legelőkön folytatja majd útját, kis szerencsével pedig gazdájával még azelőtt végezhetünk, hogy az feltápaszkodna a földről.)

Sokan csak ezekért az élményekért vártuk a *Mount & Blade: Warbandet*. Hál' istennek nem kellett csalódnunk. **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/mount-blade-warband](http://gamestar.hu/jatek/mount-blade-warband)

## GameStar

Minden benne van, ami az alap *Mount & Blade*-ből hiányzott. Bár az összes kiegészítő ilyen lenne!



### HARDVERIGÉNY:

CPU: 2,1 GHz, RAM: 1 GB, VGA: 128 MB VRAM, DX9c, HDD: 900MB

- + soha véget nem érő móka
- + több RPG-elem
- + 64 fős multi
- buta AI szingliben
- bugok
- a multi néha bosszantóan nehéz

# 85

Szebb, több, jobb





Halló! A csúcsebességet szeretném elérni!



Kettőslátás



Következő műsorszámunk a rendőráutóval történő kamionátugratás

## RIG 'N ROLL

KIADÓ 1C Publishing Europe FEJLESZTŐ SoftLab-NSK RÖVIDEN Ha lenne olyan, hogy *King of the Road 2008*, akkor ez lenne az, 2010-ben kiadva. Kamion, verseny és végtelen utak.

### Irány Amerika, a korlátlan lehetőségek hazája

//RG

**A Z EGEKBE SZÖKÖTT A KEDVEM, AMIKOR MAZURTÓL MEGÉRKEZETT AZ E-MAIL, hogy a Rig 'n Roll kitört cirill betűs börtönéből és az angol nyelvű tesztverzió csak arra vár, hogy a mennyeig magasztaljam.** Nos, a helyzet az, hogy játék közben néha valóban emlegettem a mennyeknek királyát (nem, nem Zábó Jimmyt), de egészen más kontextusban.

### S MONDÁ AZ ÚR: EZT MÁR LÁTTAM VALA

Karrierünket Kaliforniában, 2014-ben kezdjük, nímánd fuvarozóként, célunk nem más, mint a közúti áruszállítás egyik meghatározó tényezőjévé válni. Ezen tervünket a szokásos kamionos klisék mentén válthatjuk valóra, azaz fuvarozunk, ezért pénzt kapunk, a pénzért tankolunk, tuningolunk, sofőröket fogadunk, nekik járműveket veszünk, újabb irodákat nyitunk, a pénz pedig csak dől. Aki ismeri a *King of the Road* című – 2002-ben ugyanezen fejlesztőcsapat műhelyében készült – játékot, annak javaslom, hogy ugorjon a következő alcímrre, mert ebben a cikkrészben semmi újdonságot nem fog találni. A *RnR* tulajdonképpen nem több, mint egy erősen ráncfelvarrott változata az említett játéknak, igaz, ez annyiból előnyös, hogy akinek akkoriban bejött a versenyzéses áruszállítás, az most is lelkenedezhet. Talán az

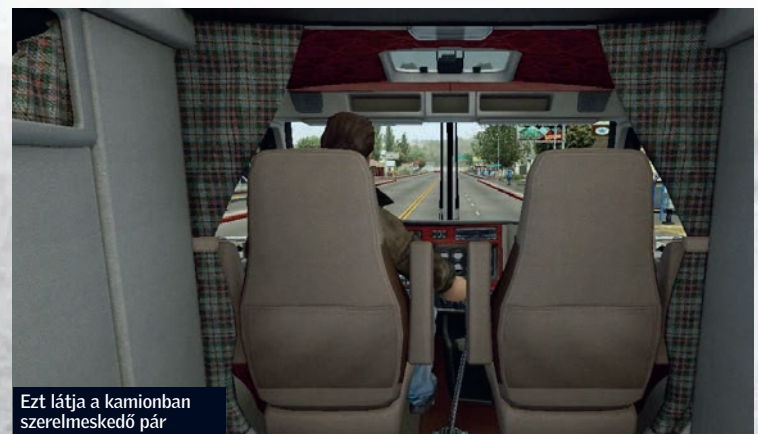
*ETS, GTS, UKTS* után kissé idegenül hat, hogy elindulunk négyen-öten egy halom tehénnel megpakolva és nekünk elsőnek kell lennünk úgy, hogy útközben a bocik se távozzanak az örök vadászlepelőkre. A *Rig 'n' Roll*ban ugyanis minden egyes szállítmány felvételekor meg kell küzdenünk a konkurenciával is, akik ugyanazt, ugyanakkor és ugyanoda szállítják, mint mi. Az elődhoz képest csupán annyi változás történt, hogy lehetőségünk nyílik vontatmány nélküli küldetéseket is elvállalni, ahol a cél ugyanaz, tehát elsőnek kell lenni, de legalább nem muszáj figyelni a forgószámolyon lengedező 20 méternyi pótkocsira.

A fejlesztők szerencsére azokra is gondoltak, akik szeretnek kamionozni, de a

versenyzést hallva nem túl őszinte a molyuk, ezért választható olyan szállítmány is, amelynél csak az idő letelte okoz problémát, ellenben nem lohol a nyomunkban öt habzó szájú magánfuvarozó.

### ÚJDONSÁGOK ÉS (NEM CSAK) SZÉPSÉGEK (VALA)

Grafikailag erős középezt villant a játék, mert a vontatók szépek ugyan, de a környezet kidolgozása kissé szegényes, a dombok szögletesek, és a talaj textúrái is ódivatúak. Ugyanakkor végre valóban áthajtunk a városokon, ezt pedig nagyon jól oldották meg. A kisebb települések tele vannak útmenti motelekkel, benzinkutakkal, éttermekkel, műhelyekkel és középületekkel. Nagyon jól érezni az amerikai



Ezt látja a kamionban szerelmeskedő pár



**i** A készítők kezdetben 1000 kilométeres úthálózatban gondolkodtak, de a fejlesztés végére ez megduplázódott. Vezetés közben előfordulhat, hogy akár nyolcvan másik jármű vesz minket körül, bár ez már igencsak nyomot hagy egy közepes gép teljesítményén.

## LÁTVÁNYOS TUNING

Toljad neki



**A VILLÁSKULCCSAL JELEZT IKONOKNÁL TUDJUK JÁRMŰVÜNKET MEGJAVÍTANI,** illetve tuningolni. Hasznos teljesítménynövelő lehetőség a booster beépítése, amely többletüzemanyag elégetésével biztosít számunkra jobb gyorsulást.



## SOK SZÁZ PACI JÁRJA GÁZOLAJÉGETŐ TÁNCÁT, MIKÖZBEN TÚZFALIG TAPOSSUK A PEDÁLT

„countryside” hangulatot. A nagyvárosokban toronyházak között kígyózó, ötsávós autópályákon száguldhatunk, különböző szintezésű csomópontokban tévedhetünk el, vagy éppen a bedugulni készülő sztráda valamelyik autósorában dudálhatunk teljesen értelmetlenül. Természetesen a napszakok váltakozásával ránk borul az éjszaka is, ekkor még hangulatosabbak a lakott települések, hiszen a közvilágítás már messziről látszik és egészen hasonlós ahhoz, amit a valóságban is tapasztalhatunk, amikor sötétben közelítünk lakott terület felé. A neonfények feltűnően hirdetik a szállás- és étkezési lehetőséget, magasra nyúló, megvilágított reklámtáblákat olvashatunk, fényárban fürdő benzinkúton tankolhatunk. Ezen a téren tehát örven-dezhetünk vala. Csakúgy, mint a napszakok, az időjárás is változik, az eső egészen jól néz ki, bár hajlamos derült ég mellett is csöpörészni.

A játékban elektromos tilinkó, azaz rádió is szolgálja a szórakozásunkat, méghozzá nagyon zsír repertoárral. Megtalálható

a kereskedelmi rádiózás tömegigényeket kiszolgáló, semmitmondó ritmusaitól kezdve a metálós zúzáson át a tuctucig minden, egytől egyig nagyon jó számokat hallgathatunk. Igazi utazós hangulatot teremtenek a különböző rádióadók, ráadásul néha még híreket is mondanak. Logitech G25-tulajok kezdhetnek hullámozni, mert végre érdemben is lehet használni a kuplungot és a H-váltót, mivel manuális sebességváltót beállítva nem tudunk váltani kuplungolás nélkül. Ha mégis megpróbáljuk, akkor olyasfajta recsegést hallunk, mint amelyet szakközepes korom Imó becenévre hallgató Ikarus-sofőrje tudott produkálni, miközben szitkozódva próbálta rükvercbe erőltetni a váltóbotot. A legnagyobb „VÉGRE!” felkiáltás azonban a motorhangot illeti. Gázadásra hangoosan röffen, az alapjárat egyszerűen tökéletes, menet közben sincs szemernyi kétségünk azt illetően, hogy a gépházató alatt sok száz paci járja gázolajégető táncát, miközben tűzfalig tapossuk a pedált. Ellenfeleink mellett elhaladva szépen

hallatszik, amint visszakapcsolnak, de egyébként is tolják neki rendesen, elvégre csak a győzelem számít.

Érdemes szót ejteni a törésmodellről, ami közel sem tökéletes, viszont egész látványos. Csattanás után ugyanis a vonatatonkon lóg minden, ami csak lóghat, a sárvédőktől kezdve a légterelőkön át a fém karosszériaelemekig. Kerekeink is képesek felrobbanni, ilyenkor felnin folytatjuk utunkat, ha sikerül. Egyszer kissé elbambultam és egy hatalmas csattanásra személttem, mivel frontálisan ütköztem egy szembejövő teherautóval. Nos, a játékunk vége is lett, ugyanis egy újság-cikkben elolvashattam, hogy karakterem tragikus körülmények között egy közlekedési balesetben möghött.

## S LÁTÁ AZ ÚR, HOGY EZ AZÉRT NEM TELJESEN JÓ VALA

Kellemetlen résznek nézünk elébe, ugyanis az alább leírtak miatt nagyon sok százalékot veszített a játék. Mert oké, hogy a forgalomban sokan vagyunk, de ha mindenki hipp-hopp vált sávot, akkor annak bizony hatalmas durranás a vége. Borítékolható ugyanis, hogy nekimegyünk valakinek és még arra sincs időnk, hogy egy ízeset káromkodjunk, máris a nyakunkban lohol a rendőrség. Bármilyen apró koccanáskor már jönnek is, aztán néné-néné, a következő pillanatban pedig már a járóautó motorházán fekszünk, pár ezressel szegényebben. Egyszer neki-toltam a saját vontatmányomnak (nem röhög!), két pillanat múlva már tejettem is a zsaruknak a károkozásért. Ez elmebetegség.

A belső nézet sem az igazi, legalábbis számomra a műszerfal és a tető vonala

túl szűk kitekintést adott a világra, sokszor emiatt száguldottam el a lehajtók mellett, mert mire kellő közelségbe ért volna az a jelzőtábla, addigra a sebesség miatt nem tudtam elolvasni. Márpedig egy szimulátor szívének pitvara a belső nézet, de itt még a tükröket sem lehet gombnyomásra előhozni, ami azért megrehezíti a dolgot. Egy apró pluszpont, hogy a külső tükrök (belső nincs) mozgathatók, feltétlenül próbáljátok ki. Ha a belső nézet a pitvar, akkor a fizika a szívkamra, ami viszont erősen beteg. Kamionunk egy darabig fordul, aztán minden átmenet nélkül felkenődünk a szalagkorlátra, vagy keresztbeállunk az úton. Persze nem lenne ezzel gond, ha legalább nagyjából sejthető lenne, hogy hol van ez a pont. De nem.

## S LŐN FÉLSIKER VALA

A *Rig 'n Roll* összességében élvezhető játéknak sikeredett és semmivel sem rosszabb, mint elődei, de a sok hibának köszönhetően relatíve sűrűn fogunk trágárkodni, főleg a rendőrök hülyesége miatt. Fanatikuskoknak természetesen kötelező darab, de a stílus iránt kevésbé érdeklődőknek sem kell feltétlenül elkerülni. **CS**



## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

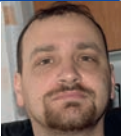
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

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

## GameStar

### RG

Próbáljuk meg nagyvonalúan kezelni a hibákat, úgy egészen jó móka.



### HARDVERIGÉNY:

Pentium 4 2,4 GHz, 1 GB RAM, GeForce 5700/ Radeon X800, 10 GB HDD, 2000/XP/Vista/7

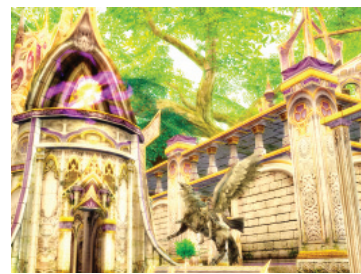
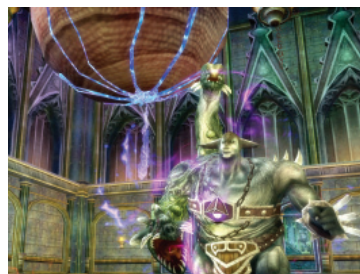
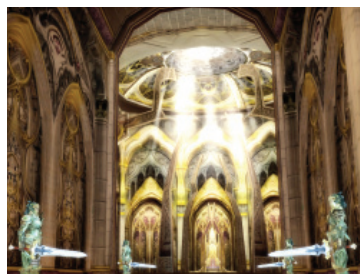
- remek hangok
- városi környezet
- kuplungolás
- rossz fizika
- elmebeteg rendőrség
- gyengécske táj

# 73

Szépségem, a szélső sáv a kamionoké...







# RUNES OF MAGIC – CHAPTER III

**KIADÓ** Forgster **FEJLESZTŐ** Runewaker **RÖVIDEN** Az egyik legsikeresebb ingyenes MMORPG, a *Runes of Magic* fejlesztői nem ülnek babérjaikon – ömlenek hozzá az új tartalmak.

## Taborea csak nő és nő...

**A** NNAK IDEJÉN, amikor a *Runes of Magic* megjelent, azonnal leszólt mindenki, mondván, hogy „olyan, mint a *WoW*”. Aztán kiderült, hogy erről szó sincs – a saját házunk, a dual-kasztrrendszer, a guideknek építhető saját erőd stb. máris bizonyította, hogy a *Runes of Magic* bizonyos szempontokból jóval többet nyújt, mint a *WoW*.

### JÖN A HARMADIK FEJEZET

A *RoM* és a *WoW* között az egyik legnagyobb különbség az, hogy a *RoM* nemcsak ingyenes, hanem úgy fejlődik, ahogy a gomba nő eső után. Megérkezett a *Chapter III* első fázisa, amely jó néhány érdekességet tartalmaz. Első és legfontosabb az az, hogy új kontinensen játszódik, amelyet Zandoryának hívnak – ez egy olyan kontinens, ahol hatalmas városok és magánházak találhatóak. Dalanis királyságában állandóan forr valami: ellenségeskedés, háborúskodás, bunyó, árulás – teljesen hétköznapi dolgok. Kétségtelenül imádnivaló része az új kiégésítőnek egy új, drága páncél, amelyet speciális tulajdonságokkal is felszerelhetünk, emellett aranyért és „ancient mementos” nevű specialitásért különleges tárgyakat lehet kapni, amelyek nem épp tipikus „minden ellenségből kieső” cuccok, szóval legyünk türelmesek. Jót

tett a játéknak, hogy alacsonyabb szintűek végre nehézséget is állíthatnak a Hall of Survivors és a Heart of Ocean nevű instákban, de számomra a legeslegjobb mégis az a tény, hogy ezentúl a hosszabb instance-okban el lehet menteni azt, hol tartunk (ezt több MMO már jó ideje lehetővé teszi), így nem kell minden alkalommal leöldösnöni a bossokat az elejétől kezdve – az egyébként is igencsak hiteltelen.

### A VÁLTOZATOSSÁG GYÖNYÖRKÖDTE

Az új kontinenssel új insták és új skill-rendszer is érkezett a játékba, amelynek az ostromokhoz használatos új fegyverek is a részei – nem véletlen, hogy guildünk a saját telkére még erősebb várfalakat is építhet, amely logikus következménye az új fegyverek megjelenésének. Az új földrészt az ígéretek szerint már nem a korábbi sablonos dizájn szerint alkották meg, hiszen sokan panaszkodtak, hogy a *RoM* egyes területei meglehetősen átlagosak – nem dolgoztak ki minden részletet, mint mondjuk a *LotRO*-ban. A készítőek ezúttal igyekeztek minél változatosabb és szerteágazóbb világot megteremteni, és ez már Thunderhoof Hillsre, az első területre megérkezvén is rögtön szemet szúr majd, hiszen az apró részletek tökéletessége, az odafigyelés már itt is látható – először

egy erdőbe kerülünk, ahonnan vízesésen keresztül juthatunk a három új város egyikébe, ahol kereskedhetünk, küldetéseket vehetünk fel és más játékosokkal is lehet találkozni. Ugyanezen a zónán belül még megtalálható egy misztikus, legendás temető is, ahol régóta halott lovak nyugszanak. Az új instance-ok egyike a Dungeon of Dalanis, amely az árnyékok világába vezet Thunderhoof Hills alatt. Ugyanez igaz a szörnyek modelljeire is; szemmel láthatóan ezúttal mintha kicsit szabadabbra engedték volna a fantáziájukat a készítő, a mobok is változatosabbak lettek. Bekerült a játékba egy kiterjesztett in-game Monster Card System is, amely segítségével igen értékes kártyákhoz juthatunk erősebb ellenfelekből. Ezek a kártyák saját attribútumainkat, karakterstatistikáinkat növelik – minden olyan dolog pedig, amitől jobbak leszünk, üdvözlendő. Mivel pedig kevés a hely, a maradék csak felsorolásszerűen: három új drill terep a guideknek, hat új guildek küldetés is bekerült a játékba a szokásos „új cumók, új lootok, új questek” mellett. Ne feledjük – az új fejezetben a guildek még inkább egymás riválisai lesznek, így egyre több alkalom lesz arra, hogy összecsapjanak egymással – erre is való az új fegyverzet és az új „falak” is. Arra már nem is jutott időm, hogy az új történeti szárlól beszéljek – de ezt mindenki derítse ki maga...

//Gyu

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

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

**GameStar**

#### GYU

Minden olyan dolog, amitől több lesz egy játék (és ingyen van), csak jó lehet.



#### HARDVERIGÉNY:

Intel Pentium 4 2.0 GHz-es processzor, 512 MB RAM, PS 2.0-kompatibilis VGA

- új kontinens
- változatosabb terepek
- Monster Card System
- még mindig nem elég erős a PvP-szál
- lehetne gyorsabb a fejlődés

**89**

Az a vulkános terület szó szerint kirobbanó sikert aratott!



FEDEZD FEL A HATALMAD  
SZEMBESÜLJ A SORSODDAL!

# PRINCE OF PERSIA

## THE FORGOTTEN SANDS™



www.pegi.info



UBISOFT

ANTEC

MEDIAPARTNER  
GameStar

EXTRA TARTALOMMAL PC-RE  
CSAK  
A TESCO ÁRUHÁZAKBAN!



PC-N MAGYAR NYELVŰ  
FELIRATTAL



KAPHATÓ:

MEGJELENÉS 2010.05.21. KONZOL  
2010.06.11. PC

© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia The Forgotten Sands are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. "P", "PlayStation" and "PS3" are trademarks or 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. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.



# XBOX LIVE-AJÁNLÓ



Most a szárnyasnál van a labda, de girnyó megpróbálja szerelni, miközben a botos hasznos tanácsokkal látja el a versenyzőket

## DANTE'S INFERNO – TRIALS OF ST. LUCIA

**S**OKAN HIÁNYOLTÁK az itáliai poéta pokoljárásából a kooperatív harcot, hát tessék, most megkapták. Annyira merészek nem voltak a Visceral Games munkatársai, hogy a kampány során is társként állítsák Dante mellé St. Luciát, aki mellett jóval erősebb, mint hősünk, viszont most már játszhatunk vele. Lucia rövid ideig szárnyalni is képes, a harcban fürge, viszont kisebbet sebez és kevésbé bírja a gyűrődést, mint kaszás hősünk. 40 új aréna, úgynevezett próba vár a vásárlókra, amelyek harmada támogatja a két szereplő összjátékát. A DLC értékét azonban nem a fentiek srófolják magasabba, mint az előzőt, hanem a mellékelt szerkesztő, amellyel néhány perc alatt bárki ösz-

szedobhat egy arénát, hogy aztán megossza azt másokkal is. A beállítás pofonegyszerű, csak a játékosok számát (1 vagy 2), az ellenfelek típusát, agresszivitásuk, sebzésük és életerejük mértékét kell megadni, aztán kezdődhet a móka. Már most több száz alkotás vár kipróbálásra, szóval ideje leporolni azt a kaszát. **GS**

GameStar  
**85**  
Ár: 800 Microsoft pont

## BIOSHOCK 2 – RAPTURE METRO

**N**EM TÉVED NAGYON AZ, aki alapvetően single player játékként definiálja a BioShock második részét, ugyanakkor el kell ismerni, hogy a magával ragadó kampány mellett igenis van létjogosultsága a meglepően szórakoztatóra sikeredett többszereplős játékmódnak is, amelyek révén többet tudhatunk meg az 1959. december 31-én bekövetkezett tragédia előzményeiről. A Rapture Metro már csak azért is jó vételnek számít, mert hat vadonatúj térképpel (Pauper's Drop, Dionysus Park, Fighting McDonagh's, Fontaine Fisheries, Siren Alley és Smuggler's Hideout) gazdagítja a játék kínálatát, ahol aztán a már jól ismert elmerozant karakterek üldözhetik egymást az első részből kölcsönvett fegyverarzenállal. A feleennyibe kerülő

Sinclair Solutions Test Packkel karöltve villantja meg oroszláncörmeit igazán, hiszen akkor már három fejlesztést is eszközölhetünk a fegyvereken, a korábbi kettő helyett. A pakk része még egy külön ingyen is letölthető új játékmód, a Kill 'em Kindly, ami Andrew Ryan golfütős kivégzése előtti tisztelgésnek fogható fel. Ebben a módban az aprócska műanyag labdacsonk helyett egymás fejét kell szétvernünk. **GS**

GameStar  
**87**  
Ár: 800 Microsoft pont



Stop! Hammertime.

## ARMY OF TWO: THE 40TH DAY – CHAPTERS OF DECEIT

**M**INDIG ÖRÖM, ha egy fejlesztőbrigád gondol a magányos farkasokra és olyan DLC-vel lepi meg a nagydéműt, amely akár egyedül is élvezhető. Ri-os és Salem, az EA Montreal két kőkevény zsoldosa év elején akaratlanul is csatátérre változtatta a legdinamikusabb fejlődő kínai metropoliszt, Sanghajt. Hőseink most két újabb fejezet erejéig ragadnak fegyvert a demokrácia és a szabadság, akarom mondani a pénz nevében. Igazán kár, hogy az első rész hasonszerű kiegészítésével ellentétben most nem alternatív befejezést, hanem gyakorlatilag a játékból időhiány, vagy más egyéb okok miatt kivágtott misziókat kapunk. Ezzel önmagában még nem is lenne baj, ha szépen visszaillesztették

volna a kérdéses fejezeteket a mese szövetébe. De nem, a végjáték után találkozunk olyan szereplőkkel, akik már fűbe haraptak, s megoldunk olyan feladatokat, amelyek egyszer már elvégzetek. A játékmenet maradt a régi, ahogy a fegyverek és az ellenfelek is. Lényegében újabb másfél-két órát kapunk abból, amit szeretünk (ha szeretjük). **GS**

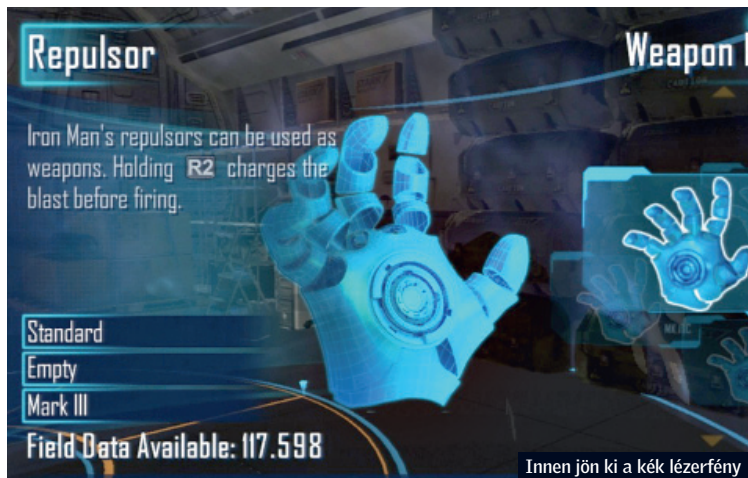
GameStar  
**72**  
Ár: 800 Microsoft pont



Volt amikor Rapture szorítójában Koko volt a sztár



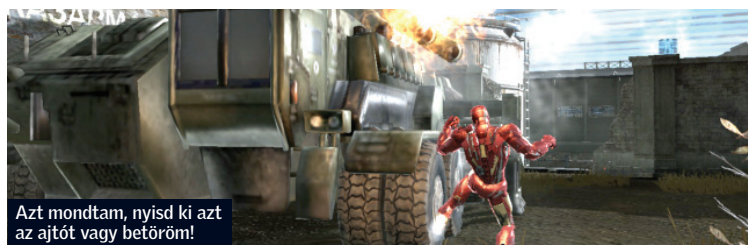
Stan Lee-től látszólagosan légből kapott ötletnek tűnt, amikor a Vasember eredetét Vietnamhoz kapcsolta. (Tale of Suspense #39, 1963. március.) Mielőtt még Amerika hadat viselt volna Vietnammal, 1963-ban viszonylag kevés amerikai érdekelte az ott történetek. Amde Lee a képregényben nagyon érdekes kérdéseket kezdett el feszegetni, szabad gondolkodása azt is megengedhette neki, hogy a kommunista gazembereket ilyen módon mutassa be. Amikor másodjára elgondolkozott ezen, rájött, valójában a kommunizmus Azsia problémája. Ha úgy vesszük, Vasember karaktere volt az előrebocsátó-ja a politikai celszövegeknek.



Innen jön ki a kék lézervény



Na, távaris, hogy is volt a Vörös Zsaruban?



Azt mondtam, nyisd ki azt az ajtót vagy betöröm!



Lássuk csak, hol is lehet a gyenge pontja

FEJLESZTŐ: SEGA Studio USA KIADÓ: Sega

## IRON MAN 2

Ez a vasököl bizony oda csap, ahova köll

**A MIKOR A KEZEMBE kaptam a játék első játszható verzióját, már nagyon kíváncsi voltam, hogy a Sega mit tudott kihozni belőle.** Az első rész nem sikerült valami jóra, mivel totális irányítatlansága tönkretette a játékelményt, így gyakran végezte szegény kontrollert a szoba sarkába vágva. Nos, megnyugtathatok mindenkit, a második rész sokkal jobbra sikeredett, mint az elődje. Aki esetleg nem látta volna a filmet, megnyugtatom, nem fogok spoilerezni semmit, mivel a játék csak kis részében kapcsolódik a filmhez; egyedül annyi hasonlóság van a kettő között, hogy más nagyhatalmak is elkezdnek hasonló páncélokkal kísérletezni, mint amilyenekkel a hőseink rendelkeznek. Ebből ami igazán veszélyt jelent hőseinkre, az az oroszok által kifejlesztett páncél. A prologusból kiderül még az is, hogy nemcsak a páncéllal kísérleteznek, hanem néhány rosszfiú még a mesterséges intelligenciát, Jarvist is lemásolta. Vajon mit akarhatnak ezek a gonosz komcsik?

### MELEGÍTÜNK MEG AZT A VASAT

A játék ugyanabban az univerzumban játszódik, amit a Marvel képregények megalkotói megálmodtak. Ez hordozza magában a zsenialitását, hiszen amit tőlük kaptunk, abban idáig nem csalódtunk. Nyolc küldetésorozat áll a rendelkezésünkre a játékban, amelyeknek

a végén meg kell küzdenünk valamilyen főellenséggel, amelyek mindegyikének megvan a maga egyedi speciális támadása, vagyis külön-külön módszert kell kitalálnunk legyőzéséhez. Ráadásul később még arra is fény fog derülni, hogy az ellopott MI-t átalakították, és Ultimo néven létrehozták azt a mesterséges intelligenciát, aki szinte isteni hatalommal bír. Ultimo nemcsak robot, hanem emberi szövetet is tartalmaz (nahát, honnan ilyen ismerős?), ezáltal képes a regenerálódásra. Ennyiből már ki is lehet találni, hogy ő lesz a főellenségünk.

A játéktérünk sokkal nagyobbak lettek, ámde nem vesztek a linearitásukból. Valamivel könnyebben tudunk manőverezni az előző részhez képest, valamint sokkal látványosabb harci szituációkba keveredhetünk, mivel a környezetünket könnyen lerombolhatjuk. A repkedés irányítása kissé zavaró, hiszen a bal stickkel történik, míg ha földet érünk, akkor a földön futkosás átkerül a jobb oldali stickre. Ekkor a bal stick a gyors mozgásért lesz felelős, ezzel tudunk a támadások elől félreugrani, valamint a hirtelen irányváltozásokat végrehajtani. Az irányítás elsajátítása sok gyakorlást igényel, viszont ha sikerül, látványos és akciódús játékelményt kapunk.

Érdekes, hogyha a kéziágyúnkkal eltaláljuk az ellenfelünket harc közben, akkor egy kis ideig hatástalanná tehetjük, ekkor ha gyorsan odaröppenünk hozzá

és nyomkodjuk a „B” gombot, akkor a mi oldalunkon fog tovább harcolni. Ezzel is lehet taktikázni, ha esetleg túl sokan támadnának ránk egyszerre, ami nem lesz ritka ebben a játékban.

### ADDIG ÜSSÜNK A VASAT, AMÍG MELEG

Mindenkit megnyugtatom, nemcsak csihuphi, ütöm-vágom játékokat kaptunk a Segától. Belecsempésztek némi stratégiai elemet is: minden fő küldetés után kapunk néhány elosztható fejlesztési pontot is, amelyeket fegyvereink tuningolásához használhatunk fel, sőt még új páncélok is vásárolhatunk belőlük. Mindez egy kicsit kaotikusra sikeredett, mivel megpróbálták a filmben látható interface-t leutánozni - sajna kevés sikerrel. Nekem a harmadik küldetés után sem sikerült rendesen kiigazodnom rajta, túl áttekinthetetlen lett, és nem volt türelmem a kibogozásához.

### ENNYI VASSAL IRÁNY A MÉH

A játék grafikája pocsek, még a konzolok szintjén is gyenge. A főszereplő, Samuel L. Jackson karaktere inkább röhejes, mint látványos benne, és még a többi karakter megformálása sem sikerült túl jól. A szinkronhangok gyengék, unott hangon, két sluknyi cigaretta között legtöbbször monotonon olvasták föl az egészet. A harc menete számomra a kontrolleren lévő gombok

//Malachit

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/iron-man-2](http://gamestar.hu/jatek/iron-man-2)

**GameStar**

Sokkal jobbat is ki lehetett volna hozni belőle.



- Marvel-univerzum
- látványos verekedések
- több játszható Vasember-páncél
- átláthatatlan fejlesztési rendszer
- pocsek grafika
- idegesítő bosszarcok

**52**

Szeretjük azért a Vasembert, csak nem játszani





Erdő mélyén házikó, abban kísért nagyanyó!



## MINDIG JÓ ÖTLET EGY TÁVOLI FÉNYFORRÁS FELÉ ROHANNI

– vagy még cifrábbat. De szerencsére nem vagyunk teljesen védtelenek a rémekkel szemben: először is a legfontosabb fegyverünk a fény: legyen az zseblámpa (annak különféle erejű fokozataival), vagy akár hatalmas reflektor. Ha egy generátort beindítva felgyulladnak a fények, az mindig jó, olyankor biztonságban vagyunk. Ha az erdőben üldöznek a rémek, akkor is mindig jó ötlet egy távoli fényforrás felé rohanni, talán megmenekülünk... Amikor közvetlenül kell szembeállnunk a rondaságokkal, akkor rájuk kell irányítani zseblámpánk fényét, és addig tartani, amíg egy villanás kíséretében sebezhetővé nem válnak. Onnantól már lehet löni őket, revolverrel, vadászpuskával, sörétessel, amit csak találunk. Találhatunk még eldobható fáklyákat is, amelyek ugyan nem égnek sokáig, de ha körbevettek minket a rémek, kicsit hátrahőkölnek tőle. Igazi barátunk azonban a villanógránát, amellyel egyszerre négy-öt-hat rémet is szempillantás alatt likvidálhatunk. Ő, és a jelzőpisztolyt se felejtsük el: bár hagyományosan az égből szokás lövöldözni vele, ha most az árnyak közé célzunk, jobban járunk.

### „ÉN LENNÉK EZ, VAGY KI SZUSZOG ITT?”

Innentől kezdve már kár is fejtegetni a játékot: ismeritek az alapszítut, és a já-

tékmechanikai elemeket (az autós részekről nem írtunk, de pótolom: vannak). A lényeg azonban nem ez, hanem az, ahogy kibontakozik a történet. Sam Lake (vagy eredeti nevén Sami Järvi) munkásságát már a *Max Payne*-játékokban is elismertük, most azonban valóban remekel: sokunk egybehangzó véleménye szerint valóban korszakalkotó az, ahogy az *Alan Wake* történetvezetésével magát a dramaturgiát is „főszereplővé” teszi, hiszen mindvégig központi kérdés, hogy a történetek az író valóságát, vagy álmait mutatják, netán saját életének vagy a könyvének a valóságát. Az pedig, hogy melyik valóságosabb a másiknál, csak nézőpont kérdése: ha egy álomba lépve küzdünk a túlélésért, akkor a régi, „normális” életünk sem tűnik már többnek, mint kósza álmoknak. Ugyanígy a játék megpiszkál egy hasonló kérdéskört, hogy ki az örült, ki normális: amikor Alan Wake azt hallja egy szanatórium lakójától, hogy örültnek kell lenni ahhoz, hogy megértsük, mi az örület és mi nem – nos, maga is elismeri, hogy ez volt a legépešszűbb dolog, amit az utóbbi időben mondtak neki.

### PSZICHOLÓGIAI AKCIÓ-THRILLER

Ez a kitétel díszeleg az *Alan Wake* dobozán. Valóban, nem csupán egy horrorjátékról van szó (vagy épp „túlé-



Jól van, most már nem történhet semmi baj...

lőhorrorról”). Nyilvánvalóan vannak például hasonlóságok a *Silent Hill* sorozattal, de az *Alan Wake* elbeszélés-módja összehasonlíthatatlanul gazdagabb – ezzel persze nem a Konami kiváló sorozatát akarom bántani, hiszen az érdemeivel tisztában vagyunk, csak azt hangsúlyoznám, hogy az *Alan Wake* érdemei másban rejlenek. Ilyenek például az apróságok: az elképesztő gonddal kidolgozott részletek, a rádióban elcsíphető beszélgetések, a tévé-műsorok (bennre az élőszereplős, Alkonyzóna-szerű „Night Springs” zseniális epizódjaival). Meglepő talán, de az *Alan Wake* még viccelni is mer, ami például a *Silent Hill* esetében nagyon oda nem illő lett volna, itt mégis működik: jó néhány zseniális poénra, vagy akár csak vicces párbeszédre bukkanunk, de a félelmet oldó humor nem csapja agyon a hangulatot, sokkal inkább előbbé, gazdagabbá teszi az élményt.

### ÖT ÉV AZ ÖT ÉV

A grafika részleteiben néhol gyenge (például a karakterek kidolgozottsága terén), összehatásában azonban lenyűgöző: a *Silent Hill*ben például valóban élőbbek az arcok, de a környezet itt összehasonlíthatatlanul tágasabb, élőbb. Eleve a sziklás-erdős környezet részletgazdagsága, a hatalmas látótávolság megjelenítése óriási teljesítmény, és erre jön a fantasztikus fény-árnyék rendszer (ami nappali helyszínek esetében talán még meggyőzőbb). Tisztában vagyunk az Xbox 360 hardveres kapacitásával, és látjuk, hogy a Remedy mindent kifacsart a gépből, amit csak lehetett. A hang szintén zseniális, nemcsak a Twin Peakst és Angelo Badalamenti jobb pil-

lanatait idéző soundtrack, de a szinkron is, vagy az epizódokat lezáró licencelt számok. A hat epizódra bontott játék tökéletes, kerek élményt ad, és bár sorban jönnek majd a DLC-k, de ha itt végérvényesen véget ért volna a történet, azt is el tudnánk fogadni (ehhez persze az is kellett, hogy ennyire 100 százalékos legyen maga a befejezés). Ettől függetlenül persze érkeznek majd a kiegészítők – akik újonnan veszik a játékot, azok az első ráadásul ingyen kapják –, úgyhogy nagyon kíváncsiak vagyunk, hogyan fog folytatódni a kaland. **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

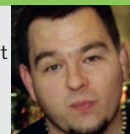
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

[gamestar.hu/jatek/alan-wake](http://gamestar.hu/jatek/alan-wake)

## GameStar

### MAZUR

Na, szóval akkor miért is nem jött PC-re? He, Remedy?!



- ötletes harcrendszer
- lélegzetelállító hangulat
- néhány elnagyoitabb karaktermodell
- néhány ismétlődő helyszín, belső tér

# 93

Értékeihez képest a hibái jelentéktelenek





FEJLESZTŐ: Remedy **KIADÓ:** Microsoft Game Studios

# ALAN WAKE

Wake up, Alan...

//mazur

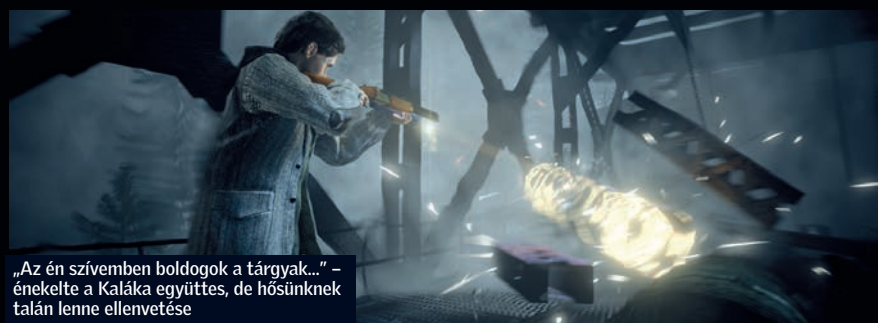
**T**EGYÜNK FÉLRE (ÁTMENETILEG!) MINDEN SÉRTÉSGET AZZAL KAPCSOLATBAN, hogy az ádáz Remedy és a nem kevésbé ádáz Microsoft megfosztotta a PC-s játékosokat ettől a játéktól. Nem mondom, hogy elfelejtjük, még kevésbé, hogy megbocsátjuk, csak... tegyük félre egy kicsit. Ha sikerült megtisztítani auránkat a vérgőzös gondolatoktól, akkor immár nyugodt szívvel jelenthetjük ki, hogy az *Alan Wake* az Xbox 360 egyik legjobb exkluzív címe lett. Ha pedig bárkit is érdekel szerény, személyes véleményem, akkor „a” legjobb. Ezt azért hangsúlyozom külön, mert tudom, mennyire megosztotta a játékosokat az *Alan Wake*. Szélsőséges lelkesedéssel szerencsére nem vagyok egyedül, de volt, aki szerint csapnivaló az egész, unalmas zseblámpás lövölde, szörnyű grafika, erőltetett sztori és párbeszéd... Olyan, mintha két különböző játékkal játszottunk volna, úgyhogy remélem, aki a cikket elolvasva ráébred, hogy neki bizony kell ez a játék, az már nem is csalódik benne – akit pedig nem vonz az egész, talán még időben ráébred, és nem éri keserű csalódás.

## ÉBRESZTŐ, CSIPKERÓZSIKA!

Az alapsztorit nyilván mindenki ismeri, de azért mondjuk el. Hősünk egy sikeres író, aki már két éve alkotói válsággal és kóros álmatlansággal küzd – amikor azonban mégis sikerül elszundikálnia, rémálmok törnek rá. Feleségével, Alice-szel a festői Bright Fallsba utazik, hátha a nyugi meg a friss levegő helyrerántja, de a dolgok pillanatok alatt nagyon rosszra fordulnak. A festői idill rémálommá változik, és itt a „rémálom” szó szerint értendő. Az addig csendesen csordogáló történet szaggatottá válik, és ahogy hősünk, úgy már mi sem tudjuk, hogy amit átélünk, az vajon álom vagy valóság. Alan felesége eltűnik, neki pedig kiesik egy teljes hét – hogy mi történt időközben, nehezen megállapítható. Ráadásul hogy még zavarbaejtőbb legyen az alapszitu, egy szétszórt kézirat lapjaira bukkanunk, amelyben mintha aktuális élményeink lennének megírva. Ez onnantól lesz még inkább kétségbeejtő, amikor még meg sem történt dolgokat olvasunk – de azok előbb-utóbb menthetetlenül beteljesednek.



For the hordó!



„Az én szívemben boldogok a tárgyak...” – énekelt a Kaláka együttes, de hősünknek talán lenne ellenvetése

## MEHR LICHT!

A német idézet Goethétől származik, talán épp akkor mondta, amikor először látta az *Alan Wake*-et (ha jól rémlik, talán épp akkortájt jelentették be a játékot – mindenesetre már várunk rá egy ideje). Gyorsan fussuk át, milyen játékelemekkel operál az *Alan Wake*. Adott ugye egy hagyományos külső nézetes akció, ami leginkább a harcrendszerében tér el minden eddigi látottjátéktól. Ellenfeleink javarészt a „dark presence” vagy „sötét jelenlét” által elra-

gadtott lelkek, akik valaha hétköznapi emberek voltak, mostanra azonban 5.1-ben beszélő, árnyékot izzadó rémek lettek, gyorsan mozognak és utálnak minket. A titokzatos sötét jelenlét (ami mi lehet?) ráadásul nemcsak embereket száll meg, hanem rajokban támadó madarakat, sőt tárgyakat is, és talán mondanom sem kell, milyen kellemetlen érzés, amikor egy pajta falát áttörve egy soktonnás buldózer ront ránk. Az ember ilyenkor óhatatlanul is olyanokat mond, hogy „ejnye hát!”, meg „a mindenségit!”





# VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

## GameStar Olvasói TOP5

- 1 **STARCRAFT 2**  
2010. nyár
- 2 **WOW: CATAclysm**  
2010 vége
- 3 **MEDAL OF HONOR**  
2010. október
- 4 **CRYSIS 2**  
2010 vége
- 5 **CALL OF DUTY: BLACK OPS**  
2010 vége



## GameStar Szerkesztőségi TOP5 (játék)

- 1 **SPLINTER CELL: CONVICTION**  
Apuci mérges
- 2 **GTA IV: EFLC**  
Végre PC-n is!
- 3 **MOUNT & BLADE: WARBAND**  
Kardéltre hányva
- 4 **SETTLERS 7**  
Új Settlers jó Settlers
- 5 **ASSASSIN'S CREED 2**  
Olasz dizájn



## Szerkesztőségi TOP5

- 1 **PRINCE OF PERSIA MOZIZÁS**
- 2 **A LENYÍRT FŰ ILLATA**
- 3 **CICAFŰL**
- 4 **EYJAFJALLAJÖKULL**
- 5 **ORGONA ÁGA, BARACKFA VIRÁGA...**



## RPG



### ALPHA PROTOCOL GS 2010\_05 – 87%

Valamiért igazi ritkaságnak számítanak a modern kori RPG-k. Az *Alpha Protocol* ezt az űrt tömi be, nagyon ügyesen.



### MOUNT & BLADE: WARBAND GS 2010\_05 – 85%

Mindenben jobb, mint az elődje, legfőbb erőssége a kegyetlen multiplayer. Hadseregtoborzás indul!



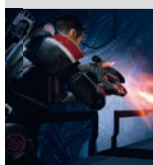
### DRAGON AGE: AWAKENING GS 2010\_04 – 82%

Az alap *Dragon Age* irdatlan játékidéjét plusz huszonvalahány órával megtoldó *Awakening* iskolapéldája a jó kiegészítőnek.



### STAR TREK ONLINE GS 2010\_03 – 80%

Csak azok tudnak rákattanni igazán, akiknek a sorozat is a szívügyük. A többieknek sajnos elvész a lényeg.



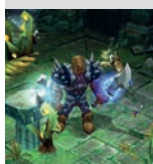
### MASS EFFECT 2 GS 2010\_01 – 95%

Sokáig el sem hittük miket áradozott róla a BioWare. S most a saját szemünkkel láttuk.



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

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



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

## FPS



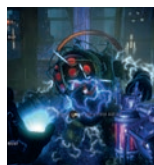
### METRO 2033 GS 2010\_04 – 78%

Gyönyörű játék kiváló történettel és hangulatos sztorival, ám sajnos gyenge akciórészrel és teljesen lineáris játékmennel.



### BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 GS 2010\_03 – 90%

A single player csak hab a tortán a tökéletes multiplayer mellett.



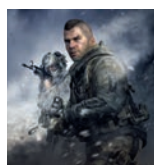
### BIOSHOCK 2 GS 2010\_02 – 91%

Multival megtámogatott második merüléssünk egy remekmű, mégse csobbant akkorrát, mint az első.



### LEFT 4 DEAD 2 GS 2009\_12 – 90%

A legjobb zombiapokalipszis, ami ma történhet veled. Keríts három cimborát és vágj bele!



### COD: MODERN WARFARE 2 GS 2009\_11 – 93%

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



### S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT GS 2010\_02 – 79%

Érzésünk szerint túlságosan elszaporodtak a bogarak Pripy... Pirpi... Pripy... Szóval ott.



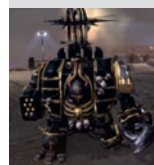
**BORDERLANDS**  
GS 2009\_11 – 83%  
A Gearbox réges-rég készülő játéka amilyen jó FPS, olyan gyenge RPG. Egy kihagyott ziccer.

## Stratégia



### SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM GS 2010\_04 – 87%

Egy rajzfilmben oltott stratégia. Mindenben más, mint elődei, de végre egy valóban kiváló *Settlerst* kaptunk.



### WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR II GS 2010\_04 – 88%

Igazi Warhammer RTS, ami megváltásnak számít, ha rongyosra játszottuk volna a *Dawn of War II*-t.



### ANNO 1404: VENICE GS 2010\_03 – 85%

Az öreg és tapasztalt *Anno*-rókáknak itt egy újabb lehetőség, hogy online is összemérjék erejüket.



### SILENT HUNTER V GS 2010\_03 – 77%

Bár szimulátori tulajdonságai kisebb csorbát szenvedtek, még mindig mi vagyunk minden tenger legveszélyesebb ragadozója.



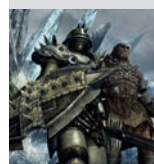
### COMMAND & CONQUER 4 GS 2010\_03 – 84%

Többször is meggyűlt vele a bajunk, de összességében méltó befejezése egy legendás sorozatnak.



### SUPREME COMMANDER 2 GS 2010\_03 – 82%

Chris Taylor ismét egy maradandó RTS-sel bizonyított. Pajzsokat aktiválni, támadunk!

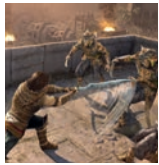


### KING ARTHUR GS 2009\_11 – 92%

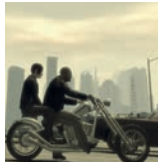
A legjobb magyar videojáték, ami valaha tiszteletét tette nálunk. Térdre királyotok előtt!



**Akcio**



**PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS**  
**GS 2010\_05 - 88%**  
 A herceg végre újra régi önmaga, mi pedig boldogan vetjük be magunkat ebbe a gigantikus homokozóba.



**GTA IV: EPISODES FROM LIBERTY CITY**  
**GS 2010\_05 - 87%**  
 Nem is sejtettük, hogy ennyire ki voltunk éhezve egy kis GTA-ra. Liberty City új rosszfiúkkal lett gazdagabb.



**LOST PLANET 2**  
**GS 2010\_05 - 71%**  
 A jég elolvadt, de a dögök nem tűntek el. Sőt, keményebbek és hatalmasabbak, mint eddig bármikor.



**SPLINTER CELL: CONVICTION**  
**GS 2010\_04 - 90%**  
 Utolsó porcikánkat is humanizmusból gyúrták. Egész nap piszoárokat törnek össze emberi fejekkel.



**JUST CAUSE 2**  
**GS 2010\_04 - 83%**  
 Szegény XP-tulajok megint kimaradnak a jóból: szobordöntés traktorral, gyönyörű tájak és tonnányi akció - ez a Just Cause 2.

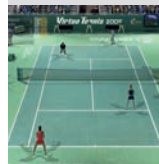
**Sport**



**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-véríg foci! Ha tudsz választani, konzolon nincs nála jobb.



**VIRTUA TENNIS 2009**  
**GS 2009\_08 - 70%**  
 Ritmikus testmozgás, patakokban csurgó verejték és női sikoltás - nincs is jobb egy kiadós... tenisznél.



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



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

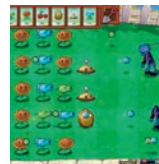
**Verseny/Ügyességi**



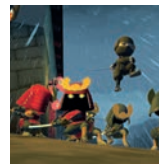
**COLIN MCRAE DIRT 2**  
**GS 2009\_10 - 92%**  
 Az első rész minden jó tulajdonságát megtartva az idei DIRT is az év legmocskosabb autóversenye.



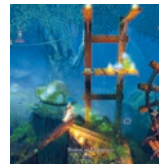
**NEED FOR SPEED: SHIFT**  
**GS 2009\_09 - 82%**  
 A Shifttel a szimulátorok vizére hajózott a Need for Speed sorozat. S milyen jól tette!



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



**MINI NINJAS**  
**GS 2009\_09 - 77%**  
 Kicsik, kukik és halálosak; ezek a Mini Nindzsák! Szórakoztató varázsló-verekezős játék, nem csak nagyoknak.



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

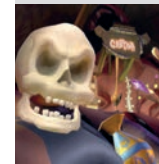
**Kaland**



**THE WHISPERED WORLD**  
**GS 2010\_05 - 91%**  
 Egy bájosan megrajzolt felejthetetlen kaland, klasszikus point and click stílusban, sok fejtörővel és remek történettel.



**ALICE IN WONDERLAND**  
**GS 2010\_03 - 82%**  
 A most aktuális Tim Burton film sem úszta meg a játékadaptációt, szerencsére egész fogyasztható lett a végeredmény.



**TALES OF MONKEY ISLAND - SEASON ONE**  
**GS 2010\_01 - 93%**  
 Ha meguntad egyenként tölteni az epizódokat, most itt van mind az öt egy gyönyörű csokorba kötve.



**RUNAWAY: TWIST OF FATE**  
**GS 2009\_12 - 81%**  
 Izgalmas sztorijával és Gina csinos alakjával minden kalandjátékosnak kitűnő választás.

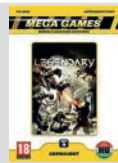


**MACHINARIUM**  
**GS 2009\_11 - 90%**  
 Josef robot és az ő ütött-kopott, rozsdásodó világa hamar belopta magát a szívünkbe.

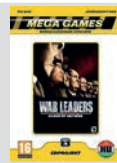
**Kiemelt megjelenések**



**MG STRANGLEHOLD**  
**990 Ft**  
 Ha Jo Wood játékot csinál, hát ez lesz belőle



**MG LEGENDARY**  
**990 Ft**  
 Pandora szelencéje nyitva



**MG WAR LEADERS - CLASH OF NATIONS**  
**990 Ft**  
 Nemzetek háborúja, fillérékért



**G-FORCE**  
**3990 Ft**  
 Jönnék a Rágcsávkók!



**TGM: ELDER SCROLLS IV: OBLIVION**  
**2490 Ft**  
 Minden idők egyik legjobb RPG-je



**TGM: STRONGHOLD 2 DELUXE**  
**2490 Ft**  
 Igazi középkori várszimulátor, remek áron!



**COMMANDOS ULTIMATE ANTHOLOGY**  
**2490 Ft**  
 Minden, ami Commandos



**BIOSHOCK**  
**2490 Ft**  
 Levegőt visszatartani! Merülünk!

FRISS MEGJELENÉSEK



**PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS**  
**8990 Ft**  
 A gonosz elszabadult az idő pedig sürget



**MOUNT & BLADE: WARBAND**  
**4490 Ft**  
 Nehézlovasság! Támadás!



**GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY**  
**7190 Ft**  
 Két vérbeli GTA egy csomagba gyűrva



**ALPHA PROTOCOL**  
**8990 Ft**  
 Életbe lépett

**Játékok 5000 Ft alatt**

Anno 1404	4490 Ft	Fear 2: Project Origin	4940 Ft
Arma 2 (Armed Assault 2)	4490 Ft	Half-Life 2: The Orange Box	3590 Ft
Baldurs Gate Compilation	4490 Ft	Il-2 Sturmovik 1946	790 Ft
Battlefield 2 Complete Collection	2990 Ft	King Arthur	3990 Ft
Call of Duty 4: Modern Warfare		Majesty 2	3140 Ft
(Game of the Year Edition)	4790 Ft	Mass Effect	2240 Ft
Colin McRae Dirt 2	3990 Ft	Mirrors Edge	1790 Ft
Command and Conquer Red Alert 3	2990 Ft	Racedriver Grid	4940 Ft
Crysis Warhead	1990 Ft	Saboteur	2990 Ft
Dead Space	2990 Ft	Serious Sam: The First Encounter HD	1790 Ft

ONLINE ÁRAK

**Megjelenési lista**

Diablo III	2011	SW: The Old Republic	2011
Mafia 2	2010. nyár	WoW: Cataclysm	2010. vége
Rage	2010	Kane & Lynch 2: Dog Days	2010
Call of Duty: Black Ops	2010. november	The Witcher 2: Assassins of Kings	2010
Starcraft 2	2010. nyár	Brink	2010. szeptember
R.U.S.E.	2010. szeptember	Crysis 2	2010 vége
Dead Rising 2	2010. április	All Point Bulletin	2010. ősz
Singularity	2010. tavasz	Ghost Recon: Future Solider	2010. ősz
Split/Second	2010. május	Medal of Honor	2010. október
Max Payne 3	2010 vége	X-COM	2010

NYÁKIG ÜLÖNK A JÁTÉKOKBAN. EZ VÁRHATÓ A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN IS.



GameStar

# MÉLYVÍZ

Powered by **PCWORLD**

//Matteo



## HALIHÓ!

Lassan féldívhöz érkezünk ebben az évben, a május a ballagási szezon és az érettségi igalmak mellett a nyár beköszöntét is jelenti. Szerencsére a közelgő uborkaszezon nem érinti a rovatot, a júniusi Computexen bemutatandó újdonságok várhatóan egészen szeptemberig elegendő témát fognak nyújtani.

Ebben a hónapban még egy picit vizsztatérünk az NVIDIA új grafikus kártyáira, hiszen most már végre méréseink is vannak, ráadásul nemcsak egy-egy vezérlőn futtattuk le a tesztjeinket, hanem az SLI-konfigurációkat is kipróbáltuk. Az új GeForce-ok elég erősre sikerültek, de sajnos ez nem lesz elég a végső győzelemhez.

Mivel az AMD hivatalosan is bejelentette a 890FX lapkakészletet, ezért összegyűjtöttük a legjobb, erre a készletre épülő alaplapokat. Amolyan csúcskategóriás AMD-s körképre számítsatok, azaz megmondjuk, mit érdemes vásárolni, ha például egy hatmagos Phenom II-es processzor is szerepel a bevásárlólistán.

A május az olcsó monitoroké, a cikkben azokról a full HD-s megjelenítőkről lesz szó, amelyek a legjobb vételt jelentik így nyár elején. Dúskálunk a kedvező áru megjelenítőkben, ezért kiválasztottunk pár igazán jó ajánlatot. Végül szíves figyelmetekbe ajánlanám az e havi GSTV-t, azon belül is a Mélyvizet. Azt hiszem, sikerült alulmúlnunk magunkat, de persze majd ti döntötök.



## ELŐRENDELHETŐ AZ ASUS EEEKEYBOARD

**KÖRÜLBELÜL MÁSFÉL ÉVVEL AZ ELSŐ ÉLŐ BEMUTATÓKAT KÖVETŐEN az ASUS elhárította magát, és végre piacra dobja az EeeKeyboardot.** Aki nem tudná, nem egy egyszerű perifériáról van szó, amelyet EeePC-khez lehet kötni, hanem a gyártó egy komplett számítógépet épített bele egy normál klaviatúra testébe.

A megannyi halasztás nem tett túl jót a termék hírnevének, de úgy véljük, még mindig nem késő kiadni egy ilyen egyedi eszközt.

A felhasználók egyedül azt furcsállhatják, hogy a gyártó nem változtatott a belső felépítésen, a több mint egy évvel ezelőtt megrendezett 2009-es CeBIT-en is pontosan ugyanaz a hardver kettyegett az EeeKeyboardban, mint ami a végleges változatban helyet kapott. A gép lelke egy első generációs, 1,6 GHz-es órajelen kettyegő Intel Atom processzor, amely támogatja ugyan a HyperThreading-technológiát, ám mivel még a régi platformba illeszkedik, ezért mégsem jelent túl jó választást. A processzor miatt ugyanis a tajvaniak kénytelenek voltak a

már egy évvel ezelőtt is elavultnak számító Intel 945GSE+ICH7-M lapkakészletet használni, amely leginkább az integrált GMA 950-es grafikus vezérlő miatt jelenthet problémát. Az ASUS ugyanis amolyan multimédiás vezérlőközpontnak próbálja beállítani az EeeKeyboardot, a kis, 5 hüvelykes méretű képernyő helyett akár egy megfelelő tévét vagy LCD-monitor is használhatunk. A kábelvezeték és vezeték nélküli HDMI-kapcsolaton keresztül is átküldhetjük a céleszközre, utóbbi esetben az UWB HDMI-szabványt támogató vevőegység-re is szükségünk lesz, amit természetesen a gyártó mellékel a billentyűzet mellé. Nagy képernyős internetböngészésre, szövegszerkesztésre és egyéb alapfeladatokra természetesen alkalmas az eszköz, videolejátszás esetén azonban várhatóan komoly kompromisszumokat kell kötnie a felhasználóknak. A GMA 950 semmilyen hardveres HD-videogyorsítással nem rendelkezik, az Atom processzor pedig önmagában gyenge még egy 720p-s videóhoz is. Ezt a kis kellemetlenséget leszámít-

va egyéb panasz nem érheti a terméket, gigabites Ethernet, n-es Wi-Fi és 2.1-es Bluetooth-csatlakozással is rendelkezik. Az előre telepített Windows XP Home operációs rendszer 16 vagy 32 GB-os SSD-ről indulhat, az utóbbi kapacitású meghajtóval szerelt változat azonban majd csak később vásárolható meg. A rendszer memóriaméretével kapcsolatban nem ennyire rugalmas az ASUS, akármelyik kiadást is választunk, 1 GB-nál többel nem gazdálkodhat majd a rendszer. A mindössze 24 milliméter vastag billentyűzetbe egy eddig ismeretlen kapacitású akkumulátor került, amely információk szerint körülbelül négyórányi üzemidőt tud biztosítani a gép számára. Ami a hazai megjelenést illeti, attól tartunk, hogy még egy jó ideig nem lesz kapható itthon az ASUS EeeKeyboard. A gyártó 599 dolláros ajánlott árat határozott meg a 16 GB-os SSD-vel szerelt változathoz, amely átszámítva körülbelül 130 000 forintot jelent. Ráadásul a magyar lokalizáció sem garantált, így nem meglepő, ha a magyar piac nem szerepel kiemelt helyen a gyártónál.





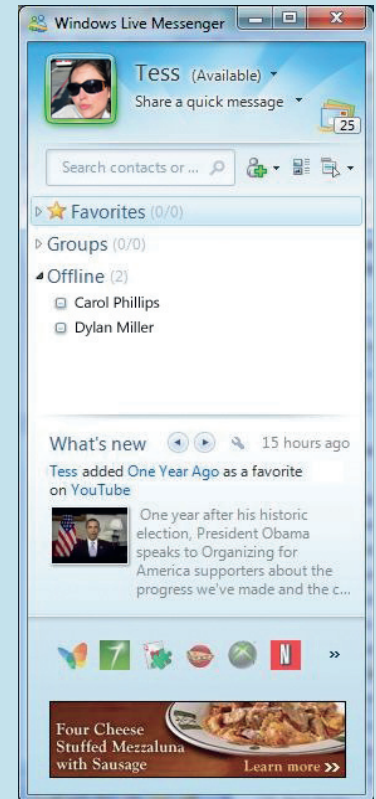
## WINDOWS LIVE: JÖN A NEGYEDIK HULLÁM

**ÁPRILIS VÉGÉN MÁR SZÁRNY-RA KAPOTT A SZÓBESZÉD,** hogy a cég webes stratégiájának három legfontosabb pillérje (MSN, Hotmail, Essentials) hamarosan látványos újításokat kap, méghozzá – nem meglepő módon – a közösségi szolgáltatások jegyében. Időközben már sikerült meglepni bennünket a Docsszal, és Steve Ballmer Sao Paoló-i bejelentése után azt is tudjuk, hogy miben újul meg az MSN. Az MSN a Microsoft egyik legsikeresebb terméke: havonta 320 millióan használják, 48 nyelven, a világ 76 országában.

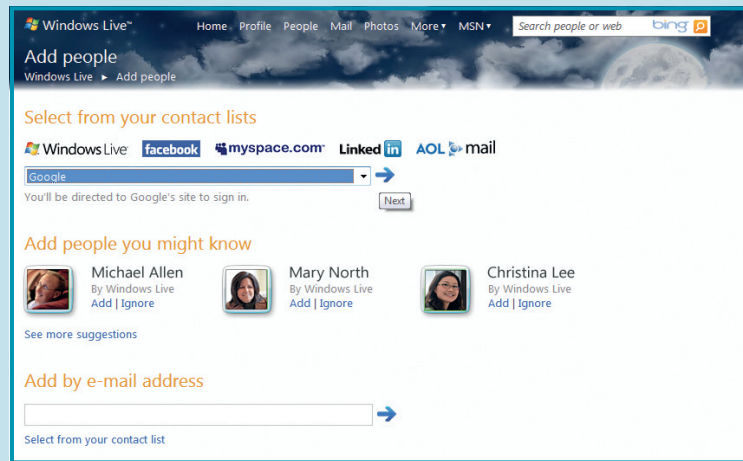
A világ legnépszerűbb azonnali üzenetküldő szolgáltatása a tervek szerint hamarosan összegyűjti a közösségi hálózatok – például a Facebook, a MySpace és a LinkedIn – frissítéseit, és lehetővé teszi, hogy a barátok közvetlenül a programból osszák meg tartalmaikat, kommenteljenek és küldjék el üzeneteiket. Az új szolgáltatással azon webhelyek frissítései is követhetők, amelyeknek a felhasználó nem, csupán a barátai a tagjai. Ez abban is segít, hogy a felhasználó kiigazodjon az egy helyen elérhető, releváns információk között, hiszen automa-

tikusan a „kedvencek” közé beemelt, legközelebbi barátok frissítései kerülnek a lista elejére.

A Steve Ballmer által bejelentett újdonságok közül a legfontosabb talán a nagy felbontású videochat, de érdekes a Microsoft keresője, a Bing keresési eredményeinek integrálása is: immár a beszélgetőablak elhagyása nélkül is könnyen megtalálhatók és a beszélgetésbe illeszthetők a keresett fotók és videók. A Messenger Connect segítségével a felhasználó bármely webhelyet a Messengerbe illeszthet és megoszthat chatelés közben barátaival. A barátok szintén a Messengerben értesülhetnek a felhasználó különböző webhelyeken elhelyezett frissítéseiről – akkor is, ha az említett weboldalon nem rendelkeznek saját fiókkal. A Social Highlights funkció a kedvencnek kijelölt személyek köre rendezzi a közösségi frissítéseket, és a rájuk vonatkozó új információkat jeleníti meg a lista elején. Fontos az is, hogy egyszerűsíthetjük a címlistáinkat: az új Messenger ugyanis nem csupán a hálózatokat és a frissítéseket fogja össze, hanem az egyes személyek különböző fiókjaihoz tartozó kapcsolattartási adatokat is konszolidálja. A közösségi oldalakon az állapotfrissítéseinket összehangolhatjuk, átvezethetjük őket a Messengerre,



vagy fordítva. A mobilitás jegyében elérhető lesz a Messenger a legnépszerűbb okostelefonokhoz, Windows Phone-okhoz, iPhone-okhoz is. [GS](#)

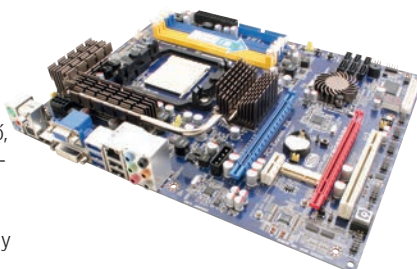


## AMD 890GX-ES ALAPLAP A SAPHIRE-TŐL

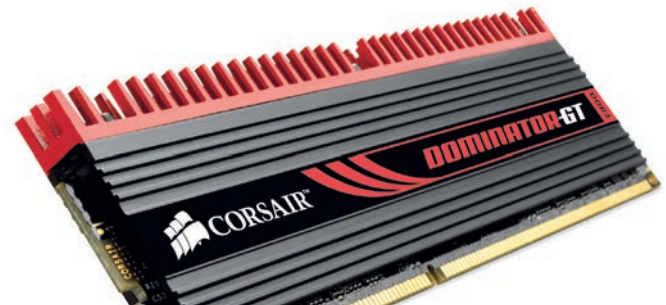
**A NAGY GYÁRTÓK UTÁN A SAPHIRE IS BEJELENTETTE ELSŐ, AMD 800-as lapkészlettel alaplapját.**

A PURE CrossfireX 890GX névre keresztelt termék a konkurensekhez hasonló színvonalat képvisel, azaz hiába az integrált grafikus mag, szolgáltatások és funkciók tekintetében a felső-középkategóriába sorolható a lap. A Socket AM3-as foglalatba természetesen a legerősebb hatmagos Phenom II-es központi egységek is beletelhetnek, sőt, fogadni mernék, hogy a lap BIOS-ában található olyan funkció is, amely adott esetben engedélyezni tudja a letiltott magokat is. A négy memóriafoglalatba legfeljebb 16 GB-nyi memória helyezhető, a maximálisan támogatott órajel pedig 1600 MHz-nél tetőzik. Az integrált Radeon HD 4290-es grafikus mag kiváltása akár komolyabb CrossFireX-párossal is megtehető, a két PCI Express x16-os foglalat azonban nyolcszoros sebességre vált, amint két Radeont installálunk. Elsőre furcsának tűnhet a két bővíthető közé szerelt mini-PCIe csatlakozósor,

amely meglehetősen szokatlan egy asztali számítógépbe tervezett alaplapon. Mégsem kell megijedni tőle, sőt, így talán kényelmesebben lehet bővíteni a számítógépet Wi-Fi- vagy Bluetooth-vezérlővel. Az SB850-es déli híd natív SATA-III-as támogatását teljesen kihasználta a Sapphire, mind a hat port megtalálható a nyomtatott áramkör első részén. A gyártó nem tesz említést róla, de a képek elárulják, hogy a lapon USB 3.0-s vezérlő is található, amelyhez szokás szerint két, a hátlapra kivezetett két színű aljzat tartozik. A gigabites LAN-vezérlő és a nyolcszoros hangkódex a Realtek-től származik. [GS](#)



## CORSAIR MEMÓRIÁK 2533 MHZ-ES ÓRAJELLEL



**A PATRIOT ÉS A G.SKILL UTÁN a Corsair is elérte a 2500 MHz-es memória-órajelét. Pontosabban mondván, nemcsak elérte, hanem át is lépte, igaz, csak egy hangyányival.** Új rekordert köszönhetünk a felturbózott Dominator GTX4-ek személyében, az egyelőre csak kétszatos kitben elérhető lapkák 2533 MHz-es órajelen ketyegnek. A gyártó kifejezetten a P55-ös platformhoz ajánlja az új Dominatorokat, de vélhetően hamarosan az LGA1366-os processzorok mellé is társíthatjuk a hasonló sebességű modulokat. Az időzítésekből kiderül, hogy a mérnökök egyelőre még küzdenek ezzel az óra-

jellel, a CL 9-10-11-30-as értékek nem valami kiemelkedők. Szintén amolyan kísérleti modulá avanszálja a GTX4-eket az a tény, miszerint csak 2x1 GB-os kitben vásárolhatók meg, a nagyobb kapacitású kiserelésekről pedig nincs hírvünk. A játékosoknak tehát még várniuk kell, az extrém tuningos körökben viszont már most nagy sikert arathat a Dominator GTX4. Ezen felhasználók számára minden bizonnyal a 329 dolláros ajánlott ár – átszámolva közel 70 000 forint – sem lesz zavaró tényező, hiszen sok esetben 1000 dolláros processzorok vesznek oda egy-egy folyékony nitrogénes verseny alkalmával. [GS](#)



## ÚJ ULTRAALACSONY FOGYASZTÁSÚ PROCESSZOROK PIACRA DOBÁSÁT TERVEZI AZ INTEL

**HAMAROSAN PIACRA LÉP AZ INTEL OLYAN ALACSONY ÁRAMFELVÉTELŰ PROCESZOROKKAL, amelyek könnyű és vékony laptopokban szolgálhatnak, olyan készülékekben, amelyek a netbookok és a normál laptop közti rést hivatottak kitölteni.**

Az új lapkák az Intel Core i3 és i5 márka-nevek alatt jelennek majd meg és olyan noteszgépekben találkozhatunk majd velük, amelyek éppoly hordozhatóak, mint a netbookok, de nagyobb kijelzővel és jobb teljesítménnyel rendelkeznek. Az ultravékony noteszgépek jelenleg 400 és 800 dollár közötti áron hozzáférhetőek és olyan teljesítményt nyújtanak, amellyel már futtathatók normál alkalmazások és élvezhetőek a nagy felbontású videók is. Az Intel egy múlt heti webcast alkalmával leplezte le az új termékvonalat. Az előadásból kiderült, hogy a lapkák kisebb teljesítményt nyújtanak majd, mint az eddig kapható i3 és i5 noteszgép-processzorok, amelyek ára jelenleg 133 és 294 dollár között mozog az Intel árlistája szerint. Ugyanakkor gyorsabbak lesznek, mint a

netbookokban megszokott Atom sorozat. Kiderült az is, hogy az új termékvonal már ebben a negyedévből megjelenik, ugyanakkor az Intel szóvivője nem tette közzé a lapkák további technikai részleteit, nem ismert a pontos teljesítmény, a megjelenés konkrét időpontja és a pontos árazás sem. Ha az eddigi általános gyakorlatot követi a gyártó, akkor az új ultravékony noteszgépekbe szánt processzorok is olcsóbbak lesznek, mint normál változataik. Annyi tudható már, hogy az év második felére várható az új lapkára épülő ultravékony noteszgépek megjelenése, ezt említette ugyanis Stephen Smith, a PC-klens üzletág operatív igazgatója a webcast során. Smith elmondta, hogy a lapka természetesen 32 nanométeres technológiával készül. A processzorok jelentős előrelépést mutatnak majd energiatakarékoságban és teljesítményben is az előző évben Core és Pentium márkanevek alatt bemutatott első generációs ultrathin processzorokhoz képest. Az új modellekben is lesz integrált grafikus mag és támogatják a HyperThreading-



technológiát, azaz magonként két párhuzamos utasításszálat futtathatnak majd. Az ultrathin háború egyébként tavaly januártól folyik, amikor is az AMD piacra dobta Athlon Neo processzorait. Néhány hónappal rá az Intel is megjelent a maga megoldásával, ám mindkét gyártónak csalódnia kellett, a termékek nem mozdították olyan mértékben előre piacot, hogy kitölthették volna a netbook- és notebook-kategória közötti rést.

Az Intel bejelentése máris pozitívan tükröződik az előrejelzésekben. Az iSuppli piackutató cég máris az ultravékony noteszgép-eladások javulását prognosztizálta erre az évre. Az iSuppli szerint év végére a 14,5 milliós darabszámot is eléri ez a piac, ami 93 százalékos növekedést jelentene az előző évi 7,5 milliós eladáshoz képest. A cég a teljes laptoppiacon 25,5 százalékos növekedést vár, 209,5 milliós darabos eladást prognosztizálva. [GS](#)

## THERMALTAKE ARMOR A90: KOMOLY HŰTÉS, EXTRA-VAGÁNS KÜLSŐ, BARÁTSÁGOS ÁRON

**AKIVÁLÓ MINŐSÉGŰ SZÁMÍTÓGÉPHÁZAK VEZETŐ GYÁRTÓJA, a Thermaltake a minap bejelentette, hogy piacra dobta az idei CeBIT-en leleplezett, közepes méretű toronyházát, a LED-es ventilátorokkal és futurisztikus külsővel izgalmassá tett ARMOR A90-et.** A kéken derengő ventilátorok, az éles vonalak, az éjfélete szín, a burkolat felületét megtörő látványos fémháló, a háromszög alakú ablak és a masszív előlapi ajtó rendkívül stílusossá teszik a házat, amit viszont a némiképp hatásvadász elemek külsőre leginkább a keményvonalas játékosok számára tesznek vonzóvá. A csinos külső mellé szerencsére színvonalas tartalom is társul. Az 502×210×515 mm-es, 8,2 kg súlyú ARMOR A90 igen jól áll a bővítőhelyek számát illetően, hiszen hat 3,5 hüvelykes, három 5,25 hüvelykes és egy 2,5 hüvelykes foglalattal rendelkezik, ráadásul a három 5,25 hüvelykes, és egy 3,5 hüvelykes bővítőhely kívülről is hozzáférhető. Az előlapi I/O panelen két USB 2.0-s portot, az audiocsatlakozókat, valamint a bekap-

csoló- és reset gombokat helyezték el, a felső panelen pedig egy eSATA-interfészt és további két USB 2.0 portot találunk. A Thermaltake hagyományaihoz híven a gyártónál természetesen különös figyelmet fordítottak a megfelelő hűtésre, és az optimális légáramlás megtervezésére. Ennek megfelelően egy kék LED-ekkel megvilágított, percnként 1000 fordulatszámú, 16 decibel zajt csapó, 20 cm-es ventilátort helyeztek el a ház felső részén (2), előre egy szintén megvilágított, 800 percnkénti fordulatra képes, 12 centiméteres darabot szereltek (1), a hátsó panelre pedig egy 12 cm-es, szintén 1000-es fordulatszámú TurboFan ventilátor került (3). Akinek ez sem lenne elég, az elől még egy 12 centiméteres vagy 20 cm-es eszközzel növelheti a hűtési teljesítményt, a videokártya hőjének elvezetését pedig egy oldalra felszerelt, 12 cm-es ventilátorral segítheti (4). A rendkívül jó hűtési képességekkel bíró számítógépház lehetővé tette, hogy az alsó részén alakítsák ki a tápegység helyét. A fémhálós burkolattal szellőssé tett ház pormentességét kivehető, ezáltal könnyen tisztítható porszűrő betétek

segítik elő. Az ATX-es vagy microATX-es alaplapokat befogadó Thermaltake ARMOR A90 már megtalálható a na-

gyobb külföldi webáruházak kínálatában, 94 dollár körüli áron. [GS](#)







ASUS ROG MATRIX 5870 grafikus kártya

## Zabolázd meg a féktelen erőt

**Az ASUS ROG család legújabb grafikus kártyája elérhető áron pörgeti fel a gép teljesítményét.**

A ROG MATRIX grafikus kártya végre megérkezett. Kellemes külseje alatt egy vadállat rejtőzik, a Radeon 5870 grafikus magot a Republic of Gamers család technológiai szolgálják ki a megszokott minőségben.

Az új MATRIX 5870 több szempontból túlszárnyalja a referenciamodellt. A piacon lévő egyéb, 5870 alapú modellektől eltérően nem 1, hanem 2 GB GDDR5 videomemória található rajta, amely 256 bit sávszélességű memóriabuszt használ, ami kétszerese a referenciának.

Ehhez még vegyük hozzá, hogy a MATRIX 5870 1600 stream processzort használ és teljes mértékben kompatibilis a DirectX 11 technológiával, és máris látjuk, hogy ez a kártya több, mint elég a komoly játékosoknak és overclockereknek.

### Még többet kapsz a pénzedért

AMint az előző ROG MATRIX modelleknél már megszokhattuk, a legújabb verzió is számos exkluzív technológiát vonultat fel, amelyek mind azt a célt szolgálják, hogy az utolsó csepp teljesítményt is kifacsarják a hardverből. Az iTracker2 felület például egy igen hatékony tuningeszköz. A kártya számos paramétereit állíthatjuk ebben a szoftverben, mint például a feszültségértékeket, a GPU és a memória órajelét, sőt, még a memóriaidőzítéseket is – ez a tulajdonság egyedülálló a piacon található Radeon 5870 alapú grafikus kártyák között.

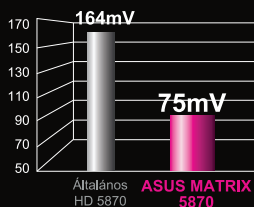


Az iTracker2 tökéletesen együttműködik az operációs rendszerrel, és még azok is gyors sikereket érhetnek el vele, akik még kezdők a tuningolás világában. A gyakorlottabbak a Probelt-nek fogják nagy hasznát látni, a kártyán elhelyezett mérőpontokon egy multiméter segítségével egyszerűen megmérhetik a GPU, a memória és a PCI-E busz feszültségét. Ezzel pillanatok alatt ellenőrizni lehet a tuningolás sikerességét.

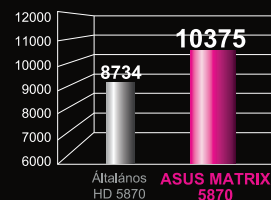
A Super Hybrid Engine (SHE) sem maradt le a kártyáról. Ez ugyanaz a technológia, amit számos egyéb ASUS alaplapon és grafikus kártyán is megtalálhatunk. Egy hibrid energiakezelési rutinról van szó, amely automatikusan vált az előre beállított energiatakarékos sémák között, a rendszer teljesítményigényének megfelelően. Játékok és egyéb teljesítményigényes alkalmazások futtatásakor elszabadítja a kártya nyers erejét, ám kisebb igényű feladatoknál visszább vesz a teljesítményből. Ez a technológia nem csak az energiafogyasztást és a zajkibocsátást csökkenti, hanem a referenciához viszonyítva akár 54%-kal stabilabb rendszert és 19%-kal nagyobb sebességet nyújt még a legnagyobb terhelés esetén is.

Ez akét tulajdonság teszi a MATRIX 5870 grafikus kártyát egy kényelmesen kezelhető és izgalmas választássá mindenkinek, aki szereti a saját kezében tartani a rendszer irányítását. Az extra szolgáltatások pedig segítenek a kártyában rejlő lehetőségek maradéktalan kiaknázásában.

GPU feszültségingadozás



3DMark Vantage Extreme eredmény



### Hűvös fejfel

A remek tuningolhatóság mit sem ér, ha a kártya hűtése nem képes legyőzni a felszabaduló hőt. A ROG alkatrészek eddig is a remek hűtésükről voltak híresek, azonban a MATRIX 5870 hűtése még több lehetőséget tartogat. Az egyedi hűtőrendszer a referenciakártyához képest 22%-kal erősebb légáramlást biztosít, ami a nyomtatott áramkör hőelnyelő képességével karon fogva körülbelül 13%-kal jobb hőelvezetést nyújt, mint az eredeti modell.

A képletbe még érdemes beleírni az egyedülálló és esztétikus ROG külsőt, és kész is van egy lenyűgöző grafikus kártya, amely lehetővé teszi a legújabb játékok futtatását és az extrém túlpörgetést úgy, hogy ennek a pénztárcánk sem látja a kárát.



## MICROSOFT LIFE CAM HD-6000

A redmondi gyártó kifejezetten noteszgépekhez ajánlja legújabb, HD-képes webkameráját, amely forgatható optikával rendelkezik

**A LIFE CAM CINEMA webkamerájával a Microsoft is belépett a HD-felbontásban rögzíteni képes számítógépes perifériák piacára.** A kissé borsos áron forgalomba hozott termék a remek hardveres jellemzők mellett kiváló szoftveres háttérrel is bír, ám ennyi nem volt elég a gyártónak, újabb HD-felbontású kamerákat mutatott be tavasszal.

A HD-6000 a legfejlettebb a három újdonság közül, a 16:9-es képaránnyal és legfeljebb 720p felbontásra képes optikával bíró perifériát elsősorban noteszgépes felhasználóknak készítették. A kamera a meglehetősen egyszerű csipsettő révén bármilyen notebookra felhelyezhető, a 360 fokban elforgatható optika miatt pedig a felhasználóknak nem kell ügyelnie arra, hogy pontosan szembeüljenek a géppel vagy magával az eszközzel. Mókás megfigyelő rendszerként is használható így a HD-6000, igaz, titkos megfigyelési küldeté-

seinket hamar leleplezheti a működést jelző kék LED.

A képminőségre ezúttal sem lehet panasz, az automatikus fókusz miatt pedig a helyes élesség beállításával sem kell törődni. A TrueColor-technológia ennél a típusnál is jelen van, a kamera képes ön-maga állítani az expozíció mértékét, ami által világosabb és színekben gazdag képeket kaphatnak a felhasználók. Természetesen a mellékelt szoftverrel manuálisan is állíthatóvá válnak a képminőséget érintő paraméterek, ám tapasztalataink alapján ezek piszkálására nem nagyon van szükség.

A HD-6000 természetesen kompatibilis a Windows Live Messenger, Photo Gallery és Movie Maker alkalmazásokkal, sőt, az eszközön található gomb megnyomásával kezdeményezhetünk videohívást bármelyik ismerősünkkel. A mókás avatár- és grafikai elemek ezúttal sem maradtak ki a segédprogram repertoárjából, egy klikkeléssel úrlény, cowboy vagy épp varázsló lehet belőlünk. [GS](#)



**GameStar 89**

Ára: kb. 15 000 Ft

Újabb remek HD-webkamera a Microsofttól, ezúttal a noteszgépes felhasználóknak

## ASUS MATRIX 5870 PLATINUM

A Republic of Gamers termékvonallal egy ideje csak noteszgépekkel és alaplappal bővült. Most végre egy grafikus kártyával is megörvendeztet minket az ASUS

**TESZTLABORUNKBAN legutóbb a GeForce GTX 285-re épülő MATRIX modell járt nálunk, sőt, ha jól tudom, épp most is ott pihen valahol a tesztpad mellett.** Szegényt egy kicsit megviselte a hazai sajtós körút, de azért még mindig elegendő erő van benne ahhoz, hogy a vele egykorú kártyákat megszorogassa a legújabb játékokban. A magyar képviselőnek hála megérkezett hozzánk

a „frissítés”, ám ezúttal nem NVIDIA, hanem ATI színekben.

A Radeon HD 5870 már önmagában sem egy gyenge grafikus vezérlő, így hát kíváncsian vártuk, hogy a MATRIX változata milyen sebességre lesz képes.

A Platinum kiadás annyiban különbözik a normál verziótól, hogy a grafikus mag órajelét gyárilag módosí-

totta az ASUS, 850-ről 900 megahertzre, tehát alpból nagyobb teljesítményre lehet számítani, nem kell feltétlenül túlhajtásra adni a fejünket. A legtöbben viszont várhatóan csak pár percig-órát hagyják gyári üzemfrekvenciákon a kártyát, hiszen a MATRIX típusok pont arról nevezetesen, hogy az utolsó áramkörig támogatják a tuningot.

Nincs ez másképp most sem, és ezúttal nemcsak a referenciaváltozatoknál bevezetett feszültségmódosítás szerepel a tulajdonságok között. Az egyedi nyomtatott áramkör szándékosan tartalmaz olyan lapkákat, amelyek segítenek a GPU vagy a memóriák túlhajtásában, illetve az iTracker 2 néven futó szoftver az órajelek változtatása mellett a grafikus mag és a memóriák

feszültségének állítását is lehetővé teszi. Utóbbi értékeket a NYÁK-ra kihelyezett mérőpontokon keresztül ellenőrizhetjük. A túlhajtásban kevésbé jártas felhasználó vélhetően már itt megijed, és inkább nem nyúl semmihez, ha viszont rákattint a memóriaidőzítések egyenkénti beállítását lehetővé tevő gombra, akkor minden bizonnyal azonnal szembesülni fog azzal, hogy a „Sátán kártyáját” vásárolta meg. Ezen a ponton már tényleg nem árt egy jó adag óvatosság, ha pedig netán már megtörtént a baj, akkor a hátlapon található Safe Mode gomb megnyomásával az eredeti állapotába állítható vissza a vezérlő. [GS](#)



**GameStar 97**

Ára: 125 900 Ft

Bestiálisan jóra sikerült a MATRIX HD 5870 Platinum, aki tehát nem sajnálja a pénzt és a hardvert, ne is keresen mást!



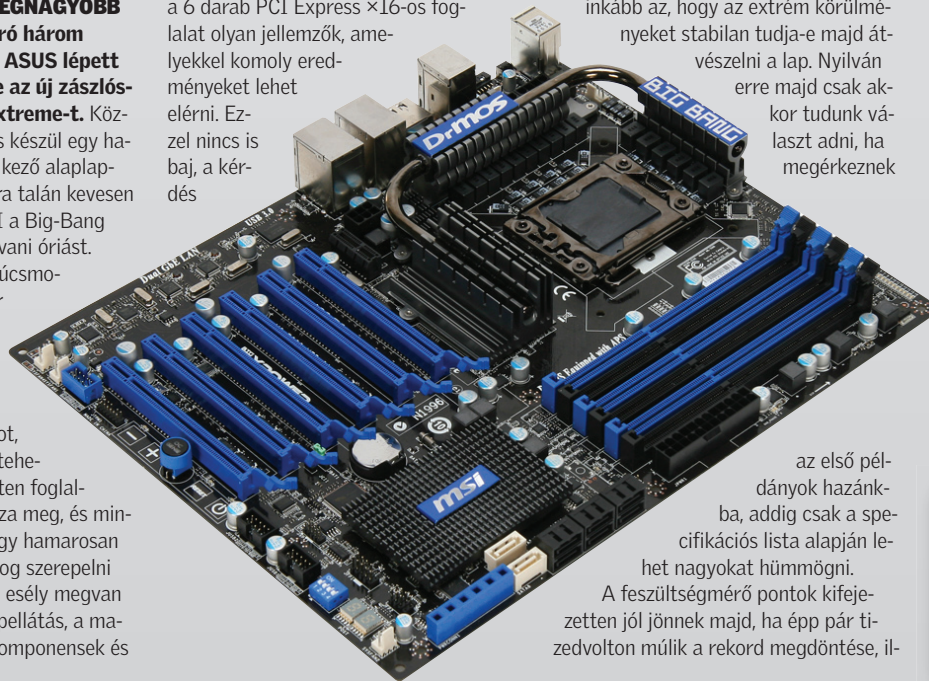
# MSI BIG-BANG XPOWER

A márciusi CeBIT-en már láthattuk az MSI új csúsalaplapját, ám csak most, május közepére érte el végső formáját a Big-Bang XPower

**A HAZÁNKBAN LEGNAGYOBB ismertséggel bíró három gyártó közül az ASUS lépett elsőként, és mutatta be az új zászlóshajót, a Rampage III Extreme-t.** Köztudott, hogy a Gigabyte is készül egy hasonló kvalitásokkal rendelkező alaplappal – X58A-UD9 –, de arra talán kevesen számítottak, hogy az MSI a Big-Bang XPowerrel megelőzi a tajvani óriást. Az X58-as platform új csúsmo-delljének számít XPower a kissé felemásra sikerült Eclipse Plus utódjának fogható fel, kvázi gyógyírt jelent a korábbi hibákra. Látva az alaplapot, a gyártó nem titkolta a tehetsős, túlhajtással napi szinten foglalkozó felhasználókat célozza meg, és minden bizonnyal remélik, hogy hamarosan a Big-Bang XPower név fog szerepelni több rekord mellett is. Az esély megvan rá, a két nyolctűs CPU-tápellátás, a magas minőségű áramköri komponensek és

a 6 darab PCI Express ×16-os foglalat olyan jellemzők, amelyekkel komoly eredményeket lehet elérni. Ezzel nincs is baj, a kérdés

inkább az, hogy az extrém körülményeket stabilan tudja-e majd átvezetni a lap. Nyilván erre majd csak akkor tudunk választ adni, ha megérkeznek



az első példányok hazánkba, addig csak a specifikációs lista alapján lehet nagyokat hűmmögni.

A feszültségmérő pontok kifejezetten jól jönnek majd, ha épp pár tizedvolton múlik a rekord megdöntése, il-

letve a dedikált gombokkal meghertzenként állítható BCLK is nagy segítség lehet a processzor teljesítőképességének feltérképezése esetén. Valószínűleg kevesen fogják használni az OC Genie gombot, hiszen egy ilyen alaplapnál nem feltétlenül az a legjobb túlhajtási módszer, hogy a hardver maga keresse meg azt a maximumot, ami még nem okoz instabilitást. A harmadik generációs SATA- és USB-szabványok megléte is inkább kötelező extraként került a Big-Bang XPowerre, hiszen bár tuningnál egyik sem számít, a konkurens nyomása miatt nem lehet leghagyni ezeket. Hamarosan részletesebb bemutatót is olvashattok itt, a Mélyvíz hasábjain. **GS**

## GameStar 90

Ára: bevezetés alatt

Az MSI mindent megtett annak érdekében, hogy elfelejtjük az Eclipse Plus botlását. Elképzelhető viszont, hogy ez sem lesz elég a sikerhez

# GIGABYTE GV-R575SL-1GI

Eddig nem nagyon láttunk passzív hűtéssel szerelt DX11-es Radeont. A Gigabyte az elsők között mutatta be saját, hangtalan vezérlőjét

**A TAJVANI GYÁRTÓ láthatóan továbbra sem mond le saját fejlesztésű Silent Cell névre keresztelt passzív hűtéséről.** Anno a HD 4800-as széria is megkapta az óriási, hőcsövekkel tarkított bordázatot, így nem meglepő, ha az új, kisebb csíkszélés-séggel készülő generációnál is alkalmazkodik ezt a hűtési megoldást. Természetesen a „Cypress” lapkát képtelenség lenne ventilátor nélkül lehűteni, így maradt a középkategóriás HD 5700-es sorozat, azon belül pedig a szerényebb képességekkel megáldott HD 5750 kapta meg a fém-tömeget. Mivel ezúttal kis méretű nyomtatott áramkört használt a gyártó, ezért a hűtés kialakítása is változott, a mérnökök láthatóan megpróbálták úgy egymás mellé helyezni az alumíniumlamellákat, hogy azok a lehető legkisebb helyet foglalják el úgy, hogy

közben megfelelő hatásfokkal legyenek képesek elvezetni a hőt a grafikus magról. A memóriákkal ugyan nem érintkezik a borda, de a GDDR5-ös moduloknak nincs is nagyon szükségük a plusz hűtésre, inkább a Juni-

per lapka jelenti a fő melegedő komponens az egyedi nyomtatott áramkörön. Az órajelekkel ezúttal nem trükköztek a mérnökök, a GPU 700, míg a 128 bites buszon keresztül kommunikáló memórialapok effektíve 4600 meghertzen ketyegnek. Túlhajtásra nem ajánlott gondolni ebben az esetben, inkább a bordázat átszellőztetésére kell kiemelt hangsúlyt fektetni, egy rosszul szellőző zárt számítógéphezban ugyanis ez a kártya is nagyon fel fog me-

legedni, ami a többi hardverre nézve is kellemetlen tényező. A hátlap anynyiban változott a referenciamodellekhez képest, hogy a DisplayPort helyett egy analóg kimenetet lehet használni, tehát a régebbi monitorokat birtokló egyéneknek nem szükséges átalakítókkal babrálania. A Silent Cell hűtéssel felszerelt Radeon HD 5750 várhatóan június elején érkezik meg a hazai számítástechnikai boltok polcaira, ezért áráról egyelőre semmi pontosat nem tudunk mondani. Nem hinnenk, hogy jelentős felárat kellene fizetni a passzív hűtésért, így azok is elgondolkodhatnak majd rajta, akik épp HTPC építése előtt állnak. **GS**



## GameStar 84

Ára: bevezetés alatt

Jó középkategóriás teljesítménye és hangtalan működése miatt ajánlott vétel a Gigabyte passzív HD 5750-es kártyája



## SHUTTLE SG41J1

Annak idején hatalmas érdeklődés mutatkozott a barebone számítógépek iránt, ám egy kis idő elteltével nagyjából kipukkant ez a lufi is. A Shuttle ennek ellenére jelen van hazánkban, és a legújabb minigépét küldte el nekünk tesztelésre

**M**ANAPSÁG ANNYIFÉLE KATEGÓRIA létezik a készre szerelt számítógépek piacán, hogy néha még a hozzáértő személyek is elbizonytalanodnak. A barebone rendszerű masinákból mára igen kevés maradt a kiskereskedelmi egységek kínálataiban, a problémát vélhetően az jelentette, hogy a gyártóknak és viszonteladóknak nem sikerült egyértelműen elmagyarázni, hogy nem kész számítógépekről van szó, hanem csak alapokról, amit a felhasználónak kell teljes konfigurációjává formálnia. Egy barebone gép egy aprócska házból áll, egy kiskereskedelmi forgalomban nem kapható alaplapot és egy egyedi gyártású tápegységet tartalmaz, valamint előfordul, hogy a csomagban egy processzorhűtő és egy

### SPECIFIKÁCIÓK

- Shuttle FG41 alaplap, Intel G45 Express lapkakészlet
- Intel LGA775 foglalát, Core 2 Duo, Quad és Pentium Dual-Core támogatása
- 2×DDR2-es memóriafoglalat, max. 8 GB
- Integrált GMA X4500HD grafikus vezérlő
- 1×PCIe ×16, 1×PCI bővítőhely
- Realtek ALC 662 hangkódek, Marvell gigabites LAN-vezérlő
- 4×USB 2.0, 1×DVI-D, 1×RJ45, 2×PS/2 és audio be- és kimenetek
- 250 wattos beépített tápegység
- 92 milliméteres ventilátor a hátlapon
- 32,5(H)×21,5(Sz)×19 cm (M), 7,5 kg

távírányító is helyet kap. Utóbbi enyhe célzás az egyik lehetséges felhasználási formára, ezek a kis számítógépek ugyanis kiválóan alkalmasak arra, hogy otthoni szórakoztatóközpontot csináljunk belőlük. Méretükből adódóan könnyedén beférnek egy testesebb tévéállvány alá, ám ekkor valamelyest nagyobb odafigyelést igényel az összeszerelés, illetve az is, hogy hogy milyen alkatrészek kerülnek a vázba belülré. A Shuttle SG41J1-ből is viszonylag könnyen lehet ilyen masinát faragni, sőt, akár 3-4 éves játékok futtatása is lehetségessé válhat vele, ha nem spórolunk a többi alkatrészen. A vázba szerelt alaplapon az Intel LGA775-ös foglalata található, amelybe akár négymagos Core 2 Quad processzort is helyezhetünk, csu-

pán arra kell figyelni, hogy az adott CPU tipikus fogyasztása nem haladhatja meg a 95 wattot. Az alaplap az Intel G45 lapkakészletére épül, tehát nem szükséges azonnal egy diszkrét videokártyát is vásárolni a gépbe, az integrált GMA4500HD is megteszi a hétköznapiak során. Olyannyira, hogy akár 1080p felbontású HD-videókat is megtekinthetünk a segítségével, hála a hardveres, a processzort tehermentesítő gyorsításnak. Egyedül csak a natív HDMI-kimenet hiánya miatt bosszankodhatunk, viszont pozitívum, hogy az analóg aljzat helyett a DVI-t részesítették előnyben. Mivel az alaplapon egy tizenhatszoros PCIe-foglalat is található, ezért lehetőség van az IGP kiváltására, viszont nagyon oda kell figyelni, hogy milyen grafikus kártyával kívánjuk erősebbé tenni a kocka alakú masinát.

A beépített tápegység ugyanis 250 wattnyi teljesítmény leadására képes, tehát az SG41J1 a méretét leszámítva már csak emiatt sem alkalmas arra, hogy felső vagy felső-középkategóriás vezérlőket fogadjon. Véleményünk szerint akkor járunk a legjobban, ha valamely belépő szintű megoldással deaktiváljuk az Intel integrált vezérlőjét, ha pedig hangtalan gépet szeretnénk megépíteni, akkor a ventilátoros kártyákat mindenképp felejtjük el. Az SG41J1 önmagában ugyanis egészen halk tud lenni, a hátulra szerelt, 92 milliméter átmérőjű, PWM-vezérlésű légkavarót alig hallani, a tápegységben üzemelő jóval kisebb ventilátor pedig szintén nem egy hangos darab. Mivel a gyártó csak opcionálisan biztosít saját hűtést a gépbe, ezért egyáltalán nem mindegy, hogy a felhasználó végül milyen bordát szerel a processzorra. A 45 nanométeres gyártástechnológiával készülő Core 2-es CPU-khoz csomagolt hűtő szerelvényünk megfelelő, hőcsöves monstrumok felszerelése a merevítők miatt amúgy sem lehetséges.

A merevlemez és az optikai meghajtó beszerelése semmivel sem bonyolultabb, mint más, hasonló felépítésű gépek esetében, az előlapot le kell pattintani, és már csúsztatjuk is be a hiányzó adattárakat. Kis ügyességre szükség lesz a SATA-kábelek csatlakoztatásánál, illetve érdemes figyelni arra is, hogy merre tekerődznek a kábelek,

nehogy véletlenül a CPU-hűtő ventilátorának essen áldozatul valamelyik. Az összerakás után következhet a bekapcsolás; az SG41J1-et az XX-gomb megnyomásával lehet életre kelteni. Az optikai meghajtót rejtő műanyag lapocskát egy kicsit sután nyíl és csukódik, de láttunk már ennél rosszabbul kivitelezett megoldást is. Az előlapi portok természetesen gyárilag be vannak kötve, tényleg már csak az operációs rendszer telepítése marad hátra. A Windows 7 lényegében mindent felismer, ami az alaplapra van integrálva, de ha netán például XP-t telepítenénk a gépre, akkor érdemes elővenni az eszköztárat tartalmazó CD-t is. A telepítgetés végeztével más dolgunk már nem akad, mint használni az SG41J1-et, akár hosszú távon is. 



**GameStar 82**

Ára: 45 000 Ft

Az SG41J1 megfelelő alapot ad otthoni multimédiás vagy irodai számítógépekhez, egyszerű bővíthetősége miatt csak ajánlani tudjuk



# A JÁTÉK AZ ÉLETED RÉSZE LESZ

A számítógépes játékok és a mozifilmek megszállottjai imádni fogják ezt a monitort. Az LG FLATRON F-ENGINE™ képélmény-növelő csipje garantálja a rendkívüli élességet, a kifinomult mozgásábrázolást és a bámulatos színeket, azaz a tökéletes körülményeket a mozihoz. A videójátékok pedig a 2 ms válaszidőnek köszönhetően látványosabbak lesznek, mint valaha.



LG Gaming monitor W2363V  
[www.lg.hu](http://www.lg.hu)



DISCOVER THE UNDISCOVERED







# OLCSÓ MONITOROK FULL HD-FELBONTÁSSAL

**Hihetetlenül hangzik, de ma már szinte aprópénzért lehet kapni full HD-felbontású monitorokat. Nem meglepő hát, hogy sokan, amint tehetik, lecserélik a régi megjelenítőt**

**KORÁBBAN MÁR MEGJELENT EGY OLYAN CIKK A MÉLYVÍZ HASÁBJAIN, amelyben full HD felbontású monitorok szerepeltek, akkor azonban a hangsúly a 24 hüvelykes kínálat bizonyos darabjaira helyeződött,** valamint egy profi kalibrálóeszközzel megpróbáltuk kideríteni, melyik típus adja a legjobb képminőséget. Ezúttal picit másképp közelítjük meg a full HD-s kérdést, elsősorban a végfelhasználói árak alapján válogattuk ki cikkünk szereplőit. Tehát most lényegében egy körképet olvashattok, egyfajta ajánlást arra vonatkozólag, hogyan lehet a lehető legolcsóbban megszíni a régi képernyő lecserélését úgy, hogy az új modellt a mai kornak megfelelő tudást és minőséget nyújtson.

Két dolog miatt dönthet valaki amellett, hogy leváltja a régi monitorát. A legtöbb esetben a meghibásodás készleteti a felhasználót cseréire, de úgy véljük, hogy a hazánkban fellelhető óriási kínálat és az egyre jobb árak miatt sokan már csak a felhasználói élmény javítása érdekében is hajlandók félretenni egy kis pénzt az új monitorra. Ez a bizonyos élmény szerintünk szintén két részre bontható. Egyrészt manapság egyre többen használják mozizásra a számítógépeiket, a nagy felbontású filmek ráadásul megkövetelnek bizonyos képarányokat és felbontásokat. Természetesen 4:3-as és 16:10-es ár-

nyok mellett is élvezhetők ezek a filmek, de az igazi felhasználói élményt nyilvánvalóan egy 16:9-es monitor adja. Mivel kedvező árú képernyőkről szól a cikkünk, ezért most nem térnénk ki arra, hogy az egyes panelfajták miképp befolyásolják a képminőséget. Nyilvánvalóan az IPS-technológiával készülő monitorok szebb, jobb képet adnak, de a 30-40 000 forintos kategóriában esélytelen ilyen panellel szerelt kijelzőt találni. Marad tehát mindenki számára a rendkívül olcsón előállítható TN+, de átlagfelhasználóknak szerintünk nincs is szüksége többre.

Ha valaki most betér egy számítástechnikai boltba, akkor elképzelhető, hogy poszter vagy egyéb szóróanyag formájában a LED-es monitorokról is értesülhet. Érdekes azonban vigyázni, nem szabad mindent elhinni, amit a szépen megszerkesztett prospektusokba írnak. Például senki ne higgye azt, hogy valóban LED-ekből áll össze egy ilyen monitor képe, csupán arról van szó, hogy a hagyományos fénycsöves megoldás helyett LED-ek világítják meg a panelt. Természetesen ez is ad egyfajta előrelépést a képminőség tekintetében, illetve energiatakarékosabb működést lehet elérni, de alapvetően ugyanazt kapjuk meg, mint korábban, csak a LED-es tulajdonságnak megfelelően változnak a különböző paraméterek. Az „új” háttérvilágítás sajnos egyelőre feláras specifikáció, körülbelül 8-10 000 forint-

tal kerülnek többre ezek a típusok normál megvilágítású társaiknál. Ez a különbség sok esetben túl sok lehet, ezért maradjunk a hagyományos LCD-monitoroknál. Fontos kérdés, hogy milyen bemenetekkel vásároljunk monitorot? A legolcsóbb példányokra szinte biztosan csak analóg csatlakozás kerül, ami azért 2010-ben már csöppet elavultnak számít, továbbá a képminőség tekintetében sem a tökéletességre törekszük. Ha tehát tehetjük, akkor válasszunk olyan modellt, amely legalább egy DVI-port is található a D-Sub mellett, de még jobb, ha egyenesen olyan típust keresünk, amit HDMI-bemenettel is felszereltek. Változó, hogy

milyen párosításban szerelik be ezeket az aljzatokat, létezik D-Sub+HDMI, D-Sub+DVI és DVI+HDMI kiépítéssel bíró monitor is. A legjobb persze az, ha mindhárom port is megtalálható a kiválasztott megjelenítőn, de például ha tudjuk, hogy a HDMI-t biztosan nem használnánk, akkor akár pénzt is lehet spórolni egy szerényebb felszereltségű típusal. A bemenetekkel kapcsolatosan megjegyeznénk, hogy a gyári csomagolás sok esetben nem tartalmazza a szükséges kábeleket. Az analóg madzag ugyan minden esetben része a doboznak, a DVI-kábel mellékelése viszont sokszor elmarad, a HDMI-összeköttetéshez szüksé-





**PCWORLD Ajánló**

A LED-es monitorok ezúttal kimaradtak cikkünkben, de ha kíváncsi vagy a legújabb modellekre, akkor a júniusi PC Worldben részletes cikket olvashatsz róluk!

ges kellékre pedig ne is számítsunk ennyi pénzért.

Végül pedig nem elhanyagolható szempont az sem, hogy maga a panel milyen beállítási lehetőségekkel bír. Nem a szoftveres, a képminőséget babráló beállításokra gondolunk, hanem például a panel magasságának, dőlésszögének állítására. Utóbbi szerencsére minden egyes típusnál elérhető, mondhatni ez egy árfüggetlen szolgáltatás, a magasság állítása azonban elképzelhetetlen ebben a kategóriában. Nemcsak az ár miatt, hanem sok esetben a dizájn sem engedi meg, hogy egy méretes, félig-meddig hidraulikus állványra szereljék fel a képernyőt. Aki valaha használt ilyen monitort, utána nehezen szokna meg egy fix magasságú modellt, ellenben ha egy felhasználó korábban nem találkozott ezzel a funkcióval, akkor valószínűtlen, hogy ez alapján döntene a vásárlás előtt. Az ún. „pivot” állítási lehetőség sem jellemző erre a szegmensre, ám ezzel kapcsolatban már mi is úgy gondoljuk, hogy felesleges tulajdonságról van szó, vélhetően kevesen forgatnák el függőleges irányba a 22 hüvelykes vagy nagyobb képátlójú panelt.

**BENQ G2220HD SOROZAT**

Hazánk egyik legolcsóbb full HD-s monitorcsaládját a G2220HD széria. A BenQ egy ideje elkényezteti a magyar felhasználókat az olcsó monitorjaival, nem le-

pódnénk meg tehát azon, ha közületek is sokan választanák a gyártó valamely megjelenítőjét. A G2220HD monitorokról elsőként azt kell tudni, hogy a 21,6 hüvelykes valós képátlóval bírnak, erre a méretre jut az 1920x1080 darab képpont. A panel fényereje 300 cd/m<sup>2</sup>, a valós kontrasztarány 1000:1-hez, míg dinamikusan ez az érték 40 000:1-re módosul. A képernyő 5 milliszekundumos késleltetésre képes, ami játékokra is alkalmassá teszi a monitorokat.

A többszám nem véletlen, a G2220HD-ből két típust készített a BenQ. A különbséget egyedül a bemenetek terén lehet felfedezni, a HDA modellen csak analóg csatlakozás van, míg a „normál” változaton már DVI is található. Természetesen az „A” jelzés nélküli verziót érdemes megvásárolni, ami egyébként 500-600 forinttal drágább, mint a butább kiadás. Ennyit mindenképp megér a DVI-bemenet, ráadásul még így is bőven 40 000 Ft alatt lehet maradni, a G2220HD és HDA jelenleg 36-37 000 forintért kapható a nagyobb kereskedésekben.

**LG W2243 SOROZAT**

Igen erős konkurenciát jelent a versenytársaknak az LG. Az alsó kategóriában folyó árharcközből mostanság győztesként kikerülő gyártó aktuális árpolitikájának csak örülni lehet, a két W2243-as monitor ára sem éri el a 40 000 forintos „álomhatárt”. Ismét csak 21,6 hüvelykes képátlóval gyártott megjelenítőkről beszélhetünk, amelyek természetesen full HD-s natív felbontás adnak a felhasználóknak. A fényerő mértéke pontosan megegyezik a BenQ termékeivel látott számmal, a kontrasztarány azonban már eltér, a dinamikus érték 30 000:1-

hez. Sajnos a gyártó nem adta meg a valós értéket, így erről most nem tudunk beszámolni nektek. A TN-panel késleltetése a W2243-as széria esetében is 5 milliszekundum.

A két W2243 típus között ezúttal is a bemeneti oldalon kell keresni az eltérést, az „S” modellen csak az analóg, míg a „T” típusjelzéssel ellátott változaton analóg+DVI kiosztás található. Az árkülönbség itt egy picit nagyobb, a felszereltebb kiadás bolttól függően 2000-2500 forinttal drágább, mint az S-modell. Feljebb ugyan azt írtuk, hogy digitális bemenet nélkül ne vásároljunk monitort, ha lehet, de a W2243S 35 000 forintos ára nagyon csábító tud lenni, ha minden egyes fillér számít a vásárlás során. Teljesen szubjektív a külső megítélése, de úgy véljük, hogy az LG ismét egy nagyon szép és mutatós monitorcsaládot dobott piacra, akinek tehát ez a jellemző is fontos, talán nem is érdemes tovább keresgélnie.

**SAMSUNG B2230 SOROZAT**

Reméljük, most már egyik olvasónk sem lepődik meg azon, hogy a Samsung is két változatot dobott piacra B2230 típusjelzéssel. Sőt, abban sincs semmi meglepő, hogy a „H” és az „N” verziók között a bemenetek jelentik az egyetlen különbséget. A korábbi forgatókönyv azonban jelen esetben felborul, a felszereltebb B2230-ra ugyanis egy HDMI-port is került az analóg és a DVI-aljzatok mellé. Ez a kis plusz természetesen az árat is szépen megnövelte, és ezzel a Samsung szépen át is lépte a 40 000 Ft-os határt. Ez persze egyáltalán nem baj; aki

ugyanazt a minőséget olcsóbban, HDMI és DVI nélkül akarja megvásárolni, akkor BenQ G2220 árakon férhet hozzá a B2230N-hez.

A képátló és a natív felbontás nagysága megegyezik a versenytársakéval, sőt, a panel késleltetése sem változott, ugyanúgy 5 milliszekundumra képes a B2230 is, mint a többiek. Markáns többletet lehet viszont felfedezni a kontrasztarányt mutató paraméter észlelésénél, a dinamikus érték ugyanis 70 000:1-ig kúszott fel. A valós érték maradt 1000:1-hez érteken, tehát alapvetően nem szabad óriási képminőségbeli eltérésekre számítani. Amiben viszont nagyon erős tud lenni a Samsung, az a szoftveres körítés. A különféle Magic programok használata könnyebbséget adhat a felhasználóknak, és nem utolsósorban egyszerűen használható energiamenedzsment-felületet is biztosít. A dizájn szerintünk nem lett annyira ütős, mint az LG W2243 esetében, de elképzelhető, hogy többeknek inkább ez a lágy, kerekded forma jön majd be.

**HA RÁM HALLGATOK, AZT VESZTEK, AMIT AKARTOK**

A 22, azaz 21,6 hüvelykes kínálatból tehát ezt a három termékcsaládot tudjuk tiszta szívvel ajánlani nektek. Egyedül a HDMI-vel szerelt Samsung variáns lépi át a 40 000 forintos küszöböt, a többi modell 35-37 000 forintért bárhol megvásárolható. A full HD-s felbontás miatt egy ideig biztos nem lesz szükség a csere-re, csak speciális esetekben – például hirtelen megcsókol valakit egy grafikus műzsa – tudjuk elképzelni, hogy ismét monitorváltással kelljen foglalkozni. **CS**



BenQ G2220HD



Acer V233HBD

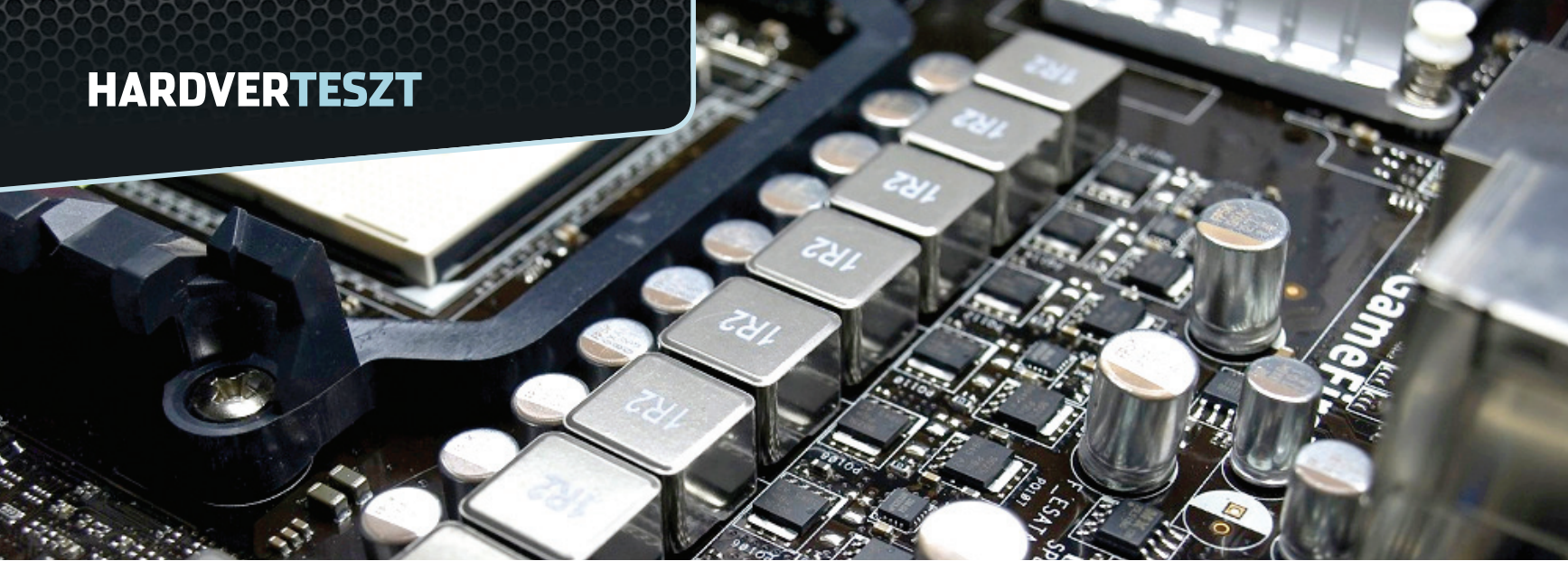
**HA NEM ELÉG A 21,6 HÜVELYK**

**SZINTE HIHETETLEN, DE PÁR EZER FORINTNYI PLUSZÉRT** nemcsak extra bemeneteket kaphatunk, hanem akár nagyobb képátlóhoz is juthatunk. Az Acer V233HBD már a 23 hüvelykes kategóriát képviseli, mégis körülbelül annyiba kerül, mint a HDMI-vel szerelt Samsung B2230H. Ugyan az Acer monitorja nem ad HDMI-támogatást, de rendelkezésünkre áll egy DVI-port, tehát egyáltalán nem egy véletlegig lebutított megjelenítőt ismerhettünk meg a személyében. A képarány és a felbontás a full HD-s követelmények szerint alakulnak, késleltetésben sem tud kevesebbet 5 milliszekundumnál, dinamikus kontrasztaránya pedig teljesen átlagos, 40 000:1-hez. A visszafogott külsővel piacra dobott termékkel mindenképp érdemes számolni; ha van hely az asztalon egy 23 hüvelykes monitornak, akkor nem feltétlenül kell megállnunk az eggyel kisebb képátlónál.



Samsung B2230





# CSÚCSRA JÁRATOTT AMD-S ALAPLAPOK 890FX LAPKAKÉSZLETTEL

Április végén az AMD nyugdíjba küldte a remek teljesítményre képes 790FX lapkakészletet, az új uralkodót látva hamar elfelejtjük majd létezését //Matteo

**E**GY-KÉT ÉVVEL EZELŐTT komoly kritikák érték az AMD-t amiatt, hogy milyen kis apróságokon tud elcsúszni egy termékbejelentés, ami ütős lenne, még azt sem sikerül a kellő módon bemutatni. Érezhetően megváltozott azóta a helyzet, és bár a HD 5800-as Radeonoknál a marketingeseknek kőkemény munkát kellett végezniük a kártyák tudását leíró adatok védelmében, azóta meglehetősen olajozottan működik minden. Az április és a május lényegében csak az AMD-ről szólt, új platformok, lapkakészletek és processzorok jelentek meg hétről hétre, az asztali és a mobilszegmens is komplett megújuláson ment keresztül. Titeket nyilvánvalóan a hatmagos Phenom II processzorok érdekelnék elsősorban, ám arra a beszámolóra még várnotok kell egy kicsit, az viszont biztos, hogy mire olvassátok ezt a cikket, a tesztlabor már túl lesz az első méréseken. Hogy addig se legyen üresjárat itt a Mélyvíz rovatban, ezért bemutatjuk nektek a legújabb és legerősebb szolgáltatáskínálattal rendelkező AMD-s alaplapokat. A Phenom II X6-os központi egységek mellett ugyanis az AMD a 890FX lapkakészletet is bejelentette, amire természetesen azonnal rávetették magukat a partnergyártók. Az ASUS például jelenleg háromféle 890FX-es alaplappal rendelkezik, és a hírek szerint hamarosan jön a mindent elsőpró csúcsmodell, ami eddig nem látott teljesítményt és funkciók garmadáját adja majd az AMD-vel szimpatizáló felhasználók kezébe. A Giga-byte ugyan csak két alaplapt tud felmutatni eddig, de az egyik nem más, mint

maga az UD7-es csúcsmodell, tehát egy rossz szavunk nem lehet a gyártóra. Az MSI jó szokása szerint csak egyetlen típusal képviselteti magát a felső kategóriában, és most sem valószínű, hogy a GD70-es mellé érkezne bármikor is egy másik – erősebb vagy butább – kiadás. A hazánkban még ismert ASRock és Biostar egy-egy modellel készült el a start-ra, ám ezek magyarországi megjelenéséről még nem sokat tudni. Tehát egyelőre csak a három „nagy” márkával foglalkozunk, megmutatjuk, melyik típus mi miatt lett igazán különleges fejlesztés.

## ÚJ LAPKAKÉSZLET, ÚJ FUNKCIÓK

Annak idején, amikor a gyártó bemutatta a 790FX-et, még az intelles felhasználói körökben is elismerően bólogattak, az AMD ugyanis kis túlzással élve egy hibátlan csúcskészletet készített. Mindenki örülhet, ugyanis ez a tendencia folytatódik, az utód is legalább olyan jó lett, mint az előd, sőt, bizonyos

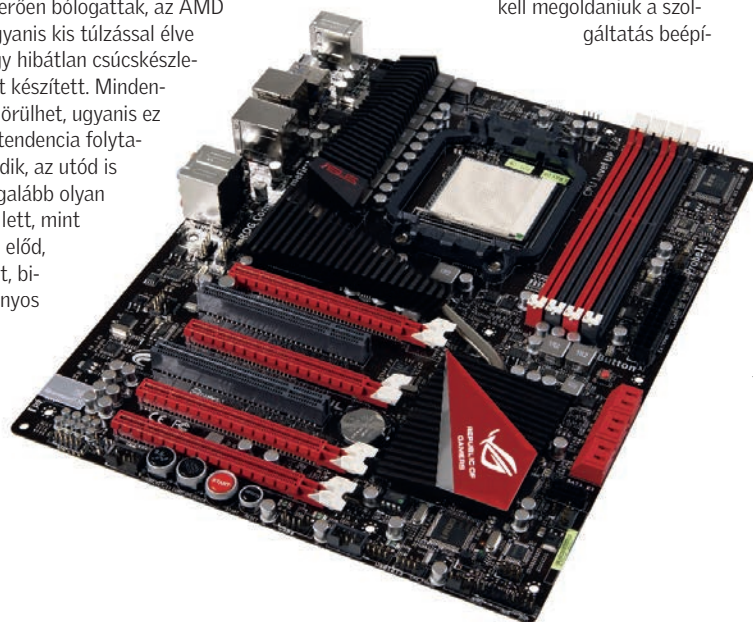
szempontból jócskán túlmutat rajta. Az északi híd nem sokat változott, tulajdonképpen most is ugyanaz volt a célja a mérnököknek, mint tavaly, azaz a lehető legtöbb PCIe-sávot kell belepaszírozni a lapkába, és akkor nem lesz gond. A 890FX-ben egészen pontosan 42 darab, a második generációs PCI Express szabványt támogató sáv van, tehát bőven jut kapacitás arra, hogy egyszerre négy grafikus kártyát is üzemeltessen egy ilyen készletre épülő alaplap. Mint minden korábban bemutatott 800-as lapkához, az FX-hez is az SB850-es déli hidat adja a gyártó, tehát mostantól a felső kategóriában is elérhetővé válik a harmadik generációs SATA-szabvány támogatása. Mivel a lapka az USB 3.0-t még nem támogatja, ezért a partnereknek külső vezérlőn keresztül kell megoldaniuk a szolgáltatás beépí-

tését, és ezúttal sem lesz más alternatíva a NEC lapkája helyett. Egyéb fontos újdonságról nem számolhatunk be ezzel a fejlesztéssel kapcsolatban, épp ezért most áttérünk az egyes alaplapok egyedi tulajdonságaira.

## ASUS CROSSHAIR IV FORMULA

Annak idején, amikor megjelent a Crosshair III Formula, hálát adtunk az ASUS-nak, hogy nem az aktuális nForce lapkakészlet mellett döntöttek, hanem a jóval fejlettebb 790FX-re esett a választásuk. Nem csoda, ha már az a lap is közel tökéletesre sikerült, ám íme itt a bizonyíték arra, hogy tovább lehet fejleszteni még egy ilyen remekbe szabott R.O.G. lapot is. A Crosshair IV Formula még több tuningos szolgáltatással lett felszerelve, még nagyobb teret enged a túlhajtásnak, ezáltal pedig remek alapot ad ahhoz, hogy extrém tuningos körökben is elismert komponens legyen belőle.

Mivel felső kategóriás termékről beszélhetünk, ezért nem meglepő, hogy a gyártó is elsősorban a hatmagos Phenom II processzorokat emlegeti a CPU-támogatási listán. Az összes eddig megjelent Thuban központi egységet támogatja a lap, illetve várhatóan hamarosan a Zosma kódnéven futó új négymagosokhoz is elkészül a most még hiányzó BIOS. Utóbbi típusok kapcsán kerül képbe a Core Unlocker funkció, amellyel egy gombnyomásra aktiválni lehet a letiltott magokat. A kétmagosokból négy, míg bizonyos Phenom II X4 típusokból hatmagos processzort lehet csinálni. Ezenfelül az ASUS





## PC WORLD Ajánló

Ha tehát az 890FX-es alaplapokról már mindent tudsz, azonban a hatmagos Phenomok teljesítménye még rejtély számra, akkor a *PC World* júniusi számából megtudhatod, miképp teljesít a Thuban!

mérnökei kicsit továbbfejlesztették az AMD Turbo Core technológiáját, ám ennek működéséről majd egy későbbi cikkünkben számolunk be. Annyit viszont előljáróban elárulhatunk, hogy valamivel magasabb órajeleken lehet járni a magokat a gyártó saját megoldásával. Tizenhatszoros PCI Express foglalatokból összesen négy használható, de ezek valós sebessége természetesen eltér egymástól. Két Radeon grafikus kártya esetén a maximális adatátvitelt engedélyezi a lapkakészlet, három vezérlőnél azonban már csak az első VGA kapja meg az x16-os adatsebességet, a másik két Radeon-nál nyolcszorosra vált a bővítőhely. A negyedik foglalatot véleményünk szerint nem érdemes használni, mivel valójában csak négy darab PCIe-vezetékkel rendelkezik, ami bizony kevés lehet még egy középkategóriás vezérlő használatánál is. Érdemes megfigyelni, hogy az ASUS milyen hűtést applikált az alaplapra. A több szögben megtört alumíniumbordákat egy hőcső köti össze, és a mérnökök arra is figyeltek, hogy se grafikus kártyákat, se a nagyobb CPU-hűtőket ne akadályozzák ezek a kis fém hőközpontok. A gyártóra jellemző, hogy a főbb tuningos funkciók bekapcsolása közvetlenül a nyomtatott áramkörtől is elvégezhető. Ez most sem történt másként, az alaprajel módosítására szolgáló gomb mellé a letiltott magok feloldására szolgáló gombocska került. A feszültségmérő pontok ezúttal is a memóriafoglalatok alatt találhatóak, hátlapon pedig ismét megjelent a ROG Connect funkció aktiválásáért felelős gomb, amellyel külsőleg, egy noteszgép segítségével

növelhetjük meg számítógépünk teljesítményét.

### GIGABYTE GA-890FXA-UD7

Hihetetlen, de még mindig tud annyira újdonságot szolgáltatni a Gigabyte, ami a meglepetés erejével hatott a szerkesztőségre. A 890FX lapkakészlet önmagában talán nem is annyira érdekes, a gyártó azonban tett róla, hogy végül egy izgalmas termék jusson eszünkbe akkor, ha a márkanév és az AMD lapkakészletének neve kerül egy mondatba. A 890FXA-UD7 egy igazi úttörő termék, hiszen az előző generációnál csak UD5-ös szintig jutott a számozás, és a felszereltség is ennek megfelelően alakult. Azonban most lényegében ugyanazt az utat járták be a mérnökök, mint amit az X58A-UD7-nél, csak nyilvánvalóan más szempontok alapján kellett kialakítani bizonyos funkciókat.

Az UD7 első, és egyik legfontosabb jellemzője a Hybrid Silent Pipe 2 hűtőmodul, ám nem az a monstros került a lapra, mint amit az X58-as vonalon használtak a mérnökök, hanem a P55-ösre farigcsált, kisebb, kompaktabb változat. Sokan továbbra is felteszik a kérdést, miszerint van-e értelme az egy kártyahelyet elfoglaló bordának. Nincs egyértelmű válasz, valaki szerint igen, mások szerint nem, ennél a lapnál talán elhagyható lenne, hiszen az AMD lapkakészletei mindig is híresebbek voltak arról, hogy kevésbé melegszenek a konkurens megoldásoknál. Az ASUS mérnökeihez képest jóval bátrabbak voltak a Gigabyte agytrösztjei, amikor a PCI Express foglalatok megtervezésére került a sor. Ha ránézünk a lapra, elégedettek lehetünk, hiszen nem kevesebb, mint hat darab, teljes hosszúságú PCIe-bővítőhelyet látni. Azonban nem minden arany, ami fénylik, érdemes alaposan áttanulmányozni a kézikönyvet, mielőtt bármit is teszünk, szerelünk az alaplapba. A két elsődleges foglalat természetesen tizenhatszoros sebességen működik, ám amint kihasználjuk a harmadik és negyedik sítit is, mind-

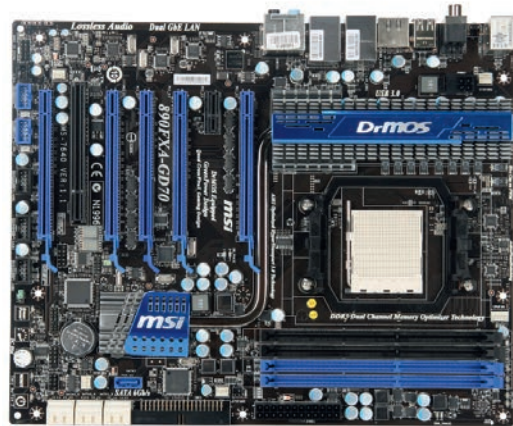
egyik nyolcszoros sebességre kapcsol, akkor is, ha a harmadikba csak egy PCIe-hangkártyát helyezünk. Ez így még megemészthető bárki szá-

mára, ám ha az ötödik és hatodik portra is szükség lenne, akkor már erősen figyelni kell. Ezek sebessége maximum csak négyeszeres lehet, a második – utolsó – bővítőhely azonban a Gigabyte SATA2-es lapkával osztozódik az erőforráson, tehát ha használni kívánjuk, akkor „elvesztünk” két SATA- és egy PATA-csatlakozást. Nem valószínű ugyan, hogy sokan kihasználnák mind a hat foglalatot, de talán elég lett volna négy PCIe x16 sín, és akkor nem lett volna szükség ilyen trükközésekre. A letiltott magok aktiválása természetesen ennél a csúcsmoделlél is elérhető, de még mielőtt valaki azt gondolná, hogy ez hivatalosan támogatott funkció, gyorsan felvilágosítást adunk arról, hogy az AMD semmilyen formában nem támogatja partnerei ezen törekvéseit. Nyilván nem is nagyon ellenkeznek, de ettől még a hivatalos állásfoglalás az, hogy nem támogatják. Tehát ha valakinek netán nem sikerül a módosítás, akkor legfeljebb az alaplapgyártónál reklamálhat. Persze ennek sincs túl sok értelme...

### MSI 890FXA-GD70

Az MSI akár Gigabyte színében is kiadhatta volna ezt a lapot, ha már ennyire követik a konkurencia termékszámozását, de nem akarunk rosszmájúak lenni, csak örülni lehet annak, hogy a lapkakészlet hivatalos startjára ennek a gyártónak is elkészült csúcsmoделlje. Amilyen egyedül a Gigabyte lapja, annyira különleges a 890FXA-GD70 is, csak épp ehhez a jelzőhöz nem kellett egy feltűnő hűtőborda. Ha valaki rápillant a lapra, azonnal észreveheti, hogy valami nem stimmel, nem teljesen úgy rendezték el a lapkakészletet, ahogy azt az ember várná. Aki látta korábban az elődmoделlet, nyilván nem csodálkozik azon, hogy az északi híd a processzor foglalat bal felső sarka fölé került, közvetlenül a tápellátó áramkörök mellé. Így helyet és fémeket is spórolt a gyártó, amelynek eredményeként sikerült tartani az ATX-szabványban leírt méreteket – a Gigabyte-nak nem sikerült, jóval szélesebb a lap, mint ahogy azt megszokhattuk.

Természetesen a processzor, a memória és a lapkakészlet tápellátásában a DrMOS-technológia segít, amit ezúttal Military Class minőségű komponensekkel fejejt meg a gyártó. Abba most nem menjünk bele, emögött mennyi marketingrizsa van, mindenesetre eddig sem volt gond az MSI csúcslapok minőségével, és várhatóan most sem lesz. Általában a bukást az instabilitást okozó BIOS-ok szokták okozni a gyár-

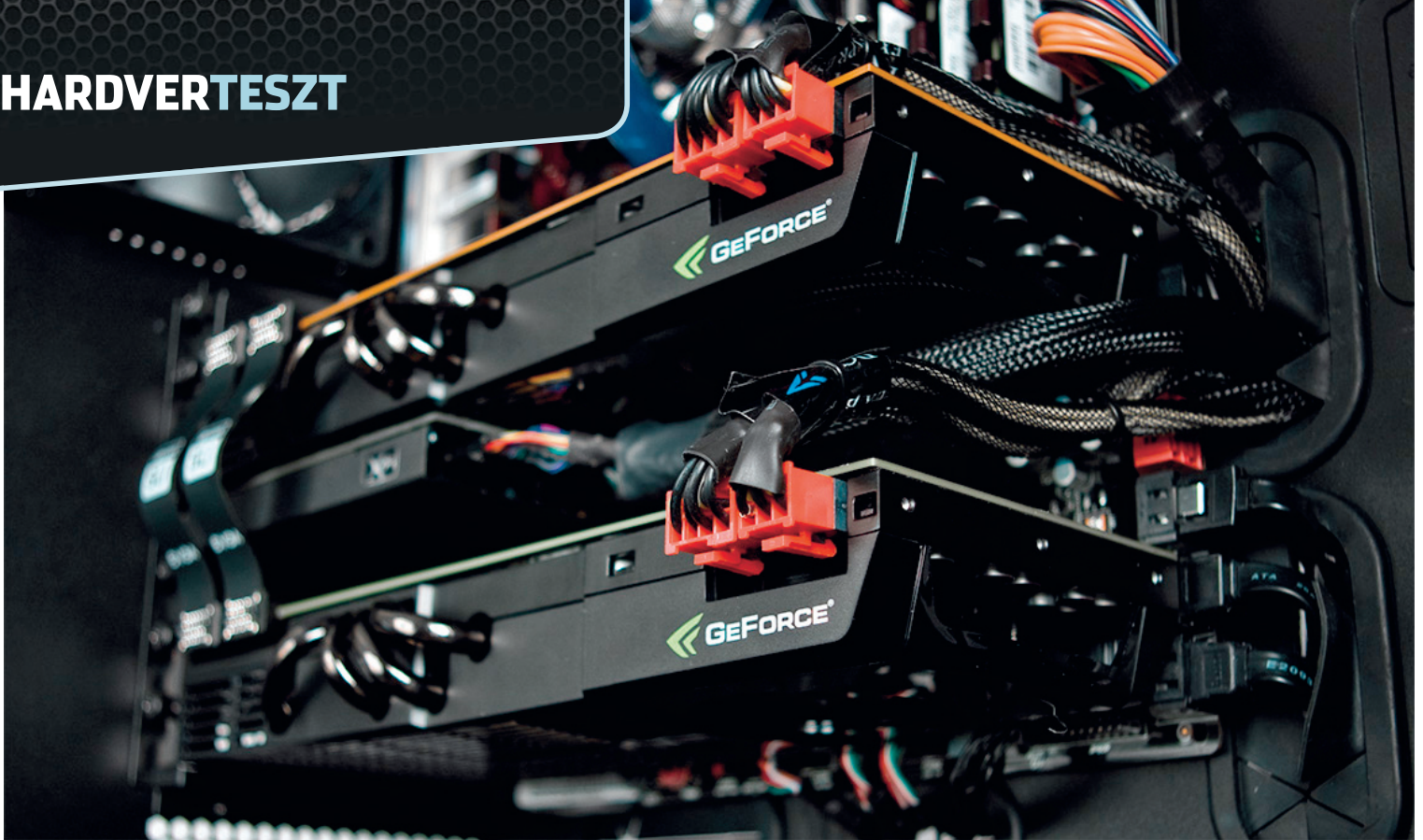


tónál, ám várhatóan erre most sem kerül sor. Az MSI-nél is támogatják a letiltott magok feloldását, ám ezt a funkciót az automatikus túlhajtást is végző OC Genie-vel kötik össze, ugyanis így lehet a legnagyobb CPU-teljesítményt elérni. Az OC Genie működése nem változott az elmúlt hónapok során, az alaplap gombnyomásra megkeresi azt a maximális alapórajel, amelyen még stabil a központi egység és maga a rendszer is. Hogy ez majd hogyan működik együtt az AMD Turbo Core technológiájával, később egy részletesebb tesztünkben kiderül. A PCI Express foglalatok kialakítás a Gigabyte megoldásához hasonlítható, annyi különbséggel, hogy itt egyik port sem osztozik másikkal. Két grafikus kártya esetén az első és ötödik sítit javasolja a gyártó, illetve a kézikönyvben figyelmeztet, hogy a negyedik slot minden esetben négyeszeres sebességen üzemel. Négy grafikus kártyánál a használt portok – a negyedik kivételével – nyolcszoros adatátvitelre kapcsolnak át. Vagány lépés a gyártótól a nyomtatott áramkörre integrált érintésérzékelő gombok, illetve csak az ASUS-nál látható még olyasmi tuningmegoldás, mint az OC Dial névre keresztelt tekerő, amellyel meghajszként lehet állítgatni a processzor alap órajelét. A tuning mellett az energiagazdálkodás is a főbb tulajdonságok között van, a Green Power gyűjtőnéven szereplő technológia magában foglalja a hardveres – aktív fázis vezérlés – és a szoftveres – Green Power segédprogram – fejlesztéseket is.

### KELL, MERT JÓ!

Bármelyik alaplapot is válasszuk, szintén biztosan jól járunk majd. A 790FX-es alaplapok lecserélése viszont talán még nem időszérű, főleg ha valaki annak idején egy Crosshair III Formulához hasonló terméket szerzett be. A hatmagos Phenomokat még azok a lapok is problémamentesen üzemeltetik, sőt, a letiltott magok aktiválása is elérhető a korábbi csúcsmoделlek nagy részénél. Hazánkban egyelőre csak az ASUS lapja kapható 54 000 forintos áron, a többi két újdonság hazai bevezetése egyelőre várat magára. [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu)





## CSÚCSTELJESÍTMÉNY A POKOLBÓL – NVIDIA FERMI SLI TESZT

**Az áprilisi Mélyvízben még csak bemutattuk nektek az új GeForce kártyákat, most viszont végre konkrét eredményeket is láthattok!**

**S**ajnos az előző hónapban úgy alakultak a dolgok, hogy lapzártáig nem érkeztek meg szerkesztőségünkbe az NVIDIA új GeForce kártyái. Partnereink sajnos nem tudták pontosan megmondani, mikortól lesznek elérhetőek nagyobb mennyiségben is a vezérlők, így csöppet várnunk kellett arra, hogy az SLI-tesztünkhöz szükséges darabszám megérkezzen szerkesztőségünkbe. Végül a Palit és a Gainward hazai forgalmazója segített ki minket, gyakorlatilag a raktárunkban megtalálható összes Fermi kártyát elküldték nekünk, amit ezúton is köszönünk nekik!

A két említett márka első körben természetesen referenciaterveket követő vezérlőket dobott piacra, de pár hete hivatalos értesítést is kaptunk arra vonatkozólag, hogy készülöben vannak az egyedi nyomtatott áramkörrrel és hűtéssel szerelt változatok is. Egyelőre az órajelekhez nem nyúltak a mérnökök, de később esetleg várhatóak minimálisan megemelt üzemfrekvenciával rendelkező darabok is.

### PRÓBÁLTUNK FELKÉSZÜLNI

Nem volt egyszerű menet tesztelni az új GTX 480 és 470 grafikus vezérlő-

ket. Mivel felső kategóriás hardverekről van szó, ezért mindenképpen szükség volt egy olyan konfigurációra, amely jó eséllyel ki tudja hajtani ezeket a szörnyetegeket. Mivel az Intel biztosított számunkra egy hatmagos Core i7-980X tesztprocesszort, ezért evidens volt, hogy ezzel a központi egységgel fogunk tesztelni. A 3,33 GHz-es alapórajelen ketyegő CPU-t természetesen egy szintén felső kategóriás alaplapba helyeztük; ha nincs a Gigabyte X58A-UD7-es alaplapja, akkor bizony még nehezebb dolgunk lett volna. A 6 GB-nyi rendszermemóriánál remélhetőleg senki nem lepődik meg, mint ahogy a 64 bites Windows 7 operációs rendszer használata is adta magát. Sokan ugyan még mindig inkább a 32 bites változatokat kedvelik, de amikor 1 GB-nál nagyobb videomemóriával szerelt grafikus kártyát/kártyákat vesz valaki, akkor nem lesz más választása, muszáj lesz 64 bites rendszerre váltania, ha ki szeretné használni az összes operatív tárat.

Mivel ez a teszt nemcsak egy-egy vezérlőről szól, ezért a tápegység megválasztására különösen oda kellett fi-

gyelnünk. Feltételezve, hogy csúcscategóriás alkatrészekből áll az adott konfiguráció, az NVIDIA 1000 wattos tápegységet ajánl két darab GTX 480-hoz, három vagy négy kártya esetén pedig 1200-1500 wattban érdemes gondolkodni. Mi úgy készültünk, hogy legfeljebb három darab Fermi-t fogunk összekötni, ezért az In Win 1200 wattos Commander tápegységére esett a választásunk. Óriási szerencsénkre mind a két GTX típusból kaptunk három-három darabot, illetve az alaplap is képes egyszer-

re több VGA-t kezelni. Eddig minden szép és jó volt...

### VULKÁNI HŐ A GÉPHÁZON BELÜL

Ezúttal kicsit másképp teszteltünk, és végül ez lett a vesztlünk. A hozzánk beérkező hardverek 99 százalékát a saját tesztpadunkon szoktuk lemérni, gépházat legfeljebb akkor szoktunk elővenni, amikor konkrétan ilyen eszközt kapunk valamelyik kedves gyártótól. Úgy döntöttünk, hogy az új GeForce kártyákkal kivételt teszünk, és az egész tesztkonfigurációt



Gainward GeForce GTX480





Palit GeForce GTX470

beszereljük a Chieftec egyik, hazánkban is nagy népszerűségnek örvendő toronyházába. Tudni kell erről a házról, hogy bár óriási beltére van, ami miatt roppant könnyedén szerelhető, ellenben kevés ventilátorhellyel rendelkezik. Sejtettük, hogy a ház lesz majd a gyenge láncszem, de arra azért nem számítottunk, hogy a háromkártyás méréseket el sem tudjuk végezni ilyen körülmények mellett. A baj elég hamar bekövetkezett, a három kártya olyan szinten felmelegítette

egymást, hogy esélyünk sem volt értékelhető eredményekre. A hőfokokat ugyan nem monitoroztuk, de minden bizonnyal a középső egyed járhatott a legrosszabbul. A maglassulási küszöb tehát keresztülhúzta a számításainkat, és a helyzet az, hogy nemcsak a köztudottan pokoli hőt árasztó GTX 480-nal jártunk így, hanem a GTX 470-es trió sem bírta a képzést. Nem véletlen, hogy a mostanság bemutatott, NVIDIA névvel reklámozott számítógépházak zöme teli van ventilá-

torokkal, a Ferminek – főleg, ha több van belőle egy gépben – muszáj friss levegőhöz jutnia, különben hamar 100 Celsius fok fölé emelkedhet a grafikus lapka hőmérséklete.

A háromutas SLI-méréseket tehát nem sikerült elvégezni, két-két kártyával azonban már sokkal könnyebb dolgunk volt, a táblázatunkban is láthatjátok az egyes párosok eredményeit. Két nappal a tesztmenet után kicsit megmosolyogtuk az NVIDIA új meghajtójának kiadási jegyzékét, amelyben leírták, hogy a négyutas SLI-támogatást is engedélyezték, tehát akár négy kártyát is össze lehet kötni. Persze, mindent lehet, akár vaskohót is csinálhatunk a számítógépből.

## KÉT KÁRTYÁVAL A CSÚCSRA

Jól tudjuk, hogy hazánkban csak nagyon kevesen engedhetnek meg maguknak két darab Fermi-alapú GeForce vezérlőt. Számunkra is csak álom lehet egy ilyen gép, és őszintén szólva, jobb is, hogy csak pár napig élvezhettük ezt az iszonyatos 3D-s teljesítményt. Csak még jobban fájt volna a szívünk, ha hosszabb távon használnánk a GTX-eket, a kártyák ugyanis láthatóan nagyon jól együtt tudnak működni egymással, a full HD-felbontáson futó teszteken úgy mentek végig, mint ha 1280×1024-ben mértünk volna. A két GTX 480 esetében várható volt, hogy minden játékban és tesztprogramban az élen végeznek, a *DiRT 2*-ben elért 132 képkocka/másodperces érték láttán még a hideg is kirázott minket. Inkább az volt a kérdés, hogy a GTX 470-es páros mit tud majd kezdeni a két Radeon HD 5870-nel, avagy melyik többkártyás technológia működik hatékonyabban. A 448 stream processzorral szerelt Fermi két esetben tudta megfordítani a végeredményt, a *Resident Evil 5*-ben

és a *DiRT 2*-ben a méréseink alapján az SLI jobban működött, mint a CrossFireX. A különbség ugyan szinte semmiség, de egyéb, főleg az NVIDIA által szponzorált játékokban előfordulhatnak még hasonló esetek.

Összességét tekintve, az egykártyás méréseknél látott erőviszonyok maradtak meg a duók esetében is, a Radeon HD 5870 a két NVIDIA kártya közé szorult be. Mint minden videokártyás cikkünk végén, most is az árak közlésének kellene következnie, ám úgy véljük, ebben az esetben értelmetlen forintokkal dobálózni. Ha valaki két, felső kategóriás grafikus vezérlőben gondolkodik, akkor annak úgys csak a brutális teljesítmény lebeg a szemei előtt, az ár már-már elhanyagolható szemponttá degradálódik. [GS](#)

## PC WORLD Ajánló

Ha tehát az 890FX-es alaplapokról már mindent tudsz, azonban a hatmagos Phenomok teljesítménye még rejtély számodra, akkor a PC World júniusi számából megtudhatod, miképp teljesít a Thuban!

## TESZTKONFIGURÁCIÓ

- Intel Core i7-980X processzor
- Gigabyte X58A-UD7 alaplap
- 3×2 GB Apacer Giant II DDR3-2000 MHz
- Kingston SSDNow V 128 GB háttértár
- In Win Commander 1200 wattos tápegység
- Chieftec BA-01-B-B-B számítógépház
- Windows 7 Ultimate x64
- NVIDIA GeForce 197.41
- ATI Catalyst 10.3

## GEFORCE GTX 465 – HAMAROSAN

**A PLETYKÁK SZERINT NEMSKÓRA EGY ÚJABB FERMI-ALAPÚ GEFORCE KÁRTYÁT MUTAT BE AZ NVIDIA.** A GTX 465 névre keresztelt újdonság pontos megjelenéséről egyelőre nincs információ, azt azonban már most tudni lehet, hogy a grafikus lapkában csupán 384 darab stream processzort engedélyeznek. Ez a csonkítás a mag egyéb részeire is hatással lesz természetesen, a ROP-blokkok száma és a memóriabusz szélessége is csökken. A lapka órajeleit várhatóan a 470-es modellnél látottakhoz hasonlóan állítják be, a mag 600, míg a CUDA magok 1215 MHz körüli órajeleket kaphatnak. A 256 bites memóriabusz miatt a memória kapacitása 1 GB-ra csökken, ám nem kizárt, hogy később 2 gigabájtal felszerelt modellek is megjelennek a boltok polcain.

Elképzelhető, hogy az új kártyákból majd láthatunk párat a júniusi Computexen, de a hivatalos megjelenés minden bizonnyal csak későbbre várható. Kíváncsian várjuk, hogy az újdonságok milyen teljesítményre képesek majd a HD 5830-as konkurens modellek ellenében.

	3DMarkVantage*	Resident Evil 5	S.T.A.L.K.E.R. Call of Prypiat	Far Cry 2	DiRT 2	Unreal Tournament 3	Unigine Heaven 2.0**
<b>GeForce GTX 480</b>	19 606 (17 363/32 012)	108	34	90	86	202	52/40
<b>GeForce GTX 480 SLI</b>	29 894 (29 204/32 175)	187	69	156	132	366	95/74
<b>GeForce GTX 470</b>	16 069 (13 751/32 513)	85	27	70	69	164	42/32
<b>GeForce GTX 470 SLI</b>	26 228 (24 664/32 389)	154	55	133	122	309	78/60
<b>Radeon HD 5870</b>	20 377 (18 132/32 415)	91	33	62	71	178	36/21
<b>Radeon HD 5870 CF</b>	28 471 (27 386/32 314)	143	59	109	116	338	68/41

\* Összpontszám (GPU/CPU pontszám)

\*\* Normál/extrém tesszellálás

Méréseinket 1920×1080 képpont felbontáson futtattuk le, a játékokban a lehető legmagasabb minőséget engedélyztük



# VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

//Matteo



**ALAPLAP**  
**ASUS M4A88TD-M EVO/USB3**

ÁRA 32 990 Ft

**WEB**  
[www.asus.com](http://www.asus.com)

Az AMD egyik legújabb, integrált grafikus magot is tartalmazó lapkakészletére épül az USB 3.0-s vezérlővel is felszerelt M4A88TD-M EVO. Külön kiegészítő kártyán kapott helyet a NEC korábbi modellekről ismert lapkája, a harmadik generációs SATA-szabványt azonban már natívan támogatja a lap, sőt, akár komolyabb RAID-tömböket is létrehozhatunk az SB850-es déli híd segítségével. Bátorabb felhasználók tuningra is használhatják a microATX-es újdonságot.



**MONITOR**  
**ACER G243HQ**

ÁRA 49 990 Ft

**WEB**  
[www.acer.com](http://www.acer.com)

A gyártó gamer termékcsaládját erősíti a narancssárga színben pompázó G243HQ. Tulajdonképpen az eredeti G24 monitor olcsóbb változatáról van szó, de ez legfeljebb csak a panel típusán érhető tetten. A tükröződő, 1920x1200-as képernyőt egy matt, full HD-s változatra cserélték, amely sajnos valamivel rosszabb képminőséget ad, cserébe viszont jelentősen kedvezőbb áron kerülhetett forgalomba.



**MEREVLÉMEZ**  
**WESTERN DIGITAL 1TB SATA-III**

ÁRA 29 990 Ft

**WEB**  
[www.wdc.com](http://www.wdc.com)

Megérkezett hazánkba a WD első, harmadik generációs SATA-szabványt is kezelő meghajtója. A Caviar Black családba tartozó, WD1002FAEX típusjelzésű háttértár a paramétereit tekintve megegyezik a SATA-II-es testvérmodellel, egyedül a nagyobb adatátvitelt adó csatlófelület különbözteti meg őket. A tányérok tehát továbbra is 7200-as percnkénti fordulaton üzemelnek, valamint ez a típus is 64 MB-os gyorsítótárral rendelkezik.

**TOP TIPP**

**MEMÓRIA**

**APACER GIANT II DDR3-1866 MHZ 3x2 GB**

ÁRA 63 000 Ft

**WEB**  
[www.apacer.com](http://www.apacer.com)



Az Apacerről mint márkáról, minden bizonnyal kevés olvasónk hallott korábban. A különféle memóriaalapú tárolók gyártásával foglalkozó vállalat év elejétől újra nagyobb figyelmet szentel hazánkban, szinte minden egyes termékcsaládjuk megtalálható a hazai nagyobb boltok polcain. Az asztali számítógépekbe szerelhető memóriamodulokból rengetegféle típus érhető el, a normál modulok mellett a gyárilag túl-hajtott szériákból is lehet csemegézni. Pillanatnyilag a Giant II márkánév alá tartozó lapkák jelentik a csúcst a gyártó kínálatában, az 1866 MHz-es változatok felett már csak a 2 GHz-es egyedeket találni. A 3x2 GB-nyi kiszérelésből egyértelműen látható, hogy az LGA1366-os platformra szánják ezt a terméket, paramétereit tekintve Extreme processzorok mellé is jó választásnak bizonyulnak. A lapkára szerelt hűtés jó hatásfokkal működik, és kellően látványos is, csupán akkor lehet gond vele, ha a memóriafoglalatokra rálóg a processzor hűtése. Ennek mindenképp érdemes utánanézni a vásárlás előtt.



**VIDEOKÁRTYA**  
**XFX RADEON HD 5750 XXX AC**

ÁRA 39 990 Ft

**WEB**  
[www.xfxforce.com](http://www.xfxforce.com)

A referenciaváltozatnál mindenképp jobb választást jelent az XFX XXX kiadása, amelyhez most Assassin's Creed játék jár ajándékba. A 720 darab shader processzort tartalmazó Juniper lapkát az AMD ajánlásához képest 40 megahertzzel járhatja magasabban a gyártó, míg a GDDR5-ös memóriák az 5770-es testvérmodellel látott értékek szerint működnek. Vélhetően ennél tovább is lehet húzni az XFX kártyáját, de a mellékelt játékhoz a gyári értékek is elegendők.



**ROUTER**  
**TP-LINK TL-WR941ND**

ÁRA 10 590 Ft

**WEB**  
[www.tp-link.com](http://www.tp-link.com)

Az egyik legolcsóbb, 802.11n-es szabványú hálózatokat támogató útválasztó a WR941ND. A három cserélhető antennával szerelt termék vezetékes és vezeték nélküli módon is bőséges csatlakozási lehetőségeket kínál, és nemcsak átviteli sebesség, hanem biztonság tekintetében is magasra teszi a mércét. A konfigurálása roppant egyszerűen kivitelezhető, a hálózatok kiépítésében kevésbé jártas felhasználóknak sem lesz gondja vele.



**NETBOOK**  
**LENOVO IDEAPAD S12**

ÁRA 113 600 Ft

**WEB**  
[www.lenovo.com](http://www.lenovo.com)

A 12,1 hüvelykes IdeaPad S12-t a VIA ultraalacsony fogyasztású Nano processzorával is meg lehet vásárolni. Az 1,3 GHz-es központi egységgel szerelt masina nem egy erőmű, de alapfeladatokra tökéletesen használható. A LED-es háttérvilágítású 1280x800 képpont felbontással bíró képernyő remek képet ad, de nemcsak hardveres téren nyújt magas minőséget a masina, hanem szoftveres ellátottságban is az átlag felett helyezkedik el.



**NVIDIA VIDEO-KÁRTYÁK 25 000 FT ALATT**

**1. ASUS EN9500GT/DI/1GD2/V2**

kb. 17 000 Ft

**WEB** [www.asus.com](http://www.asus.com)

**2. Gainward GeForce GT 220 512 MB**

kb. 16 000 Ft

**WEB** [www.gainward.com](http://www.gainward.com)

**3. Gigabyte GV-N210OC-512I**

kb. 12 000 Ft

**WEB** [www.gigabyte.com.tw](http://www.gigabyte.com.tw)

**4. MSI N220GT-MD1GZ**

kb. 19 000 Ft

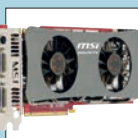
**WEB** [www.msi.com.tw](http://www.msi.com.tw)

**5. XFX GT-240X-YAFA**

kb. 24 000 Ft

**WEB** [www.xfxforce.com](http://www.xfxforce.com)

**TIPP**



**NVIDIA VIDEO-KÁRTYÁK 25 000 FT FELETT**

**1. ASUS ENGTX260 GL+/HTDI/896MD3**

kb. 55 000 Ft

**WEB** [www.asus.com](http://www.asus.com)

**2. Gainward GeForce GTS 250 GE**

kb. 27 000 Ft

**WEB** [www.gainward.com](http://www.gainward.com)

**3. MSI N260GTX Twin Frozr OC**

kb. 45 000 Ft

**WEB** [www.msi.com.tw](http://www.msi.com.tw)

**4. XFX GX-285X-ZWBA**

kb. 94 000 Ft

**WEB** [www.xfxforce.com](http://www.xfxforce.com)

**5. Zotac GeForce GTS 250 1 GB**

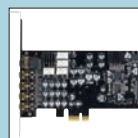
kb. 33 000 Ft

**WEB** [www.zotac.com](http://www.zotac.com)

**TIPP**

**TIPP**

**TIPP**



**HANGKÁRTYÁK**

**1. ASUS Xonar DX 7.1**

kb. 18 000 Ft

**WEB** [www.asus.com](http://www.asus.com)

**2. Auzentech X-Fi Prelude 7.1**

kb. 48 000 Ft

**WEB** [www.auzentech.com](http://www.auzentech.com)

**3. Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Pro**

kb. 35 000 Ft

**WEB** [www.creative.com](http://www.creative.com)

**4. Genius Sound Maker Live 5.1**

kb. 4 000 Ft

**WEB** [www.geniusnet.com](http://www.geniusnet.com)

**5. Trust SC-5100 5.1**

kb. 6 000 Ft

**WEB** [www.trust.com](http://www.trust.com)

**TIPP**

**TIPP**

**TIPP**

**3D-SZEMÜEVÉ**

**CARL ZEISS CINEMIZER PLUS**

ÁRA 72 590 Ft

**WEB**  
[www.zeiss.com](http://www.zeiss.com)



Különleges multimédiás kiegészítőt dobott piacra a Carl Zeiss. A Cinemizer Plus nem más, mint egy aktív 3D-s szemüveg, ám ezúttal nem számítógépekhez, hanem hordozható multimédiás készülékekhez készült. A gyártó elsősorban Apple iPodokhoz és iPhone-okhoz ajánlja a szemüveget, de akár más, erősebb szolgáltatáskínálattal – például videolejátszással – rendelkező lejátszóval is képes együttműködni. A sztereoszkopikus 3D-s hatással működő szemüveg szemenként 640x480 képpontot ad a felhasználóknak, a normál és 3D-s hatás között egy kapcsolóval válthatunk. A rosszul látóknak jó hír, hogy dioptria-állítási lehetőséget is kínál a gyártó, +-3,5 dioptriát engedélyez a két telerő. A lítiumion akkumulátorral üzemelő Cinemizer Plus legfeljebb 4 órát bír ki egy töltéssel, az újratöltése pedig a mellékelt USB-kábel segítségével végezhető el.





## BELÉPŐ

### 100 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	AMD Athlon II X2 250 3 GHz	17 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	CPU tartalmazza	0 Ft
<b>Alaplap</b>	Asrock M3A785GM-LE/128M	17 000 Ft
<b>Memória</b>	Kingston 2 GB DDR3-1333 MHz	17 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Sapphire Radeon HD 4670 512 MB	20 000 Ft
<b>Hangkártya</b>	Alaplapra integrált	0 Ft
<b>Winchester</b>	Seagate 320 GB SATA2	12 000 Ft
<b>DVD-író</b>	LG GH22NS50RBB SATA	6000 Ft
<b>Ház</b>	Cooler Master RC335 Elite	10 000 Ft
<b>Táp</b>	Chieftec Arena DTA405A12	8000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		<b>107 000 Ft</b>
<b>Gyorsabb VGA-kártyával</b>	Gainward GeForce GTS 250 512 MB	+10 000 Ft
<b>Monitorral</b>	BenQ E2220HDP	+36 000 Ft

**Vélemény** A belépő szint képviseli azt a kategóriát, amely manapság szükséges, hogy kevésbé részletes beállítások mellett is futtathatóak legyenek a legújabb játékok. Ha játszani szeretnél, ennél gyengébb PC-t egyáltalán nem szabad megvásárolnod.

Játékteljesítmény **★★★★☆**



## GAMER

### 200 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	Intel Core i3 540 3,06 GHz	38 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	Cooler Master Hyper TX3	5000 Ft
<b>Alaplap</b>	Biostar TH55 HD	21 000 Ft
<b>Memória</b>	GeIL Value 2x2 GB DDR3-1333	34 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Asus EAH5770/2DI/512MD5	41 000 Ft
<b>Hangkártya</b>	Alaplapra integrált	0 Ft
<b>Winchester</b>	Western Digital 750GB 32MBSATA2	19 000 Ft
<b>DVD-író</b>	LG GH22NS50RBB SATA	6000 Ft
<b>Ház</b>	Cooler Master CM 690	21 000 Ft
<b>Táp</b>	CORSAIR 450VX	20 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		<b>205 000 Ft</b>
<b>Gyorsabb VGA-kártyával</b>	Gigabyte GV-R583UD-1GD	+27 000 Ft
<b>Gyorsabb processzorral</b>	Intel Core i5 660 3,33 GHz	+17 000 Ft

**Vélemény** A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékép elemeit tartalmazza. Ezek a részegységek kelljenek ahhoz, hogy ne kelljen 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 34 GHz	50 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	Cooler Master Hyper 212 Plus	8000 Ft
<b>Alaplap</b>	ASUS Crosshair IV Formula	54 000 Ft
<b>Memória</b>	Patriot Viper 2x2 GB DDR3-1333 MHz	30 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Sapphire Radeon HD 5830 1 GB	67 000 Ft
<b>Hangkártya</b>	Alaplapra integrált	0 Ft
<b>Winchester</b>	Western Digital 1TB 32MBSATA2	26 000 Ft
<b>DVD-író</b>	Sony Optiarc AD-7243S-0B	6000 Ft
<b>Ház</b>	Cooler Master Storm Scout	24 000 Ft
<b>Táp</b>	Cooler Master Silent Pro 700 W	34 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		<b>299 000 Ft</b>
<b>SSD-meghajtóval</b>	Kingston SSDNow V 64GB	+42 000 Ft
<b>Különálló hangkártya</b>	ASUS Xonar HDAV 1.3	+54 000 Ft

**Vélemény** A High End képviseli az abszolút csúcs-kategóriás gépeket. Gyakorlatilag itt már minden grafikai beállítást nyugodt szívvel a maximumra is húzhatunk, magasabb felbontásokban sem lesz jó ideig olyan játék, ami komolyabb problémát jelentene neki.

Játékteljesítmény **★★★★★**

## PROCESSZOR- BÖNGÉSZDE

### INTEL

#### Intel Socket 775/1156 Dobozos

Core i7 860 / 2,8 GHz	80 000 Ft
Core i5 750 / 2,66 GHz	56 000 Ft
Core i5 660 / 3,33 GHz	55 000 Ft
Core i3 540 / 3,06 GHz	38 000 Ft
Core 2 Quad Q8300 / 2,5 GHz	35 000 Ft
Core 2 Duo E8500 / 3,16 GHz	50 000 Ft
Core 2 Duo E7500 / 2,93 GHz	28 000 Ft
Pentium E6500 / 2,93 GHz	20 000 Ft
Celeron E3300 / 2,5 GHz	12 000 Ft

### AMD

#### AMD Socket AM2/AM2+/AM3 Dobozos

Phenom II X6 1055T / 2,8 GHz	55 000 Ft
Phenom II X4 965 BE / 3,4 GHz	50 000 Ft
Phenom II X4 925 / 3 GHz	36 000 Ft
Athlon II X4 635 / 2,9 GHz	28 000 Ft
Athlon II X4 600E / 2,2 GHz	29 000 Ft
Athlon II X3 425 / 2,7 GHz	19 000 Ft
Phenom II X2 545 / 3 GHz	23 000 Ft
Athlon II X2 250 / 3 GHz	17 000 Ft
Athlon X2 5200+ / 2,7 GHz	14 000 Ft
Sempron 140 2,7 GHz	9000 Ft

## ALAPLAPAJÁNLÓ

### INTEL

#### Intel Socket 1156

ASRock H55 Pro	28 000 Ft
ASUS P7P55 LX	30 000 Ft
Gigabyte GA-H57M-USB3	32 000 Ft
Intel BLKDP55WB	27 000 Ft
MSI P55-GD65	42 000 Ft

### AMD

#### AMD Socket AM2/AM2+/AM3

ASRock M3A790GMH/128M	23 000 Ft
ASUS M4A79XTD EVO	30 000 Ft
Gigabyte GA-MA790GPT-UD3H	33 000 Ft
J&W JW-790GX Extreme S	33 000 Ft
MSI 790FX-GD70	42 000 Ft

# KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT ASUS UL30JT

**A Z NVIDIA OPTIMUS TECHNOLÓGIÁJA ÚJABB, KOMOLYABB LÖKÉST ADOTT AZ INTEL CULV-PLATFORMJÁNAK.** Nem meglepő, hogy a nagyobb gyártóknak azonnal szimpatikussá vált a Santa Clara-i vállalat megoldása, amely tulajdonképpen egy minden eddiginél hatékonyabban működő, két videokártyás rendszer. Ezúttal azonban nem az SLI-hez hasonló megoldásra kell gondolni, hanem egy olyan vezérlőrendszerre, amely az integrált és a dedikált vezérlő között automatikusan, terhelés hatására vált. Az ASUS UL30JT az első ilyen fecske hazánkban, a kis 13,3 hüvelykes kijelzővel felszerelt noteszgépben egy Intel HD Graphics és egy GeForce 310M grafikus

lapka található. Előbbi a Core i5-520UM processzorban található, amely 1,06 GHz-es órajelen ketyeg, Turbo módban viszont 1,86 gigahertzen is üzemelhet. Az ultraalacsony fogyasztású, kétmagos CPU ereje bőségesen elegendő egy ilyen hordozható masinába, a GeForce lapka teljesítménye pedig szerényebb grafikaival rendelkező játékok futtatását is lehetővé teszi. A 16 darab stream processzor ugyan erősen alsó kategóriás jellemző, de a vezérlő egyéb paraméterei miatt mindenképp jobb megoldást jelent az Intel megoldásánál. A 4 GB-nyi rendszermemória és az 1 GB-nyi VRAM miatt érdemes 64 bites operációs rendszert telepíteni a gépre, ha pedig az Optimus technológiát is

használni kívánjuk, akkor mindenképp a Windows 7 valamelyik verziója mellett kell döntenünk. Szerencsére a géphez alaptól jár egy Home Premium kiadás, amely 250, 320, 500 vagy 640 GB-os merevlemezről indulhat. Optikai meghajtó sajnos nem fért az UL30JT vékony testébe, így ha valaki DVD-zni szeretne, külső egység után kell néznie. Adatkommunikációt tekintve a gép az elíthez tartozik, a gigabites és az n-es Wi-Fi hálózati vezérlő mellett a Bluetooth 2.1-es szabványt is támogatja a készülék. Ami viszont igazán örömteli az UL30JT-vel kapcsolatban, az a 8 cellás akkumulátor, amellyel akár 6-8 óráig is kibírja a gép minimális terhelés mellett. **GS**



## GameStar 89

Ára: **280 000 Ft**

A kis méret, az NVIDIA Optimus technológia és a nagyon erős akkumulátor miatt érdemes elgondolkodni az UL30JT megvételén



# SZTÁRFEJLESZTŐK JÖTTEK ÉS MENTEK

Mit tesz az Activision, ha elfogy az egyik stúdiója? Vesz egy másikat!

//Mayer

**A Z INFINITY WARD SZERENCSELTEN SORSA JÁRTA BE A VIDEOJÁTÉKOK HÍVILÁGÁT AZ UTÓBBI HÓNAPOKBAN. Először csak a két legfontosabb kreatív agy, Vince Zampella és Jason West távozott viharos módon, majd őket további fejlesztők kezdték követni szépen lassan.** Mostanra már abban sem lehetünk biztosak, hogy a *Modern Warfare 2*-vel minden idők legsikeresebb játékát asztalra tevő csapatából van-e még valaki az Activisionnél. Az idei *Call of Duty* adagot a Treyarch készíti, és az EA-tól elcsábított mesterekből álló vadonatúj alakulat, a Sledgehammer is hamarosan kiveszi a részét a háborús sorozatból. Közben miben mesterkednek az Infinity Ward romjai között megmaradt fejlesztők? Nem tudjuk.

## TEHETSÉGET PÓTOLNI

Az viszont biztos, hogy nem akármilyen csapat dolgozott az Activision égisze alatt. Az IW tette le a *Call of Duty* sorozat alapjait, amely ma a kiadóóriás egyik legértékesebb franchise-za. Bár a Treyarch munkáiban is láttunk már szikrát, azért az a kreatív energia, ami a Zampella és West vezette stúdióban megvolt, bizony hiányozhat. Szerencsére jött is a felmentő sereg, ugyanis a Bungie leszerződött az Activisionnel, így ők is erősíthetik a kiadó vonalát a következő években. Igen, bizony arról

a Bungie-ről van szó, amelyik milliókat hozott a Microsoft kasszájának, amikor a *Halo* sorozatot megalkotta. Steve Balmerék után tehát rögtön egy másik óriáshoz bújtak – hasonlóan ahhoz, amikor a *Medal of Honor* alkotói vándoroltak át az Activisionhöz 2002-ben. Elképzelhető azonban, hogy a Kotick-birodalom tanult valamit a korábbi hibáiból, a szerződés ugyanis jóval több szabadságot biztosít a Bungie-nak, mint azt általában a fejlesztők megszokhatták.

## A SZERZŐDÉS SZAFTOS OLDALA

A kiadó 10 évig birtokolja a stúdió alkotásai feletti disztribúciós jogokat, de ennél többről nincs szó, vagy legalábbis nem tudunk róla. Az Activisionnek viszont nem lesz beleszólása abba, amit a Bungie alkot, ráadásul minden ötlet és franchise a stúdió tulajdonát képezi. Mindez nagy változást jelent a *Halo*hoz képest, hiszen Master Chief kalandjai a Microsoft birtokában maradnak azután is, hogy az eredeti alkotók már más tengeren eveznek, ráadásul a Microsoft azt is megmondhatja, hogy milyen árkategóriába helyezik a játékot. Ez különösen fontos a Bungie számára, hiszen a *Halo 3: ODST*-ért jóval magasabb összeget kért el a kiadó, mint amit a rajongók vártak, és emiatt a fejlesztők is kaptak hideget s meleget a nyakukba. Ezút-



Még meg sem jelent, csupán a multiplayer béta zajlik az Xbox Live-on, de máris olyan mértékű érdeklődés övezi az utolsó Bungie által fejlesztett *Halo* játékot, hogy rekordokról számolhatunk be. A tesztelés kezdetét jelentő napon ugyanis 24 óra alatt több mint 1 millióan ugrottak neki a *Reach*-nek



**A következő nagy durranásunk léte, amelyet a stúdió segítségével fejlesztünk az általunk kiválasztott platformokon, így vált betonbiztossá!**  
**Harold Ryan, Bungie-elnök**

tal azonban jóval lazább az a bizonyos póráz. Bár konkrét tervek már vannak, egyelőre semmit nem árultak el a következő alkotásról, csak annyit, hogy semmilyen szinten nem kapcsolódik a korábbi címekhez. Ráadásul ez a bizonyos nagy titok a létező összes platformra megjelenik majd, a Bungie ugyanis szeretne olyan eszközökkel is foglalkozni, amelyekről eddig a Microsoft figyelő szeme miatt távol kellett maradniuk.

## A TÁVOZÓKAT SEM KELL SAJNÁLNI

A pótlás tehát megoldott lehet, de mi a helyzet azokkal, akik elhagyták az Activision hajóját? Vince Zampella és Jason West állítólag azért került lapátra (vagy mentek maguktól), mert titokban az Electronic Artszal kezdtek tárgyalni. Nem tudjuk, igaz-e a sztori, de az tény, hogy végül tényleg John Riccitielloéknál kötöttek ki. A két jóember új stúdiót is alapított magának, amelyet Respawn Entertainment névre

kereszteltek; az EA a megállapodás értelmében támogatja az alakulat megszületését, cserébe pedig megkapja a jövőben elkészülő játékok kiadási jogait. Az említett cég egyelőre csak fel akarja tölteni a padosorokat tehetséges kollégákkal, nincs szó konkrét projektekről, azonban jóval gyorsabban halad ez a fázis, mint gondolnánk, sokan szerződnek át ugyanis az Infinity Ward hamvaiból. A tervek meg is követelik a bejártott kollégákat, hiszen nem valami apró durranással szeretnének indítani, hanem olyan alkotással, amelyet később könyvek, filmek és képregények szintjén is tovább lehet majd gondolni. Összességében tehát jól járt a két említett brigád. A Respawn és a Bungie fejlesztői fellélegezhetnek, hiszen más-más témákat is körbejárhatnak immáron, s nem kell egy adott franchise újabb pénztörő tyúkját kitenyészteni – bár annak a bizonyos póráznak a hossza majd csak az idő múltával válik igazán láthatóvá. **GS**



**A KREATÍV ENERGIÁ, AMI A ZAMPPELLA ÉS WEST VEZETTE STÚDIÓBAN MEGVOLT, BIZONY HIÁNYOZHAT**



# GYERE KEMPELNI!

## GAMESTAR TÁBOR 2010.

**NONSTOP LAN-PARTY**

**2010. augusztus 1-7.  
HOTEL REGATTA, Szigetmonostor**

**Jelentkezés és további információ:**

<http://www.gamestar.hu/tabor>

telefon: **06-1-577-4373;**

e-mail: [esemeny@idg.hu](mailto:esemeny@idg.hu)

Minden jog fenntartva!

A részvételi díj **39 000** forint.  
Ez tartalmazza a szállásdíjat, a napi  
három étkezést, emléktárgyakat, életre  
szóló élményeket, színvonalas társaságot.

A jelentkezési határidő:

**2010. július 14.**



### Mire számíthatsz?

- Extreme Tuning Show!
- Szexi **AXE** angyalok látogatnak meg minket, hogy vajon felnézünk-e a monitorból?
- **GS LIVE** élő adás a tábor ideje alatt: főszerepben a táborozókkal!
- Versenyek! Mesés nyeremények!
- Egy hét önfelelt móka, kacagás!



Arany partnerek:



GIGABYTE

Ezüst partnerek:



Bronz partner:



Pizza partner:



Médiapartner:

MailBox.hu



# web4.hu

És ami mögötte van

//Eskin



**ANNÓ MÁRCIUSBAN (BIZTOSAN EMLÉKEZTEK RÁ JÓ SOKAN)** meghirdettünk egy olyan lehetőséget, amelynek keretében a **GameStar** berkeibe – pontosabban **minioldalakra kerestünk szerkesztőket, szerzőket**. Rengetegen jelentkeztek, és mivel monitoron olvasni fászasztó, ezért **oldschool** ide vagy oda, ki nyomtattunk minden egyes jelentkezést, és úgy szortíroztuk végig, hogy kiket mivel kapcsolatban kereshetünk meg és mivel ne. Nem hazudok, minimum 250 teljesen teleírt, gépelt oldal lett a végeredmény. S hogy mire fel volt ez a nagy toborzás? A GSO május elején útjára indította a **Web4.hu**-t, remélhetőleg nemcsak a mi, de a ti nagy örömeitekre is! A célunk az volt, hogy egy olyan minőségű, érdekes és gyakran frissülő tartalommal rendelkező weboldallal lássunk el titeket, amelyet akár ti magatok is szerkeszthettek, kedvetek, érdeklődésetek szerint.

A legérdekesebb és jócskán szerteágazó témákat már áprilisban kiválasztottuk, mindegyiket egy-egy kis csapattal megtámogatva, s mivel **ender**, a főszervező engem jelölt ki erre, én igazgattam el mindenkit, ki mit és hogyan csináljon. A háttérben lázasan zajlott a fejlesztés,

**ender** hadakozott a programozókkal, és megtervezte, hogy milyen legyen a felépítése a későbbi weboldalnak. S láss csodát, időre elkészült a **Web4.hu** – s egyre bővül a rajta fellelhető, bátran mondhatom, hogy minőségi minioldalnak a száma. Most már mindenki előtt itt a lehetőség, hogy olvassgathassa azokat az oldalakat, akiknek a gazdái már hetek, hónapok óta összeszokott kis társaságot alkotnak, illetve akár saját oldalt is lehet indítani.

## VALAMI ÉRDEKEL, DE NINCS BELŐLE MINIOLDAL? INDÍTS EGYET TE!

Ha végignéznitek az elkészült mini-oldalakat, feltűnhet, hogy mennyiféle témában szólnak az emberekhez – pont ez volt a célunk, hogy bár alapvetően a gamer társadalomhoz szóljunk, de persze az egyszerű gamer sem csak játszik látástól Mikulásig! Hanem bizony kikapcsolódásképpen akár tévésorozatokról, divatról, helyes táplálkozásról stb. is szeretne olvasni vérmérséklete szerint, így persze kellett, hogy ilyen témákban is legyenek cikkek.

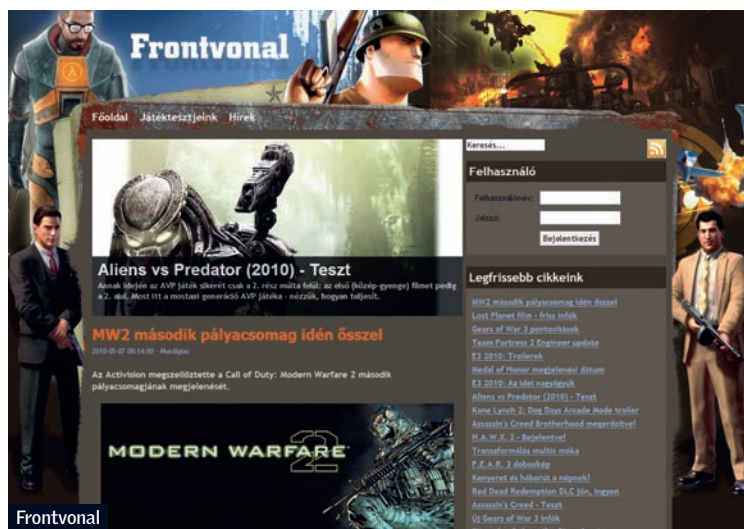
A játékokról szóló oldalak általában egy-egy konkrét cím helyett nagyobb csoportokkal foglalkoznak, az volt ugyanis a célunk, hogy egy-egy minioldal színesebb

újdonságokat, cikkeket közöljön, mintha egy-egy játékról írnának a szerzők. Így például az **RPGGames** oldalon lehet olvasni az Alien RPG-ről csakúgy, mint a **Fable** első részéről, tehát egy-egy stíluson belül sokféle témáról és megközelítésből.

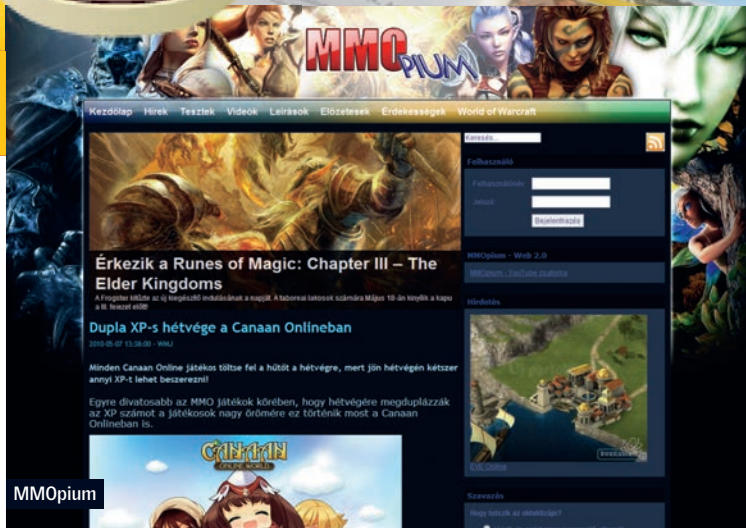
A minioldalak felépítése nagyrészt egy-egy, különbséget a dizájn és a felhasznált funkciók között lehet tenni – alkalmazhatók különböző nagyobb fotók, ún. fókuszképek is az oldalon, amelyek megjelennek a **Web4.hu** főoldalán is; szavazásokat is lehet készíteni, kommentelni is lehet, illetve ha a GSTV-n létrehoztok egy saját csatornát, akkor annak az RSS-ét is be lehet illeszteni a honlapotokra. Apropos, GSTV – ez az oldal is átalakítások „áldozata” lett, ennek oka az volt, hogy a videók illeszkedjenek a blogokba. Szerverfejlesztésünk eredményeképpen mostantól sokkal nagyobb felbontásban, mégis sokkal gyorsabban lehet megnézni (és feltölteni) a videókat, amelyek beágyazott kódját a különböző blogokba beillesztve abszolút jól fognak kinézni, nem fognak ki/lelőgni sehonnan.

## MIÉRT IS JÓ NEKED, HA INDÍTASZ EGY WEBOLDALT?

A **Web4.hu** a **GameStar Online** és **PC World Online** oldalak testvér lapja, így







azok tengernyi, tényleg több százezer olvasótáborát nagyon könnyen át-irányítjuk az általam létrehozott weblapra is; ezáltal garantáljuk, hogy az olvasóbázisod már a weboldal készítése napján is többszázas nagyságrendű lesz. Ha különböző játékokról írsz, vagy akár egy-egy nagy sikerű játékról indítasz rajongói oldalt, biztosra veheted, hogy a gamerközösséghez eljut az írásod, tehát a közönség abszolút meg tudod találni. A weboldal menedzserei, moderátorai szerkesztőségünk sokat tapasztalt tagjai. Ők mindenben segítségedre lesznek, általában hatékonyan fejlesztheted magad újságírói szempontból. Minden weboldalt végiglátogatnak (terheltségüktől függően akár minden frissítéskor), ráadásul ha úgy gondolják, hogy mindenben megfelelő cikket írtál az oldaladra, azt megjelenítik a GameStar, Electrore és PC World oldalakon is, feltüntetve a szerzőségedet, ezáltal még több olvasó fog az oldalra jutni, még nagyobb lesz az olvasói köre. Ha nincs kedved vagy tehetséged a blogod külsejével foglalkozni, semmi gond – a GameStar cikkeinek kinézetéért is felelős dizájnereink remek alapsablonokat készítettek, minden opcióval, amire egy fansite-nak szüksége lehet. Ezeket az opciókat a saját tapasztalataink alapján állítottuk össze, úgy hisszük, semmilyen lényeges szempont nem maradt ki a fejlesztés során. Amennyiben azonban szeretnéd beleásni magad a sablonkészítésbe, ennek sem szabunk gátat: bár a teljesen alapdolgok nem változtathatók, ezeken a kereteken belül olyan egyé-

ni weboldal lehet, amelyet csak szeretnél. Beilleszthetsz az oldaladba képeket, videókat, valamint különböző dobozokat is, amelyekkel tovább növelheted a blogod értékét.

Elvünk, hogy nemcsak informatikából áll a világ, sokakat nem érdekel a számítástechnika. Téged sem? Egyáltalán nem baj, nem leszel hátrányban egyik szerzővel szemben sem, mivel mi is szeretnénk nyitni más témák felé. Így tehát ha úgy gondolod, a gasztronómia vagy épp a romantikus regények a te világod, ne habozz, írd – várjuk szeretettel a cikkeidet!

## NEM SZÜLETHET MINDENKI ÍRÓNAK

Ha pedig nem vonz az írás, akkor javasoljuk, bátran nézz körül, rendkívül sokféle témában lehetsz olyan weboldalakat, amelyeket összeszokott csapatok vezetnek. Ilyen például a *Frontvonal*, amelyen a különböző akciójátékokról találhatsz híreket, leírásokat – az oldal szerkesztői elkötelezték magukat amellett, hogy semmiféle részrehajlást nem engednek meg maguknak, kizárólag objektív szempontból vizsgálják egyes akciójátékokat. Érdemes hetente ránézni az *A hét bloggerek* címet viselő oldalra is, amelyen megtalálhatod, hogy azon a héten melyik oldalnak a szerkesztője részesült elismerésben. Az illetővel interjút is készítenek a GameStar Online hasábjaira, így ha nem tudnád, hogy épp mit olvass, a későbbiekben az itt megjelent díjazottak oldalait feltétlenül nézd végig – nem véletlenül kapták a díjukat ugyanis.

Érdemes végigböngészni a *CineStar* és *SorozatPlanet* oldalakat is – mindkettő a filmek világával foglalkozik, a *CineStar* a mozifilmek kínálatát böngészi végig, a *SorozatPlanet* pedig nevéből adódóan a tévésorozatokat ismerteti és megmutatja, kinek mit érdemes megnéznie szabadidejében.

Emellett a *Charton* megismerhetők a legújabb együttesek, albumok, a szerzők pedig koncertbeszámolókat is közzétesznek, bemutatva a különböző műfajú koncerteket, illetve programokat is ajánlanak – ki tudja, lehet, hogy összefuttok velük a következő A38-as koncerten. A cikkírók nem kötelezik el magukat egy stílus mellett, így annak sem kell aggódnia az igényesség felől, akinek ízlése inkább a metál felé tendál, mint ahogy annak sem, aki pedig Tiesto-fan. Érdemes színtolt az ajánlatok tengerében az *Ősztrogén*, amely inkább nőknek szól, olyan témákat kivesézve, amelyek mindenkit foglalkoztatnak; ne gondoljátok, hogy rózsaszín oldalról van szó az esetükben. Ha a könyvek világában szeretnél tájékozódni, akkor érdemes felvenni a kedvenceid közé a *Bookz n Lore* című oldalt, amelyen érdekes színtoltként a szerkesztők könyvek mellett az egyes játékok háttértörténetével is foglalkoznak, úgyhogy ha nem lennél képbem az a kapcsolatban, hogy Illidant miért is ébresztette fel a valaki, akkor itt utánanézhetsz.

Emellett pedig igyekezzünk kedveskedni azoknak is, akik hátat fordítva Windows-

nak a különböző Linux-disztribúciókat használják: a *Pingvinfő* foglalkozunk a fejlesztésekkel és a különböző linuxos hírekkel.

Ezekon kívül pedig híreket kaphatsz az Apple legújabb fejlesztéseivel kapcsolatban az *iWorldon*, mindent megtudhatsz a *PlayStationról* a *PSGamer* oldalán, a *Sim-Line-on* pedig az autós és motoros szimulátorokkal ismerkedhetsz meg. A *GameStar* szerkesztői közül elég sokan indítottak saját, a kedvenc témájukkal foglalkozó weboldalt a *Web4* rendszerben, így például RG kolléga is, akit a *Szimulátorgián* lehet elérni (itt különféle kamionos stb. szimulátorokkal foglalkozik), Matteo pedig a Mélyvíz kulisszatitkait osztja meg veletek a *melyviz.web4.hu* oldalon. Várható még Sophias, Mayer és jómagam tollából még két blog is, az egyiken távol-keleti filmekkel, kulturális jelenségekkel foglalkozunk majd behatóan, a másik blog pedig az animációkra, képregényekre és mangákra fókuszál, bemutatva a legjobbakat.

Ezekon kívül még azonban jó néhány weboldalt ajánlunk figyelmetekbe – a *Web4.hu* főoldalán, az *A Web4.hu ajánlja* című doboz kínálatát érdemes végigböngészni.

És ki tudja? Talán megjön a kedvetek az íráshoz közben. Szeretettel fogadunk mindenkit!

Akarsz többet tudni arról, hogyan indíthatnál te is saját *Web4.hu* oldalt? Nézz fel a [www.web4.hu-ra](http://www.web4.hu-ra), vagy írd nekünk az [ehajdu@idg.hu](mailto:ehajdu@idg.hu) címre!



# LÁTHATATLANBÓL LÁTHATÓT VARÁZSOLNI

Észre sem vesszük, s beszökik életünkbe az Augmented Reality

//Mayer



**E**GY KORÁBBI SZÁMUNKBAN MÁR BESZÁMOLTUNK NEKTEK AZ ÜGYNEVEZETT „KIBŐVÍTETT VALÓSÁG” névre keresztelt jelenségről. Akkor még csak elméleti síkon taglaltuk a technológiát, és csupán néhány konkrét példát említettünk nektek. Azóta azonban számos szintéren jelent meg az Augmented Reality; szinte észrevétlenül belopózott a mindennapjainkba a technológia. Hol is találkozhatunk a látott képek manipulált vagy kibővített világával, és hol bukkanhat még fel a jövőben?

## AUG... MICSODA?

Még mielőtt fejest ugranánk a témába, vegyük át gyorsan, hogy mit is értünk a két idegen szó alatt. A kibővített valóság olyan képet vagy videót jelent, amelyhez extra információt csapunk hozzá, olyan dolgot, ami szabad szemmel nem látható, de egy megjelenítő segítségével észlelhetővé válik. Íme egy példa: ha nézünk egy futballmeccset a tévében, és egy leshelyzetben a tisztelt szakértők egy vonalat húznak az utolsó védő mögé, máris Augmented Realityről beszélhetünk, hiszen a pályán valójában nincs ott az a vonal, de a monitoron megjelenik, ezáltal extra információhoz jutunk. Természetesen mindez egy roppant egyszerű példa, de továbbfejlesztve a dolgot, nem kell feltétlenül csak egy vonalat odarajzolnunk a pályára; akár egy gömb is megjelenhet, vagy akár egy sárkány, aki jól megkerge-

ti a drága sportolókat. Ha pedig a rajzolás feladatát egy processzorra bízjuk, egészen minőségi eredményeket is kaphatunk. Nem kell tehát más, mint egy kamera, egy számítógép és egy megjelenítőeszköz ahhoz, hogy e furcsa mágiával élhessünk.

## COPPERFIELD IS IRIGYKEDHET

A mágia szót mindenképp hangsúlyozni kell, hiszen egy átlagember számára mégiscsak „szemfényvesztés” az egész, amikor olyasmit csalunk a monitorra, ami nincs is ott valójában. A „wow-faktor” tehát hasonlóan magas, mint amikor anno valaki egy dobozban egy mozgóképet kezdett játszani, vagy amikor már vezették nélkül lehetett telefonálni. Ma már ezek természetes dolgoknak számítanak, de az Augmented Reality még csak most kezdett el kibújni a tojásból, ezért rengetegen kapják fel a fejüket, ha ilyesmit látnak. Éppen emiatt elsősorban a reklámok világában találkozhatunk „kibővített valóságokkal”. Tavaly egy csokoládémárka reklámjában beszélhettem a jelenségről, mutattunk is néhány felvételt konkrét példákról, illetve maga a kampány egyik összetevője is az volt, hogy a webkamerád segítségével egy díszkögömböt varázsolhattál a fejedre. A kamera ilyenkor gyakorlatilag egy előre kinyomtatott „kódot” keresett a képernyőn, amelynek a helyére aztán a kívánt objektumot illeszti a számítógép. Így bővíti ki valótlanul a valóság, s születik meg

Az új évezred baseball-kártyája



## SZÁMOS FEJLESZTŐ LÁTOTT FANTÁZIÁT A KAMERÁKBAN: A GHOSTWIRE JÁTÉKBAN PÉLDÁUL A SAJÁT LAKÁSUNKBAN KELL SZELLEMEKET KERESGÉLNÜNK

az Augmented Reality a monitoron. Hasonlóan indított az *Assassin's Creed II* marketinghadjárata, ahol szintén letölthető kódokat kellett kinyomtatni és mutogatni a kamerának ahhoz, hogy például Ezio rugós-bicskával felszerelt kesztyűjének 3D-s változatát mozgassuk a monitoron. Az Adidas idén odáig ment, hogy olyan cipőt ad ki, amelynek a nyelvén található az a bizonyos kódjel a kamera számára. A számítógépünkkel így különböző dizájnokat pakolhatunk a lábbelire. Mivel ezzel nemigen lehet az utcán vagánykodni, egy komplett játékot is kapunk majd a cucc mellé, így cipőnket az AR-képességeinek hála akár kontrollerként is használhatjuk. Azt már ne kérdezzétek, hogy ennek mi értelme van, de biztos vicces lesz, ha kutyagumival a talpukon akarunk *Super Mariót* játszani. Gyakorlatilag ma már nehéz elképzelni, hogy egy terméket beharangozó kampány során ne kerülnének elő azok a bizonyos kinyomtatandó kódok, amelyekkel kamerák előtt pózolva különböző vicces eredményeket érhetünk el – a T-Mobile például most egy olyan játékot kreált, amelyhez ki kell nyomtatnunk egy bizonyos nyilat, be kell kapcsolnunk a webkameránkat, és elé tár-

va a nyilunkat, a program felismeri azt, és máris egy röplabdát pörgethetünk az ujjunkon. Nagyon addiktív, mindenképp érdemes kipróbálni.

## MUTASD AZ IPHONE-OD, MEGMONDOM, KI VAGY

A technológiában az a tuti tehát, hogy lényegében nem kell semmilyen extra küttyü a használathoz, gyakorlatilag a fentebb említett kamera-processzor-monitor hármas jelenléte már elég ahhoz, hogy AR-t varázsoljunk magunknak. Mivel ezen összetevők kompakt módon vannak jelen ma már szinte bármelyik mobilkészletben, egyértelmű, hogy főleg a telefonok és kézikonzolok piacán találjuk a legtöbb megoldást. Az Android Market és az AppStore tele vannak az olyan alkalmazásokkal, amelyek Augmented Realityt használnak. Egy GPS-szel és mozgásérzékelővel felszerelt okostelefon például képes arra, hogy az ég felé fordítva megmutassa, milyen csillagokat láthatnánk éppen. A hatás persze éjszakai körülmények között a leglátványosabb. Minket azonban a játékok foglalkoztatnak első körben: tavaly már megemlítettük a PSP-re kitalált *Invizimals*





# EURÓPA LEGJOBB SCI-FI MAGAZINJA



Szellemvadászat a saját szobánkban - kicsit para



**Úgy gondolom, az Augmented Reality nagyon nagyot fog robbanni a jövőben. Mindez, amit most látunk, csupán a kezdet!**  
**Daniel Sanchez-Crespo, az Invizimals vezető dizájnere**

játékot, illetve a PS3-ra fejlesztett EyePet-et. A pokémon-fogócskára hajazó előbbi 71%-os átlagértékelést kapott a sajtó által, míg az utóbbi 70%-ot. Ahhoz képest, hogy a Sony e termékekkel kísérletezett először AR téren, nem rossz számok ezek. Azóta számos más játék jelent meg, vagy éppen készül, mind a szórakoztatásunk jegyében.

## A KÖVETKEZŐ WII-ŐRÜLET?

Sokan mondták, hogy parasztvakítás a Nintendo DSi-ra szerelt két kamera, és valójában semmi értelmük nincs azon felül, hogy alacsony felbontású képeket tudunk velük készíteni a kistesónkról. Idővel azonban számos fejlesztő látott fantáziát a kamerákban. A *Ghostwire* játékban például a saját lakásunkban kell szellemeket keresgelnünk. Ebben a DSi két szemének köszönhetően nemcsak azt láthatjuk, ami velünk szemben történik, de ezzel egy időben azt is, ami mögöttünk zajlik (beleértve a saját arckifejezésünket is). Így egy ijesztő szituáció után vicces lehet visszaneézni saját rémült sikolyunkat. Kevésbé paranormális élményeket tartogat a *System Flaw* nevű shooter, ahol gyakorlatilag környezetünk helyettesíti az akció színhelyét szolgáló pályát. Egy radar mutatja, merre is bujkál az ellenség, akit aztán megtalálva lelőhetjük a monitorunkon. Képzelték csak el, mekkora poén volna, ha egy DSi-t szerelnének egy M14-esre és valódi *Counter Strike*-ot nyomhatnánk a nappaliban, persze szigorúan vaktölténnyel. Egy másik DSi játék viszont az eddig említettekkel el-

lentétben fordítva kezeli a kamerákat: a *Rittai Kakushi e Attakoreda* címre keresztelt, egyelőre csak Japánban elérhető játék egy puzzler, és a kamera által „látott” kép alapján mozgat egy 3D-s teret. Így gyakorlatilag azt az érzetet keltheti a kijelző, mintha IMAX moziban ülnénk és néznénk az Avatárt. (Persze mínusz a futballpálya méretű vászon és a tömértelen akció.) Az applikáció gyakorlatilag egy olyan könyvet varázsol a DSi-ből, amelynek az oldalai életre kelnek, pont mint azok, amelyekre gyermekkorunkban vágytunk. Azonban nemcsak a PSP és a DSi tör AR-babérokra: a PS3-hoz hamarosan elérhető Move kontrollert is képes lesz kibővített valóságot varázsolni a képernyőnkre. A rá bejelentett számos alkotás közül a *Move Party* ígérkezik a legérdekesebbnek, amelyben különböző virtuális eszközöket kapunk majd a kezünkbe a tévén keresztül, ezekkel pedig vicces feladatokat hajthatunk végre, valahogy úgy, mint az Xbox-os *You are in the Movies*nál, csak ezúttal jóval precízebben, látványosabban és pontosabban. És ha már a Microsoft termékét említjük, a Natal néven futó 3D-s csúcskamera is ideális lehet hasonló játékokra majd. Ne lepődjünk meg tehát, ha a következő években meghatározó jelenségé válna az Augmented Reality, hiszen már most látszik, hogy tavalyi beszámolóink óta szinte többszörösére növekedett azon programok vagy játékok száma, amelyek a valós és valótlan ötvözetével szórakoztatnak bennünket. **GS**



**MÁJUS 3-TÓL  
KERESD AZ  
ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!**

# OLVASS A JÖVŐBE!

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

A GALAKTIKA a GameStar médiapartnere



# MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod,  
nézned és olvasnod!

E havi cikkünkbe elég sok nagy-  
lemez jutott, nagy visszatéré-  
seknek lehetünk majd tanúi és  
ismét megállapíthatjuk, hogy  
a rock örök és elpusztíthatatlan!  
Gyu

## Vasember 2

TOP  
TIPP

//Gyu

FILM

**E**GYSZER VOLT, HOL NEM VOLT, volt egyszer egy Robert Downey Jr. nevű pasi. Sok szerepben kipróbálta már magát: Chaplinként elég nagy sikert aratott anno, illetve sok és sokféle filmben játszott, Sherlock Holmes-tól kezdve Saturday Night Live-on át Ally McBealig. Már a Vasember első részében is lehetett sejteni, hogy ez a szerep tökéletes lesz a számára – a züllött, alkesz playboy már akkor is meg akart születni Tony Stark figurájából, csak akkor még a páncél tervezése körüli hercehurca jórészt fontosabb volt, mint a jellembemutató. Most azonban végre sikerült. Tony Stark cinikus, de elképesztően okos és laza férfi lett, aki a saját szülinapi partiján robotpáncélba öltöztetve szórakoztatja a meghívottakat – lassan már nem is ismer mértéket, hiszen úgy tudja, hogy meg fog halni. Mindehhez hozzájárul egy szenátor és egy fegyvergyári ellenlábás állandó áskálódása, sőt, új ellenfélre lel az édesapja egykori orosz kollégájának a fia személyében, aki szintén páncélt

fejleszt két „energiaostorral”, amellyel majdnem elveszi Tony életét is egy monacói autóversenyen.

### A LÁNYOK, A LÁNYOK...

Az első rész igazi üdítő pillanatait Gwyneth Paltrow-nak köszönhetjük – a csodás szőkeség ismét felbukkan, bár ezúttal kibújik a szög a zsákból, ugyanis ahogy hatalomhoz jut (Tony kinevezi őt a Stark Industries elnökének), máris megláthatjuk az igazi énjét, Stark pedig egyre inkább elsüllyed önmaga mocskában, az önsajnáltságban, a vereségben. Paltrow mellett a második rész másik dögös csaja Scarlett Johansson, aki barnára festett hajjal is elbűvölő, és akrobatikus kecsességgel tarolja le a rosszfiúkat. Bár az ember elvárna, a két nő igazán nem kerül komoly konfliktusba: egy kis szurka-piszka belefér, de egyértelmű, hogy Tony a szőke nőért van oda. Azért persze a filmnek nagyon jól tett, hogy egy másik roppant csinos lány is belekerült.

### ÉN, A ROBOT

A főkonfliktust az adja, hogy az előbb említett konkurens fegyvergyártó nem tétlenkedik, az orosz zseni segítségét kéri ahhoz, hogy földbe

döngölhesse a Stark vállalatot. Nyilván a film központi eleme a pörgős akció, látványosak a robbanások, remek effektetek láthatunk, Scarlett Johansson Black Widowként csodálatos alakítást nyújt, de tovább nem akarok spoilerezni. A film legvégén a stáblista megjelenésekor még véletlenül se álljatok fel, mert az első Vasemberhez hasonlóan itt is lesz egy mini meglepetés.

Az Iron Man 2 humorosabb, látványosabb, változatosabb, mint elődje, s bár voltak olyan filmek a történelemben, amelyek folytatása jobb volt, mint az első rész, ilyenből általában kevés van. Ez egy igazi, üdítő kivétel – a Vasember 2 ugyanis sokkal jobb, mint az első rész volt.

GameStar



Stark, a cinikus playboy és a két jó nő: sikerrecept





## Cory Doctorow Kis testvér

KÖNYV

//Eskin

**M**INIMÁL BORÍTÓ, NA-  
GYON erős beltartalom.  
Cory Doctorow alakja a ne-  
tes társadalom számára egyáltalán  
nem lehet ismeretlen: évek óta blogol,  
a BoingBoing.net egyik társszerzője, egy  
legendás képregényben, az XKCD-ben is  
felbukkant, nagyon jól ismeri a kortárs  
popkultúrát.

A regény főszereplője egy fiatal közép-  
iskolás srác, Marcus, aki San Francis-  
cóban éli a középiskolások átlagos élet-  
ét, mígnem egy terroristatámadás so-  
rán fenekestül fel nem fordul az élete.  
A nemzetbiztonságiak ugyanis sok más  
amerikaival együtt vattatni kezdik, min-  
denki gyanakodni kezd mindenkire,  
a besúgás és a nemzetbiztonsági hivatal  
jelenléte az emberek életében állandó-  
sul, a középiskolásokra pedig főleg nyo-  
más nehezedik. A fiatal korosztály lesz  
ugyanis a gyanú célpontja, mivel a fia-  
talok használnak olyan technológiákat,  
amelyekhez a felnőttek nem értenek,  
ők tudják a legjobban kiiktatni azokat  
az eszközöket, amelyek által fenyeget-  
ve érzik magukat. Marcus egy titkos  
föld alatti mozgalom vezérégyénisége  
lesz, az össznépi paranoia nála is érezte-

ti a hatását, folyamatosan figyel, hogy  
ki árulhatja el és hogyan. A terroristák  
kilétére az egész regényben nem derül  
fény, de talán nem is ez a lényeg, hanem  
a szeptember 11-i események megidéző-  
sével egy terrorcselekmény utáni Egye-  
sült Államok ábrázolása, és a jelenkor  
problémáira való rávilágítás.

Doctorow a regényében olyan problé-  
mákhoz nyúl, amelyeket a jelenkori re-  
gényírók is boncolgatnak, de csak érin-  
tőlegesen, ráadásul a szerző épp ami-  
att, hogy a popkultúra egyik prominens  
alakja, mindent tud a fiatalokról – Mar-  
cus alakja hihető és szerethető, a moti-  
vációs íis érthetőek, illetve a barátai/sze-  
relme alakja is élő, lélegző. Az internet  
működése és a hatalmas föld alatti moz-  
galom hálózatának kialakulásának folya-  
mata lenyűgöző, az olvasó úgy érezhe-  
ti, hogy ezt bármikor meg lehet tenni, én  
például ezen regény hatására kezdtem  
el érdeklődni a kódolás iránt. Szerencsé-  
re a szerző egy hosszú utószóban válaszol  
a regény megteremtésének körülménye-  
it, illetve többféle könyvet, tanulmányt is  
javasol a téma iránt érdeklődőknek – kár,  
hogy ezek csak angol nyelven elérhetők.  
A regény kiadása tehát a Galaktika Fan-  
tasztikus Könyvek sorozatának tagjaként  
a kiadó egyik (ha nem a) legjobb dönté-  
se volt, élmény volt olvasni, viszont saj-  
nos elég sok benne az elütés. Ezenkívül  
viszont mindenképp érdemes megvásá-  
rolni, instant klasszikus ugyanis.

GS ★★★★★

Számomra az év könyve



## Pretty Maids – Pandemonium

ZENE

//Gyu

**A**NNAK IDEJÉN, AMIKOR  
a 80-as években a Pretty  
Maidset a Petőfi Csarnok-  
ban láttam élőben, még igencsak  
a pályájuk elején voltak, mégis, már  
akkor is megfogott az a dallamosság  
(főleg a billentyűsök miatt), amely jel-  
lemző mind a mai napig nagyon tetszik  
a munkásságukban. Úgy látszik, Dániá-  
ban ilyen heavyrock zenét illik csinálni –  
lásd a Royal Hunt munkásságát. A Pan-  
demonium sem más; nagyon dallamos,  
nagyon igényes, kórusokkal, kemény  
megszólalással, amit kellőképpen „puhít”  
a billentyűsök markáns jelenléte. A pro-  
duceri és a stúdiómunka „excellente”,  
ahogy a zenekarnál már megszokhat-  
tuk – talán nem véletlen, hogy négy évet

kellett várni erre a lemezre. Hogy miért  
nem kap mégsem maximális pontszá-  
mot, annak az oka, hogy a Pretty Ma-  
ids tipikusan az a zenekar, amely mindig  
megbízható minőségű lemezeket készí-  
tett, viszont ezekből az albumokból min-  
dig hiányzik az az apró plusz, amelytől  
kiugró/kimagasló lemezek lehetnek vol-  
na. Ez esetben is ez a helyzet, a Pande-  
monium igen korrekt album, dallamos,  
kemény – de „csak” ennyi.



GS ★★★★★

Igen korrekt, dallamos heavyrock  
Dániából

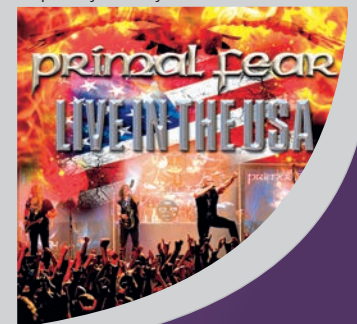
## Primal Fear – Live in the USA

ZENE

//Gyu

**M**INDENKI KÉSZÍTSE FÜ-  
leit a dupla lábdob galopp-  
jaira, amikor a német „El-  
sődleges Félelem” (egy film címe  
alapján Legbelső Félelemnek is le-  
het fordítani) metálkommandója el-  
indul, hogy bevegje az amerikai power-  
metál-rajongók állásait. Ragyogó képza-  
varral sikerült élnem, azonban minden  
szava igaz: a német társulat nem épp  
lustaságáról vagy lassúságáról híres;  
az igencsak gyors, dinamikus, ráadásul  
a power műfajra jellemző dallamos mu-  
zsikájuk heves fejlődőgátásra és lábdob-  
bogásra készíti majd az egyszeri hall-  
gatót. Ha valakinek véletlenül semmit  
sem mondana a zenekar neve, az gon-  
doljon a Gamma Rayre – majdhogynem

ugyanabba a kategóriába tartozik a ket-  
tő. Két dolog miatt készített tőpren-  
gésre a lemez a végső értékelésnél: egy-  
részt nem elég dögös a produkció, szól-  
hatna jobban is a korong, másrészt Ralf  
Sheepers torkában nem lakik ott a „bes-  
tia”, kissé halovány a teljesítménye; a si-  
kítás nem sikítás, a kiáltás csak levegő-  
kipréselés, a magas hangok pedig vala-  
melyik más énekesnél laknak – a magas  
hangok használata pedig a powermetál  
alapvető jellemzője.



GS ★★★★★

Kicsit halovány, de legalább  
lendületes



## Triumph – Greatest Hits Remixed

ZENE

//Gyu

**A TRIUMPH MAGYAR FÖLDÖN** kevésbé ismert hardrock zenekar egyenesen Kanadából, akik a Saga és a Rush mellett talán a legismertebb rockzenekarnak számítottak a világ azon tájáról. Mivel a karrierjüket ők is főleg az Egyesült Államok meghódításával próbálták kiteljesíteni, így nem csoda, hogy a világ európai felén nem olyan ismertek. Aki ezt a remixelt albumot hallgatja, az a teljes nyolcvanas éveket kapja meg ajándékba – szinte látom magam előtt azokat a filmeket, amelyekben az olyan nóták lehettek volna betétdalok a bandától, mint a Follow Your Heart vagy a Magic Power. A legfőbb problémám az,

hogyan definiáljam a Triumph zenéjét azoknak, akik nem ismerik... Gondoljunk mondjuk a '80-as években regnáló Styxre vagy Kansasre. Komplex, összetett dallamok, kristálytisza vokál, remek rockandroll-hangulat jellemzi ezt a fajta zenét – a '80-as évek rockzenéjének rajongói semmiképp ki ne hagyják, a Triumph pedig a rockzene mindmáig létezett legszebb, legbribliánsabb korszakának alapköve.



GS ★★★★★☆

Kellemes meglepetés azoknak, akik eddig nem ismerték őket

## Y&T – Facemelter

ZENE

//Gyu

**TIZENHÁROM ÉVET KELLETT** várni arra, hogy a Y(esterday)&T(oday) együttestől új albumot hallgathassunk. Dave Meniketti és csapata igazi, kompromisszumok nélküli rockandrollt nyomtat; a hangzás sokszor emlékeztetett a Rainbow korai munkásságára – talán azért, mert Dave Meniketti hangfekvése szerintem kicsit Ronnie James Dióéra hasonlít. Ennek ellenére az Y&T meg tudta őrizni az egyéniségét (arról nem is beszélve, hogy a lemez borítója igencsak látványos). Főleg a dögös, hosszú lábain ereszett midtempó-dalok dominálnak a lemezen, ami tipikusan az a fajta zene, amit ha az autóban beteszünk CD-lejátszóba,

akkor a gépkocsi magától megy – biztos ismeritek ezt az érzést. A legjobb Y&T-lemez az Eartshaker volt, amely tipikusan „egyszer lehet ilyen albumot csinálni” kategória, hozzá képest a Facemelter csak egy igen kellemes hardrock-album, azonban már 2010-ben is a nagyon sokadik nagyon jó lemez, így előbb-utóbb várhatunk néhány igazi klasszikus eljövételére is. Szívből ajánlom mindenkinek!



GS ★★★★★☆

Nem világmegváltó, de az arcod leolvad tőle!

## Vanden Plas – The Seraphic Clockwork

ZENE

//Gyu

**ANDY KUNTZ ÉS CSAPATA** valaha a legjobb Dream Theater-klón címéért küzdött, mára viszont kiderült, hogy akár felül is tudják múlni a „mestereiket”. Briliáns, precíz, cizellált progresszív metál muzsikájuk már előző lemezeiken is igencsak megdöbbentette a szívemet, most pedig itt egy újabb koncepciós album. A lemez főhőse egy időutazáson vesz részt: a XVI. századi Rómából egy ótestamentumbeli prófécia miatt az időszámításunk előtti Jeruzsálembe megy, ahol szembenéz Isten akaratával. Az album kiváló stúdióbeli és produceri munka eredménye, és bár „csupán” kilenc szerzeményből áll (az utolsó még bónusz is), rendelkezik

mindazokkal az elemekkel, amelyek a jó időutazásos sztorikra jellemzők: elképesztő dinamikataromány, néha zúzás, máskor mindent elöntő líra, nekifutás, megtorpanás, széles ívű dallamok, lebegő szólók jellemzik. Lendületes, magával sodró progmetál csoda, fantasztikus mese, időutazás, misztikum... mit mondhatnék még róla? Kővér ötös jár neki, s remélem, a Dream Theater is visszatál majd a Vanden Plas által járt útra.



GS ★★★★★☆

Ők azok, akik már rég felülmúlták a Dream Theatert

## Vince Neil – Tattoos & Tequila

ZENE

//Gyu

**VINCE NEIL A MÖTLEY Crüe** énekese, aki most tulajdonképpen két dal kivételével egy feldolgozáslemezt készített. Az első nóta eredeti, de már a második, a He's a Whore a Cheap Trick egyik ismert nótája, amelyet az AcDc követ (nem a banda, hanem a The Sweet örökzöldje), ez után érkezik az Another Bad Day, amely eredetileg egy Mötley Crüe-dal lett volna, de nem jelent meg. A lemezen nyitásonként a rockörökzöldek – Scorpions: Another Piece of Meat, Creedence Cleawater Revival: Who Will Stop the Rain, Elvis: Viva Las Vegas, Elton John: The Bitch is Back, ZZ Top: Beer Drinkers and Hellraisers. A Tattoos

& Tequila egy igazi rockandroll-életérzést sugárzó feldolgozáslemez, tipikusan arra kitalálva, hogy út közben hallgassuk. A felhozatal és a hangzásvilág elég homogén, azonban lehet, hogy jobban járunk az eredeti dalokat összeszedve, a „Piece of Meat” például nekem elég laposkának tűnt Klaus Meine sikolyai nélkül. Mindenesetre jó dalok ezek mind, érdemes meghallgatni őket.



GS ★★★★★☆

Rockandroll-életérzést sugárzó feldolgozások



## John Waite – In Real Time

ZENE

//Gyu

**A Z ANGOL ÉNEKES/ZENE-szerző az utóbbi időkben nem volt túlzottan aktív, 2006 óta nemigen hallottunk róla semmi érdemlegeset.** Ennek ellenére elég jó nevet szerzett magának a szakmában ahhoz, hogy softrock muzsikáját szívesen hallgassuk. A The Babys zenekar egykori tagja mára szólóban koncertező előadóként lett igazán ismert, legnagyobb slágere az ezen a koncertlemezzen is szereplő Missing You, amelyet szerintem mindenki minimum egyszer már hallott az életében, ugyanis igen-csak ismert örökzöldről van szó. Az In Real Time többi dala is igen fontos John Waite életében, talán ezért is kerülhetek erre a koncertlemezre. A kicsit víz-

szafogott hangzás többféle okból is tetszett: kristálytisztán megszólaló dobok jellemzik az albumot, amit nem nyomtak el a basszusok és a gitárok, bár az is igaz, hogy a dalok java része egyszerű, mint maga az egyszerűség, az ilyen koncerteket klasszul végig lehet nyomni egy-két korsó sör társaságában. A dalok valóban élőben szólnak, ami nagyon nagy előny és piros pont azoknál, akik szeretik, ha a bandák a saját dalukat „koncertesítve” adják elő.



GS ★★★★★

A koncert a Led Zepplin Rock and Rolljával ér véget. Yeehaw!

## Slash – Slash

ZENE

//Gyu

**H A AZT MONDOM, SLASH, valószínűleg tudjátok, kiről van szó** (akik mégsem, itt van pár segítség: Guns n' Roses, gitár, cilinder, göndör haj). A vita már szinte évezredek óta tart arról, hogy vajon ő-e a világ legjobb gitárosa, vagy sem. Ebben mi nem szeretnénk állást foglalni, viszont míg kiderül az igazság, hallgassuk meg ezt a szólólemez, amelyen 14 dalt hallgathatunk meg tőle és jó néhány elképesztően érdekes énekestől. A lemezen többek közt Fergie (Black Eyed Peas), Lemmy (Motörhead), Myles Kennedy (Alter Bridge), Kid Rock, Iggy Pop, Ozzy Osbourne stb. működött közre. Már ebből a listából is látszik, hogy túl rossz nem jöhetett ki ennyi sztár közre-

működéséből, az igazság pedig az, hogy az év egyik legjobb lemeze született meg. Talán nem olyan „metál”, mint amit többen vártak, talán nem olyan acélkemény, mint sokan gondolták, talán enyhén popos hangzású, de az biztos, hogy a számok innovatívak, kreatívak, igen kellemesek, igényesek, és jól felismerhető bennük Slash lassan védjeggyé váló gitározása. Mindenkinek ajánlom ízléstől, nemtől, korosztálytól függetlenül.



GS ★★★★★

Igen igényes album a világ egyik legjobb gitárosától

## Peter Sooltder – Sunbegend legendája

KÖNYV

//Gyu

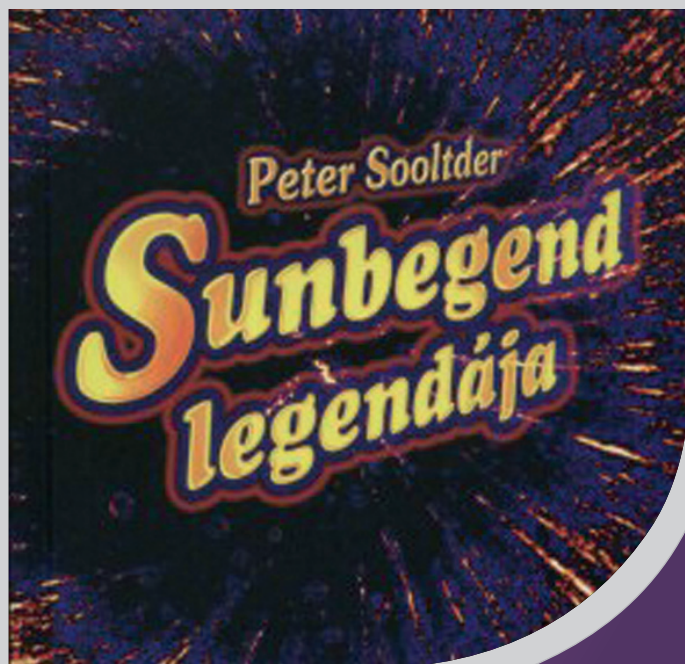
**S ZEMÉLYESEN A SZERZŐ juttatta el számomra a kötetet egy futtáral, majd rendszeresen érdeklődött, vajon hogy tetszik.** Bevallom, egy ideig nem volt érkezőm elolvasni, majd az ajánlóval kezdtem, amely csúnyán becsapott: „Az! mondják, a science-fiction nem képes megújulni. Peter Sooltder azonban rácáfolt erre.”

Ezelőtt a regény előtt pont egy Lukjanyenko könyvet olvastam, ami nagyon tetszett – képzeletgazdag volt, izgalmas, dinamikus, filozofikus: érdekes kérdéseket és válaszokat vetett fel, csak az utolsó 2-3 oldal nem tetszett, de orosz sci-finél előfordul az ilyesmi. Most azonban maradjunk Sunbegend legendájánál – eleve gondom volt a szerző névválasztásával, a kiejtése sem túl egyszerű. Persze ez még semmit nem jelent. Azonban szemben azzal, amit az ajánló ígért, hogy „befészkelni magát az elmémbé és nem hagy nyugodni”, kb. 15-20 percenként le kellett raknom a könyvet. Ennek fő oka az volt, hogy a tudományos, mélyen-szántó gondolatíságot hordozó esz-

mecseréket bicebóca párbeszédék és igencsak átlagocská történet szabdalta darabokra – gyakorlatilag az volt az érzésem, hogy egy tudományos esszé, egy logikai eszmeifuttatást és bizonyítást akart a szerző könnyen fogyaszthatóvá tenni, s habként köré rakott egy kis sztorit. A problémát itt az okozta, hogy maga az elmélet és az ekörül zajló tudományos beszélgetés nagyon is érdekes, még ha nem is túl egyszerű. Azonban a többi... S a fő baj az, hogy az elméletből még csak el sem árulhatok semmit, mert akkor a könyv élvezetét csökkenteném. Úgy gondolom, a szerző maga is tudós, vagy tudományos-kutató lehet – a logika pengeéles, az elmélet végigjárása érdekes és tudományos alaposságra vall – ebből a szempontból egy szép ötöst érdemelne a Sunbegend legendája... A szerző sajnos nem regényíró, így a kötet többi része a gyenge egyest épphogy megüti. Én azt javasolnám neki (remélem ezt olvassa), hogy ha Isaac Asimov is felvállalta, hogy egynémely műve nem sci-fi, csak sci (azaz csak tudományos mű), akkor egy magyar tudós-ember is bátran megteheti ugyanezt – kár (volt) elrontani a briliáns tudományos érvelést egy gyöngécske regénnyel – legközelebb ne tegyen ilyet!

GS ★★★★★

Ötös és egyes átlaga az hármash...





# SPLIT/SECOND

A Pure készítőinek következő játéka, a *Split/Second* egy hamisítatlan arcade autóverseny. Az öltre menő versenyek egy gigaköltségvetéssel készülő tévéshow kedvéért zajlanak, amely a készítőik szerint hozhat annyit pénz, amennyiért megéri romba dönteni egy fél nagyvárost. Minden verseny egy filmes bevágással kezdődik majd, ez utóbbi a *Split/Second* egyik sarkpontja. Képzeljük csak el, amikor a repülőtéren repszte úgy faragunk le a versenytárs előnyéből, hogy a csurig feltöltött PowerBarunk tartalékait kiváló időzítéssel felhasználva egyszer csak egy Boeing 747-es csapódik a versenypályára, „véletlenül” pont telibe találva szegényt. Az összes pályán garantáltan egymást fogják érni az ehhez hasonló pusztítások, de a trükkök és látványos jelenetek után kapott PowerBar-mennyiségünket kevésbé destruktív előnyszerzési módzatokra is el tudjuk költeni, például szinte elérhetetlen rövidítési útvonalakat nyithatunk fel vele.

KÖVETKEZŐ  
SZÁMUNK  
MEGJELENIK:  
JÚNIUS  
17.



## SINGULARITY

A *Singularity* egy érdekes helyzetbe cseppenti az amerikai légierő pilótájának egyenruháját felöltő játékost. Egy hidegháborús szovjet kísérlet következtében a gigantikus ország egy távoli szegletében megzavarodnak a fizika törvényei, s a játékos hol a közeljövőben (számára a jelenben), hol pedig a hidegháború kellős közepén, az ötvenes években találja magát.



## BLUR

A *Project Gotham Racing* hagyományaival szakító *Blur* az árkád autóversenyek kategóriáját színesíti felfegyverezhető, páncélozott járgányaival. A versenytársainkat mocskos módszerekkel eltakaríthatjuk utunkból, a Bizarre Creations versenyjátékának csak másodlagos részét képzik a kiforrott vezetői képességek.



## LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

Ryan Geithman, a Snowblind feje és alapítója a sajtóközleményben igyekezett rámutatni arra, hogy a *War in the North* a korábbi játékaik által kitaposott ösvényen halad tovább.



## HÚTJUK A FEJHALLGATÓKAT VAGY HALLGATJUK A HÜTÉSEKET?

Úgy döntöttünk, hogy egy kicsit hanyagoljuk a processzorokat, alaplapokat és grafikus kártyákat, és következő számunkban inkább fejhallgatókkal és hűtéssel fogunk foglalkozni.

# KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK: KING ARTHUR

A *King Arthur* a meglehetősen gyér hazai játékfejlesztés egyik 2009-es élkköve, amely RTS-ként szép eredményeket könyvelhetett el világszerte. A *King Arthur* története az angol mitológiában, elsősorban Artúr király mondájában gyökerezik. Britannia gyönyörű vidékein mágikus képességű hősöket toborozhatunk seregünkbe, akik majd varázslataikkal és egységeikkel győzelemre viszik a lélegzetelállító csatákat. Összetettsége és stratégiai kihívása miatt a *King Arthur* az igazi hardcore stratégák játéka, egyébként pedig grafikailag gyönyörű, zeneileg igényes. Az Arthur-t nagyon jó játszani, nagyon lehet szeretni és nagyon rá lehet kattanni. Nemrég épp arról beszélgettünk, 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*-ral – amelynek magyar változatát adjuk majd nektek.





ÚJ ÁLOM. ÚJ BORZALMAK.

# RÉMÁLOM AZ ELM UTCÁBAN

A NEW LINE CINEMA BEMUTATJA A PLATINUM DUNES PRODUKCIÓJÁT „A NIGHTMARE ON ELM STREET” JACKIE EARLE HALEY KYLE GALLNER ROONEY MÁRA  
KATIE CASSIDY THOMAS DEKKER KELLAN LUTZ ZENE STEVE JABLONSKY VÁGÓ GLEN SCANTLEBURY LÁTÁNYTERVEZŐ PATRICK LUMB FÉNYKÉPEZTE JEFF CUTTER KOPRODUCER JOHN RICKARD  
EXECUTÍVE PRODUCEREK MIKE DRAKE ROBERT SHAYE MICHAEL LYNNE RICHARD BRENER WALTER HAMADA DAVE NEUSTADTER TÖRTÉNET WESLEY STRICK FORGATÓKÖNYV WESLEY STRICK ÉS ERIC HEISSERER  
PRODUCER MICHAEL BAY ANDREW FORM BRAD FULLER RENDEZTE SAMUEL BAYER [www.remalomazelmutcaban.com](http://www.remalomazelmutcaban.com) WARNER BROS. PICTURES

18  
Tizenyolc éven alulak  
számára  
nem ajánlott

JÚNIUS 10-TŐL A MOZIKBAN





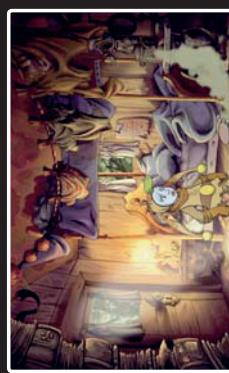


Teljes DVD-tartalom **GameStar** 2010. MÁJUS



**PLUSZ**

A várva várt harmadik fejezettelől lázban égve, reméljük, hogy a lemezen van a *Runes of Magic* kiegészítés, nehogy valakinek véletlenül keresnie kelljen azt. Így van ezzel Gyuri is, aki most minden erejét felgyekezti frissíteni *RoM*-os (híni) emlékeit.



**DEMÓ**

A mostanában megjelenő kalandjátékok mennyiségénél már csak azok minősége megelőzheti. Mert bár senki nem számított rá, a *The Whispered World* elvarázsol és a monitor elé szegsz. En szóltant!

**DEMOK**

Miner Wars  
Sam & Max: The Devils Playhouse  
Spacework  
The Whispered World

**GSTV MŰSOR**

Játékvideók  
Másvilág  
Mélyvíz  
Aréna  
Kerekasztal

**JAVÍTÁSOK**

Grand Theft Auto:  
Episodes from Liberty City  
GTA IV  
Mount and Blade: Warband

**HÁTTÉRKEPEK**

The Settlers 7  
Trine  
X3: Terran Conflict  
Venetia  
WH40k: DoW II - GR  
God Eater

**MINI JÁTÉKOK**

Action Fist  
Enough Marros  
Madness  
FastStone PacMan  
Soul of Dracula  
They Need to be Fed  
Civilization V  
Ghost Recon: Future Soldier  
Gothic 4: Ancaria  
Lost Planet 2  
Divinity II: Ego Draconis

**MÉLVÍZ**

Driver: ATI v104,  
NVIDIA 19741  
Video: VLC Player, K-Lite  
Codec Pack, DivX

PC CD-ROM

PC DVD ROM

GameStar

# PRINCE OF PERSIA

THE SANDS OF TIME™



12

www.pegi.info

IDG CS1005

UBISOFT™



3 millió játékos – Regisztrálj most és játssz

[www.RunesofMagic.com](http://www.RunesofMagic.com)

**INGYEN  
JÁTSZHATÓ  
MMORPG**

Részletes háttértörténet  
– 2400 küldetés

Dual class rendszerek

Kőkemény főellenségek

# Runes of Magic

CHAPTER III

## The Elder Kingdoms

Töltsd le ingyen, nincs havdíj!



FROGSTER  
ONLINE GAMING



FROGSTER  
INTERACTIVE PICTURES



# GIGABYTE™

Leader in Motherboard Innovation

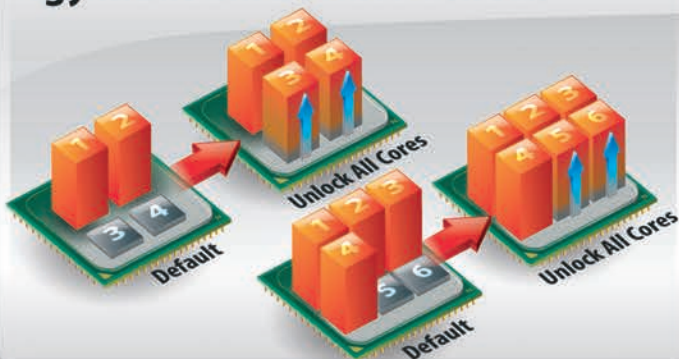


# No Limit

Engedd szabadon a rejtett erőt!



### Így működik az Auto Unlock



\*Ez a funkció a processzoroktól függ



890FXA-UD7

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

A sebesség-beállításokat a Gigabyte nem garantálja. A specifikációk és a termékek megjelenése előzetes figyelmeztetés nélkül változhatnak. Minden védjegy és logó azok jogos tulajdonosainak birtokát képezi. A gyári beállítások megváltoztatása a felhasználó kockázata, a GIGABYTE Technology nem felel a processzor, alaplap vagy bármely más alkatrész meghibásodásáért.



CHS HUNGARY Kft.  
[www.chs.hu](http://www.chs.hu)  
Tel.: 361-451-3543  
Fax: 361-451-3532



Ramiris  
[www.ramiris.hu](http://www.ramiris.hu)  
Tel.: 361-888-3200  
Fax: 361-888-3201



Expert Computer Kft.  
[www.expert.hu](http://www.expert.hu)  
Tel.: 361-450-2430  
Fax: 361-450-2439

2 uncias  
réz NYAK