

TELJES JÁTÉK: **JOINT TASK FORCE** MAGYAR NYELVEN

2010. AUGUSZTUS  
1995 FORINT

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

# GameStar

TESZÜNK EGY VISSZAUTASÍTHATATLAN AJÁNLATOT

# MAFIA II

Nyolc évet vártunk  
erre a percre!  
Aranyba vagy  
betonba öntsük  
a fejlesztőket?



**DRAGON AGE 2**  
ÚJ HELYSZÍN, ÚJ HŐS - RÉGI DICSŐSÉGI!

**KANE & LYNCH 2**  
HALOTTI TORTÚRA SANGHAJBAN

**FIFA 11**  
DÖBBENETES GRAFIKA ÉS SZÁMTALAN ÚJ ÖTLET

**STAR WARS: THE OLD REPUBLIC**  
MINDEN, AMIT A BOWARE MMO-JÁRÓL TUDNI AKARTÁL



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

2010/08  
1995 Ft

GameStar  
IDG  
HUNGARY



9 771787 902009



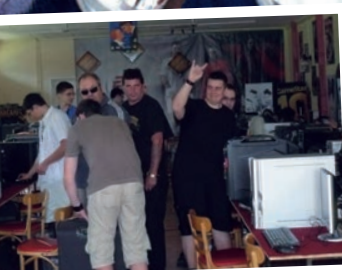
10008



**KÖSZÖNJÜK**



# GAMESTAR TÁBOR 2010



## Partnereink:

be quiet!<sup>®</sup>

MIONIX  
LIGHT YEARS AHEAD OF THE GAME



SAPPHIRE

ATI RADEON PREMIUM GRAPHICS

Verbatim  
Technology you can trust

msi

ds dgsstreet.hu

takeMS  
the speed you need.

GIGABYTE  
No. 1 USB 3.0 Motherboard



SAMSUNG PLEOMAX

Logitech

COOLER MASTER

Wii

NINTENDO DS

ANTEC

D-Link  
Building Networks for People





# TISZTELT GAMESTAR MAGAZINT ÉPP A KEZÉBEN TARTÓ MINDENKI! TISZTELT ÖN.

**E LŐSZÖR IS SOK SZERETETTEL** köszöntök mindenkit itt a szerkesztőségben és persze otthon a képernyők, vagy még inkább az augusztusi *GameStar* magazinok előtt. Köszönjük, hogy ebben a hónapban is minket választottak, ami – hogy az örökbecsű Macskafogót idézzük – igazán remek ízlésre vall.

És hogy mégis mi újság velünk? Kedvesek, hogy kérdezik. Túlzás lenne azt állítani, hogy könnyes szemmel búcsúztatjuk a nyarat, hiszen a játékvilágban az őszi az egyik legmozgalmasabb időszak (ez például közös bennünk, a borászokban és az utcaseprőkben is), amikor elkezdenek ömleni a legnagyobb címek – nem csoda, hogy izgatottan várjuk a szeptembert. Ehhez képest szépen lassan betértettek bennünket az anyagok: még a lapleadás napjára is jutott olyan bejelentés (*BioShock Infinite*), ami akár önmagában is címlapot érdemelt volna. (Az ilyeneket egyébként szeretjük, főleg a nyomda, amikor elfúló hangon kérünk még egy kis haladékokat, amíg a kiadótól-forgalmazóktól megkapjuk a kapcsolódó képeket.) Exkluzív előzetesekben, első képekben-infókban most sincs hiány (sőt, itt van az előző hónapban a falkától tragikusan leszakadt *Star Wars: The Old Republic* előzetesünk is), de végre a tesztrovalet is erőre kapott – méghozzá olyan címeikkel, mint a *StarCraft II*, a *Mafia II* vagy

épp a *Kane & Lynch 2: Dog Days*. Nem is mondaná meg az ember, hogy nyár van – az utóbbi hetekben mi sem nagyon figyeltük, mert többkilós fülessel a fejünkön, monitorba merített fejjel játszottunk, pontosabban dolgoztunk napestig.

A pihenés már úgyis megvolt, lezárult a nagyszerű GameStar Tábor is; remélem, mindenki olyan jól érezte magát, mint ahogyan mutatta. Ha valaki esetleg rettenetesen érezte magát, mert zavarta a sok számítógép, meg azok a buta, erőszakos játékok (esküszöm, néhányan mintha valami lövöldözős szörnyűséggel is játszottak volna), illetve hogy több volt a fiú, mint a lány (érthetetlen!), és csak udvariasságból nem akart minderről szólni nekünk, attól utólag is elnézést kérünk. Jövőre jobban figyelünk majd, Matteo hardverek helyett szövőszéket visz majd és apró terítőcskéket, gobelineket készít napestig, miközben Judit sminkelési tanácsokat oszt az érdeklődőknek. (Aki majd abba a táborba jönne, mindenképp jelezze időben.)

Jó szórakozást kívánunk a magazinhoz, jó szórakozást kívánunk a teljes játékhoz (most egy darabig istibizi nem lesz magyar készítésű stratégiai játék – jövő hónapban inkább egy nem magyar készítésű FPS-sel gurítunk), és jó szórakozást kívánunk... úgy általában. GS4E!

mazur



## CÍMLAPSZTORI: MAFIA II

**ELSÖTÉTÍTETT SZOBÁBAN ÜLÖK**, ujjaim izgatottan remegnek a billentyűzet felett, miközben a DVD-meghajtóban felpörög a securum CD. Már csak másodpercek választanak el attól, hogy monitoromon megjelenjen a játék, amelyet azóta várok, hogy 2002-ben végigjátszottam az első részt. Nyolc évvel ezelőtt Tommy Angelo, Paulie, Sam és Don Salieri harmincas évekbeli világa úgy nyelt el, mint rendőrspiclit a friss betonlap. Azóta számtalanszor előkerült a *Mafia*; elképzelésem sincs, hogy hányszor segédkeztem az egyszerű taxisofőrnek újra és újra a Család elismert tagjává válni, hogy a történet végén véres pacaként végezhesse saját házának kertjében...



48

## BEMELEGÍTÉS

- 6 DVD-TARTALOM
- 8 ARÉNA

## ÚJDONSÁGOK

- 12 HÍREK
- 24 STAR WARS: THE OLD REPUBLIC
- 30 DIRT 3
- 32 DRAGON AGE 2
- 36 FIFA 11
- 39 DARKSIDERS
- 40 A JÁTÉKVILÁG HANGADÓI
- 43 WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE
- 44 TOP 10: PILLANAT EGY GAMER ÉLETÉBEN

## JÁTÉKBEMUTATÓK

- 48 MAFIA II
- 56 KANE & LYNCH 2: DOG DAYS
- 60 STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY
- 70 ARMA II: OPERATION ARROWHEAD
- 72 MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
- 74 KING ARTHUR: THE SAXONS
- 76 BLACKLIGHT TANGO DOWN
- 77 ALTER EGO
- 78 DRAGON AGE: ORIGINS - LELIANA'S SONG
- 78 TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON - MAP AND CHARACTER PACK 1
- 80 LIMBO
- 81 DEATH SPANK
- 82 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## MÉLYVÍZ

- 84 HÍREK
- 87 GIGABYTE GO OC EURÓPAI DÖNTŐ - BESZÁMOLÓ
- 88 RED BULL RBM2
- 90 ALIENWARE M11X + ASUS VG236H
- 91 ACER ASPIRE 8493G + SENNHEISER PC 330
- 92 GEFORCE GTX 460 - VÁLASZCAPÁS AZ NVIDIA-TÓL
- 94 SULIKEZDÉS MELLÉKLET
- 102 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## BELEMENÉS

- 104 A 3D FORRADALMA
- 106 IPHONE-TESTEK
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



## 48 MAFIA II Családon belüli erőszak



## 24 STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Szállj el kismadár



## 60 STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

We need more Vespene Gas!



92 GEFORCE GTX 460



88 RED BULL RBM2



40 A JÁTÉKVILÁG HANGADÓI

# ASK DA TEAM

Mikor lesz végre ingyenes az újság?

A kérdést feltette – hph001

## GYORSKERESŐ

ALAN WAKE: THE SIGNAL	78
ARMA II: OPERATION ARROWHEAD	70
BLACKLIGHT TANGO DOWN	76
DEATH SPANK	81
DRAGON AGE 2	32
DRAGON AGE: ORIGINS	
– LELIANA'S SONG	78
FIFA 11	36
KANE & LYNCH 2: DOG DAYS	56
KING ARTHUR: THE SAXONS	74
LIMBO	80
MAFIA II	48



MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE	72
STAR WARS: THE OLD REPUBLIC	24
STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY	60
TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON – MAP AND CHARACTER PACK 1	78

**mazur**  
Ha majd a bőség kosarából / Mindenki egyaránt vehet, / Ha majd a jognak asztalánál / Mind egyaránt foglal helyet, / Ha majd a szellem napvilága / Ragyog minden ház ablakán: / Akkor mondhatjuk, hogy megálljunk, / Mert ingyenes a GS már.

**ender**  
Nincs ilyen, hogy ingyen. Amiért konkrétan nem adsz pénzt, azt is kifizeted, csak más-hogy (pl. megadod az adatait, vásárolsz a reklámok hatására, stb.). Ilyen, hogy ingyen, nem létezik, legfeljebb a választási programokban próbálnak meg ilyenrel átba... verni.

**Eskin**  
Majd ha megkapom végre karácsonyra azt a pónit, amit négyéves korom óta minden évben kérek! Játékpóni nem számít.

**Matteo**  
Leghamarabb akkor lesz ingyenes az újság, ha a budapesti tömegközlekedésért sem kell fizetni, sőt, még ők fizetnek nekem, hogy buszra, villamosra vagy metróra szálljak. Szóval egy ideig biztos nem lesz grátis GS.

**Sophiaso**  
Ha ingyenes lenne az újság, megbomlana a tér-idő kontinuum, a fekete fehér lenne, a halak pedig énekelnének. Botoság lenne ezt kívánni!

**Gyu**  
Amikor a DVD-ért, ami hozzá van, majd 1896 forintot fizettek. Viccen kívül – sajnos az „ingyenesség” sokszor fontos értékek elvesztésével jár együtt, amit mi semmiképp sem szeretnénk! Az igazán értékes dolgokért ugyanis sokszor fizetni kell...

**BZ**  
Bréking! Magyarország alatt új olajmezőt fedeztek fel, mégpedig a budapesti Madách tér alatt. A fúrások során kiderült, hogy az olajteknőt egy vastag aranytélér-köpeny védi, amelyet egy sűrű gyémántréteg takar.

A GameStar magazin munkatársai (m)az Úr jelét látták ebben, és mivel innentől minden anyagi gondjuk megoldódott, háliból ingyenessé tették az újságot, amely ezért vert arany borítással, gyémántberakásos logóval kerül forgalomba.

**Duncan**  
Az újság tulajdonképpen már ingyenes. A terjesztés szervezőmunkájának köszönhetően ma már minden eladó köteles ingyenesen átadni a GameStar aktuális számát annak a vásárlónak, aki hangosan az arcába kiáltja, hogy „Szuperkálifrájdzsiliztikszpiálidózus!”

**Malachit**  
Ingyenes? Hogyhogy? Most fizetni kell érte? De a viccet félretéve, szerintem nem szabad egy ilyen szaklapot ingyenesen adni, mivel a fizetség a mi munkánk gyümölcse. Azzal viszont egyetértek, hogy lehetne egy kicsit olcsóbb, de hát ez sajnos nem rajtunk múlik.

**Mayer**  
Meglásátok, amikor a budapesti olimpia megnyitójára megérkezik a négyes metróról a magyar világbjajnok fociválogatott, ingyen GameStar aggatnak majd a kolbászkerítések-re! Én szoltam előre!

**Vakka**  
Majd ha mindenki bőcsülettel átrágtá magát Morus Tamás Utópiáján, amelynek hatására minden a közösség tulajdonába kerülne, megszűnne a pénzhasználat, mindenkinek kötelezően dolgoznia kellene, és érdemei szerint mindenki ingyen elvehetné, amire szüksége van. (Soha.)

## IMPRESSZUM

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

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

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

**Munkatársak:**  
**Balla „Naughty” Zoltán** (Duncan) duncan@gamestar.hu  
**Balla Ákos** (Mayer) mayer@gamestar.hu  
**Beregi Tamás** (Berr) berr@gamestar.hu  
**Borsos Gyula** (Gullius) gyborsos@idg.hu  
**Csontos Péter** (Csonti) pcsontos@idg.hu  
**Hajdú Éva** (Eskin) eskin@gamestar.hu  
**Halász Bertalan** (Boe) bhalasz@idg.hu  
**Palotai Árpád** (Malachit) malachit@gamestar.hu  
**Páll Zsófia** (Sophiaso) zspall@idg.hu  
**Rátfai Gábor** (RG) grafai@gamestar.hu  
**Szelezcky Ádám** (aDaM) aszelezcky@idg.hu  
**Telek Zoltán** (Sam) ztelek@idg.hu  
**Vörös Lóránd** (Chavalier) chavalier@gamestar.hu

GameStar Live  
Szerkesztő: **Palotai „Malachit” Árpád** apalotai@idg.hu

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

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

**Munkatársak:**  
**Borsos Gyula** (Gullius) gborsos@idg.hu  
**Erdői Patrik** (Paca) paca@gamestar.hu  
**Gombos Zoltán** (Vakka) zgombos@idg.hu  
**Vörös Lóránd** (Chavalier) chavalier@gamestar.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 IV. em.  
Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578  
Internet: idg.hu  
Bankszámlaszám: 1030002-20328016-70073285  
Felelős kiadó: **Bíró István** ügyvezető ibiro@idg.hu  
Műszaki vezető: **Babinecz Mónika** mbabinecz@idg.hu  
Nyomás és kötészet: Infopress Group Hungary Zrt.  
Igazgató: **Lakatos Imre** office@infopressgroup.hu

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

**HIRDETÉSI OSZTÁLY**  
Hirdetési osztály vezető:  
**Melovics Csaba** csmelovics@idg.hu  
Telefon: 577-4310, fax: 266-4274  
Kereskedelmi asszisztens: **Bohn Andrea** abohn@idg.hu  
Telefon: 577-4316, fax: 266-4274  
Médiaajánlatok: idg.hu/media  
E-mail: keriroda@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 előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hirdapkezesitoknel, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hirdapelofozetes@posta.hu.), Budapesten a Hírlap Ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300).  
A GameStar régebbi számai, és ajándékterjesztési megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusán a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen.  
Megjelenik minden hónap harmadik csütörtökén.

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

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

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

**Ipsos** **GfK** **print-audit**

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

**MAGYAR NYELVEN**



## TELJES JÁTÉK: JOINT TASK FORCE

### MINDIG JÓLESIK A HAZAI JÁTÉKIPAR RITKA KIVÁLÓSÁGAIVAL

**MEGLEPNI MÉLYEN TISZTELT OLVASÓINKAT, s csakis valami isteni csoda lehet, hogy három hónapon belül kétszer is megtehetjük ezt.** Június után ugyanis most augusztusban is hazánk fiainak munkája került a lemezre, ami nem más, mint egy taktikai RTS, a *Joint Task Force*. A 2006-os megjelenésű, magyar fejlesztésű játék korát túlszárnyalva a szemképrázlatok grafikával varázsolta el a játékosokat, miközben kimerítette a valós idejű taktikai játék fogalmát; viszonylag kevés egység áll rendelkezésünkre, de helyette mérnöki pontossággal vezethetünk hadműveleteket, tapasztalat útján fejlődő katonákkal harcolhattunk, kooperatív módban játszható single playerben. Ezek

kiváló összhangja miatt értékeltük anno 91%-ra a *Joint Task Force*-ot, na és persze azért, mert eme remek játék kiváló magyarsággal szólott hozzánk, így természetesen augusztusi teljes játékunk is 100 százalékban magyar nyelvű. Jó szórakozást!

Telepítőkód:

**ZW3UU-NTTX9-I99Y0-QBACL-XW403**



### HARDVERIGÉNY

AJÁNLOTT	MINIMUM
P4 3 GHz, 1 GB RAM, GF 6800GT	2P4 2 GHz CPU, 512 MB RAM, GF4/ATI
256 MB VRAM, 3 GB szabad hely	9500 128 MB VRAM, 3 GB szabad hely

## ALIEN SHOOTER 2: CONSCRIPTION

### BÉTA-KULCS AZ ÚJSÁGBAN!

A mostanság ingyenessé tett *Alien Swarm* előtt is volt ám élet! Elég csak az *Alien Shooter* játékokra gondolni. Hosszú idő után most egy újabb fejezettel gyarapodott a közkedvelt, 3D-s és izometrikus nézetű lövölde. Kellemes aprítást!



## TOVÁBBI DEMÓK:

**COMMANDER: CONQUEST OF THE AMERICANS MAKING HISTORY II**

### PLUSZ:

A *Grey* nevű, Source engine alá készült magyar *Half-Life 2* horror mod teaser trailere.

## GS TV TARTALOM 2010. AUGUSZTUS

### JÁTÉKOK

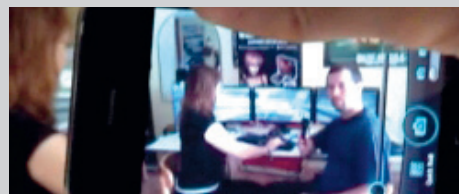
World of Warcraft: Cataclysm  
Civilization V

### MÉLYVÍZ

Eskin és Matteo exkluzív lubickolása a GameStar Táborból!

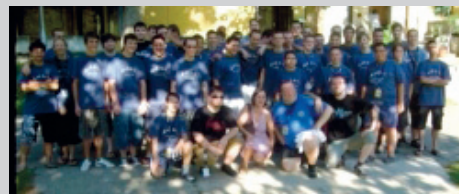
### A HÓNAP HARDVEREI

Matteo és Eskin rendhagyó Mélyvizét, és Flatline szokásos poénjait sem szabad kihagynia senkinek! Három monitor, egy csaj, két elvetemült újságíró és vagy ötven kocka a környéken – ez az augusztusi Mélyvíz!



### A HÓNAP CSOPORTKÉPE

Nemcsak mi kameráztunk ám a tábor alatt, hanem például Byte barátunk is. Sőt, ott helyben meg is vágta, hogy engedelmével mi azt a DVD-re tegyük. Így fest hát egy hét a legnagyobb kockákkal egy táborozó szemén keresztül.



## TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

### ESET SMART SECURITY (PAWRHR)



Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a *GameStar* olvasóinak 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 látogass el a [www.eset.hu/gamestar](http://www.eset.hu/gamestar) oldalra. Itt szükség lesz az újságban található havi kódra, amellyel hónapról hónapra meghosszabbíthatod a program licencét. A kód a NOD32 aktiválásához is felhasználható. A telepítéshez internetkapcsolat szükséges!

### VIPRE ANTIVIRUS + ANTISPYWARE (VIPMXV)



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 Súlyos/Aktiváció menüpontba kell beírni. Probléma esetén segítséget a [terjesztomas@sunbelt.hu](mailto:terjesztomas@sunbelt.hu) címen kérhetünk.



### 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: júl. 15.–aug. 31.: **9KJAH-E5PGR-GGS44-WK4KW-S8SE4**, a Security Suite Próhoz: júl. 15.–aug. 31.: **FLGJW-8KYM3-WGSC8-CS8SK-ZJLFI**).



### PANDA GLOBAL PROTECTION 2010

Megajándékozunk ráadásul a Panda biztonsági termékcsaládjának 30 napig használható vadonatúj, 2010-es változataival is. A terméket aktiválnod kell, első indításkor kérhetsz termékkulcsot e-mail címed, illetve meglévő Panda ügyfélszámod 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 levelszűrő

**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 [terjesztomas@idg.hu](mailto:terjesztomas@idg.hu)-ra, de előtte olvasd el ezt!**

Amennyiben a GS1008 jelű DVD-lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a [főkönyvtárban található index.htm](http://fokonyvtarban.talalható.index.htm) nevű állományt. A kezelőfelület Firefox böngészőre és 1024x768-as felbontásra van optimalizálva. A *Joint Task Force* telepítéséhez a DVD „Teljes játék” menüpontjában található útmutató. 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 [terjesztomas@idg.hu](mailto:terjesztomas@idg.hu) címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.

# Megjelent a PC World!

**Augusztus 5-étől keresse az újságárusoknál!**

## Ajándék szoftverek

- Ashampoo Anti-Malware 1.20 (teljes verzió)
- Firefox böngésző
- 50 ingyenes játék

## Fókuszban

- Intel vs. AMD körkép
- Mobilprocesszorok
- A nagy platformteszt
- HTML5
- E-Book forradalom



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

# ARÉNA

Írjatok, írjatok! Nekünk!

//Gyu



## KEDVES OLVASÓK!

Ez egy különleges Aréna lesz, ugyanis ha már lent voltunk a táborban, megkértük a táborozókat, ezúttal ők tegyék fel a kérdéseket – a hónap levelével ettől függetlenül egy „igazi” levelet tisztelünk meg. Jövő hónapban természetesen visszatérünk a klasszikus formátumhoz.

E HAVI LEVELEINK  
A GAMESTAR TÁBORRAL  
KAPCSOLATOSAK

## GAMESTAR TÁBOR 2010



**SZERINTED A JÁTÉKOK MI-LYEN SZEREPET TÖLTENEK BE AZ EMBER ÉLETÉBEN, ki miért játszik?** Koreában például ha jól tudom, a kultúra része a játék. Ti miért ültök le a gép elé játszani és mit szerettek a játékokban? Miért jók/hasznosak a játékok, valamint mi a rossz bennük? Szerintem sok ember életében az élet egy részét helyettesítő dolog, amellyel kielégítik a kalandvágyukat, erőszakosságukat, amit az életben nem tudnak megtenni. Mások mint feszültségoldásként vagy kikapcsolódás céljából élnek vele. – **Gabe**

A játék gyermekkortól kezdve a társadalmi viselkedés, a felnőtté válás egyik legfontosabb része. Voltaképp szimuláljuk vele a felnőttvilágot a magunk formájában, reagálunk az eseményekre, megpróbáljuk megérteni és feldolgozni az eseményeket, az élményeket – ezért játszunk gyerekkorunktól kezdve. A játék egyfajta ösztönös tanulási folyamat; szükség

van rá az agyunk, idegrendszerünk, szociális életünk fejlesztéséhez, a társadalomba való beilleszkedéshez stb. Elvileg sokan úgy gondolják, hogy miután elmúlik a gyerekkor, játszani már nem kell, mindent tudnak, ideje élni. Ez azonban elég buta dolog, ugyanis a játék frissen tartja a lelket, a szellemet, növeli a kreativitást, bármilyen idősök is vagyunk. Emellett eltereli a gondolatokat, ráadásul csökkenti a stresszt is. Sokkal hasznosabb társadalmilag is, ha annak az arca helyett, akire haragszunk, egy virtuális arcot verünk be – mi így is/úgy is levezetjük a feszültséget, de legalább vér nem folyik. Kétségtelen, hogy a játékok segítségével el lehet „menekülni” a valós világból, azonban hasonló eredményt érhetünk el az alkohollal, különféle szerekkel vagy regényekkel/novellákkal is, ráadásul gazdag képzelőerővel rendelkezők pedig simán el tudnak képzelni másik világot úgy, hogy közben csak a fotelban ülnek. Az emberi szervezetnek és léleknek szüksége van a feszültségoldásra, a kikapcsolódásra, erre pedig a játékok szinte minden más tevékenységnél jobbak, ugyanis „kéznél vannak”. Említenék még egy nagyon fontos dolgot: a játékok olyan élményeket tudnak megadni, amit a valós élet nem – a **Band Hero**-ban rocker lehetsz, a repülőszimulátorokban vezethetsz különböző gépeket, amiket egyébként csak repülőnapokon láthatsz, de akár a **WoW**-ot is említhetném: ork harcos tuti nem leszel a valós életben, bármennyire is vágyosz rá. Szóval játszani jó, de mint mindent, ezt is módjával kell művelni.

Ha volna millió-csillió... ja, nem. Szóval mik a terveid a fennmaradt nyárra? Szabadság esetleg? – **Neld**

Szabadság? Az mi? Most **GS**-t csinálunk, utána **GS Live**-ot készítünk, utána nekikezdek egy sci-fi regény

megírásának – létező megállapodásom van egy kiadóval, így aztán megvan a motiváció. S közben ugye épül-szépül a Time Machine is. Pihenni meg majd egyszer, sokára fogok... nagyon rámférne, de nem igazán az én stílusom. Majd pihenek a képzeletemben; ott építettem fel erre az ideális helyszínt...



Egy kérdés lenne, ami engem érdekel: honnan jött a blogoldalad neve (GyulovesAOR)? Leginkább az AOR kifejezésre lennék kíváncsi. – **mZolee**

Az AOR kifejezésnek több jelentése is van, lévén azok sem tudnak megjegyezni a pontos jelentéséről, akik használják. Hívják Adult Oriented Rocknak és Arena Rocknak is, de én az Album Oriented Rock elnevezést jobban szeretem. A '70-es évek elején progresszív és hardrock zenekarok segítségével jött létre, az AOR zenekarok fókuszában a nagyívű slágerek, a sokszólamú kórusok és könnyen megjegyezhető dalszövegek találhatók. Az AOR-családban elég sok alstílus is szerepel, olyanok, mint a sleaze vagy a glam – manapság ösz-szefoglaló szóval melodic rocknak nevezik az ilyesmit, bár a dallamos rockzenék között elég sok olyan található, amelyben alig van, vagy nincs is kórus, ami az AOR legnagyobb jellegzetessége (én imádom). A stílus olyan bandák futtatták be, mint a

Mért nem csináltok egy saját televíziócsatornát? Emlékszem, régen volt egy olyan tévécsatorna, amelyiken játékokat mutattak be. – **Csala Péter**

Ennek jó néhány oka van, legfőképp az, hogy rengeteg pénz kéne hozzá, a jelenlegi nézettség pedig nem biztosítaná azt a bevételt, amellyel egy klasszikus te-

levíziós környezetben a csatorna el bírná tartani magát. Emellett pedig Magyarországon még sokat kell fejlődniük az embereknek ahhoz, hogy egy ilyen csatorna képes legyen normálisan megélni. Egyébként már csak néhány év, és szerintem majd full HD-ban fog menni az adás interneten át is – akkor meg minek „igazi” tévécsatorna?

Szereted a Guns N' Roses-t? – **Kovács Hunor**

Igen, végül is kedvelem a csapatot, sok dalukat ismerem, főleg a Use Your Illusion I-ről és II-ről. Jó lenne jövőre a táborban valamelyik **Band Hero/Guitar Hero**-versenyen vagy „gyakorlón” Gunst is énekelni.

RÖVIDEN







Status Quo, Boston, Styx, Foreigner, Kiss, Journey, Toto, Queen, Kansas, Heart, REO Speedwagon, Asia, Peter Frampton, Def Leppard és a Genesis. Manapság a svéd/skandináv AOR a legerősebb, de lassan visszatérnek a régi nagyok is, ahogy a dallamos rockzene újra erősödik világszerte.

Van-e már valami ötletek vagy tervek (ezalatt értem a helyszínt, programokat) a jövő évi GS Táborral kapcsolatban? – **LeD**

Egy dolog biztos: mindenféleképp szeretnék tábor rendezni. Az lenne a legjobb, ha valamilyen állóvíz mellett lenne, amelyben szabad fürdeni – bármennyire is pocskék volt például a fonyódligeti táborban a kaja, a Balatonban nagyon jó volt úszkálni. A tóban lubickolva spontán alakultak ki 15-20 fős csevegések, és ott tényleg mindenki jól el tudott lazulni – valami ilyesmit szeretnék két évvel ezelőtti színvonalú kajával és végre jó szellőzéssel. Ez évben ugyanis a nem mondom meg, milyen márkájú laptopom két másodpercenként lekapcsolta a VGA-ját a nagy meleg miatt, majd amikor hűlt egy kicsit, akkor vissza-kapcsolta. Cseppet sem volt rossz a dolog. Arról pedig nem is beszélve, hogy ahol mi, szerkesztők ültünk, kb. 50 fok volt – ilyet többé nem szeretnék. Elfogadom, hogy nyáron 30 fok van, de a gépteremben se legyen sokkal több. S még egy dolog: jó lenne, ha lenne egy női tábor is a közelben. Hogy miért? Csak!

Programok tekintetében van egy régi álmom: meghívni egy-egy profi fejlesztőt (programozót és grafikuszt) és a tábor hat napja alatt kifejleszteni egy minijátékot a táborozók segítségével. Emellett az ez évi programdömping kicsit soknak tűnt – ha a szervezésben kicsit többen segítenének, akkor még lehetne ez meg az. Viszont amit tényleg szeretnék, az az, hogy a jövő évi *Band Hero*/csapatos ritmusverseny (addigra nekem is meglesz a *Warriors of Rock*) döntője színpadon legyen, úgy, mintha igazi koncert lenne és akkor csápolhatnának a táborozók... Ez persze csak az én véleményem.

Milyenek találtátok az idei GS Tábor, és a résztvevők hozzáállását? Esetleg

arról is mondhatnátok pár szót, hogy milyen volt a koszt... – **Dzsozef**

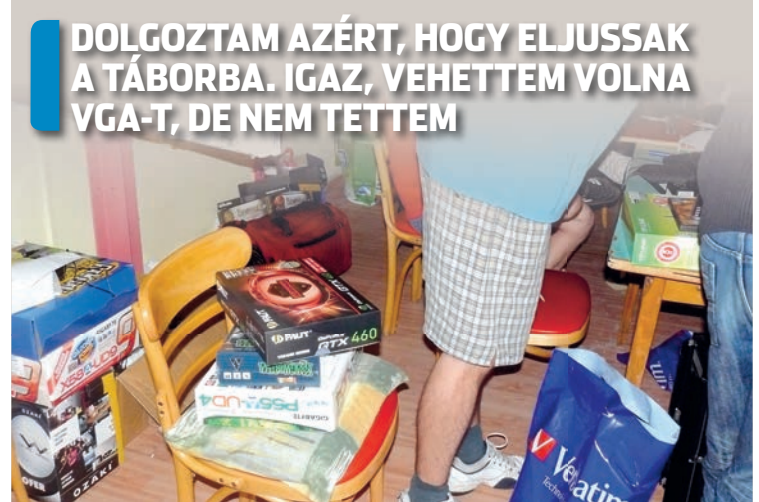
Nagyon-nagyon pörgős tábor volt a rengeteg programmal – két éve ugyanígy minden nap jutott időm a kis tejeskávémmal kiülni a hotel teraszára a Duna közelségét élvezni, többször a partra is lementem leheverni egy nagy fa árnyékába. Most egy szabad percem sem volt, folyton-folyvást ment a pörgés, a versenyek, a csevegések, a játékok. Bár egyértelmű, hogy nem szerethetünk mindenkét ugyananyira, ez évben nem volt olyan táborozó, akít a második nap múlva hazazavartam volna; nagyon elégedett voltam az általános figyelemmel és hozzáállással. A koszt ehető volt ugyan, de csalódást okozott a két évvel ezelőtthez képest, amikor nagyon finom volt mind a három étkezés és sok is volt. Bár a bográcsozás a medencében ez évben nagyon jól sikerült, azt a gulyást elfogadnám most azonnal itt. Nyami. Keveseltem egyébként a gyümölcsöt; két éve szinte minden nap volt valami.



McDouglas

Mi volt számodra a legkellemesebb csalódás egyrészt az életedben, másrészt a tábor tekintetében? – **McDouglas**

A legkellemesebb csalódás? Azt hittem, sosem találkozom már olyan hölgygel, akivel fél szavakból is megértjük egymást, akivel két perc ismeretség után úgy beszélgetünk és viselkedünk, mintha ezer éve ismernénk egymást és akivel pusztán amiatt jó lenni, mert közel van. A táborban kellemes csalódás volt, hogy nem volt még icipici balhé sem. A táborozók amellett, hogy jól érezték magukat, igen kulturáltak voltak és



## DOLGOZTAM AZÉRT, HOGY ELJUSSAK A TÁBORBA. IGAZ, VEHETTEM VOLNA VGA-T, DE NEM TETTEM

web4.hu

KÖZÖSSÉG



## A HÓNAP BLOGJA

Sokféle téma, négy lelkes szerkesztő, újító ötletek és remek közösségi szellem – ez a Great Box. Naponta minimum négy-öt cikkel frissülnek, amelyek között megtalálhatjuk szép lányok fotóit, játékteszteteket, interjúkat a játékvilág érdekes szereplőivel és a GSO-n kommentelő, legtöbb pontszámmal rendelkező Jack Bauerekkel, illetve akár azt is, hogy hogyan tehetnénk a saját blogunkat szebbé és jobbá. A számomra legérdekesebb téma pont ez utóbbi, és emiatt választottam őket a Hónap Bloggereinek, ugyanis nagyon pozitív az a törekvés, hogy segítsenek másoknak, felkaroljanak olyan bloggereket, akik csak most kezdték a blogolást, és megfelelő segítség nélkül hamar elmenne tőle a kedvük.

## KÖZÖSSÉGI ÚJÍTÁSOK MÁS OLDALAINKON

Az egyik legfontosabb dolog, ami bizonyára senkinek sem került el a figyelmét, az az, hogy immáron a testvéroldalaink, úgymint a **PC World Online** és **nonstopMOBIL**, ugyanazt a kommentezési lehetőséget használják, amelyet a **GSO**-n bevezettünk tavaly. Ez azt teszi lehetővé, hogy nicknév alapján követhető legyen az egyes felhasználók tevékenysége, akik ezáltal különböző achievementeket érhetnek el és könnyebben tarthatják a kapcsolatot másokkal (természetesen minden anonim és senki adataival nem élünk vissza).

Emellett pedig a **Web4**-en is folyamatosan zajlanak a fejlesztések, maximuman igyekszünk felmérni az olvasóink és bloggerekünk igényeit, így például az újság megjelenésének idejére már készen lesz a főoldali lapozható fókusz, valamint a képszerkesztés és -beillesztés lehetőségét is újrapolíroztuk.

Nem, nem írtam még ilyen dalt; talán majd egyszer a jövőben kipróbálom, csak előbb meg kell tanulni a megfelelő technikákat.

Ha valaki elkészítene egy játékról ötletet, leírást, hogy ő hogyan képzelel el, és hogy hogyan lehetne szerinte a legjobb, akkor ezt milyen formában lehet elküldeni és ho-

va, hogy esetleg annyit mondjanak rá, hogy nem rossz, vagy rossz, vagy tetszik? – **Nagy Bence**

A válasz: sehoggy, semmilyen formában. A kiadókat manapság csak a majdnem teljesen, vagy abszolút kész játékok érdeklik. Álljatok neki, fejlesszék ki az ötletet – hajrá!

RÖVIDEN

Feltennék egy fontos kérdést: hogyan lehet ilyen nagyon jó nyomdafestékekkel színesre változtatott papírlapokat létrehozni, milyen cheatkódot használtak hozzá? – **Fancsalszki Gábor**

Több kód is szükségeltetik hozzá, amelyet a Photoshop programba kell beírni a megfelelő mezőbe.

Sorrendben: Code 1: IRJATOKNAGYON-JOCIKKEKET; Code 2: KESZULJONNA-GYONJOTORDELES; Code 3: NYOMJAKIA-NYOMDANAGYONJOL. Kb. ennyi.

Azt szeretném kérdezni, hogy csináltál-e már olyan zenét, amelynek van dalszövege? – **Horváth Péter Henrik**

ezt ez úton is köszönöm szépen! Remélem, ezt a jó szokásukat jövőre is megőrzik majd.

Hello! A GameStar Tábor óta fontos embernek érzem magam, mert minden nap nézem miattatok a Gmail-fiókomat. :) Szóval a kérdés(ek): 1. Elfogadnád az Extrém Tuningshow-n bemutatott gépet? 2. Mi a véleményed az Activision „Hero” zenés játéksaládjáról? – **Yoman**

**1. Igen, de csak az összeszerelés előtti állapotában és akkor is csak vonakodva, lévén AMD-hívő vagyok, az a gép pedig Intel/NVIDIA-alapú volt. Az mondjuk igaz, hogy jóval gyorsabb lenne, mint a mostani, szintén nem lassú gépem.**

**2. A táborban bebizonyosodott, hogy igencsak jó móka együtt „zenélni”, megadja az embereknek azt az élményt, amit csak igazi zenészek tudnak átélni és ilyen szempontból nagyon jó a dolog. Remélem, a jövő évi tábor előtt lesz egy kis időm képeztetni a hangomat, hogy jobban menjen majd az éneklés, illetve jómagam is tervezem a *Warriors of Rock* megvételét.**



nVader

A mai „fiatalság” zenei ízlésével kapcsolatban kérném ki a véleményed; mit gondolsz erről? Emellett szerinted a rockereket, illetve az egyéb keményebb zenét hallgató embereket miért nézik le csak azért, mert például némelyik számban hörgések vagy keményebb gitárszólók hangzanak el? A harmadik kérdésem pedig a „cheater”-ekkel kapcsolatban lenne: szerinted miért jó nekik, hogy mások játékát tönkreteszik? Ha lebuktatnál egyet, akkor mivel büntetnéd? – **nVader**

Mondanál pár szót a GamePróval kapcsolatban? Ha jól emlékszem, nyár elejére ígérték a visszatérését. – **Garda Zsolt Barnabás**

**Az igazság az, hogy ez itt a GameStar magazin arénája, és én biztos állíthatom, hogy semmilyen más lapról nem ígértem semmit – véleményem szerint annak írná, attól kérdezd ezt meg, aki az ígéretet tette.**

## A HÓNAP LEVELE

„Lenne egy érdekes kérdésem: én a 15 évemmel még szűz vagyok, és teljesen meg voltam döbbenve, amikor megtudtam, hogy a régi osztálytársnőim full aktív szexuális életet élnek. Amikor egy 16 éves csaj arról beszélt, hogy naponta többször csinálja a pasijával, igencsak elámultam. Kicsit extrém ez a téma, tudom, de ezt egyszerűen nem tudom magamban tartani, hogy hogyan lehetséges, hogy az emberek ennyire mélyre süllyedtek? Már nagyon régóta ismertem azt a három lányt általános iskola első osztálya óta, akikkel beszéltem, és most mindhárman aktív szexuális életet élnek. A részleteket most nem osztanám meg, mert ennyi tiszteletet talán megérdemelnek, de én eddig azt hittem, hogy az a normális állapot, hogy várok addig, hogy valaki olyannal osszam meg ezt az élményt, aki megérdemli. Lehet, hogy én vagyok ilyen reménytelen romantikus, de egy világ dőlt össze bennem. Ráadásul az egyik lányt nagyon jól ismertem, intelligens és tényleg művelt lány. Azt hiszem, Gyu mester, hogy neked

**Először is hadd válaszoljak egy általánossággal: a többség mindig lenézi a kisebbséget. Egy adott környezetben azok, akik mondjuk Asimovot jobban szeretik, mint mondjuk Verne Gyulát, azok le fogják nézni a Verne-hívőket. Ez annak a következménye, hogy az ember közösségi lény. A különböző közösségek kialakulásakor megkerestük azokat, akik hozzánk hasonlóan ugyanazokat a dolgokat szeretik, mint mi – így egyfajta önvédelmi mechanizmusként, öngazolásként azt jelentjük ki, hogy mégiscsak az a jó, ami nekünk tetszik, amiben mi hiszünk. Hidd el, olyan környezetben, ahol a rockerek vannak többen, a diundisu zenét és a monotonitást nézik le. Ez egy csoportos viselkedésforma, amely egyidős az emberiséggel, és számítógépes berkekben is megfigyelhető: az amigások lenézték az atarisokat, C-64-esek a spectrumosokat és fordítva, illetve a gamer társadalomban is megvan ez a jelen-**

Ha egy játék megvásárlása után patch-eket szeretnék telepíteni, akkor elég mondjuk feltennem az 1.04-es (merthogy ez tartalmazza az összes korábbi javítást), vagy pedig az 1.01-től az 1.04-ig mindent? – **Kovacsics Norbert**

**Minden játékot másképp patch-elnek. Biztosan van olyan eset, ahol egyből elég lenne az 1.04, de nagy valószínűséggel olyan**

is leesne az állad. Nem tudom, miért írtam le, de ezt egyszerűen nem bírtam csak úgy szó nélkül hagyni... – **Zboray Kristóf**

**Mit is mondtál, mi az e-mail címük és a telefonszámuk? Viccet félre téve ez tényleg egy igen komoly téma, amin sokan és sokat vitatkoznak. Valaha, amikor az emberiség várható élettartalma a 40 év alatt volt, totálisan természetes dolognak számított, hogy a 15-16 éves lányok már anyák – a természet fel is készítette őket erre, legalábbis biológiailag. Manapság a dolgok másképp állnak, néha a 30+ éves nők sem akarnak még szülni. Ezt nevezik társadalmi változásnak. Amit te átélés és gondolsz, az egy régebbi, konzervatívabb társadalmi megszokás terméke, ezzel szemben a mai viszonyok sokkal szabad(os)abbak. Nem óhajtok egyik oldalra sem voksolni, hogy melyik a jobb, hiszen mindkét oldalnak megvannak az érvei és az ellenérvei – én is ismerek**

**ség, ahol a CoD-osok képesek lenézni a WoW-osokat (ez csak egy példa volt). Véleményem szerint nem kell velük törődni. Ha van egyéniséged és tudod, mi tetszik, mit szeretnél, akkor te máris többet értél el a falca egyes, személyiség és egyéniség nélküli tagjainál. A cheaterok kérdése egyszerű: arra itélném az elkapott csalót, hogy folyamatosan, mindig és mindenki csaljon ellene, nemcsak a játékban, hanem a valós életben. Ne kapjon fizetést, ne szolgálják ki a boltban, verjék át az étteremben stb. Előbb-utóbb megtanulná a leckét. A PC-s világban pedig ezeket is komoly csalókat összezedném egy távoli, hideg, havas szigetre és ott egymás ellen kéne LAN-ozniuk napestig. Hű, de gonosz vagyok.**

Így táborból való hazajövetel után, és valószínűleg ezzel nem vagyok egyedül, lelkemben sötét üresség tátong.

**játék is létezik, ahol egyesével kell feltenni a patch-eket. A mai játékok interneten át képesek önmagukat patchelni, így biztosítva azt, hogy a gépen mindig a legfrissebb változat legyen – szerintem ez a legjobb módszer.**

Miért van az hogy az iPhone-játékteszteket mindig csak olyanok húzzák le a GameStar

**olyan 30+ éves nőt, aki még mindig a nagy Ő-nek tartogatja magát. A saját szempontjából mindkét oldalnak igaza van – aki átélte már jóleső testi szerelmi akaszt, az tudja, milyen kellemes dolog szexuális életet élni, s ha lehet, akkor miért ne tegyükk? A másik oldal érvelése is jogos: csak annak adom magam, aki egy életre a párom lesz és aki megérdemli. Te ne szégyeld magad mások helyett, inkább légy türellemmel, és tudd, hogy eljön majd a te napod, amikor megtalálsz a párod, akivel a világon a legboldogabbak leszel. Épp valamelyik nap csevegtem Skype-on egy táborozóval és azt mondtam neki, hogy vannak, akiknek az is elég, ha két test ölelkezik, de vannak, akik két lélek és két intellektus ölelkezését is igénylik. Te minden bizonnyal ebbe a csoportba tartozol. Nem szégyen ez, járd csak a magad útját és akkor a saját boldogságodat meg fogod találni – és senki sem lesz olyan boldog, mint te.**



Hiányzik a hangulat, az emberek és az öröm. Bár az életemet sok színes egyéniség bővíti, van valami, amit nem kapok meg senkitől. Nem tudom leírni az érzést, amely a GS Táborhoz köt. Át kell élni. Meglátásom szerint ezért járunk társaságról társaságra, mert mindenhol mást kapunk, bár adni nem feltétlenül adunk mást. Mondták azt is sokan, hogy drága a tábor. Mi olcsó az életben, kérdelem én? Ala-

Online-on, akiknek nincsen ilyen mobiljuk? Ennyire irigyek vagyunk a másikra? – **Major Márk**

**Igen, ennyire. Az iPhone egy elég drága „divatcikk”. Akinek nincs, az vagy arra irigykedik, akinek van, vagy magára a készülékre, esetleg zavarja a nagy hype, amely az iPhone körül van – ez a hozzáállás szül ilyen reakciókat.**

posan átgondolva a dolgot, igen egyszerű tanulság vonható le. Az emberi értékrendet a pénz határozza meg, mivel pedig abból nincs mindig elég, így eljön a pillanat, amikor döntéseket kell hozni. Én dolgoztam azért, hogy eljussak a táborba. Igaz, vehettem volna VGA-t, de nem tettem. Kifizethettem volna háromhavi kollégiumi lakhatási díjamat, azt sem tettem. Hogy miért? Mert az érzéseket, az élményt nem lehet megvenni. Azokat át kell élni, legyenek jók vagy akár rosszak. Az életet megélni kell, nem leélni. Tegyük hát félre egy kicsit az anyagiakat, és nézzünk jó mélyre. Van ott valami? Van ott valaki? Elégedettek vagyunk azzal, amit talá-lunk? Ha nem, változtassunk rajta, ha igen, örülünk, hogy meg tudtuk őrizni az igazi értéket. Az emberisé-

günket. Kérlek, oszd meg velem, ve-lünk, Gyu, hogyan maradhat ember az ember, ha minden irányból sarok-ba van szorítva? – **Sztaraszta Ist-ván (Seraph)**

**Tökéletesen egyetérték veled: VGA-t bármikor vehetsz, kb. 40-50 rongy körül mindig azok a kártyák van-nak, amelyek már elfogadhatók, bármennyit is vársz tőlük. Ugyanez a helyzet a kolidíjjal: gondolom, azt is ki lehet fizetni máskor, másképp. Van, aki azt választotta volna, van, akinek a biztonság a fontosabb. Ne- ked az volt, hogy velünk lehess, pe- dig még nem is tudtad előre, milyen jó lesz – lehetett volna akár rossz is. Azonban erre szokták mondani, hogy „ne féljen, aki engem lát”, és nemcsak engem, hanem az összes**



**A TÁBOROZÓK AMELLETT, HOGY JÓL ÉREZTÉK MAGUKAT, IGEN KULTURÁLTAK VOLTAK ÉS EZT EZ ÚTON IS KÖSZÖNÖM SZÉPEN**

## GAMESTAR TÁBOR

# A NOVELLA-VERSENY NYERTESE



Érdekes és nagy sikerű novellapályázat zajlott a táborban. Minden pályázó egy magyar szót dobott be a közösbbe, ezekből a szavakból választottuk ki azokat, amelyeknek kötelezően kellett szerepelniük a műben. Kockadobással eldöntöttük, hogy fantasynovellát várunk maximum 3200 karakternyi ter- jelemben (ezt is kockadobással dön- töttük el). A novella címében szerepelnie kellett a hajó szónak, a novellában a sajt szó ötször, a rakétavető szó három- szor kellett szerepeljen. A novella első felében a gázláng szónak meg kellett jelennie, míg a végében a kard szónak kellett szerepelnie. Az egyéb, kötelező szavak a következők voltak: szépséges, sarló, boldog, szerelmes, asztal, asztalitenisz, autó, labda. 10 pályázat érkezett, és most íme, itt a nyertes mű:

**Fellegi Dávid: „Sétahajókázás” a GameStar Tábor felé**

– **Tedd már azt le, könyörgöm, te pallérozatlan, ostoba parasztleány!** – ordította magából kikelve a hajó kapitánya, a Haditengerészeti Akadé- mia magna cum laude végzett haditengerészeti tisztje, Dragon. Nem véletlenül volt ez a neve: gyak- ran visszaélt szellemi fölényével, s sárkányként tette a földdel egyen- lővé az alkalmatlankodó egyéneket. Ez történt most is, azonban Szívós Ajtóny, a probléma okozója értetlen- nül állt a kirohanás előtt.  
– **Ne haragudjon, uram, töredelme- sen bevallom, nem gondoltam rá, hogy mikor is fejezi be ama sajtnak a majszolgatását!** – mondta az egy- ügyű, de rendkívül „szellemes” első- tiszt a hajókapitánynak. Öszintén

szólva ő boldogan felhagyott volna a gázlánggal hajtott motor szerel- sével, de szünetet csak a kapitány reggelije alatti időre kapott. Letette hát az asztalra a szereléshez hasz- nált sarlót és kilépett a fedélzetre, hogy kifújja magát. Bár a hajó, amely a 1337's Paradise nevet kap- ta, rendkívül csinos, mondhatni szépséges külsővel rendelkezett, azért alaposan megviselte nemcsak az alattuk hömpölygő lávafolyam, hanem eddigi útjuk egyéb viszón- tagságai is.

Az átokverte technokrata S.A.J.T. (Sunyi, Alamuszi Jehova Tanúi) ork rakétavető-különítményeket küld- dött a hajó eltérítésére, ám csak félig-meddig sikerült a tervük. A fedélzeten lévő kávézóasztal használhatatlanná vált, továbbá kilőtték annak a kabinnak a falát, ahol Ajtóny annyi boldog, szerelmes percet töltött el kedvesével, aki a Középföldi Női Asztalitenisz-válo- gatott kapitánya volt és a Galadriel nevet viselte. De megint elkalandozott! Talán pont ez a csapongó, felelőtlen személyisége volt az, ami végül a sajtzállítmány elvesztését okozta. Dragon kapitány határozott parancsa ellenére sem vonta fel a mágikus védőhálót, így az egyik rakétavető találat lyukat ütött a raktér falán, amelynek tartalma a lávafolyamba borult, olvadt sajtteng- gerré változtatva a környéket. Gondolatmenetét egy apró zaj szak- ította félbe. Megfordult, s egy rakétavető nyitott szájú cethalat mintázó torkolatával találta szem- be magát. A fegyver túlsó végén egy hatalmas ogre állt, ocsmány



pofáján gusztustalan vigyor ját- szott. Nyakában egy kisautókból összefűzött lánc lógott, ezzel is hangsúlyozva gyermekellenességét. A felfedezés utáni húsz másodperc viharos gyorsasággal folyt le. Aj- tóny később visszaemlékezve a kö- vetkezőképp írta le eme rövid peri- ódust: az ogre elsütötte fegyverét, amely a férfi mellett elsuhanva a kapitányi kabin ajtajába csapódott, szilánkokra robbantva azt. A kap- itány éktelen haragra gerjedt, majd az ereiben csörgedező sárkányvér segítségéhez folyamodott. Hatá- rozott mozdulattal rántotta elő a kadrját, majd elképesztő gyors- sággal vágta a szörnnyeteg mellka- sába, Egyszer-kétszer-háromszor! Az ogre vért köhögve dőlt el.  
– Ajtóny elsőtiszt, folytassuk az utat, irányt tartani, két nap és ott vagyunk a táborban!  
– Értettem, uram, szólok a matró- zoknak, továbbá egy takarítóegy- ségnek, hogy tüntessék el a tetemet.  
– Az utóbbi nyugodtan kihagy- hatod, megvan a tábori versenyek főnyereménye! – Látva Ajtóny dőb- bent arckifejezését, hozzátette: – Ne haragudj, de ez egy olyan labda volt, amit muszáj volt leütni, természet-esen nem fogunk ogre-tetemetek földjékként kiosztani. Igazán szert tehetnél egy kis humorérzékre!

embert, aki rengeteget dolgozott azért, hogy jól érezték magukat. Judit, Szonja, Malachit, Matteo, Paca, Hangya és a többiek mindent megtettek azért, hogy a tábor a lehető legjobb legyen. Bármelyikünk nyugodtan ülhett volna a popsiján a szálloda teraszán egy jó jegeská- véval – a tábor akkor is jó lett volna. Azonban egy sima „jó” nekünk kevés lett volna. Szerencsére így a 2010- es GS Tábor nemcsak jó, hanem örökké emlékezetes is lett.  
**Hogyan lehetséges ez? Egyszerűen örülni kell mindennek, ami jó az élet- ben: egy mosolynak, egy őszinte szó- nak, a napsütésnek... Fel kell ismerni tudni, mi az, ami szép, mi az, ami jó, rá kell jönni, hogy minden ember ér- dekes és értékes, és a legfontosabb: nem szabad félni! Így maradhat az ember embernek. Ezt azonban leírni sokkal könnyebb, mint megcsinálni, magyarul a gyönyörű elméletet vé- gre is kell hajtani, és az lesz az igazán nehéz – remélem, sokan elgondolko- nak ezen és legalább megpróbálják...**

### UTÓIRAT

Tudom, szokatlanok voltak a táboros kérdések a „klasszikus” levelek he- lyett, de valóban annyira érdekes, in- spiráló volt a tábor, hogy adta magát ez a lehetőség. Érdekeseket beszél- tünk arról, hogy maradhat az ember ember, mit kéne tenni a csalókkal, mi- ért nézik le a kisebbségeket, milyen- nek gondolnék egy jövő évi tábor – érdekes témák voltak ezek is. Amíg pedig visszatérnek a klasszikus leve- lek, továbbra is maradok

**Maximális tisztelettel,**



## Tábor volt, meg Kinect

Erre emlékszem. Láttuk a Kinectet, végre, én már nagyon kíváncsi voltam rá, meg voltunk táborban is, ahol ipari mennyiségű *Left 4 Dead 2*-zést sikerült elkövetni. De én ennek csak örültem. Meg voltak egyéb programok is, de azokat nem fedem fel, mert nem publikusak, de aki ott volt, az tudja, mi volt. Aki meg nem volt ott, annak szerintem meg rosszabb volt, mint annak, aki ott volt. Mert aki ott volt, annak jó volt. Mint például nekem.

ender

MEG-  
JELENÉS:  
2012.  
TAVASZ  
(NEEE!!)

# BIOSHOCK INFINITE

A végtelenbe és tovább!



**A MÁSODIK BIOSHOCK JÁTÉKOT MIND A SZAKMA, MIND A JÁTÉKOSOK NÉMI SZÁJHÜZOGATÁSSAL FOGADTÁK** (ez nekünk persze nem szegte kedvünk, Duncan kolléga februári tesztjében az óceán fenekéről majdnem a mennybe emelte a játékot). Sokan kevesellték az újításokat, de mint kiderült, az eredeti *BioShock* „agya” (netán „lelke” vagy tetszőleges másika szerve), Ken Levine nem véletlenül maradt távol a második rész munkálataitól: az Irrational Games időközben már teljes gőzzel dolgozott a harmadik részen, amely végül a *BioShock Infinite* nevet kapta. A hangulat részben ugyanaz, hiszen a kicsit steampunk, kicsit art deco környezet most is adott, azonban a klausztrófiát agorafóbiára cserélhetjük: szü-

kös, sötét terek után a végtelen égbolt a helyszín, Columbia repülő városa.

## REPÜLŐ VÁROS?!

Rapture, az óceán fenekén nyugvó metropolisz után tehát egy nem kevésbé szurreális, lebegő városban fogunk kalandozni, az 1910-es évek elején. Ken Levine-ék egyelőre nem szerettek volna a történetről túl sokat elárulni, azt pedig, hogy a *BioShock Infinite* vajon az első két rész előzményeit dolgozná-e fel, szinte sértődötten pattintották le. Mégsem zárható ki, hogy lesz konkrét kapcsolat az eddig átélt eseményekkel – csak éppen várunk kell a válaszra. Amit azonban már tudni lehet: a Columbia hőlégballonokon utazik az Egyesült Államok felett, élő jelképeként a kornak, a technikai vívmányoknak és a modern ember erejének. Valamilyen módon azonban egy szörnyű nemzetközi konfliktus kirobbantójává válik, és hirtelen nyoma vész. Hősünk Booker DeWitt, akit egy titokza-

tos idegen keres fel azzal, hogy tudja, a Columbia merre található és megbízza, mentsen ki egy Elizabeth nevű nőt a repülő városból.

## JOBB KÉZBEN FEGYVER, BAL KÉZBEN TÚZGÖLYŐ

A harcrendszer már ismerős lehet, hiszen követi a *BioShock* sémáját. Egyaránt rendelkezésünkre állnak különféle fegyverek és természetfeletti képességek is – egyet már biztosan lehet tudni: a „Murder of Crows” segítségével gyilkos madárhadat uszítunk ellenfeleinkre. A másik meglebegtetett képesség hasonló a telekinézishez, hanem nem csupán magunkhoz rántathatunk vele bizonyos tárgyakat (például ellenfelelünk fegyverét) de akár félúton a levegőben megfordíthatjuk azokat és le is löhetjük vele az ellenségünket. Durva.

## FURA LÁNY EZ AZ ELIZABETH...

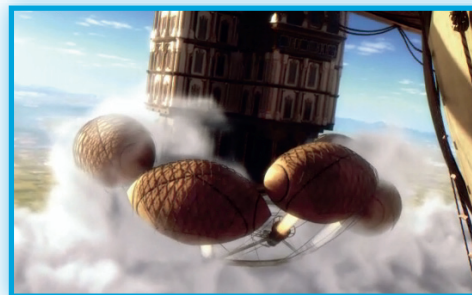
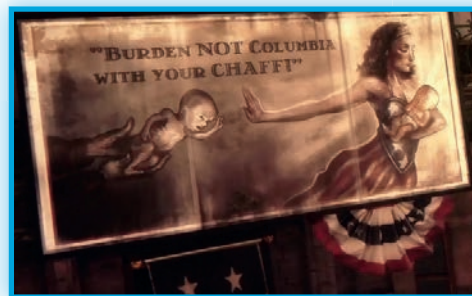
Érdeklenség, hogy egy társat is kapunk a játékban, aki Ken Levine szerint so-



# Kinect: kipróbáltuk!

Augusztus közepén a Microsoft elhozta Magyarországra a Kinectet, hogy végre kipróbálhassuk, úgyhogy vezetünk autót, simogattunk kigurást, ugráltunk gumicsónakban. Részletesebb tesztet következő lapszámunkban olvashattok, de annyit már most elárulhatunk, hogy az Xbox 360-hoz kiegészítőként érkező, térbeli mozgást is felismerő kamera-kontroller bőven teljesítette várakozásainkat. A legnagyobb aggály, hogy jelentős laggal kell számolni a mozdulatok lekövetésénél, azonban szerencsére korántsem olyan vészes, mint sokan gondolták: még az összetettebb moz-

dulatokra is szépen, folyamatosan reagált az eszköz. Egyelőre még csak a direkt Kinectre érkező játékokat próbálhattuk ki, amelyek elsősorban a „casual” játékosokat célozzák. Számunkra inkább a „Better with Kinect” címek lesznek érdekesek, azaz az olyan játékok, amelyeket továbbra is a hagyományos módon kell irányítani, ám a Kinect révén extra funkciókat csálhatunk elő belőlük. Már azt is tudjuk, hogy a novemberben érkező hardver nálunk 40 ezer forint körüli áron lesz kapható, a direkt Kinectre készített játékokat pedig nyomott áron, azaz 10 ezer forint alatt érhetjük el.



**SOKKAL ÉLETSZERŰBB A KÖRNYEZET MÁR ATTÓL IS, HOGY NEM MINDENKI AKAR KINYÍRNI MINKET. PÉLDÁUL BESÉTÁLHATUNK EGY BÁRBA, ÉS A HELYIEK UGYAN BIZTOSAN NEM ÖRÜLNEK MAJD NEKÜNK, DE LESZ ESÉLYÜNK ELVE MEGÚSZNI**

sem lesz terhünk, nem hátráltat minket, ellenben segít párbeszéddekkel mélyebben megérteni Columbia titkait, és továbblendíteni a történetet. Ami pedig a legfontosabb: kibővíti a játékteret és új lehetőségeket nyit; váratlan módokon lép kapcsolatba a környezettel, új utakat nyit meg nekünk, vagy egyszerűen besegít a harcokban. Azzal persze kár is számolni, hogy majd vele végeztetjük a piszkos munkát: ő sem szuperhős, úgyhogy csak az ésszerűség keretein belül érdemes támaszkodni rá.

## DRÓT

Még egy érdekes ötlet: Columbiát keresztül-kasul behálózza a Skyline-nak nevezett drótpálya, amelyre ellenfeleink is fel-felugrálhatnak, azonban mi is használhatjuk: egyrészt arra, hogy az egyik helyszínről gyorsan jussunk a másikra, de akár harc közben is, hogy meglépjünk, vagy épp sebesen megtámadjuk ellenfeleinket.

## Ken Levine, Irrational Games



„Korábban a *BioShock* játékok hősei érzelmileg involválva voltak ugyan a történésekben, de személyiségük nem volt, vagy legalábbis nem jelent meg a Little Sisterekhöz való viszonyulásukon túl. Az új hős nagyon is élő valaki, megismerjük a személyét, érzéseit, párbeszédeken, döntési szituációkon keresztül. Booker DeWitt olyasvalaki, aki elintéz dolgokat... jó pénzért.”

## The Sims Medieval Lovagkori Sims-kínzás

Újabb kiegészítő érkezik a nagy sikerű *Sims*hez, hurrá. Azért annyira nem lepődünk meg a bejelentésen, hiszen a videójáték-piac egyik legjövedelmezőbb fejlesztője éppen a folyamatos utánpótlásnak köszönhetően látja el új kocsikkal és bahamai házakkal a fejlesztőket. A frissen bejelentett legújabb *Sims*-felvonás azonban nem az a hétköznapi kiegészítő, amit rendre az orrunk alá tolnak a készítőik, a *The Sims Medieval* ugyanis egy, a saját lábán megállni képes alkotás.

### A SIMSI BÁRDOK

Akik játszottak már a *World Adventures* (avagy ahogy nálunk forgalmazzák, *A Világ Körül*) névre keresztelt *Sims 3*-kiegészítővel, azok már kaphattak egy csi-petnyit abból, amit a *Medieval* tartogat számunkra. A fejlesztők az alap *Sims*-élményt gyakorlatilag fogták és áthelyezték a lovagok, varázslók és királyok uralta középkorba, kiegészítve egy felfede-

zős, kalandozós és országmenedzselős rendszerrel. Itt olyan munkalehetőségek közül választhatunk, mint a fegyverkovács, a lantos vagy a földműves, azaz korhű mesterségeket sajátíthatunk el.

### SIMS FABLE-MÓDRA

Később persze a komolyabb pozíciókra is pályázhatunk, így akár a királyság első emberévé, harcosává vagy éppen ellenségévé is válhatunk. Ehhez persze a legkülönfélébb küldetéseket kell majd sikeresen véghezvinnünk: meg kell találnunk egy legendás kardot, a fiatalság forrását, netalántán meg kell szerveznünk a királyi lakodalmat. A siker érdekében a szomszédos Simekkel kell jó kapcsolatot ápolnunk; sajnos muszáj lesznünk a kívánságait és igényeiket. A *Medieval* egyébként egy új *Sims*-sorozat első darabja lesz, azonban, hogy mitől is lesz oly különleges ez a mellékvágány, csak a jövő év tavaszára datált megjelenés után derül ki.

## SIMEK, MINDIG VELED

**AZ EA ROPPANTUL KOMOLYAN VESZI A MOBILPIACOT.** Nem elég, hogy az olyan címek is elérhetők iPhone-okon, illetve Android-alapú mobilkészülökre, mint a *Madden NFL* vagy a *Need for Speed*, de már a *Sims* is a PC-hez hasonló támogatást élvez ezen a szintén. A Samsung Vibrant készüléken már előre installált *Sims* játék található, így közvetlenül a megvásárlás után már pesztrálhatjuk is a Sim-jeinket.

### Scott Evans, The Sims Studio General Manager

„Olyan elemeket tettünk a játékba, amelyek főleg a stratégiai és a szerepjátékok kedvelőinek tetszhetnek majd. Ilyen például a királyságok irányítása és a küldetésrendszer”



## DiRT 3

### Driftelés és robbanó kamionok

Bejelentették a *DiRT* sorozat harmadik darabját, amelyet stílusosan az X-Games extrém sport-rendezvény keretein belül mutattak be. A videóban nem láthatunk sokat a játékmotortól, de azt már most leszűrhetjük, hogy a korábbi játékokra jellemző merész és eltűzött pillanatok itt sem maradnak el. A madarak egyébként azt csicseregik, hogy a felvételen látható folyamatos időjárás-változás nem véletlen, ugyanis a játék egyik újdonsága éppen azzal próbálja majd a versenyzőket megrézfálni, hogy folyamatosan dobja be a durvábbnál durvább környezeti hatásokat, megnehezítve ezzel még a legképzettebb pilóták dolgát is. A trailer végén azért egy hiperlassított felvételen felrobban egy kamion is, amely idő alatt a főszereplő járgány eldriftel az útból – csak hogy az extrémítás is a helyén legyen. Megjelenés 2011-ben!



### Gavin Cheshire, a Codemasters Studios alelnöke

„A *DiRT 2*-s ötleteinket inkább kidobtuk, és teljesen új koncepción kezdtünk el dolgozni. Ha nem lennénk innovatívak, elbuknánk”



A *DiRT 3*  
RÉSZLETES ELŐ-  
ZETESÉÉRT LA-  
POZZ A 30. OL-  
DALRA

# LESZAROM.COM

proudly prezentálja:

Regisztrálj, játssz Mr. Bustával és **nyerj 100 000 forintot!** Látogass el a [leszarom.com/jatek](http://leszarom.com/jatek) oldalra a részletekért!

Ebben a mély eszmei mondanivalóval bőven átítatott platformjátékban irányíthatod a híres magyar rapélet egyik alappilléjét: Mr. Bustát – mi tudjuk, hogy mindig erre vágysz! Ha besokalltál, kezdhetsz stresszoldani, és a Carmageddon legszebb hagyományá-

it immár gyalogosan folytatva lóhatsz főnököt, ügyintézőt, dühös mamát, rossz hangulatot (itt absztrahálni kell!), viharfelhőt, mosóporügynököt, plázacacát... Közben szeregetheted a sok pontot érő Leszarom tablettát. Ha pedig megunod, és már ezt is leszarod, akkor vegyél be egy igazi Leszarom tablettát. (Ha a való életbeli főnököd látná, hogy mivel töltöd az értékes munkaidőt, csak nyomd meg a [P] gombot és egy kamu táblázat fedd el titkos énedet.) (X)



## ÉS MUTASD A JELET!



„...mert megteheted!”

Hülyeséget csinál! Nem úgy kell... értesz te ehhez. Hogy nézel ki? Sose leszel rendes ember! Mi az hogy p...?! Noked tetoválásod van?! Még ezt sem érted?! Majd én elmagyarázom neked...! Ez neked bizonyítvány?! Nem értem miért kapod a fizetésed?! Ezt sem lehet rád bízni?! Megtiltom, hogy...! Ki vagy te, hogy...?

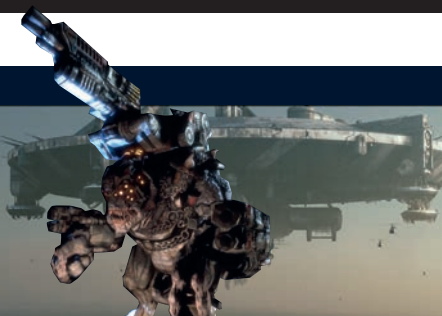
## Duke Nukem Forever... after?

Valószínűleg sem ti, sem mi nem gondoltuk komolyan, hogy a 3Drealms stúdió bezárásával (és George Broussard jól megérdemelt bukásával) utoljára halottunk a **Duke Nukem Forever**ről. Bár mondhatnánk bármi konkrétumot, de jelenleg még csak pletyka szintjén kering, hogy a többször temetett, többször feltámasztott projektet Gearbox Software fogja végül befejezni. Sőt: még idén játszható lesz, ha nem is a végleges játék, de egy demó mindenképp.

A forrás névtelen, a jogokat birtokló Take-Two azonban se nem cáfol, se nem nyilatkozik – ahogy a Gearbox sem. De mivel a Gearbox elnöke, Randy Pitchford az ősszel esedékes seattle-i Penny Arcade Expót jelölte meg bármiféle kapcsolódó információ kitalálására, lehet újból reménykedni.

**RÖVIDEN**

**DISTRICT 9-SZERŰ LEHET A GEARS OF WAR-FILM.** Cliff Bleszinski, a játéksorozat atyja legutóbb azt nyilatkozta, hogy a filmre jelenleg szánt büdzsé elég ahhoz, hogy egy District 9-hoz hasonló alkotással rukkoljanak elő. Ez kevesebb monumentális CGI-orgiát és érdekesebb történetet jelent. Cliff azt is elmondta, hogy az eredetileg rendezőnek szánt Len Wiseman egy 2012-szintű forgatókönyvből dolgozott volna – szerencsére ezt elvetették.



### A GEARBOX SOFTWARE LEGFONTOSABB JÁTÉKAI:

Half-Life: Opposing Force (1999)

Half-Life: Blue Shift (2001)

Tony Hawk's Pro Skater 3 (2002)

007 Nightfire (2002)





















Brothers in Arms: Road to Hill 30, Earned in Blood (2005)

Brothers in Arms: Hell's Highway (2008)

Borderlands (2009)



## OLVASÓI TOP 20

- 1  **CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2**  
2009. NOVEMBER 93%
- 2  **STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY**  
2010. AUGUSZTUS 93%
- 3  **COUNTER STRIKE: SOURCE**  
2004. NOVEMBER 94%
- 4  **BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2**  
2010. MÁRCIUS 90%
- 5  **CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE**  
2007. NOVEMBER 95%
- 6  **WOW: WRATH OF THE LICH KING**  
2008. DECEMBER 95%
- 7  **SPLIT/SECOND**  
2010. JÚNIUS 87%
- 8  **SINGULARITY**  
2010. JÚLIUS 80%
- 9  **TEAM FORTRESS 2**  
2007. OKTÓBER 95%
- 10  **LEFT 4 DEAD 2**  
2009. DECEMBER 91%
- 11  **WARHAMMER 40K: DOW 2 - CHAOS RISING**  
2010. APRILIS 88%
- 12  **PRINCE OF PERSIA. THE FORGOTTEN SANDS**  
2010. MÁJUS 88%
- 13  **ASSASSIN'S CREED 2**  
2010. MÁRCIUS 92%
- 14  **SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM**  
2010. APRILIS 87%
- 15  **ALPHA PROTOCOL**  
2010. MÁJUS 87%
- 16  **GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY**  
2010. MÁJUS 87%
- 17  **SPLINTER CELL: CONVICTION**  
2010. MÁJUS 90%
- 18  **MOUNT & BLADE: WARBAND**  
2010. MÁJUS 85%
- 19  **BLUR**  
2010. JÚNIUS 86%
- 20  **COLIN MCCRAE: DIRT 2**  
2009. DECEMBER 92%



### STARCRRAFT 2

A tizenkét évnyi várakozás meghozta a gyümölcsét. Második helyen nyitni nem is olyan rossz eredmény.



### MOUNT & BLADE: WARBAND

Ha beleunánk az egyjátékos részbe, még mindig itt a mutli. És persze a jobbnál jobb modoktól ne feledkezzünk meg!



### ASSASSIN'S CREED 2

A Brotherhood előtt nem árt bemelegíteni kissé az izmokat és megélezni a pallaszt. A 13. helyen tartja magát az Assassin's Creed 2.



### SPLIT/SECOND

A GameStar Táborban is nagy sikere volt, következésképp megérdemelt helye van listánkon. A Split/Second most a hetedik.

# Transformers MMO

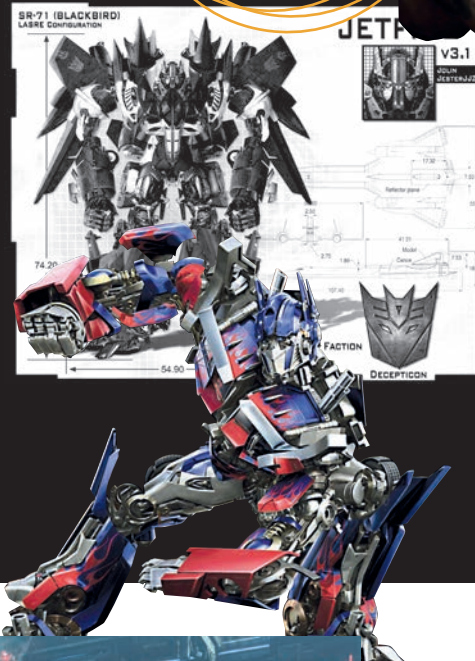
## Optimus fővezér azt üzenté

A projektet a játékfigurák fő gyártója, a Hasbro támogatja

Az utóbbi években Alakváltó-lázbán ég a világ.

Michael Bay filmjét lehet ugyan kritizálni rajongói szempontból, de tény és való, hogy a Transformers világa ismét szárnyra kapott – ennek egyik jó jele a legutóbbi *War for Cybertron* volt. Akinek a játék multirésze bejött, az most jól figyeljen ide, mert lehet, hogy hamarosan ismét online háborúba készülhetünk!

A kínai NetDragon névre keresztelt cég fejlesztői ugyanis azon kivételes helyzetben vannak, hogy elkészíthetnek egy Transformers-univerzumban játszódó MMO-t. Arról egyelőre semmi információ nem érkezett, hogy a játék egyébként melyik idősíkba kalauzol el bennünket, szerepel-e Optimus Prime, és azt sem lehet tudni, hogy vajon a Földön játszódik-e vagy Cybertronon. Az viszont rossz hír, hogy a megjelenés jelen pillanatban csak az ázsiai régióra biztos, de szinte elképzelhetetlen, hogy egy Transformers-játék ne lenne meg nyugaton. Talán annak kicsit jobban örültünk volna, ha például a Blizzard látna neki egy ilyen világ MMO-sításához, de voltak már remek alkotások a Távolságtól, szóval bizakodva várjuk, mit hoznak ki az Autobotok és Álcák háborújának témájából.



Lesz egy God Hard mód is, de ez csak az igazán mazochista hardcore-játékosoknak ajánlott

## Vanquish

### Kicsiknek és hardcore-oknak

Sokan panaszkodunk mostanság, hogy a játékok egyre inkább azoknak készülnek, akik a *Bejeweled-* vagy *Farmville*-féle egyszerűségeken szórakoznak jókat. Már szinte nem is lehet egy játékban meghalni, ha pedig bénázunk, jön valami segítő kéz és kihúzza a csávból. Az igaz, hogy jó, ha egy játékot a könnyedebb alkotásokhoz szokottak is tudnak élvezni, de kérem, azért a hardcore közönségre is tessék már gondolni. Szerencsére a Platinum Games fejlesztői mintha kezdenék kapisgálni a dolgot.

### NEM HÉTKÖZNAPI CASUAL

A készül *Vanquish* nem a hétköznapi módon próbál majd mindenki számára szép és jó lenni. Shinji Mikami, a játék atyja ugyanis két teljesen külön módot ajánl majd a kezdőknek és a profiknak. A

Casual Auto mód annyit tesz, hogy miután megcéloztunk egy ellenfelet, onnantól kezdve a játék azt tartja célkereszt alatt. Lőni és mozogni persze még nekünk kell, de a legalább nem lesz gondunk a célzással.

### JÓ KOKTÉLNAK LÁTSZIK

A játék alapból azért érdekes, mert gyakorlatilag egy *Need for Speed*-szerű sebességorgiát vegyít a fedezékbe szökdelős TPS-ekkel, márpedig ilyen körülmények között igen nehézkes pontosnak lenni. Emellett lesz még egy God Hard mód is, de Mikami megjegyezte, hogy ez csak az igazán mazochista hardcore-játékosoknak ajánlott, mert még a fejlesztők között is csak néhány olyan akad, aki képes ezen a nehézségi fokozaton 15 percet játszani anélkül, hogy a földhöz vágna a kontrollert.



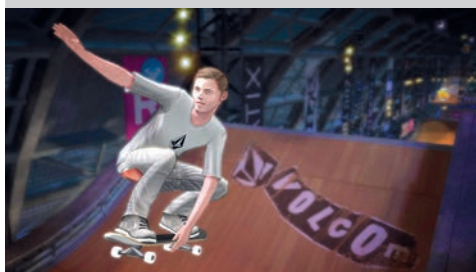


# SOCOM 4

## Idén már nem indulunk bevetésre

A Zipper Interactive első next-gen konzolra fejlesztett **SOCOM** játéka egyelőre várat magára, a hivatalos megjelenési dátum ugyanis átcúsított a 2011-es évre. Egyelőre nem tudni, hogy mi a pontos indok a döntés mögött, de feltehetően az öszre várható új *Call of Duty* miatt választottak egy másik időpontot a játéknak. A *SOCOM* 4-ben egyébként az eddig megszokottal ellentétben nem egy ti-

pikus katonai történet bújik meg. Az ötfős különítmény kalandjai során ugyanis morális kérdések merülnek majd fel, illetve fontos hangsúlyt kap a katonák közti kapcsolat is. Érdekesség még, hogy a csapat egyik tagja egy dél-koreai nő lesz, amely szintén szokatlan elem a hasonló játékok macsós világában. 2011 tehát jól kezdődhet azok számára, akik a *Black Ops* után valami mást is ki szeretnének próbálni.



# Tony Hawk Shred

## Snowboard és skateboard kéz a kézben

Amikor néhány hónappal korábban bejelentették, hogy a *Tony Hawk* széria következő epizódja már javában készül a műhelyben, nem tudtuk eldönteni, hogy sírjunk vagy neves-sünk. Az utóbbi években ugyanis a sorozat olyan mélységeket járt meg, amelyekről nem is gondoltuk volna, hogy létezhetnek egyáltalán. Most pedig itt van ez a *Shred*, amelyben ismét hasznát vehetjük a műanyag gördeszka-perifériának, amelyet a *Ride*-hoz csomagoltak tavaly. A neves deszkás elmondása szerint ezúttal jobban odafigyelnek az eszköz optimalizálására, tavaly ugyanis nem volt idejük kellően összehangolni a játékkal. Na de majd most! Hát persze. Az viszont egy érdekes fordulat, hogy a sorozatban eddig nem sokat látott snowboard is szerepet kap majd. *Tony Hawk* és a hófödte hegytetők? Hehe, ez olyan, mintha Shaun White kiadna egy deszkás játékot. Várjatok, de hiszen tényleg jön egy olyan az ő nevével. Mik vannak!...



# Left 4 Dead 2

## Változtatások rajongói kérésre

Úgy tűnik, hogy a Valve az utóbbi időben komolyabban odafigyel a játékosainak kéréseire. A legújabb *Left 4 Dead 2*-javítás alapját ugyanis a hivatalos fórumra vetett panaszok adták. A fejlesztők remélik, hogy a változtatásoknak hála egyre kevesebben lépnek majd ki játék közben habzó szájjal. Kiegyenlítették a charger tevékenységének pontozását, emellett a tankkarakterek egyfajta pangási állapotba kerülnek, miután megjelentek a pályán, és csak azután válnak veszélyessé, amikor egy emberi játékos kapja meg az irányítást. Ennek hála kisebb az esélye annak, hogy olyan tank bőrébe bújunk, ami amúgy már lángokban áll. Átszabták a csapattársra irányuló lövéseket is: ha éppen egy fertőzöttet tömtünk ólommal, de annak elpusztulása után véletlenül eltalálnánk az egyik túlélő kollégát, nem éri őt sebzés, így a véletlen gyl-kosságok könnyebben elkerülhetők.

# TANKOT A LAKÁSBA

**AKI ESETLEG ÉLŐHALOTTAL SZERETNÉ DEKORÁLNI A LAKÁSÁT**, annak ajánljuk szeretettel a kólásdoboznál valamivel nagyobb tankszobrot. Eme izléses zombi-műalkotás „mindössze” 300 dollárba kerül, és bármely fertőzötttereklye-gyűjtőnek ideális ajándék lehet.



A sorozatban eddig nem sokat látott snowboard is szerepet kap majd

## Everquest II Ingyenes is meg nem is

Egyre több MMO vált át az előfizetéses modellről az ingyenesre. Korábban a *Dungeons & Dragons Online* és a *Lord of the Rings Online* is áttért a havi fizetést nélkülöző megoldásra, most pedig az *Everquest II*-n lett a sor – azonban a megszokottal ellentétben, továbbra is lesz a játéknak egy havidíjas változata.

### OLCSÓ MMO-NAK HÍG A QUEST-JE

A Sony Online Entertainment fejeseinek bejelentése alapján kettéválasztják az *Everquest II*-t. Lesz egy hagyományos kiadás, amely a lasan hat éve megszokott fonalon halad tovább, azaz havonta befizetjük a kötelező díjat, és játszunk, amennyit csak jölesik. A másik verzió pedig ingyenes lesz, legalábbis nem kell majd minden hónapban a bankszámlánkról egy kiadó összeget átutalunk a kiadónak.

” A hagyományos *Everquest*tel szemben a lehetőségeink limitáltak lesznek ”

### OLCSÓ HÚSNAK HÍG A LEVE?

A hagyományos *Everquest*tel szemben azonban a lehetőségeink limitáltak lesznek: csupán négy faj és 8 karakterosztály közül választhatunk, illetve bizonyos területek és küldetések sem lesznek elérhetők, ráadásul a 80-as szint lesz a plafon. Természetesen semmi gond, ha ennél jóval többre vágyunk majd, hiszen apró összegekért cserébe folyamatosan megnyílnak előttünk a kapuk. Ez persze a jól bejáratott „ingyenes” MMO-k rendszere, azonban azért érdekes a dolog, mert a hagyományos *Everquest II* egy teljesen más szerveren fut majd. Akik tehát szorgosan fizetik a havidíjakat, nem kerülnek hátrányba azokkal szemben, akik szintemelésre előnyös eszközöket vásárolnak minitranzakciókkal.



## JÖN AZ ÚJ EVERQUEST

BÁR A SONY MOST TORTAKÉNT VAGDOSSA AZ *EVERQUEST II*-T, mindez nem jelenti azt, hogy ne beszélhetnének nyíltan a sorozat jövőjéről. Egy rajongók számára rendezett találka keretén belül elmondták, hogy már javában készül a következő felvonás, amely egyelőre csak *Everquest Next* néven ismert.

## Operation Flashpoint: Red River Hiperrealizmus újratöltve

Kicsit olyan érzésem van, mintha 2005-öt írnanék, és amiatt kellene nyafogni, hogy már megint bejelentettek egy második világháborús akciójátékot, csak ezúttal modern harci környezetben játszódó játékok jönnek egymás után. No de se baj, hiszen az *Operation Flashpoint* legalább korrekt alapanyag, amelyből bármikor szívesen veszünk egy újabb adagot.

### A SZOKÁSOST LEGYEN SZÍVES

A *Red River* alcímre keresztelt alkotás mögött ugyanaz a bagázs áll, amelynek a szolid *Dragon Rising* is köszönhető. Az új felvonás Tadzsikisztánba kalauzol el bennünket, ahol is egy epikus hadjáraton veszünk részt. A fejlesztők hangsúlyozzák az „epikus” kifejezést, ugyanis olyan narratívát és küldetéssorozatot szeretnének a játékba pakolni, amelynek köszönhetően

rendszeresen csak az állunkat fogjuk keresni a padlón. Persze mindez már ismerős nekünk, mindazonáltal kíváncsian várjuk, miképp is tudják majd a filmszerű élményt implementálni a legújabb *Operation Flashpoint*-játékba.

### REALIZMUS MINDENEKFELETT

Természetesen a szokásos javítások is megtörténnek majd a fejlesztés során, így okosabb ellenséges és szövetséges intelligenciát kapnak a gép által irányított karakterek, illetve átalakul az osztályrendszer és a tapasztalatszerzés is. Ami viszont nem változik, az a sorozat egyik alapját jelentő realizmus, aminek természetesen mi nagyon örülünk, mert így a szoftver üde színfoltot jelent a modern harcokat felvonultató játékokkal teltöltött piacon.



” Olyan narratívát és küldetéssorozatot szeretnének a játékba pakolni, amelynek köszönhetően rendszeresen csak az állunkat fogjuk keresni a padlón ”





## RÖVIDEN

### 20 MILLIÓ PÉLDÁNYBAN TÖLTÖTTÉK LE A MODERN WARFARE 2 KIEGÉSZÍTŐ PÁLYÁIT.

Nyafoghatunk bármennyit, hangoztathatjuk bármilyen hangosan, hogy drágán adják a *Call of Duty* legutóbbi felvonásához a letölthető tartalmat, az emberek mégis megveszik. Eddig ugyanis több mint 20 millió alkalommal töltötték le a nagy vihart kavart pályákat. Úgy látszik, bármennyire is hangosak az elégedetlen felhasználók, többen vannak a csendes vásárlók, mint gondolnánk.

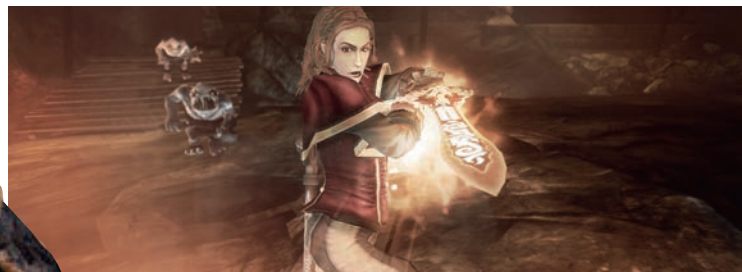


## Fable III

### Gyártsd le előre a falvad lakóit

A *Fable*-sorozat egyik alapja, hogy a hősies vagy éppen pimasz tevékenységeink kihatnak a minket körülvevő város külsejére és annak lakóira – ráadásul minden egyes ott élő karakter saját személyiséget kap; nem holmi hétköznapi számítógép által generált véletlen entitás. A fejlesztők az eddigi programokban mindig aprólékosan kidolgozták a városunk népének minden egyes szereplőjét, s ez a jó szokás a *Fable III* készítése során sem változott. Ezúttal azonban egy apró kedvesség erejéig a játékosok kezébe is adnak eszközt, hogy saját falubélit gyárthassanak. Ha felnézeltek az [Xbox.com](http://Xbox.com)-ra, és megkeresitek a

Villager Makert, csak ki kell választani a nemet, majd válaszolni néhány személyiséget célzó kérdésre, és hopp, kész is a saját karakterünk! Újdonsült alkotásunkat megoszthatjuk Twitteren vagy Facebookon a haverokkal, de ha esetleg előrendelnék a játékot, akkor kaphatunk egy kódot, amellyel DLC formájában is letölthető lesz a drága. Sajnos arról nincs információnk, hogy ez a hazánkban fog-e működni, vagy lesz-e mód arra, hogy saját falusi emberünket mi is letölthessük. Pedig jó volna, hiszen megcsinálhatjuk régi jó fej ismerőseinket, akiket aztán kedvünkre molesztálhatunk a játékon belül.



Gyártsd saját NPC-t a *Fable III*-ba az [Xbox.com](http://Xbox.com)-on!

## FABLE III ÉS KINECT (MÉG NEM) KÉT JÓ BARÁT

BÁR PETER MOLYNEUX KORÁBBAN AZT NYILATKOZTA, HOGY AZ ÚJ *FABLE* KINECT-KOMPATIBILIS LESZ, kénytelen volt pontosítani: a kontrollermentes irányítást ígérő perifériát ugyanis csak később fogja a játék támogatni, a jelenlegi stádiumban ugyanis állítólag nem tesz sokat hozzá az alapszoftverhez, ezért tovább kísérleteznek az eszközzel, majd pedig egy javítás formájában adják át a teret a játékosoknak.

## Civilization V

### Ilyen gép kell a világalomhoz

**Nem kell sokat aludnunk a legújabb Civ játék megjelenéséig:** szeptember végén a boltok polcaira kerül a világhódítás következő felvonása. Jogos a kérdés azonban, hogy van-e olyan jó az ott-honi PC-nk annyira, hogy szépen fusson rajta a játék? Nos, ezennel könnyedén választ is kaphattok a kérdésre, hiszen felfedték a játék hivatalos gépigényét! Szükségünk lesz legalább egy Dual Core processzorra, 2 GB RAM-ra és egy 256

MB-os videokártyára, például egy ATI HD2600 XT-re vagy egy NVIDIA 7900 GS-re. Ha legalább ilyen felszereltségű a PC-tek otthon, akkor a játék el fog indulni. Természetesen az akadozástól mentes élmény érdekében egy erősebb hardver kellhet: ez hivatalosan egy Quad Core CPU-t, 4 GB RAM-ot és egy 512 MB-os videokártyát jelent. Azt legalább leszűrhetjük, hogy nem *Crysis*-szintű igényeket támaszt elénk a *Civilization V*.



” Elég jó a hardvered a Civ V-höz? Tud meg most! ”

### HIVATALOSAN IS LÉTEZIK A LARA CROFT ÚT.

Valamelyik régebbi GS-ben írtunk nektek róla, hogy az angliai Derbyben egy utat szeretnének elnevezni a híres sárabláról. Az ötletet végül tett követte, mostantól ugyanis már bárki áthajthat a Lara Croft Way-en. Derby egyébként az a város, ahol a hölgy „született”, hiszen itt működött a stúdió, amelynek az első *Tomb Raider* játékot köszönhetjük.



**RÖVIDEN**



## Lőj kicsi gépeket!

A Ubisoft felvette azt a jó szokást, hogy ütősebb címeinek reklámkampánya részeként flashjáték-verzióval is hergel minket, amíg megjelenik a nagyképernyős változat. Így volt ez legutóbb a *Prince of Persia: Forgotten Sands* esetében, hamarosan érkezik a *HAWX 2* böngészőben játszható változata is. Ha te is szívesen ütnél el vele némi időt (amit épp nem tudsz semmi hasznos tevékenységbe fektetni – mint például faültetés, főképből megmentés, és így tovább), akkor kattogj el flashjáték-oldalunkra ([jatekozon.gamestar.hu](http://jatekozon.gamestar.hu)) és próbáld ki!



## Kingdoms of Amalur: Reckoning

### Képes-e egy sportlegenda jó RPG-t gyártani?

**A baseball történelmének egyik meghatározó alakja Curt Schilling,** a hétköznapi embernek legalábbis ez a tény juthat eszébe, ha az ő nevét hallja. Nekünk, gamereknek azonban azért is lehet fontos személység, mert videojáték-fanatikus, olyannyira, hogy saját fejlesztőbrigádot toborzott össze, elnevezte 38 Studiosnak, majd nekiláttak egy szerepjáték elkészítésének. A *Kingdoms of Amalur: Reckoning* tipikus RPG, a kifejezés pozitívabb értelmében. Adott egy nyílt és szabadon bejárható világ, temérdek kaszt és faj, több

kötetnyi küldetés, epikus történet. Oké, van már pár ilyen a piacon, de ha azt mondjuk, hogy R.A. Salvatore, Todd McFarlane és Ken Rolston, ugye, ti is felkaptátok a fejeteket? Bizony, e neves arcok is részt vesznek a projektben! Ráadásul mindezt megfelelik egy intenzív harcrendszerrel, és kész is az instant „nagyon várjuk” hangulat. Nem is gondoltuk volna, hogy egy exportoló ilyen jól tudja, hova és hogyan tegye a dollármillióit, ha játékfejlesztésről van szó. Megjelenés jövőre PC-re, PS3-ra és Xbox 360-ra!



**Ken Rolston,** vezető dizáner, 38 Studios „Megvalósítottuk a játékban azt, amit mindig is szerettünk volna: gyors, intenzív és grafikailag impozáns akciót!”



**RÖVIDEN**

**PC-RE IS KÉSZÜL A WARHAMMER 40K: SPACE MARINE.** Ritkán hallunk olyat, hogy egy konzolekkluzív játék végül a hön szeretett PC-inkre is meg fog jelenni. A THQ szeret kedvünkben járni, hiszen az amúgy eredetileg Xbox 360-ra és PS3-ra bejelentett Warhammer 40K: Space Marine a PC-s rajongók számára is elérhető lesz a 2011-es megjelenés után. Csak így tovább, THQ, jöhet a többi cím is!

**RÉSZLETEKÉRT LAPOZZ A 43. OLDALRA**



## Call of Duty: Black Ops

Kémkedjünk a szomszéd csaj után

Ugye milyen jó lenne tudni, hogy mi is történik a szomszéd szalonasütős bulin a kerítésen túl? Ha Call of Duty-rajongó vagy, akkor piszok nagy szerencséd lesz idén év végén, hiszen olyan extrát tartalmaz a Black Ops játék Prestige Edition névre keresztelt limitált gyűjtői kiadása, amely megoldja a fenti problémát.

### JAMES BOND NÖVENDEKEINEK

A Prestige Editionről tudjuk, hogy lesz benne mindenféle ingame extra, amit a hétköznapi játékosok nem kapnak meg, biztos lesz még valami így-készült-a-CoD DVD, meg artbook, meg tudja az isten, hogy mit pakolnak manapság a limitált kiadványokba.

### HÁT NEM EGY ASTON MARTIN, DE HÁT ISTENEM...

Azt azonban már most tudjuk, hogy minden, ami abban a dobozban ott lesz, eltörpül amellett a távirányítású kémkocsika mellett, amelyet szintén kézhez kapunk a játékkal együtt. A játék multiplayeréből átvett eszköz működőképes lesz, hiszen nemcsak irányíthatjuk a távolból, de a ráhelyezett kamerának és mikrofonnak köszönhetően videó és hang formájában is megismerhetjük a terepet, ahová küldtük. A kutyü tehát ideális lesz gonosz testvérek elleni szabotázskciókra. Most már csak arra leszünk kíváncsi, hogy mindezért vajon mennyi pénzt fognak majd tőlünk elkérni. Amerikában például néhány helyen már 150 dollárért lehet előrendelni!

## GAMERTAG HAMISÍTÓK

### AZ EGYIK BLACK OPS TRAILERBEN NÉHÁNY AVATAR ÉS GAMERTAG-FOTÓ IS MEGJELENT.

Azóta számos csaló próbálkozik ezeknek a lemásolásával, majd Treyarch-alkalmazottnak kiadva magukat, igyekeznek szerencsétlen játékosoktól infót lopni. A fejlesztők hivatalosan is figyelmeztettek mindenkit, hogy nem keresnek meg embereket, és nem szeretnék elkérni a gamerprofiluk jelszavát. Akkor most már ti is tudjátok.

**PSP Essentials 3990.-**

**Elszabadultak a NYÁRI árak**

**PS2 Platinum 2990.-**

**AVATAR - The Game**  
X360, P53, WII, NDS: 7990.-  
PC: 4990.-

Keresd viszonteladó partnereinknél: Buchan, Tesco, Cora, Media Markt, 576, CD Galaxis

# Costume Quest

Halloween-kalandok a Grim Fandago alkotóitól



Ha valaki azt mondja neked, hogy egy olyan RPG készül, amelyben az amerikaiaknál oly népszerű Halloween a fő inspiráció, és hogy cukorkákat kéző maskarás gyerekként kell az utcát járni, majd ha a szükség úgy akarja, átváltozhatunk ténylegesen az általunk alakított karakterre, igazából csak lemondóan ingatnám a fejem. De ha kiderül, hogy mindezt a Double Fine készíti, máris összeáll a kép.

A *Brutal Legend* és a *Psychonauts* alkotói jelenleg négy játékon is dolgoznak, amelyek közül a *Costume Quest*ről ránították le most a leplet. A játékban az

Észak-Amerikában közkezdvelt Halloween ünnepe alatt kell járnunk a várost, cukorkát gyűjteni, azonban több komplikáció is fellép a vadászat közben. A lakók ugyanis nem adják könnyen az édességet: fontos lesz őket a megfelelő maskarával lenyűgözni, illetve bizonyos esetekben legyőzni. Ilyenkor a karakterünk alakját vesszük fel, s így leszünk igazi lovagok a sárkánytanyán, vagy gigantikus mechák a makettvárosban. Az ötlet legalább annyira elborult, mint bármely másik Tim Schafer produkció, ezért is várjuk nagyon ezt a letölthető alkotást, amely PS3-ra és Xbox 360-ra érkezik idén ősszel.



**RÖVIDEN**

**BÖRTÖNBŐL BLOGOLT A FORGATÓKÖNYVÍRŐ.** A Ponyvaregény és a Silent Hill film mögött rejő Roger Avary még 2008-ban okozott halálos autóbalesetet. A sorsáról nem sokat lehetett utána hallani. Később a Twitteren életre kelt, majd zárt helyekről, és bizarr élményekről kezdett el blogolni. Mint az később kiderült, börtönideje alatt is megosztotta élményeit a külvilággal. Hogy mikor kezd el végre nekilátni a Silent Hill második részének forgatókönyvéhez, arról még a film rendezője sem tudott nyilatkozni.

## HA TE MONDOD

„Nagy fegyverek, sok vér és démonok. Ahogy mi látjuk, ez a lényeg, erről szól a Doom 4.”

**Todd Hollenshead,**  
CEO, id Software



## QuakeCon 2010: Doom 4 sehol?!

Lapzártánk napján kezdődött az idei QuakeCon, de ahogy már előre le is lőtük a poént, épp a legnagyobb címről nem esett szó. Vagyis esett, de csak annyi, hogy nem fog róla szó esni. Todd Hollenshead, az id Software CEO-ja hűtötte le először a kedélyeket, majd lélegzetvisszafojtva figyeltük John Carmack beszédét, hátha elkottyant valamit, de ő még külön elnézést is kért, arra hivatkozva, hogy tényleg beverik a fejét, ha bármit is elmond a Doom 4-ről. Hát, köszö, mindenki... Persze kiderült néhány egyéb izgalmas apróság. John Carmack például megmutatta a Tech5 engine iPhone-os változatát, ami azért nemcsak az Apple-fanatikusoknak érde-

kes, mert azt példázza, hogy egy gamer PC-hez képest igen gyengusz hardveren is lehet elképesztő grafikát produkálni... 60 fps-se! Tény: a Rage világában játszódó techdemo az iPhone képernyőjén szebben mutatott, mint bármelyik korábbi xboxos vagy PS2-es játék. Ezen többlet kár is rugózni, John Carmack hamarosan még több Ferrarit vehet a régi-ek mellé, örülünk. Vigasztalódjunk annyival, amit már most biztosan lehet tudni a Doom 4-ről: nem kezdik nulláról a sorozatot (tehát nem „reboot” lesz), de nem is egyszerű folytatás várható. Tech5 grafikus engine hajtja majd, és lesznek benne nagy fegyverek, sok vér és démonok. Jöhet!

## A BETHESDA EGYRE NAGYOBB

**AZ ID SOFTWARE TAVALY ÓTA MÁR A BETHESDA TULAJDONÁBAN VAN,** és a QuakeConon az anyacégnek is volt néhány érdekes közlendője: egyrészt büszkén mutogatták közelgő nagy címeiket, a *Brinket*, a *Hunted: The Demon's Forge*-ot, a *Fallout New Vegast*. Boldogan újságolták azt is, hogy csatlakozott a Nagy Boldog Családdhoz az Arkane Studios, akik viszont semmit sem újságoltak boldogan, legfeljebb azt, hogy lenne mit, de még nem szabad. Hamarosan kiderül, min is dolgoznak éppen.

**AZ ARKANE STUDIOS LEGFONTOSABB JÁTÉKAI:**

- Arx Fatalis* (2002)
- Dark Messiah of Might and Magic* (2006)
- Call of Duty: World at War* (pályatervezés) (2008)
- BioShock 2* (pályatervezés) (2010)





**RÖVIDEN**



**MOSTANTÓL FIZETNI KELL A QUAKE LIVE-ÉRT**, legalábbis, ha bizonyos tartalmakat el szeretnénk érni. Az éveig béta-fázisban működő FPS immáron végleges állapotba váltott, az id Software innentől elkezdte behajtani a jussát. A premium előfizetés 24 dollárba, a pro pedig 48 dollárba kerül évente, ezért az összegért cserébe exkluzív pályákat, klánmenedzsmentet és kedvünk szerint szerkesztett meccseket kapunk. Azért az ingyenes változat is megmaradt, és továbbra is jó!

## Kihalt lesz az év vége?

**Úgy tűnik, ősszel mégiscsak könyvben válogathatunk majd a játékok között**, mint ahogy eredetileg gondoltuk: különféle okok miatt jövő évre csúsztták a *Test Drive Unlimited 2*-t, a *Crysis 2*-t és a *Dead Space 2*-t is. *ATDU2* esetében a multi találatot könnyűnek, úgyhogy inkább még csiszol-

nak rajta – de nem kizárt az sem, hogy a *Call of Duty: Black Ops* előre borítékolt üzleti sikere is közrejátszik a csúsztatásokban. Hiába készíti ugyanis a Treyarch az aktuális részt, előrendelések tekintetében már most előrébb jár, mint tavaly a *Modern Warfare 2*. Ömlik a pénz, Bobby! Ömlik!

## Need For Speed: Hot Pursuit

### Útelágazódás!

**Bármennyire is nagy a titkolózás a Need For Speed: Shift 2 körül** (ami a Gamescom után nyilván másképp lesz), most már biztos, hogy végre végbemegy a régóta ígért váltás, és látványosabban eltávolodik egymástól az árkád és realisztikus szimulátorirány az Electronic Arts legendás autós sorozatán belül. A *Shift 2*-ről egyelőre csak annyit tudha-

tunk, hogy legkésőbb március végéig megjelenik, mást sajnos nem. Közben persze sorban érkeznek a képek a november közepén debütáló *Need For Speed: Hot Pursuit*-ból, amiért nem tudunk haragudni: aki kicsit is ismer minket, tudja, hogy nem mi vagyunk a legnagyobb autóbolondok, de ezek közül a szépségek közül azért mi is elfogadnánk bármelyiket hétfégi bevásárlókocsinak.

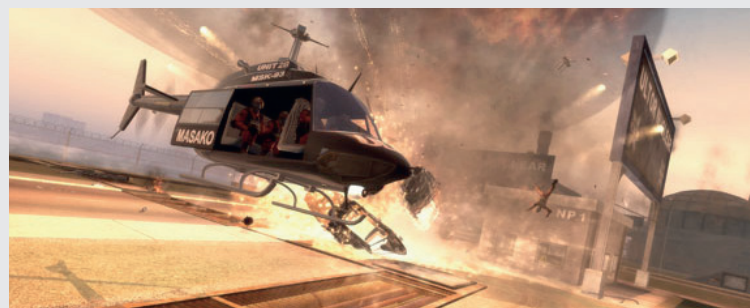


## NEHOGY BEDŐLJETEK

**AZ INGYENES NEED FOR SPEED WORLD KÖZBEN SZÉPEN MUZSIKÁL**, bár az MMO-k esetében mindig felbukkanó adathalászok már most megpróbálták visszaélni a jóhiszemű felhasználók bizalmával: egy hivatalosnak látszó magyar (!) *NFS World* oldal próbálja kicsalni a felhasználók nevét és jelszavát – az Electronic Arts azonban óvatosságra int és kéri, hogy mindenki vigyázzon jelszavára. Jelenleg ugyanis nincs magyar nyelvű *NFS World* oldal, bármi ilyen jellegű próbálkozás nagy valószínűséggel a megtévesztést szolgálja.

## Vajon beéri a Saints Row 3 a GTA IV-et?

**Jobb későn, mint soha: Danny Bilson (THQ) örömmel újságolta, hogy a Saints Row 3 eléri a GTA IV grafikájának színvonalát.** Az előző rész ugyan korántsem hozta a nagy előd szintjét, de ez talán megváltozik a folytatással – már csupán annyi lehet a gond, hogy az *SR3* jövő év végén érkezik. Addigra pedig már talán nem a *GTA IV* lesz az etalon – grafikában semmiképp. Danny, Danny...



# STAR WARS

## THE OLD REPUBLIC

**KIADÓ** Electronic Arts **FEJLESZTŐ** Bioware  
**RÖVIDEN** Egy távoli galaxisban 300 évvel a KotOR után és 3500 évvel a filmek előtt...  
**MEGJELENÉS** Ha nincs veled az Erő, nem tudhatod.

A sokat emlegetett „KotOR MMO”, amely sokkal több annál, mint amit sejthetünk róla  
//Gyu

AKI ARRÁ SZÁMÍT, HOGY INGYEN JÁTSZHAT A THE OLD REPUBLICKAL, AZ INKÁBB KEZDJEN EL MALACPERSELYEKET VENNI, ÉS AZOKAT MEGTÖLTENI SOK APPROVAL



Mielőtt feltaláltuk volna az altatót, ilyen ősi módszereket használtunk

**A**MIKOR BEJELENTETTÉK A STAR WARS: THE OLD REPUBLICOT, minden Star Wars-rajongónak felcsillant a szeme, miközben az elvárások hosszú listája lebegett előttük. Szinte tegnap volt, amikor KotOR-rajongók hadai emelték magasba virtuális transzparenseiket, hón szeretett fejlesztőikhez fohászokodva egy játéért. Egy olyan játéért, amely a *Knights of the Old Republic* zseniális történetvezetését, a BioWare kivételes tehetségét, és az MMO-k által nyújtott megannyi lehetőséget ötvözi egy produktumba. Kívánságuk most valóra válik, kérdés, hogy olyan formában-e, ahogy azt elképzelték.

### STORY+IMMERSION

Bizony nagy a nyomás a BioWare csapatán, lévén egy olyan franchise rajongótáborának az igényeit kell kielégíteni, amely már sok éve vár egy hasonló szórakozást nyújtó játékra. Maga a megjelenés még relatíve távol van, de a marketinggépezet már beindult, így folyamatosan jelentik be a kisebb-nagyobb újdonságokat. A fejlesztők által a legjobban hangoztatott elem a történet. Egy átlagos MMO







Olyan hosszú és komplex játék lesz a *Star Wars: The Old Republic*, hogy egy adott kaszt „kezdőbolygója” hosszabb single kampányt eredményez majd, mint bármelyik *KotOR*.



Mi itt így aratunk: felugrunk és pörgetjük a pengét



Tanuld már meg! Adogatáskor nem ugrunk az adogató elé!

Mit is mondott a reklám, a Chemotox+++ tuti kiirtja ezeket a dögöket?



három fő pillérből tevődik össze: fejlődés, felfedezés és harc. Ehhez adja hozzá negyedikként a történetet a BioWare, amely ebben a játékban sokkal erősebbnek és kiemelkedőbbnek tűnik, mint bármelyik eddigi online mókában. El lehet felejteni a küldetésablakokat az „Elfogad – Elutasít” gombokkal, itt ugyanis a *Knights of the Old Republic*, *Mass Effect*, illetve *Dragon Age* játékokból megszokott párbeszédrendszerrel kapjuk meg. Ezzel kapcsolatban az egyik legnagyobb érdekesség, hogy minden karakter beszélni fog, beleértve a sajátunkat is, így akinek megtetszett a *Mass Effect*-ben ez a feature, itt sem lesz oka panaszra. Minden kaszthoz külön hang tartozik, egy női és egy férfi, így összesen 16 különböző hanggal találkozhatunk, csak a játékos karakterek oldalát nézve. A beszélgetés közbeni döntéseink erőteljes kihatással lesznek karakterünk jellemfejlődésére és a történet alakulására. Érdemes minden választ megfontolni, mert súlyuk van, és megmásíthatatlanok. A különböző kasz-

toknak más-más opciók is megnyílnak a válaszadást illetően, így például a csempész furfangosabbat, a jedi bölcsesbet, míg a birodalmi ügynök „bondosabbat” is tud reagálni. A történet olyannyira fontos a játékban, hogy a kasztok teljesen egyedi, minimális átfedést sem tartalmazó szálon fejlődnek végig, amelyre mostanság divatos szóval „kasztstörként” hivatkoznak. Ehhez jönnek hozzá a nem a kasztokhoz, hanem a galaxis világához fűződő küldetések, amelyek globálisak, így személyes mivoltunk alakulását nem befolyásolják. Mi sem bizonyítja jobban, hogy ezt a negyedik pillért is komolyan gondolja a BioWare, hogy külön, a történetet felvezető webképregényt és kronológiai videorozatot futtat, ahol folyamatosan adagolják nekünk a történettel kapcsolatos információmorszákat. Némi aggodalomra ad okot, hogy minden szinte nyilatkozatban, cikkben és fórumhozzászólásban valahogy a történet-

nél lyukadnak ki a fejlesztők. Reméljük, hogy az ilyen szintű fókuszálás egy adott játékelemre nem megy a többi rovására – bár épp elég *Dragon Age*-, *Mass Effect*- és *KotOR*-rajongó van, aki valahogy nehezen, de elvisel majd valami hasonló sztorit...

## EGYSZEMÉLYES MAGÁNSEREG

Aki már találkozott BioWare-játékkal, tuti, hogy hallott az általuk szinte minden játékban használt „csatlós”-rendszeréről. Ez az elem jelen lesz az *Old Republic*-ban is, ám némileg átszabva. Kalandjaink során több szereplővel is találkozunk majd, akik csatlakozhatnak hozzánk hosszú utunkra. Segítenek a csatában, de a beszélgetésekben is aktívan részt vesznek, így érzelmileg befolyásolhatják karakterünket, illetve válaszainkat. A viselkedésünk kihatással van a hozzánk való viszonyulásukhoz, így ha nem tetszik nekik, amit művelünk, simán faképnél hagy-

nak minket, vagy ellenkező esetben akár mély, érzelmi kapcsolatot is kialakíthatunk. Szó sincs itt alárendeltségről; kölcsönösen előnyös a társunknak, illetve számunkra is a jelenlétük. Legtöbbjüknek személyes célja van, aminek az eléréséhez ránk van szüksége, de persze olyan is akad, aki csak pénzre vagy kalandra vágyik. Szerepüket tekintve is tudjuk csoportosítani őket; így vannak távol-sági és közelharcú karakterek, gyógyítók vagy éppen tankok. Egyszerre maximum egy ilyen társunk lehet aktív, de ha kedvünk tartja, válthatunk. Minden kasztnak különböző társak állnak rendelkezésre, így például a jedilovagnak lehet asztromechanikai droidja harci funkciókkal felruházva, Sith harcosnak pedig akár egy furfangos Twi'lek hölgyemény is a társa lehet. Az első barátunkkal hamar meg fogunk ismerkedni, de a későbbiekben egyre többen csatlakoznak hozzánk, ezzel a lehetőségek még szélesebb tárházát megnyitva előttünk. Egy adott szituációt rengeteg módon meg lehet oldani attól függően, hogy kit viszünk magunkkal, és milyen szerepet tud a csapatunkban betölteni. Akivel jobb a kapcsolatunk, készségesebb, akire nem figyeltünk oda annyira, húzza a száját a legkisebb megerőltetés esetén is. Csatlóst nem kötelező használni, így aki magányos harcosként szeretné meghódítani a Galaxist, bátran megteheti, csak azzal kell számolni, hogy így sok olyan extrától elesik, amelyet ez a rendszer nyújt.

## ÖRÖM AZ ŪRÖMBEN!

Kétségtelenül az egyik legnagyobb újdonság az elmúlt időszakban az űrharc megerősítése. Erre a játékelemre érhető okokból nagyon kevesen számítottak, mivel teljesen más megközelítést kíván mind technológiai, mind játékdizájneri szempontból, mint az átlag RPG-k. Nemrégiben fény derült néhány részletre, némileg közelebbi képet mutatva erről a nagy port kavaró feature-ről. Aki emlékszik a *Rebel Assault* című 1993-as *Star Wars*-lövélde-re, annak minden bizonnyal rögtön beugrik a „tunnel shooter” fogalom. Ez annyit tesz, hogy hajónkkal egy előre meghatározott pályán – úgynevezett sínen – kell végighaladnunk, miközben a számítógép által irányított ellenfelek harci járművei próbálnak minket eliminálni. Sajnos ez azt jelenti, hogy nem lesz szabad barangolás az űrben, de ez nem ok a csüggedésre, mivel ez csak egy extra, kiegészítő lehetőség a Földön átélt rengeteg kaland mellé. Ha valaki ilyesfajta szórakozásra vágyik, csupán be kell ugrania a hajójába, majd az elérhető misziók közül választva egyet, máris a csatában találhatja magát. Egy-egy ilyen küldetés 5-10 percet vesz igénybe, amely alatt fő célunk teljesítése mellett mellék-küldetéseket is elvégezhetünk. Az ellenség elpusztítására elég sok eszköz a rendelkezésünkre áll, többek között a

klasszikus lézerfegyverek, illetve rakéták. Karakterünk fejlődésének előrehaladtával egyre több és egyre komplexebb küldetések várnak ránk. Természetesen mivel egy ízig-vérig Star Wars-játékról van szó, így nem maradhatnak ki a missziók közül a Halálcsillag-féle berepülések, vagy az aszteroidamezőkben történő üldözések, átültetve ezeket a filmekhez képest egy több mint 3000 évvel ezelőtti környezetbe, amely nem technikai elmaradottságot, csupán politikai, illetve világszemléleti különbséget jelent.

## AZ ŰR MÓDJAI

A fejlesztők különböző játékmódokat implementálnak, így szerencsére nem annyiban fog kimerülni az űrcsata, hogy el kell pusztítani az ellenfél hajóját és kész – számíthatunk bázisok megvédésére, hajók kísérésére, veszélyes felfedezésekre, illetve akár túlélő missziókra is. A mesterséges intelligencia természetesen mindent bevet, hogy ne sikerüljön végrehajtanunk a küldetéseket, így a vadászoktól kezdve a csillagrombolókig mindenki ellenünk lesz. Sajnos nem véletlenül fogalmaztam úgy, hogy „a mesterséges intelligencia”, ugyanis a játék kiadásakor biztos, hogy nem lesz PvP, azaz a másik frakció játékosai el-

len vívott harc, de a későbbiekben egy content patch formájában ezt a funkciót is megkapjuk (warzone-nak fogják hívni a PrP-területeket; később rátérünk), így elérve a fejlesztők a céljukat: a tökéletes filmélményt. Az űrcsata célcsoportja nem titkoltan a casual réteg. A játék ezen része könnyed kikapcsolódást ígér röpké 20 perc alatt, amely egy extra adrenalin-dózisként szolgálhat két küldetés között. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy a többi réteg számára jelentéktelen, csupán az aktívan és komolyabban játszóknak számára nem ez lesz a fő attrakció – bár ki tudja... Ja még valami: loot is lesz; de ez egyelőre galaktikus titok.

## MÁS KASZT, MÁK KASZTNI

Ahhoz, hogy az űrcsatában részt vegyünk, egy nagyon fontos dologra szükségünk van: hajóra. Minden játékos rendelkezni fog saját űrhajóval, amely egy fix pontként van jelen minden karakter életében. Ez nem szokatlan jelenség a BioWare-játékokban; elég, ha csak a *Knights of the Old Republic* és a *Mass Effect* hajóira, vagy a *Dragon Age*-ben található táborra gondolunk. Ez az a hely, ahova hazatérsz megpihenni a farsztó csaták után, ahol elbeszélgethetsz

## HATALMAK

Egy kis történelem



**A LEGFEJLETTEBB CIVILIZÁCIÓKÉNT** ismert Galaktikus Köztársaság több mint 21 000 évig állt. A Jedi Rend által védelmezett Köztársaság legyőzte összes ellen-ségét – beleértve az eredeti Sith Birodalmat – a Nagy Hiperűr Háborúban. A hamvaiból felemelkedett Birodalom, – a természetellenesen hosszú életű Sötét Uralkodó vezetésével újrafarmálódott, hogy visszatérésükkor bosszút álljanak. A Nagy Háború a Birodalom és a Köztársaság között évekig tartott, míg meg nem kötötték a Coruscanti Szerződés. A feszültség eme két fél között nem csökkent, így a háború folytatása elkerülhetetlen. Amikor ez a nap eljön, nem lesz lehetőség a függetlenségre. Mindenki rá lesz kényszerítve, hogy válasszon, kivel szövetezik.



**A HAJÓ GYAKORLATILAG A BOWARE  
EGYEDI HOUSING MEGOLDÁSA, VAGYIS  
A JÁTÉKBELI OTTHON MEGVALÓSULÁSA**

Az úgy volt, hogy először a pók akart átmenni a hídon...



Két éve még gazdátlan pitbull voltam egy szeméttelenen



a társaidal, ahol a tárgyaiddat tarthatod, plusz még számos érdekes dolgot végezhetsz itt. A hajó gyakorlatilag a BioWare egyedi housing megoldása, vagyis a játékbeli otthon megvalósulása. Hat különböző űrhajó szerepel a játékban ilyen minőségben, kasztonként egy-egy, így értelemszerűen a két Sith- és a két jedikaszt osztozik. Konkrét típusukat tekintve eddig az utóbb említett 2-2 kaszt hajóját definiálták. A Sith karakterek egy Fury osztályú birodalmi szállító hajót birtokolhatnak, amely kinézetre egy Tie Interceptor felnagyított, kissé átszabott mása, míg a jedik egy koréiai Vanguard osztályú könnyűnaszád hajóval lesznek gazdagabbak. A hajónkat játékbeli kalandozásaink első pár szintje után szereztethetjük meg, mivel a járművünk a lakhatás, illetve az űrharcok mellett értelemszerűen a bolygók közötti közlekedésben is igen nagy szerepet játszik. Szerintem pedig már csak rövid idő kell ahhoz, hogy bejelentsék, hogy a hajókat be lehet rendezni majd és csillió módon át lehet festeni, hogy mindenkié egyedi legyen. Teljesen biztosra veszem a lehetőséget.

### 2x4 NÉHA 16

A játéknak a rajongók részéről talán az egyik leginkább megkérdőjelezett jellemzője a kasztok mennyisége. Mint az ismeretes, 4-4 áll majd rendelkezésünkre, egyenlően elosztva a Birodalom és a Köztársaság között. Akárhogy számoljuk, összesen 8 különböző osztály jön ki eredménynek. Aki esetleg eddig búslakodott

emiatt, immáron fellelegezhet, ugyanis a BioWare csapata nem volt rest bejelenteni az Advanced Class fogalmát. Ezt magyarul talán az „alosztályok” kifejezéssel tudnánk azonosítani, na de lássuk, miről is szól ez a rendszer.

A fejlődésünk során eljön az a pillanat, amikor egy nagyon fontos döntést kell meghoznunk, méghozzá azt, hogy karakterünk játékmechanikai stílusát illetően milyen úton szeretnénk továbbhaladni. Két opció áll rendelkezésünkre, amelyek gyökeresen eltérnek egymástól, mind a képességeket, mind a szerepüket illetően. A választásunk végleges és megmáshíthatatlan – legalábbis a fejlesztés jelenlegi állapota szerint. Az eddig a pontig megtanult képességeket természetesen továbbviszi a karakter, így van némi átfedés, de nem ez a fő jellemzőjük. Minden alosztályon belül van 2-2 további ág (úgynevezett „Skill Set”), ahol még tovább specializálódhatunk az adott szerepen belül, illetve egy plusz harmadik, ahol az alap karakterként elsajátított képességeket fejleszthetjük. Sokan úgy gondolhatják, hogy ez maximum parasztvakítás, de a BioWare tesz róla, hogy ne így legyen. Képességeket, stílust, szerepet és funkciókat tekintve is számottevő az eltérés.

### EGY SITH NEM SITH

Ha már a kasztoknál tartunk, álljunk meg egy pillanatra a négy Erő-használónál. Jogos kérdésként merül fel, hogy miért kellett kettévontani a Sitheket és a

jediket – több ésszerű magyarázatot is találhatunk erre, ha egy kicsit áthatóbban megvizsgáljuk őket. Mivel a BioWare is szeret filmes analógiákkal élni, így most én is hasonlóan teszek. Adott Vader nagyúr, aki „fizikai” felépítésére, közelharc képességeire és komoly páncéltárra támaszkodik az ütközetek során, míg a Császár inkább elméledős típus, aki az Erő nyújtotta lehetőségeket használja ki, így például villámokat szór, nagy méretű tárgyakat roppant össze és dob el, valamint az ellenfelet manipulálja. Ha MMO-nyelven szeretnék leírni a különbséget, akkor arra jutnánk, hogy az előbbi típus közelharcos, míg az utóbbi távolról szeret inkább sebezni. Ezekon belül tökéletesen rá lehet húzni a megszokott szerepeket a kasztokra, így a tank, gyógyító, illetve a sebzésszótók mindkét típusa a helyén van.

### SZÓ SINC FAJTALANKODÁSRÓL!

Bár sokáig csak egyetlen fajjal mutogatta a játékot a fejlesztőcsapat – név szerint az emberrel –, aggodalomra semmi ok, ugyanis az utóbbi időben nem kevesebb, mint hét új fajjal ismerkedhetünk meg, és a lista csak bővül. Olyanokat vonultat fel a játék, mint például a zabrak, amely mindenki számára ismerős lehet az új trilógia első részéből, ahol Darth Maul képviselte ezt a fajt. Találkozhatunk miralukákkal is, akik nagyon érdekesek, mert vaknak születnek, csupán az Erőt „látják”, már-már daredevili

## ADVANCED CLASS

**BÁR MÉG NINC S MEG** minden alosztály neve, a legtöbb szerepét lehet sejtteni, így ezek alapján készítettük el a táblázatot.

### Fejvadász

Távolsági tank (tipp)  
Távolsági DPS



### Sith harcos

Juggernaut – tank  
Marauder – közelharci DPS



### Birodalmi ügynök

Gyógyító+DPS (tipp)  
Távolsági DPS



### Sith inkvizítor

Gyógyító  
Kombinált DPS

### Katona

Weapon stage – tank  
Super trooper – távolsági DPS



### Csempész

Gunslinger – távolsági DPS  
Scoundrel – gyógyító+DPS



### Jedi lovag

Guardian – tank  
Sentinel – közelharci DPS



### Jedi konzulens

Gyógyító  
Kombinált DPS



képességgel. Aki nagyon mélyen beleásta magát a Csillagok háborúja történelmébe, az azonnal felkapja a fejét a Sith Pureblood név láttán, amely az eredeti, ősi Sith faj megfelelője. A Clone Wars rajongók sem maradnak ismeretlen ábrázatok nélkül, ugyanis a rattatakai és a mirialans is elérhető lesz. A Thrawn trilógiát olvasók számára a chiss faj sem újdonság, bár történetileg nehezen illeszkedik az *Old Republic* ezen érájába, de bízunk a BioWare-ben, hogy részletesen elmeséli jelenlétük okát, ha már ennyire történetorientált lesz a játék – maximum majd kiderül, hogy Bobby álmodta az egészet! Csak vicc volt persze...

### LFSM EMPERORI

Kritikus kérdés egy MMO esetében az endgame-tartalom, vagyis az, ami a játékosokra vár a fejlődési szakasz befejeztével. Láthattunk már nem egy művet elbukni az említett elem hiányossága, vagy szimplán nem létezése miatt, így joggal aggódhatunk minden új cím esetében. Sajnos az *Old Republic* ezen részéről eddig nem tudunk túl sok részletet, de azért a fejlesztők már elcsepegtettek olyan apróságokat, amelyek bizakodásra adnak okot. Mint azt oly sokszor hallhattuk már, a játék során a döntéseink rengetegét számítanak a szituációk végkimenetelét illetően. Ezt szeretnék az endgame-tartalomban is megvalósítani, így például kevésbé ismétlődővé tenni egy dungeont. Bár meglehetősen triviális kijelentés, de állításuk szerint „Star Wars-osra” szeretnék kreálni a tartalmat, így lesznek ismerős jelenetek a rajongók számára, de egyedi ötletekkel fűszerezik meg és egészítik ki őket. A mechanizmust illetően annyit tudunk, hogy részben a klaszikus mintát követik, de belevisznek valami olyan egyedi elemet, ami felforgatja majd a megszokott rutint. Eddig ez igazi „nesze semmi, fogd meg jól”, de még van idő a megjelenésig, így reméljük, sikerül nekik, lévén nem ártana egy kis újdonság a berozsdásodott raid, illetve dungeon típusú high-end content környezetbe. Bár a „Zerő” akkor is velem van és kész!

### WARZONE – AZOK HELYE, AKIK AZ ERŐVEL SZERETNÉK FEJBE VERNI AZ ELLENFELEIKET

Egy MMO nem MMO PvP, vagyis az ellenfél frakcióit képviselő játékosok ellen

vívott harc nélkül. Természetesen a joból az *Old Republic* sem akar kimaradni, így ennek öröme Warzone-okat hoznak létre, ahol kényünk-kedvünk szerint szállhatunk harcba világuralmi törekvéseink előrelendítésének érdekében. Ezek direkt erre a célra létrehozott, elszeparált területek, amelyek hasonlóan működnek a *WoW* battlegroundjához vagy a *Warhammer Online* scenario rendszeréhez. Az első ilyen bejelentett helyszín az Alderaan nevezetű bolygón található meg, amely mint tudjuk, több mint 3000 évvel később elpusztul a Birodalom és a Halálcillag közös „támogatásával” – azt azonban nem tudni, hogy mennyi és milyen Warzone lesz a játék indulásakor; egyébként is, itt tényleg a sztóri a lényeg.

### A BOLYGÓ HUTTAI

A planéták listája is fokozatosan bővül, mondhatni minden hónapban egy új jelentkezővel. A változatosság nem kérdés, minden bolygó egyedi jellemzőkkel rendelkezik. A jelenleg bejelentett 14 bolygó között olyan nevek vannak, mint például Taris, amelyet a Sithek a *KotOR* első részében lebombáztak, vagy a híres Hoth bolygó, ahol pár évezred múlva Luke fagyoskodik, de nem szabad a sorból kihagyni a Tatooinet sem, amely már szinte alapkövetelmény egy Csillagok háború-játékban. A sok filmből ismert bolygó mellett a Star Wars-univerzum egyéb helyszíneire is ellátogathatunk, például a játék kedvéért kitalált bolygókra is, így bizton állíthatjuk, hogy sok felfedezni való vár ránk. Legutóbb a Huttta nevű bolygó egy holdját jelentették be, Nar Shaddaa-t, mint játszható területet, amely a Galaxis egyik leghírhedtebb bűntanyája. Építészeti stílusa első pillantásra a coruscantira hasonlít, de közelebről szemlélve teljesen más képet kapunk. A feketepecs és a korrupció szimbólumává vált hold természetesen a huttok kezében van, így a bűnözés oly hétköznapi, mint nálunk a boltba járás. Bár a felsőbb szintek neonfényben úsznak, az alsóbb emeleteken megmutatja az igazi arcát Nar Shaddaa. Hiába szeretné a Köztársaság és a Birodalom is megtörni a huttok uralmát, ez szinte lehetetlen küldetés; a bűnözők mindig előrébb vannak egy lépéssel. Vajon honnan vehették ezt az ötletet?





A játék összes NPC-je élő hangon fog beszélni, bárkit megszólíthatunk. Daniel Erickson, a játék író-rendezője szerint a párbeszédtek mélysége akkora, mint 50 átlagos Star Trek regény mérete.

## A VÁLTÓ ITT SEM TESZI MEG

Örök vita tárgya a fizetési rendszer, így azt hiszem, itt az ideje egy picit körbejárni ezt a kérdést. Amit ennek a témának az objektív tárgyalása érdekében meg kell említeni, az nem más, minthogy az *Old Republic* az EA valaha elkészített legdrágább játéka, de egyes elemzők a játéktörténelem egyik legnagyobb beruházásának is nevezik. Egy ilyen AAA kategóriás játék esetében, amibe több százmillió dollárt investáltak, szinte lehetetlen olyan mikrotranzakciós rendszert létrehozni, amely megérné a fejlesztőknek és a kiadónak. Nem titkolt cél a több milliós előfizetői szám elérése, ami mellett a havidij mondhatni ésszerű. Így aki arra számít, hogy ingyen játszhat a *The Old Republic*-kal, az inkább kezdjen el malacperselyeket venni, és azokat megtölteni sok apróval. Fontos megjegyezni, hogy hivatalos közlemény egyelőre nincs a fizetési metódust illetően, csupán annyit tudunk, hogy a hagyományos rendszer fogják használni, némi csavarral. Talán egy *All Points Bulletin*-szerű óradíjra számíthatunk, de ez nem több, mint spekuláció – egy biztos: a játékért fizetni kell majd. Kár hisztizni, mi előre szóltunk!

## MIT SÚGNAK A MIDI-CHLORIANOK?

A *Star Wars: The Old Republic* egy mindenképpen figyelemreméltó alkotásnak ígérkezik. A fejlesztők is hangoztatják, hogy egy MMO-t csak egyszer lehet kiadni, mivel egy rossz indulás megpecsételheti a sorsát. Sajnos láthatunk már nem egy hasonlóan ígéretes játékot elbukni a gyenge start, vagy a kezdeti tartalom hiánya miatt. Hogy *WoW*-gyilkos lesz-e? Szerintem felesleges ezzel a kérdéssel foglalkozni. A *WoW*-ot nem kell megölni ahhoz, hogy egy hasonlóan sikeres játék létezzen, vele párhuzamosan. Ha valamilyen franchise képes erre, akkor az a *Star Wars* – a *Galaxies* nem volt elég erre, de most a *The Old Republic*-ban látszik elég potenciál. Majd meglátjuk a megjelenés után egy-két évvel, úgyis addigra derül ki minden. Egy dolog viszont tény: ha létezik olyan cég a világon, amely megszorongathatja a Blizzardot, akkor a BioWare az. A fejlesztők tényleg apait, anyait beledták a projektbe, már csak abban reménykedjünk, hogy elfér a merevlemezünkön! **CS**

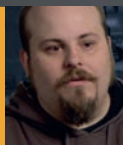
## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[.gamestar.hu/jatek/star-wars-the-old-republic.html](http://gamestar.hu/jatek/star-wars-the-old-republic.html)



Gyerekkoromban csótányok lebegtetésével kezdtem, most itt tartok



A *Star Wars: The Old Republic* részére írt zenék összeadva új csúcstól elérve több mint 5 és fél óra hosszúak lesznek (s ez csak az újonnan komponált muzsika), ami alatt vonósok, ütősök, kórus fogják játszani az eredeti által inspirált dallamokat. **Jesse Harlin**, zenei igazgató - zeneszerző, LucasArts



Pedig azt mondták, hogy ha a vízipisztolyba málnaszörpöt töltünk, az hatásos lesz



A légszennyezés errefelé ismeretlen, lévén még levegő sincs



Érdekes módszereket alkalmaznak a jövő BKV-ellenőreinek kiképzésénél

COLIN MCRAE

# DIRT3

KIADÓ Codemasters FEJLESZTŐ Codemasters RÖVIDEN A DIRT sorozat végre visszatér oda, ahová való, azaz a raliautózásához. MEGJELENÉS 2011. május

//RG

## Jobb kettő szigorú, 150 bal három sodrós

**B**IZONYÁRA NEM SZERENCSES dolog rögtön a cikk első mondatában olvasók ezreit megsérteni, de számomra az autósportok királya vitathatatlanul a rali. Férfias küzdelem úttalan utakon, 170 km/h-val keresztben száguldvá a másfél méterre lévő fenyők között, vagy éppen centikre a szakadék szélétől a szerpentinen. Hétköznapi viszonylatban is kevés jobb dolgot (per-

sze azért van néhány) tudok elképzelni, mint amikor télvíz idején este 10-kor a friss havon kilincsel előre lendülünk át a keresztződésen, miközben arcunkon kintről nem látható páni félelem ül, amiért kissé elmértük a sebességet és lelki szemeinkkel már látjuk, amint felkenődünk a padkára, de aztán az utolsó másodpercben mégis összeszedjük az autót, vérprofinak tűnve. Aki ismeri ezt az érzést, vagy nem ismeri ugyan,

de imádja a ralit, pontosan emiatt szerettem a McRae sorozat 2007-ben megjelent *Dirt* előtti részeit is, mert azok nem szóltak másról, mint a vegytiszta raliról aszfalton, murván, sárban, hóban, befagyott tó jegén, rekkenő hőségben vagy fíngfagyasztó hidegben. Ezek a játékok még nem féltek a szimuláció felé hajlani, nem szorította őket gúzsba a profitorientált, széles tömegeknek megfelelő vágyás diktatúrája.

### DIRT ELŐTTEM, DIRT UTÁNAM

A *Dirt* sorozat azonban szakított a hagyományokkal és egyértelműen elment az arkád irányba, mindennek tetejébe kissé háttérbe szorította magát a ralit, megjelentve az off-road verdákat, hillclimbing stb. járműveket is, illetve azt a fajta fizikát, amivel élvezetes ugyan a vezetés, de már nem sok köze van a valósághoz. A *Dirt 2* még to-



Itt egy kicsit tövig nyomom, csak azért, hogy ki ne sodródjak





Szép nyolcasokat tudok rajzolni az aszfaltra, végtelen mennyiségben



A kamerásoknak mindig cudar életük van, volt és lesz is



## NORVÉGIÁBAN IS VERETHETJÜK MAJD BECSÖVEZETT SZEKEREINKNEK

vább ment mindebben, és az egyszeri ralijátékos szeme előtt szépen animált, de kissé túlbonyolított menürendszerrel, valamint hihetetlen mennyiségű reklám arcba tolásával vált az első rész-nél is idegenebb játékká. Ugyanakkor nem szabad elvitatni a Codemasters érdemeit, miszerint mindkét produktumuk remek játéknak sikeredett, amivel mindannyian szívesen játszottunk, mert árkádjelleg ide, kevés rali oda, azért mégiscsak igen szép és élvezetes progi mindkettő, ami mellett érdemes az időt múlatni. Ráadásul a karrier mód megjelenítésével plusz motivációkat, illetve megnövelt játékidőt is kaptunk, arról nem is beszélve, hogy a vezethető autók száma többszörösére növekedett. Ami pedig hab a tortán, hogy ezen járművek mindegyike különböző módon viselkedett... na jó, nagyjából különböző módon, de akkor is tény, hogy a *Dirt* első és második része ügyesen tallabilléztetett a sértődött szimulátorosok és az újonnan bevont árkád arcok igényei között. Így aztán mindkét tábor többé-kevésbé boldogan borult egymás nyakába, s vidáman mosolyogva győzték le a virtuális Ken Block mágust, aki immáron átvette elődje „főszerepét”. Ken egyébként méltó utódja a tragikus körülmények között elhunyt nagyszerű raliversenyzőnek, Colin McRae úrnak, aki sajnos már az égi murváson száguld a legendás 555-ös Imprezával.

### VISSZA A GYÖKEREKHEZ

A *Dirt 3* az ígéretek szerint azon kívül, hogy lezárja az immár trilógiává duzzadó sorozatot, sokkal inkább kötődni fog az eredeti koncepcióhoz, azaz hangsúlyosabbak lesznek a ralielemek, végre visszakerülünk eredeti közegünkbe, azaz többek között például Finnországban és Norvégiában is verethetjük majd becsövezett szekereinknek. Ugyanakkor megmaradnak azért a zárt pályás mutatványok is, valamint Afrika és Amerika is szerepel a versenyek helyszínéeként. A múltba kacsintó, de mégis előremutató változtatások hátterében nagyrészt a játékosok panaszai állnak, akik szerint túlzottan „amerikás” lett a második rész, ami így már kezdett úgy kinézni, mint valami autós *Dave Mirra BMX* játék, ami nem igazán hangzik jól egy négykerékűvel foglalkozó szoftverrel kapcsolatban. Ígéretet kaptunk arra vonatkozólag is, hogy nem lesz kirakati menürendszer, helyette teljesen funkcionális, de jól átlátható és használható kezelést kapunk. Autók terén meg fogjuk találni a WRC sorozatból is ismert járműveket, mint például Kris Meeke Peugeot 207 S2000 vad tekintetű kisoroszlánját, vagy a kilencvenes évekből Carlos Sainz Celicáját. De ami sokkal komolyabb, hogy szerephez jutnak olyan nagy múltú és nyers erőt felvonultató gépszörnyek, mint a hetvenes évek Lancia Stratos, vagy a legendás B-csoportból az Audi Quattro S1, az RS 2000, valamint Pet Moss és Paddy Hopkirk hatvanas

évekbeli Mini Coopere, illetve az előbb is említett 555-ös Impreza. A vezethető autók száma egyébként 50 felett van, amelyeket a ralisport legjellemzőbb szegmen-seiből válogattak össze, tehát ebből már kigondolható az is, hogy azért nemcsak rali lesz itt, hanem ismét kapunk mindenféle egyéb feladatot is. Bár túl sok minden még nem tudható, de az biztos, hogy az X Games-licenc is megmaradt a fejlesztőknél, de messze nem erre helyezik a hangsúlyt, bár tény, hogy az amerikai vevőközönség miatt nem lenne szerencsés kihagyni. Az is biztos, hogy a driftetek is vidulhatnak, mert őket sem felejtették ki a játékból, bár ez annyira nem is baj, mert a drift egyrészt látványos, másrészt a gép előtt elsajátított technika a való életben is mentett már életeteket. Kapunk még egy autós vidámparkot is, amit leginkább egy gördeszkapálya mintájára kell elképzelni, itt aztán flikkflakkolhatunk kedvünkre, akár multiban is, vagy osztott képernyő előtt.

### TECHNIKAI SPORT

A Codemasters szerint ez lesz a leggrandiózusabb játék a témában, a legtöbb autóval, a legtöbb pályával, a legtöbb kihívással, illetve a legjobb karriermóddal. Ezt az állításukat arra alapozzák, hogy a játékot a TOCA3 csapata hegeszti, ami valóban elég zsr. Grafikailag mindenesetre biztosan nem lesz vele gond, mert a *Dirt 3* a múlt hónapban Kacor kolléga által beharangozott *FI 2010* grafikus motorját fogja használni, tehát amit ő nagyon szemléletesen leírt a látványvilágról, azt képzeljétek ide is (így kell megszporolni két oldalt ügyesen), és máris sejthető, hogy egyrészt le fog esni az állunk a lát-

ványtól, másrészt ismét elérkeztünk egy újabb gépcseréhez. Már ha a *Mafia II* miatt eddig ez nem történt meg. Az ígéretek szerint a szikrázó napsütéstől kezdve a szakadó esőn át az intenzív havazásig mindent át fogunk élni, miközben kifehéredett ujjakkal szorítjuk a volánt és feszülten koncentrálnunk navigátorunk minden szavára. Éjszakai vezetésben is lesz majd részünk, ahol állítólag igen komoly hangulata lesz a dolognak, amikor például a bő 500 lóerős S1 volánja mögött száguldunk az erdőben és a reflektorok által megvilágított fák összemosódnak suhannak el mellettünk, közel kétszáz tempónál. Az irányítással kapcsolatban nem egészen világos a kép, mert kissé olyan a mondas, mint az időjárás-jelentés, azaz megtartják a második rész kifinomult vezethetőségét, de azért változtatnak rajta egy kicsit (remélem, a szimuláció felé). A törésmódról csak azért nem írok bővebben, mert az eddig is kiváló volt a Codemasters által fejlesztett autós játékokban és nem lesz ez másként most sem. Annyi újdonság azért van a dologban, hogy a számunkra tetsző pillanatokat a visszajátszások során elmenthetjük és a felkapottabb közösségi oldalakon közzé is tehetjük, így mindenki gyönyörködhet bennünk. Történjen bármi a jövő év tavaszáig, részéről már most bizalmat szavazok a *Dirt 3*-nak, mert a leírtak alapján komoly sikervárományost tisztelhetünk személyében. Főleg, ha valóban visszatér a ralihoz. **CS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: [svavazz.es](http://svavazz.es) értékelj!

[gamestar.hu/jatek/dirt3](http://gamestar.hu/jatek/dirt3)

# DRAGON AGE 2

**KIADÓ** Electronic Arts **FEJLESZTŐ** BioWare **RÖVIDEN** Megyünk megint tönkrevérni a világot? Attól függ, valóra válnak-e a BioWare közleményei miatt előjött félelmeim... **MEGJELENÉS** 2011. március

Új hős, új terület, új jongás

//BZ

**A** MINT ARRÁ MÉG emlékezhetek tavalyról, hogy úgy mondjam, kissé nagyon bejött a *Dragon Age* első része. Persze ehhez az égegyadta világon semmi köze nem volt annak, hogy Londonban négyfős kis csapatunk szénné csapkodta a világ egyéb tájairól érkezett dragonédzselőket, beleértve a vérprofi BioWare csapatot is. Szép

menet volt, de enélkül is toplistás lett volna nálam a *Dragon Age*, jól elkapta a középutat a hardcore RPG-k és a látványos, akciódús játékok között. Aztán persze elárasztottak minket a BioWare-es fiúklányok mindenféle DLC-vel, de persze közben mindenki csak arra volt kíváncsi, milyen is lesz a második rész. Mert persze egyértelmű siker volt a játék mind kritikailag, mind bevételileg, szóval nem is volt kérdéses, hogy jön a folytatás. No, kérem szépen: tényleg jön. Mondom is, mi szépet lehet róla tudni.

**A GRAFIKAI CSAPATOT „KIZAVARTÁK” TÖBB NAGY, NYÍLT, TERMÉSZETES TEREPRE IS, HOGY OTT „ÉREZZÉK ÁT” A DIMENZIÓKAT**

Kicsiny királyságom gyarapodik, már látszik a térképen



## MUZYKA FÜLEIMNEK

Az első hivatalos megmozdulás a [dragonage.bioware.com/da2](http://dragonage.bioware.com/da2) címen megjelenő weboldal elindítása volt augusztus legelső napjaiban. Itt még olyan hatalmas adag infót nem osztottak meg a jónéppel, csupán gondolatébresztő mondatokban hintettek el pár morszát a kiéhezett rajongóknak. Ezek szerint új hős és új terület áll majd a játék középpontjában, amely egy teljes évtized történéseit fogja majd össze. Emellett naná, hogy szegény, üldözött nyomingerből kell elismert és közszeretnek örvendő bajnokká avasználunk (bár egyszer valaki csinálna egy olyan játékot, ahol ezt fordítva kell megoldani, lehetne a címe mondjuk Blaha Quest vagy Nyócker Age).



**i** Ez itt nem egy infobox. Nem is vicces szösszenet. Ez itt egy figyelmeztetés. Ha a *Dragon Age 2* tényleg konzolosított, butított játék lesz, ünnepélyesen ígéretet teszek, hogy qunari-szarvakat operálok mazur fejére, csak úgy, bosszúból. Én szóltam. (BZ)

## KEVESEBB PC, TÖBB KONZOL?

**Finom lesz, csak épp teljesen sóltan?!**

**MOST KÖVETKEZŐ KIS SZÖSSZENETEM CSAK PC-S OLVASÓK FUSSÁK VÉ-GIG,** a konzolosok most szívjanak 700 karakternyi friss levegőt. Mindenesetre, ahogy már a cikkben is emlegettem valahol, kissé be vagyok tojva, hogy elrontják a játékomat. A BioWare egyik közleménye szerint ugyanis a játék PC-s verziójába – most tessék figyelni – több konzolorientált elem került, mert azok olyan nagyszerűek... Fordítsuk ezt le tényekre: nem lesz moddinglehetőség, a rajongók inentől csak a képzeletükben készíthetnek extra tartalmakat a játékhoz. Másrészt pedig... és most jön a feketeleves: eltűnik a teljes taktikai nézet! De könyörgöm, hiszen ez volt az egész játék lényege! Emiatt volt, hogy a konzolos verzióval kábé öt perc után megszakítottam a diplomáciai kapcsolatokat... Állítólag nem kell megjegyezni, mert majd a trükkös kameranézetek szolgálnak a taktikai nézet helyettesítésére. Én mindenesetre kezdek idegeskedni.

A hivatalos oldalon ígérek új harcrendszert is, no meg szebbjobbbrészetesebb filmszerű élményt, új grafikát és egy újszerű vizuális megjelenítést. Ray Muzyka, az EA alelnöke és egyben a BioWare alapítója szerint egyszerre kapunk egy teljes értékű folytatást és egy teljesen új élményt. Hm, az ilyenektől én azért kicsit félni szoktam, ti hogy vagytok vele? Az új harcrendszert például így vezették fel: „Gondolkodj úgy, mint egy tábornok, de harcolj úgy, mint egy spártai.” Hmm, izé...

### HA VALAKI HŐS, AKKOR VAN HOJE

Szerencsére azért annál kitaróbbak és rámenősebbek vagyunk, hogy szimplán a kiadói sajtóhírrrel tömködjük meg az előzetest, szóval szimatoltunk összevissza, és volt még azért felderíthető részlet tonnaszám. Kezdjük elsőként a kedves, szeretetreméltó új főhőssel!

A neve Hawke lesz, még hozzá ember. Igen, Hawke származását nem tudjuk majd kilegőzni, ez a történet és a háttér miatt adott lesz. Ettől eltekintve per-sze megmarad a részletes karaktergenerálás lehetősége, osztályt és kinézetet már mi faragunk a drága úriembernek. Bár az első hírekben csak férfi Hawke szerepelt, a fejlesztők szerint választhatunk eltérő kromoszómarajzolatú (gyengébbek kedvéért női) főhőst is.

A bácsinak (vagy néminek, na) lesz hangja is. Az előző részhez képest tehát mi magunk, azaz a főhős is beszélni fog, ami az átvezető jelenetknél és egyéb interaktív részeknél mindenképpen valóságosabb lesz, mint az *Origins* esetében, ahol bizony néha csak álltunk, mint a köztisztasági kuka, és a képernyőn megjelenő szövegeket felhasználva kommunikáltunk.

Hawke múltjára is fény derült: hősiünk Lotheringben élt egészen addig, amíg

a darkspawn seregek kétdimenzióssá nem tették a kis falut – ez az esemény az *Origins* idejében történt, bár közvetlenül nem láthattuk. Lényeg a lényeg, Hawke a gonoszottok elől északra menekült Fereldenből.

### VÍ ÁR DŐ SAMPINYONZ

Az előző rész (és a letölthető megannyi plusz) pontos tudorainak már ismerős lehet a Kirkwall Bajnoka cím. Kirkwall maga egy nagyobb település a Ferdentől északra található szabad városállamok között, és a BioWare elárulta, hogy a második rész főhőse lesz végül a Champion of Kirkwall cím büszke tulajdonosa (hacsak el nem bénázzuk a dolgot). Ez egyébként nagyjából az „új

Ezzel vágom ketté a mondanód, ha nem tetszik!



Lehet, hogy hatalmas tűzmágus vagy, de ég a cipőd...



Hallottam, hogy recseg a deszka, de nem tudtam időben kitérőlni, és akkor eltört...



I'm right beside you.  
Neither can they.  
Then we fight.

## AZ ÁTTERVEZETT FAJ

Nem kanári! Qunari!

**A GRAFIKA KOMOLYODÁSÁNAK LESZNEK APRÓBB ÉS JOBBAN SZEMBESZÖKŐ JELEI.** Egyes fajok kicsit színesebbek, szagosabbak lesznek, de alapjában véve maradnak a régiiben, van azonban egy olyan népcsoport, akiket teljesen átfaragtak a második részre. Emlékeztek például Stenre? Az ürge kissé furán nézett ki (mondjuk nem furábban, mint Kovács néni, amikor egy jól irányzott villámcsapás lyukat éget a nyugdíjcekkje középebe), de mindenképpen emberi külseje volt. Ehhez képest a mellékelt képek tanulsága alapján a *Dragon Age 2*-ben a qunarik kifejezetten őrdögi fizimiskát (Mikkey from Fiz) kaptak. Bár a képen két randa szarvat is fel lehet fedezni, nem mindegyiküknek lesz majd ilyen fejnyúlványa, csak a fontosabb „alfahímeknek”, akik valamilyen szereppel bírnak fajuk társadalmában. Mindenesetre nem szívesen találkozónék egy ilyen „csodaszarvással” egy nyőckerületi sikátorban...



Remélem, jól kiszámoltam, különben cikis lesz, ha elszállok mellette, mint egy darab kő

terület” kitélre is választ adhat, tehát a folytatás részben vagy egészben Kirkwall és az északi területek környékén játszódik majd.

Azt is tudni lehet, hogy a *DA2* fő célja most nem valami főgonosz kinyírása vagy a világ megmentése in general. A sztori most teljesen Hawke kőre szerveződik, tízévesi fejlődés (mármint jó esetben) szemtanúi lehetünk. Ráadásul a már említett új környezet sem az a rendezett királyság, mint amilyennel az előző részben volt dolgunk. Egymással gyakran rivalizáló, néha gyanakodó, máskor pedig nyíltan ellenséges városállamok pötytyözik a területet, központi irányítás nélkül: itt aztán valóban meg lehet csinálni a szerencsénket, és akár főgonoszként, akár pedig a városokat egybefogó, összebékítő hősként a legfontosabb emberré válhatunk a vidéken. A narratíva is más lesz egyébként: ezúttal egy megtörtént eseményt „élünk újra” azáltal, hogy a múlt résztvevői vagy figyelői beszélgetnek a történetekről, aztán a játékban elért eredményeinktől, választásainktól függően változik a történet, amíg el nem érünk a máig.

## JAPÁN WESTERN, VAGY AMIT AKARTOK

A játék első részében többen a grafikával kapcsolatban fogalmaztak meg némi ellenérzést. Leginkább a kissé steril kinézetű emberkék és lények kaptak kritikát, ezért a BioWare erősen ráúszott a vizuális hatások javítására. Az első ingame screenshotok (na, ezt magyarátsa valaki úgy, hogy egyszerre legyen szép és trendi) alapján sötétebb hangulatú, részletgazdagabb és kifejezőbb grafika várható: a főhős karaktere sokkal emberibb (és kissé brutálisabb) a megszokottnál, de az egység-sugarú ellenfelek kinézetén is jócskán reszeltek.

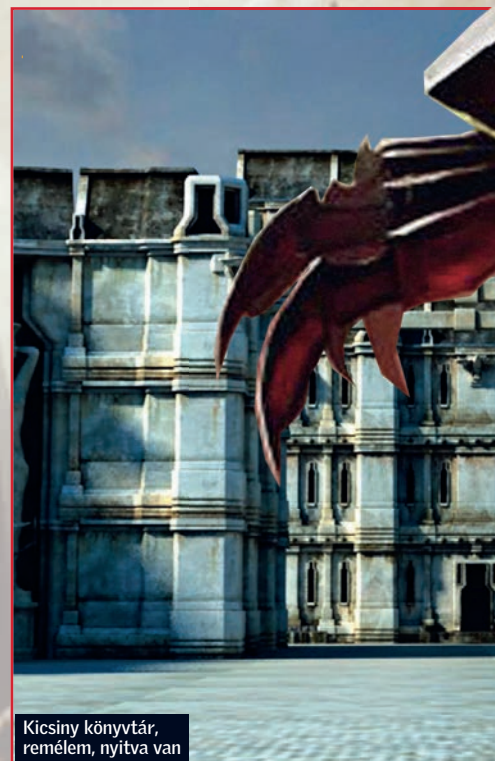
Az átfaragott látványért leginkább a BioWare vezető grafikusa, Matt Goldman felel. Elmondása szerint két film adta az inspirációt a változtatásokhoz: az egyik a Kurosava Akira által 1961-ben írt és rendezett *Yojimbo*, egy sötét és vad szamurajtörténet, a másik pedig a három évvel későbbi Sergio Leone-alapmű, az *Egy maréknyi dollárért*. Furcsa lehet ezt a két művet összekapcsolni, de Goldman szerint így kerül

elég kosz, cinizmus, közben pedig erő és szépség egyszerre a látványba.

Természetesen a grafikai stílusok változtatgatása mellett nagy szerep jut a megjelenítés technikájára is. A grafikai csapatot „kizavarták” több nagy, nyílt, természetes terepre is, hogy fotózzanak, tanulmányozzanak, szkeccseljenek és szimplán „érezzék át” a dimenziókat. A legfontosabb változások a fény-árnyék kezelésében, a környezeti megvilágításban lesznek majd, mivel a vezető grafikus szerint ez érzékelteti leginkább a tér valóságosságát.

## AKCIÓDÚSÍTÁS

Az animáció terén is erős fejlesztések várhatók: az akciórészek például sokkal pörgősebbek lesznek. A grafikus szerint már annyi az öldöklős akciójáték, hogy egy gyors kardvágás vagy bunkócsapás semmilyen érzelmi hatást nem vált ki a játékosból, sőt, még a virtuális ellenfélen is csak az látszik, hogy „na bumm, belém vágta, akkor most eldőlkös, van ilyen”. Az új mozgássorozatokat és annak hatásait épp ezért ultradinamikusra turbózzák: a whirlwind kombóban pél-



Kicsiny könyvtár, remélem, nyitva van



Ide is valami vicceset kéne írni. Pedig mást most nem tudok, csak azt, hogy félek. Nem akarok konzolostott *Dragon Age*-et. Nem akarok konzolostott *Dragon Age*-et. Hátha attól, hogy sokszor kimondom, elmúlik az átok...



## AZ ELŐZŐ RÉSZT SOKAN INKÁBB STRATÉGIAI NÉZETBŐL ÉS ELGONDOLÁSBÓL JÁTSZOTTÁK, MOST MINDENKI AZ ARCÁBA KAPJA AZ AKCIÓT

Emberközelibb lesz a varázslatok megvalósítása is, ezek ugyanis már nem a beszélgetéstől elkülönülő új animációként, hanem egyik pillanatról a másikra, majdhogynem „durrrbele” módon érkeznek, és nem viszik el a játékos fókuszát, nem ébresztik rá, hogy ez csak valami előre animált betét.

### ÁLLJ ÁT A SÖTÉT OLDALRA, HAWKE!

A *Dragon Age II* bejelentésekor felröptek olyan pletykák, amelyeket némi gyorsan odavetett, aztán megfelelően félremagyarázott fejlesztői kommentek indítottak el. Ezek szerint kevesebb és egyszerűbb dialógusok, könnyebben átlátható válaszadási lehetőségek kerülnek a játékba, amúgy *Mass Effect* módra. Három lehetőségről beszéltek: lehetsz jó fej, semmilyen vagy popófej... és ennyi. Hogy megfékezzék az azóta fel-tüzelt vitákat, a BioWare-es srácok elég sokat beszéltek a rendszerről. Szerintük a fenti pletyka egyáltalán nem igaz, legalábbis nem így igaz a jó-semmilyen-rossz felosztás. Egy játékban általában túl egyszerű a főhős moráljának felépítése, a párbeszédében ugyanis egyértelmű, melyik a „gonosz” válasz és melyik a galamblelkű, pedig a valóságban a gonosztevők nagy

többsége arról van meggyőződve, hogy jó célért cselekszik, jót akar. Az új feleletválasztó rendszer is ennek szellemében készül majd: lesznek ugyan jó és nem jó beállítottságú válaszok vagy reakciók, de ezek mindig a játékos személyiségének megfelelően, tehát relatíve jók vagy nem jók. Egyáltalán nem lehetünk benne biztosak, hogy ha a koszorú, vagy olajág, vagy mi a fene által jelzett jó választ adjuk, az a történet szempontjából is valóban jó. Nem lesz tehát semmilyen „moráljelző csík” vagy hasonló rossz-aság-o-méter; kizárólag mások hozzánk való viszonyából látjuk majd, hogy szerintük is annyira jó fejek vagyunk-e, mint ahogy azt mi elképzeljük.

### A NEVEM ELEK. HENT ELEK

Furcsa dolog az, amikor a fejlesztők olyan dolognak örülnek, amit mi, játékosok annyira nem tartunk éppenséggel jó dolognak. Egy külön *dobozban* már szóltam néhány szót a kissé konzolostott játékról szóló hírekről, de úgy tűnik, a harc menetével kapcsolatban is lesznek jelentős változások. A fejlesztők most jóval akcióorientáltabbá szeretnék változtatni a játékelményt; Mike Laidlaw vezető tervező szerint azt akarták elérni, hogy míg az előző részt so-



Winners: HUNGARY

## LESZ CÍMVÉDÉS?

A Team Beer készen áll!

**HEJ, DE SZÉP IS VOLT,** amikor megtudtam, hogy a BioWare Londonba hívott egy kis magyar különítményt, hogy megmérkőzhessünk a világ más részeiből odatóduló szerepjáték-fanatikusokkal!... Csapatársaimmal (akiket ezúton is csókoltatok) marha jól szórakoztunk, egészen addig, amíg ki nem derült, hogy rohadt jól állunk már a 24 órás, maratonai verseny első óráiban. Onnantól ugyanis még jobban éreztük magunkat, és bárhogy próbált ledönteni a fáradtság, a 24. órában végül a bemutatkozás elpoénkodása miatt Team Beer néven megismert magyarok nyerték el a fődíjat!

Egykori kalandortársaim nevében is bizton állíthatom: a címvédő csapat készen áll... Kedves BioWare, idén is lesz megmérettetés? Ha igen, megyünk, és megmutatjuk, hogy még mindig... Szeretjük a sört!

kan inkább stratégiai nézetből és elgondolásból játszották, most mindenki az arcába kapja az akciót.

„Ha egyszer azt mondom az egyik karakternek, hogy menjen ide és ide, aztán gyakja le az ellenséget, akkor azt *most* akarom, nem X percen belül!” – magyarázta Laidlaw. „Épp ezért úgy írjuk át a harcrendszert, hogy minden döntésnek jóval gyorsabb kimenetele legyen, pörögjön a csata, legyen valóság-hű a feszültség és a reakció.” Hát, hümm... Ez így marketing-szövegként jól hangzik, de mi van akkor, ha nekem (és még sok más játékosnak) pont a stratégia plusz a harc fele-fele kombinációja jött be?

### NAGYON VÁROM ÉS KICSIT FÉLEK

Kérem szépen, ebben az alcímben mindent elmondtam. Nekem egyelőre igenis bejön az újraképzelt grafikai stílus, a sztori is érdekesnek ígérkezik, csupán ettől az akciódús, konzolozabb, „casual” megközelítéstől tartok kissé. De végül is... már csak bő fél év, és meglátjuk, nem?

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/dragon-age-2](http://gamestar.hu/jatek/dragon-age-2)

# FIFA 11

**KIADÓ** EA Sports **FEJLESZTŐ** EA Sports **RÖVIDEN** Tudjátok, ez a sport az, amelyben első látásra értelmetlen módon huszonketten kergetnek egy labdát, a „három hülye” pedig vezeti a mérkőzést. **MEGJELENÉS** 2010. október

## Ezúttal csak a PC-s változatról írunk – megérdemli!

//Gyu

**N**EMRÉGIBEN KÖLNBEN JÁRTUNK, hogy megnézzük a **FIFA 11 PC-s változatát**. Szép lassan szívárogtak a küldöttségek majd nem minden európai országból (csehek, lengyelek, olaszok, németek, magyarok stb.), jó kis csapat jött össze. Dél körül aztán elkezdődött a prezentáció – Ian Jarvis bemutatta az új **FIFA 11 PC-s változatát**, és itt hangzott el a szenzáció: a **FIFA 11** végre PC-n is megkapja a next-gen motort! Ez nemcsak azt jelenti, hogy sokkal jobban fog kinézni, mint az eddigi játékok, hanem azt is, hogy a fizikai engine is megváltozik; tulajdonképpen a régi **PC-s FIFA**-t szó szerint kidobták, és totálisan átírták mindent. A **FIFA 11** voltaképp még a next-gen **FIFA 10** és a **World Cup** egy-némely elemeinek konverziója lesz, így csak jövőre érzjük el azt az állapotot, hogy a konzolos és a **PC-s FIFA**-k „egyformák” lesznek. Természetesen a konverzió alatt elég sok probléma merült fel, hiszen míg konzolból egyféle hardver létezik az adott verzióhoz, a **PC-s** változathoz csak joypadból 35-félét kellett programozni. Ian Jarvis elmondta, hogy bár a játék billentyűzettel is irányítható, de a fókusz a joypadés irányításon volt – az tudja majd a bőrt megfelelően rugni, aki joypadet használ.

### A HÁLÓZAT RABSÁGÁBAN

A rengeteg **PC-s** újdonság (hiszen szinte minden új lesz a **PC-s FIFA 11**-ben) mellett megtudtuk, hogy lesz LAN-támogatás is a különféle egyéb játékmódok mellett. Emellett a szoftverbe egy Virtual Pro nevű modul is bekerült, amelynek az a lényege, hogy ha egy jó fotót bedigitalizálunk magunkról és feltöltjük, akkor a modul elkészíti a saját portrénkát (vagy kedvesünk, rokonunk, kedvenc játékosunk stb. arcát), amelyet betehetünk a játékba; tehát akár „mi magunk” is játszhatunk. Egyébiránt pedig javarészt azt lehet elvárni a **PC-s FIFA**-tól, amit a **FIFA 10**-től láthattunk Xboxon és PS3-on – tapasztalatból mondom, már ez elég lett volna, hogy meggyőzzön minket. A prezentá-

ció után kis magyar küldöttségünk elkezdett játszani; délután ötig, amíg el nem indultunk, folyamatosan toltuk a **FIFA 11 PC-s** változatát, rengeteg klubot, szituációt, lehetséges scénariót kipróbálva, és nagyon lelkesen, mert a játék elképesztően jó. Élvezetes, nagyon jól játszható, igencsak látványos... Persze a mi változatunk még alfa volt, tehát voltak benne bugok jócskán (ezekről most nem írnék), de már ebben az állapotában is magasan felülmúlta bármelyik **PC-s FIFA**-t – a fociprogramok szerelmei végre megkapják azt, amire évek óta vártak.

### SZÉPEN JÁTSSZATOK, GYEREKEK!

Az új, EA Sports futballmotor mögött dolgozó fizikaalapú, adatvezérelt technológiát optimalizálták **PC-re**, hogy igazi szabadságot hozzon el a pályán, egyedi játékosvezérléssel és mozgással, kifinomult labdaérintéssel és a játékosok közti fizikai interakcióval – ezt mondja legalábbis a sajtóközlemény. A cífrán megfogalmazott mondat akár gyanús is lehet, ha értjük egyáltalán... A lényeg, hogy a **FIFA 11 PC-s** verziója tartalmazni fogja a valódi 360 fokos labdavezetési rendszert, amellyel a játékosok precízen irányíthatják a labdát, valamint a következő generációs animációs technológiát, amelynek eredménye a „Skilled Dribbling” labdavezetés; ezzel a védőkkel szemben állva rendkívül kifinomult oldalsó labdavezetéssel juttathatjuk tovább a labdát – magyarul van esélyünk arra, hogy labdavezetéssel tovább is haladhassunk, nem kerül át rögtön a védőhöz a labda.

### LE A PÖTTY-INTÉSEL!

Az alcimben megemlíttet fo-



Ozil fut a labdával, ebből tuti kapura rúgás lesz



Bár nem látjuk a kaput, de biztos rá fogja bikázni



### A KAPUSOK SOKKAL REALISZTIKUSÁBAN TUDNAK HELYEZKEDNI ÉS VETŐDNI



Pujol fejel, bár kapura rúgás nem lesz...



Rúgód kapura sport!



Terry, ha le tudod kezelni, rúgód kapura!

galmat akár úgy is emlegethetnénk, hogy „bokából megemelte picit” vagy „egy kicsit alányúlt”. Lényege, hogy a PC-s *FIFA 10* esetében szinte szomatlanul lehetett gólokat elérni úgy, hogy a kifutó kapus felett bokából picit megemeltük a labdát. Ennek angol neve a chip shot, amelyet „apró emelésre” lehetne fordítani talán. Kétség-telenül igen látványos játékelem a valóságban, de azért szerencsére nem fordul elő minden percben. A PC-s *FIFA*-k hibáinak hosszú soraiban mindig igen előkelő helyen állt az, hogy nagyon „mechanikus”, azaz majdhogynem állandóan ugyanúgy lehetett gólt lőni – úgy néz ki, ez drasztikusan változik majd a *FIFA 11*-ben. Egyébként érdekes volt látni a kölni bemutatón a PC-s *FIFA*-n „szocializálódott” kollégákat, hogy gólhelyzetben folyton ezzel a megoldással kísérleteztek, amelyet persze a gép által irányított kapus mindig hatástalanított. Amikor pedig játszani kezdtünk, akkor is bebi-

**i** Míg a *FIFA 09*-ből körülbelül ugyanannyit vásároltak Xbox 360-on és PS2-n (2,06 millió vs. 2,04 millió), a *FIFA 10*-nél már igencsak megváltozott a helyzet az MS dobozkája javára (2,62 millió vs. 1,20 millió)

## MANAGER MODE

Nos, vajon mit kapunk ebben az évben?



**MINDEN BIZONYNAL KETTŐT A SZEMÜNK ALÁ.** A PC-s *FIFA 11* esetében ugyanis nagyon misztikusan azt mondták a készítőik, hogy majd egy későbbi időpontban minden kiderül, és jönnek/dőlnek majd az új infók. Őszinte leszek: nem ömlött és nem dőlt semmi sem, ugyanannyit tudunk jelenleg a *FIFA 11* PC-s változatának menedzsermódjáról, mint egy hónappal ezelőtt: semmit. Ez főleg azért kár, mert ez legalább ért valamit a *FIFA 10*-ben, így a játék egyik legérdekesebb, legizgalmasabb aspektusa lehetne. Ha lesz erről további infók, azt a GameStar Online-on olvashatjátok majd.

zonyosodott, hogy az az igazán jó, ha sokféleképpen próbálkozunk – a mechanikus megoldások lehet, hogy sok gólt szállítanak, de roppant unalmasak már rövid távon is.

## FÉRFIAS, TEST-TEST ELLENI KÜZDELEM

Réges-régi *FIFA*-s rémálom (többek között emiatt is hagytam ott a *FIFA Online*-t) az „automatikus szerelés”. Ez gondolom, egy, az MI dolgát megkönnyítő irtózatossá játéktervezési bug, amelynek az a lényege, hogy ha az ellenfél védőjének közelébe viszed a labdát, automatikusan átkerül hozzá. Ez a dolog sok-sok generációnyi *FIFA*-ban jelen volt, és ugyanúgy marhaság volt mindegyikben, ugyanis a valós életben ez pont nem jellemző a futballra. Mostanra ez a dolog is eltűnni látszik, lesz ugyanis egy új szerelési rendszer a játékban, amelynek a test-test elleni kontaktus kihasználása a fő célja. Nyugodtan oda lehet állni, kézzel-lábbal lökdödni az ellent, hogy hozzáférjünk a labdához, és megszerezjük azt. Sokkal realisabb a dolog, egyedüli hibája a „puifferelés”, magyarul az, hogy gyorsan nyomogatjuk a gombokat, és megszerezjük a labdát, de előzőleg a megfelelő gombot nyomtuk le, akkor a program átvált támadó módba, és lövésnek értelmezi az előző gombnyomásokat, így a nehezen megszerzett labdát jól elbombázzuk a semmibe... Mindegy, meg kell szokni, a rendszer így is sokkal-sokkal jobb, mint eddig, hiszen az ütőközésmegosztáson alapuló technika változatos, kevésbé kiszámítható, hosszabb küzdelmet tesz lehetővé a labda birtoklásáért a játékosok kö-

## MI MIND EGYÉNISÉGEK VAGYUNK (ÉN NEM!)

zött. Uff! Tudja valaki, melyik filmből idéztem? Igen, a Brian életéből. Miért is fontos ez? A konzolos *FIFA*-kba bekerül egy új fejlesztés, a PC-ekbe azonban nem. Az új Personality Plus rendszerről van itt szó, amely meg-háromszorozta az eddigi beállítási lehetőségeket. Segítségével a játékbeli karaktereket az igazi énjüknek megfelelően állíthatjuk be, tehát a valóságnak megfelelően lesznek gyorsabb és lassabb játékosok, olyanok, akik jobban tudnak védeni, mint támadni és persze nem maradhatnak el a jellegzetes cselek sem. Eddig a kimagasló egyéniségeket sztárjátékosként kaptuk – ezentúl mi magunk készíthetünk ilyen játékosokat, legalábbis konzolon.

## AZOK A BUTA KAPUSOK...

Félreértés ne essék, nagyon is tiszteltem a „portásokat”; a csúcstechnológiájú, szitáló labdákkal is elveszik a versenyt – nem lehet könnyű. Ez évben (és PC-n is) a kapusok még inkább odafigyelnek a dolgokra, sokkal gyorsabban reagálnak a labdákra, jobban észlelik az elveszett, semleges területre tartó lövéseket, emeléseket, és ügyesebben reagálnak ezekre egy-egy kifutással vagy tisztázással. Ezzel együtt sokkal agilisabbak lettek és szebbeképpen védenek még az eddigiéknél is. Az új animációk segítségével a kapusok sokkal realisztikusabban tudnak helyezkedni és vetődni, ezzel is sokkal „egyénibbnek” lesznek a gólszerzési lehetőségek. Ez pedig a játék hitelességét javítja. Persze ez a feature csak akkor lesz az igazi, ha valóban működik – ezt pedig csak hosszas tesztelés során lehet majd megtapasztalni.

## BÍRÓI HIBÁK, VEREKEDÉSEK

A 2010-es labdarúgó világbajnokság

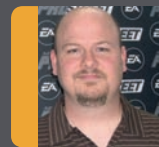
legnagyobb szenzációját sajnos nem az emlékezetes gólok, cselek vagy trükkök jelentették, hanem az elképesztő bírói hibák. A FIFA igen konzervatív hozzáállása alapján ezek részei a futballnak, azonban sajnos ezeken 10 és 100 milliók öröme és bánata múlik, azokról a dollármilliókról nem is beszélve, amelyek a kérdésben közvetetten vagy közvetlenül veszteséget okozhatnak egyeseknek – tisztán egy buta játékvezetői hibából. Nos, ezt a FIFA 11 sem fogja szimulálni (pedig azért ez is része a futballnak), ugyanis a FIFA vezetői érthető módon nem járultak hozzá ennek a megjelenéséhez. Ahogy ahhoz sem, hogy az esetlegesen felpaprikázott játékosok egymásnak essenek, kakaskodjanak, pedig ilyesmi előfordul jócskán a valós életben – ezt a FIFA összeegyeztethetetlennek tartja a fair play szellemével, így nem engedni a játékba való bekerülését.



Mintha már láttam volna valahol, biztosan kapura rúgta a labdát



Szép fejelés, de hol maradt a kapura rúgás?



**Aki moddolni akarja a FIFA 11 PC-s változatát, annak jól fel kell kötnie a gatyáját. Nem akadályozzuk meg semmiben, de mivel teljesen átírtuk a programot, így a moddernek újra kell tanulnia az egész rendszert, mielőtt alkotni kezd – John Doyle, EA, Producer**



Ne lökdösődj, inkább rúgd kapura!

## GÓLOK MENTÉSE

Előre félek, itt most sokan fel fognak hördülni, például az a lelkes táborozó is, aki FIFA 10-es góljait mutogatta nekem a táborban. Ugyanis az EA Sports mostantól kezdve nem teszi lehetővé a gólok merevlemezre tárolását, csak az EA Sports Football portálra lehet feltölteni a látványos gólokat. Teljesen megértem a döntést, hiszen mindenki azt szeretné, hogy az ő videomegosztóját nézzék (mi ezt a GSTV-vel kapcsolatban pon-

tosan tudjuk), azonban ettől még egy nagy marhaság az egész. Jó dolgok ezek a közösségi video- és képmegosztók, de az ember saját emlékei nem a közösségé, hanem a sajátja, s legalább lehetőséget kéne nyújtani rá, hogy sajátjaként őrizze meg, ha úgy akarja. Remélhetőleg ezt a feature-t a FIFA 12-ben helyrehozzák majd. **GS**

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/fifa-11](http://gamestar.hu/jatek/fifa-11)



Na, ő rúgott kapura

## A FIFA 11 KISTESÓJA A FIFA MANAGER 11,

amelyről Kölnben két fontos dolgot jelentettek be: az egyik a „varázsló”, ami azoknak segít, akik nem túl profik a játékban. A másik új feature – ami nekem nagyon tetszett – az átigazolási szezonhoz csatlakozott. Lehetőség nyílik ugyanis arra, hogy bizonyos játékosokhoz hasonló labdarúgókat keressünk. Például akár le is igazolhatnánk a Fradiba Kakát (ő persze nem jön), de kereshetünk hozzá hasonló labdarúgókat, hátha valaki beadja a derekát. Fontosabb szerepet kap a morál és a súlyozott képességszámítás is.





Dübörgünk, mint Rommel, és megküzdünk a rémmel



# DARKSIDERS

**KIADÓ** THQ **FEJLESZTŐ** Vigil Games **RÖVIDEN** *God of War* és *Zelda*-keverék akciójáték, amelyben ugyanolyan sokszor kell megnyomni a támadás gombot, mint amennyire sokan jönnek szembe velünk. Ha mindenki meghalt, új helyszínt kapunk és újrakezdődik az egész. **MEGJELENÉS** 2010. ősz

Ha kihal az emberiség, nincs más hátra, mint szétcsapni azok között, akik életben maradtak

//Flatline

**A KONZOLOS JÁTÉKOSOKAT bőven ellátják a fejlesztők azzal a játéktípussal, amit a *Darksiders* képvisel. PC-n annyira nem jellemző, hogy hónapról hónapra olyan fincsi címek érkezzenek, mint mondjuk a *God of War 3*, a *Bayonetta*, vagy bármilyen, amiben többször kell megnyomnunk a kontrollerünk egy gombját, mint más játékban összesen egy év alatt.**

Szerencsére a fejlesztők mostanában kicsit jobban kényeztetik a PC-s platformot is ezen a téren, főleg, hogy a *Darksiders* is hamarosan megérkezik, amely (röviden és tömören vázolja a jellegét) a két legjobb játékból merít a műfajában: a *Legend of Zelda*-ból és a *God of War*-ból. A konzolos változatot már korábban végigjátszottuk; a sztori adott, nyilvánvalóan jól kitalálták, ellenben most csak pont annyira elég, hogy felkeltse az ember érdeklődését és helyel-közzel azonosulni tudjon a fő karakterrel, akit WAR-nak hívnak (igen, ő a Háború, az apokalipszis egyik lovasa) és meglehe-

tősen rossziú kinézetű. A hősünk egy méretes karddal és két-három kiegészítő fegyverrel rendelkezik, amelyeket nem arra fog használni, hogy élezgesse a tábortűznél, hanem kőkeményen miszlikbe aprítja a szembejövő ellenfeleket. A négy apokalipszis lovasa közül az egyikként talán nem is gond ez, hiszen legalább szakmában maradunk vele – a sztori szerint ugyanis minket küldenek vissza a Földre, hogy elrendezzük az állítólagosan általunk kreált parákat. A legnagyobb para konkrétan az, hogy az istenek és a pokol közti harc során véletlenül majdnem teljesen kiirtották az emberiséget, mert túl korán kezdték el a végső megtisztító háborút.

**MINDENKI A HELYÉRE**

Rendet rakni márpedig jó dolog, ha karddal csinálja az ember. Irtózatossá és végeláthatatlan harcokban érkező kis spawnlingok lesznek dögivel, szerencsére nagyon kevés esetben kell a *GoW* szériában sokat használt, de már évtizedek óta léte-

ző „a megfelelő időpontban nyomd meg a bármit” metódust alkalmazni. Élvezetesennek ígérkezik a harc, bár tényleg igaz az, hogy ha valakinek nem sikerül félretrakni a monoton gombnyomogatásból származó érzést és elmerülni a grafika és villanások hadában, nehéz elfogadni, hogy bizony ez is egy játéktípus.

**MIX UGYAN, DE NEM IS ROSSZ**

A másik játék, amit említettem forrásként, a *Zelda*, amelyből a tárgyvadászós részt és a szintek dizájnjának nagy részét emelték át. Azaz, ha megérkezik az ember egy üresnek tűnő szobába, akkor biztos lehet benne, hogy a következő 15 percben nem szabadul onnan, mert történni fog valami, leginkább beözönlik félmillió ellenfél. Emellett még az is előfordulhat, hogy olyan helyre érkezik a főhős, ahol számtalan jó cucc van, de egyikhez sem érhet hozzá, mert még előtte három órán át kell rohagálni ide-oda, míg belépést/kulcsot/varázslatot bármit nyerünk annak érdekében, hogy eljuthassunk a fi-

nomságokhoz. A szokásosnál kicsit hosszabb játékidőt ígér a *Darksiders*, 15 óra körül be lehet fejezni a sztorit, minimális újrajátszást ígérve, de azt is csak nehezebb fokozaton felajánlva. Aki folyton nyálat csorgatva ült a konzolos barátainál, amikor az ehhez hasonló játékokat töltötték, mindenképp próbálja ki, mert erős lett és nagyon jól is néz ki – elég csak egy pillantást vetni a PC-s képekre, amelyek azért látványosan rávernek a korábban megjelent konzolos változatok részletgazdagságára. Sőt: a PC-sekre még egy meglepetés vár. Aki hajlandó némi extra zsetont is kiköhögni a játékért, annak tökéletes választás lehet a „The Hell Book Edition”, olyan finomságokkal, mint Joe Madueira, képregényrajzoló-legenda által készített képeslapgyűjtemény, képregény és egy plusz CD a játék zenéjével. Démon-vadászidény hamarosan indul!

**AKARSZ TÖBBET TUDNI?**

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

# A JÁTÉKVILÁG HANGADÓI

**RÖVIDEN** Kérképünkben azt firtatjuk, hogy vajon ha a játékszinkronok minősége kerül szóba, a szinkronszínészek csak tátognak-e, vagy van pár keresetlen szavuk az ügy kapcsán.

## Akiktől a poligonok is megszólalnak

//kacor

**A JÁTÉKIPAR IGENCSAK SZERETI MAGÁT HOLLYWOODHOZ HASONLÍTANI, és valljuk be, egyes sztiororientált videojátékok a látvány, a rendezés és a költségvetés tekintetében nem egyszer egy lapon említhetők celluloidszagú kollégáikkal.** A beleélés szempontjából az animációs filmek és a játékok esetében egyaránt a szinkron az egyik legfontosabb összetevő: ha jobban belegondolunk, egy mai videojátékban ez az egyetlen, ami tényleg „emberi” a DVD-re írt vagy neten terjesztett kódhalmazban.

### CSAK A SZÉPRE EMLÉKEZÜNK

Az interaktív mozik ideje lejárt; a mai játékok – kevés kivételtől eltekintve – már nemigen élnek élőszereplős átvzetőkkel (nem élnek-halnak érte, na). A színészeknek bő tíz évvel ezelőtt sem volt könnyű dolguk, hiszen az átvzetőket greenbox előtt, egy szobában vették fel, és az esetek nagy részé-

ben a művész uraknak halvány lila gőze sem volt arról, hogy miről is beszélnek, és hogy egyáltalán miről szól az a játék, amiben szerepelnek. Persze kivételek mindig vannak, így a játékvilágban is találkozhattunk emlékezetes alakításokkal. (A *Tex Murphy* sorozat Chris Jonesa vagy Michael Yorkja, a *C&C*-epizódok sorozatszínésznőcskéikkel és B-kategóriás színészekkel felvett, bájosan együgyű átvzetői, a *Wing Commander* sorozat vagy az egyébként gagyi *Dune 2000* stábjja, a Christopher Lloyd nevével fémjelzett *Toonstruck* csak pár pozitív példa.) Ma, az MMO-k és a narratívával finoman szólva is haragban álló játékok világában a jó szinkron ritka, mint a fehér holló, pedig az AAA kategóriás címek esetében a pénzmag bőven rendelkezésre állna profi, a készülő játéktól időt és energiát nem sajnáló színészek alkalmazására. Az RPG-k, kalandjátékok és a sandbox szoftverek esetében hála isten-

nek még mindig nagy hangsúlyt (érted: HANGSÚLYT) fektetnek a dialógusokra, hiszen ezeknél a progiknál a sztori, a karakterekkel való azonosulás létfontosságú. Elég bármelyik BioWare-, Rockstar- vagy LucasArts-címre gondolnunk: ezek a játékok kifogástalan hanganyaggal kerülnek a boltok polcaira. Vannak olyan műfajok is, ahol nincs szükség művés hangjátékra: egy *Unreal Tournament*, *Serious Sam* vagy *Resident Evil* esetében a B-kategóriás szinkron szinte elvárás.

### NEHÉZ ÜGYEK

„A játékokban sok esetben sajnos még mindig másodlagos a történet és a karakterfejlődés” – jelentette ki Andy Emery, a film- és a játékvilágban is ismert hangrendező. „A hangnak a projekt kezdetétől az utolsó simításokig fókuszban kellene maradnia. Egy profi forgatókönyvíró nélkülözhetetlen az igényes történethez, azonban még



### Mario: Charles Martinet

**A Mario játékokban Charles Martinet vinnyog, gügyög és sikongat.** Hogy feleségének mit állít, hogy mivel keresi a kenyerét, rejtély, bár az is lehet, hogy az asszonynak a „Wíííí!”, „Tjuhúú!” és a „Hoppadoop!” jön be az ágyban.



### Master Chief (Halo): Steve Downes

**Kevesen tudják, hogy a milliók által ismert Downes, Master Chief hangja Chicago egyik legismertebb DJ-je a WDRV „The Drive” című műsorában.** A stúdióban azért valószínűleg nem hord sisakot.



### Snake (Metal Gear): David Hayter

**David Hayter, amikor nem Snake valamelyik MGS-ben, és éppen nem szerepel animében, rajzfilmben, akkor forgatókönyvet ír.** Olyan alkotások fűződnek a nevéhez, mint az X-Men vagy a Watchmen – hogy miért vonzódik ennyire a „man” végződésű filmcímekhez, már sosem tudjuk meg, ami talán nem is baj.



# HANG- ÉS ARCKÉPCSARNOK

Hangok az arcok mögött



## Marcus Fenix (Gears of War): John DiMaggio

DiMaggio nemcsak Marcusnak és a *Halo 3* karaktereinek kölcsönzi hangját, hanem Bendernek, a Futurama részeg robotjának is. Érdekes lenne, ha John egy másnapos reggelen összekeverné a két szerepet... Szívesen látnánk egy Gears of Futurama játékot, vagy akár egy Futurama – The Marcus Edition nevű sorozatot is.



Lara Croft (Tomb Raider):

## Keeley Hawes, Jonell Elliott, Judith Gibbins, Shelley Blond



Lara négyszer mutált, ami egy férfitol is szép teljesítmény lenne. Hawes, aki az utolsó három címben adta kedvenc szupernőnk hangját, Angliában az Ashes to Ashes-ből ismert színésznő, Elliottot pedig a *Tomb Raider*erek mellett az *Overlord*ban és a *Simon the Sorcerer*ben hallhattuk. Blondról nem tudni semmit, csak annyit, hogy igen kellemes a hangja.



## Guybrush Threepwood (Monkey Island): Dominic Armato

A Guybrush hangját adó ex-macsó, az elmúlt 10 évben tekintélyes sörhasat eresztő Dominic továbbra is jó fej, és továbbra is a játékvilág egyik legfoglalkoztatottabb szinkronszínésze. *Metal Gear Solid 2*, *X-Wing Alliance* és *Crysis* fűződik a nevéhez. És sok sör. Sok-sok sör. Mert élni tudni kell.



## Nathan Drake (Uncharted): Nolan North

Nathan az *Uncharted* mellett a *Halo Wars*nak, a *Prince of Persiának*, az *Assassin's Creed*nek, *Fable*-nek, *GoW*-nak és a *Lost Planet*nek is hangadója volt. Nehéz lehet éjszakánként eldöntenie, hogy fehér csuhát, mázsás páncélt vagy varázslósapkát vegyen-e fel pizzamának.



## John Marston (Red Dead Redemption): Rob Wiethoff

John Marston munkásságáról azt kell tudni, hogy az *RDR*-ben nyújtott zseniális teljesítménye előtt nem létezett. Ez a közeljövőben remélhetően megváltozik, hiszen Rob karaktere az egyik legemlékezetesebb cowboy széles e vadnyugaton, és a Rockstar amúgy sem gyenge felhozatalából talán a legjobb alakítást nyújtó rosszfiú.

mindig sokszor találkozunk a fejlesztők által írt sztorikkal. A pocsék dialógusokba pedig még a legjobb hollywoodi színészek sem tudnak életet lehelni. Ez a *Heavy Rain* hibája is, ahol kulcsfontosságú párbeszédnek hemzsegnek a közhelyes, élettelen fordulatoktól." A játékok esetében nélkülözhetetlen a profi rendező, hiszen a játékszinkronizálás még a legjobb színészeknek is sokkal nagyobb feladat, mint egy rádiójáték vagy egy animációs film hangmunkája. A játékok interaktivitása miatt a szereplők nem kapnak kézhez kész forgatókönyvet – olyat, aminek van eleje, vége is. A szinkronizálandó történéseket általában nem látják, hiszen a játék sokszor a felvétel idején még nincs olyan fázisban, hogy látni is lehessen az adott jelenetet. A színészek tehát kapnak sok ezer mondatot, és szépen felolvassák, anélkül, hogy tudnák, milyen színezetet, hangsúlyt kell adni a szövegnek – jó hang-

rendező és előzetes felkészülés, a játék megismerése híján adott esetben azal sincsenek tisztában, hogy egy ironikus megjegyzésről, vagy őszinte szerelmi vallomásról van-e szó. Ilyenkor elkerülhetetlenül – előre is elnézést kérek – „szinkrongálódás” következik be. Szerencsére azért vannak, akik ezt a munkát is komolyan veszik.

### EGY PROFI SZEMÉVEL

David Sobolov, a világ egyik legfoglalkoztatottabb videójáték-szinkronszínésze közelről ismeri a szakma nehézségeit. „Sokszor, ha több ezer sornyi szöveget kell felolvasnunk külön-külön stúdiókban, a hatékonyság és minél nagyobb sebesség érdekében a rendező nincs is jelen: a képernyőn a kurzor fele mozgásával jelzi egyszerűen, hogy megfelel-e neki az adott mondat. Máskor kódot alakítanak ki, hogy kommunikáljanak velünk: az X például sokszor azt jelenti, hogy újra fel kell vennünk az

adott mondatot.” Az eredmény elképzelhető: egy ilyen elszeparált, embertelen, részegységekre bontott, gépesített munkafolyamat nyilvánvalóan nehezen termelne ki Oscar-gyanús alakításokat – a szinkronszínészek sokszor nem is találkoznak egymással, ráadásul nem egyszer mindössze egy órájuk van egy-egy karakter összes szövegének rögzítésére.

### KARAKTERES ALAKÍTÁSOK

A mai nyugati drámaisoklák máig a Russian Theatre tanára, Konsztantyin Sztanyiszlavszkij modelljét alkalmazzák. Eszerint egy karakter létrehozása három lépcsőben történik: felkészülés, karakterépítés és a szerep létrehozása. Sztanyiszlavszkij szerint a hiteles szerep esetében létfontosságú, hogy a színész értse, belakja a karaktert, és ne csak arra a két órára bújjon a bőrébe, amíg felveszik a szöveget. A jó munkához idő és képzelőerő kell – ezt pe-

dig sajnos nagyon sok fejlesztő elfelejti. A Side író-, casting- és hangrögzítő stúdió vezetője, Emery (ez a stúdió felelős többek között a *Family Guy* hangjairé, de a *KoTOR*, a *Witcher* sorozat is az ő munkájuk, illetve az *Old Republic* is ők dolgoznak) máig fontosnak tartja ezt az elvet: „Mindig lehetőséget biztosítunk a színész számára, hogy megismerje a karaktert a felvétel előtt. A főbb szerepekhez meghallgatásokat rendezünk, ahol egy rendező előadja a karakter hátterét és motivációját. Ez előtt pedig a színészeinknek forgatókönyvet és életrajzot küldünk a karakterről, valamint egy áttekintést a játék teljes történetéről. Így válhat csak hitelessé az alakítás.”

### EMLÉKEZETES ORGÁNUMOK

Akadnak olyan szinkronok, amelyek annyira emlékezetesre sikerültek, hogy ha egyszer játszottunk a szoftverrel, többé biztos nem felejtjük el. A

# HANG- ÉS ARCKÉPCSARNOK

Hangok az arcok mögött



## G-Man (Half-Life): Michael Shapiro

Shapirót ugyan nem a szexuális profizmusá okán, de mi csak G-Mannek ismerjük. Pedig kedves is tud lenni, amikor Barney-t szinkronizálja – merthogy az ügyetlen biztonsági őr is az ő hangján szólal meg. Ezek szerint Shapiro vagy nem beszédhibás, vagy a G-Man szinkronizálásakor kivette a protkóját. Vagy épp Barney-nál tette be.



## Kratos (God Of War): Terence Carson

Jelentkezzen, aki tudta, hogy Kratos másodállásban jedi: halott, afro-amerikai jedi. A Clone Wars-brandben ugyanis Carson adja Mace Windu hangját. Carson a Living Single-ben sokáig volt Kyle Barker, mellesleg pedig az U-571-ben láhattuk Matthew McConaughey és Jon Bon Jovi mellett. Mindkét esetben fénykard nélkül.

## Darth Vader (Star Wars): Scott Lawrence & Matt Sloan



Lawrence a Tie Fighter-től a Battlefront sorozatig kölcsönözte a szénanáthás-bolhagalléros nagyúr hangját, emellett játszott a C&C-ben és az Avatárban is. Sloan a YouTube-ra pakolgatott fel vicces videókat: Chad Vadernek, Darth Vader kisböltben dolgozó ikertestvérének adta hangját. Azóta Darth is, egy személyben, a Force Unleashed óta. Skizofrén állapot lehet.



## Commander Shepard (Mass Effect): Jennifer Hale & Mark Meer

Jennifer „Shepardné” Hale elfoglalt színésznő, ne is próbáljuk felhívni. Gyakorlatilag minden létező amerikai tévéshowban és a legnagyobb blockbusterekben is ott van, illetve játékokban is szerepel: Clone Wars, MGS4, Batman, KOTOR, Spider-Man, sőt: Mortal Kombat. Mark „Mr. Shepard” Meer ehhez képest munkanélküli, bár sikeres kanadai komikus, és sok BioWare-játékban dolgozott, például a Dragon Age-ben és a Neverwinter Nightsban.



LucasArts kalandjai például hagyományosan ilyenek: a Full Throttle-ból az azóta tudórákban elhunyt Roy Conrad érces hangja (Conrad ironikus módon életében nem dohányzott), vagy a Grim Fandango Manny-jének Tony Plana által kölcsönözött baritonja csak egy-egy példa a feledhetetlen alakításokra. A szinkron a kalandjátékoknál különösen fontos, hiszen az átélhető sztori az egyetlen, ami a játék előszöveg bennünket – a Longest Journey és a Syberia is kiemelkedő volt e téren; a sikerükhöz az erős stáb is hozzájárult. Ha pedig hiteltelen a főszereplő, nyilván hamar elkedvetlenedünk. A szinkron milyensége minden történettel rendelkező játék esetében kritikus, a zenével karöltve természetesen. Egy FPS-nek is lehet jó szinkronja (emlékezzünk csak a Duke Nukemre), egy RPG-nél pedig egészen kötelező, de egy erős narratívával rendelkező RTS is lehet kiemelkedő e téren: a Blizzard játékaik hagyományosan ilyenek, a StarCraftok, Warcraftok és Diablok beszédhangjai máig utólráhatatlanok – Deckard Cain például épp az orgá-

numa miatt válhatott a Diablo II egyik legemlékezetesebb karakterévé. A horror műfajában is épp a beleélésfaktor teszi lehetővé, hogy minden egyes zajra 300 bpm-re gyorsuljon a szívverésünk: a Silent Hill sorozat szinkronja – a Resident Evil-sorozattal ellentétben – mindig megütötte, ha nem múltta felül egy hollywoodi pszichothriller szintjét. A közelmúltból Ellen MacLaine-t, a Portal GLaDOS-át lehetne felhozni olyan példának, amit biztosan sosem fogunk elfelejteni.

## SZTÁRPARÁDÉ

A filmekből készült játékok esetében alapelvárás lehetne az, hogy a fontosabb szereplőknek ugyanaz adja a hangját, mint a moziban, de sajnos sokszor még ezt sem kapjuk meg: a színészek az esetek nagy részében csak a filmre szerződnek, így előfordul, hogy kétes minőségű hangdublőrökkel kell beérnünk. Ugyanakkor vannak olyan brandek, amelyek hagyományosan a profi szinkronról híresek: ilyen a GTA sorozat, ahol olyan nevekkal találkozhattunk, mint Michael Madsen, Samuel

L. Jackson vagy Peter Fonda, ráadásul még Phil Collins is hangot adott saját magának az egyik részben, ahogy 10 éve David Bowie is a Quantic Dream Omikronjában. Érdekes, hogy még a legnagyobb címekre is jellemző, hogy egy-egy színész két-három karaktert szinkronizál a játék során. A fejlesztők sokszor tehetséges, feltörekvő csillogokat alkalmaznak; nemegyszer a színészek épp a játék által válik híressé, mint a Monkey Island sorozat Dominic Armatója, de az sem ritka, hogy jól ismert, összeszokott sorozatszínészeket alkalmaznak egy-egy projekthez – a Halo 3: ODST esetében például a szereplőknek gyakorlatilag a Firefly egész stábjába kölcsönözte a hangját. A játékszinkronoké hál’ istennek fejlődő iparág, és mivel a grafika minősége egyre kevésbé varázsol el minket – hiszen már gyakorlatilag mindent láttunk –, a történet válik újra a játékok egyik legfontosabb mércéjévé. Ennél fogva a közeljövőben remélhetőleg egyre emlékezetesebb alakításokat hallhatunk a játékokban – és a videojáték-ipar tényleg találkozik Hollywooddal. GS



## Bayonetta (Bayonetta): Hellena Taylor

Elismert színházi színésznő és szórós boszorkány, kevésbé elismert hollywoodi színésznő: ez Taylor, aki a Bayonetta mellett narratorként is szerepelt, a Dragon Age-ben pedig jó pár karakternek kölcsönözte hangját, többek között Bann Alfstannának, aki az Ébredő Tenger Bannja, amíg nem bannolják.



Nálam volt négy ász! Te csaltál!



Háh, mire ideérsz azzal a fogpiszkálóval, addig beléd ereszték legalább két tárat



Bocs, volt valami az álladon



Kedves utasaink, ha most balra néznek, csodás hegyeket láthatnak alattunk...

# WARHAMMER 40 000: SPACE MARINE

KIADÓ THQ FEJLESZŐ Relic RÖVIDEN Minden eddigi játéknál nagyobb henteletést és brutalitást ígér a sötét cybergót jövőben játszódó, külső nézetes Space Marine. MEGJELENÉS 2012. tavasz

Többé nincs mitől félned: megjöttek az űrgárdisták!

//Sam

**I**AN WATSON kultikus W40k-re-gényei óta kizárólagos kedvenceim az űrgárdisták, kár lenne tagadni. Ezeknek az arcoknak két szívük van, dupla tüdejük, a sugárzó ipari hulladékot is megemészthetik és a sebeik szinte azonnal regenerálódnak. Ugyan, kinek lenne szüksége ennél jobb példaképekre? Szerencsétlenségükre olyan korban élnek, ahol szuperhumán voltuk ellenére egy csatában az ő képességük a minimum – mindenki más csak ágyútölteléknek és golyófogónak jó...

## VÉGRE ITT A NAGY CSAPAT

A *Fire Warrior* egy pillanatra felcsillantotta a reményt, hogy végre egy akciójátékban vezényelhetem hőseimet a csatába – csak hát ugye a Tau bénázás nagy csalódás volt. Node most már semmi sem állhat az utunkba: a *Dawn of War* sorozattal a cybergótika szakértőivé avanszált Relic konkrétan a nagydarab gárdistákat teszi meg főszereplőivé a következő címükben. Ha nem is FPS-, de TPS-nézetben vehetjük bele magunkat a Káosz elleni küzdelembe, azaz az eddigi infók alapján egy orkok elleni hadjáratba.

## GYÁRLÁTOGATÁSON

Azt mindenki tudja, hogy egy nagyszabású mentőakcióhoz flottát és földi csa-

## CAPTAIN TITUS SZÁZ HÉTKÖZNAPI HARCOSVAL IS FELÉR ÉS AZ ÁLTALA ELSZABADÍTOTT PUSZTÍTÓ ERŐ IS EHHEZ MÉRHETŐ

patokat kell összevonni, ami retentő időigényes – ilyenkor jön jól a Birodalom fegyvertárában egy űrgárdista rend, ami azonnal bevethető. A kis létszám senkit se tévesszen meg: az általunk alakított Captain Titus száz hétköznapi harcossal is felér és az általa elszabadított pusztító erő is ehhez mérhető. Most is ez a helyzet, hiszen az egyik fegyvergyártó világot ellepték a zöldbőrű idegenek, és hát a helyi jó munkás emberek nem arra vannak kiképezve, hogy kitesékeljék a hivatlan látogatókat. A preview játékból kiderül: a tompagyű orkok nem teketóriáznak: a saját hátukra szerelt rakétákkal fogadják a felszabadító erőket.

## KÉT STÍLUS, EGY JÁTÉK

Így rögtön a harc sűrűjébe csöppenünk, és megtapasztalhatjuk a *Space Marine* hagyományos akciójáték-rétegét, a mindent felemészítő tűzharcokat. Földet érve azonban, a hullámokban rohamozó ellenfelek ellen teljesen más taktikával kell játszanunk: ha a sorozatvető üresen csetten az utolsó kilőtt golyó után, akkor be-

lép be a közelharc, mint egyetlen járható út. Nem kétséges, hogy a gyenge gyomrúak nem fogják bírni, hiszen a pallosba oltott motoros fűrész, a lánckard nem éppen simogatásra teremt. Az űrgárdisták természetfeletti fizikumára alapozva a lopakodós, fedezékharcos taktika igen csak felejtős – itt menni kell, különben ők jönnek el értünk igen gyorsan.

## MENNI KELL, HA MEGHALUNK IS...

Fedezékre maximum akkor van szükségünk, ha lesebeznek, mert a *SM*-ban nincs hagyományos health-bar; ha bekapunk egy sorozatot, a képernyőt előnti a vér, majd egyre tompábban és távolabbról halljuk a külvilág zajait. Pár pillanat egy nyugodt helyen azonban beindítja a regenerációs folyamatot, és pusztíthatunk tovább kedvünkre. Több időnk persze nem is nagyon lenne üldögelni, a környezet nagy részben elpusztítható lesz, így kétségtelen, hogy az orkok fejszéssel és más harci eszközökkel sec-perc lebontják, bármi akadály áll közejük és az ellenfelek közé.

A fegyverek számos továbbfejlesztési, illetve upgrade funkcióval bírnak majd, bár egyelőre úgy tűnik, ezt nem mi fogjuk majd meghatározni tetszés szerint. Minél többet használunk egy adott típust, annál több „tapasztalati pontot” kap, és így érhetünk el magasabb szintet a használatukban, új módokat aktivizálva.

## MÉG HOMÁLYOS, ÁM ÍGÉRETES MULTI

A harcokban pár csatatestvérünk is követ minket, ám őket nem fogjuk tudni parancsokkal irányítani. Nem kétséges azonban, hogy a tűzerjűkre szükségünk lesz, illetve remek lehetőséget adnak arra, hogy a kb. 10 órányi egyjátékos kampányt őket helyettesítve kooperatív módban toljuk végig a haverokkal. A multiplayer részt egyébként még jótékony homály fedi, de szinte biztos, hogy lesznek benne érdekességek, amolyan Relic-módra. Nos, mi kíváncsian várjuk az újabb információmorzsákat, és egyelőre annak örülünk, hogy Xbox 360 és PS3 mellett PC-re is érkeznek az űrgárdisták. ☺

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékel!  
gamestar.hu/jatek/warhammer-40000-space-marine

# GAMESTAR TOP 10

...momentum egy gamer életéből //BZ

**ÉRDEKES ÖSSZEÁLLÍTÁSSAL KÖSZÖNT RÁM MAZUR A MINAP:** elevenítsem meg, képesítsem, animáljam, milyenek is a gamek életének legfontosabb momentumai. A felsoroltak egy részétől azért határolom el magam, mert bizonyíthatóan rendelkezem élettel, más pontok pedig ősz öregségem számlájára írhatóan kissé máshogy zajlottak, mint mostanában. Nézzük, hogy látom, milyen is...

A kedves japán néni/bácsi reggelig toltta az En kicsi pönim kettőt



## AZ ELSŐ HAJNALIG TARTÓ JÁTÉK

# 8.

Na, ez viszont zseniális élmény. Ha még nem volt ilyenetek, érdemes egyszer kipróbálni. Persze anyut, barátnőt, kutyát előre nyugtassuk meg, hogy ez csak egyszer fordul majd elő, és nyugalom, holnap teljesen friss leszel az iskolában vagy a gyárban. Aztán persze amikor másnap behorkolász

a Bunsen-égőbe, amely közben vidáman pörköli le a szemöldököd, vagy épp a termelési értekezleten fordulsz le nagy csattanással a székről, akkor egy picit megbánod a dolgot. De persze épp csak annyira, hogy a következő éjszakának ismét égő szemekkel és madárcsicsergéssel legyen vége.

Na de kisfiam, nem azt mondtad, hogy a leckédhez kell? Ahhoz ez is tökéletes!



## AZ ELSŐ GÉPRE KÖLTÖTT VAGYON

# 6.

Ez is olyan kategória, ami általában nem a gamernek fáj. Az első konfig ugyanis az „aaaanyuuu, én is akarok olyat, mint a Béluka”, vagy esetleg az „apu, de hiszen tudod, csak a tanulás miatt kell bele Radeon XY9BETA4QTY grafkártya” mondatok gyakori ismételtetése után szokott

megszületni. A két szereplő általában kétféleképpen csalódott a processz után. A kis gamer azon nyavalyog, miért csak valami középkategóriás procit és 2 giga RAM-ot kapott, apu/anyu meg azon füstölög, hogy még ez is túl drága volt, közben meg ott a fizika hármas ugeybár.



„Eldurran az agyam ettől a játéktól!” – mesélte nevetgélve Béla

## AZ ELSŐ HEADSHOT

# 10.

Kis közvélemény-kutatásom alapján megállapíthatom, hogy nincs olyan élő ember, aki erre emlékszik. Aki mégis ilyet állít, az hazudik. Az első heccsát ugyanis szinte minden esetben véletlen, és az igen apró kis gamerkezdemény nem is

tudja, hogy ez valami különlegesen nagy dolog. Kiskorában sok mindenre nem gondol a gamer ugyanis. Bizonyos dolgokra felnőttként se nagyon, de akkor nem gamernek, hanem lúzernek nevezik, és az már más tézisa. Ugorgyunk.



„Helyettem, kis virág...” – a hölgy másnap telefonszolgáltatót váltott

## AZ ELSŐ ELFELEJTETT RANDI

# 9.

Na, ez megint olyasvalami, amire legtöbbször nem maga a gamer emlékszik, hanem az „áldozat”. Persze az is csak akkor, ha az átquake-zett éjszaka után a „hűba... bocsneharagudj” kezdetű hebegős-habogós telefont nem csapja le két másodpercen belül, hogy aztán leborot

válja a fejét és elmenjen Tibetbe lámának (vagy Peruba, de ott nem kell borotválkozni, mert ott szőrösök a lámák). Lényeg a lényeg, az első ilyen alkalom után a gamer általában egyedül marad és kissé hülyén érzi magát. Aztán legyint, és leül játszani. Na, ő meg ilyesféle értelemben láma...



18 éve volt... A dobozok kisebbek voltak, na meg a játéka magá se érte el a 48 kilobájtot...

## AZ ELSŐ DOBOZOS JÁTÉK

# 7.

Kérem szépen, ebből a pontból felmérést kérek. Én ugyanis egy matuzsálemi korú élőlény vagyok, és az első hivatalos, bolti játékom kazettás volt. Ízlegetétek csak a szót pár percig, tényleg volt ilyen. 1982-t írtunk, és a Jetpac című Spectrum-örökzöldet vettem meg

saját összegyűjtött pénzceskémből egy bécsi számítékholtban. A világ királyának éreztem magam. Csak sejteni a magam, hogy a dobozos elsővel is ilyesmi érzés járhat, szóval már csak ezért se tessék warezolni. Dobozt fogdosni ugyanis jó.



Tessék, itt a bizonyíték. Ők is kockák. Közben meg... Na ugye

## AZ ELSŐ ESET, AMIKOR KOCKÁNAK NEVEZNEK

# 5.

Elviekben ilyenkor elszorodhat, és elkönnyelheted magadban, hogy mostantól nem fogsz a robogós, hellokittys, gördeszkás menők csoportjába tartozni, hanem te vagy a geek, aki képes az interneten vérfarkasnak vagy valami más ijesztő böhom lénynek álcázni magát és hülye kardokat csatogtatni. Botrány, nem? Ilyenkor gyorsan gondolj olyan el-

lenpéldákra, mint a World Cyber Girlök, akik szintén kockák, közben meg egész gömbölyűek is itt-ott. Tehát a kocka mint kaszt nem zárja ki, hogy más kasztokba is beléphess. Mondjuk persze ehhez az kell, hogy néha nyomd meg az Exit gombot a *StarCraft* kettődön, és húzz ki a nagyvilágba, az is szép hely, ráadásul király a grafikája.



Néha egy guild annyira összeforr, hogy mind szépen összeházasodnak

## AZ ELSŐ KÖZÖSSÉG, GUILD VAGY KLÁN

# 4.

Jó esetben ezt úgy hívják, hogy család, de persze mazur bizonyára nem erre gondolt a tíz pont összeállításakor. Az első számítógépes csapatba történő belépés pont az előző, kocka életérzésre hozhat gyógyírt: megtudhatod ugyanis, hogy mások is annyira kockák, mint te, és egész jól el tudtok szórakozni együtt is, irtjátok a démonokat, zer-

geket, terroristákat vagy bármit, ami szembejön: lényeg, hogy közösen tesztek. Persze némelyest kiábrándító, amikor első guileded személyesen is találkozik valahol, és a kecses elf leányzóról, Leliana92-ről kiderül, hogy hormonzavaros, 140 kilós matekszakos tanársegéd, de az ilyeneken a következő raid túllendít gyorsan...

Ott vagyok, a huszonötödik sorban, balról a... Vagy mégsem, hanem inkább a...



# 3.

## AZ ELSŐ LAN-PARTI

Az az alkalom, amikor rájössz, hogy a te géped a leggyengébb, a hálókártyád nem találja a parti hálózatát, bejött az egered, és mindenki nullára ver az összes játékban. Aztán egy időre elmegy a kedved a dologtól, és lehet, hogy sose jön vissza. Személyes visszatérülésem az

IO-CIRCLE kedves tagjainak köszönhetem, akikkel pár havonta megszállunk egy pesti műintézményt, és hangos, gyermeki örömtől duzzadó ordibálás közepette szénné löjtük egymást virtuális ólommal, leginkább *Day of Defeat: Source* keretében. Tényleg, srácok, mikor lövünk?

Ez itt, kérem szépen, egy floppy. Még nem is a legrégebbi, csak nem akartam öregebb típust keresni, még megjíjnétek tőle



## AZ ELSŐ NOSZTALGIKUS PILLANAT

# 2.

Húztad már elő a számítástechnika szakkörön használt floppydat a legalsó fiókból? Találtál már mod vagy xm zenéket egy régi CD-n? Telepítettél már fel ZX Spectrum emulátort, csak azért, hogy megnézd, milyen szépen villog a képernyő széle a kazettás játék betöltésekor? Van DOSboxod és *Defender of the Crown*od? Az első nosztalgikus

pillanat mindenkinél más és más, attól függően, milyen időszakra kell visszaemlékeznie. Ha szigorúan a játékoknál maradunk, nekem még mindig elfelhősödik a szemem, amikor virtuális Spectrumomon az 1984-ben crackelt *Atic Atac* betöltődése után megkérdezi a program, hogyaszongya (pontosan idézem): „how many faszi?”

## AZ ELSŐ MEGALÁZÓ VERESÉG/ FÖLÉNYES GYŐZELEM

Érzed a mámor részegítő ízét, nem számít a szemedbe csepegő vér, vagy épp a húzódo sebek acélos izmú karodon. A magasba emeled kardodat/sugárfegyvered/űrhajóirányító szerkezetet/varázspálcát (nem kívánt törlendő), és artikulátlan, ám mégis boldog győzelmi üvöltést hallatsz, amellyel szabadon ereszted a benned lakó vadállat szunnyadó, ám örökké éhes ösztöneit, és tudatod a világgal: te

vagy a legjobb. De ugyanígy üvöltesz akkor is, amikor a földre hanyatlasz, és haldozó testedre egy könyörtelen Game Over felirat borít árnyékot. Az üvöltés csak lassan hal el, még visszapattan a falakról, aztán kinyitod a szemed... és megmagyarázod az átkopogó szomszéd néni-nek, hogy ez nem is te voltál, csak a tévé volt hangosra állítva, és te ilyet sosem, és különben is...

Béluka elhitt mindent, amit a Mátrixban hallott. Nyugodjék pécében



# 1.

MILLA JOVOVICH

# A KAPTÁR TÚLVILÁG

A DÉMON TESTET ÖLT **3D**-BEN

A SCREEN GEMS A DAVIS FILMS/IMPACT PICTURES INC. A CONSTANTIN FILM INTERNATIONAL GmbH BEMUTATJA  
A CONSTANTIN FILM INTERNATIONAL GmbH / DAVIS FILMS/IMPACT PICTURES INC. PRODUKCIÓJÁT PAUL W.S. ANDERSON FILMJÉT MILLA JOVOVICH ALI LARTER „RESIDENT EVIL: AFTERLIFE”  
KIM COATES SHAWN ROBERTS SERGIO PERIS-MENCHETA SPENCER LOCKE VALAMINT BORIS KODJOE ÉS WENTWORTH MILLER CASTING ROBIN D. COOK CSA SUZANNE M. SMITH CDG JELMEZ-TERVEZŐ DENISE CROWENBERG  
LÁTVÁNY-TERVEZŐ ARV GREWAL VÁGÓ NIVEN HOWIE DIGITÁLIS VIZUÁLIS MR. X INC. VIZUÁLIS EFFEKTIUSOK DENNIS BERARDI FEHNYKÉPZETTE GLEN MACPHERSON ASC CSC ZENE TOMANDANDY KÉSZÜLT A CAPCOM ALAJÁRÁN RESIDENT EVIL™ C.VIDEOJÁTÉKA TÁRS-PRODUCER HIROYUKI KOBAYASHI  
EXECUTIVE PRODUCEREK MARTIN MOSZKOWICZ VICTOR HADIDA PRODUCER JEREMY BOLT PAUL W.S. ANDERSON ROBERT KULZER DON CARMODY BERND EICHINGER SAMUEL HADIDA ÍRTA ÉS RENDEZTE PAUL W.S. ANDERSON

Constantin Film

DAVIS FILMS  
IMPACT PICTURES

ResidentEvilAfterlife.net

A Canada-Germany  
Co-Production

SONY  
make.believe

SCREEN GEMS

SONY

A SONY PICTURES ENTERTAINMENT INC. TULAJDONIA. KIZÁRÓLAG PROMÓCIÓS FELHASZNÁLÁSRA. ÁRUSÍTÁSA, MÁSOLÁSA VAGY TÖVÁBBITÁSA SZIGORÚAN TILOS.

**SZEPTEMBER 10-TŐL A MOZIKBAN**

BA

Besorolás alatt

tv2.hu

INTERCOM



GameStar

# BEMUTATÓK

A legújabb játékok tesztjei //BZ

Töredelmesen be kell vallanom valamit. Öreg vagyok. Mondhatnám azt is, hogy annyira, mint az országút, ami végül is igaz: az M7-es a fogantatásom évétől lett Székesfehérvártól Budapestig kétszer két sávós, normál autópálya. Na, mindegy, lényeg a lényeg: kábé egy évvel a megjelenése után kezdtem bele az *Assassin's Creed* második részébe, és kérem szépen, teljeséggel belezavartam. Már nem tudok úgy házfalra nézni, hogy gondolatban ne másznék fel a tetejére gyíkmozgással, Ezio Auditore pedig már-már középkori Jack Bauerré nemesedett a szememben. Amikor meg előző főnökömről gondolkodom, már akkor sem anyázom magamban, hanem csak csendben elképezelem, ahogy lezárom a szeméit, és a fülébe súgom, hogy rekviesztát in pácsé.

Szóval, olyan vagyok, mint Magyarország in general, politikában, kultúrában, bármiben: ott az egy év delay, és így sose fogok csatlakozni a nemzetközi trendekhez. Főleg, ha a *Dragon Age II*... Na, de ezt már úgyis elolvastad pár oldallal előrébb, szóval most inkább foglalkozunk azokkal a játékokkal, amik tényleg megjelentek, és tényleg frissek. Ígérem, kipróbálom őket... röpke évek kérdése.

BZ

## KULISSZA

A mai kulissza tárgya a whisky. Hogy miért? Mert csak a kül iszsa... (bocsánat, mindjárt kialakszom magam).



60

## STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY

Tényleg átkozottul ideje volt!



56

## KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Amikor éjig ér a... baj

## 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 enged el őket.

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

## TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 48 MAFIA II
- 56 KANE & LYNCH 2: DOG DAYS
- 60 STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY
- 70 ARMA II: OPERATION ARROWHEAD



- 72 MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
- 74 KING ARTHUR: THE SAXONS
- 76 BLACKLIGHT TANGO DOWN
- 77 ALTER EGO
- 78 DRAGON AGE: ORIGINS - LELIANA'S SONG
- 78 TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON - MAP AND CHARACTER PACK 1
- 80 LIMBO
- 81 DEATH SPANK

BEMUTATÓ MAFIA II

# MAFIA II

KIADÓ 2K Games FEJLESZTŐ 2K Czech RÖVIDEN A negyvenes-ötvenes évek környezetébe illeszkedő klasszikus maffiasztori, törpeként az első rész árnyékában.

Nyolc, imákkal teli év után végre Mafia II! Végre?

//RG



## A rettenetes gépigény...

...és a megnyugtató valóság

**MIVEL A MAFIA II** az extrái között tartalmaz benchmark-lehetőséget is, így gyorsan megnéztem, hogy egy nem igazán naprakész konfiguráción mit engedhetnek meg magamnak. A tesztgép a következő volt: AMD Athlon 64 X2 Dual Core 4200+ (2.2 GHz), 2 GB DDR2, ATI Radeon HD 4670 512 MB VRAM, WinXP SP3, BENQ G922HDL monitor.

A játék grafikai beállításait feltoltam a maximumra, kivéve az APEX PhysX-t, mert azzal játszhatatlanná vált az egész. Tehát 1366x960, Antialiasing: ON, Anisotropic filtering: 16x, Shadow quality: High, Ambient occlusion: ON, Geometry detail: High beállítás mellett az átlagos fps-érték 20,5 volt, de extrém alacsony számokat sosem láttam a pillanatnyi értékeknél sem. Ráadásul a játék még akkor sem csúnya, ha mindent leveszünk minimumra és csak a felbontást hagyjuk a lehetséges maximumon.



**i** Vito Scaletta 1951-ben szabadult a börtönből, ebben az évben volt a Rosenberg házaspár pere, valamint a Magyar Állami Népi Együttes első bemutatója is a Városi Színházban. A berber naptár szerint ekkor már 2901-et írtunk.

**ELSŐTÉTÍTETT SZOBÁBAN ÜLŐK, ujjaim izgatottan remegnek a billentyűzet felett, miközben a DVD-meghajtóban felpörög a securom CD. Már csak másodpercek választanak el attól, hogy monitoromon megjelenjen a játék, amelyet azóta várok, hogy 2002-ben végigjátszottam az első részt. Nyolc évvel ezelőtt Tommy Angelo, Paulie, Sam és Don Salieri harmincas évekbeli világa úgy nyelt el, mint rendőrspiclit a friss beton-alap. Azóta számtalanszor előkerült a Mafia, elképzelésem sincs, hogy hány-szor segítettem az egyszerű taxisofőrnek újra és újra a Család elismert tagjává válni, hogy a történet végén véres pacaként végezhesse saját házának kertjében. Annyi biztos, hogy minden végigjátszás után buzgó szívvel a folytatásért fohászokodtam, s**

most végre a fejlesztők végtelen kegyelmükben lehetővé tették, hogy a játékosársadalom ismét kezébe ragadhassa a híres-hírhedt tommy gunt.

### DON SALIERI SENDS HIS REGARD

A Mafia viharos sikert aratott, de az a tény, hogy a GTA 3 után jött ki, sokakat arra ingerelt, hogy simán klónjátéknak tekintsék, ami hatalmas hiba, de erről vitatkozni annyi értelme lenne, mint egymásnak eresztetni az ATI- és NVIDIA-hívőket, hogy térítsék meg egymást. Az első részben az Illusion Softworks nevű fejlesztőcsapat Lost Heaven városával olyan környezetet alkotott, amelyben azonnal otthon éreztük magunkat, a grafikai megjelenítés pedig páratlan volt. A kidolgozott karaktereknek köszönhetően igen hamar bele tudtuk élni magunkat Tommy szerepébe, játékbeli barátainkat pedig mi magunk is szeretjük, aggódtunk értük, majd pedig személyes csalódásnak vettük, amikor a végjátékban kiderült, hogy igaz csak be lettünk ültetve a hintába. Ezenkívül a zseniálisan kitalált forgatókönyv is segít abban, hogy függővé váljunk és mi magunk is elgon-

dolkodjunk bizonyos morális kérdéseken, illetve a játékot befejezve úgy érezzük, hogy ez bizony katarzis volt a javából. Ugyanakkor a játék sztorijában előrehaladva egyre inkább sejtethető volt, hogy hősrünk élete nem végelgyengüléssel ér véget, így néha furcsa érzés volt a halál felé terelgetni karakterünket. A történet alatt valóban úgy éreztük, hogy Tommy tulajdonképpen a körülmények áldozata és csak az események szerencsétlen láncolata miatt lett gyilkos belőle. Az első rész tehát így volt kerek és minden egyéb játéktechnikai szempontból is szinte tökéletes, sőt még grafikailag is megállja a helyét mind a mai napig. Nem véletlen hát, hogy játékosok milliói várták a folytatást tükön ülve, reménykedve abban, hogy ugyanolyan remek alkotást kapnak a kezükbe, mint évekkel ezelőtt. A fejlesztők gondoskodtak is róla, hogy játék közben se feledjük a nagy elődöt, így számos utalásra fogunk bukkanni, ami lehet akár egy mondat is, vagy egy pillanatra felbukkanó figura, aki megszólalásig emlékeztet egy nyolc évvel ezelőtt látott alakra.

### E' PERICOLOSO SPORGERSI

Az intróból kiderül, hogy Vito Scaletta bőrre bújva fogunk tevé-

kenykedni, aki 1925-ben született Szicíliában és olasz bevándorló szülei-vel gyermekként érkezik az Egyesült Államokba, a jobb élet reményében. A nagy országban idegenként tébláboló családnak otthonként egy kis koszfészek jut, a családfő pedig a kikötőben vállal munkát. Vito ebben a mérsékelt lehangelő környezetben nevelkedik, ahol megismerkedik egy Joe nevű fiatalemberrel, és hamarosan szoros barátság alakul ki közöttük, illetve Joe az, aki idősebb és erősebb lévén védelmezi Vitót. Egy balul sikerült pitiáner rablás közben Vitót beszipkázza a rendőrség, de olasz anyanyelve végett a kapitány helyett besorozzák, és hamarosan szülőhelyén találja magát, a Husky-hadművellet kellős közepén. Innen egy sebesülés következményeként háborús hősként tér haza, ahol első útja Joe-val a kocsmába, a második pedig családjához vezet. Mivel Joe szíve vajból van és egyébként is régi pajtik, hamis papírokkal elintézi, hogy Vitónak ne kelljen többé visszatérnie a frontra. Ekkor derül ki, hogy Scaletta apuka örökségként kétezer dolláros adósságot hagyott hátra, ennek köszönhetően hősrünknek küldetéstudata támad és kezdetét veszi alvilági pályafutása. Portfóliója először csak autólópás-



Amióta megdrágultak a gépkocsik, a városlakók robbantómotoros kerékekkel közlekednek

A játék célja minél tökéletesebb csillagformát rajzolni a géppisztoly csövével





Világbajnoki döntő könnyűsúlyban, a szegegynegyedek tipikus felszerelésében



## NEED FOR SPEED: MAFIA

Ne érd be a gyárral

### AMENNYIBEN NEM VAGYUNK

elégedettek járművünk kinézetével, úgy ne habozunk ellátogatni valamelyik műhelybe, ahol lecserélhetjük a felniket, két fázisban kedvünkre festhetjük a kasztnit, kicsit felpöckölhetjük a motort, valamint egyedi rendszámot is feltehetünk (teherautónál nem működik, de halottaskocsinál simán). Ezzel a kis trükkel még a rendőröket is átvághatjuk, persze mindez pénzbe kerül, de megéri a fáradozást.



Épületbontás alternatív kőműves-módszerekkel



ra korlátozódik, majd rövidesen hullaelásással, fegyveres pittyputtyokkal, védelmipénz-beszédessel és egyéb, tetszetős bűncselekményekkel gyarapodik. Vito egyetlen dolgot szeretne elkerülni, mégpedig azt, hogy olyan jelentéktelen senkiként haljon meg, mint az apja, így számára a pénz és az elismertség igen fontos motiváció. Miközben ezen mesterkedik, a rend őrei sem tétlenek és pár hónap múlva bíróság elé kerül, így renitens tevékenységéért jogerősen 10 évig élvezheti az állam vendégszeretét az adófizetők pénzén. Itt jegyzném meg, hogy amikor az ítéletet kihirdették, akkor egy pillanatra elgondolkodtam, hogy ugyan mi a francot fogok játékosként csinálni odabent tíz évig, és valóban le is ült a sztori egy kicsit, de annyira azért nem volt vézses. A rácsok mögött Vitót a hamarosan szabaduló Leo Galante karolja fel, aki kikerülve elintézi, hogy a meg-

tévelyedett fiatalember négy évvel korábban hagyhatta el a börtön szívmelengető falait és szabad emberként ott folytathassa, ahol bekasznizása előtt abbahagyta. Odakint Joe bemutatja Henry Tomasínónak, aki a maffia teljes jogú tagja, így hamarosan ők is felesküdhetnek a Falcone család szolgálatára, amelynek nagyon jól jön egy olyan háborús hős, akitől nem idegen a fegyverhasználat és a bunyó sem. A cselekmény innentől pörög fel igazán, megjelennek a kínaiak, szerepet kap a drog, ólommérgezésben szenvedő emberek hullnak jobbra-balra, raktárak égnek le, toronyházak emeletei robbannak fel, illetve a játékban megtalálható három család (Clemente, Falcone, Vinci) is egymásnak feszül. Ezek után Vito lába alól hirtelen kicsúszik a talaj és bármit tesz is, egyre mélyebbre süllyed az alvilág zavaros vizében. Szívesen írnék még a sztoriáról, de nem szeret-



## Sok mellékküldetés és interaktív lehetőség lesz a Mafia II-ben, amelyet a játékos felfedezhet... - Daniel Vavra, a játék írója és igazgató

ném ellőni a 700 oldalas forgatókönyv golyólyuggatta, véráztatta poénjait. Az biztos, hogy ismét csavaros, jól megírt történetekkel van dolgunk, amelyek tartalmazzák az összes fontosabb maffiatémára jellemző elemeket, ugyanakkor összességében mégis gyengébbre sikerült, mint az első rész überelhetetlen sztoriája.

### KISVÁROSI TÖRTÉNETEK

Az irányítást akkor kapjuk meg, amikor Vito még katonaként éppen Sziciliában porciózza az ólmot és bevalom, ez hirtelenjében meg is lepett, hiszen furcsa volt a Mafia 2-ben MoH-ra, illetve CoD-ra hajazó jeleneteket

látni, de kétségtelen, hogy remek hűzés. Ez a pálya szolgál tutorialként is, ahol a szokásos lövés, bújás, lopakodás, fedezékből tüzelgetés, gránáthajigálás metódust sajátíthatjuk el. A rutinos játékosok persze most csak mosolyognak, ők álmukból felébresztve is el tudnak eresztani egy hibátlan fej-lövést, de a kevésbé képzett felhasználóknak sem kell aggódnuk, mert egyszerű a dolog, mint a facsipesz. A háborús etapot befejezve egy kis átvezető videó után megérkezünk a 10 négyzetmérföldnyi területet foglaló Empire Bay City-be, ahol a monitort előtt nincs más dolgunk, mint álmélni. Ebben segítségünkre lesz az

**i**A híres tommy gunt John T. Thompson álmolta meg, aki eredetileg félautomata csúzlit képzelt el, de aztán ez lett belőle. Dobtára miatt nagy mennyiségű löszert volt képes tárolni, így nem véletlen, hogy a maffiózók kedvenc fegyvere lett, annak ellenére, hogy igen nagy a szórása.

## WANTED POSZTEREK ÉS PLAYBOY NYUSZIK

Fedetlen keblű kollektciók

**A JÁTÉKBAN A LEHETŐ** legeldugottabb vagy legváratlanabb helyen körözési plakátokra, illetve nyuszi magazinokra bukkanhatunk, amelyek felkutatása esetén megismerkedhetünk a kor híres bűnözőivel, illetve igen szimpatikus, mezítelen hölgyeket láthatunk, akik engem személy szerint kicsit jobban érdekeltek a gyilkos tekintetű közellenségeknél, bár ez lehet, hogy néhány embert meglep.



A pirospecsi-verseny döntősei és a vesztes



Már a szándékuknak is elsőbbsége van!



is, hogy a vasútállomásról Joe barátunk fuvaroz haza édesanyánk lakásához, és miközben vezet, illetve folyamatosan szövegel, szemügyre tudjuk venni a környezetünket. Meggyőződésem, hogy ezt a fajta városnézést azért rakták be a fejlesztők, mert ennek révén a játék szépsége úgy vág az arcunkba, mint falura látogató diszkó-zónák a féltékeny helybéli. Amennyire nagyszerű volt az első rész képi világa, ugyanannyira lenyűgöző a mostani is, főleg azért, mert 1945 februárjának elején érünk haza, így hótakaró borít mindent, a keréknyomok úttestre fagyott jegén megcsillannak az utcák és a házak fényei, könnyű hópelyhek szállingóznak csendesesen és meglepő parát lehelő emberek bandukolnak céljuk felé. Amennyiben kigyönyörködjük magunkat a téli táj szépségeiben, úgy továbbhaladva is jópofa dolgokat láthatunk, például riadt arccal éppen előttünk esik hasra a csúszós járdán egy emberke, néhány méterrel odébb pedig két férfi kiabál fel egy emeleti ablakban rikácsoló asszonyságnak, hogy legalább egy sörre engedje le a férjét. Ez a fajta aktív városi élet folyamatosan jelen van a játékban, például láthatunk autót szerelő elegáns úriembert, akít a felesége türelmetlenül nyaggat, hogy miért ilyen béna, hogy még nem sikerült életre keltenie a járművet. Golyót neki. Illetve úgy

egyébként is, az ígéreteknek megfelelően Empire Bay City szimpatikus polgárai nem csak úgy céltalanul bolyonganak random módon az utcán, hanem mindegyiküknek meghatározott célja van. Ha például rátapadunk valakire, akkor elkísérhetjük hazáig, láthatjuk, amint a kulcsát keresgéli, lerázza magáról a havat, majd belép a lakásába és becsukja maga mögött az ajtót. Mások levelet dobálnak a postatalárába, ruhát vásárolnak a boltban, sörözni igyekeznek vagy taxiba szállnak. Amennyiben úgy érzik, hogy gyalogként valamelyik autós (jellemzően mi) veszélyeztetni testi épségüket, abban az esetben méltatlankodva, esernyőt, aktatászkát, retikült eldobva próbálnak biztonságos helyre jutni. Olyanok is vannak, akik csak ácsorognak és beszélgetnek, érdemes hozzájuk is közel menni és kihallgatni őket, mert vicces dolgokat is hallhatunk. A 2K Czech másik nagy dobása, hogy a börtönbe télen kerülünk be, viszont hat évvel későbbi szabadulásunkkor a nyári pompájában díszelgő várost látjuk, amely szinte nem is hasonlít az emlékeinkben élőre. A forró napsütés élénk színei, a bárányfelhős kék ég, a rövid ruhákban flangáló hölgyek teljesen új élményt adnak. Mindennek tetjébe az autópark is lecserélődik, így valóban úgy érezzük magunkat, mint aki hosszú éveket töltött a rács mö-

Ezt a mozdulatot a Wii Golfban tanultam



Háttérben a gát, ahová sosem fogunk eljutni



gött. A grafikai megjelenítést sum-mázva elmondhatjuk, hogy a saját fejlesztésű Illusion motor jelesre vizsgázott a feladatokból, amelynek öszintén örülhetünk, főleg az optimalizálás végett, amiről az egyik dobozban olvashattok.

## SEMÉLYI IGAZOLVÁNYT, JOGOSÍTVÁNYT, FORGALMI ENGEDÉLYT KÉRNEK

A véres leszámolások, hullaeltakarítások, lehúzott ablakon való kilövöldözések elengedhetetlen kellékei az autók. A *Mafia II* járművei egytől egyig műalkotások, igényesen kivitelezett, esztétikus szerkezetek, ráadásul a fejlesztők még arra is figyeltek, hogy a korszakra jellemző ballonos gumik fékezéskor, illetve az útegyenetlenségeknél az erőhatásoknak megfelelően belapuljanak. A hangjuk is nagyon jó, hiszen tudjuk, hogy a tengerentúlon mind a mai napig köbcentiből állítják elő a lóerőt, bármerre menjen is a technika. Négy- (esetleg hat-) kerekűnket látványosan amortizálhatjuk le, és bár atomjaira nem fognak hullani, de a horpadások, lógó karosszériaelemek, lehorszolt festések és kitört lámpák, valamint a gépháztető alól előtörő fehér – később fekete – füst hatásosan érzékelteti, hogy mennyire vagyunk ügyes vezetők. Érdekesség, hogy a megfelelő helyre célozva, a benzintartályt eltávolítva látványos tűz- és füsttenger kíséretében a levegőbe is repíthetjük az autókat, ami főleg akkor helyénvaló cselekedet, ha éppen fedezékül használja őket néhány rosszfiú. A verdáinkat le is moshatjuk, illetve bizonyos határokon belül pedig ízlésünknek megfelelően alakíthatjuk, azaz a felnit, a festést, a rendszámot és a motort is piskálhatjuk, ami például egy tejeskocsi esetében meglepően élvezetes eredményt nyújthat. Az első részben sok kritikát kapott a túlzottan szigorú rendőrség, így most a piros lámpán való áthaladásokért

sokkal elnézőbbek a fiúk, de ha mégis elkezdenek üldözni egy karambolért vagy gyorsajtásért, viszonylag könnyen lerázhatjuk őket, bonyolultabb esetekben pedig elég rendszámot, autót és/vagy öltözéket cserélni és máris bűn nélküli szüzlányok vagyunk a hatóságok szemében. Irányítás terén találkozhatunk szimulátor és normál móddal – azt hiszem, mindkettőnek a neve magáért beszél, de annyi biztos, hogy a kormányt nem tudtam működésre bírni, pedig a téli havas városban való autózás szinte könyörgött a kormány és pedál kombóért. Mindenesetre bármelyiket választjuk is, nem fogunk csalódni, de aki nem szeret folyamatosan kilincsel előre kanyarodni, az ne erőltesse a valósághibbnak tekinthető vezérlést, mert hamar kudarcélményekkel gyarapodhat. Utolsóként pedig szerepeljen itt egy jó tanács, méghozzá az, hogy ebben a játékban bizony életerőtől kicsattanóan is bele lehet halni egy ütközésbe, úgyhogy *Flatout*-fanok figyeljenek oda, hogy mikor hajtanak neki teljes gázzal egy teherautónak vagy hídpillérnek.

## KILL THEM ALL!

Amikor éppen nem autózunk, akkor általában tűzharcban veszünk részt vagy pépesre verjük valakinek az arcát. Előbbi azon kívül, hogy életmentő jellegű tevékenység, nagyon látványos és adrenalinpumpáló, köszönhetően a célt tévesztett golyók becsapódásainál keletkező pornak és szanaszét repkedő törmelékdaraboknak, valamint a kiváló hanghatásoknak. Örömmel mondhatom, hogy minden egyes fegyveres konfliktus jól kigondolt helyszíneken zajlik, a puhább tárgyakat (paravánok, korlátok stb.) ripityára lövhetjük, eltalált ellenfeleink pedig egyensúlyukat veszítve botladoznak, vagy éppen tehetetlenül repülnek hátra, amennyiben sörétes-sel durrantottuk gyomor-szájon őket. Természetesen



Már a *Mafia II* idején is nehéz volt a parkolás, többeknek csak a második sorban jutott hely

**A HUSKY-HADMŰVELET 1943 JÚLIUS TIZEDIKÉN KEZDŐDÖTT, AMIKOR A SZÖVETSÉGESEK PARTRA SZÁLLTAK SZICÍLIÁBAN. 160 000 SZÖVETSÉGES NÉZETT FARKASSZEMET 90 000 NÉMET KATONÁVAL ÉS 250 000 OLASSZAL, DE A MAFFIA SEGÍTSÉGÉVEL PATTON VISZONYLAG GYORSAN TUDOTT SIKEREKET ELÉRNI**



Az ember, aki nem bírta kivárni augusztus huszadikát

**i** Az első maffiacsoportok New York City körzetében erősödtek meg igazán, ekkor még a rendőrség kordában tudta tartani őket, azonban a szesztilalom bevezetése után ez megváltozott. Ekkoriban kezdett felfelé ívelni a Capone szervezett pályája is.



Vakuljak meg, ha ez a fegyver nem legális!

Hehehe yeah. Well here it is! MG42. Made in Germany. Hitler's Buzzsaw we called 'em! She's a beauty.

akció közben mindenki kiabál, hogy így rohadjunk meg, és úgy meg fognak minket ölni, illetve egyéb trágárságok is elhangzanak, de ez nem akadályozza meg, hogy Lukas holttesteket hagyjunk magunk után. Lövöldözés közben lehetőségünk van fedezékbe bújni és onnan puttyogatni kifelé, de számolnunk kell vele, hogy ellenfeleink kiváló céllövők és azonnal eltalálnak. Ilyenkor elhomályosodik és kifakul a kép, miközben szívdobogásunkat halljuk, ám ez gyorsan elmúlik és életerőnk egy bizonyos szintig feltöltődik. A *Mafia II* ugyanis nem azt mondja, hogy van bennünk százegységnyi szuffla, és ha ez elfogy, akkor pápá, világ, hanem egy vékonyka csík látható a képernyő jobb alsó sarkában lévő kör alakú térkép palást-

ján és ez fogyogat, illetve töltődik folyamatosan. Fegyverarzenálunk az első részhez képest nem sokat változott, de azért vannak benne újdonságok, mint például a Flemming 870-es shotgun, Thompson M1A1, MP40, Karabiner 98 Kurz, illetve egy röpke kipróbálás erejéig bevethetünk egy MG-42-t, ami brutális pusztításra képes. A lupara viszont kiesett, de megtalálhatjuk a régi és kötelező darabnak számító ismerősöket a 1911, a tommy gun vagy a S&W képében. Míg az első részben fegyvereinket Vincenzótól szerezhettük be, most már boltokban is megvehetjük őket, ráadásul külön szakosodás van a kis és a nagyobb kaliberű csúzlíkra, így aki kifogyta a vásárlással.



Ez annyira lefagyott, hogy már a bebikázás sem segít rajta, majd bejegesmedvézzük! Ééérteed????



A szegény kisnyugdíjas fegyverek eladásából fedezi a hétvégi csirkefarhátat

# BEMUTATÓ MAFIA II

A szabadkézi harcban is történetek változások, mert az első rész vicces kis csépelése helyett látványosabb, de mégis könnyen kezelhető öklharcot kapunk, ami alapvetően az egér két gombjára és a [Szóköz] billentyűre támaszkodik. Ezzel már egészen jópofa adok-kapokot lehet kialakítani, aminek a vége minden esetben lassítva nézhető „finish him!” befejezésbe torkollik.

## VIDÁM FIÚK

A játék – elődjéhez hasonlóan – a karakterkidolgozás és jellemábrázolás terén nagyon ott van. Mindenki egyéniség, mindenki saját habitussal rendelkezik, Joe például kissé testes, pocakos, tipikus harsány figura, aki meg van róla győződve, hogy a világ csakis az ő szórakozását szolgálja. A tervei alapvetően az elsöprő tüzernőn alapulnak, baltával faragott humorérzéke pedig azonnal szimpatikus figurává teszi. Szereti a piát, nem egyszer halál másnaposan jön értünk reggel, illetve hirtelen gondolattól vezérelve átfesti és átrendezi a lakását, ami ezek után úgy néz ki, mintha olyan fiú lenne, aki nem egyedül jár pisilni. Kedvenc mon-

datom tőle az, amikor fegyverrel a kézben egy ajtó előtt ácsorgunk, de mielőtt berontanánk rajta, ezt mondja nekünk: „Te menj előre, mert kisebb célpontot nyújtasz!” Vito ezzel szemben halk szavú, megfontolt, de szintén félelmet nem ismerő figura, aki elnéző mosollyal szemléli barátja ténykedését. Másik társunk Henry, a tapasztalt maffiózó, aki maga a megtestesült komolyság, rengeteg rutinnal és számtalan teljesített megbízással a háta mögött. Akit még rajtuk kívül érdemes megemlíteni, az Eddie Scarpa, aki hőseinknél idősebb illető, imád kuplerájba járni és borgőzös állapotban nökkelt enyelegni, ráadásul neki is van humora. A *Mafia II* alapvetően nem nélkülözi a humort, amely még a legvéresebb fejezetekben is jelen van. Volt például egy rész, amiben Eddie és Joe védettek, mint a gödény, majd hazafelé menet kiderült, hogy Eddie autójának csomagtartójában oszlásnak indult egy párnas hulla, így a két delíriumos és bűztől öklendező figurával el kellett menni egy eldugott helyre, elásni a holttestet, miközben a két által egyfolytában poénkodott. Nem szeretném tovább spoilerezni ezt a té-

mát, de annyit mondhatok, hogy folyt a könnyem a nevetéstől, úgyhogy ezt mindenki nézze meg, mert igazán megéri. A szereplők egyébként az idő múlásával is változnak, ráncok jelennek meg rajtuk, az arcuk barázdáltabb lesz, a szemük karikásodnak, köszönhetően az eltelt éveknek. Vitónak a ruházódását is tudjuk változtatni, ehhez elég bemennünk egy boltba és szatírkabáttól kezdve az elegáns ingeken és öltönyökön át a kalapokig bármit megvehetünk.

## „F\*CKIN' PROBLEM WITH THE F\*CKIN' BARBER!” (VITO SCALETTA)

Elérkeztünk a legrosszabb részhez, amiből kiderül, hogy min bukott el a játék 15%-ot. Hihetetlenül hangzik, de az utolsó percig meg voltam róla győződve, hogy 90+ százalékot fogok rá adni, és gyakorlatilag az utolsó utáni percben csalódtam. A játék ugyanis nemes egyszerűséggel elaltatta a gyanakvásom, mivel a történet elég visszafogottan pörgött fel, sőt a börtönös résznél már kicsit untam is, így úgy gondoltam, hogy egy hosszúra nyúlt



A hókotrócs beugrott a fegyverboltba



A kabrióban sem fújja le a kalapomat a szél



Van egy cigarettája, biztos úr?



Itt végre nyugodtan pisilhetek



**A maffia etikai kódexét Salvatore Maranzano hozta létre, ami igen sokáig jónak bizonyult, de a drogok elterjedésével kezdtek megváltozni a dolgok és a régi értékrend erősen eltorzult**

bemelegítéssel van dolgom, de később legalább annyi akció lesz majd, mint amennyi malmozás. Továbbá ott van az a fránya statisztika, amiben folyamatosan néztem, hogy hány százalékát játszottam ki a játéknak, és egyszer csak 71%-nál, ami nálam 11 óra 49 percnyi játékidő volt, azon vettem észre magam, hogy eljött a végkifejlet, majd pedig a stáblista. Tette mindezt úgy a játék, hogy még igazi autós üldözés sem volt benne, pedig ez alapvető lenne egy ilyen programban. A maradék százalékokat gyanítom, hogy a város különböző pontjain kihelyezett „wanted” plakátok begyűjtésével, valamint Playboy magazinnak megszerzésével lehet összeszedni. Egyszerűen nem bírom felfogni, hogy komolyan képesek voltak a fejlesztők – a mai igényeknek már egyébként is aprócska – Empire Bay City-t felépíteni azért, hogy ilyen rövid idő alatt véget érjen benne minden. Ugyanakkor az új feature-ok a boltokkal, fegy-

verkereskedésekkel, benzinkutakkal egyáltalán nem szükségeltettek a játék végigjátszásához, tehát akár ki is hagyhatták volna őket. Autóból is csak feleannyi van, mint az első részben volt, de ami talán a legrosszabb, hogy nyoma sincs a free ride módnak, ami az első részben hatalmas móka volt – pedig a *Mafia II* ugyanazon értékekkel rendelkezik, amelyek az első részt kultikus játékká tették, mivel szép, hangulatos, jó a fizika, az akciók fergetegesek, a szereplők nagyszerűek, a sztori sem rossz, de a fenébe is... nagyon rövid! Ehh! Másik nagy szívfájdalmam, hogy nem lehet kimenni a városból, pedig a távolban ott van még a jól ismert duzzasztógát is, de sosem fogunk ott autózni. Végezetül pedig ott van az is, hogy a sztori ismét teljesen lineáris, így az újrajátszhatóság sem komoly tényező.



A város fitt polgárai még az utcán is hasizomgyakorlatokat végeznek

A csehek az első résszel nagyon magasra tették a léceket, amit saját maguknak sem sikerült átugraniuk, pedig minden adott volt hozzá. Amennyiben *Mafia*-függő vagy, esetleg az elmúlt nyolc évben egy idegen civilizáció foglya voltál és fogalmad sincs az első részről, mégis azt tanácsolom, hogy mindenképpen játszd végig, ha nem akarsz a halakkal aludni, de készülsz fel, hogy nagyon hamar a végére fogsz érni. **GS**



## MAFIA III

Vagy jól érzem, vagy nagyon átverek mindenkit

**LEHET, HOGY CSAK** a hirtelen jött befejezés okozta sokk miatt, de a befejező videó után úgy éreztem, hogy nem zárult le a történet, és talán reménykedhetünk egy harmadik részben, amelynél az sem érdekelne, hogy évek múlva jelenik meg ugyanezzel a grafikus motorral, csak legyen sokkal hosszabb. Továbbra is bízom a cseh srácokban, mert a *Mafia* mégsem egy *Driver*-sorozat, aminek katasztrofális folytatásai láttak napvilágot. Hajrá, 2K Czech, hajrá, *Mafia*-rajongók!

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/mafia-2.html](http://gamestar.hu/jatek/mafia-2.html)

## GameStar

**RG**

Minden adott volt, hogy a *Mafia II* is történelmet írjon. Sajnos nem sikerült.



### HARDVERIGÉNY:

Pentium D 3 GHz/AMD Athlon 64 X2 3600+, 1,5 GB RAM, NVIDIA GF 8600/ATI HD2600 PRO, 8 GB HDD

- + gyönyörű grafika
- + remek akciók
- + évszakováltás
- átkozottul rövid
- nem mehetünk ki a városból
- free ride mód hiánya

# 85

Azért én így is szeretem!

# KANE & LYNCH DOG DAYS 2

**KIADÓ** Square Enix **FEJLESZTŐ** IO Interactive **RÖVIDEN** Kooperatív játékra kiélezett akció, két kooperációra teljesen alkalmatlan főhőssel...

## Turisták bárhol

**H**A NÉHÁNY NAPJA MEGKÉRDEZTE VOLNA TŐLEM VALAKI, hogy mi volt életem legszürreálisabb játékkélménye, hirtelen nem igazán tudtam volna mit válaszolni. Most azonban habozás nélkül vázolódnék az alábbi jelenetet: egy hosszú hajú, fölül kopaszodó, negyvenes-ötvenes, péppé vert fejű pasas (vajon ki lehet?) rohan bicegve, hőrögvé a zuhogó esőben, anyaszült meztelenül, összeviszsa kaszabolts testtel, miközben dől belőle a vér. Ez ráadásul nem egy brutálisra sikeredett átvezető animáció, hanem maga a játék... és csupán egy a *Kane & Lynch 2: Dog Days* számtalan olyan mozzanata közül, amely során még egy sokat látott játékos sem tud mást tenni, mint tátott szájjal, hitetlenkedve meredni a monitorra. Az IO Interactive tagjai pedig elégedetten veregethetik egymás vállát, mert megint megcsinálták – de mit is?

### KÉT KRÉZI SRÁC

Ha valaki nem emlékezne az első részre, Kane és Lynch minden idők két legellenzenvesebb játékszereplője, akikkel csak találkozhattunk. Külön kihívás, hogy őket kell irányítanunk, hiszen nem lehet azonosulni velük (én legalábbis nem akarok olyanlál találkozni, aki tud), mert ön-

zők, mert bénák, mert szerencsétlen emberi roncsok. Nyoma sincs bennük a filmekben-regényekben misztifikált gengszterromantikának, ők a közönségesnél is közönségesebb bűnözők. Lynch idegbeteg alkoholista, Kane gyógyszerfüggő és tényleg semmi, de semmi szerethető nincs bennük.

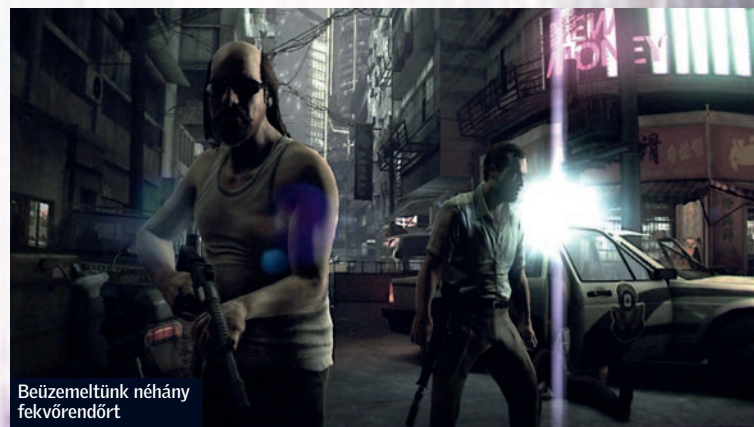
### BRAD PITT NEM ÉRT RÁ?

Jogos a kérdés, hogy akkor mégis kinek jutott eszébe az a beteg ötlet, hogy az ő főszereplésükkel készítsen játékot, de épp ebben rejlik a *Hitman*-sorozatról elhíresült IO Interactive zsenialitása: vállalták a lehetetlen formulát és ezzel olyan intenzív, újszerű élményt adtak nekünk, amelyet más játékokban sem azelőtt, sem azóta nem élhattunk át. Más kérdés, hogy a *Kane & Lynch* első része mint játék milyen volt – és az is, hogy a folytatás hogyan állja meg a helyét –, de arról ráérünk még beszélni, mert az iméntiek fényében az valami egészen sokadlagos valami. A *Kane & Lynch* legfőbb értéke a hangulata, elbeszélésmódja és képi világa volt, és nincs ez másképp a folytatás esetében sem. A helyszín ezúttal Sanghaj, de annak is az elképzelhető legsötétebb, legmocskosabb oldala. Az elbeszélésmód egységesebb ugyan, mint az előző részben (a gyor-

sabban pergő események – alig néhány nap – és a kötöttebb helyszín miatt) de most is töredezett, csak éppen a tökéletesen átgondolt és mindvégig feszes dramaturgia szolgáltatába állítva. Ami pedig a képi világot illeti: az IO ezúttal sem a lélegzetelárlító, fotorealistikus részletességgel próbál hatni, sőt a technikailag (például poligonszámokat tekintve) teljesen hármast alá grafikát még szándékosan tovább is rontja – ami éppenséggel zseniális megoldás, hiszen így egy teljesen másfajta, de nem kevésbé meggyőző hitelességet ér el. A játék valóban olyan, mintha rossz minőségű YouTube-videókat néznénk,

egyrészt a szétcsúszó pixelek, képhibák miatt, másrészt néhány döbbenetes fényeffektnek és „operatóri” munkának köszönhetően, amelyektől úgy érezhetjük, hogy minden történetet valami amatőr videós vett fel titokban, egy gyanúsán olcsón vásárolt kamerával. (Amikor például sprintelni kezdünk, a kamera már olyannyira rángatózik, hogy a különféle rosszulletekre vonatkozó figyelmeztetéseket, amiket mindenki átlapoz a játékokhoz mellékelt füzetekben, most az egyszer tényleg érdemes komolyan venni. Szerencsére kikapcsolható, ami kicsit visszavesz a játékkélményből, de még mindig jobb, mint lehányi

//mazur



Beüzemeltünk néhány fekvőrendőrt





## A JÁTÉK VALÓBAN OLYAN, MINTHA ROSSZ MINŐSÉGŰ YOUTUBE-VIDÉOKAT NÉZNÉNK

a billentyűzetet.) A legnagyobb ötlet azonban az „explicit” dolgok pixelésítése: először érthetetlennek tűnt, hogy mire ez a finomkodás (ha már a játék összes egyéb része a már-már *Manhunt*-szintű transzír felé hajlik), aztán leesett a tantusz, hogy ez így sokkal hatásosabb, mintha mindig mindent láthatnánk. Egyrészt amikor söréttel lövünk fejbe valakit, azonnal izgó-mozgó pixelek takarják el az arcát, ami mögött – magunk között szólva – semmiféle eszelősen durva vérpüré sincs, mégis összerenzen az ember, és azonnal kiloccsant

ezt meg azt vizionál. Másrészt a cikk elején említett jelenetben, amikor a sniccerrel véresre kaszabolt Lynch rohan az esőben meztelenül, végtelenül hálás voltam a hátsó fertályt jótékonyan takaró pixelhaloméért az IO Interactive-nak. Arra a látványra nem álltam készen.

### ANYU, AKARTAM ÉN EGYÁLTALÁN LOVAT?

Mindez valami egészen elképesztő élménnyé áll össze, így a *Kane & Lynch 2* igazi különlegességnek számít az ak-

ciójátékok között. Nem akarom megtagasztalni a valóságban, hogy milyen lehet kétségbeesetten rohanni egy koszos sanghaji síkátor felborult kukái közt, próbálva menteni irhánkat, a *Kane & Lynch 2* azonban olyan érzékletesen adja át az atmoszférát, amennyire az csak elvárható egy játéktól. Jó kérdés persze, hogy akartuk-e ezt átélni. Akár egy játékban is. Ez egyébként mindvégig bennem



motoszka: egyszerre éreztem zseniálisnak és zavarba ejtően életszerűnek Kane és Lynch teljesen vesztes és reménytelen helyzeteit, de nem tudtam szabadulni a gondolattól, hogy azért az sem olyan biztos, hogy különösebb szükségem lett volna arra, hogy mindezt átéljem. Gondolom, ezt majd mindenki eldönti magában.

### A NÉV KÖTELEZ

Muszáj azonban rátérni a játékmechanikai szempontokra is: a negatívumok sajnos szintén az IO védjegyet viselik – egyszerűen szörnyű, hogy ugyanazokat a hibákat követik el minden játékukban. Az irányítás nem tökéletes, a célzás frusztráló, a fegyvereknek alig érződik az ereje. A fedezékrendszer most meglepően jól működik, csak szokni kell – néha még most is idegesítő tud lenni, hogy nem épp oda kushadunk, ahova akartunk, vagy épp beakadunk valami kiszögellésbe és bénázunk, miközben szétlőnek minket. Az, hogy a fedezékből kilóg a kopasz fejünk, csak néha probléma, illetve nem is baj az, hogy bebújni egy asztal mögé nem jelenti azt, hogy túljártunk a

minket sorozó tíz rosszcáru eszén és vígan elüldögélhetünk veszélytelenül. A mesterséges intelligencia egyébként átlagon felül teljesít: ellenfeleink néha meglepő módokon reagálnak, úgy-hogy gyakran nem működnek a jól bevált taktikák – például nem elég egy jó helyet kipécézni magunknak, ahonnan aztán szépen leszedegyetünk mindenkit. A galádok hajlamosak szintén beásni magukat, aminek gyakran véget nem érő tűzpárbaj az eredménye – mivel ha túl messze van ellenfelünk, és épp nincs messzire is viszonylag pontosan hordó fegyverünk (ami nem ritka helyzet), akkor lőhetjük egymást napestig. Itt jön képbe, hogy a Kane & Lynch 2, akárcsak elődje, mindvégig két személyre van szabva, azaz végigjátszhatjuk a játékot kooperatív módban is. Hátránya, hogy míg a gépi Kane (szinte végig Lynch-et irányítjuk) sosem kerül huzamosabb ideig a padlóra – ami talán könnyűnek tűnhet, de aki játszott az első résszel, az bizonyára emlékszik, milyen marha idegesítő volt a golyózápor közepén elhasalt csapattagokat felrángatni –, addig ez egy valódi társ esetében már

nem ilyen egyszerű. Összedolgozni viszont remekül lehet: egyikünk magára vonhatja az ellenfél figyelmét, míg a másik oldalról-hátulról nyomul; vagy épp az egyikünk magaslati pontról fedezheti az alant osonó másikat, és így tovább. A magasabb nehézségi fokozatokat érdemesebb persze a kooperatív játékra tartogatni – egy hús-vér csapattárral mégis több értelme van membránszakadtáig üvöltözni a mikrofonban, mint a gépet szidni.

### TÖRÉKENY SZÖVETSÉGEK

A 7-8 óra alatt ledarálható kampány rövidke ugyan, de bőven van mit csinálni még rajta kívül. Ott van például az Arcade mód (csekk a túloldalon, külön dobozban!). A online módok tekintetében pedig végképp jól látszik, hogy az első rész multís rendszerét sikerült továbbfejleszteni, így mostanra egy tökéletesen átgondolt, kerek egészet alkotnak. A szabályok meglehetősen összetettek, úgyhogy nem is ásnám bele magamat (nincs is annyi hely), de a játékon belül úgylis található egy rakás tipp, ha az Arcade mód után sem lenne minden világos. A lényeg, hogy három játékmód, a



LYNCH IDEGBETEG, ALKOHOLISTA, KANE  
GYÓGYSZERFÜGGŐ ÉS TÉNYLEG SEMMI,  
DE SEMMI SZERETHETŐ NINCS BENNÜK

Villámlik és mennydörög, megjöttek a rendőrök



Mindéz elkerülhető lett volna, ha megkapom az illatos csirkémet!



– Áh, tegyél le, már nem napozik itt a tegnapi csaj





„Come out, come out, wherever you are...”



Gondolhattad volna, hogy ekkora atléta



Fragile Alliance, az Undercover Cop és a Cops and Robbers közül választhatunk. A Fragile Alliance lényegében ugyanaz, mint az Arcade mód, csak éppen valódi társakkal: a gép a ránk törő ellenfeleket (zsarukat vagy rivális bandát) irányítja. Az Undercover Cop azzal csavarja meg az iménti formulát, hogy egy véletlenszerűen kiválasztott játékos „beépített” ember lesz, aki akkor teljesíti sikerrel feladatát, ha mindenkit ledarál. A Cops and Robbers játékmódban nincsenek NPC-k, a játékosok egyik fele bűnöző, a másik pedig rendőr. Valószínűleg mindenki hamar kitalálja majd, hogy melyik játékmód fekszik neki leginkább – mi is kipróbáltuk mindegyiket, mert a Square Enix volt olyan kedves és még megjelenés előtt felrántott az újságíróknak néhány multis szerveret, csak éppen akkor volt a lag, hogy nem volt benne sok köszönet. Nincs mit tenni, reménykedünk, hogy a végleges változat megjelenésének idejére ez már nem lesz probléma. Ami feltétlenül biztató, hogy az első rész Games for Windows LIVE rendszere helyett a folytatás a Steamet használja. Így egyrészt nem kell ügyeskedni a multihoz, hanem flottul megy minden, másrészt megkapjuk a Steammal járó közösségi funkciókat is, azaz könnyen invitálhatjuk egy-egy cimboránkat közös játéokra, chatelhetünk menet közben, és büszkén gyűjtögethetjük a játék achievementjeit is.

### I VAGY O?

Szerencsére sokkal könnyebb értékelni a folytatást, mint az előző részt. Akkor vérzett a szívünk, hogy mennyire hazavágták a játékot a számtalan kisebb-nagyobb hiba, de most sokkal-sokkal jobb a helyzet. A Kane & Lynch 2: Dog Days továbbra sem tökéletes, messze nem az, de összességében nagyságrendekkel összehasonlítható és átgondoltabb, mint elődje. Sokkal könnyebb szívvel ajánlhatjuk, de a biztos az, ha kipróbáljátok a demót. Azon jól lemérhető a játék minden fogyatékosága, de ízelítőt ad kiváló hangulatából is. Ha valaki a demó után dührohamaot kap, akkor még időben elkerülheti a játékot messziről, ha azonban túl tudja tenni magát a már felsorolt hibákon, akkor lehet rohanni a teljes verzióért, mert a kampány is, a multi is rengeteg lélegzetelállító pillanatot tartogat. **GS**

## BŰN MINDEN MENNYISÉGBEN



### AZ ARCADE MÓDBAN EGY SZEDETT-VEDETT BANDA TAGJAKÉNT KELL PÁLYÁNKÉNT VÁLTOZÓ KÜLDETÉSEKET TELJESÍTENI.

Néha pénzszállító vonatot kell robbantani és lelépni minél több pénzzel, máskor egy rivális banda drogüzletét kell szabotálni, és így tovább. Ami mindig ugyanaz: elkezdődik a meccs, pénzt gyűjtögetünk, teljesítjük az adott feladatot és lelépünk. Ha nem gyűjtünk elég zsetont, csapattagjaink feleslegesnek érezhetnek minket, ellenünk fordulnak és elosztják zsákmányunkat. Ha túl sok pénzt gyűjtünk... ugyanez lehet a vége. Persze mi is válhatunk árulóvá, de amint egyik csapattársunk ellen fordulunk, akkor azonnal kivívjuk a többiek gyűlöletét – kérdés, hogy megéri-e. Senkiben sem lehet tehát bízni, úgyhogy egészen addig, amíg le nem lépünk a szajréval, minden irányból veszély leselkedik ránk. Az Arcade mód ugyebár offline, de ki lehet rajta tapasztalogni a pályákat, a taktikákat, a rangrendszert, úgyhogy mire kilépünk a netre, már nem érezzük teljesen elveszettnek magunkat.

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/kane-and-lynch-2-dog-days](http://gamestar.hu/jatek/kane-and-lynch-2-dog-days)

## GameStar

### MAZUR

Hibáit feledtetni egyedisége és hangulata: de csak erős idegzetűeknek ajánlott.



### HARDVERIGÉNY:

Intel Pentium IV 3GHz vagy AMD 2,5 GHz CPU, 512 MB VRAM, 1 GB RAM (XP) 2 GB RAM (Vista & Win 7)

- + egyedi képi világ
- + lenyűgöző atmoszféra
- + remek multis ötletek
- apróbb irányításbeli problémák
- idegesítő (néhol hügos) kamerakezelés

# 84

Az előző résznél is durvább.  
De jobb is

# STARCRAFT II

## WINGS OF LIBERTY

**KIADÓ** Blizzard Entertainment **FEJLESZTŐ** Blizzard Entertainment **RÖVIDEN** A Tejútrendszer túlsó szegletében játszódó sci-fi RTS, emberekkel a főszerepben.

### Szerelmi vallomás a XXI. század saktábláján

//Duncan

**A SAIKON ÉS A PÁRKAPCSOLATON kívül nincs még stratégiai játék, amely oly régóta lázban tartaná az emberiséget, mint a StarCraft 2.** A GameStar-olvasók között simán lehet olyan, aki még csak akkortájt született, amikor az első rész megjelent a Blizzard gondozásában, amellyel mind a mai napig emberek milliói játszanak napi rendszerességgel. Nem kell ismételnem az unásig szajkózott tényeket arról, hogy például Dél-Koreában hatalmas tömegek nyomják most is, vagy hogy a játék bétáját mekkora érdeklődés övezte világszerte.

#### HATÁR A CSILLAGOS ÉG

A StarCraft univerzuma a '98-as megjelenéskor még csak a játékban található szereplőkre, bolygókra és történetre korlátozódott, de a kissé kacifántos sztorit a szákszámra megjelenő regények hamar megtöltötték igazi tartalommal. A tíz esztendőn át gyakorlatilag folyamatosan érkező StarCraft-könyvek bemutatták a fiktív világ történelmét, a fajokat, a híresebb szereplők kalandjait, így az egyszerű felülnézetes RTS lassan kultuszjátékká nőtte ki magát. Az alapsztori lényegében három faj küzdelmét mutatja be a Tejútrendszer egy távoli szegletében, a Koprulu szektorban. Eszerint a 2200-as években a Földről négy hatalmas anyahajó indult el a

Gantris VI bolygóra kolonizációs megbízással, a fedélzetén 40 000 emberrel, többségében elítélt rabokkal. Egy számítógépes hiba folytán azonban eredeti úti céljuktól távol, három különböző bolygón landoltak, és anyaföldjüktől teljesen elzárva egy új államközösséget szerveztek meg. A Tarsonis bolygó vezetésével kialakított Konföderáció a következő száz esztendőben igájába hajtotta a térség élhető vidékeit, de a politikai berendezkedésében erősen diktatórikus elemeket hordozó szövetséggel szemben komoly ellenállási mozgalmak bontakoztak ki a függetlenségüket féltő telepések között. A Korhalon Angus Mengsk vezetésével kirobbant lázadás már komoly eredményekkel járt: háború kezdődött a központi hatalom ellen, amelyet katonai értelemben a felkelők nem nyertek meg, de sor került a független Korhal és az Umoja protektorátus kikiáltására. Röviddel ezután Angus Mengsket bérgyilkosok tették el láb alól, Korhalt pedig atombombákkal pusztították el, ám a Koprulu szektorban ekkor feltűnt a felkelés oldalán a legendás Jim Raynor, Sarah Kerrigan és Arcturus Mengsk (Angus fia), akik később is a kalandos sztori meghatározó figurái maradtak.

#### A PROTOSSOK MÁR A SPÁJZBAN VANNAK

Egy titokzatos idegen faj már a gigantikus úrhajók lezuhanása óta figyelemmel kísérte az emberi tevékenységet, és bár elszörnyedve látta azt, ahogy a kolóniák Tarsonis vezetésével felélik a természeti erőforrásait, nem avatkozott közbe. Ez az idegen civilizáció a protoss volt, amely néhány évszázaddal később egy másik, addig ismeretlen fajjal, a zerggel egyetemben komoly hatással lett az emberiség sorsára. A két, egymástól homlokegyenest eltérő létforma



**A  
KÖVETKEZŐ  
RÉSZ, A HEART  
OF THE SWARM  
A ZERGEKRE KON-  
CENTRÁL ÉS 2012-  
RE VÁRHATÓ**



**i** A *StarCraft 2* egy térképszerkesztővel érkezik, amelynek segítségével – értelemszerűen – egyéni pályák készíthetők, ráadásul tartozik hozzá egy komplett, Startools nevű eszköztár is. A Blizzard egyébként biztosította a támogatásáról a moddereket, és a modok egy részét fizetős formában elérhetővé is kívánja tenni a jövőben.

## LÉGI PARÁDÉ

Blizzard lávz Dél-Korea



**SOHA NEM KÖSZÖNT MÉG** ilyen kevés ember ennyit ilyen sok embernek, mint a Blizzard a komplett Dél-Koreának, amiért azok hihetetlen lelkesedéssel propagálják a *StarCraft* szeretetét immár több mint tíz esztendeje. Sejtethető volt, hogy az amerikai kiadó külön figyelemmel marketingel az ottani piacra, de azért repülőgépek kipingálása még így is meglepő. A Korean Air két darab Boeing 747-esét ugyanis a játék megjelenése előtt átfestették a képen látható dizájnra megfelelően. Az már csak hab a tortán, hogy a gépek hivatalos bemutatóján sült zerglinget, grillezett maraudert és egyéb ingyencségeket szolgáltak fel.

## LESZ NÉHÁNY MEGLEPETÉSVENDÉG IS, AKIKET ILLETLENSÉG LENNE ELŐRE LELEPLEZNI



A természetben valóban gyakran fordulnak elő ilyen mozgássértült-feljárók a domboldalakon



A gyakorlóküldetések igazán jópofák, csak kár, hogy a tréningeken is emberek pusztulnak el

eredete a titokzatos xel'napákhöz kapcsolódik, akik már több tízmillió évvel előttünk a világegyetem eme szegmensében, a Tejútrendszerben éltek, és akik végül maguk alkották meg a szóban forgó fajokat. Történetünk szempontjából fontos tudni, hogy a xel'napák először a protossokat, majd jóval később a zergeket teremtették meg, és nagy valószínűséggel utóbbi tettük vezetett saját pusztulásukhoz is, mivel a zergék elképesztő sebességű és erejű expanziója elsöpörte őket. Ez az ősi kultúra fizikai valójában nem, pusztán titokzatos és nagy erejű ereklyéin keresztül van jelen a *StarCraft*-ban, bár korábban voltak olyan találgatások, hogy ők lesznek a történet nagy visszatérői ebben a részben.

## SZABADSÁG, SZERELEM

Nem véletlen, hogy a cím *StarCraft 2: Wings of Liberty*, nem pedig szimplán *StarCraft 2*, a játék ugyanis a tervek szerint három részre bontva jelenik meg, és az epizódok mindegyike a három egymással szemben álló frakció valamelyikére koncentrál. A *Wings of Liberty* középpontjában az emberek állnak, egészen konkrétan az első rész egyik főszereplője, Jim Raynor. Tudvalevő, hogy a központi hatalom megdöntése után Mengsk maga is diktátorrá vált, Kerriganból zerg királynő lett (sajátosan értelmezve a raszta haj fogalmát), Raynor pedig bosszút esküdött gyakorlatilag mindenki ellen. A srác tehát jelenleg (azaz a *Brood War* eseményei után négy évvel) tör-

vényen kívüli, a hivatalos álláspont szerint terrorista, közellenség, a csillagközi Osama Bin Laden – ő az egyetlen ember a galaxisban, akivel még Hajdú Péter sem akarna közös fényképet. Harcolt a protossok ellen és azok oldalán, küzdött Mengsk mellett és a legyőzéséért, gyilkolta a zergeket, de a vezetőjükbe, Kerriganbe a mai napig szerelmes. Szemmel láthatólag bonyolult élettörténettel rendelkezik; az intergalaktikus érettségén Jim Raynort húzni garantált bukás. A számkivettként mentedékét a piásphár fenekén kereső Raynor a játék startolásakor éppen az erejét gyűjti ahhoz, hogy Mengsket megfossa hazugsággal és árulással szerzett hatalmától. Ebben csupán egy maroknyi csapat áll

a rendelkezésére, de hősünk joggal bízik abban, hogy a tömegek csatlakozni fognak hozzá elnyomójuk ellen vívott harcában. Jim segítőitársai közt akadnak régi ismerősök is, mint az a Tychus Findlay, akivel már nagy csatákban küzdöttek vállvetve, de az események során számos más, ismert alak is feltűnik. Néhányuk, mint Sarah vagy Arcturus szereplése magától értetődő, de lesz néhány meglepetésvendég is, akiket illetlenség lenne előre leleplezni.

### IDEGEN CSIZMÁK TAPOSSÁK...

Bár más területeken is jelentős változások vannak, mostani elemzésemet mégis a *StarCraft* lényegi részével, vagyis a valós idejű csaták kivésésével kezdeném. Mégiscsak a világ legnépszerűbb RTS-éről van szó, ilyen módon pedig minden más csak körítés. Tartva magát az eredeti koncepcióhoz, a Blizzard szinte tök ugyanazt a kameranézetet használja, mint az előző játékban, vagyis ugyanolyan távolságról, ugyanolyan szögből irányítjuk a történéseket, mint 12 éve. A játékmechanika is ugyanaz, vizuális újdonságot pedig (nyilván a nagyobb felbontáson és a csinos effektteken kívül) csak az jelenti, hogy immár forgatható a kamera (persze korlátozottan),

akár valaha a *Warcraft 3*-ban. Aki tehát életében már töltött egynél több órát *starcraft*ozással, az rögtön az elején reflexből klikkelget majd a monitoron. Mindez azért is lehetséges, mert az épületek és a fejlesztési fa sem sokat változott, vagyis többé-kevésbé ugyanazzal a metódussal húzhatunk fel egy terran bázist, mint tettük ezt valaha. Az SCV-k már az elején takarodnak dolgozni, aztán jön néhány ellátóépület, majd elkészülnek a barakkok és végül érkeznek az ütősebb egységek előállítására, valamint hasznos innovációk megtanulására alkalmas épületek, a terjeszkedés, és így tovább. Fontos tudni, hogy az egyjátékos kampányban jóval több egység és objektum megépítésére van mód, mint multiban, amit nyilvánvalóan a rendkívül érzékeny erőegyensúly fenntartása indokol a három frakció között. A sztori küldetéseiben ez nem fontos, hiszen a pályaszerkesztés során az MI erejével és a mi kezdeti csapatainkkal a készítőik úgy játszadoznak, ahogy akarnak, de ha több játékos egymást hanteli, akkor bonyodalmak származhatnak a túl sok variációs lehetőségéből. Így aztán a multiban le kell mondanunk olyan épületekről, mint a kifejleszhető védelmi lövegek, vagy éppen a zerg egységek manipulálására szolgáló jeladó torony.

Ha valaha lesz *StarCraft*-film, a főszereplő bizonyára nem egy SCV-t alakít majd



### SE TÖBBET, SE KEVESEBBET

Túlzás lenne azt állítani, hogy a *StarCraft 2*-t játszani ugyanannyira szórakoztató, mint az elsőt 1998-ban, de az élmény kétségtelenül közelít hozzá. Az ember képes akár egy ültő helyében végigoltni a sztori 26 pályáját, ami nemcsak azért lehetséges, mert rövidek, hanem azért is, mert a játékmenet elég addiktív. Ez még akkor is így van, ha – néhány kolléggal ellentétben – sok

A mozgósított tengerészgyalogosok különös módját választották, hogy megmenték az épületeket a belvíztől



Nézd, látom, hogy egy kicsit ingerült vagy, de hidd el, én is ugyanannyira szeretnék bejutni a Justin Bieber-koncertre, mint te!



**BÁRMELYIK FRAKCIÓVAL IS JÁTSSZON VALAKI, KÉPTELENSÉG HOSSZÚ TÁVON A TÖBBIK FÖLÉ KEREKEDNI**

## FIGURÁK A SAKKTÁBLÁN

Jó, ha ismered őket

**JAMES EUGENE RAYNOR:** a Joeyray's Barban üldögélve vezetői bosszúját Mengsk ellen, miközben csatahajóján, a Hyperionon nagyban folynak az előkészületek. Amikor azonban Kerrigan a zergjei élén feltűnik, az öreg Jimmyben mintha módosulna az ügyek fontossági sorrendje. Márpedig az emberei nem azért csatlakoztak hozzá, hogy a zergék ellen harcoljanak...



**i** Sok játékos nem hajlandó belenyugodni, hogy a játék nem tartalmaz LAN-os multiplayer-lehetőséget. Ez azért van így, mert a kiadó ezzel szeretne volna a Battle.net használatára kényszeríteni a játékosokat. Mondani sem kell, hogy már megjelent egy rakás online petíció és hírek szerint az első LAN-játékot biztosító töres is elkészült a játékhoz.

problémám volt a Blizzard által alkalmazott pályaszerkesztési elvekkel. Néha ugyanis már zavart, hogy a küldetéseknél kifizűzött feladatok szinte minden esetben túlságosan korlátozták a lehetőségeimet a nyugodt bázis- és hadseregépítésre. Mindig sürget az idő, egyszer azért, mert láva önti el a pálya alsó szintjeit, máskor egy hatalmas tűztinger elől kell elmenekítenünk a kompániánkat, vagy zombik jönnek elő a földből napnyugtánként, esetleg meg kell előzünk valamiben az ellenséget. Az volt a benyomásom, hogy a térképeket túlszerkesztették, vagyis szinte semmi szabadságot nem adnak a játékosnak saját megoldások kidolgozásában. Sőt, a pályák az esetek többségében valamelyik aktuálisan bemutatott egység típusra épülnek, vagyis ha az eligazításkor elhangzik, hogy innentől kezdve rendelkezésünkre áll a reaper, aki a jetpack-jével fel tud ugrálni a dombokra, akkor borítékolhatóan egy dombokkal, háztetővel tarkított pálya jön, ahol muszáj egy rakás reaperrel használnunk. Néha igazán jól esne egy olyan felállítás, ahol a cél szimplán egy főépülettel és néhány építőnkással kezdve lezúzni az ellenséget a pusztában, de ilyen szinte egyáltalán nincsen. Mondhatná erre bárki válaszul, hogy „ha ez kell, akkor játssz a gép ellen custom mapon!” Ezzel két probléma van: egyrészt a gép ellen egyéni pályán játszva nincs tét, másrészt pedig az egységek jelentős része – ahogy fentebb említettem – itt nem is elérhető.

### ILYEN MÉG NEM VOLT?

Ami valamelyest újszerűvé teszi a *StarCraft 2*-t, az a számos új egység és néhány olyan, eddig nem látott megoldás, amely gyarapítja a taktikai lehetőségeinket. A pályák többszintesek, és



Ahová lépek, Sarlacc terem



Ez nem filmrészlet, hanem bizony az egyik átvezető számítógépes animáció jelenete. Impresszív



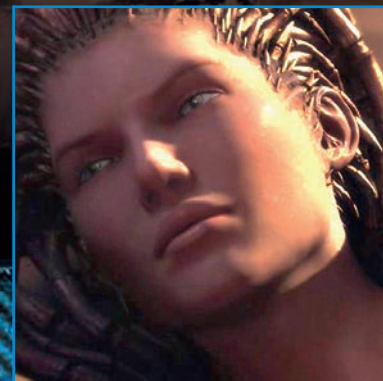
Mit is mondtál, miért ne zoomoljunk a *StarCraft 2*-ben? Ja igen, tényleg, azért, mert kiábrándító!



**TYCHUS J. FINDLAY:** ő látható abban az animációban, amely az elsők között került napvilágra a *StarCraft 2*-ből, és amelyben hatalmas gépek szerelnek össze egy óriási páncélt, kvázi bezárva egy elítélt testét. Findlay megkeresi régi harcostársát, Raynort, és egy üzletet kínál neki, ami valamilyen módon az ő szabadulását is jelentené mobil börtönéből...



**ARCTURUS MENGSK:** az egykori lázadó, aki felelőssé tehető Kerrigan szomorú sorsáért, ma ugyanolyan diktatúrát működtet, mint amilyen ellen valaha ő maga is harcolt. Fiával, Valeriannal az oldalán és hatalmas seregével maga mögött rettegésben és elnyomásban tartja az uralma alá tartozó bolygók lakóit. Legalább annyira meg akarja ölni Raynort, mint amennyire le akar számolni a zergekkel.



**SARAH LOUISE KERRIGAN:** új keletű nevén Infested Kerrigan, aki egy, a szezonális influenzánál valamelyest nehezebben gyógyítható nyavalyát szedett össze, és ez nemcsak a bőrszínére, de a hajfűrtjeire is rossz hatással van. A zergék élén ismét visszatért a Koprulu szektor emberek által lakott bolygóra, gyorsan terjeszkedik, de senki nem tudja, ezúttal miért jött.

immár lehetőségünk van olyan csapatok gyártására, amelyek könnyedén képesek le- és feljutni a dombokra, épületekre, megkönnyítve a stratégiai fontosságú pozíciók elfoglalását. Tipikusan ilyenek az emberek fentebb említett rakéta-meghajtós legényei, vagy a protossok tiszteletet parancsoló méretű és erejű kolosszusa.

Praktikus, hogy bizonyos épületek (jellemzően a védelmi célt szolgáló létesítmények és néhány kiszolgáló épület) behúzhatók a föld alá, így adva lehetőséget arra, hogy elbarikádozzuk velük a bázisunk bejáratát. Ha például a központi épületeinkhez egyetlen úton lehet bejutni, akkor a supply depotokkal egyszerűen torlaszoljuk el a szorost, és ha ki akarunk menni a csapatainkkal, sülyeszújuk azokat a föld alá. Szintén érdekes, hogy a sztorimód pályáin alkalom adódik szétszórni, de már kitermelt ásványkincseket (Vespene Gas és kristály) felkutatni, és bármelyik szárazföldi egységgel megszerezni. Ennél fontosabb, hogy bizonyos természeti képződmények megsemmisítésével újabb járható ösvényeket vághatunk a pályákon, illetve ősi xel'naga építményeket is fellelhetünk, amelyek birtoklása konkrét takti-

kai előnnyel jár (például, hogy az adott pontból az egységeink sokkal nagyobb területet látnak be). Kicsit az volt az érzésem, hogy a fejlesztők ezekkel az apróságokkal arra próbálták rávenni a játékost, hogy próbálja bekalandozni a pálya minden szegletét, és ne csak a monoton épület- és egységgyártás legyen számára a játékélmény. Ezt mutatja az is, hogy szinte minden questben vannak olyan bónuszküldetések, amelyek a térképen elrejtett, egyébként nem kulcsfontosságú tárgyak elpusztításához vagy megtalálásához kapcsolódnak. Ezen extra megbízások teljesítése esetén protoss, illetve zerg fejlesztési pontokat kapunk, amelyeket az anyahajón használhatunk fel nagyon értékes tudományos kutatásokra (ezekről később még lesz szó).

### EGY CSINOS FINOMHANGOLÁS

Az elmúlt négy év a Koprulu szektorban ragadt emberek számára úgy tűnik, kiválóan alkalmas volt arra, hogy újratervezzék az arzenáljukat. Ezen idő alatt nem csupán a már meglévő harci eszközök képességei fejlődtek, de megjelentek eddig soha nem látott típusok is. A legérdekesebbek között érdemes megemlíteni a Viking nevű szépsé-

get, amelyet alighanem a Transformers képregények valamelyik szereplője ihletett, tudniillik a jószág képes repülőgépből pillanatok alatt szárazföldi mech-ké vedleni. Vadászgépként csak légi, gyalogsági egységként pedig csakis szárazföldi célpont támadására alkalmas, de ezzel együtt is vicces taktikai fogásokat hajthatunk végre a segítségével. Néhány harci gép megjelenésére a sztoriban első kézből kapunk magyarázatot: a hadseregünk fegyverzetének felelőse, Rory Swann tervezi például a Thor nevű szupergépet, amikor kiderül, hogy Mengsk emberei egy kegyetlen méretű, szinte legyőzhetetlen harcjárművön dolgoznak. A Thor egyébként bizonyos értelemben a legendás Battlecruiser szárazföldi megfelelője. A számos új egység közül (amelyek némelyikét a *keretes írásban* ki is tárgyaljuk) a Medivac Dropshipet emelném még ki, amely nem pusztán az egységek szállítására képes, de gyógyítja is őket közben, sőt nagy létszámú gyalogos felett lebegve nagyon hatékony támogatónak bizonyul. A többjátékos módban egyébként a terrannal játszva nem is tudunk medikust képezni, kizárólag ezeknek az orvoshajóknak a gyártására van lehetőség.

Játéktechnikailag a *StarCraft 2* nem mozdult el az elődjétől, az új egységek inkább csak színesítik a képletet, de cseppet sem formálják át. Ne feledjük azonban, hogy a több mint tíz esztendeje tartó világsiker és a játék nagyon jelentős szerepe a cybersportok világában egy komoly feladatot is rótt a Blizzardra: megtartani mindent, ami eddig működött. Ennek próbálták úgy megfelelni, hogy az RTS-részt alapjaiban – ahogy fentebb tárgyaltuk – nem bántották, hozzáadtak viszont mindehhez egy olyan élményt, ami *StarCraft*-ban eddig nem volt tapasztalható. Immár ugyanis testközelből csodálhatjuk meg a főszereplő valamennyi dialógusát, bejárhatjuk a hajónkat, interaktívabban választhatjuk ki a végrehajtani kívánt küldetéseket, sőt immár valamelyest a történet alakulásába is beavatkozhatunk. Minderre a lejátszott csaták közti intermezzók adnak lehetőséget, hallatlanul részletgazdag és igényes kivitelezésben, példátlanul alapos betekintést engedve Jim Raynor mindennapjaiba.

### A POHÁR FENEKE

Főszereplőnk alkoholizmusa az induláskor nagyjából abban a stádium-

## FEJLŐDŐ HADIIPAR

Haditechnikai újdonságok a *StarCraft 2*-ben



**AH/G-24 BANSHEE:** ez a harci repülő kizárólag szárazföldi célpontok likvidálására képes, ámde komoly előnye, hogy képes láthatatlanná válni (csak radarral, vagy a megfelelő szenzorokkal ellátott eszközökkel érzékelhető). Nagy számban elképesztően hatékony, de a páncélzata gyenge, így nemcsak a légvédelmi útegektől, de a támadó repülőgépektől is óvni kell.



**MARAUDER:** lényegében a lángszórót váltja a játékban (firebat csak az egyjátékos módban képezhető, a multiban nem). Nehézgyalogos, amely a gránátjaival csak földi célpontokat támad, de azokat rendkívül hatékonyan. Nagyobb tömegben érkező ellenséges csapatok ellen a sokkológránát nevű fejlesztéssel együtt kimondottan ajánlott, mivel ellassítja az érkező mozgását, könnyebb célpontot adva ezzel.



**RAVEN:** ez egy felderítő repülőgép, ami nem pusztán felfedi a láthatatlanná vált ellenség pozícióját, de egyéb, nagyon hatékony lehetőségeket is tartogat. Képes gépágyútornyokat ledobálni bárhol a harctéren, letehet olyan védelmi berendezést, amely az ellenséges rakétákat semlegesíti, továbbá kilőhet hőkövető rakétát is, amely földi és légi egységek ellen is bevethető.



**THOR:** a Thor kétségtelenül a terranok legerősebb szárazföldi egysége. Mind légi, mind földi célpontok támadására alkalmas, ráadásul a páncélzata is kimondottan erős. Fontos kifejleszhető képessége, hogy pusztító rakétazáport zúdít az ellenségre, amely hatalmas sebzésének köszönhetően brutális károkat okoz, nemcsak az egységekben, de az épületekben is. Hátránya, hogy nagyon drága, hatfős személyzetet kezel és csak nagyon későn előállítható.



**VIKING:** izgalmas taktikai lehetőségeket tartogat, amely légi és szárazföldi egységként is funkcionál. Hamar gyártható, lényegében egy starporton kívül semmi másra nincs szükségünk hozzá. Ha az ellenségnek erős szárazföldi védelmi vonala van, repülünk, ha erős légvédelmi, besétálhatunk vele a bázisra. Nagyon komoly hátránya viszont, hogy még a gyorsan és olcsón gyártható maraudernél is gyengébb a páncélzata és kevesebb az életerege.





Az Odinra (amely egyébként nem gyártható egység) valóban igaz, hogy nehezebb megkerülni, mint átugrani

**i** A pontos oka nem ismert, de tény, hogy a Blizzard nem volt hajlandó a sajtó munkatársainak előzetesen, tesztelésre átadott verziókat a megjelenés pillanatáig aktiválni. Ennek természetesen az lett az eredménye, hogy az első tesztek csak körülbelül háromnapos késéssel olvashattuk a világhálón, amikor már kétféleképpen megvettük a játékot. Nem bíztak volna a minőségben?



Jimmy és a legjobb barátja



## ÉVEK ÓTA TUDJUK, HOGY MILYEN LESZ. TÉNYLEG OLYAN.



Banshee munkában, protossbázis darabokban

ban van, amikor még nem egyértelmű, hogy a delikvens le tud-e mondani a piáról egyik napról a másikra, vagy egy híd alatt végzi újságpapírral takarózva. Arcán megszaporodtak a ráncok, kezében egy whiskys poharat markolva bámulja a tévét, mintha egy útszéli krimó pultjánál üldögélné. Ő lenne tehát a nagy hős, akin jelen pillanatban az univerzum sorsa múlik. Amikor nincs csata, a kávéházban csücsülünk, beszélgetünk a társainkkal, szétnézhetünk a hajónkon, ami egyébként a Hyperion nevű csatacirkáló. Az atmoszféra megteremtését a parádésan összehozott grafikus motor segíti: ennek köszönhetően szinte él a környezet. Tychus páncélját és gesztusait figyelve néha nem egyértelmű, hogy mikor látunk egy előre renderelt animációt és mikor számolja a gépünk valós időben a grafikát. A társalgások során érdekes információkat tudhatunk meg az események háttéréről, mintegy mögé nézhetünk a cselekménynek, és bár nem szükséges minden küldetés után mindenkivel csevegünk, azért igencsak érdemes. A falakon a már teljesített megbízások trófeái néznek ránk, a szobánkban fel-felbukkanó fényképek fájó emlékeket elevenítenek fel, a sarokba helyezett játéktérmi gépen pedig akár a Lost Viking nevű, felülnézetes űrhajós játék turbó verzióját is lenyomhatjuk. A tényleges ütközések közti intermezzóknak azonban gyakorlati hasznuk is van. Az ivóban üldögélve például jó pénzért bogarászhatunk a rendelkezésre álló szerencsevadász-csapatok közül, akik – ha leszerződünk velük – játék közben behívhatók a csataterre. Ezek a csoportok általában egyedi, nagyon erős egységekből állnak (rendelkezésünkre állhatnak például különlegesen állóképes tengerészgyalogosok, spéci tankok vagy éppen egy nagy erejű csatacirkáló), akiket limitált számban állíthatunk elő az egyes pályákon. Érdemes megfontolni, hogy melyikükkel boltolunk,

mert nem dolgoznak olcsón, és a pénz bizony másra is kelleni fog.

### REPÜL-A, REPÜL-A... PLAZMANYALÁB

A fegyverraktárban egy számítógépes panelt találhatunk, ahol azt tehetjük meg, amire *StarCraft*-ban eddig nem volt példa: harcmezőn kívül fejleszthetünk. Bizony, az épületeket, járműveket, repülőket, katonákat egyaránt tuningolhatjuk itt, de nem ám úgy, hogy mondjuk „páncél+1”. Minden fejlesztés valami különleges, extra szolgáltatást jelent, például, hogy a bunkerekbe több embert tudunk bepréselni, újratölthetjük a vulture-ok pókakkáit, esetleg a vadászgépeink rakétáinak adhatunk területre ható sebést. Kimondottan hatékony és hasznos dolgok sajáthatók el itt, a dolognak – ahogy a valóságban is – pusztán az anyagi korlátok szabnak határt. A pénz, amellyel ezeket a patent kis fejlesztéseket finanszírozhatjuk, nem a harcmező SCV-vel kitermelt ásványkincseiből származik, hanem az abszolút feladatok után kapjuk pályáról pályára. Vagyis bármennyire szeretnénk, nem lesz keretünk minden speckó képesség elsajátítására.

Az űrhajó folyosóin bolyongva további pompás fejlesztési lehetőségek várnak ránk, van ugyanis egy laboratórium, ahol a küldetések során begyűjtött zerg, illetve protoss tudományos leleteket konvertálhatjuk hasznos felfedezésekké. A gyakorlatban ez úgy fest, hogy minél több ilyen, a pályán egyébként opcionálisan összeszedhető tárgyat szerzünk meg, annál erősebb tuningok közül választhatunk. Némelyik brutálisan hatékony, például szükségtelemné teszi az SCV-k dolgoztatását a gázkitermelőben, mert a bányák üresen is maximális hatékonysággal dolgoznak, de vannak olyan kutatások, amelyek újabb harci járművek vagy épületek gyártására nyújtanak megoldást.

**KAMPÁNYIDŐSZAK**

Kimondottan szórakoztató, ahogy a kapitányi hídon vagy a hangárban el tudjuk ütni az időt. Az egyik számítógépen statisztikákat bogarászhatunk és videobejátszásokat nézhetünk meg, másol a harci gépeket tanulmányozhatjuk testközelből, egy csomó érdekes információval gazdagodva. A legvirtuózabb megoldás mégis az, ahogy a fejlesztők egy protoss küldetéssorozatot beépítettek a játékba. Nem szándékozom lelőni a poént, így csak annyit mondok, hogy mesterien integrálták eme idegen faj misszióit, és mindeközben egy pillanatra sem érezzük, hogy kiestünk volna a sztori eredeti vonalából. A történet főszála egyébként kevésbé lineáris, vagyis egyszerű kereteken belül magunk dönthetjük el, hogy az egyes megmérettetéseket milyen sorrendben hajtuk végre. Minden csata előtt egy képernyőn válogathatunk a rendelkezésre álló megbízatások közül, amelyhez segítségként háttérinfókat kapunk a célbolygóról, az itt gyártható új harci egységekről, sőt a misszióhoz a társaink is hozzáfűznek egy-két tudnivalót. Máskor (csak néhány alkalommal és nem vitális kérdésekben) módunk adódik beavatkozni a sztori alakulásába, kvázi interaktívan alakíthatjuk a történetet. Ezek a szituációk mindig valamilyen konfliktushelyzetet jelentenek, és ilyenkor érdemes a két karakter rokonszenveségén kívül azt is figyelembe venni, hogy a választás milyen egyéb, konkretizálható következményekkel jár. Egy ütközetben az A illető támogatása például más egységek gyártását teszi lehetővé a jövőben, mintha B mellé álltunk volna, sőt a cserben hagyott fél a történet hátralévő részében már nem is lesz jelen.

GooJila protossal. Az első 10 helyezettből ötten zerggel, ötten pedig a másik két faj valamelyikével küzdenek, ami nagyszerűen szemlélteti, hogy a játék súlyozása rendkívül parádés. Ma már ugye lehetőségünk van visszazénni a legnagyobb meccseit a videomegosztó oldalakon (idén már zajlottak tétversenyek *StarCraft 2*-vel is), amelyekből tökéletesen kitévünk, hogy bármelyik frakcióval is játszson valaki, képtelenség hosszú távon a többiek fölé kerekedni. Nagyjából ezt várja mindenki az elemzésünk tárgyát képező folytatástól is, és az eddigi tapasztalatok szerint – részben a hosszú béta során kiadott tizenhét patch okán – a dolog igen jól sikerült. Mivel egyébként sem indíthatjuk el a játékot egy élő Battle.net-account nélkül, így a multizáshoz nincs szükség semmilyen plusz adminisztrációra. A program belépés után gyakorlatilag kérdés és habozás nélkül tesz be minket valamelyik „bajnokságba”, amelyet egyrészt a régiók szerint, másrészt pedig az első néhány meccsen mutatott teljesítményünk alapján választ ki nekünk. Ha újak vagyunk a játékban, nem valószínű, hogy egyhamar a ezüst ligánál feljebb jutunk, ami persze nem baj, mert legalább találkozzunk verhető ellenfelekkel is. Gyorsan megjegyzem, hogy ha nem játszottunk a bétával, az első jó néhány alkalommal 10 perc alatt kettéharapnak minket. A játékmódok lényegében a következők: más játékosok ellen legfeljebb négy a négy elleni csaták vívhatók, de játszhatunk többen is a gép ellen válltve, kooperatív módjában, illetve van egy „kihívás” mód is, amelynek a célja elsősorban az új játékosok kiképzése a nagy megmérettetésre.

**NE JEDD, HANEM ELŐBB PRÓBÁLD!**

Mire megtanuljuk a legfontosabbakat, jó néhány megverést el fogunk szenvedni, és az alapok alatt itt nem a „hogyan gyártsunk SCV-t” kérdés-

**A célunk az volt, hogy úgy adjunk még többet a háttértörténetből, hogy ne az ütközetek közben terheljük ezzel a játékost.**

**Chris Sigaty, vezető dizájnér, Blizzard**

**EMBER EMBERNEK FARKASA**

A koreai e-sport szövetség *StarCraft*-tabelláját jelenleg egy Flash becenevű srác vezeti terrannal, a másodikik Jaedong zerggel, a harmadik pedig



Így nyomja le a márkás amerikai játékfigurát a gagyi kínait



Jó öreg zerg barátaink, szokásukhoz híven nyálban úszva

**i** Az e-sportok növekvő jelentőségére (és azon belül a *StarCraft* kiemelt szerepére) már sokszor kitértünk. Az elektronikus és a konvencionális sportok közti különbségek száma tovább csökkent, amikor tavasszal kiderült, hogy néhány bűnöző dél-koreai bajnoki meccseket bundázott meg, és az ügybe több, igen neves *StarCraft*-játékos neve is belekeveredett. Az e-sport felnőtté vált.

## ÚRLUXUS

Hogyan fest a Hyperion belülről?

**AZT AZÉRT NEM MONDHATJUK**, hogy Raynor legénységének annyira rossz dolga lenne akkor, amikor éppen az űrben hajókézának. A fejlesztők azon ötlete, hogy már a főhadiszállásunk belsejét is körbejárhatjuk, valóban működik, hiszen ez nem csupán az atmoszférának tesz jót, de számos hasznos kis szolgáltatást is sikerült elhelyezni ezekben a helyiségekben.



**KANTIN:** a közösségi helyiség, ahol a játéktérmi gépeken játszhatunk, cseveghetünk a társainkkal, valamint a laptopos csávnál szerződhetünk le mindenféle szabadúszó rambócsapatot golyófogónak. A tévéen többnyire a híreket nézzük majd (de vannak jópofa reklámok is), míg a falakon általában a korábbi kalandjaink során szerzett ereklyék sorakoznak.



**LABOR:** a laboratórium funkciója nyilvánvalóan a kutatás, ennek megfelelően megcsodálhatjuk, hogy az óriási lombikokban tenyésző zerg- és protosszembriók milyen stádiumban vannak, olvasgathatjuk a kutatóink feljegyzéseit, továbbá cseveghetünk magával a szemtelenül fiatal és mulatságos külsejű professzorral. No és persze a központi panelen menedzselhetjük a tudományos innovációkból származó fejlesztéseinket.

**KAPITÁNYI HÍD:** elsőtisztünk, Matt Horner itt található – vele fogunk az egész idő alatt a legtöbbet konzultálni, tőle kapunk ugyanis komplett eligazítást az elkövetkező küldetések részleteiről. Ebben a szobában találjuk azokat a számítógépeket, amelyek egyikén az elvégzett küldetésekkel kapcsolatos statisztikákat olvashatjuk vissza, a másikon pedig a videobeszélgetéseket folytathatjuk le.



**HANGÁR:** itt találjuk a haditechnikai zsenit, Rory Swannt, aki általában eligazít minket az újonnan kapott egységeinkről. Nála tuningolhatjuk – súlyos pénzért – a járműveinket, épületeinket és katonáinkat, és itt tájékozódhatunk néhány egységről részletesebben. Ha rákattintunk a háttérben álló gépek valamelyikére, legördül egy információs panel, valamint megnézhetjük közelebbről, hogyan is fest valójában az adott harci eszköz.



kört értem. A protossok például a void ray-nek köszönhetően viszonylag hamar és nagy számban képesek hihetetlen légiveszélyt okozni, a zergék ellen harcolva pedig, ha sokat vacakolunk, drámaian nő a Nydus Worm megjelenésének az esélye, vagyis a bázisunkat a legváratlanabb helyen pillanatok alatt ellepik a gusztustalan teremtmények. Az ilyen és ehhez hasonló kihívásokra gondolkodó ellenfelekkel szemben sokkal jobban fel kell készülni, mint a gép ellen bármikor. Vannak persze más trükkök is, amelyek kivédését meg kell tanulnunk: az ellenség minden további nélkül bejöhethet egy SCV-vel a bázisunk közelébe és ha nem vesszük észre, tőlünk 10 méterre felépít egy komplett katonai barakkrendszer, vagy egyszerűn ráépít egy-egy termelőépületet a gázlelőhelyeinkre, nagyon fontos időkihasználást generálva ezzel számunkra akkor, ha még nincs katonánk, ami elpusztítaná. Ne legyünk restek az ellenségtől tanulni, vagy tisztességesen végignyomni a többjátékos módhoz adott gyakorló pályákat, feltéve persze, ha nem elégszünk meg a pofozózsák szerepével.

### ROZSDÁS VASSAL IS ELFUT

Akinek ma egy közepesen elavult gépe van, még nyugodtan bemehet a boltba

és megveheti a *StarCraft 2*-t. Én egy 9600 GT-vel teszteltem, 2 GB RAM-mal – XP alatt ennyi tökéletesen elég még ahhoz is, hogy nagy részletesség és gyönyörű látvány mellett játszszuk végig az űrkalandot. A látványvilág csinos, de ez inkább a színeknek és a kreatív formavilágnak köszönhető, mert az egységekre közelítve látható, hogy a grafika nem kimondottan XXV. századi. A robbanások csilivili effektjei, a fények és az árnyékok dobnak a dolgon, de egészében véve a Blizzard nem akart minket elkápráztatni. A hangulat kapcsán nem beszéltem még a zenéről, ami jó, tekintve, hogy a kintinban találunk egy klaszrikusokkal megtömött zenegépet, de a csata közben hallható muzsika már kevésbé vonzó. A zenéről néha inkább Martin Riggs őrmester haja jutott eszembe a Halálos fegyverből, nem pedig egy monumentális űrcsata. Ezt csak az indokolná, ha a Blizzardnál szándékosan próbálták volna megidézni a '90-es évek végének hangulatát, de valahogy kétlem, hogy ez volt a szándék.

### LEGENDA-E?

Végtére is nem lehet panaszkodni a *StarCraft 2*-re, már csak azért sem,

mert évek óta tudjuk, hogy milyen lesz. Tényleg olyan. A pályák közt a főhadiszálláson zajló és az előre renderelt animációkkal kiegészülő történet kapcsán viszont megemlíteném, hogy egyáltalán nem tetszett az események dramaturgiája, a párbeszéd gyakran bugyuta, gyermektelenül állentellektűen bölcsességei, és persze a már-már nevetségesen hatásvadász beszólások pedig egyáltalán nem jöttek be. A főszereplők néha nagyon kemények akar lenni, mások közhelyeket porogtatnak, ráadásul a karakterek viselkedése, reakciói sem kimondottan hitelesek. Jellemet nem lehet szép textúrákkal rajzolni, kedves Blizzard. Ebben a műfajban a Rockstar van otthon, na. A *StarCraft 2* persze ettől függetlenül csakis pozitív előjellel értékelhető, illetve vegyük hozzá, hogy ez a játék az első néhány napi mutatókat tekintve minden idők legjobban fogyó RTS-e, a megjelenést követő két napban eladtak belőle másfél milliót, majd az online értékesítés megkezdése után sebtében még fél milliót. Mit lehet ehhez hozzátenni? A XXI. sakkjátzmait már a monitor előtt játszszák, és nem az órát nyomkodjuk a lépések között, hanem a jobbklitket. **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: [szavazz.esrt.com](http://szavazz.esrt.com)

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

## GameStar

### DUNCAN

Kiemelkedően szórakoztató, ám sajnos nem maradéktalanul jó játék.



### HARDVERTICÉNY:

2,8 GHz Pentium IV, 128 MB VGA (GeForce 6600 GT vagy Radeon 9800 Pro) 1 GB RAM

- + csaták közti intermezzók
- + alacsony gépígyény
- + ütős multiplayer
- erőltetett dialógusok
- túlszerkesztett egyjátékos pályák
- műfaján belül nulla innováció

# 93

Pompás, de elképesztően régmódi cucc, amely lemarad az év játéka címről



**16**<sup>TM</sup>  
www.pegi.info

NUCLEAR LAUNCH DETECTED...



# STAR CRAFT

WINGS OF LIBERTY™



[www.STARCRAFT2.COM](http://www.starcraft2.com)

AVAILABLE NOW

© 2010 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Wings of Liberty is a trademark, and StarCraft, Blizzard Entertainment and Blizzard are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.



# ARMA II: OPERATION ARROWHEAD

**KIADÓ** Bohemia Interactive **FEJLESZTŐ** Bohemia Interactive **RÖVIDEN** Az alapjátékot nem igénylő, önmagában is futtatható *Arma II*-kiegészítő; modern kori háborúsimulátor.

Tipikus esete annak, hogy halott vagy, mire meghallanád a lövést

//Vakka

**A Z IGAZI SZIMULÁTOROKKAL** komolyan játszadozók mindig is külön szubkultúra tagjainak számítottak a játékosok széles társadalmában. Ők azok, akik nincsenek ugyan annyian, mint az épp aktuális mainstream játékdívatot követő többség, de hitük, elszántságuk és különözlésük miatt a legösszetartóbb csapatoknak számítanak. Természetesen minden műfajnak megvannak a maga szimulátorai, így a maga kis „szektái” is. Már csak az a kérdés, hogy innen milyen furmányos újságírói trükkkel fogom az *Arma II: Operation Arrowhead*-re terelni a szót, mielőtt még vérszesen belebonyolódnék a felvezetésbe? Azt hiszem, ezzel. Az FPS-ek, azaz a legnépszerűbb játékok műfaján belül az egyik legészantabb

ilyen kisközösség az *Arma II* játékosaié. Múlt nyári tesztünkben világosan kiderült, hogy a cseheknek minden porcikájában egy kegyetlen háborúsimulátort sikerült összehozni, azonban emellé sajnos kegyetlen gépigényt és kegyetlen bugokat is sikerült mellépakolni, és főleg az utóbbi komolyan képes aláásni minden szimulátor legféltettebb kincsét: a hitelességet. Egy év telt el azóta, hogy Chernoaruban az utolsó puskalövés is eldőrdült, és most a kezünkben van annak standalone kiadásban megjelent kiegészítője, az *Operation Arrowhead*. A fejlesztőknek volt tehát elég idejük tanulni a hibákból. Lássuk, sikerült-e!

## TERMÉSZETES SZELEKCIÓ

Hosszú és viszontagságos az út addig, amíg az új játékos szívét-lelkét átadva a játéknak, valóban élvezni tudja majd az *Operation Arrowhead*-et. Ahogyan az alap *Arma II*-ben is volt, itt is az összes *CoD*-huszár két lépés után fűbe fog harapni, ha nem felejt el nagyon gyorsan a hozott játéktudományát – itt más törvények uralkodnak. Más játékokban is érdemes az oktatórészlet kezdeni, de itt az „armába” még nem harapott újoncnak egyenesen kötelező. Ezúttal nem lesz elég megtanulni mozogni és löni. Irdatlan mennyiségű billentyűparancs, járművezetési tudás, csapatirányítás, kommunikáció, helyismeret, fegyverismeret, stratégia szükséges ahhoz, hogy ne lője-

nek le minket egy másodperc alatt, ráadásul még óráig sorolhatnám azokat a játékelemeket, amelyek ismerete nélkül nem sokáig húzzuk a harcmezőn. Legtöbbszörben ekkor, és az első éles bevetésen megtett néhány méter után fújnak visszavonulót, hogy ez nekik túl bonyolult és hogy „jézusúristen!”... Így a természetes kiválasztódás eredményeként csak a legelészantabbak maradnak talpon, megalkotva ezzel az *Arma II* vérpistikéktől mentes szép világát.

## A NEMZETKÖZJ HELYZET EGYRE FOKOZÓDIK

Három évvel vagyunk a chernoarusi véres események után. A helyszín Kelet-Európa után Takisztán szegény és sivatagos vidéké, amit leginkább a közel-keleti Afganisztánhoz lehet hasonlítani, és ahol valami önjelölt tábornok népiirtogat. Ezt nyugaton nem nézik jó szemmel, és az USA vezetésével a szövetségesegek a katonai beavatkozás mellett döntenek. Ennél egyszerűbb már nem is lehetne a képlet, és amennyi gondot fordított a Bohemia eme lehangoló történet megírására, körülbelül annyi is jön át belőle játék közben. Igazából nincsenek olyan karakterek a játékban, akikkel azonosulni lehetne, nincsenek hirtelen fordulatok és senkit nem érdekel, hogy egy gonosz tábornok ólálkodik a környéken. Mindig van egy újabb küldetés, amit végre kell hajtani, és pusztán ez visz minket előre a kampányban.



## FEL-FEL, TAKISZTÁN NÉPE!

Avagy kiket rejtenek a sárkunyhók?

**A JÁTÉK ÉRDEKES MOMENTUMA**  
**A HELYI LAKOSOKKAL ÁPOLT VISZONY.**  
 Ezek a többnyire koszos, szakállas és turbános emberek – férfiak és nők – a kormányzat minden erőfeszítése ellenére is csak a saját törzsük fennhatóságát ismerik el. Nem árt velük kedvesen bánni, mert bizony minden kunyhóban tartanak egy-két szedett-vedett rozsdás puskát, és ha ellenségesen közelítünk hozzájuk, akkor ők sem bánnak majd velünk másként. De ha segítünk nekik, amikor kell, akkor nagyon szívesen beállnak mellénk harcolni.



**i** A küldetések alatt négy katona bőrére bújhatunk, akikkel az összes hadászati formában kipróbálhatjuk majd magukat. Hőstetteik ellenére a sztori hiánya miatt nevük a feledésbe fog merülni.



## AZ ÖSSZES COD-HUSZÁR KÉT LÉPÉS UTÁN FÚBE FOG HARAPNI

Ezt kellemes tempóban 8-10 óra alatt le lehet tudni, de a játékidő jócskán kitolható, ha a mellék küldetéseket sem hagyjuk pamlagon heverni, illetve végteleníthető, ha belevetjük magunkat az *Operation Arrowhead* multijába.

### TARTALOM

A játék nem is lenne igazi kiegészítő új tartalmak nélkül. A hivatalos közleményekben több mint 300 új egységről, járműről és fegyverről suttognak kedvesen nekünk, miközben rózsavízben fürdetnek és mézet csepegtetnek a fülünkbe, de levonva ebből az áttextúrázott karaktereket, már egy hihetőbb számot kapunk, ami azért így is tekintélyes. A teljesség igénye nélkül végre beülhetünk az AH-64D Apache helikopter fülkéjébe, négykerékű quadra is ugorhatunk, valamint kipróbálhatjuk a még itthon is hadrendben álló BTR-60-as páncélozott csapatszállítót. A legmókásabb talán mégis a takisztáni haderő múzeumba való, de még működő járművei voltak, mint a T-34-es és T-55-ös harckocsijai. Kézi fegyverek terén is fincsi újdonságok kerültek a játékba, ilyen például a más játékokból ismert és szeretett amerikai M60E4 géppuska, az FN FAL és Mk16-Mk17 fegyverek. De akinek az itt fel nem soroltakkal együtt sem lenne elegendő az *Arma II: Operation Arrowhead* tartalmi kvalitása, az a játékhoz újfent alaptól járó küldetés-szerkesztőből és a moddingeszközök egész tárházából, képességeihez mérten saját

tartalmakat is létrehozhat. Ám aki erre lusta, az attól még mindenképp keressen utána lelkes amatőrök csokorba kötött ingyenesen letölthető tartalmaira. Nagy öröm egy-két valódi gyöngyszemre rátalálni.

### A VÉR SAJNOS NEM VÁLIK VÍZZÉ

A játék során azzal azért tisztában kell lenni, hogy egy *Arma II*-kiegészítővel van dolgunk, ami rögtön felvet két nagyon fontos kérdést. Az egyik, hogy vajon ez is annyira bugosra sikerült-e, mint az alapjáték, illetve hogy maradt-e a kissé magasra sikerült gépigény. Nos, sajnálatos módon mindkét válasza igennel tudok felelni. Nagy bánatunkra a játékélményt egyaránt rontják játékmenetbeli és technológiai gondok. Az MI sajnos megint nem muzsikál úgy, ahogy azt egy intelligens ellenségtől vagy csapatártótlól elvárná az ember. Az ellenséget elnézve lát-szik rajtuk a lelkesedés; támadás esetén hasra vetik magukat, s megpróbálnak maguknak fedezéket találni (jobb esetben), de ez inkább hat összevissza rohángáló tanácstalan csúrhének, mint harcedzett katonák egységének. A mi oldalunk gyengeségei is feltűnnek, ha majd parancsnokként a mi reszortunk lesz az egységeink pontos irányítása. Mindennapos, hogy az egyszerre indított tankok a rossz útkeresés miatt ütköznek, egymásba gabalyodnak, nem

haladnak. Ugyanez fellelhető kétlábú társainknál is, akik csak ritkán találják meg pontosan az általunk neki kiszemelt pozíciót, rosszabb esetben pedig le se tojják, hogy mit parancsoltunk neki. Ekkor ugye még egyszer ki kell adni a parancsot, pontosabban megmondani, hogy ki, merre és hány méter, ahelyett, hogy inkább viszonzoznánk a tüzet az ellenségnek. Ez kicsit lehangoló tud lenni. És végül a grafika, ugye. Aki látott már *Arma II*-t, az tudja, hogy milyen vasért cserébe körülbelül milyen grafikára számíthat. Az ottani tapasztalatok teljes mértékben érvényesek az *Operation Arrowhead* esetében is. Közepes beállítások mellett egy közep-kategóriás gépen (mondjuk két mag, 2,8 Ghz, 2 giga RAM, meg egy Radeon 4850 512 MB) biztonságosan játszható, de mai napig nem készült el olyan PC, amelyen mindent maximumra állítva akadálymentesen szemlélhetnénk a hegytetőről a sok-sok négyzetkilométernyi területet, miközben a völgyben tankok és egy csapat gyalogság ostromolja a falut. Az pedig csak hab a tortán, hogy a játék igencsak hajlamos random összeomlani, és aranyos hibaüzenettel kivágni az Asztalra. Pedig már a célkeresztben volt az enemy feje...

### VERDIKT

Mindent összevetve az *Operation Arrowhead* egy fincsi tartalmakkal megtömött, manapság oly ritka önálló kiegészítő, ami bár a jó tulajdonságok mellett magán viseli az előd gyermekebetegségeit, de akik játsz-

szák, azok úgyis túltették már magukat ezen és immúnissá váltak rájuk. Nehéz és gépigényes, de cserébe olyan harcászati élményt kapunk, amellyel FPS ma már nem rendelkezik. Nekünk tetszett. **CS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/arma-ii-operation-arrowhead](http://gamestar.hu/jatek/arma-ii-operation-arrowhead)

## GameStar

### VAKKA

Arma-fanoknak kötelező. A többiek csak próbálják ki.



### HARDVERIGÉNY:

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

- igazi háborúsimulátor
- sok új tartalom
- nyomott áron kapható
- bugok, bugok, bugok
- gépigény
- nehéz

# 81

Honnan lőttek?



# MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE – SPECIAL EDITION

**KIADÓ** LucasArts **FEJLESZTŐ** LucasArts **RÖVIDEN** A valaha volt legjobb kalandjáték újra itt van, színesen-szagosan – kihagyhatatlan!

**A *Monkey Island* sorozat története fontos kilométerköhöz érkezett: a *LeChuck's Revenge* felújított verziójával immár a teljes széria XXI. századi köntösben tündököl**

//kacor



Függő játszma

**A MONKEY ISLAND 2: LeChuck's Revenge Special Edition a valaha volt egyik legjobb játéksorozatra teszi fel a koronát: a *Monkey*-kalandok legerősebb részét is felújították,** így már az is rendelkezik HD-grafikával, egy jó séréjú Guybrush-sal, minden idők legjobb és legkomplexebb point and click játékmenetével, iszonyatos mennyiségű, fantasztikusan megírt és brutálisan vicces párbeszéddel, nagyzenekarra hangszerelt soundtracktel, továbbfejlesztett irányítással, új szinkronnal, szerzői kommentárral, bónusz concept arttal és sajnos néhány érthetetlen dizájneri döntéssel. A régi rajongóknak jó néhány dolog igen csak csípni fogja a szemét – és nem csak a sírva röhögés miatt. A játék mégis kihagyhatatlan mind a régi fanoknak, mind a sorozattal most ismerkedőknek egyaránt. Lássuk, miért!

## MAJOMPARÁDÉ

2010-et írunk, majd' 20 év telt el az első *Monkey Island* megjelenése óta. A LucasArts üdvös elgondolásának köszön-

hetően mára a sorozat mind az öt része elérhető 21. századi grafikával, modern hangzással és látványvilággal. A kör bezárlt: immáron az első és a második rész is mai köntösbe öltözött, a harmadik epizód még mindig gyönyörű, és a picit gyengébb negyedik részt tavaly a Telltale kicsit kommerszebb, kicsit könnyebb és könnyedebb, de mindenképpen zseniális epizodikus *Tales of Monkey Island*-ja követte. A *LeChuck's Revenge* megújításával az oldschool kalandjátékok legjobbja vált újra elérhetővé, még hozzá igen széles rétegek számára: a *MI2LR-SE* immáron PC-n, Xboxon, PSN-en és az „i” betűvel kezdődő nevű almás termékeken is elérhető.

## A LEGNAGYOBB KALAND

A kalandjátékok világát felkavaró (és túlzás nélkül írhatom: újraalapozó) első rész után a LucasArts 1992-ben egy háromszor olyan hosszú, háromszor olyan vicces, háromszor nehezebb, háromszor anynyira eltalált második résszel rukkolt ki, amit (persze szigorúan szubjektíven) sem a sorozatnak, sem egyetlen kalandjáték-

nak sem sikerült felülmúlnia azóta. A *LeChuck's Revenge* elején Guybrush-t a szó szoros értelmében lógva hagyja régi szerelme, Elaine, aki egy gödör fölért csüngve talál hősünkre. Ő pedig az életéért kapaskodva elmeséli, hogyan került a slamasztikába. És itt kezdődik a játék.

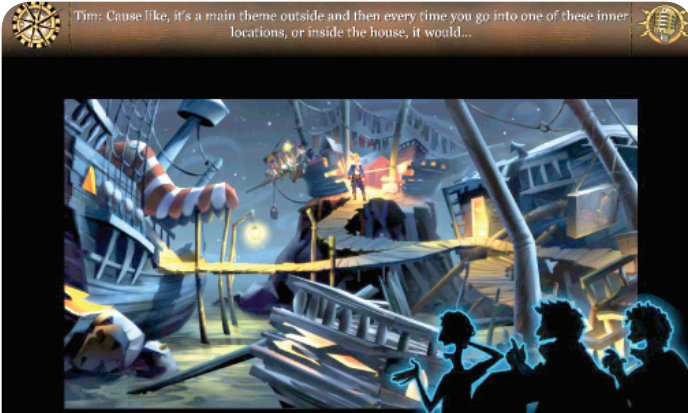
## NEM SOKKAL KORÁBBAN...

Guybrush új kalandra adja kicsit megszakállasodott, ám még mindig fiatalos fejét, és a rejtélyes kalózkincs, a Big Whoop nyomába ered. Amikor azonban a helyi vagány, Largo Lagrande kirázza belőle a lelket és a vagyont, sajnos mindegy a folyóban landol (érdemes az examine-re kattintva végighallgatni a vonatkozó kommenteket). Largo, mint kiderül, a kevésbé halott, ámde annál inkább megzombult LeChuck jobbkeze, és embargó alatt tartja Woodstick városát. Először körben tehát ki kell jutnunk a szigetről, hogy aztán egy vékonyka hangú, törpe növésű térképész segédelmével, négy rég elveszett térképészlet megtalálása és összeállítása után megtaláljuk a Nagy Fogást. Ezen történések aztán csontok



## AZ IMUSE HIÁNYA ÉS JELENLÉTE

A régi zenei rendszer és a remake esete



Tim: Cause like, it's a main theme outside and then every time you go into one of these inner locations, or inside the house, it would...

**BÁR BIZTOSAN NEM TÚNT FEL MINDEN JÁTÉKOSNAK**, de az eredeti klasszikusban a fejlesztők forradalmi zenei rendszert alkalmaztak: az iMuse segítségével Woodstick városában a háttérzene folyamatosan, észrevétlenül változott helyszínről helyszínre. Mint az egy audiokommentárból kiderül, négy programozó dolgozott csak ezen a feature-ön, és miután gyakorlatilag a kutya se vette észre (ami persze nem igaz), elhatározták, hogy a rendszert soha többé nem alkalmazzák, mert igen sok volt vele a meló, és a gamerek nem becsülték meg. A remake esetében az iMuse képességeit megpróbálták azért reprodukálni, de a siker sajnos csak mérsékelt: PC-n még csak-csak működik az átmenet (ami azért még így sem iMuse-szintű), de Xboxon és PS-en sajnos sokszor egyszerűen megszakad az egyik háttérzene, és a másik indul el helyette.

## GUYBRUSH EZÚTTAL KEVÉSBÉ NÉZ KI ÚGY, MINT EGY MEGSZEPPELT, RETARDÁLT MONGÚZ

kiasását, halott szakácsok újraélesztését, köpöversenyt és egyebet is involválva, tapasztalattól függően 20-40-60 óra játékidő után meg is történnek jól, csak hogy minden idők legmerészebb és talán legegondolkodtatóbb játékbefejezéséhez érzünk egy felejthetetlen kaland után. A játék tele van filmtörténeti utalásokkal, belső és önironikus poénnokkal, hihetetlen mennyiségű párbeszéddel, beszólással, zenei betéttel, feledhetetlen karakterekkel és a kalandjáték-történet legteljesebb fejtörőivel. De ennyit már '92-ben is tudtunk, lássuk, mi változott 18 év alatt, és mit kapunk, ha 2500 forintnak megfelelő összegért megvásároljuk a szoftvert.

### MI MÁSZ?

A játékba a fejlesztők érezhetően még több energiát fektettek, mint az amúgy jól sikerült első részbe: a grafika még szebb, az animációk folyamatosabbak, annak ellenére, hogy akár egyetlen gombnyomással visszaválthatunk az eredeti verzióra. Guybrush ezúttal kevésbé néz ki úgy, mint egy megszeppent, retardált mongúz – szerethetőbb, mint a *Secret* remake-jében. Az újrarahangszerelt dalok egyszerűen szólnak, a szinkron most is rendben van. A Guybrush hangját szolgáltató szinkronszínész, Dominic remekel – mint az egy videóban látható, külön élvezte, amikor Guybrush bugyborékoló halálhörögését vette fel egy pohár víz segédelmével. A játékban ugyanis egy bizonyos ponton, nehezen ugyan, de meghalhatunk, amely egy igen vicces jelenethez vezet,

így erősen ajánlott a kipróbálása. Mentés után persze. Ami adott, hiszen a játék üdvös módon folyamatosan ment. A bonusz feature-ök között találunk rendezői kommentárt, folyamatosan unlockolható concept artokat és achievementeket (az egyiket épp Guybrush „megölésével” érhetjük el, egyedül a GS-achievementek hiányoznak a játékból). A készítők a fórumozók sirámain is meghallgatták: immár az eredeti verzióra visszaváltva is bekapcsolható a szinkron, és az irányítás is jóval barátságosabbra sikerült – minden platformon. A játék továbbra is nehéz, de a beépített hintrendszernek köszönhetően a zseniálisan csavaros fejtörők ellenére sem nagyon fogunk elakadni: három lépésben kapunk helyzetérzékeny segítségeket az enyhe célzástól az egészen konkrét megoldásokig. Ha még ez sem lenne elég, a highlight opció bekapcsolásával a képernyőn minden mozdítható tárgy körvonala ződik – bár ezzel a sok felesleges kattintás okán megjelenő vicces beszólások élvezetétől könnyen megfoszthatjuk magunkat. Az eddig elmondottak alapján nem nevezném hibának tehát, hogy az eredeti verzió könnyebb nehézségi fokozata a remake-ből kimaradt. Más szívfájdalmaim viszont sajnos akadnak, bármennyire is rajongok a játéért és a fejlesztőkért.

### MIÉRT HÚZZUK MÉGIS A SZÁNKAT (KICSIT)?

Sajnos erre is van okunk. A *dobozban* az iMuse-ról regélünk majd kicsit, de van itt más is. A fejlesztők például a főcímdalt érthetetlen módon kihagyták a já-

A játék – bár nem tökéletes – minden idők egyik legjobb alkotásának még jobb verziója, így a siker érdemelten garantált. Ha szerencsések vagyunk (és sokan vesszük meg az egyébként igen olcsó játékot), a közeljövőben a *Day of Tentacle*, a *Maniac Mansion*, a *Full Throttle* és a többi klasszikus remake-jére is számíthatunk. Ekkor pedig bizony, nagyon, nagyon örülünk. Rádadásul a LucasArts folyamatosan tanul a hibáiból, így a jövőben talán tökéletes gyöngyszemeket kapunk, ha profitot termel majd az M12LRSE.

Ha köpni kell, hát köpni kell



Most akkor Le fog Chuckni?



tékből, pedig sokunk szívéhez nőtt hozzá a *Monkey 2* iszonyat eltalált zenei témája. Ha bekapcsoljuk Dave Grossman, Ron Gilbert és Tim Schafer egyébként zseniális audiokommentárját (amelyből az ígéretek ellenére csak 45 percnyi került be a játékba), létfontosságú cutsce-ne-ekből maradunk ki, ugyanis a felirat és a hang ilyenkor eltűnik. Az is gond, hogy akárhányszor térünk vissza egy helyszínre, az ikon ugyanúgy felvillan, így nem tudjuk, meghallgattuk-e már az ominózus kommentárt, vagy párbeszéd-és helyzetérzékeny új jóságokban lenn részünk. Az eredeti verzióra visszaváltva érthetetlen módon nem a Soundblaster-verzió zenéjét hallhatjuk viszont, csak valami gyengécske midiportot. A rendszeresen felvillanó autosave-jel megjelenésekor a feliratok eltűnnek, így a régi verzióban muszáj bekapcsolnunk a szinkront.

### MÉG MINDIG A LEGJOBB, DE PICIT AZÉRT MEGSEM

Összességében elmondhatjuk, hogy mivel a játék gyökere fikarcnyit sem változott, örömmünnepet kéne ülnünk; a régi fanok kapnak egy nagyon eltalált felújítást, nosztalgizhatnak, újraélhetik a kalandot minden új cukormázával együtt, az új játékosok pedig megkapják minden idők legjobb kalandját mai köntösben. Azonban ha a játékra remake-ként tekintünk, jogosak a panaszaink. A régi, megszokott elemek elhagyása, valamint a dizájn érthetetlen balfogása miatt a játék nem olyan tökéletes, mint '92-es elődje volt. De mégis: itt van, megvásárolható a nagy klasszikus, ráncok felvarrva, szaladatok a boltba, játsszátok végig újra, vagy először, mert felejthetetlen, sosem látott élményben lesz részetek, akkor is, ha töviről-he-

gyire ismeritek az eredetit, akkor is, ha nem, a fiatalabbak pedig most megismerhetik a kalandjáték-műfajt megkoronázó alkotást. A játékkritikusoknak sajnos ez esetben egy kicsit szőrszálhasogatniuk kellett, de mi is örülünk, csak fáj, hogy a Majomsziget legendás történetét teljessé tevő utolsó alkotás nem kaphatja meg a 100 százalékot, amit megérdemel. Yikes! GS

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/monkey-island-2-lechucks-revenge-special-edition](http://gamestar.hu/jatek/monkey-island-2-lechucks-revenge-special-edition)

## GameStar

KACOR

92, de 100-at ér.



**HARDVERIGÉNY:**

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

- a valaha volt egyik legjobb játék
- mai köntösben, jó zenével, szépen is
- Monkey Island. És abból is a legjobb
- néhol gyengécske szinkron
- érthetetlen hibák
- az eredetiből elhagyott elemek

# 92

Picit vérzik a szívünk, miközben hálától repesünk



# KING ARTHUR: THE SAXONS

**KIADÓ** Neocore Games **FEJLESZTŐ** Neocore Games **RÖVIDEN** Az Artúr-mondakörben játszódó körökre osztott és valós idejű stratégiai játék kiegészítője.

Igazi jóság a keresztetek zászlaja alól

//Duncan



**H**OSSZÚ-HOSSZÚ ÉVEK TELTEK el úgy, hogy mindig az *Imperium Galacticához* kellett visszakanyarodnunk, ha jó magyar játékról akartunk beszélni. Ebben az áldatlan állapotban csupán a Stormregion *Codename: Panzerse* hozott némi felüdülést, amely annak idején az európai piac egy részén kimondottan nagy sikert aratott. A tavalyi év végén, hosszú-hosszú fejlesztés után megérkezett *King Arthur* azonban ismét nagyot szólt, és bár a sajtóvisszhangja nem

volt akkora, mintha ütősebb marketinggel támogatták volna meg, de azért igencsak büszkéek lehetünk rá. A Gamerankingson a játék 80 százalékon áll, azonban volt olyan külföldi magazin, amely tízből kilenc pontosra értékelte.

## MENJEN VÉGIG A VONALON!

A kritikusok két dolgot emeltek ki negatívumként: az egyik a játék néha túlzott nehézsége a valós idejű csatákban (ezt mi magunk is szóvá tettük annak idején), a másik pedig az íjások irreális erőssége.

Miután azonban ma már lehetőség van az ilyen módosításokat egy szimpla patch-csel megoldani, sőt a steames rendszernek köszönhetően mindez még egyszerűbb, így utóbbi aggályt a Neocore hamar orvosolni tudta. A pozitívumok sorát viszont felsorolni is nehéz, és erről a *GameStar*-olvasók személyesen is meggyőződhetnek, köszönhetően annak, hogy csodálatra méltó módon, teljes verziós játékként már megkapták a *King Arthur*. Aki esetleg mégsem ismerné a szoftvert, annak azért elmondom, hogy ez egy a körökre osztott menedzselő stratégiákat és a valós idejű csatákat ötvöző, nagyon igényesen dizájnolt játék. Különlegessége pedig, hogy a nagy létszámú ütközeteket témájából (tehát az Artúr-mondakörből) adódóan képzeletbeli lényekkel és mágiával vegyíti. A brit sziget déli felén zajló eseményekbe a mostani kiegészítőben egy új csoport kapcsolódik be, a szászok, akik a kereszténység pallosaként kezdik meg a hódításukat a keleti partról. Az események az eredeti játékkal párhuzamos időskiban zajlanak, de hagyományos értelemben vett történet ezúttal nincs, most ugyanis nem egy előre megírt dramaturgia mentén haladunk, ráadásul nagyon izgalmas újjáélesztés a győzelmi feltételeket is magunk határozhatjuk meg. Bizony, a kampány elején egy csomó alternatívából választhatjuk ki, hogy az összes ellenséges hadsereg legyőzése, vagy éppen adott számú tartomány megszerzése után jelenjen-e meg a győzelmi képernyő,



Punks are not dead!

**i** Bár a Neocore komoly energiákat fordított a King Arthur béta-tesztelésére, számos hiba maradt a játékban, amelyeket egy februári patch-ben orvosoltak. Az egyesek által bírált Steam előnye itt jól látható: a fejlesztők a javításoknál figyelembe vették az ottani közösség visszajelzéseit.

Ha kiténnék a 18-as karikát, félre-  
értenétek a szívet? És anélkül?



Bádogember megbánta, hogy amikor  
Őz megkérdezte tőle, mit szeretne, azt  
válaszolta, hogy „nagyon sok barátot”



## VANNAK ÉRDEKES MEGOLDÁSOK, MINT PÉLDAUL AZ ÉLELMISZER MEGMÉRGEZÉ- SE VAGY LÁZADÁS KIROBBANTÁSA

illetve ha szeretnénk még jobban kiszúrni magunkkal, mindezt időlimithez is köthetjük. A dolog szépsége, hogy egyszerre akár négy-öt ilyen kritériumot is megadhatunk, a bennünk lappangó mazochizmus erősségétől függően. Emellett nyilvánvalóan rendelkezésünkre állnak a hősökkel felszedhető melléküldetések is, de a korábbi történetorientáltságot nélkülöznünk kell (ami egyébként nem feltétlenül baj, és kiegészítőről lévén szó, nem is róható fel hibaként).

### KÖVETEK ÉRKEZTEK

Fontos fegyvertény lett a diplomáciai rendszer, amely immár lehetőséget biztosít számos politikai egyezség megkötésére, nemcsak a szomszédos tartományok uraival, de akár magával a Sidhe-vel is. A rendelkezésre álló eszköztárunk általában a legegyszerűbb aktusokra korlátozódik (mint a fenyegetés, az erőforrások követelése vagy a meg nem támadási egyezség), amely tökéletesen illeszkedik a kor igen egyszerű diplomáciai protokolljához. Persze vannak érdekesebb megoldások is, mint például az élelmiszertartalékok megmérgezése vagy a lázadás kirobbantása a céltartományban. Eme lehetőségek kihasználása életbevágó a sikerhez, mivel kezdéskor pusztán egyetlen terület és két közepes méretű sereg van a birtokunkban, körülöttünk pedig már a játék elején komoly hadseregek masíroznak. A számok nyelvén érdemes még kitérni arra, hogy öt új hős és ugyanennyi új egység kapott helyet a Saxonsban, ráadásul több mint 30 új ereklye szedhető össze (mint tudjuk, a hősök batyujában különböző nagy erejű varázstárgyak helyezhetők el).

### NEHÉZ A DOLGA A KATONÁNAK

A játék normál fokozaton valamivel könnyebb a korábbiaknál, de én még mindig egy hajszállal a népek által tolerálható szint fölött érzem a nehézségét. Hozzá kell persze tennem, hogy a fokozat bár mikor állítható, vagyis legfeljebb arra panaszkodhatunk, hogy mi löttük be rosszul a saját képességeinket. Továbbra sem tudok kibékülni viszont a csaták győzelmi pontos rendszerével, vagyis azazal, hogy az ütközetekben nemcsak a katonai veszteségek okozása és elszívása számít a végkimenetelt illetően, hanem az előre kijelölt, olykor stratégiai teljesen jelentéktelen pontok elfoglalása is. Engem még mindig zavart, hogy az egyébként túlerőben és katonailag jobb



A középkorban boldog-boldogtalan  
capture the flag-et játszott...

pozícióban lévő csapataim azért szenvednek vereséget, mert az ellenség egy templom és egy kastély mellett állomásozik, az én katonáim meg történetesen a városban ütöttek tanyát. Játéktechnikailag azért gondolom ezt problémásnak, mert így a csata sokszor idegesítő rohanással kezdődik, nem pedig átgondolt és izgalmas taktikai manőverezéssel. Megjegyzem, a szaksajtó egy része a megoldást kimondottan innovatívnak vélte, és nem látott benne kivétnevalót.

A King Arthumak eddig is nagy erőssége volt a finomhangolás lehetősége, vagyis az az opció, hogy mi magunk állíthatunk be egy rakás apróságot a játékban (jó példa erre az RTS-módban behozható panel, ahol a kezelőfelületet szabhattuk testre minden tekintetben). Ezúttal még tovább mentek: a kampány elején többek között már olyan részleteket is beállíthatunk, mint az MI agressziószintje, amely a Saxons tulajdonképpen szinte minden, a játék nehézségével kapcsolatos

felelősséget a felhasználóra hárít. A megoldás bátor és érdekes.

### SZEREP- ÉS CSATAJÁTÉK

A kiegészítő grafikai és a gépigényét tekintve nem hozott változást, ami jó, hiszen ugyanolyan szép, mint volt, és ugyanúgy játszható egy közepes konfiguráción is (igaz, némi áldozattal a vizuális megjelenés oltárán). A Saxons egy jól sikerült kiegészítő, amely mindenki számára kötelező, aki szerette a King Arthurt. Ráadásul nem is kellett rá újabb sok-sok évet várni. **CS**

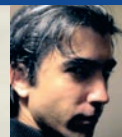
### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!  
[gamestar.hu/jatek/king-arthur-the-saxons](http://gamestar.hu/jatek/king-arthur-the-saxons)

## GameStar

### DUNCAN

A százok új szint hoznak az egyébként sem pepita világba.



### HARDVERIGÉNY:

AMD Athlon 3500+  
vagy Intel Pentium IV 34 Ghz  
NVIDIA 6600 256MB, 1GB RAM

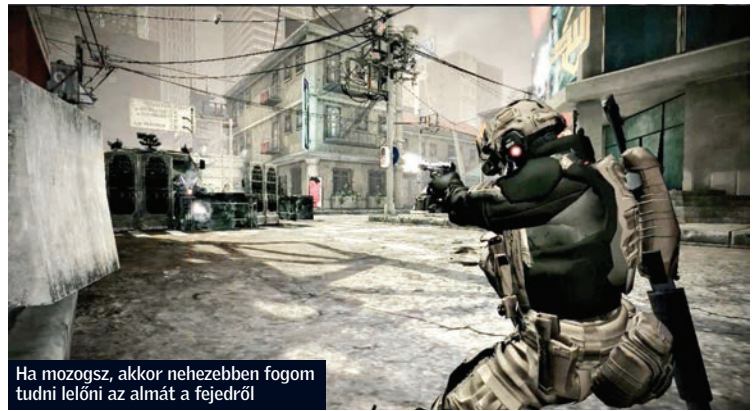
- új hősök, képességek, varázstárgyak
- szabadabb kampánymód
- a régi hangulat
- a teljes pompához kell egyizmosabb gép
- normál fokozaton még mindig kicsit nehéz

# 88

Még 30 óra ebből a jóságból!  
A hülyének is megéri



Meg sem bírok mocogni ebben a dögnéhez ruhában



Ha mozogsz, akkor nehezebben fogom tudni lelőni az almat a fejedről

Te látod, mire lövünk?



14:31

Megérdemlne egy headshotot, aki építette ezt a randa háztömböt



# BLACKLIGHT: TANGO DOWN

**KIADÓ** Ignition Entertainment **FEJLESZTŐ** Zombie Studios **RÖVIDEN** Csak letölthető multis FPS, aminek minden feature-ét láttuk már korábban – még azt is, amelyiket nem.

## Mennyit ér ma tizenöt dollár a játé piacon?

//Vakka

**M**EGPRÓBÁLVA MEGVÁLÁSZOLNI a leadben feltett kérdést, azt hiszem, kijelenthetjük, hogy nem sokat. A komolyabb játékok szinte mindegyike egyszerűen 49,99 dolláros árcédulával kerül a boltok polcaira, ami után joggal várhatjuk el, hogy kapijunk is valamit a pénzünkért cserébe, és ami többszöröse jelenlegi célárfolyamunknak. Sőt, olyan arcátlanóságok is előfordulnak, hogy minden idők legsikeresebb videojátékának szegényes pályacsomagjáiért is pont ennyit képesek legombolni tőlünk. Van-e hát félnivalónk egy fülétől a farkáig 15 dollárba kerülő FPS-től?

### OLCSÓ HÚSNAK...

...is lehet jó íze, ha azt direkt adják baráti áron. A Zombie Studios tervei között ugyanis az szerepel, hogy változást, egy új szint vigyenek a játékiparba az olcsó (és jó) videojátékokkal. Dicséretes! Így hozta össze kevesebb mint harminc ember alig egy év alatt a *Blacklight: Tango Down*-t, jóllehet a single player részt valahol elhagyták a fejlesztés alatt, de látva mondjuk a *Modern Warfare 2* és a *Bad Company 2* vérszegény egyjátékos kampányait, talán még nyerünk is, ha egy gondosan összerakott, kizárólag multis FPS-t kapunk.

A *Blacklight: Tango Down* sokat vett át az előbb megemlített nagyoktól, és számos más játékból. Már maga a játé-

menet is a *CoD*-ot idézi; multiban játszunk, amelyben tapasztalati pontokat nyerünk, amiket szorgosan gyűjtögetve sok és egyre jobb cuccokat érünk majd el. Amikor pedig azt mondom, hogy sok, akkor a *Borderlands*-féle fegyvermenyisígre és -átalakítás lehetőségére tesék gondolni! A fegyvercsövön, táraikon, optikai kiegészítőkön, fegyvertuson és a festésen túl számos olyan tulajdonsága van kedvencünknek, amelyeket megpiszkálva milliónyi (!) variáció hozható ki a fegyverünkéből, ami nem is rossz egy 3200 forintos játéktól. Továbbá élet-erőnk is feltöltődik kissé (nem teljesen), ha a sérülésünk után csendben meghúzzuk magunkat valahol. A *Blacklight: Tango Down* multiplayeres lehetőségei is elismerésre méltók, hiszen 12 jól átgondolt pályán összesen hét, többnyire klasszikus játékmódban pumpálhatjuk az ölmet, amelyek közé *Black Ops* néven egy négy főre szabott kooperatív változat is került.

### BEÉPÍTETT WALLHACK

Két feature-t mindenképp meg kell említeni a játékból. A legfontosabb talán a HRV- (Hyper Reality Visors) nézet, amellyel egy kis időre átláthatunk a falakon, hogy megnézzük, merre kempel Vér István fiatalkorú. A legalizált wallhacknek annyi előnye van, hogy segít megtalálni az ellent és így folyamatos a darálás, nagy érvágás viszont azoknak, akik inkább a taktikus úton szeretnek járni,

mert így az ellenség minden mozdulatukat látni fogja. A másik érdekesség ennek ellenszere, a digi gránát, amit eldobja látványos pixelfelhő kerekedik, mint amikor a tévében olyat mutatnak, hogy ki kell kockásítani, és amin keresztül még HRV-vel sem látunk. A modern kor füstgránátja!

### AKKOR SZERESSÜK?

Ám a dicsérő szavak ellenére több dolog is van, amiért nem tudom jó szívvel ajánlani *Blacklight: Tango Down*-t. Az első és legfontosabb, hogy nem tud olyat felmutatni, amit már máshol szebb és jobb formában ne láttunk volna, így igazából nincs meg benne az a plusz, ami beszippantaná a játékos. Ezúttal az Unreal Engine 3 sem muzsikál olyan szépen, de a visszafogott külcsínnek köszönhetően egész emberi igényeket követel a játék hardverfronton. Sokat ront az összképen a karakterek *Q1*-es időket idéző animációja, s hogy a fegyverek viselkedése sem tudja velünk elhitetni, hogy mi most akkor komolyan lödözünk itt, kérem. Na meg ki az a három ember, aki valaha is vásárolt játékot a Games For Windows digitális üzletében? Ebből lehet következtetni arra, hogy mennyi PC-s játékos lehet a szervereken. Nem hittem, hogy valaha is mondok ilyet, de ha tehetitek, ezzel az FPS-sel inkább konzolon próbálkozzatok. Jelen állapotban az a legjobb befektetés.

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

## GameStar

### VAKKA

Egy FPS, ami nem igazán terheli le se a gépünket se a pénztárcánkat, de nem sok újat tartogat.



### HARDVERIGÉNY:

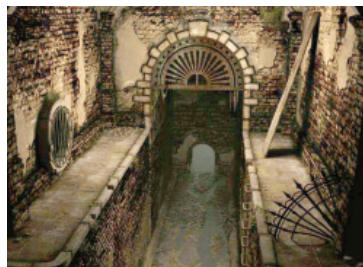
XP, Vista vagy 7, kétfmagos processzor,  
RAM: 1 GB, HDD: 2 GB, VGA: ATI  
x1800+ / NVIDIA 6800+

- minden van benne...
- ...még kooperatív mód is
- óóó! Óóó!
- ezeket már láttuk
- összképet rontó kis bakik
- alig játszák

# 79

Erős közepes, nem több

**i** Eredetileg, a 2008-as bejelentés idején úgy volt, hogy Wii-re is megjelenik a játék, ám amikor a bitComposer Games szárnyai alá vette a Future Gamest, kénytelenek voltak elvetni a Nintendo konzoljára történő fejlesztést. Talán jobban is tették.



Mert minden háztartásban található egy mosoda



Sokkal szebb a kalapja. Vajon nem bánná, ha „kölcson” venném?



Jobb helyen nem is lyukadhattam volna ki

# ALTER EGO

**KIADÓ** Viva Media **FEJLESZTŐ** Future Games **RÖVIDEN** A Future Games már nem először próbálja ki magát a kalandjátékok terén, de ahogy korábban sem, úgy most sem voltak képesek maradandót alkotni.

## Tipikus tucat thriller kalandjáték gyenge történettel és unalmas játékmenettel

//Paca

**A 19. SZÁZADI** Angliában járunk. A játék kezdetén egyik főhősünk egy csatornában kúszik négykézláb, megbilincselve, egy szál boxerban. Ha nem tudnánk, hogy ő egy szökött tolvaj, aki egy Portsmouth-ba tartó hajóról veti be magát a vízbe, és úszik ki egy mosoda alatt húzódo csatornarendszerbe, azt hihetnénk, valakinek túl jól sikerült a legénybúcsúja. Miután valahogy realizáltuk a helyzetet, kiutat kell találni, amely a mosodába vezet, ahol egy csinos hölgyet győzünk meg arról, hogy mi bizony ártatlanul vagyunk megbilincselve, és ha már a bilincsek lezedéséhez nem ért, ugyan bújttasson már el minket a rendőrök elől. A hölgy, látva a főhős izmos felsőtestét, természetesen segítségünkre lesz. Ekkor lép be a képbe a másik főszereplő, egy nyomozó, akit azonban egy másik ügýhöz riasztanak, amely a játék fő szálát képezi: a temetőből eltűnt a hírhedt helyi sorozatgyilkos, Sir William Lewis teteme. Ha ez nem lenne elég, azon az estén egy gyilkosság is történik, és ez azt jelenti, hogy lehet, rossz embert földeltek el.

### COPS AND ROBBERS

Oké, ez eddig jól hangzik, vevő is lennék rá. A dolog azonban a megvalósításnál bukik el: míg a nyomozóval azt kapja az ember, amit egy nyomozós kalandjáték-

téktől elvár, addig a tolvaj része csupán céltalan időhúzásnak tűnik. A két főhős útja keresztezi ugyan egymást, de addig sok mindent kell csinálnunk, aminek a történet szempontjából semmi értelme. Moor, a tolvaj szerepében az a feladatunk, hogy minél több épületet raboljunk ki, megszerelve ezzel az Amerikába szökéshez szükséges pénzt, míg Briscole nyomozó céltudatosan halad tovább a gyilkosságok felgöngyölítésének ügyében.

### JÓ, EZT INKÁBB HAGYJUK ENNYIBEN

Sajnos az *Alter Ego* is azon kalandjátékok közé tartozik, amelyet valószínűleg azért csináltak, mert valaki azt mondta, hogy „kezd kihalni a műfaj, ne hagyjuk már!” Egy ilyen játék végigjátszása után az ember inkább levesz a polcra mondjuk egy Benoit Sokal-művet, és jól megmutatja, hogy „na, ilyennek kell kinéznie egy kalandjátéknak, vázzel!”. Egy kalandjátéktól kihívást várnánk, és nem úgy akarunk rá visszagondolni a végén, hogy „baszki, erre fecseéltem el ennyi időt?”, hanem hogy „ez teljesen megérte, a csavaros feladványok mindent vittek”. Az *Alter Ego*ban azonban semmi kihívás nincs: elég, hogyha végigkattintgatjuk a képernyőt, feltérképezve, hogy mi a használható, és máris miénk a si-

ker. Sőt, még végig sem kell kattintgatni, mert az F1 billentyű lenyomásával láthatóvá válik minden tárgy, amivel interakcióba léphetünk. A hosszadalmas, fölösleges szövegelések sem segítenek abban, hogy újra végig akarjuk játszani. A játék végével, ahova sok szenvedés árán jutunk el, valószínűleg azt akarják elérni a fejlesztők, hogy kíváncsi-an várjuk a második részt, de ez inkább balul sült el, és az a benyomás alakul ki bennünk, mintha félbehagyták volna. A grafikával alapvetően nincsen baj, úgy néz ki, mint az ötszáz többi hasonló játék, az animációk közepesnek, de elfogadhatónak mondhatóak. Kivéve persze a szájmozgást, ami egy dialógus befejezése után is folytatódik, mintha valami más nyelvről szinkronizálták volna angolra a játékot. Lehet, hogy már én vagyok túl kukacoskodó, de ha egyszer sikerül egy erősen átlag alatti játékkal előrukkolni, legalább az apróságok stimmeljenek. Mindent összevetve aki érdekesítő történetre, érdekes és nehéz, vagy legalább közepesen nehéz fejtörőkre vágyik, az rossz helyen keresgél, ugyanis az *Alter Ego* keveset tud nyújtani abból, ami egy kalandjátéknál elvárható. Inkább toljátok végig háromszor a *Syberia 2*-t, meg ötször a *Broken Swordot*, higgyétek el, ezerszer jobban jártok. **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

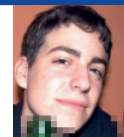
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

[gamestar.hu/jatek/alter-ego](http://gamestar.hu/jatek/alter-ego)

## GameStar

### PACA

Kalandjátékból sok van, amely nem véletlenül merült a feledés homályába. Ez sem kivétel.



### HARDVERIGÉNY:

Windows 7/Vista/XP SP 2 oprendszer, 2.5 GHz-es processzor, 1 GB memória, 128 MB grafikus kártya

- tűrhető grafika
- az atmoszféra
- néhol kiráz a hideg
- fölösleges részek
- hosszú párbeszéddek
- túl könnyű

# 41

Most már tényleg jöhetne egy jó kalandjáték!

# XBOX LIVE-AJÁNLÓ



Jamie és a Csodalámpa

## ALAN WAKE – THE SIGNAL

**N**EHÉZ SPOILEREZÉS nélkül írni az *Alan Wake* befejezéséről, ezért inkább át is ugrom.

A *Signal* pontosan ott veszi fel és gombolyítja tovább a történet fonalát, ahol legutóbb abbahagytuk. A helyszín nem meglepő módon ezúttal is Bright Falls, csak épp másként, ugyanis kedvenc írónk elméjében kalandozhatunk egy-másfél órán keresztül válaszok után kutatva, miközben inkább csak kérdéseink száma gyarapodik. Az agytúra természetéből fakadóan jóval szürreálisabb és változatosabb a környezet, semmi sem olyan, mint megszoktuk. A fényforrások kihasználására épülő harc ugyanolyan izgalmas, mint eddig. Garantáltan egyre fogyatkozó önbizalommal bámulunk majd a sötétbe, ha lámpánk fénypásmájja felszívódik a kimerülő elemek

miatt. Apropó, fény – óriási ötlet a fejlesztők részéről, hogy a levegőben úszó szavakat megvilágítva azok jelentése Alan álmovilágában materializálódik, így pótolhatjuk lőszerkészletünket, kreálhatunk hidat egy szakadék fölött, vagy idézhetünk elő robbanásokat. A játék értékét csak növeli, hogy újonnan vásárolt játék meglepte esetén egy petákat sem kell fizetni a letöltésért. **GS**

**GameStar**  
**88**  
Ár: ingyenes/560 MS pont



Kössünk vérszerződést!

## DRAGON AGE: ORIGINS – LELIANA'S SONG

**N**EM MEGLEPŐ MÓDON az egyik fontosabb csapattag által néhány mondatban már ismertetett előtörténete tárul elénk a legújabb *Dragon Age* DLC végigjátásában. Leliana Denerimbe csábítja szerelme és mentora, Marjolaine. A csinos bárd egy törpe harcos és egy elf mágus társaságában orgazdákat tréfál meg, megaláz egy nemes ficsúrt és tönkretesz az egyik őrparancsnok jó hírét. Ezt követően betörnek egy nemesi kúriába, ahol olyan eseménysorozat veszi kezdetét, amely az illúziók szertefoszlásában, árulásban, s végül egy barát elvesztésében végződik. A megközelítőleg kétórányi kaland innentől válaszok keresésével és a bosszú beteljesítésével telik. Nagy kár, hogy már ismerjük a történet

végét, ezért nem koppan az állunk a forrulatok láttán, továbbá az újrahasznosított helyszínek miatt is dádát érdemelnek a fejlesztők.

A hétdolláros árért cserébe viszont az újabb kalandon felül több achievementtel, egy remek könnyűvívrttel és mese-szép zenei betétekkel leszünk gazdagabbak. **GS**

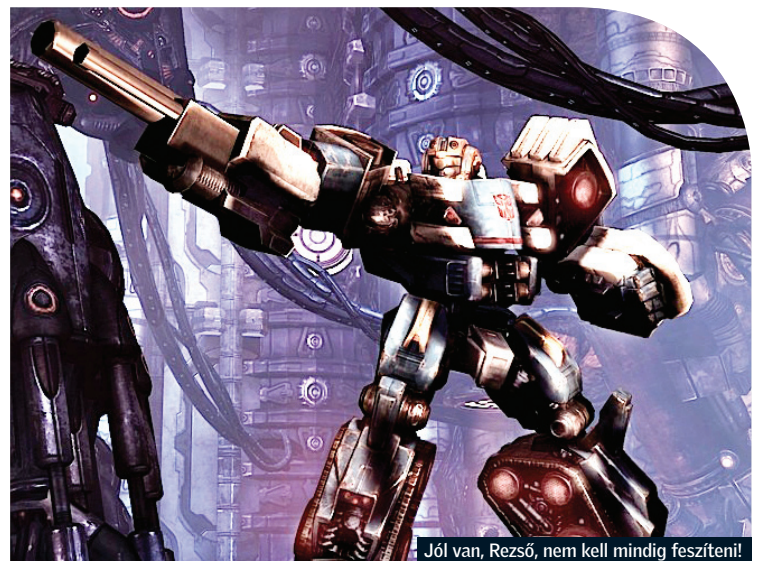
**GameStar**  
**82**  
Ár: 560 Microsoft pont

## TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON – MAP AND CHARACTER PACK 1

**E**LŐREBOCSÁTANÁM, hogy amennyiben nem vagytok oda a *Transformers: War for Cybertron* multijáért, akár ki is hagyhatjátok ezt a DLC-t, lévén semmi olyasmit nem tartalmaz, ami magányos farkasoknak jelentene örömet. A két új, illetve három, korábban csak előrendelők számára elérhető karakter az Autobotok és az Álcák iránt gyerekkoruk óta rajongókon kívül senkit sem hoz majd lázba. Nem úgy a két multiplayer és két escalation térkép. Előbbiek deathmach, team deathmach, valamint a zászlórablás és területfoglalós játékmódok cybertroni alternatíváira nyújtanak lehetőséget. Ami az escalation játékmódot illeti, abban cimboráinkkal vállvetve kell túlélnünk az egyre erősebb hullámokban támadó ellenség szünni nem akaró rohamait. Ha nem

működünk együtt, és csak magunkkal törődünk, akkor hamarabb fűbe harapunk, mint hogy azt mondhatnánk, „múúú”. Természetesen mind az Autobotok, mind az Álcák oldalán bevethetjük magunkat a mókába, elvégre több tíztónnás harci robotokkal zúzni minden körülmények között fun. **GS**

**GameStar**  
**73**  
Ár: 800 Microsoft pont



Jól van, Rezső, nem kell mindig feszíteni!

# XBOX LIVE-AJÁNLÓ



Beszótát' a szakállamra? Puff neked

## RED DEAD REDEMPTION – LEGENDS AND KILLERS PACK

**E**LŐREBOCSÁTOM, hogy amennyiben csak a *Red Dead Redemption* hosszúra sikeredett egyszemélyes kampánya érdekel benneteket, akkor nyugodt szívvel ki is hagyhatjátok a legújabb DLC-t, hiszen az csak a többszereplős játékrészhez tesz hozzá valamit. Igaz, ezen a téren egyáltalán nincs szégyenkeznivalója. Egyrészt az első rész, vagyis a *Red Dead Revolver* rajongóinak örömeire multiban választható karakterként köszön vissza az előd összes fontosabb szereplője (szám szerint nyolc karakter), másrészt az arzenálunk kiegészül egy brutális fegyverrel, a tomahawkkal, amely lényegében úgy működik, mint a dobótör; ha ezzel találunk valakit homlokon, ahhoz máris lehet hívni a papot.

A csomag legértékesebb része azonban a szám szerint kilenc új multiplayer térkép, amelyek értelemszerűen a klasszikus westerntoposzokat dolgozzák fel. Véleményem szerint a szűnni nem akaró ködben úszó város, illetve a számtalan filmben felbukkant Rio Bravo sziklasivatag sikerült a legjobban. Ráadásul a térképek mindegyik multis játékmóddal kompatibilisek. **CS**

**GameStar**  
**88**  
Ar: 800 Microsoft pont



És akkor egyszerre: Y-M-C-A...

## BIOSHOCK 2 – PROTECTOR TRIALS

**A**Z ELSŐ SINGLE PLAYER DLC nem egészen az, amit a rajongók vártak volna. A történetet kiegészítő csomagra még várnunk kell egy darabig. Már a *Protector Trials* címe is árulkodó: ezúttal egy sor kihívással nézünk majd szembe, amelyek kivétel nélkül hucigák pesztrálásáról szólnak. Az ADAM már unalomig ismert begyűjtési procedúrájáról van szó, amikor a hugi talál egy „angyalkát”, s nekilát kiszívni belőle a mutációt okozó értékes matériát. A kicsi ez idő alatt védtelen, így rajtunk áll, hogy távol tartsuk tőle a hullámokban érkező splicereket. Fegyvereink és plazmidjaink megfelelő kombinációjával csapdákkal szórjuk tele a környezetet, majd próbáljuk meg megóvni a hucigát, és nem mellékesen saját magunkat.

Aki szerette ezeket a részeket a *BioShock 2* végigjátszása során, az vélhetően most is élvezni fogja, ám legnagyobb bánatomra csupa ismerős helyszínen teheti mindezt. A hat aréna mindegyike a kampány egy-egy pályájának hangyányit módosított változata. Új tartalmat kár is keresni, jutalmunk legfeljebb néhány concept art és öcspont lehet. **CS**

**GameStar**  
**60**  
Ar: 400 Microsoft pont

## DRAGON AGE: ORIGINS – THE GOLEMS OF AMGARRAK

**A**KIS TÚLZÁSSAL havi rendszerességgel érkező *Dragon Age: Origins* DLC-k legutóbbi darabja a sokak által szeretett/gyűlölt (a nem kívánt rész törlendő) föld alatti *Deeroads város-, erőd- és alagútrendszerbe kalauzolja el a magas szintű játékos*. Érdemes előbb legalább az alapjátékot, s ha mód van rá, az *Awakening* kiegészítőt is legyúrni, hogy a lehető legjobb cuccokkal importálhassuk hősünket az új kalandba. A történetről röviden csak annyit, hogy egy törpe klán expedíciót indított Amgarrak erődjébe, ahol korábban a gólemkészítés sokáig elveszett módszerét próbálták újra felfedezni. Az expedíciónak azonban nyoma veszett, a vezér fivére pedig a játékos segítségét kéri, aki egyedül érkezik, s új, bár meglehetősen sötét társakkal vág neki a nyúl farknyi kalandnak. A *Golems*

*of Amgarrack* helyszínei és a hősök életére törő ellenfelek néhány kivételtől eltekintve újrahaznosított elemekből épülnek fel. További fájó pont, hogy harc ismét a szerepjátás rovására nyert teret, de legalább komoly kihívást jelent a legnehezebb szinten, ahol a főellenfél legyőzéséért egy különleges buzogány lesz a jutalmunk. Két további értékes ajándék is vár ránk, de azokat már nehézségi foktól függetlenül is megkaparinthatjuk. **CS**

**GameStar**  
**70**  
Ar: 400 Microsoft pont



És képzeld, azt mondták nekem, hogy „puha vagy Jenő...”



A fejlesztés közben a csapat nagyon szigorúan tartotta magát az eredeti koncepcióhoz, és a tartalom közel 70 százalékát kivágták fejlesztés közben, mert úgy érezték, nem illik a játékba.



Ha nagyon nyújtom a kezem, talán elérnem a peremet...



Révész, az alvilágba lesz szíves!

Na ez most két srác egy bottal, vagy egy emberi rablóhús?



A pók itt liheg a sarkamban, erre nem most esik ki a kontaktlencsém?



**FEJLESZTŐ:** Playdead **KIADÓ:** Microsoft Game Studios

## LIMBO

Magányos fehér szempár kóborog a fekete erdőben

//Zarathos

**N**ÉVTELEN, ARCTALAN, hangtalan kisfiú a négyzetletű kerekded legsötétebb zugában ébred fel egyedül és üres kézzel. Jobbra csak egy fal állja az útját, ezért balra indul, egy meg nem nevezett lány után kutatva. Az úton éhes rovarokba, sunyi csapdákbá és még sunyibb emberekbe botlik, de ő csak megy előre rendületlenül.

A *Limbo* idén „Az” indie játék, amelyről mindenki, aki kicsit is követi a független fejlesztőket, áradozott a megjelenése előtt, óta, és még fog is hónapokon keresztül. Ezért szinte kötelességemnek érzem, hogy felhívjam rá azok figyelmét, akik eddig esetleg elkerülték volna, mert még a végén a menő fiúk kinéznék őket a társaságból.

Mint az a bevezető bekezdésből kiderül, a játék nem sok kapaszkodót ad történetben és karakterekben, be kell értünk annyival, hogy van ez a kisfiú, aki balra tart, meg van ott valami lány is, aki néha felbukkan, de róla sem tudunk semmit. Meg vannak emberek, akik az útját állják, de róluk még annyit sem tudunk. Kik ők? Kit érdekel, mindenki rakja össze a sztorit a saját fejében, a játék nem erről szól. „Akkor miről?” – suttogja valaki bátortalanul a hátsó sorból, aki még a kezét sem meri feltenni. Hát, fiam-lányom...

### ...A HANGULATRÓL

Iyen sűrű, nyomasztó, feszült, undorító, reménytelen és sötét hangulattal az első *Silent Hill* óta nem találkozhattunk, pedig annak már jó tíz éve. Hogy ezt hogy sikerült elérni? Örülök, hogy megkérdezték.

A *Limbo* iskolapéldája annak, hogy mire lehetünk képesek, ha megértjük és elfogadjuk a korlátainkat, és beépítjük őket a munkánkba ahelyett, hogy figyelmen kívül hagyánánk őket. (Tudjátok, mi nem vette tudomásul a saját korlátait? A *Daikatana!* Na ugye.) Szinte látszik rajta, hogy amikor az ötlet megfogant, a csapatban még nem volt se grafikus, se zenész, se szinkronszínész, sem elég pénz rájuk, és a *Limbo*-ettől lett ilyen jó.

Kezdjük a látvánnyal, ami fekete-fehér. Még szürke is csak elvétve akad, főleg a háttérrel díszíti. Gondolom, mindenki egyetért abban, hogy ennél minimálisabb már csak akkor lehetne a grafika, ha minden fekete lenne, de az nem lenne túl érdekes. Mégis, a képi világ működik, sőt, másképp nem is működne. Amit nem látunk, attól félünk, és a játék ezért folyamatos, nyomasztó rettegés. A tárgyak kontúrjai egybeolvadnak a környezettel, az ellenfelek kontúrjai pedig a tárgyakkal. „Jé, egy fa. Ááá, egy pók!”

Folytassuk a zenével: nincs. A nyomasztó csend minden kis hang hatását megsokszorozza, a hangok viszont undorítóak: óriási légy halk zümmögése, hősünk húsnak undorító loccsanása, amikor lezuhan, a pók csendes nyamogása. Nem szép.

### RÉMÁLOMFÖLD

De hát a *Limbo* nem egy szép játék. Ha lennének benne színek, és látnánk, mi történik, gusztustalan lenne. Így, hogy nem látjuk, csak elképzeljük, ugyanolyan gusztustalan, de még rosszabb, mert már a fejünkben van a képernyő helyett (van egy jelenet, amikor hegyes karókon kell átjutnunk egy addigi ellenfél „segítségével”... rémálmaimban sem kívánom újraélni). Egy oldal vége, és még nem is szóltam a játékmeneről. Ennek egy oka van: ismeritek kívülről-belülről. A *Limbo* nem túl innovatív ebből a szempontból: huszonöt év platformjátékjainak megoldásait súríti egy-két-három órába, ismétlődés nélkül: ha valamit megismertünk, többet nem találkozunk vele. Ettől is csak jobban működik a játék: semmit nem kell elmagyarázni, mert mindent ösztönösen ismerünk, belénk égették az évek tapasztalatai.

Röviden: próbáljátok ki, csúnya álmaitok lesznek. Vagy ne próbáljátok ki, és akkor nyugodtan fogtok aludni. Rajtatok áll.



### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

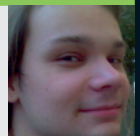
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!

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

## GameStar

### ZARATHOS

A legnyomasztóbb játék, amivel idén játszani fogtok.



- tökéletes hangulat
- okos feladványok
- nem ismétli önmagát
- rövid
- egy-két frusztráló fejtörő

# 98

A saját műfajában tökéletes játék





Deathspank karakterét nem a játékhoz találták ki. RGilbert (a vezető dizájnér) saját készítésű képregényében, a Grumpy Gamerben bukkant fel először.



Hallottam, hogy valaki ellopta Zeusz villámját....



Ma mindenki mennyire tüzes hangulatban van!



De szép kék szemeid vannak! De miért hordod őket egymás alatt?



Mezei-futóverseny bunkólóbálással

FEJLESZTŐ: Hothead Games **KIADÓ:** EA Games

## DEATHSPANK

Az első két Monkey Island készítőjének újabb agymenése

//Zarathos

**D**EATHSPANK, A HŐS, főállásban gazfickók pofázmányát rendeztél át éles célszerszámokkal, melékállásban pedig minden feladatot elvállal, ami tapasztalati ponttal jár. Legújabbban az Erelye után kutat, mert egy jóslat szerint a tárgyat neki rendelte a sors. Deathspank küzd, harcol, végül rálel a bosszorkára, aki elzárta az Erelyét a világ elől – és a kaland csak most kezdődik. Hősünk a tipikus heroikus karakterek paródiája, így az alakjának megalkotásakor a fejlesztők igencsak késélen egyen-súlyoztak. Ma hősparódiákból már kettő egy tucat, és azonnal ismerősek a típusaik: a gyáva és tehetségtelen bunkó, akinek jó PR-ja van, ezért a nép hősként tiszteli, illetve a kétbites tökfilkóval is találkozhattunk, aki minden problémát egy buzogánnyal akar megoldani, és minden útjába kerülő jöttment kihasználja a saját céljai érdekében, de azért valahogy mégis előrejut az életben.

Deathspank alakja mindkét típussal kacérokodik, de szerencsére soha nem esik bele egyikbe sem. Az emberek kihasználják, de örömmel áll a kihívás elé (mert jól jön a tapasztalati pont), és néha meglepően idióta húzásai vannak egy „hőshöz” képest, de utána mindig összeszedi magát és megbizonyítja, hogy okkal tett szert ekkora hírnévre.

### SZÓRAKOZTASS VICCEIDDEL, Ó, HUMOROS TEHÉN!

A fenti leírás jól jellemzi a játék egészét is: paródia, de nem akar görcsösen lenni, megelégszik azzal, hogy egyszerűen csak vicces legyen, anélkül, hogy a műfaj sajátosságait kifigurázná. Ez nagyon jól tesz neki, sikerült ugyanis elkerülnie az „öt perce látom, hogy ehhez a csattanóhoz építkeztek” jellegű poénokat. Így sem tökéletes, mivel nyekegősen indul be a humor, de a sztori harmadától életre kelnek a viccek, és nagyon gyorsan átbillen a mérleg a visítva röhögős beszélő felé („Na, ugorj csak be a zsákba, leendő bűnöző”, mondja a hős az elveszett árvának).

A humor képezi a játék gerincét, minden más csak körítés, hogy azért ne csak egy stand-up comedy szkeccs váljon belőle. A sztori épp csak létezik, ürügyet szolgáltat ugyan arra, hogy miért akarunk a téképégéből a másikba eljutni, de senkiben nem fog nyomot hagyni. A játékmenet egy lebutított *Diablo*-klón, *Monkey Island*-es párbeszédrendszerrel vegyítve.

A *Monkey Island*-párhuzam lényeges: bár rengeteg NPC-vel beszélgethetünk, ezek a párbeszéddek csak elő-reviszik a történetet, soha nem adnak lehetőséget választásra. Minden

lehetőséget végigkattintgathatunk egymás után, aztán mehetünk a következő karakterhez, mint egy kalandjátékban.

### TANÍTS MEG A HARCOS ÚTJÁRA, Ó, VAD TEHÉN!

A *Diablo*-párhuzam ennél is lényegesebb. Sajnos a játék összetettségben közelében sincs sem a műfajteremtő ősnak, sem a számtalan másolatnak. A Hothead Games lehető legkevesebb réteget húzta rá a szoftverrel, amennyivel még elég biztos lehetett abban, hogy a játékos nem fog morgolódni. Vannak fegyverek, amelyek változatosak, de rögzített tulajdonságúak. Ezeket hozzárendelhetjük az ABXY gombok valamelyikéhez, aztán ízlés szerint választhatunk közülük.

A fegyverek amúgy a fejlődésrendszer legkomplexebb részét jelentik, a vértek tulajdonképpen csak egyre több életerőt adnak. Szintlépésnél választhatunk hat speciális képesség közül, amelyek még maximumon sem jelentenek különbséget (125%-os közelharc sebés... woool!). Lényegében ennyi a játék. Egyszerű, el lehet vele szórakozni, de csak annyi célja van, hogy összekösse a poénokat ork-mészárlással. Újrajátszási értéke nincs (még az achievementeket is mind meg lehet szerezni egy menetben, egyik sem

nehéz), de a poérok fergetegesek. Hogy ez megéri-e az árát, azt mindenki döntse el magának.

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

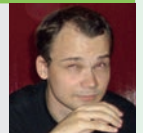
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

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

## GameStar

### ZARATHOS

Ha szereted a jó vicceket, érdemes kipróbálnod, amúgy felejtethő.



- zseniális humor
- aranyos grafika
- fülbemászó zene
- a sztori csak alibinek van itt
- szimpla játékmenet
- nulla újrajátszási érték

# 80

Már a humor miatt megéri

# VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

## GameStar Olvasói TOP5

- 1 MAFIA II**  
2010. augusztus
- 2 CALL OF DUTY: BLACK OPS**  
2010. november
- 3 WOW: CATAclysm**  
2010 vége
- 4 DRAGON AGE 2**  
2011. március
- 5 MEDAL OF HONOR**  
2010. október



## GameStar Szerkesztőségi TOP5 (játék)

- 1 STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY**  
Nyugdíjba ment az első rész
- 2 WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm**  
Már a béta is odaver
- 3 WORLD OF TANKS**  
Achtung panzer!
- 4 LEFT 4 DEAD 2**  
Tábori élmények
- 5 SPLIT/SECOND**  
Féktelenül



## Szerkesztőségi TOP5

- 1 THE CHORDS - SH BOOM**
- 2 FÉNY**
- 3 GÖRIK**
- 4 SZÁRAZ PORTUGIESER**
- 5 MEDENCÉBEN NYITOTT SZEMMEL**



## RPG



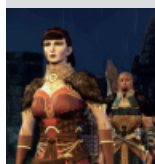
### ALPHA PROTOCOL GS 2010\_05 - 87%

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!



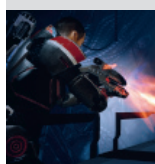
### DRAGON AGE: AWAKENING GS 2010\_04 - 82%

Az alap *Dragon Age* irdatlanul játékedjét plusz huszonvalahány órával megtoldó *Awakening* iskolapéldája a jó kiegészítőnek.



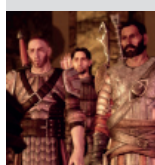
### STAR TREK ONLINE GS 2010\_03 - 80%

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



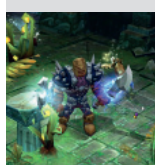
### MASS EFFECT 2 GS 2010\_01 - 95%

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%

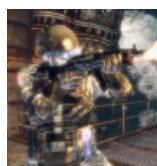
Szinte egy önálló ötlete sincs, mégis letehetően. Az utóbbi évek legjobb *Diablo*-klónja.

## FPS



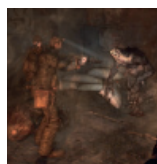
### ARMA II: OPERATION ARROWHEAD GS 2010\_08 - 81%

Finom újdonságok, hihetetlen realizmus és az ismert bugok jellemzik az új *Arma II*-kiegészítőt. Rajongóknak kötelező!



### SINGULARITY GS 2010\_07 - 80%

Miután megbizonyosodtunk róla, hogy nem véletlenül a *BioShock*ot indítottuk el, a végére egész összeszedte magát a *Singularity*.



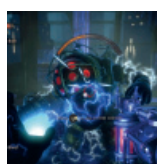
### METRO 2033 GS 2010\_04 - 78%

Gyönyörű, kiváló történettel és hangulatos sztorival, ám sajnos gyengébb lövöldözésekkel és teljesen lineáris játékmennel.



### BATTLEFIELD: BC 2 GS 2010\_03 - 90%

A single player csak hab a tortán a tökéletes multiplayer mellett. Visszatért legendás *Battlefield*-hangulat!



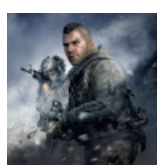
### BIOSHOCK 2 GS 2010\_02 - 91%

Multival megtámogatott második merülésünk egy remekmű, mégse csobbant akkorát, mint az első.



### LEFT 4 DEAD 2 GS 2009\_12 - 90%

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



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

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

## Stratégia



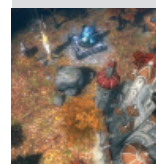
### STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY GS 2010\_08 - 93%

A *StarCraft II* 2010 legjobb stratégiája lett. Ugyan kevés újtással rendelkezik, de történetével, átvezetővel, fináléjával, hibátlan játékmennel és multijával mindenkit a gép elé szegezett.



### KING ARTHUR: THE SAXONS GS 2010\_08 - 88%

A szászok megjelenése új szintre vitt az amúgy sem szerénykedő, magyar fejlesztésű *King Arthur*ba.



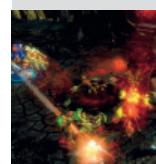
### DISCIPLES III: RENAISSANCE GS 2010\_07 - 85%

Hosszú készlekedés után végre befutott a *Disciples III*, ami taktikus csatáival vesz le minket a lábunkról.



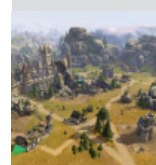
### TROPICO 3: ABSOLUTE POWER GS 2010\_06 - 80%

Az alapjátéknál jóval humorosabb kampány, és megannyi új funkció az *Absolute Power*ben.



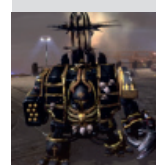
### HEROES OF NEWERTH GS 2010\_06 - 75%

Kis *Warcraft III*-utózázzal bár, de jól elvultunk *Heroes of Newerth*-tel. Mind az öten, egyszerre.



### SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM GS 2010\_04 - 87%

Egy rajzfilmből oltott stratégia. Mindenben más, mint elődei, de végre egy valóban kíváló *Settlers*t kaptunk.



### WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR II GS 2010\_04 - 88%

Igazi *Warhammer* RTS, ami megváltásnak számít, ha rongyosra játszottunk volna a *Dawn of War II*-t.

**Akcio**



**MAFIA II**  
**GS 2010\_08 – 85%**  
Remek történet, élethű karakterek, pörgős akció, gengszterélet – egy *GTA IV*-hez képest viszont egy kicsit kevés.



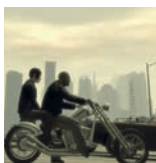
**KANE & LYNCH 2: DOG DAYS**  
**GS 2010\_08 – 82%**  
Egész kellemes kis sanghaji kiruccanás, kézikamerás látványvilággal, sok halottal és elképesztő hangulattal.



**TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON**  
**GS 2010\_07 – 84%**  
Rossz beidegződésünk, hogy szájhúzva telepszünk le egy-egy filmből készült játék mellé. Most nem kell.



**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.

**Sport**



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



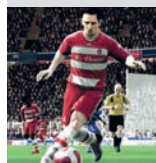
**FIFA 10**  
**GS 2009\_10 – 86%**  
Van egy-két gyenge pontja, ám ezt leszámítva igaz-vérig focit! Ha tudsz választani, konzolon nincs nála jobb.



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



**PRO EVOLUTION SOCCER 2009**  
**GS 2008\_11 – 89%**  
A *PES* széria vitathatatlannal 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**



**LEGO HARRY POTTER: YEAR 1-4**  
**GS 2010\_07 – 82%**  
Úgy tűnik, ragályos: az ifjú varázslótanonc is bekockult. Aranyos és más legókalandok a Harry Potter univerzumban.



**SPLIT/SECOND**  
**GS 2010\_06 – 87%**  
K. Balázs nagykorú épp hazafelé tartott a munkából, amikor a járművét telibe kapta egy lezuhanó utasszállító repülőgép.



**BLUR**  
**GS 2010\_06 – 86%**  
Zúzhatnék? Mert itt bizony alkatrész nem marad a helyén. Csak győzzük poweruppal!

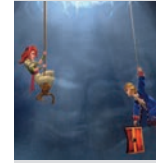


**SBK X**  
**GS 2010\_06 – 92%**  
Sokkal-sokkal jobb, mint amire számítottunk. Motoros arcade és szimulátor élvezetek, igen nyomott áron.

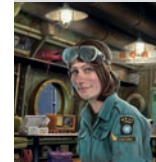


**COLIN MCRAE DIRT 2**  
**GS 2009\_10 – 92%**  
Az első rész minden jó tulajdonságát megtartva az idei *DiRT* is az év legmocskosabb autóversenye.

**Kaland**



**MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE**  
**GS 2010\_07 – 93%**  
A valaha készült talán legjobb kalandjáték cukorkamas, csilvili feljújtott változata. Ha még nem éltél akkor, most bepótolhatod!



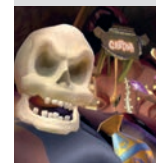
**HIDDEN ADVENTURES: THE DEVIL'S TRIANGLE**  
**GS 2010\_07 – 90%**  
Egy igazi budget kategóriás gyöngyszem, ami megérdemli szeretetünket. Point-and-click, kiváló sztorival, és változatos játékmennel.



**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.

**Kiemelt megjelenések**



**COLIN MCRAE DIRT 2005**  
**990 Ft**  
Régi nagy és felejthetetlen klasszikus. Mindenképp!



**COLIN MCRAE DIRT**  
**2490 Ft**  
Nem annyira régi, de mindenképp felejthetetlen.



**ROLLER COASTER TYCOON 3 GOLD**  
**2490 Ft**  
Így vezedsz a hullámvasutad!



**TÁLTOS PARIPÁM 2**  
**2490 Ft**  
Ez a ló se nem harap, se nem rüg, és csak áram kell neki.



**MAFIA**  
**2490 Ft**  
Mikor is lehetne aktuálisabb feleleveníteni a régi emlékeket, mint most?



**CIVILIZATION IV**  
**2490 Ft**  
Sid Meier örökbecsű klasszikusa. Még egy kör?



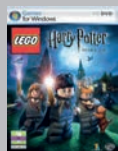
**SID MEIER'S RAILROADS**  
**2490 Ft**  
„A vágány mellett kérjük, vigyázzanak!”



**COMMANDOS ULTIMATE ANTHOLOGY**  
**2490 Ft**  
Az egész sorozat egy csomagban.



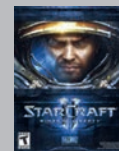
**MAFIA II**  
**12 590 Ft**  
Isten hozott a családban!



**LEGO HARRY POTTER YEARS 1-4**  
**7990 Ft**  
A jól ismert történet legósítva.



**KANE & LYNCH 2: DOG DAYS**  
**9990 Ft**  
Sanghaj oda-vissza.



**STARCRAFT II**  
**13 490 Ft**  
Nuclear launch detected.

**Játékok 5000 Ft alatt**

Assassin's Creed	2690 Ft	Just Cause	2240 Ft
Avatar	4490 Ft	Mirrors Edge	1790 Ft
Battlefield 2 Deluxe	1790 Ft	Left 4 Dead 2	3990 Ft
Call of Duty 2	3490 Ft	Men of War	3140 Ft
Condemned	2240 Ft	Oblivion	2240 Ft
Dragon Age: Vértvonalak	1990 Ft	PES 2010	4490 Ft
Fable	990 Ft	Racedriver Grid	4940 Ft
Fuel	990 Ft	Saboteur	1990 Ft
Hawx	2990 Ft	Sims 2	4490 Ft
IL-2 Sturmovik 1946	1790 Ft	Unreal Anthology	4940 Ft

ONLINE ÁRAK

**Megjelenési lista**

Diablo III	2011.	The Witcher 2:	
Rage	2011.	Assassins of Kings	2011 eleje
F1 2010	2010. szeptember	Brink	2010. szeptember
Call of Duty: Black Ops	2010. november	Crysis 2	2011 eleje
R.U.S.E.	2010. szeptember	All Point Bulletin	2010. július
Dead Rising 2	2010. szeptember	Ghost Recon: Future Solider	2010. ősz
Max Payne 3	2010 vége	Medal of Honor	2010. október
SW: The Old Republic	2011.	X-COM	2011.
WoW: Cataclysm	2010 vége	Dragon Age 2:	2010. március
Kane & Lynch 2: Dog Days	2010. aug.		

VÉGE A NYÁRNAK, KEZDŐDNEK AZ IZGALMAK

## MÉLYVÍZ

Powered by PCWORLD

//Matteo



## SZIASZTOK!

Ismét itt, elkészült a legújabb Mélyvíz, ami egy icipicit rendhagyó lett, mivel egy olyan rész is található benne, amely kifejezetten az iskolakezdéshez ad tanácsokat. Nyilván nem arra keressük a választ, hogy milyen táskát érdemes venni, illetve mennyire ciki, ha a tolltartón Hannah Montana képe van, hanem hardveres módon próbálunk meg a helyes útra terelni titeket. Sok minden kimaradt, bőven lehetne még mit írni a témáról, ám akkor más nem férne a rovatba, ami miatt pedig sokan háborognának. Például nem lenne hely az ideai GameStar Tábor hardveres összefoglalójának, amelyben nemcsak a támogatóinkról olvashattok, hanem olyan egyéb kulisszatitkokat is megtudhatok, amelyekről korábban nem beszélünk. Az biztos, hogy ha jövőre is lesz tábor, akkor még több, komolyabb hardvert viszünk le.

A már említett iskolás rész miatt ezúttal csak egy cikkre futotta, ám az pontosan arról szól, amiről most mindenki beszél, aki valamelyest játékokkal tölti a szabadidejét: végre-valahára megérkezett a GeForce GTX 460, amit rögvést le is teszteltünk. Szerencsénkre nemcsak egy tesztpéldányt kaptunk a hazai forgalmazóktól, így több típus segítségével tudjuk megmutatni, hol helyezkedik el pontosan ez az újdonság a teljesítményét tekintve. Nem mondanánk, hogy meglepődünk a számadatok látva, de mindenesetre örömteli látni, hogy az NVIDIA visszatért, végre komoly ellenféllel kívánja meggyengíteni az AMD kártyáinak pozícióját.

GAMESTAR TÁBOR 2010  
– HARDVERES BESZÁMOLÓ

**Ahogy megígértük, nemcsak játékokkal, hanem különböző hardverekkel is készültünk az ideai GameStar Táborra. Nem mindegyik élte túl a hetet, de hát senki nem állította, hogy zenetáborba megyünk**

**A Z ESEMÉNY SZÁMÁRA** létrehozott Web4-es blogon **mindenki olvashatott azokról a masinákról, eszközökről, programokról, amelyek kifejezetten azért kerültek bele a tábor programjába, hogy legyen némi hardveres vonal is.** Tény, hogy a jelentkezők elsősorban játszani jöttek, de ott a helyszínen tisztán látszott, hogy a többséget igenis érdeklik a legújabb PC-s komponensek, rengetegen kérdeztek például bizonyos nemrég bemutatott alaplapokról, videokártyákról. A szombati napon természetesen mindenki a saját gépével volt elfoglalva, a kipakolást követő összeszerelés szinte az összes táborlakónál izgalmas pillanatokat jelentett. Szerencsére csak egy olyan masina volt, ami nem akart normálisan működni, de némi próbálgatás után csak betöltött az operációs rendszer. A létszám egyébként egészen késő estig

nem volt teljes, ám ez a többieket nem nagyon zavarta, amint elkészült a hálózat, izittották is a kedvenc játékaikat. A rutinos táborozók azonnal leszedték a gépházak oldalait – valaki mindkettőt –, hétvégén ugyanis napközben 30 fok feletti hőmérséklet volt, ami miatt a gépteremben már-már elképesztő hőség uralkodott. A közel 50 gép alaposan felfűtötte a helységet, a terem belsejében ülő GS-szerkesztőkről konkrétan patakokban folyt a víz az esti órákban szervezett LAN-partik idején. Ezenfelül a notebookjaink is igen nehezen bírták a kiképzést, az ASUS által biztosított G73Jh erőmű már szombaton kezdte beadni a kulcsot, míg a Gyu G51J masinájába szerelt grafikus vezérlő folyamatosan lekapcsolta magát, amint komolyabb terhelést kapott. A félmillió forintba kerülő G73Jh-t végül a mögöttünk lévő asztalon helyeztük el, az öt-

percenként előjövő szürke halál, képhibák és egyéb problémák miatt kivontuk a forgalomból. Az MSI gépeink viszont meglepően jól bírták az iramot, bár Malachit jelezte, hogy valami nincs rendben a saját gamer noteszgépével, a hét közepére már csak csigalassan tudta elérni a hálózati megosztásokat, olykor pedig az operációs rendszer sem akart bejelentkezni. De túlélte, még utolsó este is lazán lehetett vele tolni egy *Left 4 Dead 2*-partit. A többiek nem panaszkodtak, illetve a táborozók sem számoltak be komolyabb gondokról. Ha valami gond merült fel, akkor az leginkább azért történt, mert belenyúltak a gépbe egy alkatrészcsere miatt. Egyedül Garfield92-nél tapasztaltunk egy olyan anomáliát, amire nem tudunk magyarázatot találni, ám a probléma itt sem volt oly jelentős, hogy akadályozta volna a hálózati játékot.



## MELEG VOLT, DE BÍRTÁK A GÉPEK

Az asztali gépek közül tehát egy sem pusztult el, bár egy-két masina szerintünk halálközeli állapotban van. Nagy részük inkább csak szoftveresen labilis, de előfordult, hogy hardveresen is ijesztő volt a helyzet. McDuglas gépében például 2,25 voltan üzemeltek a DDR2-es memóriák, ami alapvetően nem lenne extrém sok, ha tuningos, bordákkal felszerelt modulokról lenne szó. A mezei Kingmax lapkák viszont nem valószták az asztról otthon. Sajnos idén nem mindenki tudott konfigurálni magával, az egyéb szórakozási lehetőségek miatt azonban talán nem is hiányzott az a pár PC. Egyrészt építettünk egy hárommonitoros ATI Eyefinity rendszert, amiért egyébként nagy köszönet illeti a Sapphire-t és az Expert Zrt.-t is. A gépet ugyanis csak a mi kedvünkért rakták össze, és még azt is megoldották, hogy DisplayPort-bemenetet nélkülöző monitorokkal is működőképes legyen a három megjelenítő.

A technológia egyik alapfeltétele ugyanis az, hogy az egyik csatlófelületnek mindenképp DisplayPortnak kell lennie, ám sajnos ilyen monitor nem áll rendelkezésre, így ezt a szabályt mindenképp meg kellett kerülni. Vélhetően a Sapphire-nek már bőséges tapasztalata van, nyilván rengeteg felhasználói visszajelzést kapnak az Eyefinityvel kapcsolatban, így nem meglepő, ha külön kiegészítőként megvásárolható a DisplayPortról D-Subra átalakító kábel. Ez az eszköz lehetővé teszi olyan kedvező árú monitorok használatát is, amelyeknek csak analóg és DVI-bemenetek találhatók – tény, hogy ezek a modellek vannak többségben a piacon. Így rendezhettük mi is trióba az AOC E2236Vwa típusú LED-es monitorokat, amelyek kávéi egy kicsit vastagak ugyan ehhez a játékményhez, maga a látvány azonban így is annyira újszerű volt, hogy keveseket zavart a két függőleges fekete csík. A képernyők meghajtásában egy Sapphire HD 5870 Eyefinity6 Edition grafikus kártya segédkezett, amelynek hátlapján hat darab mini DisplayPort-kimenet található. A 2 gigabájtnyi fedélzeti memóriával szerelt vezérlő a speciális hátlap miatt drágább a normál változatoknál, ezért csak azoknak tudjuk javasolni, akik valóban több monitoron szeretnék játé-

szani a jövő játékaival. A kártya dobozában több átalakító is található, ami könnyebbé teszi még a drágább, felszerelt megjelenítők csatlakoztatása esetén is. A három full HD-s monitor esetén elérhetővé váló 5760×1080 képpontos felbontással egyelőre könnyedén megbirkózik a kártya, magas minőségű beállítások és a képjavitó eljárások moderált használata esetén sem tapasztalunk akadást. Ehhez a vezérlőhöz egyébként nem szükséges atomerőművet vásárolni, a táborba levitt Expert PC-ben egy microATX-es alaplap és egy 3 GHz-es órajelen ketyegő Phenom II X2 üzemelt 4 gigabájt memóriával társaságában.

## KORMÁNNYAL PS3-ON, GITÁRRAL WII-N

Mivel ezen a konfiguráción egyszerre csak egy ember tudott játszani, ezért a várakozóknak érdemes volt körülbelül egy méterrel arrébb sétálni, hátha épp üres a Logitech PlaySeat. A két évvel ezelőtti táborban is volt már két ilyen versenylülés, ami akkor nagy sikert aratott, így ezen hardverek idén is a beszerzendő tételek listáján szerepeltek. Mivel tudtuk, hogy nagyjából mennyi cuccot viszünk le, és ismertük a terem nagyságát is, ezért idén csak egy ilyen ülést kértünk, amelyhez a gyár-

tó egy Driving Force GT kormányt is biztosított. Ezzel végleg el is dőlt, hogy a szerkesztőségi PlayStation 3-at költjük rá az eszközre, ami mellé egy *Need For Speed: Shift*-et kaptunk kölcsön a játék hazai forgalmazójától. Sokan kipróbálták így is a játékot, amire később bevált is szerveztünk. Látna a *Shift*-mégmértetésre jelentkezők számát, úgy döntöttünk, hogy az eyefinity gépet is bevonjuk az eseményekbe, amelyen a *Race Driver GRID*-et futtattuk egy egész délutánon át. Mivel a PlayStation 3-nál kellett játszani, ezért a másik autós játéknál maradtunk a billentyűzetes irányításnál. Feltételeztük, hogy a kezdőknek így lesz könnyebb végigmenniük a pályákon, a végső sorrend azonban azt mutatta, hogy azok jeleskedtek igazán, akik otthon kormányossal is játszották a játékot. A PlayStation 3-at egyébként pár nap után nemcsak autóversenyzésre, hanem a két sikerjáték, a *Heavy Rain* és a *God of War 3* bemutatására is használtuk. Pontosabban mondva, összeszereltük a Samsung egyik legújabb, 40 hüvelykes LED-es TV-jét, csatlakoztattuk a konzolt, onnantól kezdve pedig a táborozók kezébe adtuk az irányítást. Ahhoz képest, hogy folyton azt halljuk, hogy nekünk csak PC-s játékokkal kellene foglalkoz-

nunk, felejtjük el a konzolokat, meglepően sokan ültek a tévé előtt, azt figyelvén, hogyan halad előre a történet a *Heavy Rain*-ben. Nyilván nem reprezentatív – még csak nem is pontos – ez az adat, de attól, hogy valaki PC-n játszik, igenis érdeklődhet a konzolos játékok iránt. Még jobb példa erre az a Nintendo-láz, amely az egy hét alatt kialakult. A *Wii Sports* futtató konzolos állvány elé mindenki beállt egy körre, a *Super Mario Galaxy 2* pedig egyeseknél komoly függőséget okozott. Ránézésre bugyuta játékok, népszerűségben azonban mégis kenterbe verték az Eyefinity/PlaySeat-sarkot. Az igazán kemény napok viszont akkor jöttek el, amikor kihoztuk a raktárból a *Band Hero*-szettet. Na, onnantól kezdve nem volt megállás, szinte nonstop mentek a ritmusjátékban található számok, valamelyiket egymás után tízszer nyomták le a srácok. Nem mondanánk, hogy néha nem volt zavaró a zene és az éneklés, de kárpóltak minket a vicces pillanatok, illetve az arcok látványa, ahogy a játékosok az érkező pöttyökre koncentráltak. A mobilizált életmódot folytató táborlakók – ugye, Paca? – egy Nintendo DS kézikonzolt is kipróbálhattak, ami egyébként annyiban volt érdekes, hogy a tábor végén egy hasonló masinát meg is lehetett nyerni. Nyilván ahhoz teljesíteni is kellett, mégpedig a *Wii-s Super Mario Galaxy 2*-ben. A nyertes természetesen meglett, reméljük, még nem hagyta el a DS-t.


## EXTRÉM TUNING, EXTRÉM HALÁLLAL

A csütörtöki napra tervezett Extrém Tuningshow miatt egy kicsit aggódtunk, ugyanis a HUN Extreme OC Team jelentős késéssel érkezett meg, a rekordok megdöntésére való felkészüléshez, szerezéshez pedig idő kell. A srácok azonban hamar összerakták a tesztgépet, amelynek alapja az a Gigabyte GA-X58A-UD9 lett, amit előző nap bemutatunk nektek. A többi hardvert már ők hozták magukkal, a Core i7-980X processzor mellé négy darab Gigabyte GeForce GTX 480 grafikus kártya került, az egész rendszert pedig két 1200 wattos Odin tápegység hajtotta meg. Sokan tágira nyitott szemekkel nézték ezt a rendszert, ami pár órával azelőtt még sehol nem volt, most pedig ott virít egy asztalon és épp a 3DMark Vantage tesztprogramot akarják „bekebelezni” vele. A folyékony nitrogén egészen addig a tartályban maradt, amíg a szigetelések és a pot fel nem került az alaplapra, az első indításhoz azonban pár merőkanányi hideg nedűre is szükség volt, így megkezdődött az LN2 fokozatos öntögetése. Az első próbálkozások alapján nagyon úgy tűnt, hogy egy jó tuningpotenciállal bíró processzort sikerült kifogni, pár perc után már a 6 GHz-es órajel kitesztelése következett. Mivel ez egy hosszabb folyamat, ezért itt kicsit magukra hagytuk a srácokat, pár lelkes táborozó maradt csak az asztal körül. Aztán egyszer csak

a lehető legrosszabb hírrrel érkezett valaki: a processzor eltávozott az élők sorából. Hiába az extrém hideg hűtés, az 1,85 volt feletti feszültséget nem bírta a CPU, így végül elhalálozott. Óriási balszerencse, mivel komoly rekordokat lehetett volna elérni ezzel a géppel. Sajnos most nem sikerült, a szomorúságot azonban mindenképp elartuk üzni köreinkből, így megfogtuk az LN2-es tartályt, majd szépen beöntöttük a terembe a megmaradt nitrogént. Mondanunk sem kell, a táborlakók közül páran hisztérikus állapotba kerültek, ami érthető, hiszen nem minden nap öntenek az ember lába elé több tízliternyi folyékony nitrogént. Természetesen ügyeltünk arra, hogy senkinek ne essen baja, és hogy a „fűrődés” egy egyedi, extrém élményként maradjon meg a fejekben.

## ÁSÍTOZÓS FÁZIS

Végül pedig egy kis magyarázatot szeretnénk írni azokhoz a hardveres bemutatókhoz, amit a szerdai és csütörtöki napokon tartottunk. Szintén a terveink között szerepelt, hogy a táborlakókat legalább egy félórára kizökkentsük a játékok világából, amelyet a legkényelmesebben úgy tudunk megoldani, hogy ott helyben tartunk egy kis Hardvertornát – bár ez a szó érdekes módon nem hangzott el a táborban. Elsőként a Gigabyte két-két alaplapját és grafikus kártyáját mutattuk be, amelyek közösen egyértelműen az UD9 aratta a legnagyobb sikert. Másnap már vál-

tozatosabb volt a délután, az eyefinity gép technikai paramétereinek elmagyarázását az MSI egyik legújabb gamer notebookjának bemutatása követte, majd pedig a Verbatim által felajánlott nyereményekről beszéltünk egy kicsit. A [Digistreet.hu](http://Digistreet.hu) által biztosított Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum „leleplezése” szintén nagy érdeklődést generált, a TP-Link gigabites vezeték nélküli routerének mutogatása során pedig világossá vált, hogy a táborozók közül nagyon kevesen használnak otthon „n”-es szabványt támogató hálózatot. A sora a takeMS rendkívül olcsó és egyszerű médialejátszóval zártuk, ami ismét kisebb derültséget okozott, mivel ilyen apró eszközökben a kategóriában még nem igazán láttunk. Fontos ismét kiemelni, hogy az előbb felsorolt partnereknek óriási köszönet jár, nélküliük ugyanis a 2010-es GameStar Tábor nem tudtunk volna megrendezni. Nemcsak a felajánlott nyereményekért vagyunk hálásak, hanem azokért az eszközökért is, amelyekkel gazdagabb élményeket tudunk nyújtani – külön köszönet illeti a Cooler Mastert és a Flash-Pointot. Az internetelérés végül nem jött össze, viszont a D-Link switch-eknek hála problémamentesen üzemelt a hálózat. Jól tudjuk, hogy még van hova fejlődni, épp ezért ha jövőre több extra program nem is lesz, de azok az idén tapasztalt problémáktól mindenképp mentesek lesznek. Van egy évetek tehát, hogy újra felkészítsétek a gépeket – találkozunk 2011-ben! 



# GIGABYTE GO OC EURÓPAI DÖNTŐ – BESZÁMOLÓ

**Az Xtreme 3D Team Hungary képviselte hazánkat a Gigabyte által rendezett tuningverseny európai döntőjében. Sajnos ezúttal sem sikerült bejutni a legjobb öt közé, de így is büszkék lehetünk a csapatra**

**A MÁJUS VÉGÉN RENDEZETT** hazai kvalifikációt meglehetősen szoros versenyben az Xtreme 3D Team Hungary nyerte, a kétfős csapatból azonban csak egy ember utazhatott ki az európai döntőre. A duót végül Tóth Gergely, alias toyone képviselte, akinek ez volt élete első nemzetközi versenye, emiatt pedig igencsak izgult még a megmérettetés előtti utolsó napon is. A 17 országból érkezett versenyzők között számos ismert extrém tuningost találtunk, akik korábban több versenyen is dobogós helyezést értek

el, így talán nem volt irreális elképzelés az, hogy toyone az első tízbe szerepelt volna bejutni.

A verseny lényegében ugyanúgy kezdődött, mint egy évvel ezelőtt. A szép sorba rendezett asztalokra kihelyezett hardvereket látva sokan azonnal nekiálltak volna szerelni, ám ahogy itthon, úgy a mallorcai döntőn is sorsolták az asztalokat, illetve a proceszorokat. Toyone tizediknek választott, végül a 2-es asztalt kapta, ami egészen közel volt a folyékony nitrogén tartályhoz, ami ha csak egy kicsit is, de előnyt jelentett. Az első megle-

## INTERJÚ HENRY KAÓVAL

### MIVEL IGEN FESZÍTETT VOLT A TEMPÓ

**A VERSENY NAPJÁN,** ezért csak pár perc erejéig tudtuk megkérdezni Henry Kaót, a Gigabyte alaplap-üzletágának elnökét azzal kapcsolatban, hogy miként látja a divízió jövőjét, és milyen termékcsoportokra kívánnak hangsúlyt fektetni az elkövetkezendő hónapokban. Elmondta, hogy mindennél fontosabbnak tartják a fejlesztések során az innovatív megoldásokat, amelyek révén tényleg meg tudják mutatni azokat a különbségeket a felhasználóknak, amelyek könnyebbé teszik a választást a vásárlás során. Válaszában hangsúlyozta, hogy az USB 3.0 technológia bevezetésében egyértelműen ők vállalták az úttörő szerepet, és mára több platformon is teljes kínálattal képesek támogatni az új adatátviteli szabványt. Arra a kérdésre, miszerint várható-e hamarosan az UD9-eshez hasonló tudású lap az AMD vonalon, nem kaptunk egyértelmű választ, viszont egyértelmű jelzést kaptunk arra vonatkozólag, hogy a gyártó készen áll az új Intel platformok bevezetésére, amely leghamarabb az év végén lehetséges.



petés akkor ért minket, amikor a szervezők közölték, hogy lehetőség adódik ugyan a hardverek cseréjére, de csak a szerelési időintervallum alatt, tehát ha valaki például a negyedik versenyszámban elfüstöli az alaplapot, akkor véget ért a verseny számára. Sokak tapasztalták meg ezt a kellemetlen élményt, ami egyfelől korrekt, másrészt viszont kicsit megöli a show-t, a nap végére ugyanis kevesen mertek extrém megoldásokat vállalni; mindenki próbált vigyázni a hardverekre. Toyone-nál szerencsére csak egyszer merült fel a cseré szükségessége, de az is csak azért, mert a Kingston memóriáknak egyszerűen nem lehetett beállítani azt a feszültséget, ami kívánatos lett volna a tesztekhez. Sajnos azonban végig azokkal a modulokkal kellett dolgoznia, és hogy ne csak ennyi probléma legyen, a processzora is az egyik leggyengébb darab volt a mezőnyben. Körülbelül -80 és -90 Celsius fok között üzemelt optimálisan az egység, -100 fok alatt azonban azonnal újraindult vagy megfagyott a rendszer. Ami az órajelet illeti, a processzor nem ment tovább 5980 MHz-nél, a memóriák pedig 1900 MHz-en, CL7-es késleltetés mellett működtek stabilan. A feszültségproblémák és a relatíve alacsony Uncore órajele mi-

att igen nehezéssé vált érdemben versenyezni a nagyokkal, de természetesen Gergőnek eszébe sem jutott feladni a versenyt csak azért, mert balszerencséje volt a hardverek kiválasztásánál. Higgadtan teljesítette az összes versenyszámot, mindegyikben produkált értékelhető eredményeket. Egyedül a SuperPi 8M képernyőmentés nem fogadták el, véleményünk szerint az összejucsiszó ablakok szűrhatták a zsúri szemét.

Gergő végül az összesített listán a 12. helyen végzett, megelőzve ezzel a svéd elmort, aki az egyik legismertebb extrém tuningos ebben a közösségben. Sajnos az ő alaplapja verseny közben megadta magát, és mivel cserélni nem lehetett, ezért már csak a papolásra koncentrált. Hasonlóképpen járt hipro5 is, aki Gergő előtt végzett, viszont nála látszólag minden működőképes volt, csak épp hasonlóképpen járt, mint mi, azaz igen gyengén teljesítő hardvereket fogott ki.

Mivel a csapatnak ez volt az első hivatalos nemzetközi szereplése, ezért úgy véljük, ez az eredmény is igen tiszteletreméltó. Talán jövőre előkelőbb helyen sikerül majd végezniük, ám ahhoz, hogy ismét részt vehessenek az európai döntőben, a hazai fordulót is meg kell nyerniük. Az pedig nem lesz könnyű...

# RED BULL RBM2

Nemrég hazánkban is elérhetővé váltak a Red Bull mobiltelefonok, amelyek közül az RBM 2 nevezhető „saját márkás” készüléknek. A Huawei gyártotta masina az egyik legjobb androidos modell a 30 000 forintos árkategóriában

**M**ÉG MIELŐTT RÁTÉRNÉNK a készülék jellemzőire, fontosnak tartjuk tisztázni, mit is jelent pontosan a Red Bull Mobile fogalom, külön brandként kell-e vajon elkönyvelni, vagy csak egy termékcsoporthoz tartozik a kínálatán belül stb. Nos, lényegében mindegyik, de például azt kapásból kizárhatjuk, hogy új szolgáltatóról – akár virtuálisról – lenne szó. A Red Bull Mobile a Telenor egyik legújabb termékcsoporthoz tartozik, amely ugyan egyfajta megkötést a felhasználók számára, mégis külön brandként kezelendő, mivel nemcsak a készülékek egyediek, hanem új tarifacsomagokat is bevezetett a szolgáltató. A simplyAll és a simplyAll+ előfizetési csomagokban foglalt le-

## SPECIFIKÁCIÓ

- 3,5 hüvelykes, 320×480 képpont felbontású kapacitív kijelző
- Qualcomm MSM7200A 528 MHz processzor
- 128 MB RAM, 256 MB ROM
- Google Android 2.1 (Eclair)
- 802.11 b/g és Bluetooth 2.0 adatkapcsolatok támogatása
- Beépített GPS-egység
- Micro-USB adatátvitel, microSD/SDHC-bővíthetőség
- 3,1 megapixeles autofókuszos hátlapi kamera, 0,3 megapixeles előlapi kamera
- 1500 mAh lítium-polimer akkumulátor
- 62,5×116×13,6 mm
- 135 gramm

beszélhető percek, elküldhető SMS-ek sajnos nem ütnek meg a szomszédos osztályok tarifák szintjét, de talán ennél is fájóbb, hogy az adatforgalmi korlát nagyon kevés az olyan telefonokhoz, amelyek funkciói között a közösségi hálókat elérése is megjelent. Az RBM 2 és a Samsung Galaxy Spica esetében ráadásul az And-

roid Market is beleszólhat az internetes forgalomba, a sűrűn letöltött és telepített alkalmazásokkal hamar elérhetjük a 200 vagy 400 MB-os határt. Leginkább emiatt csóválhatják a fejüket a magyar felhasználók, a készülék-kínálat ugyanis mondhatni tökéletes. Ugyan egyelőre csak három típus közül lehet választani, a szolgáltató azonban pont olyan telefonokat választott, amelyek korábban is nagyon népszerűek voltak, illetve az RBM 2-vel megmutatták, hogyan lehet korrekt, normális felszereltséggel bíró „saját márkás” készüléket piacra dobni. Természetesen nem a Red Bull vagy a Telenor kezdett el telefont gyártani, az RBM 2-t a Huawei készíti, a márkázás előtt hivatalosan az U8230-as típuszámot viseli. Korábban is kerültek a hazai piacra Huawei telefonok, ám valahogy mindegyiknél az olcsóságot hangsúlyozták ki a szolgáltatók, egyedül a T-Mobile Pulse – Huawei U8220 – esetében lehetett érezni, hogy ez a gyártó is tud használni mobilokat készíteni. Az RBM 2 erre csak rátesz egy lapáttal: maga a hardver pontosan azt tudja, amit ebben az árkategóriában elvárhat az ember. Az 528 MHz-es Qualcomm processzor bőven elegendő ebbe a készülékbe, illetve a memória-alrendszerre sem lehet senkinek panaszja. Ez nem egy méregdrága okostelefon, hanem egy vérbeli középkategóriás készülék, amely elsősorban a fiataloknak készült. Az igazság-hoz azonban hozzátartozik, hogy az RBM 2 sikere valószínűleg nem lenne ekkora, ha nem Android rendszer futna rajta. A telefon alpból a 2.1-es verzióval került forgalomba, ami már csak azért sem elhanyagolható tényező, mert például a Sony Ericsson Xperia X10 1.6-os rendszerét majd csak az év végén frissíti a gyártó. A szoftver teljes jellemzése hosszú sorokat venne igénybe, amittől most eltekintünk, viszont mindenképp fontosnak tartjuk megemlíteni, hogy meg-



lepően gyors és válaszkezes a rendszer, csak néha tapasztaltunk apróbb akadályokat. A nagy kijelzőnek hála roppant jól kihasználható az Android minden egyes multimédiás és internetes szolgáltatása. Egyedül a virtuális billentyűzet használata igényel hosszabb megszokást, amelyet természetesen jóval könnyebb használni, ha elforgatjuk a telefont, ám ekkor 1-2 másodperces késlekedés tapasztalható. A Red Bull-os szolgáltatások közül a Portal egy adatforgalmi díjat nem generáló internetes gyűjtőoldal, ahol többek között videókat is megtekinthetünk. Ennél azonban sokkal szórakoztatóbb az X-Fighter néven futó krosszmotoros játék, ám mivel ezt viszonylag hamar meg lehet unni, ezért érdemes az Android Marketen is körbenézni.

Ami a fényképezést illeti, az RBM 2 teljesen átlagosan teljesít, profi fotózásra nyilván nem használható, viszont az elkészült képek alkalmasak üzenetben való továbbküldésre vagy közösségi oldalakra történő feltöltésre is. A Facebook-kliens mellett közvetlen elérést kapunk a YouTube-hoz is, tehát ezt a készüléket valóban akkor érdemes megvenni, ha mobil-internetes előfizetéssel is rendelkezünk. A Wi-Fi-kapcsolat is elérhető ugyan, de ha valaki minden percben értesülni akar barátai és a világ híreiről, annak ajánlott a simplyAll+ díjcsomag megvétele. GS

## ÁRA

simplyAll tarifával 34 990 Ft  
simplyAll+ tarifával 19 990 Ft





Windows®. Korlátok nélküli élet. Az ASUS a Windows 7 operációs rendszert ajánlja.



# SZEREZZ TISZTESSÉGTelen ELŐNYT!

## ASUS ROG G73JH NOTEBOOK



**AZ ASUS ÚJ GENERÁCIÓS JÁTÉKGÉPE**  
csúcstechnológia egy lopakodó vadászgép külsejébe bújva

A G73JH notebookkal a csatamező közepén érezheted magad, hiszen ez a ma elérhető legmagasabb felszereltséggel rendelkező játékgép, mely a szenvedélyes játékosok igényeit hivatott kielégíteni. A notebook külsejét az ikonikus F117 lopakodó inspirálta, mely egy Intel® Core™ i7 processzort, eredeti Windows® 7 Ultimate operációs rendszert, maximum 8 GB DDR3 SDRAM-ot, DirectX 11 kezelést és 8 csatornás HF audió EAX támogatást rejt. Egyedi kettős kialakítású hátsó szellőzőrendszer biztosítja a hűtést, menet közben egy gombnyomással állítható overclocking lehetőséggel fokozható a teljesítmény, az ergonomikusan kialakított csuklótámasz pedig hosszú távon is kényelmet nyújt.

Válaszd az Asus ROG G73JH  
notebookot és szerezz tisztességtelen előnyt!

**ASUS**<sup>®</sup>  
Inspiring Innovation • Persistent Perfection



Az ASUS fenntartja a jogot a termékspecifikációk bejelentés nélküli megváltoztatására. A jelenlegi hirdetésnek nincsenek szerződéses következményei. Az Intel, az Intel logó, az Intel Inside, az Intel Core és a Core Inside az Intel Corporation Egyesült Államokban vagy más országokban bejegyzett védjegyei. További információért látogasson el a [www.intel.com/go/rating](http://www.intel.com/go/rating) weboldalra. A Microsoft, a Windows, és a Windows logó a Microsoft Corporation bejegyzett védjegyei. Az egyéb nevek és márkák mások tulajdonai lehetnek.

## ALIENWARE M11X

Néhányan már attól frászt kapnak, ha azt mondjuk, hogy gamer notebook. Számukra az M11x maga a megtestesült gonosz, ugyanis netbookméretben képes lealázni asztali PC-ket

**NEM EGY FRISS TERMÉK az M11x, ám annyira egyedí, hogy akárhol szóba kerül, hosszas beszélgetés, viták születnek a jóvoltából.** A sajtófotókon nem látszik igazán, hogy mit is alkotott valójában a gamergepek gyártására specializálódott vállalat. Mivel az M11x a nagy testvérek formavilágát örökölte, ezért a képekről senkinek nem tűnik fel, hogy körülbelül harmadakkora, mint az M17x. Konkrét kategóriába igen nehéz besorolni, a processzora alapján egyértelműen CULV-gép, a grafikus vezérlőt látva viszont sokat fogyasztó gamer laptop. Az M11x tehát egy kis öszvér, ami brutális erővel bír, aki eddig arról álmódott, hogy ölben játsszon a *Crysis*szel, annak most itt van álmai gépe.

Persze a valóság egy icipicit árnyaltabb: a kétmagos Core 2 Duo SU7300 az 1,3

GHz-es órajelével nem éppen a legmegfelelőbb partner a 72 stream processzorral szerelt NVIDIA GeForce GT 335M mel-



lett. A 11,6 hüvelykes kijelző 1366x768-as felbontásához ugyan elegendő ez a páros is, de kíváncsian várjuk az utódot, amelyhez már Core i3/i7 processzor is kérhető. A fél terabájtos Seagate merevlemezre viszont semmi panaszunk nem lehet, a percnként 7200 fordulaton üzemelő egység az egyik leggyorsabb mobil tárhely a piacon. A gyors háttértár meg is látszik az előre telepített Windows 7 Home Premium 64 bites verziójának működésén, és szerencsére a gyártó nem szemetelte teli a rendszert különféle, általuk hasznos, de szerintünk haszontalan segédprogramokkal. Lényegében csak a szokásos Alienware-es alkalmazások kerültek a szűz gépre, illetve az OS kinézte is passzol a külsőhöz. A netbook egyetlen ba-

ja pont az előbb felsorolt jellemzőkből fakad, az erős hardverek és a kis méret miatt ugyanis nagyon melegszik a masina alja, csupasz combon egyáltalán nem ajánlott használni. Az apróska kijelző is megszokást igényel – a felbontás miatt –, a nyolcellás akkumulátornak azonban minden tulaj örülni fog. Teljes terhelés esetén nyilván ezt a telet is elég hamar le lehet méríteni, az Optimus-technológia révén azonban a gép minden esetben megpróbálja a lehető legoptimálisabb módon használni a komponenseket. **GS**

**GameStar 85**

Ára: 265 000 Ft

Elmebeteg jószág kissé sokkoló áron, ám ne feledjük, ez egy Alienware gép, ami bizony nem minden lakásban található meg

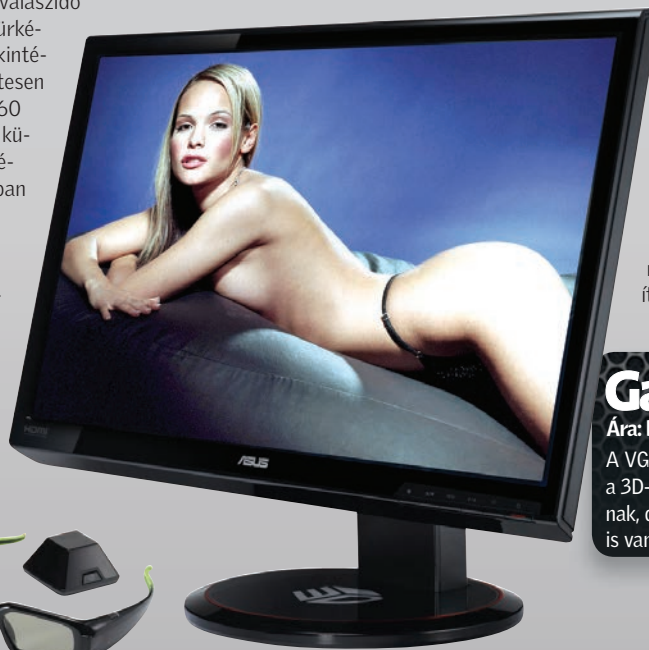
## ASUS VG236H

Egy újabb szintet léptek feljebb a gyártók a számítógépes 3D-s képalkotás terén. Az újabb monitorok full HD-felbontással érkeznek

**MÁR A MEGJELENÉSE NAPJÁN sem számított forradalmi újításnak az NVIDIA 3D Vision-technológiája, amely lényegében egy régóta használt képalkotási metódus újraélesztése volt.** Az új GeForce kártyák bemutatásával egy időben megjelent a többmonitoros 3D-s eljárás is, ám a felhasználókat nem ez, hanem inkább a monitorgyártók felől érkező fejlesztések fogják érdekelni. A korábbi 1680x1050 képpontos képernyők lassan kikopnak a piacról, helyüket a full HD-s panellel felszerelt variánsok veszik át. Tömeges terjedésről ugyan még mindig nincs szó, de most már nemcsak egy vagy két gyártó áll ki a technológia mellett, hanem mások is megpróbálkoznak 3D-s kijelző gyártásával. Pontosán nem tudjuk, hogy az ASUS VG236H-ban milyen panel van, paramétereit tekintve viszont szerintünk nem is annyira érdekes. Csodák továbbra sincsenek, TN+-panelről van szó, amely 23 hüvelyk képátlóval bír, a natív felbontá-

sa pedig 1920x1080 képpont. A képernyő fényereje 400 cd/m<sup>2</sup>, a kontrasztarány pedig a gyári adatok szerint 100 000 az 1-hez. A játékosok számára különösen fontos válaszidő 2 milliszekundum szürkéből szürkébe, a betekintési szög pedig vízszintesen 170, függőlegesen 160 fok. Ez eddig semmi különös, a panel frissítési frekvenciája azonban maximum 120 hertz lehet, amely lehetővé teszi a 3D Vision technológia használatát is. Az ASUS annyira komolyan gondolja ezt a dolgot, hogy a monitor dobozán belül található meg az NVIDIA szemüvege, így nem külön ér-

tékesíthető kellékként van jelen a kínálatban. A több irányba forgatható, állítható magasságú monitor hátlapján egy Dual-Link



DVI-, egy HDMI- és komponens bemenetek találhatóak, kábelt azonban csak az elsőhöz kapunk. Különösebb szerelést nem igényel a képernyő, csupán a talpat kell rácsavarozni az állványzatra, majd a helyes bekötést követően a szemüveg mellé helyezett telepítő CD-t kell elindítani. A haladók az NVIDIA oldaláról is letölthetik a legfrissebb eszközillesztőt. Tesztjeink során a VG236H jól vizsgázott, 2D-ben és 3D-ben is szép képet adott, ám mivel még nem tudjuk az árát, ezért a végső ítélettel még várnánk. **GS**

**GameStar 89**

Ára: bevezetés alatt

A VG236H-val bátran neki lehet vágni a 3D-s megjelenítést támogató játékoknak, de azért nem árt, ha egy erős gép is van mellette

# ACER ASPIRE 8943G

Az Aspire termékvonallal legfelső szintjén mindig is tetszetős formavilággal, erős hardverrel és multimédiás képességekkel megáldott gépek voltak. Ez a tény csak erősödik a 8943g-vel

**A TÖBBSÉG SEMMI ÚJRA** nem számítana az Aspire 8943g név hallatán, a gyártó nyilván

csak a belső komponenseken változtatott, egy számnyi eltérés nem jelenthet teljes megújulást. Nos, kérem szépen, az Acer átvert mindenkit, ugyanis az új csúcsmodell nemcsak belsőleg újult meg, hanem a külsejét tekintve is egy új korszakot jelent a gyártó történetében. Az „Ethos” formatervében ránézésre a TimelimeX gépeknél bevezetett dizájnlelemeket gondolták tovább; a kecses, karcsúsító hatást elérő vonalvezetés roppant légiessé teszi ezt a 18,4 hüvelykes képernyővel megáldott óriást.

A többségében ezüst fényezést itt-ott csillogó és mattfekete részek törik meg, amelyek pont abban segítenek, hogy ne váljon bazári giccses netesszé a gép. Az első bekapcsolás előtt érdemes pár percet elidőzni az apróbb dizájnbeli elemek felfedezésével, a 8943g-t ugyanis ezek teszik igazán egyedivé, a kiismerés után büszkén lehet mutogatni az ismerősöknek.

A pompás kijelző a korábbi modellekben is megvolt, a masinába szerelt komponensek azonban ismét egy olyan szintet képviselnek, amiért csak lelkesedni lehet. Az Intel Core i7-720QM processzor mellé 8 gigabájtnyi memóriát szereltek a mérnökök, a grafikus feladatokat pedig egy ATI Radeon Mobility HD 5850-re bízta. E hármas nemcsak a multimédiás felhasználásban mutat erős teljesítményt, hanem játékokra is bátran használható a gép, bár LAN-partikra sem cipelnék magunk-

kal. A két 640 GB-os merevlemez és a Blu-ray író adattárolás szempontjából majdnem a csúcspontot képviseli, az előre feltelepített programtömegetől viszont megint frászt kaptunk, ugyanis ezek komoly mértékben lassítják a gépet, hiába a legmodernebb mobil platform üzemel a gépben.

A 8943g egyik különlegessége a multi-touch-parancsokat is értelmező érintőpad, amely egyébként egy gombnyomásra multimédiás vezérlőpanellel képes átalakulni. A luxus és a kényelem fedezhető fel tehát a gép minden porcikáján, ám ennek meg is kéri az árát. **GS**



**GameStar 86**

Ára: kb. 500 000 Ft

Ismét egy félmillió forintos gép, ám az Aspire 8943g jóval kiforrottabb masina, mint bizonyos konkurens modellek

# SENNHEISER PC 330

A játékosok igényeire szabott GAME szériából ezúttal a közepes árszintre beléptünk a PC 330-cal ismerkedtünk meg. Nem hittük volna, hogy ennyire jó lesz

**T RÜKKÖS GYÁRTÓ** ez a Sennheiser. Először is ott van a remek PC 350, ami bizony korántsem új fejlesztés, viszont a tudását tekintve még mindig az elitbe tartozik. Nemrég megjelent az utód, PC 360 néven, amelynek kapcsán picit másképp gondolkodott a gyártó: a zárt kialakítású kagylókat nyílt, jobban szellőző darabokra cserélték. A hangminőség ugyan nem változott, a passzív zajszűrőnek viszont búcsút mondhattunk. Erre most itt a PC 330, amely elméletileg tudásban a PC 360 alatt helyezkedik el, valójában azonban mégis egy szinten van vele, ha az összes funkciót számba vesszük.

Az egyhónapos tesztidőszak során egyértelművé vált, hogy ha a zenehallgatás is része mindennapjainknak, akkor a PC 360 a nyerő, a játékos felhasználás során viszont nem tudjuk eldönteni, melyik a jobb vá-



lasztás. A PC 330 zárt rendszerű kialakítása kifejezetten jól jön LAN-partik alkalmával, ráadásul a jobb kagylót egy mozdulattal fel vagy le lehet billenteni, ha a élőben szeretnénk hallani a csapattársunkat. Eleinte kicsit nehezen működik a mechanika, de némi bejáratás után DJ-eket megszégyenítő módon tudjuk félretenni a jobb oldali hangszórót. A mikrofon tudása nem változott, automatikusan elnémul, ha felhajtjuk, illetve zajszűrővel is rendelkezik.

A fejhallgató természetesen külön hangerőszabályzót is kapott, amely szintén a jobb oldali részben található meg, és bevalljuk, ez a kivétel-jóbban tetszett nekünk, mint a PC

360 kis tekerője. A hangerőt állító tárcsa szinte teljesen észrevétlen, egy kis mélyedés és a Volume felirat jelzi, hogy itt kell matatni, ha nem halljuk tisztán az ellenfeleket. A kagylók mérete egyébként egyesek számára zavaró lehet, nem annyira kényelmes a viselet, mint a PC 360-nál, több óras játékmenet után vélhetően többen vennék le ezt, mint a nagy testvért.

A két év garanciával forgalomba hozott PC 330 mellé egy igényes tok is jár, amellyel együtt végül is nem is vészes a bruttó végfelhasználói ár. Ne feledjük, azért ez a fejhallgató továbbra is egy Sennheiser... **GS**

**GameStar 91**

Ára: 34 000 Ft

Bátran ajánljuk a PC 330-at – akár a PC 360 helyett –, a sűrűn LAN-partizó egyének biztosan meg lesznek vele elégedve



## GEFORCE GTX 460 – VÁLASZCSAPÁS AZ NVIDIA-TÓL

**A gyártó a GF100-zal megmutatta, hogyan lehet úgy erős architektúrát tervezni, hogy az csak másodsorban használható játékokra. A GTX 460 az első olyan Fermi, amelyet a játékosok igényeire szabtak**

**A „FERMI” KÓDNÉVEN ismert architektúra és grafikus lapka komoly válasznak bizonyult az NVIDIA részéről az AMD DX11-es megoldásaira.** A GTX 480 és 470 néven forgalomba került kártyák azonban igen kemény falatnak bizonyultak a Santa Clara-i vállalat partnergyártóinak, a roppant rossz kihatással gyártható grafikus mag egyik súlyos következménye ugyanis az lett, hogy rendkívül kis számban váltak csak elérhetővé az új GTX kártyák. A sokáig exkluzív partnernek számító XFX például konkrétan nem kapott lehetőséget a gyártásra, a BFG pedig végül odáig jutott, hogy az egész VGA-s részlegét meg kellett szüntetni.

**40 NANOMÉTERES MEGVÁLTÓ** Nehéz első és második negyedében vannak tehát túl az exkluzív partnerek, de végül csak megérkezett az a variáns, amely komolyan megdobhatja a DX11-es GeForce-eladásokat. A korábban egy új lapkáról szóló pletykák végül beigazolódtak, a GTX 460 már nem a GF100-as kódnevű fejlesztésre épül, hanem a jóval kisebb méretű GF104 az alapja. A 40 nanométeres gyártástechnológián készülő lapka belső felépítése is változott, de

a felhasználók számára talán fontosabb tény az, hogy a méretbeli csökkentés miatt jóval tűrhetőbb az újdonság fogyasztása és melegezése is. A csúcscategóriás testvérkártyákhoz képest a GTX 460 egészen kicsire sikerült, egy igazi felső-középkategóriás megoldást tisztelhetünk benne, amely a tervek szerint két változatban kerül piacra. A normál változatok 192 bites memóriabusszal és 768 MB-nyi memóriával rendelkeznek, míg az erősebb kivitelek 256 bite és 1024 MB-ra nő az előző két jellemző. Várható, hogy a gyártók utóbbira építik majd saját, egyedi megoldásokat felvonultató túlhajtott kártyáikat, amelyek végre nemcsak órajelbeli többletből fakadó teljesítménykülönbséget tudnak majd felmutatni. Az ún. OC-verziók pontos órajeleit nem határozták meg, a mérnökök tetszés szerint állítják be a grafikus mag, a stream processzorok és a memóriamodulok üzemfrekvenciáit. A partnerek weboldalain körülnézve azonban egyértelművé válik, hogy a 800 MHz-es GPU-frekvencia sem elképzelhetlen. Az NVIDIA referenciatervei szerint egyébként a grafikus lapka 675, míg a stream processzorok 1350 MHz-en



Balra a GF100, jobbra a GF104 található

üzemelnek, a memóriamodulok pedig effektíve 3600 MHz-en járhatnak – ha a GDDR5-ös technológiát választja az adott partner. Ami a stream processzorok számát illeti, a mérnökök ezúttal is úgy döntöttek, hogy nem teszik elérhetővé a GF104 teljes felépítését, az új ún. streaming multiprocesszorok közül egy tiltva van. A teljes, 384 darab CUDA-magból tehát „csak” 336 használható, illetve ennek következtében a textúrázó egységekből is kevesebb üzemel, ám a lapka játékos teljesítményére így sem lesz majd panasz a kisebb architekturális módosításoknak köszönhetően.

A PCI Express 2.0-s csatlófelülettel ellátott vezérlőn két hattús PCIe-tápcsatlakozó található, a kártya fogyasztása pedig 160–170 watt közé tehető. A hátlap nem változott a korábbi 400-as modellekhez képest, a két DVI-kimenet mellett még egy mini HDMI található meg.

### SONIC PLATINUM ÉS GOES LIKE HELL

A Palit és Gainward hazai forgalmazója gyakorlatilag már a hivatalos bejelentés napján rendelkezett kártyákkal, így nem voltunk rest bekérni pár példányt. A két gyártóról tudni kell, hogy évek óta exkluzív

	GeForce GTX 460	GeForce GTX 465	GeForce GTX 470	AMD Radeon HD 5830	AMD Radeon HD 5850
<b>GPU kódneve</b>	GF104	GF100	GF100	Cypress	Cypress
<b>Gyártástechnológia</b>	40 nm				
<b>Tranzisztorszám</b>	1,95 milliárd	3 milliárd		2,15 milliárd	
<b>GPU órajele</b>	675 MHz	607 MHz		800 MHz	725 MHz
<b>Stream processzorok</b>	336 (1350 MHz)	352 (1214 MHz)	448 (1214 MHz)	1120	1440
<b>Memóriabusz</b>	192/256 bit	256 bit	320 bit	256 bit	256 bit
<b>Memóriatípus</b>	768/1024 MB GDDR5	1 GB GDDR5	1280 MB GDDR5	1 GB GDDR5	1 GB GDDR5
<b>Memória-órajel</b>	3600 MHz	3206 MHz	3348 MHz	4000 MHz	4000 MHz
<b>TDP</b>	150/160 watt	200 watt	225 watt	175 watt	151 watt
<b>Tápellátás</b>	két 6 tűs PCIe				

NVIDIA-partnernek számítanak, csupán egy-két évig lehetett megtalálni bizonyos Radeon vezérlőket is a kínálatukban. Az előbbi márkával kapcsolatban a Sonic elnevezés lehet ismerős az olvasóink számára, amely egyértelműen jelzi, hogy az adott vezérlő órajelei a referenciaajánlások felett járnak. A Gainwardot még ennyire sem kell bemutatni, hiszen jó ideje meghatározó résztvevői a hazai piacnak, az alapverziókon felül többféle tuningolt kártyát is készítő vállalat ezúttal is jelentős készlettel kívánja meghódítani a magyar játékosokat. A Sonic Platinum és a Golden Sample „Goes Like Hell” változatok meglepő módon – mi ugyan számítottunk rá – azonos paraméterekkel rendelkeznek, sőt, a nyomtatott áramkör és a hűtés tekintetében is bőven találni hasonlóságokat. Mindkét gyártó 800 megahertzre módosította a grafikus mag órajelét, amely az NVIDIA ajánlását alapul véve egészen pontosan 125 MHz-nyi növekményt jelent. Ez a módosítás természetesen kihat a stream processzorok üzemfrekvenciájára is, ami 1350-ről 1600 MHz-re növekedett. Ez bizony szemmel látható teljesítménynövekedést jelent, viszont ennél tovább várhatóan nem nagyon bírja majd a lapka, esetleg csak akkor, ha pluszfeszültséget kap, ám akkor a hőtermelés és a fogyasztás is megnő. A 256 bites memóriabuszon kapcsolódó GDDR5-ös memóriákból 1 GB-nyi jutott a kártyákra, ha viszont valakinek ez nem lenne elég, akkor már megvásárolható a 2 GB-os változatok is, igaz, ezek nincsenek ilyen mértékben túlhajtva. A referencia GTX 460-ból tehát igazi kis méregzszakokat varázsoltak a Palit és a Gainward

mérnökei, ezen órajelek miatt vélhetően nemcsak a HD 5830, hanem a HD 5850 is veszélyben érezheti magát. A legjobb hírt azonban még nem is közöltük veletek. A túlhajtás mellett az árázással is csapást kíván mérni ellenfeleire a két vállalat, a Sonic Platinumért és a Golden Sample „Goes Like Hell” kiadásért körülbelül 63 000 forintot kell kifizetni, ami bizony még a GTX 460-as kínálaton belül is nyerő ajánlat.

## BEÜZEMELÉS, TESZTEK

Mivel az új grafikus lapka termikus jellemzői is javultak, ezért ezúttal nem szükséges arra figyelni, hogy milyen extra hűtéssel kívánjunk csökkenteni a házban rekedt meleg levegőt. A megfelelő mértékű szellőzésre belépő szintű hardvereknél is nyilvánvalóan ajánlott odafigyelni, itt viszont konkrétan arról van szó, hogy míg a GTX 470/480 komoly hőmennyiséggel bombázta a többi komponens, addig a GTX 460 teljesen átlagos VGA-vezérlőként viselkedik. Ha valami túlmelegedik a rendszerben, akkor az nem a grafikus kártya miatt lesz. A két hattűs tápcsatlakozó bekötése ma-napság talán nem jelent nagy problémát,

ha viszont valakinek mégsem lenne gyárilag kompatibilis tápja, akkor a dobozba csomagolt átalakítókkal üzemeltetheti be a frissen szerzett portékáját. A Gainward és a Palit kártyája meglepően csendesen üzemel, a borda közepére szerelt ventilátor még órákig tartó terhelés alatt sem kapcsol fel zavaró szintre. Mindemellett a hőfokok sem ütnek meg vészes, riasztó szintet, a GF100-as lapkáknál tapasztalt 93-94 fokos maghőmérséklet csak extrém rossz szellőzésű, poros házban képzelhető el.



A számokból látható, hogy egy kártya is igen magas teljesítményre képes, az SLI-technológia támogatásával azonban új dimenziók nyílnak meg a felhasználók előtt. Két ilyen vezérlő összekötése GTX 480-on felüli 3D-s teljesítményt ígér, ráadásul a végösszeg még így is kevesebb, mint amit a csúcsmoddellre költöttünk volna.

Nem véletlen tehát, ha a pletykák egy olyan dupla GPU-s GeForce kártyákról is beszélnek, amelyeken két GF104-es lapka dolgozik össze. Meglátjuk, lesz-e belőle hivatalos termék, addig pedig marad

a GTX 460 SLI párosa. Sajnos egyelőre nem volt lehetőségünk két azonos típusú vezérlő beszerzésére, ezért az SLI-s tesztek a következő számra csúsznak.

## ÖSSZEGZÉS

Nyilván akkor lenne értelme levonni a következtetéseket, ha az SLI-konfigurációkat is kipróbáltuk volna. A GTX 460-at azonban a legtöbben szimpla kártyaként fogják használni, tehát inkább az érdekelhet mindenkit, hogy a házon belüli és az AMD megoldásaihoz képest mire képes a kártya, és mindezt milyen áron teszi. Nos, a túlhajtott változatok árcédulájáról már esett szó, a normál verziók árázásáról viszont még nem tettünk említést. A Palit és a Gainward 768 MB-tal szerelt alapkártyái jelenleg körülbelül 50 000 forintért vásárolhatóak meg, ami komoly versenyhelyeztet fog teremteni nemcsak hazánkban, hanem külföldön is. Valami már megindult az AMD háza táján, a HD 5830-as Radeonok ugyanis nemrégiben beestek a 60 000 forintos lélektani határ alá – persze nem az összes típus, de találni már alapárjelen kettyőző HD 5830-asokat 58 000 Ft környékén. Hogy szeptembertől, amikor újra feléled a piac, mi fog történni, nem tudjuk megmondani, de az AMD-nek egy perc nyugta sem lesz, ugyanis hamarosan érkezik a GF106 és GF108 is. Ezek pedig a legjobb eladásokat produkáló középkategóriát és belépő szintet célozzák meg, amire valamit válaszolnia kell majd a konkurensnek. Hogy az egy új termékcsalád vagy csak egy szimpla árcsökkentés lesz-e, hamarosan kiderül...

	Far Cry 2	Crysis Warhead	S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky	Unreal Tournament 3	DiRT 2	Unigine Heaven	Metro 2033
<b>GeForce GTX 460</b>	85	26	38	162	74	30	22
<b>GeForce GTX 465</b>	66	21	31,5	121	65	26	19
<b>GeForce GTX 470</b>	79	26,5	40	151	79	32	24
<b>Radeon HD 5830</b>	59	23	28	115	70	21	16
<b>Radeon HD 5850</b>	70	29	37	135	83	25	19,5

**A játékokat kivétel nélkül 1920×1080 képpontos felbontáson futtattuk, a Warhead kivételével a lehető legmagasabb képminőségi beállítás mellett. A GTX 460 sorban a Sonic Platinum eredményei láthatók.**

Back  
To  
School!

## VIGYÁZZ! KÉSZ! ŐSZ!

Lassan véget ér a nyár, s ha már a szabadság alatt sikerült kipihenni magunkat, ideje az őszi iskolaszezonra, vagy az aktuálisan felmerülő gépfejlesztésre koncentrálni. Mellékletünkben partnereink kínálatából ajánlunk eszközöket, illetve a PC World Tesztlabor munkatársai látják el hasznos tanácsokkal az olvasókat

//Matteo, Zimi, PG

**A LEGTÖBB SZÜLŐNEK** körülbelül egy hónapja van arra, hogy eldöntse, milyen eszközökkel ruházza fel csemetéjét a közelgő iskolakezdés okán. Az elhúzódó nyaralások miatt olykor az utolsó pillanatban derülnek ki olyan dolgok, hogy a családi számítógép mégsem alkalmas arra, amire a diák használná, vagy épp az eddig elfojtott, önállóságra való vágy végképp felszínre kerül, a gyermek mindenképp külön gépet akar a nyugodt tanulás – vagy épp internetes kapcsolattartás? – miatt. Úgy véljük, hogy készre szerelt komplett asztali gépeket már csak abban az esetben érdemes vásárolni, ha ez az első masinája a családnak. Minden más esetben a hordozható eszközök táborába érdemes beléptetni a gyermeket, hiszen nekünk és neki is könnyebb lesz az élet a későbbiek folyamán. A netbookpiacon nem sok minden változott az elmúlt egy évben, ha a diákok igényeire szorítokozunk. Továbbra is elérhető a nagyon olcsó, 10 hüvelykes kijelzővel szerelt Atom-alapú gépek, ame-

lyek leginkább csak szövegszerkesztésre, internetezésre és levelezésre alkalmasak. Százezer forint környékén, valamint afelett egy kicsivel már találni erősebb konfigurációkat, amelyek szerencsésebb esetben kétmagos Atom processzorral, netán fejlett multimédiás képességekkel felvértezett grafikus gyorsítóval is rendelkeznek. Ugyan a kijelző mérete az árral együtt növekszik, a teljes méret azonban még így sem haladja meg a normál noteszgépes jellemzőket. Szerintünk fontos szempont kell legyen az akkumulátoros üzemidő, amiről első körben igen nehéz tájékozódni a boltok és forgalmazók árlistáiból. A feltüntetett akkumulátorkapacitás sok esetben félrevezető, vagy csak egy opcionális értéket látni, miközben valójában jóval kevesebbrel gazdálkodhat a felhasználó. A 4-6 cellás teleppel szerelt gépekkel szinte biztosan nem lesz gondunk, főleg, ha a gyártó kifejezetten úgy tervezte meg a terméket, hogy a 6-7 vagy akár 12 órás üzemidő is megközelíthető legyen vele. A netbookok-

nál ez viszonylag könnyedén elérhető, az olcsó noteszgépek esetében viszont nincs túl sok mozgásterünk. A 100 000 forint környékén tanyázó modellekről sok esetben süt az olcsóság, ám ha mégis inkább ebből a szegmensből választanánk, akkor fordítsunk kiemelt figyelmet a garanciára és annak esetleges bővítésére.

**NYOMTATÁS: CSAK A VÉGÉN IS OLCSON ŪSSZUK MEG!**

Ugyan a legtöbb dokumentumot elektronikus formában állítjuk elő, viszont időnként elkerülhetetlen, hogy ezek papíron öltsenek testet, gondoljunk csak a dolgozatokra vagy akár a diplomamunkára. Gyakorlatilag tehát nyomtatni – egyelőre – muszáj, így érdemes végiggondolni, hogy mivel tervezzük teljesíteni ezt a feladatot. Fel kell mérnünk, hogy valójában mennyit és milyen gyakorisággal kell majd használnunk a nyomtatót. Ha évi

egy-két alkalommal állítunk elő pár tucat oldalt, akkor azt megéri inkább egy nyomtatószalomban, a szövegszerkesztőből PDF-formátumba alakított forrásból elkészíttetni, így nem kell semmire sem beruháznunk. Ha több diák lakik együtt, akkor érdemes összesíteni a konkrét igényeket (mondjuk az előző tanév dolgozatmennyiségei alapján) és az együttes





Az extrém hosszú üzemszüneteket ma is a lézernyomatók viselik a legkönnyebben

terheléshez választani nyomtatót, mivel itt is érvényes az általános szabály, hogy minél drágább a készülék, annál kevésbé drága hozzá a kellékanyag. Ha ritkán, de jelentősebb mennyiséget tervezünk papírra vetni, akkor egy monokróm vagy igény szerint színes lézernyomató tehet jó szolgálatot számunkra. Az általános vélekedéssel szemben ugyanis az alsó árkategóriájú színes lézernyomatók a legtöbb esetben nem teljesítenek alacsonyabb lapköltséggel, mint egy nagyobb, üzleti használatra kifejlesztett tintasugaras készülék. Ugyanakkor az elektromos hálózattól megfosztva is bírják az igen hosszú, nyári szünet hosszúságát, vagy akár féléves-éves üzemszüneteket és nem pazarolnak tintát a fej minőségének megőrzésére sem, így ritka munkákhoz összességében megéri lézert választani, persze vásárlás előtt érdeklődjünk minden kellékanyag ára és kapacitása felől, hogy ne érjen minket meglepetés vásárláskor. Tény, hogy nem mindenki adhat ki 70-100 ezer forintot egy lézernyomatóra.

Ha az olcsó készülékek közül választunk és minimális mennyiségeket, alkalmanként pár oldalát állítunk elő pár heti rendszerességgel, akkor is van alacsonyabb bekerülési árú megoldás: választhatunk integrált patronnal szerelt tintasugaras nyomtatót. Ezek a készülékek egy fekete és egy trikolor (háromszínű) kazettát tartalmaznak, mindegyiket integrálták egy rövid élettartamú fejjel. A színes patron cseréje minimális tintapazarlással jár, ám az integrált kazetta sokkal kevésbé érzékeny a hosszú üzemszünetekre és nem használ sok tintát karbantartáskor, illetve a készülék sokkal kevesebbet „szószmötöl” a munkák megkezdése előtt. Ha összeadjuk a hardver árát az élettartamra jutó várható kellékanyag-fogyasztással, akkor kis nyomtatási mennyiségnél valóban egy belépő szintű megoldás a leggazdaságosabb, hosszú távon is. E havi vásárlási tanácsadó rovatunkban is visszaköszönnek ezek az alacsony árú készülékek. Havi 3000 oldalig igen versenyképes megoldást jelenthetnek az üzleti tintasugaras nyomtatók, amelyek lényegesen olcsóbban dolgoznak egy azonos árú, vagy lényegesen drágább lézernyomatóval összehasonlítva. Ahol megközelítik ezt a nyomtatási mennyiséget és a használat rendszeres, napi jellegű, ott rendszerint ezek a készülékek jelentik a legjobb megoldást.

**HÁLÓZAT A LELKE MINDENNEK**  
Korántsem kötelező, de erősen javasolt, hogy legyen otthonunkban, vagy éppen az alberletünkben valamilyen internetelés, ugyanis a világhálón rengeteg olyan információ és program lelhető fel, amire szükség lehet a tanulásához. Az sem ritka, hogy egy-egy oktatóanyagot csak az iskola interneten elérhető zárt rendszerében lehet megtalálni. Ha azonban egynél több számítógép is rá van utalva a netkapcsolatra (például egy asztali PC és pluszban egy notebook), akkor az internetelésen felül mindenképpen szükség van egy útválasztóra is, hogy mindegyik gép egyszerre kapcsolódhasson a webre. Ma már egyre kevesebb útválasztó kapható Wi-Fi-funkciók nélkül, de még ha találunk is ilyet, hosszú távra akkor sem ajánlott csak vezetékes elosztásra képes routert vásárolni, ha egyelőre nincs vezeték nélküli kapcsolódásra képes gépünk, hiszen később bármikor hasznosíthatjuk majd – például egy új notebook vásárlásakor. Szem előtt tartva az igényeket és a technológia jelen állását, a vezeték nélküli útválasztóból érdemes olyat venni, amely képes kezelni a legújabb 802.11n szabványt, mert a nagyobb átviteli sebesség és jobb lefedettség hamar behozza az árkülönbözetet a régebbi 802.11g eszközökkel szemben. Ez utóbbiak gyártásával már néhány gyártó teljesen le-

számolt, már csak a raktársóprés folyik, vagy beragadt készlettel találkozhatunk a boltok polcain. Érdemes az „n” szabványt választani a „g” helyett akkor is, ha kevesebb pénzből gazdálkodhatunk – ilyen esetben azok a termékek nyújthatnak megoldást, amelyek az „n” szabványon belül 300 helyett csak 150 megabites átviteli sebességre képesek. Aból adódóan, hogy útválasztót ne kelljen évenként lecserélni, hosszú távon kell gondolkodni, illetve szükséges mérlegelni az olyan funkciók szükségességét, mint az USB-port, ami egyre több hardver kiszolgálására képes. Az egyszerűbb típusok csak tárolóeszközöket képesek fogadni ezen a kapun, míg a komolyabb nyomtatókat vagy akár 3G-modemeket is vezérelnek az USB-n keresztül. Utóbbi különösen fontos, hiszen a mobilinternet-felhasználók száma is szépen gyarapodik a hagyományos vezetékes elérések mellett. Körülbelül ugyanennyire fontos mérlegelni, hogy az újonnan megvásárolt szerzeményig gigabites, vagy hagyományos 10/100 megabites LAN-kapuk vannak. Mivel van már szolgáltató, aki 120 megabites csomagot is árul, ilyesmi bekötése esetén alapvető, hogy mindenképp gigabites típust válasszunk, illetve abban az esetben is, ha több, a lakásban kialakított helyi hálózatra vezetékén csatlakozó gép között akarunk nagy adatforgalmat generáló műveleteket lebonyolítani.

## KÉSZ KONFIGURÁCIÓ, MINT VONZÓ ALTERNATÍVA

**A NYAGI MEGFONTOLÁSBÓL kész konfiguráció vásárlása helyett sokan választják azt az utat, hogy a rendelkezésre álló pénz függvényében válogatják össze a számítógép egyes alkatrészeit, amiből otthon maga a vásárló vagy az ismerőse épít kész konfigurációt.** Ezzel a gépvásárlás letudva, ám a végeredmény a minőségét tekintve gyakran nem teljesen az, amit a vásárló elvárna: a gép zajos, túlmelegszik, a beltérben káosz uralkodik és még számos más probléma ütheti fel a fejét. Tévhit, hogy a kész konfiguráció drágább lenne, mint a darabokból összeállított gép, sőt, ez ma már a márkás konfigurációkra sem feltétlenül érvényes. A Qwerty tízféle (kész, azonnal elvihető) konfigurációt kínál és a saját gyártású Qwerty asztali gépek már 60 ezer forinttól megvásárolhatók – ráadásul az iskolakezdés alkalmával további akciók várhatók. A konfigurációk



közül kiemelnek a Qwerty MINI számítógépet, amely kis mérete ellenére bármilyen irodai és multimédiás feladattal megbirkózik, mindeközben az Intel Atom processzornal és az összeválogatott energiatakarékos alkatrészeknek hála az energiafelvétele töredéke a hagyományos asztali gépeknek, így a megspórolt villanyszámlán hamar behozza a 66 666 forintos vételárát. A több mint 25 éves tapasztalattal rendelkező Qwerty hordozható gépeket is kínálja. Az évek óta piacon lévő saját gyártású Qwerty IQ notebookosorozat folyamatosan megújulva követi a felhasználók igényeit, ára pedig a magyar vásárlók pénztárcájához igazodik. A 260-féle hordozható masinák között 12, 13 és 15,4 hüvelykes kijelzővel rendelkező hardverek is találhatóak, már 90 ezer forinttól, de a legelősebb, NVIDIA diszkrét grafikus kártyával ellátott konfigurációért sem kell bankot robbantani. (x)

# QWERTY COMPUTER

## ISKOLAKEZDÉSRE:



**QWERTY LITE+**

**59.900.-**

3 év GARANCIA

**Minix M1000**

**NETBOOK**

**59.900.-**

2 év GARANCIA

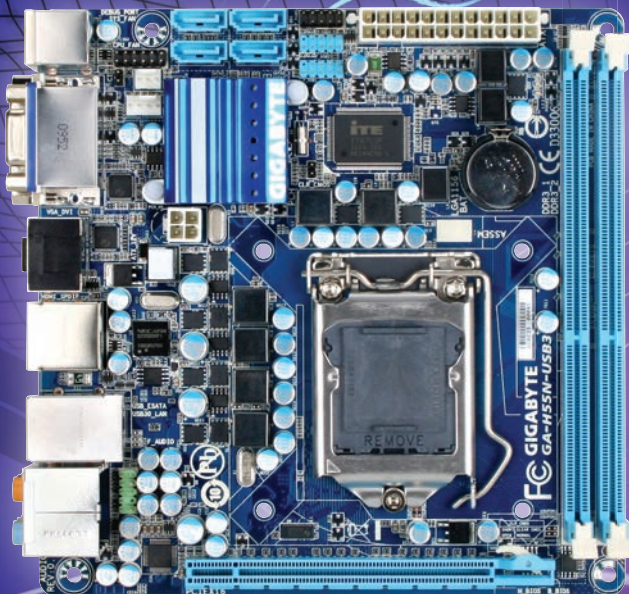
**NOTEBOOK AKCIÓ! HÍVJON!**

Celeron Dual-Core E3300  
1 GB DDR2-800MHz RAM,  
160GB S-ATA2 HDD,  
16xDVD+/-RW,  
105 g. HUN bill.,  
Opt. PS/2 egér

10,1" 1024x600 LED LCD  
Intel ATOM N270 1,6 GHz CPU  
1 GB RAM, 160 GB HDD,  
Intel GMA950 video,  
kártyaolvasó, kamera, hangszóró  
+ mikrofon, wifi

**1111 Budapest, Bartók Béla út 14. T: 466-9377 MAMMUT II.: Telefon: 345-8255**

Az akció készlet erejéig.



## USB 3.0-T MINDENKINEK!

**Alaposan felrázta az alaplapok piacát a legújabb USB-szabvány, ami miatt komplett termékcsaládokat újítanak fel a nagyobb gyártók. A Gigabyte nem elégedett meg a szabvánnyal kompatibilis vezérlő integrálásával, egyéb módosításokat is alkalmazott alaplapjain**

**E**GY IDEJE ÚJ ADATÁTVITELI szabványnak örülhet a felhasználók tábora, az évek során egyre jobban kifulladás USB 2.0 után megérkezett a harmadik generációs változat, amely jóval nagyobb adatátvitelt és nem mellesleg megnövelt áramellátást is biztosít. A más néven SuperSpeed USB-nek is nevezett szabvány jó ideje elérte végleges formáját, azonban a kezdetekben egyáltalán nem volt tiszta, hogy milyen módon törhet majd be az asztali számítógépek piacára. Az elméletben tízszeres sávszélességet adó technológiára óriási szükség volt/van, az egyre növekvő tárhelykapacitás ugyanis nemcsak a belső adattárak piacán figyelhető meg, hanem a külső lemezek is egyre nagyobb méretben érhetők el. Aki másolt már több száz gigabájtnyi adatot USB 2.0-s adatkapcsolaton keresztül, minden bizonnyal messiásként tekint az USB 3.0-ra, amely az első generációs eszközök és vezérlőlapkák között végzett tesztek alapján képes elegendő sávszélességet nyújtani a modern merevlemez számára is.

### AZ ELSŐ FECSKÉK

A technológiát legelőször az alaplapgyártók karolták fel, közülük is a Gigabyte volt az, aki viszonylag rövid idő alatt komplett termékcsaládot tudott bemu-

tatni ezzel a szabvánnyal. A P55A szériájú alaplapokból kedvező árú és felső kategóriás jellemzőkkel felvértezett variánsok is elérhetők, ám a gyártó természetesen nem állt meg itt, folyamatosan készíti fel alaplapjait az USB 3.0-s eszközök fogadására. A csúcscsengemben versengő X58-as alaplapok megújulása mellett az AMD legújabb 800-as lapkakészletével szerelt alaplapjain is elérhető a gyorsabb adatátvitelt garantáló szabvány, sőt, a gyártó első, Intel H55-tel szerelt miniITX-es terméke már a tervezőasztalon tartalmazta az NEC lapkáját. Azért hangsúlyozzuk a japán felvevő-gyártó nevét, mert jelenleg csak ez az egy vezérlőlapka található meg az alaplapokon, és bár léteznek egyéb alternatív megoldások is, a Gigabyte várhatóan továbbra is az NEC megoldásai mellett teszi le a voksát. Egészen könnyű felismerni, mely portok tartoznak az USB 3.0-s lapkához: a hátlapon lévő kék színben pompázó aljzatokkal érhető el a modernebb és gyorsabb adatátvitel. Fontos ugyanakkor hangsúlyoznunk, hogy ahogy az USB 2.0, az új szabvány is kompatibilis visszafelé, tehát 1.1-es és 2.0-s eszközöket is képes kezelni. Ami az adatmozgatás sebességét illeti, tesztejünk során másodpercenként 120–130 MB-ot mérünk, ami körülbelül négyszeres érték az előző generációs eszközökhöz képest.

A korábban tapasztalt hosszú percekig történő másolás ideje tehát akár a negyedére is csökkenhet, ami egy terabájtos vagy annál nagyobb kapacitású külső tárhely esetében nagy megkönnyebülést jelent.

### MEGNÖVELT ENERGIAELLÁTÁS, GYORSABB TÖLTÉS

A Gigabyte alaplapokon azonban nemcsak az NEC vezérlőjének megléte mozgatja meg a felhasználók fantáziáját, hanem az USB-portok megerősített áramellátása is. Korábban mindössze egyetlen tápellátó áramkör ügyelt egy aljzattársa energiaellátására, a tajvani gyártó mérnökei azonban megduplázták ezeket az ún. VRM-lapkákat, így a hátlapon és a kivezetésként használható USB-kapuk stabilabb áramellátásra képesek. Ez a változtatás kifejezetten jól jön olyan külső eszközök esetén, amelyeknek nagy energiára van szükségük ugyan, ám külső tápegység híján csak az USB-portokból tudnak táplálkozni. Tipikusan ilyen eszközök a külső DVD/Blu-ray írók. A háromszorosra növelt áramellátás okán nem kell aggódnunk amiatt, hogy az eszköz esetleg működésképtelen lesz akkor, ha egyéb USB-s eszközöket is az alaplapra dugnánk. Valljuk be, ez azért a mai világban könnyen előfordulhat, amikor szinte minden periféria ezen csatlakozási formát

használja a számítógéppel történő kommunikációban.

Az Intel legújabb lapkakészleteivel felszerelt alaplapokon nemrég vezetett be a gyártó az ún. On/Off Charge szolgáltatást, amely elsősorban az Apple mobil-eszközeinek tulajdonosainak lesz áldás, de egyéb készülékek is bizonyára hasznát vehetik. Az iPad megjelenéséig nem is merült fel az a probléma, hogy egy szimpla USB-port nem képes majd elegendő energiát adni az akkumulátor feltöltéséhez. Nos, az átdolgozott tápellátásnak köszönhetően a P55A alaplapok többsége megfelelő módon tudta tölteni az Apple táblagépet, ám a számítógép kikapcsolt, hibernált vagy készenléti állapotában történő töltés nem volt megoldott. Erre jelent meg megoldásként az On/Off Charge, amely szinte kivétel nélkül elérhető az összes X58, P55, H55 és H57 alaplapon, az újabb revíziókon külön kivezetésként, a „régebbi” változatokon pedig BIOS-frissítést követően. Az iPhone, iPod és iPad készülékek töltése tehát lényegében a számítógép bármely állapotában lehetséges anélkül, hogy bármilyen komolyabb beállítást kéne végrehajtanunk. A naprakész töltés mellé ráadásul gyorsabb áramellátás is párosul, azaz teljesen lemerült állapotú almás termékből egészen hamar varázsolnak használható eszközt a Gigabyte alaplapjai. (x)



# GIGABYTE™

No. 1 USB 3.0  
Motherboard



A legkisebb USB 3.0-as HTPC alaplap



• H55N-USB3

## Építsd meg saját HTPC-d!

Méret	Mini ITX	PCI express 16x bővítőhely	1 db
CPU foglalat	LGA-1156	Lan	Gigabit LAN 10/100/1000 (Mb/s)
Memória típus	DDR III	USB	4 db
Chipset	Intel® H55 Express	USB 3.0	2 db
Hangkártya	Realtek ALC892R		
Videokártya típus	Intel® HD Graphics (megfelelő processzorral!)		
Csatlakozó	3,5 Jack, D-Sub, DVI, E-SATA, HDMI, PS/2, optical S/PDIF Kimenet		



### Smart QuickBoot

Smart QuickBoot speeds up the system boot-up process and shortens the waiting time for entering the operating system, delivering greater efficiency for daily use.

**CHS**  
CHALLENGE IN DISTRIBUTION

CHS HUNGARY  
www.chs.hu  
T 361-451-3543  
F 361-451-3532



Ramiris  
www.ramiris.hu  
T 361-888-3200  
F 361-888-3201



Expert Computer Kft.  
www.expert.hu  
T 361-450-2430  
F 361-450-2439

[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 képregy és logo 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.

2 uncias  
réz NYAK

Az USB 3.0 csatlakozóval felszerelt külső merevlemez az elterjedt USB 2.0-s portokkal is működik, ha azonban 3.0 csatlakozóra kapcsoljuk, a sebessége megsokszorozódik

Aki nem ismeri a jelszót, hűszzor próbálkozhat, utána a pendrive törli a rajta tárolt személyes képeket, információkat

A médialabor tele van Macekkel és otthon Windows fut? Ezen a Quad merevlemezen FireWire-, USB- és eSATA-csatlakozó is van!

## TANKÖNYVEKTŐL A FILMTÖRTÉNETIG: TÖBB FÉLÉV AKÁR EGY ÖVTÁSKÁBAN

**A nyomtatott könyvek mellett egyre több tanulnivalót sajátítanak el a diákok digitális anyagokat használva. Egyre több beadandó számítógépen készül el: házi dolgozatok, tervrajzok vagy akár kisfilmek is. Megnéztük, mit érdemes választania ma egy diáknak anyagai biztonságos tárolásához vagy továbbadásához**

**ELSŐ TÁROLÓHELYKÉNT, aho-**  
**vá a legtöbb adat kerül, amit**  
**kapunk vagy készítünk, a szá-**  
**mítógépünkbe épített merevlemez**  
**említhetnénk.** Kétségtelenül kényelmes megoldás, a kényelem viszont kockázatot is jelent: PC-nk meghibásodása esetén az adataink is veszélybe kerülnek, hiszen a legtöbb szerviz nem vállal garanciát a javításra leadott gépen lévő fájlok megtartására, ráadásul a hibásan működő számítógép a merevlemezen tárolt tananyagok és dolgozatok épségét is veszélyezteti. Fontos tehát, hogy a számítógépünkön kívül is legyen még egy másolat az épp készülő évfolyam-dolgozatról, vizsgaportfólióról vagy beadandó tervrajzról.

### MENTENI, MENTENI ÉS MENTENI

Másfajta kényelmet, nyugalmat kínálnak a belső winchestereknél a külső merevlemezek: a kapacitásuk jellemzően nagyobb, mint az átlagos notebookokba, netbookokba épített winchestereké, így külső merevlemez használva nem kell attól tartani, hogy egyszer csak azt jelzi a gép, hogy kevés a tárhely és lassul a működése. Nem véletlen, hogy nélkülözhetetlen zene- és filmtárát szinte min-

den diák külső merevlemezre költözteti: a ma népszerű 500 GB-os, 1 TB-os kapacitás sokáig elegendő egy átlagos gimnazista vagy főiskolás médiatárhoz. Választáskor a tárhely mellett mobilitás is érdemes megfontolni: az asztali, 3,5 hüvelykes merevlemez olcsóbban kínálják a gigászi tárhelyet, viszont működésükhöz fali konnektor is kell, nem elég az USB-port – és utazni sem könnyű velük. A 2,5 hüvelykes merevlemez utazásra termettek: a Verbatim store n go merevlemezei 15 deka körüli súlyukkal, pár centis vékonyágukkal a notebooktáska bármelyik zsebében elférnek, de egy öltöny külső zsebében sem húzzák – miközben az 1 terabájtos változatok is rövidesen a boltok polcain landolnak.

### AZ USB 2.0 MELLETT ITT AZ ESATA ÉS USB 3.0

Modern notebookokon már nemcsak hagyományos, 2.0-s USB-portokat találunk, de eSATA- és USB 3.0-s csatlakozókat is. Előnyük a nagyobb sebesség: nem mind egy, hogy egy nagy felbontású fotóból álló galériát 10 vagy 2 perc alatt másolunk-e a külső tárolókra, amikor már a vasútállomásra kéne indulni, hogy időben érjünk vissza a kollégiumba. A Combo és Quad Drive meghajtók nemcsak

USB 2.0-n csatlakoztathatók számítógépekhez, de FireWire- és eSATA-kapcsolaton keresztül is. Az USB 3.0-val felszerelt merevlemezre pedig már most érdemes vadászni, hiszen ilyen nagy sebességű port a következő számítógépünkben nagy valószínűséggel lesz, még akkor is, ha a mostaniban még nincs.

Az üzletben érdemes megnézni, hogy a kiválasztott merevlemez működik-e az újabb Windowsokban épített Biztonsági mentés szolgáltatással, vagy a Max OS X Time Machine-jével: sokan azért hanyagolják a mentést, mert kézzel nehézkes, viszont a Time Machine-nel, vagy a Vista-ban és a Windows 7-ben található alkalmazással csupán pár kattintás. Akik nem szeretik a Windows beépített megoldását, azoknak például a Verbatim merevlemezein található Nero BackItUp adatmentő programot ajánljuk. Az alkalmazással nemcsak biztonságban tarthatjuk gépünk tartalmát, de titkosítjuk is azt a külső merevlemezen, így ha idegenek kezébe kerülnek kincset érő, személyes fájljaink, akkor azok jelszó hiányában olvashatatlanok maradnak.

### BIZTONSÁGBAN UTAZÓ ADATOK

A pendrive-ok többet utaznak a külső merevlemezeknél és jóval gyakrabban is

vesznek el. Nem mindegy tehát, hogy az épp alakulóban lévő „világmegváltó gondolathoz” ki fér hozzá: csak az, akinek szánjuk, vagy gyakorlatilag akárci. Gyakran tároljuk mások (kutatásunk alanyainak, tanároknak, csoporttársaknak) adatait is a pendrive-okon és ha ezeket elveszítjük, és illetéktelenek kezében végzik – ne adj’ isten egy közösségi oldalon –, akkor ezért a hibáért joggal tartanak minket felelősnek az érintettek. Ezért tanácsoljuk azt, hogy mindenképpen beépített titkosítással rendelkező pendrive-okat vásároljunk. A Verbatim ilyen termékeit Secure jelzéssel látja el. Ezek hardveres titkosítással működnek, azaz nem a számítógépünk titkosítja az adatokat, hanem a pendrive maga: így a kódtörőknél nem segít, ha nagy teljesítményű számítógéppel próbálják megfejteni a titkosítást. A Secure adathordozók csak jelszóval használhatóak, és 20 sikertelen próbálkozás után megsemmisítik a rajtuk tárolt adatokat: így biztos helyet nyújtanak a legszemélyesebb fényképeknek, féltve őrzött titkoknak is. Hardveres titkosítás híján persze beérhetjük szoftveres védelemmel is, ami az olcsóbb meghajtókhoz is jár, de alacsonyabb szintű védelmet biztosít. (x)

# Hunyja be a szemét és kívánjon egyet... vagy akár többet is...



Hordozható merevlemezek a Verbatimtól  
A kívánságok 15 megtestesülése



Mindenkinek más az ízlése és másra van szüksége - ezért kínálunk három termékcsaládot, különböző színekben

- 320 GB-os HDD-sorozat piros, kék, zöld és pink színekben
- 500 GB-os neonszínű HDD-sorozat napsárga, eukaliptuszöld, forró pink, karibkék, fekete és vulkánarancs színekben
- 500 GB-os "Executive" HDD-k turbó sebességgel (25%-kal gyorsabbak, mint egy átlagos USB) burgundi vörös, éjfélkék, sarkkör fehér és fekete színekben
- Ezüst HDD-sorozat 320 GB és 640 GB közötti kapacitással

Tárolja és ossza meg adatait a leggyorsabb és legbiztonságosabb úton!

- A HDD-k súlya kevesebb, mint 170 gramm!
- Áramellátás USB-n keresztül - nincs szükség újabb kábelekre
- Nero Back it Up & Burn Essentials backup-szoftverekkel (nem Mac OS X-kompatibilis)
- 2 év gyári garancia a Verbatimtól



## DIRECTX 11-ES NÉPKÁRTYÁK MINDKÉT OLDALRÓL

**Több mint fél évig gyakorlatilag semmi nem történt az NVIDIA háza táján, miközben az egyre népszerűbb ATI Radeon HD 5000-es kártyák gyakorlatilag letarolták a piacot. A csúcs-Fermik megjelenése jelezte ugyan, hogy nem szabad lebecsülni a Santa Clara-i vállalatot, ám az átlagfelhasználóknak a GTX 460 jelenti az igazi megváltást**

**A MIKOR MÁRCIUS utolsó hetében az NVIDIA hivatalosan is leleplezte a Fermi architektúrára épülő kártyáit, akkor a játékosok többsége bizony óriásit csalódott, hiszen bár a 3D-s teljesítményre nem lehetett panasz, az egyéb negatívumok miatt – fogyasztás, melegedés, ár – még mindig a Radeonok jelentettek jobb választást. A döcögősre sikerült rajt, az akadozó szállítás nem tett jót a GTX 400-as szériának, és bár a partnergyártók megpróbálták vonzóvá tenni a szerény kínálatot, továbbra is egy átütő erejű kártyára volt szükség. A pletykák egy új magra épülő vezérlő megjelenését jelezték előre, amely nemcsak különféle paramétereiben mutat majd javulást az előzőkhöz képest, hanem ár tekintetében is jóval versenyképesebb lesz. A GTX 460 lett az NVIDIA igazi, első DX11-es grafikus kártyája, amely vélhetően az iskolakezdés egyik legnépszerűbb hardvere is lesz a játékos kedvű diákok körében.**

### GYORSÍTOTT MEMÓRIABUSZ

Elsőként a Gigabyte egyik túlhajtott változata jutott el hozzánk: az 1 GB-os fedélzeti memóriával szerelt GV-N4600C-1GI pillanatnyilag a legerősebb GF104 lapkára épülő vezérlő a gyártó kínálatában. A fedélzeti memó-

ria mérete egyúttal azt is jelzi, hogy egy 256 bites memóriabusszal szerelt változatról van szó, ami azért fontos adat, mert a normál kiadású GTX 460-as kártyák kivétel nélkül 192 bit szélességű adatbusszal gördülnek le a gyártósorokról. Tehát ennél a modellnél nemcsak a gyárilag megemelt magórajel miatt számíthatunk magasabb teljesítményre, hanem a memória-alrendszer is nagyobb adatátvitelre képes. Ez pedig kifejezetten jól jön magas felbontások és képmínőségi beállítások esetén.

A 336 darab stream processzorral rendelkező GV-N4600C-1GI lapkája 715 megahertzen üzemel, amely 40 MHz-cel több a referenciaértéknél. E módosításnak köszönhetően a CUDA magok üzemfrekvenciája az előbbi érték duplájával nőtt, gyanúnk szerint azonban ez még nem jelenti a végét a túlhajtásnak, a megfelelő szoftverekkel további meghertzeket lehet majd kifacsarni a kártyából. A Windforce 2X névre keresztelt hűtés minden bizonnyal remek partner lesz a tuningban, a két masszív hőcsőre épülő bordát ugyanis két 80 milliméteres ventilátor hűti; a megoldás erősen hajaz a SuperOverclock kártyákon látható hűtésre. Tesztjeink alapján hosszan tartó teljes terhelés során hangosodik csak fel a két légkavaró, az esetek többségében azonban alig érzékelni őket. Ami a 3D-

s teljesítményt illeti, a GV-N4600C-1GI több esetben is megelőzi a Radeon HD 5830-at, illetve olykor képes megelőzni a HD 5850-et is. Nem rossz egy olyan grafikus vezérlőtől, amely egyelőre még nem mutathatja meg a GF104 lapka teljes képességeit.

### SUPEROVERCLOCK A KÖZÉPKATEGÓRIÁBAN

A Gigabyte természetesen ahol lehet, használja az architektúrákban rejlő lehetőségeket, így nem meglepő, ha egyre több gyárilag túlhajtott vezérlő kerül be a kínálatba. A SuperOverclock kivitelű változatokkal eddig csak a felső kategóriában foglalkoztak a mérnökök, a legutóbbi fejlesztés azonban kifejezetten azokat a felhasználókat célozza meg, akik nem tehetik meg, hogy 100 000 forint körüli összeget fizessenek ki egy ilyen termékért. A GV-R5770S0-1GD lényegében minden olyan jellemzővel rendelkezik, amely meghatároz egy SOC-videokártyát, a gyártó ráadásul a további túlhajtáshoz is segítséget nyújt.

A termék nevéből remélhetőleg minden olvasónk számára kiderült, hogy az AMD melyik grafikus lapkája került az Ultra Durable 2 gyártási eljárás szellemében megalkotott nyomtatott áramkörre. A „Juniper” kódnéven ismert Radeon HD 5770-et nem szükséges újra

bemutatnunk, hiszen rengeteget foglalkoztunk vele a korábbi lapszámainkban. A 800 darab shader processzort tartalmazó magot a SuperOverclock-minősítés jegyében 50 MHz-cel magasabb órajelre állították be a gyártó mérnökei, amely körülbelül 10 százaléknyi teljesítménybeli többletet jelent az alapváltozatokhoz képest. A kártya igazi ereje azonban nem ebben, hanem a hűtésben rejlik, amely ugyan ezúttal csak egy ventilátorból áll, viszont a grafikus lapkáról ezúttal is két réz hőcső szállítja tovább a keletkezett hőt. Elsősorban nem a megemelt órajel miatt van szükség erre az egyedi kivitelezésű bordázatra, hanem a további túlhajtás minél sikeresebb elérésében segít. Ehhez saját segédprogramot is biztosít a gyártó, amely ugyan néha kissé lassan reagál, viszont gyorsan és fájdalommentesen repíti magasabb sebességi fokozatra a kártyát. A kezdők mindenképp ezt a programot használják elsőként, a rutinosabb felhasználók viszont megpróbálkozhatnak egyéb módszerekkel is. Talán szükség is lesz a plusz teljesítményre, a megjelenés előtt álló játékok között ugyanis magas gépigényű alkotások is lesznek. Az őszi szünetre tehát meglesz a program, már csak megfelelő hardvert kell szerezni a játékos élményekhez.

(x)

# GIGABYTE™

## IMAGINATION UNLEASHED



### GV-N460OC-1GI

- GeForce GTX 460 grafikus vezérlő (Fermi GF104)
- Overclock: 715/3600 MHz
- GIGABYTE WINDFORCE™ hűtési technológia
- GIGABYTE Ultra Durable VGA kiváló minőségű alkatrészek
- 5,5%- kal jobb teljesítmény az átlagos HD 5850-hez képest
- 15%- kal jobb teljesítmény az átlagos HD 5830-hez képest



CHS HUNGARY Kft.

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



Rámiris

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



Expert-Computer Kft.

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

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

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.

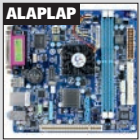
**INFO**

A friss vásárlási tanácsadóban feltüntetett bruttó árak csupán tájékoztató jellegűek, az internetről és nagyobb budapesti boltok árlistájából válogattuk össze. Ezek a lapleadáskor érvényes pillanatnyi állapotot tükrözik.

# VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

//Matteo



**ALAPLAP**  
**GIGABYTE GA-D510UD**

**ÁRA** 22 990 Ft  
**WEB** [www.gigabyte.com](http://www.gigabyte.com)

Hazánkban egyelőre csak a kétfagos D510-es Atom processzorral szerelt mini-ITX alaplapot lehet kapni, ám talán nem is baj, hogy az egymagos variánsnál szerelt típust nem árulják itthon. Az NM10 vezérlőhíddal szerelt GA-D510UD tudásban ugyan nem képes túlszárnyalni az ION-os lapokat, alapvető otthoni feladatokra viszont ideális a teljesítménye. A bővíthetősége sajnos igen szűkös, ez azonban meglátszik az árán is: a közel 23 000 forintos végösszeg vélhetően senkit sem fog földhöz vágni.



**BILLENTYÚZET**  
**RAZER LYCOSA MIRROR**

**ÁRA** 17 990 Ft  
**WEB** [www.razerzone.com](http://www.razerzone.com)

A nagy sikerű Lycosa gamer billentyűzet kicsinosított változatát üdvözölhetjük a Mirror Special Edition személyében. A tükör felületek felhasználása miatt kétségkívül vagányabb lett a periféria, a profeszionális játékos felhasználáshoz szükséges egyéb tulajdonságokon nem változtatott a gyártó. A makrózható billentyűk, az érintésérzékelő multimédiás vezérlőpanel, a kikapcsolható Windows-gombok, valamint a fejhallgató- és mikrofonkimenetek az elődmodellén is megtalálhatók voltak.



**MEREVLEMEZ**  
**WESTERN DIGITAL WD10TPTV**

**ÁRA** 41 990 Ft  
**WEB** [www.wdc.com](http://www.wdc.com)

A Western Digital elsőként mutatott be olyan mobil merevlemezt, amelynek a tárhkapacitása eléri az 1 terabájtos lélektani határt. A SATA-II-es csatolófelülettel szerelt háttértár 8 MB-nyi gyorsítótárral rendelkezik, illetve percenként 5200-as fordulaton üzemel. Akinek tehát nem fontos a sebesség, ellenben óriási adattömeget kíván hordozható számítógépén tárolni, két típus közül is választhat. Sajnos a különbségeket nem ismerjük, de talán ezek nem is fontosak addig, amíg 1 TB a tárhkapacitás.

**TOP TIPP**

**HANGKÁRTYA**  
**ASUS XONAR XENSE**

**ÁRA:** bevezetés alatt  
**WEB** [www.asus.com](http://www.asus.com)



Még valamikor év elején került be híreink közé, hogy az ASUS egy új, kifejezetten fejhallgatót használó játékosoknak készített hangkártyát. Már akkor lehetett tudni, hogy nem egy „normál” modellről lesz szó, a kártya mellé ugyanis gyárilag jár egy Sennheiser fejhallgató is. A tajvaniak a PC 350-et választották ki a Xense mellé, ami a lehető legjobb döntés volt, mi magunk is az egyik legjobb gamer fülesnek tartjuk ezt a típust. A lényeg azonban természetesen maga az eszköz, amely egyszeres PCI Express felületen kommunikál az alaplappal, nyomtatott áramkörön pedig az az AV100-as hangprocesszor található, amire az évek során komplett termékcsaládot épített fel a gyártó. A Xense ennek megfelelően átlagon felüli hangminőséggel rendelkezik, amirez tökéletes partnereként csatlakozik a PC 350-es fejhallgató. Aprópó, csatlakozás, a kissé módosított PC 350-esről lekerültek a 3,5 mm-es dugaszok, helyüket 6,3 mm-es darabok vették át. Ezzel állítólag biztosabb kapcsolat hozható létre, amely nyilvánvalóan a közvetített jel minőségére is jó hatással van. Ez a páros egyébként nemcsak játéokra, hanem mozizásra és zenehallgatásra is kifejezetten ajánlható.



**SZÁMÍTÓGÉP**  
**MSI WINDBOX DC520**

**ÁRA** 125 990 Ft  
**WEB** [www.msi.com](http://www.msi.com)

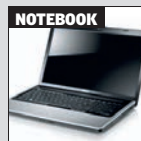
Intel Pentium Dual Core E5400-as processzorral és integrált grafikus vezérlőt tartalmazó alaplappal szerelik a DC520-at, amely keskeny desktopháza révén kis helyen is elfér. A 2 GB rendszer-memória mellett 320 GB-os merevlemez társul, amelyről egy előre telepített Windows 7 Home Premium operációs rendszer indul. A DVD-íróval és két év garanciával forgalomba hozott termékhez monitor nem tartozik, annak beszerzése a felhasználó feladata.



**NETBOOK**  
**HASEE ME120**

**ÁRA** 67 300 Ft  
**WEB** [www.digistreet.hu](http://www.digistreet.hu)

A 10 hüvelykes képernyővel szerelt netbookok piacán még mindig találni olyan márkákat, amelyekről eddig nem is hallottunk. A Hasee ebben a kategóriában mindössze egy típust kíván versenyeztetni a konkurens megoldásokkal, az árat látva pedig csak azt tudjuk mondani, hogy a felhasználók vélhetően el is fognak gondolkodni a megvételén. Az első generációs Atom CPU-val szerelt gép gyárilag 2 GB memóriát tartalmaz, 160 GB-os merevlemezén pedig Windows XP Home található.



**NOTEBOOK**  
**DELL INSPIRON 1750-4**

**ÁRA** 287 500 Ft  
**WEB** [www.dell.hu](http://www.dell.hu)

Nem kevesebb, mint 1600x900-nyi képpont jelenik meg az Inspiron 1750 17 hüvelykes képernyőjén, amely egyértelműen jelzi, hogy alapvetően egy multimédiás felhasználásra tervezett gépről van szó. A Core 2 Duo P8700 CPU és az ATI Radeon Mobility HD4330 HD-felbontású filmek lejátszására is kiválóan alkalmas, játékra azonban nem ajánljuk. A 4 GB RAM-mal kapható 1750-4 többféle színben elérhető, az alapfelszereltségbe pedig egy Windows 7 Home Premium licenc is beletartozik.



**DDR2-ES MEMÓRIÁK**

- 1. APACER 2 GB DDR2-800**  
kb. 12 000 Ft  
**WEB** [www.apacer.com](http://www.apacer.com)

**TIPP**

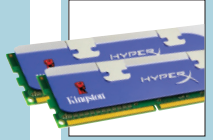
- 2. Corsair Dominator 2x1 GB 1066**  
kb. 20 000 Ft  
**WEB** [www.corsair.com](http://www.corsair.com)

- 3. CSX 2 GB DDR2-1066**  
kb. 15 000 Ft  
**WEB** [www.csx-memory.de](http://www.csx-memory.de)

- 4. GeIL Black Dragon 2x1 GB 1066**  
kb. 16 000 Ft  
**WEB** [www.geil.com.tw](http://www.geil.com.tw)

**TIPP**

- 5. Kingmax 2 GB DDR2-1066**  
kb. 12 000 Ft  
**WEB** [www.kingmax.com](http://www.kingmax.com)



**DDR3-AS MEMÓRIÁK**

- 1. APACER 2 GB DDR3-1333**  
kb. 13 000 Ft  
**WEB** [www.apacer.com](http://www.apacer.com)

**TIPP**

- 2. Buffalo 2 GB DDR3-1333**  
kb. 12 000 Ft  
**WEB** [www.buffalo-technology.com](http://www.buffalo-technology.com)

- 3. CSX 2x1 GB DDR3-1333**  
kb. 20 000 Ft  
**WEB** [www.csx-memory.de](http://www.csx-memory.de)

**TIPP**

- 4. Kingston HyperX 2 GB DDR3-1333**  
kb. 17 000 Ft  
**WEB** [www.kingston.com](http://www.kingston.com)

**TIPP**

- 5. Patriot Signature 2 GB DDR3-1333**  
kb. 12 000 Ft  
**WEB** [www.patriotmemory.com](http://www.patriotmemory.com)



**1 TB-OS MEREVLEMEZ**

- 1. Hitachi 1 TB SATA2 16 MB**  
kb. 18 000 Ft  
**WEB** [www.hitachigst.com](http://www.hitachigst.com)

**TIPP**

- 2. Samsung F2 EcoGreen 32 MB**  
kb. 16 000 Ft  
**WEB** [www.samsung.com](http://www.samsung.com)

- 3. Seagate 1 TB SATA2 32 MB**  
kb. 24 000 Ft  
**WEB** [www.seagate.com](http://www.seagate.com)

**TIPP**

- 4. WD GreenPower SATA2 64 MB**  
kb. 17 000 Ft  
**WEB** [www.wdc.com](http://www.wdc.com)

- 5. Samsung F3 SATA2 32 MB**  
kb. 17 000 Ft  
**WEB** [www.samsung.com](http://www.samsung.com)

**VIDEOKÁRTYA**

**SAPPHIRE HD 5830 1 GB GDDR5**

**ÁRA** 58 500 Ft  
**WEB** [www.sapphiretech.com](http://www.sapphiretech.com)



Úgy tűnik, a GeForce GTX 460 megjelenésének köszönhetően elkezdett csökkenni a Radeon HD 5830 ára is, a pár hónapja még 75 000 forint környékén árusított kártyák egy része mára leesett a 60 000 forintos ársáv alá. A Sapphire egyedi nyomtatott áramkörére épülő HD 5830-asa paramétereit tekintve követi az AMD referencia-ajánlásait. Az 1120 darab shader processzort tartalmazó „Cypress LE” grafikus lapka 800 MHz-es órajelen ketyeg, a 256 bites memóriabuszra kapcsolt 1 GB-nyi GDDR5-ös memória üzemfrekvenciája pedig 4000 MHz. Az így elérhető számítási teljesítmény egyelőre bőven elegendő a legmodernebb grafikai motorral szerelt játékokhoz is, később pedig a CrossFire-technológiát vehetjük be a 3D-s teljesítmény növelése érdekében. Az egyedi hűtő egyébként egész jól vizsgázott tesztkörnyezetben, hosszan tartó terhelés során azonban megjön a hangja a ventilátornak.



## BELÉPŐ

### 100 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	AMD Athlon II X2 250 3 GHz	18 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	CPU tartalmazza	0 Ft
<b>Alaplap</b>	ASRock 880GM-LE	18 000 Ft
<b>Memória</b>	Kingston 2 GB DDR3-1333 MHz	17 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Sapphire HD 4650 1GB DDR2	17 000 Ft
<b>Hangkártya</b>	Alaplapra integrált	0 Ft
<b>Winchester</b>	Hitachi 250 GB SATA2	10 000 Ft
<b>DVD-író</b>	LG GH22NS50RBB SATA	6000 Ft
<b>Ház</b>	Cooler Master RC335 Elite	10 000 Ft
<b>Táp</b>	FSP400-60APN	9000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		<b>105 000 Ft</b>
<b>Gyorsabb VGA-kártyával</b>	Sapphire Radeon HD5670 512 MB	+7000 Ft
<b>Monitortal</b>	BerQ E2220HDP	+41 000 Ft

**Vélemény** A belépő szint képviseli azt a kategóriát, amely manapság szükséges, hogy kevésbé részletes beállítások mellett is futtathatók legyenek a legújabb játékok. Ha játszani szeretnél, ennél gyengébb PC-t egyáltalán nem szabad megvásárolnod.

Játékteljesítmény ★★★★★



## GAMER

### 200 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	Intel Core i3 540 3,06 GHz	32 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	Cooler Master Hyper TX3	5000 Ft
<b>Alaplap</b>	Biostar TH55 XE	23 000 Ft
<b>Memória</b>	GeIL Value 2x2 GB DDR3-1333	32 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	ASUS HD5750 Formula 512 MB	36 000 Ft
<b>Hangkártya</b>	Alaplapra integrált	0 Ft
<b>Winchester</b>	Samsung 1 TB Eco Green	16 000 Ft
<b>DVD-író</b>	LG GH22NS50RBB SATA	6000 Ft
<b>Ház</b>	Cooler Master CM 692	23 000 Ft
<b>Táp</b>	CORSAIR 450VX	20 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		<b>193 000 Ft</b>
<b>Gyorsabb VGA-kártyával</b>	Gainward GTX 460 768 MB	+12 000 Ft
<b>Gyorsabb processzorral</b>	Intel Core i5 660 3,33 GHz	+24 000 Ft

**Vélemény** A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékgép elemeit tartalmazza. Ezek a részeségek kellene 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>	Phenom II X6 1055T / 2,8 GHz	52 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	Cooler Master Hyper 212 Plus	8000 Ft
<b>Alaplap</b>	Biostat TA890FXE	35 000 Ft
<b>Memória</b>	Mushkin 2x2 GB DDR3-1600 CL9	35 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Palit GTX 460 Sonic Platinum 1 GB	63 000 Ft
<b>Hangkártya</b>	ASUS Xonar DX	18 000 Ft
<b>Winchester</b>	Western Digital 1TB 32MB SATA2	26 000 Ft
<b>DVD-író</b>	Sony Optiarc AD-7243S-0B	6000 Ft
<b>Ház</b>	Cooler Master Storm Scout	22 000 Ft
<b>Táp</b>	Cooler Master Real Power M520W	21 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		<b>286 000 Ft</b>
<b>SSD-meghajtóval</b>	Kingston SSDNow V 64GB	+37 000 Ft
<b>Gamer billentyűzettel</b>	Razer Lycosa Mirror	+18 000 Ft

**Vélemény** A High End képviseli az abszolút csúcskategóriás gépeket. Gyakorlatilag itt már minden grafikai beállítást nyugodt szívvel a maximumra is húzhatunk, magasabb felbontásokban sem lesz jó ideig olyan játék, ami komolyabb problémát jelenteni neki.

Játékteljesítmény ★★★★★

## PROCESSZOR-BÖNGÉSZDE

### INTEL

#### Intel Socket 775/1156 Dobozos

Core i7 860 / 2,8 GHz	79 000 Ft
Core i5 750 / 2,66 GHz	53 000 Ft
Core i5 660 / 3,33 GHz	56 000 Ft
Core i3 540 / 3,06 GHz	32 000 Ft
Core 2 Quad Q8300 / 2,5 GHz	37 000 Ft
Core 2 Duo E8500 / 3,16 GHz	54 000 Ft
Core 2 Duo E7500 / 2,93 GHz	32 000 Ft
Pentium E6500 / 2,93 GHz	20 000 Ft
Celeron E3400 / 2,6 GHz	15 000 Ft

### AMD

#### AMD Socket AM2/AM2+/AM3 Dobozos

Phenom II X6 1055T / 2,8 GHz	52 000 Ft
Phenom II X4 965 BE / 3,4 GHz	46 000 Ft
Phenom II X4 925 / 3 GHz	33 000 Ft
Athlon II X4 635 / 2,9 GHz	26 000 Ft
Athlon II X4 600E / 2,2 GHz	32 000 Ft
Athlon II X3 440 / 3 GHz	20 000 Ft
Phenom II X2 550 / 3,1 GHz	24 000 Ft
Athlon II X2 250 / 3 GHz	18 000 Ft
Athlon X2 7750 / 2,7 GHz	12 000 Ft
Sempron 140 2,7 GHz	10 000 Ft

## ALAPLAPAJÁNLO

### INTEL

#### Intel Socket 1156

ASRock H55 Pro	25 000 Ft
ASUS P7P55 LX	28 000 Ft
Biostat TH55 XE	23 000 Ft
Gigabyte GA-H57M-USB3	35 000 Ft
MSI P55-GD65	34 000 Ft

### AMD

#### AMD Socket AM2/AM2+/AM3

ASRock 770 Extreme3	20 000 Ft
ASUS M4A785TD-V EVO	24 000 Ft
Biostat TA890FXE	35 000 Ft
Gigabyte GA-880GMA-UD2H	26 000 Ft
MSI 890GXM-G65	33 000 Ft

# KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT RAPTOXX RT-850EBAD

**A RAPTOXX MÁRKA** igazi újoncnak tekinthető a hazai piacon, a teszt-laborunkban jelenleg is üzemelő példányt mi is csak körülbelül egy hónappal ezelőtt kaptuk kézhez. A hivatalos forgalmazásról tudomásunk szerint már intézkedett a gyártó, tehát ha valaki pont ezt a típust szeretné megvásárolni, akkor jó eséllyel rábukkanhat a nagyobb számítástechnikai kereskedésekben.

A 850 wattos teljesítményű RT-850EBAD az Exxtreme család középső tagja, tudását tekintve pedig felső kategóriás konfigurációhoz is bátran ajánlható. A gyártó állítása szerint 85 százalékos hatásfokú áramforrás négy darab 12 voltos ággal rendelkezik, amelyek egyenként 20 és 30 amperrel terhelhetők. Ez a belső felépítés két videokártyás rendszerekhez is elegendő, egyedül két GTX 480 esetében lehet kevés a Raptorex táp ereje, ekkor

célszerű az 1 vagy 1,2 kilowattos egységet választani. A moduláris kábelrendezés a szerelés során jön jól igazán, a megszokott módon színkódok jelzik, a különféle kábeleket mely csatlakozásba kell dugni. A PCI Express tápcsatlakozókból ehhez a teljesítményhez összesen 6 darab jár, amelyekből az egyik hármas 6, míg a másik trió 6+2-t tartalmaz.

A belső alkatrészeket egy 140 milliméteres ventilátor hűti, amelynek per-cenkénti for-



dulatszama a táp hőmérsékletének függvényében változik. A gyártó a piros és kékes megvilágítás helyett zöld színt választott, ami nemcsak a légkavartó öleli körül, hanem a hátlapon található bekapcsoló gombot is ez az árnyalat világítja meg. A tükörsima felületű és polírozott festésű vázzal pompás harmóniát alkot ez a zöldes szín, amit minden biztonnyal fogadnak majd azok a game-erek, akik évek óta az NVIDIA rajongói.

A tápegység természetesen rendelkezik minden olyan védelemmel, ami önmagát és a számítógép részeségeit megvédi a káros feszültségekkel, testjeink alapján pedig magas terhelés esetén is stabilan tartja azokat az értékeket, amelyek jellemzik az egyes ágakat. A Raptorex tehát mondhatni berobban hazánk piacára az Exxtreme tápjával, amelyek erős alternatívát jelentenek a nevesebb gyártók áramforrásainak ellenében is.

## GameStar 98

Ára: 48 000 Ft

Egyáltalán nem olcsó, viszont magas hatásfokkal bír, több videokártyás rendszert is stabilan kezel, és még szép is. Érdemes elgondolkozni a megvételén



# A 3D

JEL-  
LEG EGY KÜK-  
LOPSZ NEZO-  
PONTJÁBÓL  
JÁTSSZUK A VI-  
DEOJÁTEKO-  
KAT!

# FORRADALMA

Így fogunk térhatásúan játszani!

//mayer

**JAMES CAMERON KOCKÁZATOS ÜZLETET VÁLLALT, AMIKOR DOLLÁRMILLIÓKAT KEZDETT EL AZ AVATÁRBA FEKTETNI. Maga a 3D-s élmény, ami köré építette a filmet, korábban is jelen volt a világban:** már viseltünk a mozikban idióta piros-kék lencsés szemüveget, ültünk már IMAX-moziban is, szóval nem volt ismeretlen a jelenség. Azonban egy okosan továbbfejlesztett kameratechnológiával és jó marketinggel az említett rendező képes volt elérni azt, hogy a világot 3D-s robbanás rázza meg. Hirtelen mindenki a harmadik dimenzióban akarta filmjét forgatni, a világbajnokságokat térhatásúan tekinthettük meg, és a tévének elavultnak tűnt. Jött ez az örület, és megfertőzte a videojáték-ipart is.

## PC-N BEZZEG

Pedig még jóval az Avatár előtt tudhattuk, hogy milyen is a háromdimenziós játék. Már a 2009-es Budapest Game Show alkalmával viselhettük azt a furcsa szemüveget, amelynek köszönhetően az arkhani elmegyógyintézet fa-

lai körbeöleltek bennünket, és Batman minden egyes ökölcspása valósággal kilengett a képernyőről. No de mégis miképp történhetett meg mindez? Aki már járt IMAX-ben vagy 3Digital moziban, az feltehetőleg sejtetheti, hogy valami ezekhez hasonló ügyeskedés áll a dolog háttérében, elvégre mindegyik esetben furcsa szemüveget kellett viselni. A filmszínházi változat egy csöppet más, mint amit PC-re nyújt például az NVIDIA. A technológia lényege, hogy egy megfelelő képfrissítéssel bíró monitoron (CRT esetén 100 hertz, LCD esetén 120 hertz) egy erre való videokártya és annak drivere két nézőpontból jeleníti meg a képet. A két nézőpont azonban folyamatosan és gyorsan változtatja egymást, így hétköznapi szemmel nézve egy elmosódott, homályos képet kapunk. Azonban ha egy olyan szemüveget veszünk fel, amelynek lencséi felváltva sötétülnek el, máris megkapjuk a 3D-s élményünket. A szemüveg ilyenkor a géppel összehangoltan működik, és mindig csak az egyik szemnek engedi látni a képet. Mono, azaz egyetlen nézőpontos látvány helyett te-

hát egy sztereo képet kapunk, innen is a megoldás neve: sztereoszkópia. A két képet az agyunk összerakja, és kész is a térhatás.

## SONY-ÉK KONZOLT ÉS TELEVÍZIÓT ADNAK

Bár már jóval az Avatár sikere előtt elérhető volt a 3D-s élmény PC-re, messze nem lett annyira elterjedt, mint azt a kiadók várták. Szerencsére nem nevezhetjük halottnak a dolgot, elvégre olyan alkotásokat élvezhetünk térhatással, mint a *Resident Evil 5*, a *Battlefield: Bad Company 2* vagy a *Metro 2033*, így elképzelhető, hogy a jövőben fellángol majd az asztali számítógépek piacán is a jelenség. Nagyon lendíthetnek ezen a Sony idei lépései: először bejelentették, hogy a PlayStation3 egy firmware-upgrade segítségével támogatni fogja a 3D-s megjelenítést, majd piacra is dobták az első 3D-s Bravia televíziót. A japán cég által alkalmazott technológia egy az egyben ugyanaz, mint a fentebb említett „Shutter Glasses” megoldás. A PS3 a virtuális térben két nézőpontból készít képet,



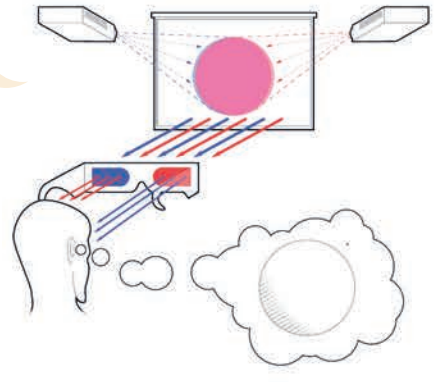




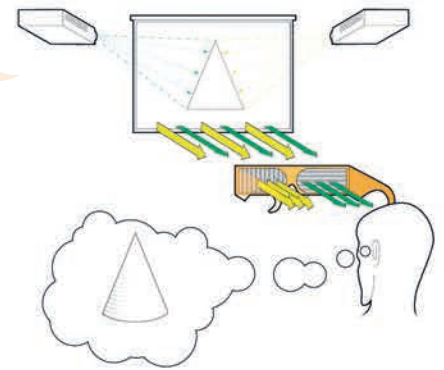
**i** Tégy az asztalra egy ceruzát, fedd el az egyik szemed, és próbáld megfogni az íróeszközt! Az egyik szemed kiesésével eltűnik a távolság- és mélységérzet. Az új 3D-s technológiák ezzel bővítik ki a filmek és játékok által nyújtott élményt.

## Így működik a 3D

**Régesrégen (piros/kék szemüveg)**  
Egy piros és egy kék képet vetítenek egymásra, mindkettő más-más perspektívából készült. A nézőn viselt szemüveg lencsái közül az egyik kék, amely csak a piros képet engedi át, a másik piros, ez pedig csak a kékét. Mindkét szem más képet érzékel, amelyet az agy rak össze, ezzel létrehozva a 3D illúzióját.



**Moziban (polarizált 3D-szemüveg)**  
Két perspektívából készült képet vetítenek egyszerre a vászonra, más-más polarizációval. A szemüveg egyik vagy másik polarizált képet engedi csak át a lencsén, így a jobb és a bal szem más-más képet lát, az agy pedig kombinálja a kettőt.



## NINCS TÖBBÉ CSÚNYA 3D-SZEMÜVEG

**NEMCSAK KÉNYELMETLENEN A MOZIKBA ÉS AZ OTTHONI SZÓRAKÓZÁSRA SZÁNT 3D-SZEMÜVEGEK, DE CSÚNYÁK IS!** A Gunnar Optiks azonban igyekszik azok igényét is kielégíteni, akik térhatású filmek nézése közben is jól akarnak kinézni. A Phenom 3D-szemüveg stílusos, elegáns és roppantul kényelmes, azonban sajnos több mint 100 dollárt kóstál, és csak RealD 3D tévével működik.

## ” Mono, azaz egyetlen nézőpontos látvány helyett tehát egy sztereó képet kapunk, innen is a megoldás neve: sztereoszkópia

ezt továbbítja a magas képfrissítésre alkalmas televízióknak, majd a szemüvegen keresztül csak egyik és másik szemnek szánt képet látjuk, így létrejön a 3D illúziója.

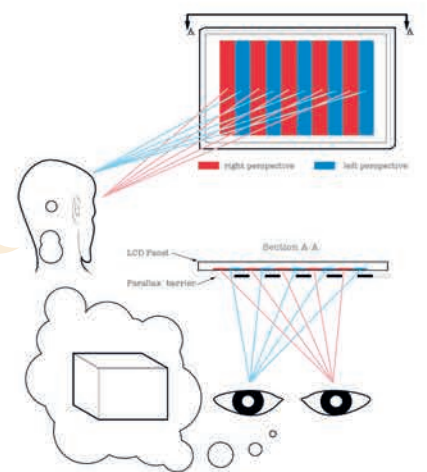
### SZEMÜVEG NÉLKÜL MINDÖRÖKKÉ!

A Nintendo mindezzel szemben olyan megoldást kínál, amely nem igényli azt a bizonyos szemüveget. Ez az olyanok számára nagy öröm, mint én, hiszen alapjáraton pápaszemben tettem a napjaimat, és ha netalántán 3D-moziba megyek, elég kényelmetlen felvenni egy másodikat is. A Wii-vel és DS-sel nagyt robbantó japánok legközelebb a 3DS-re keresztelt handheld-jükkel próbálják megismételni a sikert. Az új kézikonzol majdhogynem pontról pontra megegyezik két képernyővel ellátott elődjével, azonban az apróbb változtatások mind eltörpülnek amellett a tény mellett, hogy az eszköz képes 3D-s látványt varázsolni nekünk, méghozzá külön lencse igénybevétele nélkül. Mindez az autosztereoszkópia névre keresztelt megoldásnak köszönhető. Lé-

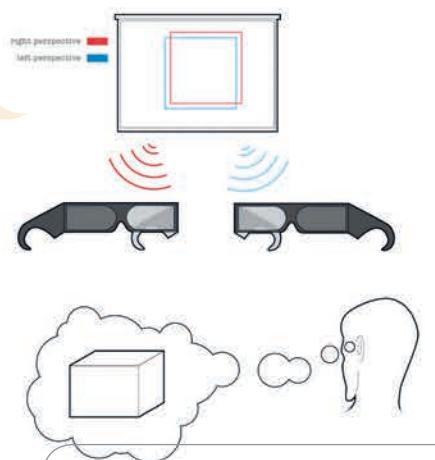
nyegében úgy működik az egész, mint ha egy nagyon vékony rácsot húznának fel az LCD-panel elé. A panelen egyébként két különböző nézőpontból összevágott kép jelenik meg, azonban a megjelenítőt elhelyezett „rács” miatt a jobb és a bal szem teljesen más pixeleket láthat, így gyakorlatilag két teljesen különböző kép jut el egyik és másik szemhez. Innentől kezdve ugyan az a recept: az agyunk összemossa a két képet és máris kész a térhatás. A szemüveg hiánya és a tény, hogy a 3D-technológia bárhol és bármikor élvezhető, hatalmas sikert hozhat a cégnek, azonban a technológia jóval limitáltabb is tud lenni, mint a konkurencia által kínált megoldás. A 3DS nyújtotta élmény csak bizonyos szögből lehet teljes, illetve egyelőre csak kis méretű eszközökön képesek ezt elérni – jelenleg is azon fáradoznak, hogy tévé méretű kijelzőkön is lehessen szemüveg nélküli térhatást elérni. Az azonban biztos, hogy a Sony agresszív marketing-stratégiája, és a Nintendo olcsóbban kínált szemüvegmentes élménye óriási dobhat a 3D jelenlegi helyzetén a videojátékok piacán. **GS**

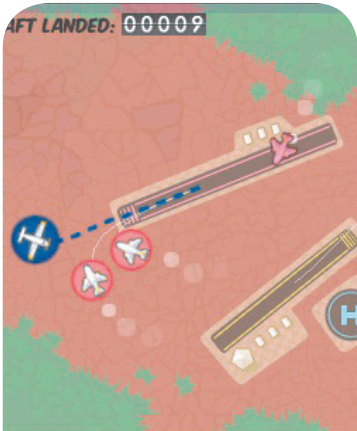
## ”

**Mobileszközökön (parallax barrier)**  
Két perspektívából készült képet vágunk össze. Egy vékony szűrő, amelyet parallax barriernek hívnak, csak bizonyos pixeltartományokat enged látni jobb és bal szemnek, így két külön perspektívából készült kép jut el egyikhez és másikhoz. Ez esetben is az agy illeszti össze a két képet.



**Otthon, egyes televíziókkal (Active Shutter szemüveg)**  
Két perspektívából készült kép váltogatja egymást a panelen. Amikor egyik vagy másik megjelenik, egy sugárzó jelet ad a szemüvegnek, hogy a két lencse közül melyikén engedje át a képet, így a jobb szemünk nem látja ugyanazt a perspektívát, mint a bal. Az agy ezután ismét összerakja a két képet.

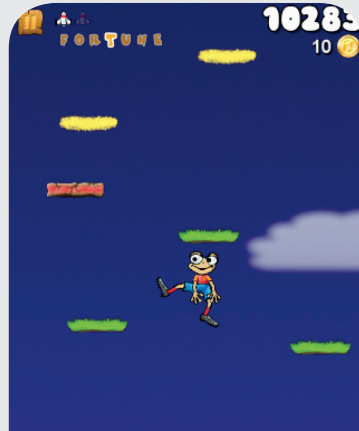




## FLIGHT CONTROL

**KIADÓ** Firemint  
**FEJLESZTŐ** Firemint

**A**KI GYAKRAN RENDELKEZIK SZABAD PERCEKSEL, az mindenképpen tegyen egy próbát a Firemint légiirányítás játékaival, a *Flight Control*al. A játékban a feladatunk nagyon egyszerű: egy repülőtér fölött kell átvinnünk az irányítást, s biztonságosan a kifutópályára irányítani az érkező repülőket. Van két kifutópálya, valamint (átlag) egy helikopter-leszálló, folyamatosan érkeznek a légi járművek, nekünk pedig a helyes landolási helyre kell őket terelnünk. A feladat nem lenne nehéz, ám nehezíti a dolgunkat, hogy a repülők és helikopterek sebessége nem egyezik, emellett képesek egymással ütközni, így lehetőleg úgy kell őket a saját leszállóhelyükre terelni, hogy ne okozunk légi balesetet. Összesen öt pálya található a játékban, amelyek mindegyike különbözik egymástól valamilyen módon. A szoftver előnye, hogy akár két játékos is játszhatja egymással a készülékbe épített Wi-Fi, illetve Bluetooth segítségével. Ebben az esetben az egyik játékos repülőtérére csak a piros, a másik játékos repülőtérére pedig az összes többi légi jármű képes leszállni, tehát amelyik leszállópálya nem nálunk található, azt a kép megfelelő oldalára történő húzással irányíthatjuk át. [GS](#)



## FROGGY JUMP

**KIADÓ** Invictus  
**FEJLESZTŐ** Invictus

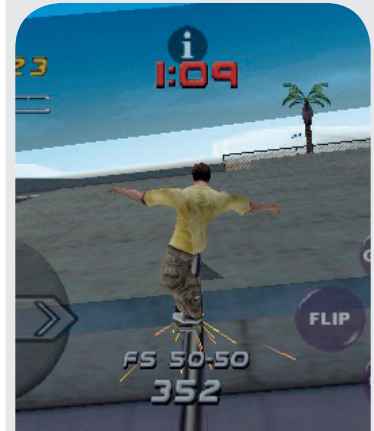
**N**EMRÉG A DEBRECENI INVICTUS SRÁCAI KIPRÓBÁLTÁK MAGUKAT IPHONE/IPOD TOUCH-JÁTÉKOK KÉSZÍTÉSÉBEN, és ahogy PC-n sem, úgy itt sem okoztak csalódást. Egyik játéka a *Froggy Jump*, amelyben egy békával kell a lehető legmagasabbra jutni, ám ez nem egyszerű. A programot innovatív irányítás jellemzi: a készülék jobbra-balra döntögetésével irányítjuk békánkat. Különböző platformok vannak, amelyek közül a zöldek a legstabilabbak, a gombákkal ellepettek magasabbra lónek minket, a téglaszerűekben viszont nem érdemes bízni. A jegesekre egyszer lehet ugrani, aztán eltűnnek, a sárgák pedig egyre lejjebb csúsznak. Többféle powerupot vehetünk fel, amelyekkel magasabbra juttathatjuk békánkat, emellett gyémántokat is gyűjthetünk, amelyekkel változtathatunk a béka kinézetén. A frissítésekkel folyamatosan újabb és újabb jószágokat kapunk, ilyen a 32 000 pont után feloldható víz alatti világ a maga különleges színű békájával. Ha ezt választjuk, 25%-kal több gyémánt lesz elérhető. Emellett megemlíteném még az 50 ezer pont után feloldódó halhatatlan világot, ahol a csontváz békával bármire ráugorhatunk, az nem fog leszakadni. Kiválaszthatjuk, melyik futballcsapatért szurkolunk, és békánk felveszi az ő mezüket, illetve a pontok is a világ szurkolóihoz adódnak. [GS](#)



## GUITAR HERO

**KIADÓ** Viscarious Visions  
**FEJLESZTŐ** Activision

**A**ZT HISZEM, NEM NAGYON KELL ECSETELNEM SENKINEK, HOGY MI AZ A *GUITAR HERO*, ugyanis aki az elmúlt pár évet nem hetven méterrel a föld alatt töltötte, az valószínűleg hallott már a legnagyobb ritmusjáték-franchise valamelyik tagjáról, ha nem is a játékvilágban, de a filmekből biztosan. Aki azt hiszi, a Tap Tap megfelelő élményt nyújt, az először próbálja ki a *Guitar Hero* iPhone-os változatát. Az Activision játéka azonban kicsit többől áll, minthogy színes pöttyöket böködjünk, ugyanis a készítő megpróbálták azt az érzést visszaadni, amikor egy rendes gitáron játszunk, s nem mind-egy, hogy basszusgitárról vagy szólógitárról van szó. A játékban négy hűrt kell lefognunk, illetve azokon csúsztatni ujjainkat. Érdekes módon a játék nem használja a gyorsulásmérőt, és enélkül is nagyon jó élményt nyújt. A szoftverben alából csupán hat zenészműt találhatunk, de ezzel is jó sokáig elleszünk, annak köszönhetően, hogy kétféle gitáron, négy nehézségi fokozatban játszhatjuk el őket. Minden számhoz bizonyos mennyiségű feladat is tartozik, amelyek teljesítése több órába is telhet. Ha mégis meguntuk volna, a boltból 3 számos csomagokat vehetünk, darabját 1,99 dollárért. Meglepően nagy szerepet kapott a karakterünk testre szabása, illetve gitárokból is igen széles a választék. [GS](#)



## TONY HAWK'S PRO SKATER 2

**KIADÓ** Neversoft  
**FEJLESZTŐ** Activision

**N**OSZTALGIÁZNI AZ ACTIVISION HÍV BENNÜNKET, így aki rendelkezik iPhone vagy iPod Touch készülékekkel, az újra végigjátszhatja a *Tony Hawk's Pro Skater 2*-t, amelyhez hozzá is, meg vettek is el belőle. A Tony Hawk névvel fémjelzett széria második része pont tíz évvel ezelőtt jött ki, és máig a sorozat egyik legemlékeztetesebb darabja, természetesen nem véletlenül. A pályákat, a trükköket, de még a deszkásokat is áttemelték a fejlesztők az iPhone/iPod Touch változatba, viszont a zenéket lecserélték. Alapból 8 pálya van, de öt másikat is feloldhatunk, ha elég ügyesek vagyunk. A pályák kétféle sémára épülnek: míg az egyik csoportba azokat sorolhatjuk, amelyeken feladatokat kell végrehajtanunk, addig a másikkban azok szerepelnek, ahol minél látványosabb kombókat mutatva kell lenyűgözni a zsűrit. Minden teljesített feladatért pénzt kapunk, amelyekből trükköket, gördeszkákat vehetünk, fejleszthetjük adottságainkat, de a pályák is csak úgy oldódnak fel, ha bizonyos pénzmennyiséget megszereztünk. Az irányítás szerencsére könnyen megszokható, bár a trükköket még így sem lehet tökéletesen végrehajtani. Sajnos kimaradt a többjátékos mód, amivel bezzeg nagyon jól el lehetne szórakozni. [GS](#)

### GameStar

**PACA**  
Nem egy *Flight Simulator*, de a célnak tökéletesen megfelel

**90**

- + addiktív
- + változatos pályák
- + izgalmas
- nehéz

### GameStar

**PACA**  
Békával az egekbe, az az igazi móka!

**93**

- + vicces
- + hosszú szórakozás
- nem lehet színtelített

### GameStar

**PACA**  
Aki azt hiszi, a *Guitar Hero* nem éri meg a pénzt, az nagyon téved

**94**

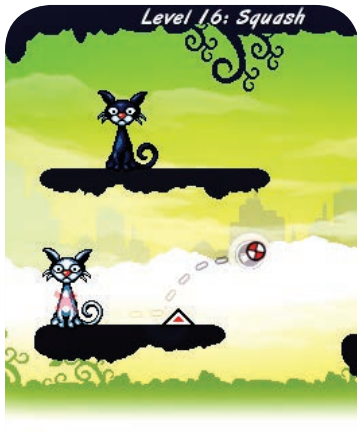
- + újfajta irányítási mód
- + két hangszer
- nincs ének és dob

### GameStar

**PACA**  
A *THPS 2* iPhone-verziója talán nem tökéletes, de képes azt az érzést adni, mint nagy testvérei

**79**

- + sok trükk
- + sok tennivaló
- az irányítás megszokást igényel



## CAT PHYSICS

KIADÓ Donut Games  
FEJLESZTŐ Donut Games

**A MACSKÁK ERŐSEN** megosztják az emberek véleményét. Egy viszont biztos: szeretnek labdázni. A *Cat Physics* is erre kíván rávilágítani, de persze a mi segítségünkre is szükségük van a cicáknak, hogy az egyik-től a másikig eljusson a laszti. A játék alap feladata az, hogy egyik macskától a másikig eljuttassunk egy labdát a lehető legrövidebb úton. Ehhez nyilakat kell megfelelően pozicionálnunk, amelyeknek csak sok kísérletezéssel fogjuk tudni megtalálni a megfelelő helyét. Minél rövidebb a megtett út, annál kevesebb lesz a pontlevonás. A nyilak száma korlátozott, ahogy az irányuk is. Vannak a különleges, forgó nyilak, ahol kulcsfontosságú a megfelelő időzítés a pálya teljesítéséhez. Amikor már épp belejövönénk, újabb akadályok nehezítik dolgunkat, ahol vagy a pontosság, vagy az időzítés lesz az, amivel meg kell birkoznunk. Az összesen 50 pályát többször is végig fogjuk játszani, köszönhetően a háromszintű pontozási rendszernek, ami azt jelenti, hogy az első csillagot gyerekjáték lesz megszerezni, de a harmadikért már vért fogunk izzadni (na jó, csak képletesen). A hangok is nagyon ügyesen lettek találva, a macsek nyávogása könnyen belopja magát az ember szívébe. Grafikailag a Donut Games hozza a tőlük megszokott színvonalat, tökéletes feelinget kölcsönözve a játéknak. [G](#)

## GameStar

A *Cat Physics* tökéletes szórakozást nyújt, annak, aki vágyik a logikai és ügyességi játékok ötvözetére.

92

- + sokáig tart
- + aranyos
- + macskagyűlölők óvatosan közeledjenek



## WE RULE

KIADÓ ngmoco  
FEJLESZTŐ Newtoy

**A KÖZÖSSÉGI JÁTÉKOK** olyan magas népszerűségnek örvendenek, hogy szinte már alig tudjuk elhinni. Ugyan a világ legnépszerűbb közösségi játéka, a *Farmville* elérhető iPhone-ra és iPod Touch-re, nézzünk inkább valami olyat, ami hasonlít ugyan hozzá, ám sokkal régebb óta jelen van. A *We Rule*-ban egy királyság élére kell állnunk, s főként a mezőgazdaságból indulva egyre magasabb szintre kell fejlesztenünk azt. Eleinte van egy kastélyunk, meg néhány bevetetlen termőföldünk, amelyre ingyenes, azonban elég csekély bevételt hozó kukoricát ültethetünk. Ahogy haladunk, egyre nagyobb értékű zöldségeket vásárolhatunk, amelyek egyrészt egyre több aranyba kerülnek, másrészt lassabban is érnek. Bizonyos pénzüsszeg és fejlettségi szint megszerzése után már épületeket is vehetünk a birtokunkra, amelyeknek lakói és munkásai készséggel adóznak nekünk. Ha még fejlettebbek leszünk, növelhetjük a birtokunk nagyságát, így egyre több épületet rakhatunk le. Mivel a játék egy szerveren tárolja a királyságunkat, a zöldségek valós időben érnek meg. Oda kell figyelni, hogy minél előbb szedjük össze a terményeket, ugyanis egy idő után lerohadnak, és akkor kárba vesztett a befektetett pénz. Birtokainkat az utolsó részletekig testre szabhatjuk, mindennek mi választhatjuk meg a helyét, sőt később át is rendezhetjük. [G](#)

## GameStar

Nem gondoltam volna, hogy valaha is beszippanthat egy ilyen játék, de mivel ingyenes, gondoltam, kipróbálom.

91

- + részletes testreszabás
- + folyamatos frissítések
- + internetkapcsolat szükséges

PHILIP K. DICK FILMADAPTÁCIÓ  
AZ AUGUSZTUSI GALAKTIKÁBAN!

EURÓPA  
LEGJOBB SCI-FI  
MAGAZINJA

A HÓNAP TÉMÁJA: A PÁRKAPCSOLATOK JÖVŐJE  
WWW.GALAKTIKABOLT.HU XXXI. ÉVF., 2010. AUGUSZTUS • (ELŐFIZETŐKNEK: 695 FT) ÁRA: 870 FT

**GALAKTIKA**  
PHILIP K. DICK: IMPOSZTÓ  
A DVD-MELLÉKLETES VÁLTOZAT KIZÁRÓL  
A RELAY ÉS INMEDIO ÜZLETEKBE

ALAPÍTVÁ: 1972-BEN

SCI-FI • JÁTÉK • TUDOMÁNY • FILM • TECHNIKA • SZÓRAKOZÁS

EXKLUZÍV INTERJÚ:

Jane Yolen

WORLD FANTASY-DÍJAS ÍRÓNŐ

APOKALIPSZIS  
MOST

FUTURISZTIKUS  
VARRÓGÉP

REJTÉLYES  
VÖLGY

ROBOT-SZEX

OLVASS A JÖVŐ  
ALDANI • WATSON • QUAGLIA • LE

GALAKTIKA.HU • INTERGALAKTIKA.HU • SF.BLOG.HU • EGALAKTIKA.WIKI

AUGUSZTUS 2-TŐL KERESD  
AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL  
DVD-VEL!

www.galaktikabolt.hu

A GALAKTIKA a GameStar médiapartnere

# MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod,  
nézned és olvasnod!



E hónapban sokat  
zenélünk majd, a nyár  
ugyanis nem kedvezett a  
könyvkiadásnak. Ősszel majd  
több könyv/film érkezik, akkor  
lehet majd pótolni. Jó szórako-  
zást kívánunk mindenkinek!  
Gyu

## Az utolsó léghajlító

TOP  
TIPP

//Gyu

FILM

**E LŐRE LÁTOM, HOGY BÁRMIT IS FOGOK ERRŐL A FILMRŐL ÍRNI, az meg fogja osztani az olvasókat – hogy miért ezzel a mondattal kezdem?** Mert tudom,

hogy bárkinek meséltem erről az alkotásról, azonnal vegyes érzelmekkel közelített a filmhez. Szinte mindenki halott már rosszat felőle, vagy csak előző nap látta az Eredetet és az erősen befolyásolta szellemileg – nem tudom. A lényeg az, hogy a legtöbbben azt jelentik ki, hogy a sokak szerint csak egy jó filmet elkövető M. Night Shyamalan új alkotása egyszerűen rémes és borzalmas – s máris pánikban vannak, hogy ebből trilógia várható. Mások meg csodálkoznak, hogy a Nickelodeon rajzfilmjén alapuló film hogyan hozhatott máris 128 millió dollárt, amikor „állítólag” (hiszen sokan mondták) pocscék. Végigtúrtam néhány filmkritikákkal foglalkozó oldalt és döbbenetes megosztottságot láttam: az egyik helyen például 5 csillagot a nézők 49 százalékától kaptott, nulla csillagot pedig 14%-tól... Ezzel szemben a Rotten Tomatoes oldalon kemény 8%-on áll, a MetaCriticen pedig 20-as pontszámon. Ezek az értékek (ha úgy értékelném, hogy nem láttam volna) kemény 1-est jelentenének a GameStar Másvilágban, de én most szembe fogok menni a tömeggel. Nem,

nem fogom ötösre értékelni, de megpróbálom kideríteni, miért borzadtak el sokan ennyire ettől a filmtől.

### A FEKETE AZ FEKETE, A FEHÉR AZ FEHÉR

Az emberek többsége felnőttkorára elfelejti gyermekkori énjét, a naivitást, a „hit” képességét, a nyitottságot, a kíváncsiságot – úgy gondolják, ők már felnőtté értek és ilyen örök marhaságokra nincs szükségük, mert ők mindent tudnak. Ez utóbbi persze bullshit, de hát ez egy létező „társadalmi változás” velejárója. Ilyen ma, nagyon leegyszerűsítve a felnőttek társadalma: elveti a gyermekek tisztaságát, hiszékenységét, naivitását, nyitottságát stb. Szerintem itt van az a kulcs, amely sokaknál nem nyitja meg az Utolsó léghajlító lényegét: a film azoknak szól, akik képesek a bennük lakó belső gyermeket feléleszteni – akik hisznek abban, hogy ami jó, az tényleg színtiszta jó, ami gonosz, az aztán tényleg gonosz, akik képesek felhőtlenül örülni, vagy záporosóként sírni. Erre a mondatomra szoktak úgy reagálni, hogy „akkor ez egy gyerekfilm”, pedig egyáltalán nem az! Ez egy olyan film, amely egy tiszta világot ábrázol tiszta érzelmekkel és erővel, legyenek azok jók vagy rosszak. Könnyen érthető, felfogható logikus világ ez, azonban álmvilág – talán el lehet gondolkodni

azon, „milyen jó lenne, ha...”, de a Tűz törzsébe tartozók ezt már soha nem engednék meg maguknak. Ez a világ nincs korrumpálódva, az embereknek nem kell három állásban hazudniuk, eladni a lelküket a banknak, nem kell megváltozniuk, nem kell parancsra nevetniük – és ez sokak számára félelmetes lehet. Az Utolsó léghajlítóban megjelenő környezet olyan világ, ahol (ha nem lenne a Tűz törzse) félni sem kéne, mindenki mielőtt kitört volna a konfliktus, mindenki békében és nyugalomban élt – sehol egy család, sehol egy betörés, vagy sikkasztás. Most azonban ez a fantáziavilág kifordulóban van a sarkából, és sem ezt, sem ennek előzményeit nem könnyű megérteni annak, akinek a lelkét a modern világ már megfertőzte. Akik képesek nyitottak, tiszták, érdeklődők maradni, azok szeretni fogják, és várni fogják a következő részt – akik már „felnőttesedtek”, azoknak nem fog tetszeni. Ez van. Néha nem át a bennünk lakozó gyermekkel is foglalkozni: ez a film erre tökéletes.

GameStar



Csak tiszta, gyermeki lélekkel és  
érelklödéssel érdemes megnézni



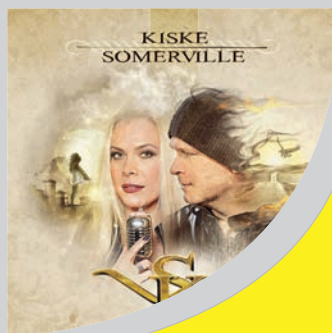
## Michael Kiske, Amanda Somerville – Kiske Somerville

ZENE

//Gyu

**FURCSA, ÉN ÚGY TANULTAM, a hölgyek neveit illik előre mondani** – úgy látszik, a régi etikett manapság már semmit sem ér. Kiske úr, aki egykori Halloween-énekes, több Avantasia lemezen szerepelt és jelenleg az Unisonic tagja (sok-sok szólólemezzel), míg Somerville úr-hölgy több Epica, Avantasia, Ayreon és persze szólólemez közreműködője. Gondolom, a közös munka alatt derült ki, hogy a két hang jól működik együtt, így valaki gondolt egy nagyot és eldöntötte, hogy akkor pedig kéne egy lemez! Ez több szempontból sem volt az év döntése, ugyanis bármennyire is jó a két hang együtt, a dalok minősége hagy kívánnivalót maga után. Istenigazából a pá-

ros azt a stílust sem igen találta meg, amelyet képviselni akar, így az albumon szerepelnek gót behatások ugyanúgy, mint powermetál pillanatok. Általában nagyon jó szívű szoktam lenni, főleg, ha két általam nagyon tisztelt előadóról van szó, de ez esetben igyekszem inkább az átlagnál is objektívabb lenni. Ez a lemez bizony nagyon közepes, sajnos minden egyes jó pillanatára jut minimum egy unalmas.



GS ★★★★★

A két énekes kedvelői hallgassák meg...

## Reinxeed – Majestic

ZENE

//Gyu

**ÉLJENEK A SKANDINÁVOK!** A jó kis neoklasszikus powermetált játszó ReinXeed új lemezének első taktikusairól nem kisebb klasszis jut eszembe, mint a Sonata Arctica első albuma, az pedig metálkörökben köztudomásúlag örök klasszikus. Tommy Johansson hangja a legszebb fantasy mesékbe repít, a zenekar progresszívba hajló dalírási képessége pedig lenyűgöző mesedalolási képességeket ad nekik, emellett nagyon jó kórusok váltják egymást technikás hangszereszlókkal – „szemmel hallhatóan” a banda tagjainak technikai képességei lélegzetelállítóak. Aki el akarja képzelni, hogy ez vajon milyen zene lehet, az mixelje a Sonata Arcticát Robby

Valentine szintiszta slágereivel, az Avantasia meséivel, az Edguy félelmetes pörgésével és a Gyűrűk ura ihletével. Engem elvarázsolt a dolog, főleg azért, mert imádom az ennyire sokrétű dalírási képességeket, Tommy Johansson high-pitch hangjától libabőrös leszek, a zenei váltásokat pedig igencsak irigylen. Kétségtelenül az egyik legjobb album az elmúlt időkben a neoklasszikus powermetál lemezek között.



GS ★★★★★

Megérdemlik a maximális pontszámot!

## Frederik Pohl – A hícsík birodalma

KÖNYV

//Eskin

**BIZONYÁRA TI IS AZON AZ ÁLLÁSPONTON VAGYTOTK (sok barátom legalábbis biztosan), hogy strandra nem érdemes elvinni a Háború és béke nevű örökbecsűt,** esetleg a Nietzsche-összest – ilyen helyre olyan mű való, ami kellő kikapcsolódást nyújt. Leszögezhetjük, hogy bár az űroperák irodalmilag nem adnak túl nagy újdonságot, azért bizonyára mindenki életében van olyan időszak, amikor az ilyen űrlényes-lövöldözős-kalandozós könyvek elvarázsolják őket. Frederik Pohl évek óta megbízhatóan szállítja azokat a könyveket, amelyek igencsak szórakoztatók minden korosztály számára. A legelső Átjáró-regény hatalmasat ütött világszerte, amikor megjelent, így az írónak mit volt mit tenni, folytatta, amit elkezdett, és az Átjáró-franchise már hat könyvvel bővült eddigre. A most kilencven év körül járó író legutóbbi könyvében ezúttal végre-valahára találkozunk a hícsikkel, akikről az eddigi Átjáró-regényekben csak szó volt. (A hícsík furcsa, de kimagaslóan intelligens lények, akik valaha benépesítették a Galaxist, ámde valami miatt eltűntek. A maguk után hagyott tárgyak azóta hatalmas összegeket érnek, mindenki az ilyen tárgyakat keresi, hogy általuk többet tudjon meg a

hícsík elveszett kultúrájáról. Nem ismerős ez valahonnan? Dehogynem. A Mass Effect I-ből: a proteánok is elhagyták a világegyetemünket, ki tudja, mikor és miért, és furcsa tárgyakat hagytak maguk után.)

Ezúttal azonban az emberek rátalálnak arra a technológiára, amelynek segítségével eljuthatnak a hícsík bűvölyéjére, amely egészen pontosan a galaxisunk középpontjában levő fekete lyuk. Az idegeneknek ugyanis ide kellett elbújniuk az általuk Orgyilkosoknak nevezett gonosz energialények elől.

Főszereplőnk Stan, akinek az első oldalon meghal az édesapja, az örökségéből pedig eljuthat az Átjáróra, a Vénusz körül keringő kisbolygóra, ahonnan indulnak a hícsík otffelejített űrhajói, bátor kalandorokkal a fedélzetükön. A legjobb barátját hátrahagyva egy igen kockázatos útra indul egy Estrella nevű lánnyal, az út vége pedig a már említett fekete lyuk. Az elsők között jutnak el a hícsík közé, azonban mivel sok időt töltenek ott, addig kívül mindenki meghal, akiket addig ismeretek, így nincs más választásuk, mint segíteni a hícsíknak a harc újrafelvételében. A későbbiekben nemcsak emberi nézőpontból követhetjük az eseményeket, hanem másokéiból is, de többet nem szeretnék elárulni a történetből, az ugyanis igencsak szövevényes. Mindenképp érdemes elolvasni; aki szeretne kikapcsolódni és szereti a kalandozós regényeket, annak mindenképp, de másoknak is ajánlom.

GS ★★★★★

Nem a leghardabb sci-fi, amivel eddig találkoztam, de tagadhatatlanul szórakoztató



## Galneryus – Resurrection

ZENE

//Gyu

**A GALNERYUS IGEN EGYEDI NEOKLASSZIKUS POWERMETÁL CSAPAT és nemcsak azért, mert japánok.**

Voltaképpen talán ez az egyik legdalamosabb zenekar az egész stílusban; olyan, mintha egyenesen orosz klasszikusoktól vennék át a dallamokat, s mint általában a japán zenekaroknál, az éneket nemigen lehet érteni, pedig Masatoshi „Sho” Ono megteszi a maga dolgát. A Galneryust egyébként sokan egyenesen a Dream Theaterrel hasonlítják össze, a tagok technikai tudását figyelembe véve, amelyben lehet is valami, hiszen elképesztő felkészültség kellhet ahhoz, hogy ezeket a neoklasszikus power dalokat el lehessen játszani.

Minden nagyon rendben van, az éneket kivéve, ott is inkább a dalszöveg a „Judas”. Elképesztően dallamos, technikás dalok, bravúros szólók – ez a Galneryus Japánból. Olyan az alkotásuk, mintha egy fantasy rajzfilm metálosodna meg. Ez pedig már a hatodik lemezük, tehát úgy gondolom, egy próbát megér ez a kiváló zenekar a stílus rajongóitól, de előre szólok, a pörgésre fel kell készülni, ezek a srácok ugyanis nem viccelnek!



GS ★★★★★☆

Kár, hogy a dalszövegeket nem lehet érteni, mert egyébként kiváló a cucc

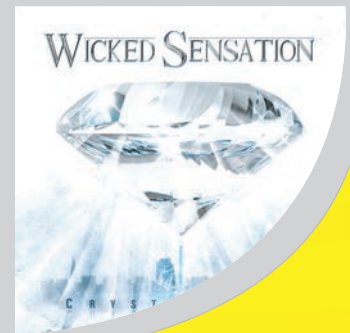
## Wicked Sensation – Crystallized

ZENE

//Gyu

**2004-ES FELOSZLÁSUK UTÁN a német dallamos metált játszó rockerek úgy döntöttek, ideje visszatérni.** Jól tették, hiszen a következő évtized a rockzené lesz, ebből is jut majd épp elég sok a dallamos műfajnak. Az újjáalakulás utáni első album legnagyobb szenzációja az ütős dalok mellett kétségtelenül a három fő vendég személye: az albumon olyan fantasztikus zenészek vendégszerepeltek, mint Andi Deris, a Helloween énekes, Arjen Lucassen (Ayreon, Star One) és Eric Ragno (Graham Bonnet, Takara) billentyűs. Mondjuk a Wicked Sensation alapkvartettje sem rossz: Michael Klein (gitáros), Robert Soeterboek (ének; ő több Ayreon-

lemezen is közreműködött), Dennis Ward (basszusgitár – Pink Cream 69, Khymera) és Dirk Bruinenberg (dobos – ex-Elegy, Bob Catley). Így négyen, a vendégekkel kiegészülve vették fel új, Crystallized című albumot. A lemez forradalmat nem hoz, elég mainstream dallamos rockzene, de igen kellemes hallgatnivaló; a kiváló produceri és stúdiómunkát Dennis Wardnak köszönhetjük. Nincs mese, jól szól az album.



GS ★★★★★☆

Jól szól, ráadásul igencsak jók a vendégek

## Stan Bush – Dream the Dream

ZENE

//Gyu

**KELLEMES GÓTIKUS HANGULATÚ, álomszerű borító az, amely elsőre félrevezeti az embert** Stan Bush kapcsán, aki nagyon kellemes, dallamos rockalbumokat készített pályafutása során. Legnagyobb sikereit a '80-as Transformers rajzfilmben aratta a Touch című megalásponttal – aki nem ismeri, sürgősen nézzen utána a TeCsón. A '80-as években rengeteg filmhez írt dalokat; akkor ez a zenei stílus szerepelt minden filmben és csak remélni tudom, hogy Hollywood újra felfedezi nemcsak a stílust, hanem Stan Bush-t, aki semmivel sem rosszabb, mint 25 éve. Kapásból a lemezt indító Never Hold Back igencsak fülbemá-

szó – igazi slágerrock, amelyet bárki, hangsúlyozom, bárki meghallgathat. Stan Bush nem is akar ennél többet, de ezt a feladatot igencsak tisztességesen elvégzi. Én máris olyan jobbnál jobb, '80-as évek stílusú filmeket vizionálok, amelyekben ezek a dalok főnyeremények lehetnének. A balladák telitalatok, a midtempo és gyors dalok igen kellemesek – már csak a hozzájuk való filmeket kell megtalálni.



GS ★★★★★☆

Nagyon kellemes, '80-as évekbeli filmekbe való slágerrock

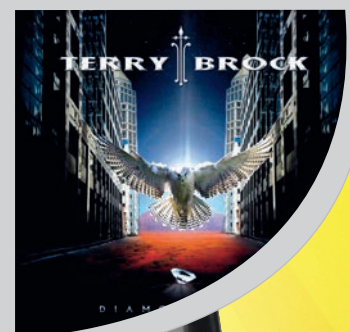
## Terry Brock – Diamond Blue

ZENE

//Gyu

**TERRY PÁLYAFUTÁSA NEM KISEBB ZENEKAR, mint a Kansas háttérénekeseként kezdődött.** Később turnézott a Steve Morse (épp most Deep Purple) Banddel is, jelenleg pedig a Giant énekes. Ez a lemeze a második önálló szólólemeze, amellyel úgy járt, mint én a görögdinnyével ezen a nyáron (istenigazából úgy terveztem, ez a nyár a dinnye nyara lesz, jó sokat fogok enni, mert szeretem, meg egyébként is hadd fogyjak kicsit). Azonban szinte mind-egyik dinnye szép volt, ám szinte egyik sem volt túl finom, közepesnek nevezném őket – valahogy hiányzott belőlük az az íz, amitől a dinnye igazán finom lesz. Pont ilyen Terry Brock lemeze is:

korrekt, semmi világmegváltó nincs benne, azonban közepesnél nem több. Hál'istennek egyre több a színvonalas dallamos rockzenei kínálat, így ezek között fel sem fog tűnni ez az album; meghallgatjuk egyszer, aztán tuti egy életre elfelejtjük. Sebaj, Terry, majd harmadikra tuti sikerül. Addig is azt tudom tanácsolni, hogy ha ajándékba kapjuk, azért ne dobjuk el, de magunktól nem javaslom a megvételét...



GS ★★★★★☆

Meglehetősen közepes

# AXE

RISE UP

ZENE

## Two Fires – Burning Bright

//Gyu

**VAN ITT EZ A LEGENDÁS ZENEKAR, Journey a nevük** – máig is mindenki azon

csodálkozik, hogy egy frenetikus hangú adottságú, és a Journey-be olyannyira illő Kevin Chalfant énekel ott? Szerencsére azért a Two Firesben ő dalol, és a Two Fires tulajdonképpen olyan, mint a Journey, mind megszólalásában, mind a Kevin által írt dalokban, hiszen az énekes keze/füle tökéletesen rááll a Journey stílusára. Lehetne nyugodtan azt mondani, hogy a Two Fires egyfajta Journey-klón, de inkább mostoha-unokatestvérnek hívnám, hiszen Two Fires-lemezek rendszeresen közreműködnek Journey-tagok, például a Some Things Are

Better Left Unsaid című dalt Neal Schonnal közösen szerezték. Lehet sok mindent mondani a Two Firesre, de azt biztos nem, hogy Kevin rosszabb munkát végezne akár énekesként, akár dalszerzőként, mint a Journey tagjai, így bátran kijelenthetjük, hogy manapság két Journey-nk van, csak az egyik neve Two Fires. Így aztán bátran ajánlhatom a rocklegenda és a dallamos rockzenék kedvelőinek is.



GS ★★★★★☆

A Two Fires a Journey unokatesója...



## ÉBREDJ FEL ÉS LÉGY RÉSEN

**AXE RISE UP REGGELI TUSFÜRDŐ**

**Vízriadó: támadnak az Axe csajok!**

„Ébredj fel és légy résen!” – hirdeti az **Axe Rise Up**, és hogy miként is fest ez a gyakorlatban, azt a szebbnél szebb **Axe lányok** demonstrálják Balaton-szerte.

A balatoni bulizás fárasztó műfaj, másnap minden eszközt meg kell ragadni, hogy minél hamarabb partiképesek legyünk újra: ebben segít az **Axe Rise Up**, sőt néhány szerencsésnek még az **Axe angyalok** is. A lányok folyamatosan járják a balatoni strandokat, de benéztek a Balaton Soundra, a Szigetre és a Coke Clubba is, akit pedig vízipuskával megjelöltek, azok **Rise Up** ingyenzuhanyt kaptak – majd emlékebe szörfgatyát és törölközőt. A kiválasztott szerencsések valószínűleg örömmel tanúsítanák, hogy sosem ébredtek fel még annyira, és sosem voltak annyira résen, mint az **Axe Rise Up** lányok hatásos kezelése után. Csak irigykedhetünk!

További információk az **AXE.hu** és a **riseupgirl.com** weboldalakon találhatóak.

## ISSA – Sign of Angels

//Gyu

**I SABELL OVERSVEEN EGY NAGYON CSINOS, nagyon kellemes külsejű lány** meglehetősen jó hanggal, egyenesen Norvégiából, aki a bemutatkozó lemezére olyan neveket hívott meg, mint Ronny Milianowicz producer (Saint Deamon), Peter Huss gitáros, Uli Kusch (ex-Masterplan, Helloween) dobos, Nobby Norberg basszeres, Tim Larsson billentyűs. Nem véletlen tehát, hogy nagyon tuti kis anyag jött össze a lemezen. Eleve a dalokat nem épp nyeretlen két évesek írták, többek között közreműködött a lemezen Joacim Cans (Hammerfall), Thomas Vicström (Candlemass, Therion) és Thomas Tjader (Pretty Maids, In Flames) is. Az album igen kellemes,

könnyen megjegyezhető, jól kiszámítható – minden téren mestermunka, s ez külön dicséret akkor, ha elsőlemez előadóról van szó. Mi mást is mondhatnék még? Sok-sok ilyen, vagy ennél is jobb debütáló lemezt kérek még a következő évekre, amelyek meghatározhatják majd a 2010-es évek rockzenei arculatát. Már csak egy kérdés maradt: hogy tudnak a skandináv bandák mindig ilyen frissek maradni?



GS ★★★★★☆

Egy klassz norvég énekesnő debütáló mesterműve





KÖVETKEZŐ  
SZÁMUNK  
MEGJELNIK:  
SZEPTEMBER  
16.

# MEDAL OF HONOR

A *Medal of Honor* a modern hadviselés divatjának szorítójában kénytelen volt eldobni a második világháborús gúnyját, és csatlakozni a jelenünkben sikerrel harcoló többi alakulathoz. A helyszín Afganisztán, ahol a 2002-es Anakonda-hadművelet megpróbáltatásait élhetjük át, két szemszögből is. A *Medal of Honor*ban ugyanis most nem csupán egy katonát kísérünk figyelemmel, hanem egyaránt a zubbonyába bújhatunk az egyedül dolgozó Tier 1 harcosnak, illetve akár a nagyobb volumenű ütközeteknél bevetett „kiskatonának” is. A két történet mellé pedig két grafikus motor és két fejlesztő is dukál: míg az egyjátékos módról az Unreal Engine 3 és az EA Los Angeles felel, addig a multiplayerért a svéd DICE készíti saját Frostbite motorjával.



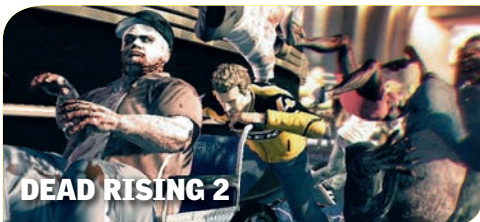
## R.U.S.E.

A Ubisoft nem hirdetett forradalmat, ám a klasszikus RTS-elemek mellett több olyan újdonságot is hoznak a műfajba, amelyekkel máshol még nem találkoztunk. A R.U.S.E. megmaradt komoly, keményvonalas stratégiának, de remek kezelhetőségének és különleges megoldásainak hála sokak számára élvezhető, izgalmas játékmenetet ígér. Az IrisZoom grafikus motor lenyűgöző grafikát nyújt és villámgyors váltást tesz lehetővé a nézetek között.



## CIVILIZATION V

A birodalomépítők szolgálatában komolyabb stratégiai lehetőségek, még realiztikusabb játékmenet és az eddigieknél is gyönyörűbb tájak állnak. Civilizációink vezetői mostantól teljesen animált jelenetekben kommunikálnak velünk a játék folyamán. A *Civilization V* háborúi pedig a hatalmas hadseregeknek köszönhetően sokkal súlyosabbak, pörgősebbek és izgalmasabbak.



## DEAD RISING 2

Még több zombit (egyszerre akár 6000-t is) apríthatunk még durvább módszerekkel – sokat nem is kell magyarázni. Motorra szerelt két láncfűrészsel behajtani a tömegbe... nehéz lesz ezt kimagyarázni, ha megint szóba kerülnek az agresszív játékok.



## TOM CLANCY'S HAWX 2

A *Tom Clancy's H.A.W.X. 2* az első részhez hasonlóan a Ubisoft bukaresti stúdiója fejleszté, és a munka már igen előrehaladott állapotban van. Ismét egy izgalmas és bonyolult politikai konfliktus fegyveres megoldásában segídkezhetünk a világ legmodernebb vadászgépeinek pilótájaként.



## BENCHMARKOK CSÁTÁJA

A szeptemberi Mélyvízben rendhagyó cikkel jelentkezzünk, amelyben bemutatjuk, hogy milyen programokkal mérhetitek le a számítógépek teljesítményét. A szintetikus mérőprogramok mellett megpróbáljuk az összes erre alkalmas játékot is összegyűjteni.



# KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK: PAINKILLER OVERDOSE

A *Painkiller Overdose* sokak szerint az utolsó igazán jó *Painkiller*-játék: pedig eredetileg modnak indult, azonban később a *Painkiller*ben érdekelt karolták fel. A játékban 16 új pálya, 6 új fegyver, 40-féle ellenfél, új bossok, átdolgozott Tarot-rendszer szerepel, illetve a multiplayer játékmód teljes mértékben kompatibilis a *Painkiller*rel. A Mennyek szimpatikus (?) rendcsinálóját elfelejthetjük; helyette egy végtelenül morcos démoni antihős irháját ölthetjük magunkra, s végigdúlhatjuk a Poklot. Akcióban nem lesz hiány, aki gondolkodni akar inkább, az most ne tegye – csak lőjön!



LOUISE BOURGOIN  
FŐSZEREPLÉSÉVEL



# Adele ÉS A MÚMIÁK REJTÉLYE

LUC BESSON ÚJ FILMJE

D'APRÈS LES ALBUMS - LES AVENTURES EXTRAORDINAIRES D'ADELE BLANC-SEC - DE TARDI ÉDITIONS CASTERMAN  
LES AVENTURES EXTRAORDINAIRES D'ADELE BLANC-SEC - LOUISE BOURGOIN - MATHEU AMALRIC - GILLES LELONGHE - JEAN-PAUL ROUYE - UN CONCEPT DE EUROPA CORP APHORAI PRODUCTIONS FILMS PRODUCTION  
DISTRIBUTION EN FRANCE CANAL 4 EN COOPÉRATION AVEC SOFICA EUROPCORP - COFINOVA - DISTRIBUTION EN ALLEMAGNE THERRY ARBOGAST - DISTRIBUTION EN SUISSE HENRI TISSANDIER - DISTRIBUTION EN AUTRES PAYS OLIVIER BERIOT - DISTRIBUTION EN BELGIQUE ET EN PAYS-BAS JEAN-CHRISTOPHE SPADACCINI  
COPRODUCTIONS SWAN PHAM - MONTAGE STEPHANE GLUCK - MONTAGE DES SÉQUENCES THERRY GUILMARD - MONTAGE DES SÉQUENCES JULIEN REY - MONTAGE DES SÉQUENCES KEN YASUMOTO SELIM AZZAZI - FRANÇOIS-JOSEPH HORS - MONTAGE DES SÉQUENCES ERIC SERRA  
MONTAGE DES SÉQUENCES LUC BESSON - MONTAGE DES SÉQUENCES VIRGINIE BESSON-SILLA - MONTAGE DES SÉQUENCES LUC BESSON

12 Tizenkét éven aluliak számára a megtekintése nagykorú felügyelete mellett ajánlott

SZEPTEMBER 9-TŐL A MOZIKBAN!

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





## Teljes DVD-tartalom GameStar 2010. AUGUSZTUS



### PLUSZ

Az Alien Shooter 2 rovatunkban a hazai amatőr játékkéjlesztésnek áldozunk. A rovatban a Grey, a horror HL2-mód friss teaser videóját nézhetitek meg, amelyet hamarosan követni fog egy részletesebb leírás is a GameStar.hu oldalán.



### DEMÓ

Az Alien Shooter 2: Conscripton egy régi-régi sorozat újabb darabja, amelynek sikeréhez a nemrég ingyenessé vált Alien Swarm is hozzájárulhat. Felülvezetés, izometrikus, alienes lövöldé, amelyben különböző feladatokat végreajtva kell túlélnünk az idegenek invázióját.

### DEMÓK

Alien Shooter 2:  
Conscripton  
Commander: Conquest of  
the Americas  
Making History II

### GSTV MŰSOR

Felkonf  
Játékvideók  
Mélyvíz  
Aréna  
Byte táborvideója

### JAVÍTÁSOK

Borderlands  
Trine  
Dragon Age: Origins  
Singularity

### MINI JÁTÉKOK

Cut It  
Donkey Kong Super  
Sync Simple  
Hold Off Brownish-Yellow  
Rocket Jockey  
Illuminator

### MÉLYVÍZ

Driver: ATI v98, NVIDIA  
190.62  
Videó: VLC Player, SLD  
Codec Pack, DivX  
File Manager: Total  
Commander, FlashGet  
Audio: Winamp  
Grafika: HyperSnap-DX,  
IrfanView, GIMP, Paint.  
NET  
Internet: Internet

Explorer 7, Firefox 3,  
SmartFtp

Chat: Windows Live  
Messenger, mIRC  
Tömörítő: WinRAR,  
WinZip

Vírusirtás, spam: NOD32,  
MPP Desktop levlészűrő  
DVD-író szoftver:  
Burn4Free

Írdal programok:  
OpenOffice

### HÁTTÉRKEPEK

N3: Ninety-Nine Nights 2  
Star Wars: The Old  
Republic  
League of Legends  
DC Universe Online  
Mount & Blade  
Kane & Lynch 2: Dog Days  
World of Tanks

StarCraft 2  
Gothic 4: Ancaria  
Star Wars: The Force  
Unleashed 2

Raving Rabbids: Travel  
in Time  
Need for Speed: Hot  
Pursuit  
DeathSpank

Alon  
The Lord of the Rings:  
War in the North  
Driver: San Francisco

PC  
DVD  
ROM

PC  
DVD  
ROM

ONLY DVD COMPATIBLE

JOINT TASK FORCE

IDG  
GS1008

12+  
www.pegi.info

HD  
PUBLISHER

SIERRA

GameStar



Minden mobiltartalom  
kedvező áron!

SMS SZÁM: **1791**

**18** SMS: 06/90 644 744

Minden 18-as rendelés esetén díjmentes szoftvert adunk!



## ÉLŐ KIJELZŐK

Legújabb!

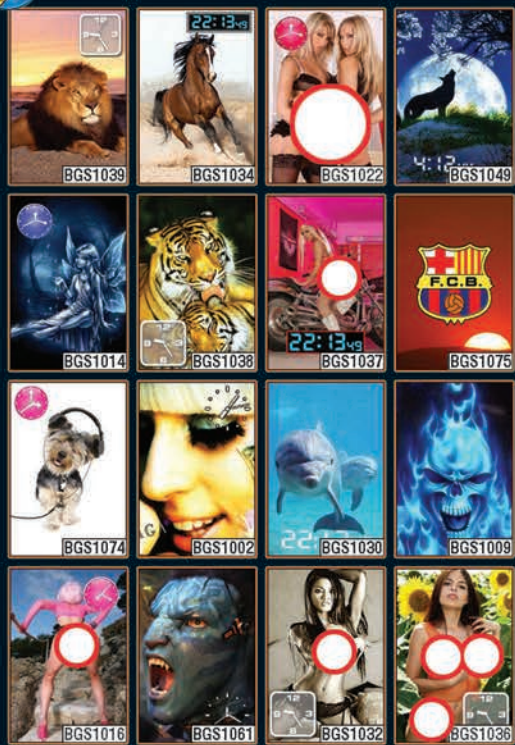
Az akkud töltöttségének függvényében változó hátterek!

csak 300 Ft!

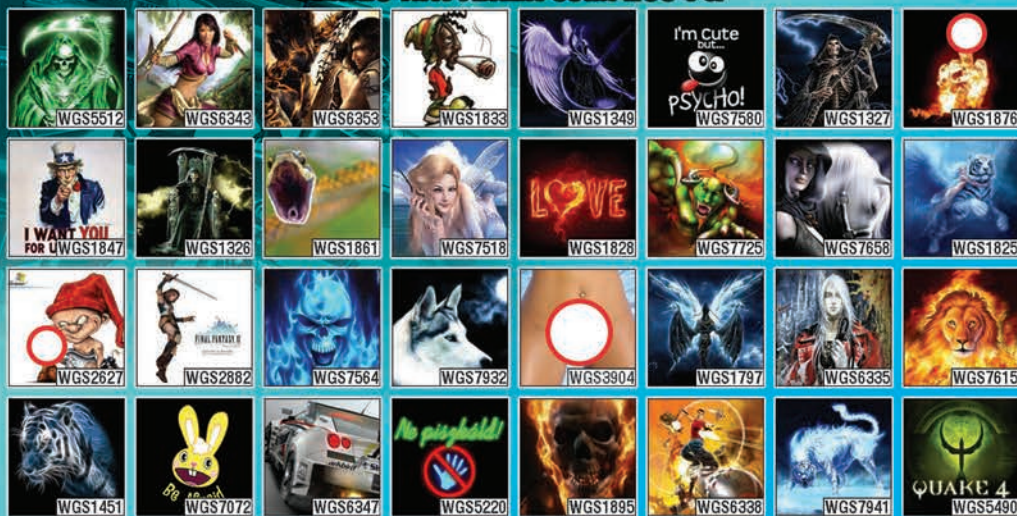


Az idő múlása szerint változó hátterek!

csak 300 Ft!



## SZÍNES HÁTTEREK csak 200 Ft!



## MOZGÓ HÁTTEREK csak 300 Ft!

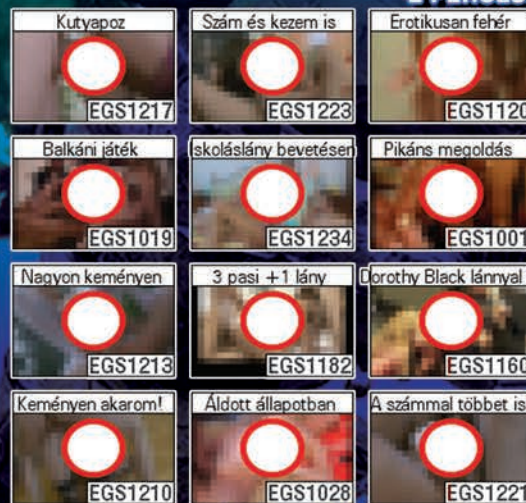


## MINI VIDEÓK csak 400 Ft!



## MAXI VIDEÓK csak 500 Ft!

2 PERCES!



## ÉLETHŰ HANGOK csak 200 Ft!

- Csillagkapu: Nyitás..... FGS1263
- Drágám (ffi hanggal)..... FGS1187
- Dögös pasi (nő hanggal).... FGS1185
- Fehérház (ffi hanggal)..... FGS1194
- Főnök vedd (ffi hanggal).... FGS1117
- Gyalogkakukk effekt.....FGS1431
- Kismackód2 (ffi hanggal).... FGS1220
- Látlak (nő hanggal)..... FGS1216
- Nem tom ki vagy (nő hang).. FGS1232
- Osztálytársad2 (ffi hanggal). FGS1241
- Pasid hív.....FGS1242
- Régi telefon..... FGS1047
- ScoobyDoo Remix.....FGS1440
- Windows Hip-Hop..... FGS1430
- Üvegtörés..... FGS1087

## ÉBRESZTŐK csak 200 Ft!

- A szagot később küldöm... (férfi).. FGS1385
- Hahó, ki az ágyból (férfi)..... FGS1359
- Jó reggelt lepedőakrobata... (nő). FGS1333
- Kicsim ébresztő... (férfi)..... FGS1376
- Kis bocikám (nő).....FGS1331
- Szép napot neked (nő)..... FGS1334

## JAVA JÁTÉKOK csak 500 Ft!



### A RENDELÉS LÉPÉSEI

1. Add meg a kódot!
2. Küldd el az SMS-t!
3. A kapott linkre lépj fel!
4. Töltsd le a tartalmat!
5. Kreditjeidet használd fel a klub.wapozz.hu wapoldalon!

Csak wap előfizetéssel rendelkezőknek! Telefonszt a <http://wapozz.hu> wap oldalon! Ha nem tudsz wap push linket fogadni, akkor sms-ed végére írd be a "text" szót!  
PI.: WGS7434 text. Rendeléssel 5 naponta 5 kreditet kapsz, amit klubon belül tagságod alatt, bármikor bármely tartalomra beválthatsz. A klubtagság díja: kreditszám x Brutto 100 Ft/5 nap (5 kredit esetén 500 Ft). Fizetés az emeldíjas sms fogadásával történik. Klubtagságod 5 naponta automatikusan megújul. Lemondáshoz küldd ugyanerre a számrá: STOP szót és szókózzel a lemondandó Klub nevé! PI: Stop Smaragd Studio 10 Kft. Info: 220 60 52

### Mi hány kredit?

RUBIN KLUB:  
Színes Háttér:.....2 kredit  
Mozgó Háttér:.....3 kredit  
Maxi Video:.....5 kredit  
Élő Kijelzők:.....3 kredit

SMARAGD KLUB:  
Élethű hangok:.....2 kredit  
JAVA Játék:.....5 kredit

web: [www.mobilcafe.hu](http://www.mobilcafe.hu)

wap: <http://wapozz.hu>



**digistreet.hu**  
bemutatja...

**DIGIMAN AZ  
ÁRAK ELLEN!**



- > az eddigi legolcsóbb házhozszállítás
- > gyors és rugalmas garancia intézés
- > több ezer termék
- > visszavásárlási garancia
- > megújuló akciók
- > árgarancia



**multimédia**  
novatron lejátsszók  
és rögzítők

**netbook**  
msi, jérw, asus

**szórakoztató  
elektronika**  
samsung és sony tv-k

**hálózat**  
tp-link és asus  
eszközök

**gamer cuccok**  
gainward és  
gigabyte vga-k  
hkc tápok

**ds**

**DIGISTREET.HU - MINDEN, AMI DIGITÁLIS**

web > [www.digistreet.hu](http://www.digistreet.hu) email > [info@digistreet.hu](mailto:info@digistreet.hu) telefon > 06 20 324 9434