

TELJES  
JÁTÉK: **TRINE**



2010. SZEPTEMBER  
1995 FORINT

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

# GameStar

**FIFA 11**  
**H.A.W.X. 2**  
**DEAD RISING 2**  
**HALO: REACH**



# MEDAL & HONOR

**DUKE NUKEM  
FOREVER**  
MÉGIS JÖN: EXKLUZÍV INFÓK!

Fókuszban a Call of Duty-sorozat egyetlen igazi kihívója:  
most kiderül, hogy mire képes az újjáélesztett Medal of Honor!

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

2010/09  
1995 Ft

GameStar

IDG  
HUNGARY



**WARHAMMER 40.000**  
**DARK MILLENNIUM ONLINE**

Végre-valahára: az MMO, amire évek óta  
vártunk. Űrgárdisták, előre!

**BATMAN**  
**ARKHAM CITY**

Ha nem is az, akit érdemlünk,  
de az, akire szükségünk van!





**TOM CLANCY'S**

# H.A.W.X.2



Extrém manőverek, légi tankolás



Fel- és leszállás - anyahajóra is!



4 játékos kooperatív kampány

**SZEPTEMBER 3-TÓL A BOLTOKBAN!**

[www.hawxgame.com](http://www.hawxgame.com)

MAGYARORSZÁGON FORGALMAZZA - **ANTEC** KFT.



## DRÁGA OLVASÓK!

**H A EDDIG MÉG NEM HALLOT-  
TÁTK, HÁT SAJNÁLOM,  
hogy tőlem kell megtudnotok:**

**nem egyszerű az élet.** A szeptemberi GameStar a szokásos hozzávalókon kívül (festék, papír, és sok-sok szeretet) most vérrel, verejtékkel és könnyekkel készült, de reméljük, ez csak javára vált. Itt van például a teljes játék: hát ezért utáljuk megígérni előre, mert ugyan a műsorváltozás jogát fenntartjuk, ez a dühödött népeket nem nyugtatja meg. A *Painkiller Overdose*-zal például nem várt problémák adódtak, úgyhogy a jövő hónapra szánt *Trine*-t rántottuk be helyette. Szerény véleményem szerint jobban is jártatok vele, de ettől függetlenül nem tettünk le a *Painkillerről*.

De ez még *semmi*. Tovább nehezítette életünket, hogy a *R.U.S.E.* és a *Civilization V* végleges változata sem érkezett meg időben, sőt a *Dead Rising 2*-ből is csak konzolos verziót kaptunk, és azt is az utolsó pillanatban. Ez utóbbi egy laza hands-onra azért elég volt, de a következő számban remélhetőleg már a PC-s változatot boncolgathatjuk. Ami pedig a *R.U.S.E.*-t és a *Civilization V*-öt illeti... hát, jöjjenek csak, nincs harag, egyáltalán nem indulnak mínusz harminc százalékáról a jövő hónapban, tényleg. Jó, hát az is igaz, hogy itt van helyette a *Medal of Honor* fókusz, a játék megjelenése előtt egy hónappal. Azért ez sem rossz. Aztán itt volt az előző lapszámhoz csomagolt „azabizonyos” tablettá ügye is, amely nekünk és sok másnak is jó poénnak tűnt, de néhány kedves olvasónknál kiverte a biztosítékot. Mit ne mondjak, néhány napig izottak a szerkesztőségi vonalak. Tőlük még egyszer elnézést ké-

rünk: tényleg soha nem bántanánk meg szeretett olvasóinkat – sőt még csak meg sem mérgeznénk őket. A tablettá ugyan is egyszerű szőlőcukor volt, hiába gyanúsított meg minket egy telefonáló azzal, hogy „bizonyára extasy”. Higgyétek el, ha meg akarnánk reptetni a kedves olvasókat, inkább egy repülőszimulátort adnánk teljes játéknak. A drog rossz, értem? Mintha nem kapnánk így is eleget, hogy agresszív játékokkal mételeyezük meg a szegény, ártatlan, babaarcú-nyusziszemű fiatalságot. Itt volt az ideje hát annak is, hogy önvizsgálatot tartsunk! Ennek eredményeképpen e havi TOP 10-ünkben sorba vettük a tíz legjobb dolgot, amit játék helyett csinálhatunk, hátha nektek sikerül leszámolni a játékokkal, és mostantól értelmesebben múlatni az időt. (Persze a GameStart azért vegyétek!)

Az igazi ekszón viszont csak most jön: az október nagyon durva lesz, egyrészt a megjelenő játékok, másrészt a rengeteg különféle program miatt. A GameStar szinte minden héten úton lesz, úgyhogy lassacskán átalakulunk road show-vá: figyeljétek a [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu)-t, ahol mindig megtaláljátok, hogy épp... hol találtok meg minket. És ha már a rendezvényeknél tartunk, mivel mindenki kérdezi, hadd szögezzük le itt: igen, idén is lesz Budapest Game Show! A következő lapszámban már zaftos részleteket is eláruhatunk róla.

De addig még tessék kiolvasni ezt a lapszámot, higgyétek el, megéri, én már olvastam. Jó szórakozást, másrészt pedig GS4E!  
**mazur**



**GYORSASÁGI  
ELŐFIZETŐI AKCIÓ**  
RÉSZLETEKÉRT LAPOZZ A  
**71. OLDALRA**



## CÍMLAPSZTORI: MEDAL OF HONOR

**A MEDAL OF HONOR CÍMŰ JÁTÉKOT EGY STEVEN SPIELBERG NEVŰ CSÁVÓ TALÁLTA KI.** Annak idején még a Dreamworks cégcsoporton belül gyártották a középserű, de inkább gyengécske cuccokat (jó, kivéve a *The Neverhood*ot, mielőtt valaki megrúg), amikor jött az ötlet, hogy készítsenek egy ütős, második világháborús „interaktív élményt”. A PlayStationre 1999-ben megjelent produkció az FPS-műfajon belül stílust teremtett, ehhez nem fér kétség, de aztán embereink meggondolták magukat, és eladták cakkumpakk az egész játékfejlesztő brigádját. A világhírű rendező tavaly azt nyilatkozta, hogy a Dreamworks Interactive értékesítése (az EA vette meg még 2000-ben) élete legokosabb és egyben legbutább döntése volt. Legbutább azért, mert ha nem tették volna, ma talán már egy komoly tényezőnek számítanának a játékbizniszben, legokosabb pedig azért, mert az EA kezében volt meg az infrastruktúra, hogy Spielbergék álmát tökéletesre csiszolják.

**50**



## BEMELEGÍTÉS

- 6 DVD-TARTALOM
- 8 ARÉNA

## ÚJDONSÁGOK

- 12 GAMESCOM 2010
- 14 HÍREK
- 28 DUKE NUKEM FOREVER
- 30 BATMAN: ARKHAM CITY
- 36 WARHAMMER 40 000 DARK MILLENNIUM ONLINE
- 40 TOP 10 LEGJOBB DOLOG JÁTÉK HELYETT
- 42 DEAD RISING 2
- 44 STAR WARS: CLONE WARS ADVENTURES
- 46 RED ORCHESTRA: HEROES OF STALINGRAD

## JÁTÉKBEMUTATÓK

- 50 MEDAL OF HONOR
- 58 FIFA 11
- 62 TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2
- 66 THEATER OF WAR: KURSK
- 68 BROKEN SWORD - SHADOW OF THE TEMPLARS: DIRECTOR'S CUT
- 70 ALIEN SWARM
- 72 WORMS RELOADED
- 74 PUZZLE QUEST 2
- 75 SHIP SIMULATOR EXTREME
- 76 BIOSHOCK 2: MINERVA'S DEN
- 76 CRACKDOWN 2 - PREMIUM TOY BOX PACK
- 76 MAFIA 2 - JIMMY'S VENDETTA
- 77 SHANK
- 78 HALO: REACH
- 82 METROID: OTHER M
- 84 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## MÉLYVÍZ

- 86 HÍREK
- 90 COOLER MASTER INFERNO
- 90 GIGABYTE GV-R577SL-IGD
- 91 ASUS RAMPAGE III FORMULA
- 91 LG BX580
- 92 NVIDIA GEFORCE GTS 450 - FELPEZSDŰL A KÖZÉPKATEGÓRIA
- 94 TIPP EK AZ ENERGIATAKARÉKOSSÁG JEGYÉBEN
- 96 KÖZÖSSÉGI MOBILOZÁS
- 98 ASZTALI INTEL ATOM ALAPLAPOK
- 100 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## BELEMENÉS

- 104 PLAYSTATION MOVE - A MOZGÁS ÖRÖME
- 106 PHYSX-TRÜKKÖK A MAFIA II-BEN
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



50

**MEDAL OF HONOR**  
Amerikai nép nagy fehér gyermekei menni lőni Afganisztán



30

**BATMAN: ARKHAM CITY**

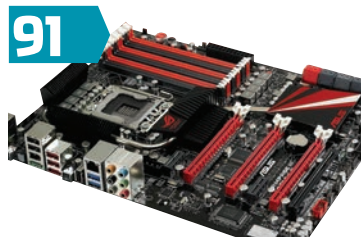
Wayne-nek való vidék



78

**HALO: REACH**

Amivel minden kezdődött...



ASUS RAMPAGE III FORMULA



106

MAFIA II PHYSX-TRÜKKÖK



104


PLAYSTATION MOVE

## Milyen járművel közlekednek a GameStar csapat tagjai?

A kérdést feltette – Sajtos\_Kuszob

# ASK DA TEAM

## GYORSKERESŐ

ALIEN SWARM	70
BATMAN: ARKHAM CITY	30
BIOSHOCK 2: MINERVA'S DEN	76
BROKEN SWORD – SHADOW OF THE	
TEMPLARS: DIRECTOR'S CUT	68
CRACKDOWN 2 – PREMIUM TOY BOX PACK	76
DEAD RISING 2	42
DUKE NUKEM FOREVER	26
FIFA 11	58
	
HALO: REACH	78
MAFIA 2 – JIMMY'S VENDETTA	76
MEDAL OF HONOR	50
METROID: OTHER M	82
PUZZLE QUEST 2	74
RED ORCHESTRA:	
HEROES OF STALINGRAD	46
SHANK	77
SHIP SIMULATOR EXTREME	75
STAR WARS: CLONE WARS ADVENTURES	44
THEATER OF WAR KURSK	66
TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2	62
WARHAMMER 40 000	
DARK MILLENNIUM ONLINE	36
WORLMS RELOADED	72



**mazur**  
Egy 7300 köbcentis Volvóval járok Kőbánya-Kispestig, onnan pedig a Mityicsi Gépgyárból származó Ev3-ssal, netán 81-717-essel a Deáig. De mivel jószívű vagyok, mindig elviszek másokat is, sőt amikor én épp nem utazok rajtuk, a többiek akkor is használhatják őket.



**ender**  
Mivel közel lakom a szerkesztőséghez, általában lábbusszal (roflol, mekkora). Ha messzebbre megyek, akkor Honda Civic típusú gépjárművemmel (a hatos sorozatból a háromajtós, békaszemlápás, amilyenekkel a telepen a speedes arck nyomulnak 140-nel át a piroson).



**Eskin**  
Én is a BKV-utasokat szoktam bologítani, esetleg szembejövő gyalogosokra mosolygok (vagy nem). Kivételes esetekben egy jó kis autóval, az anyósülésen bambulva utazom. Nem tudok vezetni és egyhamar nem is fogok megtanulni, eddig mindig jó volt számomra a metró-busz-tróli.



**Matteo**  
Az eredeti üzenet szerint le kellene fényképeznem a járművet, amivel közlekedek. Nos, ha lehet, akkor inkább nem fotóznék le egy kék BKV buszt és egy metró, pláne, mivel nem tudom, milyen motor hajtja ezeket.



**Sophiaso**  
Az én közlekedési módszerem alapelve a változatosság. Néha villamost, néha buszt, néha pedig metróval használok, de szabad pillanataimban a megkorszáki lábbuszt sem vetem meg.



**Gyu**  
Hétköznapi Ikarus vagy Mercedes által gyártott nagy, sárga buszokkal és Ganz által gyártott nagy, sárga villamossal. Amikor pedig épp nincs szerelőm, akkor egy türkizöld Peugeot 306SL-el, amelynek 1,4-es motorja van.



**BZ**  
Semmiyennel, miután sorban a harmadik autót lopták el három éve. A Ripley nevű Renault eltűnése óta sajna nincs miből autót venni, és ha lenne, akkor is csak azután vennék, ha engedélyeznék, hogy riasztó helyett ipari áramot vezethessek az ülésekbe.



**Samu**  
Én beérem sokkal szebben Volvóval, mint Mazur: a kétféle turbós jószág azért kipróbálom magamból néhanapján 160 lóerőt. Csak négyen férnek el benne rajtam kívül, viszont én is szívesen elviszek másokat.



**Duncan**  
Huszonnyolc éves, viszonylag jó állapotban lévő kis jószággal. Elég sokat zabál, mert bár csak Pesten járok vele, így is havi sok tízezer forintba kerül csak a fenntartása és üzemeltetése. Szervizben talán egyszer, ha volt, de az sem volt komoly gond, mindössze egy vakbélműtét.



**Malachit**  
Dodge Avengerrel haslok, apukám. (Vagy gyalog megyek, ha épp szervizben van.) De ez japán autó amerikai bőrben, megbízható minőség, nem romlik el. Vágod, apukám?



**Flatline**  
Egy Honda személygépkocsival közlekedem, amikor épp van annyi fölös pénzem, hogy benzinre is jut belőle. Ráadásul az autó maga sem új, meg már összetörte párszor, meg már Paca is összetörte párszor, meg a barátom is összetört majd párszor (ha engedem vezetni).



**Vakka**  
Alattam nap mint nap sok ezer köbcenti és több száz lóerő dolgozik, hogy A-ból B-be eljussak. Kedvencem – bár nem robbanómotoros – a Combino Supra, amely akár 72 méter hosszú is lehet, ára pedig darabonként több mint 800 millió. Fenntartása viszont „csak” 10 ezer havonta.

## IMPRESSZUM

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

**Szerkesztők:**  
**Dragon György** (Gyu) gyu@gamestar.hu  
**Gyepes Máté** (Matteo) mgyepes@idg.hu  
**Kálvin Balázs** (Flatline) bkcalvin@idg.hu  
**Bátyk 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 Akos** (Mayer) mayer@gamestar.hu  
**Beregi Tamás** (Berr) berr@gamestar.hu  
**Borsos Gyula** (Gulios) gborsos@idg.hu  
**Csontos Péter** (Csonti) pcsontos@idg.hu  
**Hajdú Éva** (Eskin) eskin@gamestar.hu  
**Halász Bertalan** (Boe) bhalasz@idg.hu  
**Palotai Árpád** (Malachit) malachit@gamestar.hu  
**Pál Zsófia** (Sophiaso) zspall@idg.hu  
**Rátfai Gábor** (RG) graffai@idg.hu  
**Szelezcky Adám** (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: **Kálvin Balázs** (Flatline) flatline@flatline.hu

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

**Munkatársak:**  
**Erdel Patrik** (Paca) paca@gamestar.hu  
**Gombos Zoltán** (Vakka) zgombos@idg.hu  
**Vörös Lóránd** (Chavalier) chavalier@gamestar.hu

**Grafika, tördelés, cimlapterv:**  
**Béres Gábor** (Gaben) gberes@idg.hu  
**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: www.idg.hu  
Bankszámlaszám: 10300002-20328016-70073285  
Felelős kiadó: **Bíró István** ügyvezető ibiro@idg.hu  
Műszaki vezető: **Babinecz Mónika** mbabinecz@idg.hu  
Nyomdás 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 hirdapkezesitokn@idg.hu, illetve bármelyik postáiban (információ: 06-80 444-444; hirdapkezesitokn@post.hu.), Budapesten a hirdapkezesitokn@idg.hu irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Örczy-tér 1., tel.: 477-6300).  
A GameStar régebbi számai, és ajándékterjesztési megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen.  
Megjelenik minden hónap harmadik csütörtökén.

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

**JOGI KÖZLEMÉNYEK**  
Jogi közlemények: Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését.

A GameStarban megjelenő valamennyi cikk (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáról, illetve futásáért felelősséget nem vállal. A hirdetések a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezelik, ám azok tartalmáról 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 vírusellenőrzését a **NOD32 Antivirus** programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a **Sicontact Kft.** biztosítja számunkra.

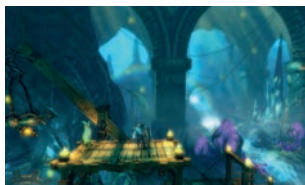
**KOOPERA-  
TÍV JÁTÉK-  
MÓDDAL!**



## TELJES JÁTÉK: **TRINE**

**A** KIRÁLYSÁGOT VE-  
SZÉLY FENYEGETI, és  
csak három olyan ember  
létezik, akik képesek felvenni a  
harcot a pokoli teremtmények-  
kel. Az erős harcos, az ügyes  
tolvaj és a mágikus varázsló egy  
varázserejű kristály segítségével  
egygyé válik, hogy közös erővel  
vegyék fel a versenyt a túlvilági  
lényekkel, s így oldják meg az elé-  
jük tornyosuló, olykor meglepően  
agyafúrt fizikai feladványokat.  
A harcos nyers erejét és kard-  
jának pengéjét használja, míg a  
tolvaj ijára és kilőhető csáklájára  
számíthat. A varázsló pedig  
képes tárgyakat mozgatni  
és ideiglenesen dobozokat  
varázsolni, ezzel mozgásba  
hozva a fizika törvényei  
szerint működő gépezete-  
ket. A talán kissé ódivatú

oldalnézetes platformer stílus  
ellenére a *Trine* garantáltan a  
monitor elé szegez mindenkit.  
Izgalmas fejtörők, tökéletes  
fizika, folyamatos akció, háromfős  
kooperatív játékmód, és gyönyörű  
grafika. Ezért is kaphatott tőlünk  
nem is olyan rég 85 százalékos.  
Jó játékot!



### HARDVERIGÉNY

AJÁNLOTT	MINIMUM
2GHz Dual Core, 1 GB RAM, GF 8800GT 512 MB VRAM	P4 2GHz CPU, 512 MB RAM, Radeon X800/GF 6800, 600 Mb hely,

## MAFIA 2

Van, akinek tetszett a *Mafia 2*, van, aki-  
nek nem – ezt mindenki döntse el maga.  
Mi ebben szeretnénk segíteni. Próbáld ki  
a *Mafia 2* demóját!



## TOVÁBBI DEMÓK:

R.U.S.E.  
GOLEM CRUSADES  
VICTORIA II

## PLUSZ:

Lost Planet 2 DX 11 benchmark



## TARTALOM 2010. AUGUSZTUS

### JÁTÉKOK

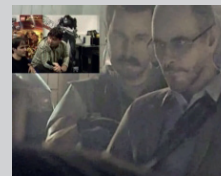
0-3:10	PES 2011
3:15-12:55	Kane & Lynch 2: Dog Days
13:00-16:20	Need for Speed: World
16:25-30:05	Mafia 2
30:10-33:00	The Witcher 2: Assassins of Kings

### MÉLYVÍZ

0-2:30	Eskin és Matteo Show
2:35-6:00	Gigabyte GeForce GTX470
6:05-8:55	ASUS GeForce GTS450
9:00-17:30	Acer Butterfly

### A HÓNAP RABLÁSA

Flat és mazur hiába mosta és töröl-  
gette a képernyőt a *Kane & Lynch  
2: Dog Days* alatt, annak képe nem  
lett se tisztább, sem pedig élesebb.  
Tán szólni kellene nekik, mielőtt  
takarításra elkezdenék keresni  
a VHS-lejátszófejet a gépházban.



### A HÓNAP FOGÁSA

Senki nem bír úgy megérinteni  
és megfogni egy új videokártyát,  
mint Matteo. Ezek a kis gyönyör-  
rűségek csak úgy olvadoznak a  
hardverguru kezei alatt, na persze  
nem azért, mert kényeztetni őket,  
hanem mert a beleiket is kihajtja.



### A HÓNAP TÉMÁJA

Témából és érdekességekből az  
ehavi kerekasztalban sem volt  
hiány. A képen épp Gyu próbálja  
az új sportágban, az űlve váltófü-  
tásban átadni Gergő tördelőnek a  
stafétabotot, de Gergő nem figyel  
kellően. El is veszítették a versenyt.



## TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

### ESET SMART SECURITY (MUY342)



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 feltelepítet a DVD-melléklet Mély-  
víz részlegében található Eset Smart Security kliensprogramot, majd  
ezek után látogass el a [www.eset.hu/gamestar](http://www.eset.hu/gamestar) oldalra. Itt szüksé-  
ged lesz az újságban található havi kódra, amellyel hónapról hónapra  
meghosszabbíthatod a program licencét. A kód a NOD32 aktiválásá-  
hoz is felhasználható. A telepítéshez internetkapcsolat szükséges!



### OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitium két biztonsági csomagját ingyene-  
sen használhatják február 15-ig, ehhez internetes re-  
gisztráció szükséges. Látogassunk el a [www.agnitium.hu](http://www.agnitium.hu)  
oldalra és írjuk be az aktuális havi kódot  
(az Antivirus Próhoz: szept. 15.-okt. 31.: **TTQLI-Z26QS-  
KGKIK-KSWG5-5Q8GS**, a Security Suite Próhoz: szept.  
15.-okt. 31.: **49YTH-9V2KE-68SWK-8844W-GWC3I**).



### VIPRE ANTIVIRUS + ANTISPYWARE (VIPTND)

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



### PANDA GLOBAL PROTECTION 2010

Megajándékozunk ráadásul a Panda biztonsági termékcsa-  
ládának 30 napig használható vadonatúj, 2010-es változa-  
taival is. A terméket aktiválnod kell, első indításkor kérhet-  
sz mélykeulcsot e-mail címed, illetve meglévő Panda ügyfélszá-  
mod beírásával. Ezután az aktiválást a program automatiku-  
san 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 10.8 XP/Vista, NVIDIA  
258.96 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 8,  
Firefox 3.6.8  
**CHAT:** aMSN v0.98.1, mIRC 6.35  
**TÖMÖRÍTŐ:** WinRAR v3.90, WinZip  
14.0  
**VÍRUSIRTÁS, SPAMSZÜRÉS:**  
NOD32, MPP Desktop Ivelsűrű  
**DVD-ÍRÓ SZOFTVER:** Burn4Free v4.8  
Irodai szoftver: OpenOffice 3.1.1

## FIGYELEM!

**Ha problémád van a lemezzel, hívd a 06-1-577-4301-et,  
vagy írd a [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu)-ra, de előtte olvasd el ezt!**

Amennyiben a GS1009 jelű DVD-lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt.  
A kezelőfelület Firefox böngészőre és 1024x768-as felbontásra van optimalizálva. A Trine 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 [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu) címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.

# SID MEIER'S CIVILIZATION



*Szeptember 24.  
a történelem életre kel*



Minden idők egyik legsikeresebb játékának folytatása magyar dobozzal és kézikönyvel szeptember 24-től a boltokban!

[www.cng Hungary.hu](http://www.cng Hungary.hu)

# ARÉNA



## KEDVES OLVASÓK!

Múlt havi Arénánk után most visszatérünk a normális kerékvágásba, s ha már itt tartunk, akkor el kell mondjam, elégedetlen vagyok a múlt havi levélettermésel. Oké, hogy nyár volt, meg szünet, meg minden, de attól kapjátok össze magotokat – ha nem írtok, nincs mire válaszolni! Köszönöm előre is!

## Írjatok, írjatok! Nekünk!

//Gyu

### E HAVI LEVELEINK AZ ELŐZŐ HAVI GAMESTARRA REAGÁLNAK



### EGYMILLIÁRD LÉGY ÉS A GS ESETE

Ami megragadta a figyelmemet e havi GS-ben, az a lesz@rom tabletta, illetve a weboldal. Biztos vagyok benne, hogy sok pénzt fogtok keresni rajta. Mindamellert, hogy osztatlan sikert aratott a kollégák körében, rávilágított egy fontos dologra, éspedig arra a tényre, hogy az általános hiedelemmel ellentétben kábiból is lehet várat csinálni. Erre egy remek példát is tudok hozni. Korábban azt hallottam az egyik barátomtól, hogy létezik egy „érdekes nevű” oldal, nos, eme barátom nagybátyja, illetve annak baráti köre hozta létre ezt a bizonyos honlapot, amelynek sikere hosszú évek óta töretlen, a mai napig népes rajongótáborra van, hiszen a vendégkönyvbejegyzések elég frissek. Ez így magában nem lenne sok, de anno elkészült a Nyócker című eposz, amely nemzetközileg is elég sikeres lett. Annak a producere valahogyan tudomást szerzett ennek az „érdekes nevű” oldalnak a létezéséről, és azt gondolta, neki ezek a legények kellenek – akik elég tökösek ahhoz, hogy prezentáljanak egy ilyen nevű oldalt, azok prezentáljanak nyócker.hu-t is, vasse. Őbelőlük jött létre egy olyan cég, amely dolgozott már a Budapesti Műszaki Egyetemnek, Malévnek, Shellnek, McDonalds-nak, ráadásul Charlie honlapját is ők gondozzák. Ugye, milyen vicces? Így lehet a sajtóból várat építeni, a legvadabb ötlet is bejöhethet, ha

megfelelő körülményekkel párosul. Csak ennyit szerettem volna így tanulságként, ha szabad. Köszönöm a türelmedet, egy hónap múlva visszajövök. És ezt veheted fenyegetésnek is. – **Juhász Attila**

**Kiváló példa erre a Mondo minirajz-filmes cég világsikere – ők készítik a Happy Tree Friends című eposzt, amely annyira legendás státuszú vívott ki magának az internetezők körében, hogy betört a hétköznapiakba is (valamelyik nap épp az HBO-n láttam). Hasonló példák lehetnek a Jackass tagjai, vagy esetleg az olyan internetes jelenségek, mint a Bikicsunáj és társai. Az emberi ízlés, az emberi tetszés működése nem logikus, nem racionális – sokszor az tetszik meg nekünk, ami más, mint a többi. 16 éves koromban számomra például csak a kosárlabda létezett, így egy lánynak, hogy tetsszen nekem, minimum kosárlabdázónak kellett lennie. Volt egy testvércsapatunk, egy szak-középiskola lánycsapata, amelyben a 12 lányból kb. 10 nagyon csinos volt. A 11. lány volt vagy 190 centi magas, így ő számomra kiesett, és volt egy „kis szürke egér” lány... Az egyik meccsikön pont ő sérült meg, én cipeltem le a pályáról, ápolgattam, hoztam neki a vizes borogatást – bele is zúgtam, mint a vak ló a szakadékbá, pedig esküszöm, mindegyik csapattársa csinosabb volt, mint ő...**

**Ezzel a példával csak arra akartam rávilágítani, hogy sokszor a váratlan, az előre nem látott, a ritka különlegesség adja el az „arut”, viszont az ilyen ötletekkel az a probléma, hogy csak egyszer ellőhetők – lásd egymillió dolláros honlap esete: hiába csináltátok utána 100+ klónt, egyiknek sem volt soha egy fillér bevétele sem. Tanulság: érdemes kipróbálni a különlegeset, a furcsát, de gyorsan tovább is kell lépni, ha sikeres lett – az ízlés, a poén, a divat gyorsan változik.**

### A MAFIA 2 ZENÉI ÉS A GS ESETE

Tegnap este (09.04.) éppen a Mafia 2-vel játszottam, amikor a Megasztárban két versenyző közötti átkötő zenének a Silent Hill 2 soundtrack-jéről nyomtak egy részletet. Azt hittem, hogy rossz szul hallok. De ez még mind semmi! Kb. egy órával előtte a konkurens adó tehetségkutatójában az egyik srác a Bayonettában is szereplő főcímdalt (Fly me to the Moon) énekelte – igaz, nem ugyanazt, hanem a Sinatra-verziót. Úgy éreztem, ezen dolgok mellett már nem mehetnek el szó nélkül, muszáj volt megírnom, hátha más is tapasztalta ezeket. – **Gulácsi Péter**

**Nahát, mennyire megtetszett ez a levél! A játékosok fejében már a Bayonettával azonosult az a dal, amelyet egy tehetségkutatóban énekeltek, így az internetvilág, a videojáték-kultúra része lett – a Sinatra-verzió pedig olyan, mintha feldolgozás lenne. És itt jön a csavar: Sinatra 1998-ban hunyt el, amikor a Bayonettának nyoma sem volt, sőt az említett dalt 1954-ben Bart Howard írta. Tehát a dal eredetijét énekelte Sinatra, és ami a Bayonettában van, az csak annak egy változata... De azért örülök, hogy kedves Péter ismerte a Sinatra-„verziót”, illetve egyáltalán tudta, hogy egyszer létezett egy halhatatlan nagy művész, akinek Frank Sinatra-nak hívták.**



Az évek során elég sokan kértek tőled arra, hogy írd nekik egy kis történetcskét, kalandot (mint például az a fránya beragadó kettes gomb...). Én arra gondoltam, hogy az újság végébe írhatnál egy folytatásos regényt. Netalán ifjú tehetségek küldhetnék be frásukat, amit közzétennétek. – **Ribai Péter**

Sajnos az olvasók kreativitása egyre csökken, a kitérő pedig rémes... Bár az ötleted tetszetős, tapasztalatom szerint keresztülvihetetlen lenne.

Mi a Page Downnál ([pagedown.web4.hu](http://pagedown.web4.hu)) úgy gondoltuk, hogy a híres embereket meginterjúvoljuk (hogy is kell írni?). Úgy gondoltuk, hogy veled kezdenénk! – **Bence**

Azóta nemcsak velem, hanem mazurral is megjelent egy interjú – mindkettő kiváló lett. Aki el akarja ezeket olvasni, a <http://pagedown.web4.hu> blogon megtalálja mindkettőt.

Ezúton is szeretnék sok sikert kívánni Dragon György úrnak a készülő könyvéhez, ami, a novelláját olvasva, elsőpró si-

RÖVIDEN





## A KÉZIKÖNYVEK ÉS A GS ESETE

Hello! A kézikönyvekről szeretnék írni. Az első játékot, amit megvettem, 1998-ban dobták piacra (sajnos nem jut eszembe a neve), a kézikönyve pedig 165 oldalas. A mai kézikönyvek azonban alig 10-15 oldalasak, vagy lehet, hogy még annyi se. Miért kellett akkoriban több mint száz oldal, és ma miért nem? Nemrégiben ráadásul vettem egy játékot a Tescóban, amelynek még kézikönyve sem volt, csak a CD-n PDF formátumban! Pedig szerintem sokkal jobb dolog otthon az ágyban olvasni a kézikönyvet, mint a gép előtt ülni! – **Duleczky Dániel**

**Ennek nagyon sok oka van; a legfőbb, hogy rengeteget fejlődtek a játékprogramok, amelyekbe nagyon komoly, ügyes és szinte mindenre kiterjedő oktatórészek, úgynevezett tutorialok kerültek. Ezek a programrészek sokkal közvetlenebbül, sokkal érthetőbben magyarázzák el, hogy egy-egy funkciót hogyan használhatunk az adott játékban vagy szoftverben – tulajdonképpen feleslegessé teszik ezáltal a nyomtatott kézikönyvet, amely általában ugyanerről szól. Ugyanígy az alkalmazások/játékok**

java része ma már használja az úgynevezett „lebegő szöveget”, ami azt jelenti, hogyha a kurzorunkat valamilyen programikon vagy funkció fölé visszük, akkor egy kis ablakban leírja, mi is az és mire használható. Nos, emiatt sincs szükség a kézikönyvre – minek is kéne, ha minden információt megad neked a játék. Ennek ellenére szoktak írni kézikönyvet, hátha valaki azt szereti – s azért teszik fel .pdf-ben, mert egyrészt elfér a DVD-n, másrészt spórolnak a fával/papírral, harmadrészt pedig aki akar kézikönyvet, nem fog csalatkozni.

## A STARCRAFT 2-T NEM SZERETŐ OLVASÓ ÉS A GS ESETE

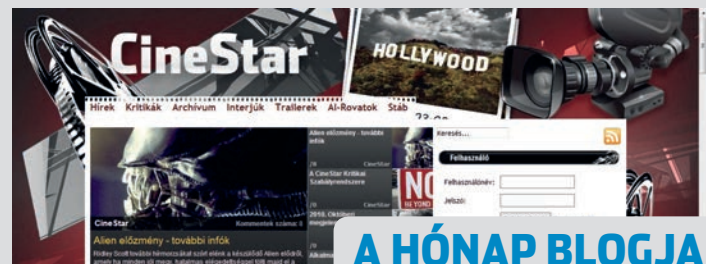
Az utóbbi időben bekövetkezett az, ami kiverte nálam a biztosítékot és nem tudtam megállni, hogy ne írjak neked levelet: megjelent a *StarCraft 2*. Nem kellett egy perc sem és máris kialakult a hisztéria a játék körül; éjfélkor több száz örült fanatikus megrohmozta az összes játékboltot, ahol a *StarCraft* legújabb részét árulják, utána boldogan elhagyták a kijáratot a díszdobozos példányokkal némi pénzmagért cserébe és otthon az egész napjukat azzal tölti, hogy babusgatják a zerg nevezetű micsodákat. Jómagam is szeretem a stratégiai játékokat, de egyik Blizzard-terméket sem próbáltam ki egyetlenegy szusszanatra sem, nemhogy a *StarCraft*ot. Engem egyáltalán nem kötnek le a *WoW*, *Warcraft*- és *Diablo*-féleségek. A képeken csak azt látom, hogy bonyolult módon nagy kavarodás van, mindenféle pixelhalom összezsúfolódik egymásba és harcolnak némi 3D-s kihasználtságot mellőzve. Azt megértem, hogy a Blizzard minőségi játékokat



**SZOMORÚ EGY VILÁGOT ÉLÜNK, HA MÁR ENNYI SINCS A GYERMEKBEN, HOGY KÖSZÖNJÖN**

web4.hu

KÖZÖSSÉG



## A HÓNAP BLOGJA

**Nem vitás, hogy a CineStar az egyik legjobb blog a Web4 rendszerben,** nagyon örülök, amikor ezzel a két sráccal beszélgetek; korrekt tesztek, remek dizájnú honlap és sok-sok ötlet várja az ide tévedőt. Nem telik el úgy nap, hogy ne kerülne ki 2-3 cikk az oldalra, úgyhogy bőségesen ellátják a látogatókat információval – amit a filmek világáról tudni szeretnél, azt itt megtalálsz. Gratulálok, srácok, le a kalappal!



**Lezajlott az első Web4-es buli, ahol sokan voltunk ugyan, de nem elegen!** Nagyon jó hangulatú rendezvény volt, megismerkedtünk szinte mindegyik Web4-„celebbr”; azokkal, akik május óta nagyon ügyesen vezetik a saját oldalukat. Mindannyian nagyon jól éreztük magunkat, úgyhogy megbeszéltük, hogy lesz még ilyen – legközelebbre is elvárunk mindenkit, aki legalább öt bejegyzéssel büszkélkedhet a blogján. Ezenkívül a Web4 rendszerben több pozitív változás is lezajlott: immáron több különféle részbe várjuk a cikkeket: most már kategorizálunk anime/képregény, film, könyv és zenei blogok között is. Ha úgy gondolod, hogy ezekben a témákban tudnál alkotni, nem vitás: köztünk a helyed!



## RÖVIDEN

ker lesz. Én már írtam egy könyvet (még nincs kiadva). További jó munkát kívánok a szerkesztőség minden tagjának, s remélem, a színvonal marad 100%. – **Reile Péter**

Mi azon dolgozunk, hogy ez így legyen, én pedig személyesen köszönöm a jókívánásokat.

Hello, az lenne a kérdésem, hogy nem tudjátok véletlenül, Magyarországon lehet-e venni valahol Official Xbox Magazine-t? Előre is köszi! Hű olvasótok: **RiDeRzZ**

Budapest központjában több ilyen, csak külföldi sajtótermékeket áruló bolt is létezik – ott lehet utánanézni. Érdemes a

**Városház utca, Váci utca környékén keresgélj.**

Hello, GameStar! Lenne egy kérdésem: hogy a francia lehet az, hogy már augusztus van, és még mindig nem lett tesztelve az *All Points Bulletin*? Ha jól tudom, a júliusi lapban augusztusra ígérték, és mégis azt írjátok, hogy a júliusban volt, ez tisz-

ta örület! Légyszi, írjátok meg, hogy mikor lesz a teszt (előre is köszönöm!) – **Szilágyi Márk**

**Egyszerű oka van: nem kaptunk a cégtől tesztkulcsot. Kértünk többször is, mégsem jött. Kellemetlen a helyzet, de ha hivatalosan nem kapjuk meg a játékot, akkor nem is írhatunk róla...**

# A HÓNAP LEVELE



Már kb. két hónapja tervezem, hogy írok neked az Arénába, azonban erre az ideig nyarom pörgőssége miatt sajna nem jutott időm. Annyi mindenről írnék, annyi minden van, ami inspirál, válaszolnék az e havi Aréna havi leveleire, de most más miatt írok. Valamikor ötödik osztályos korom környékén lehetett, amikor megjelent a *GTA Vice City*. Nagyon szerettem volna olvasni is róla azonban szüleim nem nagyon díjazták az ilyen újságok vételét, de emlékszem, akkoriban még extra vonzó ajándék is járt az újsághoz, ami nem más volt, mint 4 db CD remek modokkal, demókkal, sok mindennel. Az újságot kifejezetten a *GTA* miatt vettem meg, azonban annak tartalmát átböngészve igencsak vonzóvá vált számomra. Rátaláltam nagyon jópofa cikkekre, tehetséges és rendkívül szimpatikus újságírókra és rovatokra. Az Arénán képes voltam hosszú időn át röhögni. A tesztek izgalmasak voltak. Hatalmas volt. Az idő telt-telt, és mivel szüleim nem díjazták, sutyiban vettem meg az újságot, hiszen a GS-feeling magával ragadott. Vártam a megjelenést és reggel kb. a nyitáshoz a boltban voltam, hogy dugipénzemen megvehessem a friss GameStart, amit

aztán bevitettem a suliba és mindenki a csodájára járt.

A fordulópont akkor jött el, amikor egy kihagyhatatlan előfizetői akció keretében DVD-olvasót adtak a DVD-s GameStar mellé. Akkor még nem volt saját számítógépem, és addig sikerült a szüleim fülét rágni, amíg elő nem fizettünk a GS-re. Ekkor már nem kellett boltba rohannom, megkaptam a GS-t és alig vártam, hogy megjöjjön (akkoriban minden hónap második péntekét bearanyozta a tény). Ezt követően már GS nyílt napokra jártam, élveztem a szerkesztők és az olvasók társaságát és egyszerűen fantasztikusan éreztem magam. Óriási volt úgy ébredni, hogy „ma van a GS nyílt nap!” Őszintén szólva már nem emlékszem, meddig voltam előfizető, de arra biztosan, hogy körülbelül 5-5,5 év elteltével valami megszakadt köztem és az újság között. Elmentek a kedvenc szerkesztők (és mielőtt bárkit megsértenék ezzel, várjuk ki a végkifejletét a történetnek), majdnem minden tartalmat olvastam az interneten és a DVD tartalma sem nyújtotta a megszokottat. Aztán idővel bejöttek új szenvedélyek, és bármennyire sajnálatos, a GameStarra féltett pénzem elkezdtem másra költeni (pél-

dául a cigi, mondani sem kell, mennyi pénzt nyel el, még gyenge dohányosnál is – szerencsére már felhagytam vele). Így nehezen ugyan, de letettem a hón szeretett újságról (de az online rendszeres olvasója maradtam). Amikor hosszú ideig utaztunk vidékre, gondoltam, legyen szórakozásom, veszek egy GameStart. Az újságot kezeim között fogva nem azt vártam, amit kaptam. Körülbelül 1,5-2 évig nem olvastam GameStart, és bizony meg kell mondjam, meglepett, amit kaptam: a cikkek kiválóak, a riportok és a rovatok ugyanolyan jók, mint azelőtt voltak. Az Aréna kicsit elgondolkodtatóbb, de időközben én is leéretté váltam (ezért volt rövid az ideig nyarom) így talán testhezillőbb is a komolyabb Aréna (bár a mókás sem volt rossz: RFT stb.). Az újság hangulata ismét magával ragadott. A GameStar táboros hirdetését látva újra el szerettem volna menni a táborba. [Erről külön levelet írhatnék, ugyanis amíg kicsi voltam, anyumék nem engedték, hogy egyedül elvigyem a gépet „valamiféle táborba”, pedig lehetett volna; most pedig az elmúlt két-három tábor idején (az idein és a tavaly előttin biztosan) már sajnos

máshová foglalt szállásunk volt.] A DVD-t a gépembe helyezve egy remek és szórakoztató egész estét betöltő GSTV-adást kaptam, ami előtt le a kalappal! Miután ismét megragadt az érzés, hogy hű, de jó, veszek még GameStart, azután láttam meg, hogy épp előfizetői akció van. Az akció lejártá előtt 2 nappal sikerült betelefonálnom, és előfizetnem negyedévre. Alig vártam, hogy megjöjjön a következő szám. Meg is jött, és a postaládámhoz lemásza ismét előtört bennem az a várakozással teli érzés; amikor felhoztam és letéptem róla a celofánt, hihetetlen jó. Ismét lázba tud hozni a GS, tudom, ha le fog járni az előfizetésem, reggel menni fogok az újságárushoz, és be fogom vinni a suliba a GS-t és véleményem szerint ez a legizgalmasabb GS-ézés. Köszönöm ezt nektek! Tudom, kicsit hosszúra nyúlt a levelem, de remélem, befér az Arénába. Ha nem, akkor neked, Gyu, mindenképpen megérte leírnom azt az élményt. – **Danyi Ádám**

**Mi pedig nem kommentáljuk, csak köszönjük az élményt, a mesét és hogy újra előfizettél!**

készít, de egyszerűen nem világos számomra az, hogy hogy alakulhatott ki ekkora kultusz a *StarCraft* körül, csakúgy mint a fejlesztő többi termékénél is, ráadásul minden játéknak többmillió eladásokat kell produkálniuk. A magyarországi játékeladásokról szóló toplisták már egyhangúvá váltak attól, hogy soha nem kerülnek le a *WoW*-féle szörnyeteg az élvonalról. Van több kiváló más játék is a piacon, amelyek nem annyira sikeresek. Miért pont a Blizzard és a játékaik vezetnek? No meg nem mehetünk el szó nélkül azok a kritikusok mellett, akik elfogultan és mindenféle objektivitás nélkül értékelik a *StarCraft* 2-t közel százszázalékosra és „tökéletes” jelzőt dobnak számára. Ez a legnagyobb bajom. Szerintem nem kéne olyan játékujságíró kezébe dobni ezt a játékot, aki megőrül érte, hanem egy

olyannak, aki pártatlanul és objektíven ír róla véleményt. A több szubjektív cikk megtekintése – amelyekben alig találtam negatívumokat – után nagyon remélem, hogy a ti újságotok nem tornázza fel azt a játékot érdemtelenül 95% fölé. Még az is probléma, hogy sokan úgy írják a cikkeket, mintha egyenesen csak a rajongóknak szánták volna, nem pedig kívülről állóknak. Elkezdenek arról írni, hogy milyen jó új fejlesztések, fegyverek, páncélok jelentek meg, milyen új tulajdonságai, előnyei és hátrányai vannak a zerg, terran vagy protoss vezetésű frakciónak, milyen jó új küldetések vannak és mit kell csinálni azok végrehajtásához, hogy folytatódik Jim Raynor története. Ezek nem mondanak semmit azok számára, akik nem ismerik az első részt vagy egyszerűen csak nem érdekli őket a játék és a fejükhez kapnak azon értelmetlen

kifejezések láttán, amiket csak a rajongók ismerhetnek. Egy jó játékujságíró megismerteti a közönséggel az adott játékot úgy általában és leírja, hogy miért tetszett neki, miért nem, miben emelkedik ki, miben hibádzik, milyen felépítése van, milyen a grafikája és hangja satöbbi, nem pedig bonyolult részletekbe bocsátkozik, mint például hány bázist és hány egységet lehet építeni egy térképen. Sajnos erőltetik az efféle elemeket és szinte egész végig erről szólnak a cikkek. Azonban sajnos azt is meg kell jegyezni, hogy a ti újságotok sem különösen ennel. Természetesen nem azt mondom, hogy minden irományotok olyan, hanem több van, amelyek nem tetszenek nekem, de remélem, hogy kijavítjátok az efféle hibákat. Végszóban megjegyezném, hogy nem célok keresztes hadjáratot indítani a *StarCraft* és más ellen, csak a szemé-

lyes véleményemet közöltem. Nekem nincs bajom azzal, hogy játszanak vele, hanem csak nem értem a túlzásokat és a hisztériát. – **Császár János**

**Kedves János, köszönjük a kimerítő véleményt. Hadd reagáljak egy-két gondolatodra. Azt írod, a *WoW* szörnyű – úgy gondolom, sokmillióan, akik rengeteg időt, energiát és pénzt költöttek rá, nem így gondolják. Kialakult mellette persze az anti-*WoW*ista mozgalom: azok az emberek taretznak bele, akiket irritál a *WoW* túl nagy népszerűsége. S úgy érzem, ugyanez igaz a *StarCraft II* túl nagy népszerűségére is: egyszerű emberi tulajdonság, hogy ha valami túl népszerű, vagy túlságosan sokan hype-olják, akkor az már csak emiatt nem népszerű. Sajnos el kell keserít-**

Örömmel vettem észre, hogy a mellékelt játék CD-kulcsát a lemezre is ráírták, és a lapban is le van írva. Remélem, hogy ez most már a megszokott forma lesz, mert a minap jöttem rá, hogy elveszett a *Painkiller/Nexus* CD-kulcsa, ami anno az újsághoz volt mellékelve, a DVD papírtokján. – **L. Bence**

**Nagyon szívesen, ahol megoldható, ott igyekezzünk is. Azonban egyrészt ahány kiadó, annyiféle megoldás létezik, másrészt meg ha sok ezer számot kapunk, azt nem tudjuk az újságban is leközelíteni – ez kerül a DVD tokjára.**

Azt szeretném kérdezni, hogy csinált-e már olyan zenét, aminek van dal-

szövege? Mert én elkezdtem, viszont még csak szövege van, de már elkezdtem zenét is kreálni. Egyébként nagyon jó hangja van BZ-nek! Nem akarnának az Eurovíziós Dalfesztiválon indulni? – **Horváth Péter Henrik**

**Nem, nincs – bennem valahogy csak instrumentális zene van jelen. Ennek**

ellenére régi vágyam „klasszikus” dallam komponálni, talán egyszer majd sikerülni fog. BZ-nek bizony nagyon jó hangja van, de ő nem egy eurovíziós alak. A jó hang önmagában egyébként is kevés egy Eurovízió-jellegű verseny megnyeréséhez, ahhoz például nem árt jón lenni sok posztszovjet országgal...

selek, mert bár te úgy gondold, hogy az újságíró elfoglaltsága miatt adott magas pontszámot, ez nem igaz: a **MetaCriticon 72** teszt alapján **93** ponton áll a **StarCraft II**, míg a **Gamerankings** százaléka **92,51 41** teszt alapján. **Ki-zártnak tartom, hogy 100+ értékelés mind-mind elfoglalt lett volna – egyszerűen a StarCraft II annak ellenére, hogy neked nem tetszik, egy nagyon jó játék. S ha ez ellen tiltakozol, problémázol, hisztizel, csak magadnak ártasz vele – javasolom, csöndben vedd a fentieket tudomásul és bosszúból ne vedd meg a játékot. Ezzel le is lehet zárni a StarCraft II-problémát!**

## A GYŰJTÉS ÉS A GAMESTAR ESETE

Történt egyszer, hogy átjött hozzám a haverom, és megkérdezte, hogy mit gyűjtök, erre először azt feleltem, hogy semmit, mire elmondta, hogy régi játékokat gyűjt. Ekkor jutott eszembe, hogy végül is GameStart gyűjtök! Most még „csak” 24 GameStárom van (2 évnyi



előfizetés), amiket le is fotóztam! Ezzel együtt szeretném megköszönni az eddigi munkátokat, és boldogan mondom, hogy eddig nem volt egy olyan darab sem, amiért kár volt kiadni pénzt, sőt, nagyon is megérte! Minden egyes darabját sor-számozva tartom, és pár teljes játékkal még mindig játszom, például az **UT3**-mal és **GoW**-val. – **Varga Bence**

**Mi mindig nagyon büszkék voltunk arra, hogy nekünk vannak a világon a legcoolabb olvasóink – köszönjük, hogy ezt te is megerősítetted!**

## A FAGYLALT ÉS A GAMESTAR ESETE

Mint fagyfaltárus jelentkezem Balatonlelléről, és felfigyeltem valamire. Ide átlagosan a 8. és a 10. kerületből érkeznek gyerekek és én nekik adom el a fagyott csodát. De nem erre figyeltem fel, bár tény, erre is! Ami azonban érdekesebb, leírom egy vásárlás kimenetelét. Űcsörgök a bódében, távolba meredő tekintetem a tájat elemzi és a barátaimra gondolok, hogy vajon most hol lehetnek, hogyan szórakozhatnak. Tőlem jobbra papírpénz és egy hangfal, amiből halkan szól a Lordi egyik száma, balra fagyasztó és benne az áru. Tökéletes

az idill, nap cirógatja arcomat, csönd van, csupán Mr. Lordi rekedtes hangja duruzsol a fülemben félelmetes áriát. Ekkor trappolásra leszek figyelmes, hirtelen kiköpkökenek a mélézásokból; mintha az ágyból rángatnának ki. Igyekszem felfrissíteni az agyamat, kevés sikerrel. Előrenézek és látom, hogy egy kb. 9 éves apró gyermek caplat felém. Végignézem, mint ér felém, majd felállok a székemből és elhangzik a szokásos kérdés: „Szia! Mit adhatok?” Arcomra erőltetem a barátságos mosolyt, mintha minden vágyam az lenne, hogy ezt a nagyon szimpatikus arcú gyerkőcöt megajándékozzam jégkrémrel, azonban a mosoly lehervad... Semmi köszönet és még a hűtőmet is beljebb löki, ezzel meglökve testem azon részét, ahol a legkisebb lökés is kellemetlen érzéssel járhat. Nem szólok semmit, de a gyerek a hűtőt nézi... Mögötte növekszik a sor. „Pillanat” – szólok hátra. A gyerkőc már 2 perce nézegeti a hűtőt. „Láva van?” „Nincs, elfogyott!” „Mi van?” „Bumm és Vanília!” „Akkor kérek pisztáciát!” Megy

fel a pumpa, de továbbra se szólok semmit. Végül a Bummot kéri. „100 forint lesz!” Jesszusmaris!!! Most kotorja elő a pénzét?! Jaj, Istenem! 10, 15, 20, 30, 50, 60... 65... Végre nagy nehezen összegyűlik a száz forint. Kitaratom a markom, hogy beleszórja az aprót, de mit csinál? Odavágja a hűtőhöz, mint a kutyának a csontot! Én összeszedem, kezébe adom a fagyaltját, majd mosolyogva mondom neki: „Kösz szépen! Szia!” Reakció? Semmi! Elkésierítő! Már csak azért is, mert minden szülő azt mondja: kiskorodban olyan jól nevelt voltál! Ehhez képest a hatalmas 20 éves ló...vagli állatok mindig illendően viselkednek velem és megadjuk egymásnak a kellő tiszteletet! De aki 15-nél fiatalabb, az mind egyszerű, mint a raklap! Nem tudom, hogy ez csak a már említett két kerületben van-e így, vagy máshol is, de eme GameStaron keresztül üzennék mindenkinek: **adjátok meg másoknak a kellő tiszteletet!** Hisz enélkül miért várják, hogy mi megadjuk nekik azt a kedvességet, amit elvárnak?... Gyerekek... gyerekek. Szomorú egy világot élünk, ha már ennyi sincs a gyermekben, hogy köszönjön. Az ilyeneknek mondjuk megnézném a szüleit is, hogy mennyit törődtek vajon a gyerekekkel és mennyi



időt szenteltek arra, hogy megtanítsák az illemre... De nem számít, ezeken sose tudunk változtatni! Én a szerencsésebbek közé tartozom, mert odafigyelő neveltetést kaptam és megtanítottak arra, hogy a tiszteletnek kölcsönösnek kell lennie, és arra is, hogy mindig legyen figyelemmel mások érzéseire. Ez az, ami hiányzik a fiatalságból és ez nem elsősorban az ő hibájuk, hanem szüleik és pedagógusaié! Na tessék... Megfogadtam, hogy nyáron nem fogok idegeskedni, erre tessék! Nagyon szép nyarat mindenkinek, és ha gondolják, látogassanak el hozzám egy jégrémmel! További szép napot! – **Greiner Márton**

**Bár maga a levél picit elkésett, hiszen a nyár már véget ért, a tanulság egyetemes és évszaktól független. Minden egyes nemzedék arra panaszkodik, hogy a fiatalabbak egyre kevésbé tisztelettudók, egyre kevésbé figyelmesek – eddig a dolog nem különösebben extra, ez mindig így volt és mindig is így lesz, hiszen a nemzedékek között a világ is gyorsan halad tovább, az értékek is gyorsan változnak. Azonban abban nagyon nagy írójának, hogy a felgyorsult és eltorzult világban, amikor apa és anya is dolgozik (jobb eset, ha egyáltalán két szülő neveli a gyerekeket) nem jut annyi idő a gyerekek nevelésére, amennyi kéne – s az a kölyök a tévéből, videójátékokból, szomszédoktól és vele egykorú haveroktól tanulja meg, milyen a világ. Pedig az emberiség alapvetően mindig is úgy működött, hogy az idősebb generáció (szülők, nagyszülők) adták át az ismereteiket, tapasztalataikat, értékrendjüket a fiatalabbaknak, akik később maguk is szülőkké válva még tovább adták azt. Azonban manapság ez a hagyományos folyamat megszakadni látszik, hiszen rengeteg szülőnek sem ereje, sem ideje, sem energiája nincs arra, hogy átadja ilyesmire – fáradtan, elcsigázottan, kiszípolozott rabszolgaként térnek**

haza a tudásra éhes gyerekek közé, akik (lévén gyerekek) nem tudják átézni az anyjuk/apjuk fáradtságát, nyomorúságát, elkeseredését... És máris megtörténik a baj, ugyanis a modern szülő csak egy picit pihenni szeretne, s amíg a gyerek a tévét nézi vagy videójátékozik, addig speciálisan lehet pihenni... Én abszolút megértem az ilyen szülőket, és felfogom, hogy ők is emberek, nekik is szükségük van egy kis nyugalomra, pihenésre, mert ez biológiai alapszükséglet. Én magát a helyzetet ítélem el: a szükségesszerűséget, ami arra kényszerít, hogy éjjel-nappal dolgozni és hajtani kelljen, ami miatt nincs idő foglalkozni a gyerekekkel és ami miatt olyanok lesznek az emlegetett ifjak, mint a raklap (tisztelet a kivételnek persze). Ekkor tudnának közbelépni a barátok, de sajnos ők is ilyenek... Ez egy nagyon szomorú helyzet és amit csak tudunk, megteszünk ellene, de a mi lehetőségeink nagyon kevesek. Egy dolgot azért hadd mondjak el itt a végén: a GameStar Táborban ebben az évben szinte minden táborozó roppant segítőkész, jól nevelt és tisztelettudó volt. Gondolom, ez azért velük született intelligencia függvénye is.

## UTÓIRAT

Bizony, ahogy az egész világot, úgy minket is elkapott a **StarCraft II**-láz – volt, akinek ez nem tetszett. Emellett megtudtunk egy s más a fagyalt és a tisztelet kapcsolatáról, a halhatatlan énekesről, Frank Sinatráról, a GameStar gyűjtéséről, arról, hogy (szemben a közhiedelemmel) kakiból is lehet palotát építeni, s persze volt még sok minden más is. S amíg megírjátok az októberi számba azt a rengeteg levelet, amit várok, maradok

**Maximális tisztelettel,**

# ÚJDONSÁGOK

Első kézből...

„Bedugom a jacket a keverőbe,  
Dobd fel a kezedet a levegőbe,  
Ha nem akarsz kerülni a temetőbe,  
Dobd fel a kezedet a levegőbe.”

Énekl a Bëlga nevű együttes, és milyen igazuk van. Amikor elkezdtem írni a bevezetőt, még tudtam, miért is illik ide pontosan ez az idézet, de most már nem jut eszembe. Nem is ez a lényeg, hanem például az a csodálatos cikk, amiben hírt adunk a készülő Warhammer 40K MMO-ról. Nos, ez az a játék, amit várok. Nagyon. Várjuk együtt.

„Forogjon a lemez, csak ezt hallgatom,  
mármoros a fejem, abba nem hagyom!”

szöveg: ender, dalszöveg: Bëlga



## GAMESCOM 2010

Így született meg a világ legnagyobb videojáték-rendezvénye!

**KEDVENC IPARUNKAT CÉLZÓ ÉS BEMUTATÓ ESEMÉNYBŐL** igazából három olyan van minden évben, amire az egész világ odafigyel. A szezon mindig az E3 nyitja Amerikában, majd az európai GamesCom folytatja a sort, végül az idényt a Tokyo Games Show zárja Ázsiában. Ezek közül a hazánkhoz is közelebb eső az, amelyet a leginkább kedvelünk. Hogy miért?

### KÉZBE VETTÜK AZ IRÁNYÍTÁST!

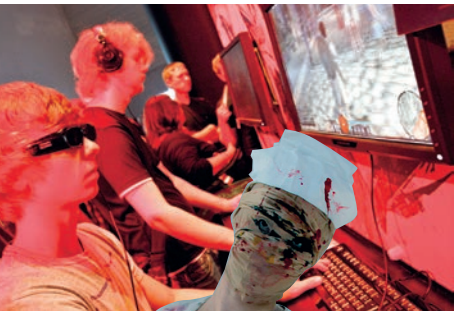
Talán éppen azért, mert az E3 néha egy hatalmas nagy MC Hammer-buli tud lenni. A kiadók ugyanis rengeteg finomsággal bombáznak bennünket, azonban ezeket rendre „You can't touch this” címkével látták el. Ráadásul az idei rendezvény is főleg arról szólt, hogy jön a Kinect és a Move, a Microsoft és a Sony mozgásérzékelős piaca szánt csodafegyvere, és akkor ezentúl mindenki vígan táncol, ugrál és hadonászik. Nem

mondom, ezek is jó dolgok, évek óta remekül szórakozunk ily módon a Wii-vel, és ugyanez HD-ban is embertelenül mókás lesz, de azért csak kell nekünk egy *Crysis 2*, egy *Need for Speed: Hot Pursuit* vagy *Dragon Age II*, meg a többi. A GamesComon pedig mindezt megkapjuk. Ezért szeretünk beülni a szűk kis autóba és leutazni a Rajna mentén a híres dóm nagyvárosába. Mert itt nemcsak mutogatnak nekünk, de több alkalommal kontrollert is nyomnak a kezünkbe. És ez jó, kedves olvasók, hiszen nemcsak látottakból és hallottakból tájékozhatunk benneteket a játékvilág jövőjének nagygyűiről, de igazi „rajta a kezünk” élményekkel is szolgálhatunk nektek. Megtudtuk többek között, hogy az új *Need for Speed* idén végre tényleg lehet szórakoztató. Látuk, hogyan is kell elképzelni a *Deus Ex: Human Revolution* fejlesztői által sokat hangoztatott „választási” rendszert, amely alapján egy küldetés megoldásának csak a saját kreativitásunk szab ha-

tárt, s nem egy előre megírt forgatókönyv. Akcióztunk a *Lord of the Rings* univerzumon alapuló eddigi legbrutálisabb és legvéresebb játékkal, a *Hunted: The Demon's Forge*-nak köszönhetően már tudjuk, hogy a fantasy és a *Gears of War* vegyítése igenis működik. Hagytuk magunkat elgyepálni a *Crysis 2* frissen bemutatott multiplayer módjaiban, és megdöbbenve konstatáltuk, hogy a *TERA* személyében egy újabb nagyszerű koreai fejlesztésű MMO készül. A következő oldalakon főleg ilyen, és még több hasonló tapasztalatainkat osztjuk meg veletek.

### A CASUAL SEM MARADHATOTT KI

Beszámolóink főleg a kedvenc platformunkat, a PC-t érintik, ráadásul alig tudtuk a magazinba a számos élményt beszorítani. Persze azért nem mehetünk el szó nélkül a konzolos front mellett sem, hiszen abból is bőven volt részünk a GamesCom során. Egy titkos portálon



# BŰVÖLNEK A SZÁMOK

## A GAMESCOM BEFEJEZTÉVEL A SZERVEZŐK KÖZZÉTETTÉK AZ ÉRDEKESEBB STATISZTIKAI ADATOKAT.

Ebből megtudhattuk, hogy 33 országból összesen 505 cég jelent meg a rendezvényen, szemben a tavalyi 458-cal. Sokkal érdekesebb a kilátogatókat vizsgáló adathalmaz, amely szerint körülbelül 254 000 egyén utazott el az európai videojáték-mekkába. Ebből „csupán” 4400-an tettek ezt hivatásból, azaz ennyien képviselték a sajtót. A létszám egyébként megkérdőjelezi azt a reklámszöveget, amely szerint ez Európa legnagyobb videojátékos fesztiválja, persze csak jó értelemben, hiszen ezzel egyben a világ legnagyobbjává is vált a GamesCom. Összehasonlításképp a tavalyi Tokyo Game Show-n 185 000-en voltak kinn, míg az idei E3-on 43 000-en. Gratulálunk, Köln!



„Itt nemcsak mutogatnak nekünk, de több alkalommal kontrollert is nyomnak a kezünkbe”

## A STREET FIGHTER ÉS A TEKKEN ALKOTÓI EGYMÁSRA VADÁSZTAK

MÉG AZ IDEI SAN DIEGO-I COMIC CON SORÁN JELENTETTÉK BE, HOGY A CAPCOM GONDOZÁSÁBAN KÉSZÜL A STREET FIGHTER X TEKKEN, AMELY A VILÁG KÉT TALÁN LEGNÉPSZERŰBB BUNYÓS JÁTÉKÁT OLVASZTJA EGYBE. A rajongók által már évek óta követelt összecsapás azonban nemcsak játékformában volt jelen a kölni GamesComon. A Capcom és a Namco alkotói ugyanis folyamatosan oltották egymást Twitteren keresztül, különböző képeket jelentetve meg, amelyeken az általuk készített játékok két szereplője, Kuma és Blanka szerepelt, legalábbis műanyag figuraként. A napokon át tartó „küzdelmet” végül a sajtótájékoztatójukon fejezték be, egy szimbolikus kiütéssel pózolva az újságíróknak. Úgy látszik, jó hangulatban telnek a játékfejlesztési munkálatai.



keresztül bejutottunk a Nintendo elrejtett sajtórészlegébe, ahol egy rövid idő erejéig magunk is szemügyre vehettük azt a bizonyos csodafegyvernek szánt 3DS-t, és nem is tudjuk szavakba önteni, hogy mekkora sokk ért bennünket, amikor a 3D-s kijelző bekapcsolt. Reméljük, mihamarabb elhozzhatunk nektek egy példányt, hogy magatok is láthassátok majd, mert tényleg ennyire jó ez a cucc. Szerencsénkre később éppen a Kinect volt az, amely visszarángatott bennünket a valóságba, kellemes szórakozást nyújtva megfáradt végtagjainknak. A Dance Centralról mindenki mondhat bármit, de amíg nem pattan be a kamera elé, és nyomja el a Step Up filmeket is meghazudtoló mozdulatsorokat, addig nem is tudhatja, mit beszél. Levezetéként azért egy kis Kinectimalsszal is pihentettük az agyunkat, és az már szinte biztos, hogy a barinóket ezzel lehet majd meggyőzni, ha a Kinect-vásárlás nem volna még biztos. A PlayStation Move-ot is később kezelésbe vettük, és

a Sony Augmented Reality-re fókuszáló partijátéka szintén szórakoztató pillanatokkal adományozott meg bennünket. A kis nyalókaszerű controller egyik pillanatban hatalmas kalapács, máskor meg pajzs vagy bökődő. Ezen tapasztalataink után kifejezetten nehéz eldönteni, hogy melyik nagy konzolgyár bombáját szeressük a legjobban, de talán éppen ez az, ami miatt szerencsések vagyunk. A GamesCom is éppen ettől annyira jó szórakozás a gamerlelkűek számára, mert itt tényleg rólunk szólt minden, és nemcsak mutogatták nekünk a szépet, meg a jót, hanem ki is próbálhattuk ezeket. Most azonban jön a Tokyo Game Show, amely a fő japán gyártók részéről számos érdekességgel szolgálhat majd. Ezután pedig hamar fordul annyit a Föld, hogy megint jöjjön egy E3, megint bejelentsenek egy csomó izgalmas dolgot, és aztán megint elutazzunk Kölnbe, hogy ki is próbálhassuk ezeket. De addig is jöjjön az őszi szezon, s kerüljenek az idén látottak a tesztlaborunkba!

## Age of Empires Online

Ha a Farmville-ben durvulni lehetne



### Mindenki úgy rákattant a StarCraft II-re, hogy nem győzőm hallgatni az ódákat, amiket e játékról zengnek.

Értem én, elég jó dolgot hozott össze anno a Blizzard az első résszel, de engem akkoriban is inkább az asszír nyilasok és szkíta lovasok világa fogott meg jobban. Most már nemcsak a zergfanatikuskok örülhetnek; végre a magamfajta is megkapja a folytatását!

### VILÁGHÁLÓS VILÁGHÓDÍTÁS

Az Age of Empires sorozat legújabb felvonása azonban nem az a hétköznapi

folytatás, amire számíthatnánk. Nem véletlenül biggyesztették oda a cím végére az Online kifejezést, hiszen ez egy kizárólag netes birodalmakra szabott változat lesz. Aggodalomra semmi ok, az alapok ízig-vérig a rajongók által megszokott „édzsof”-hangulatot hozzák majd: birodalmat építünk, nyersanyagot menedzselünk, szüljük a katonás jóembereket és így tovább. Az online dolgok ott jönnek be, amikor már kevés lesz a takaró az ágyon, s nem nyújtózkodhatunk tovább kényelmesen. Az AoEO világát ugyanis más-más emberek által irányított biro-

dalmak népesítik be, azaz barátságos és agresszív diplomáciai lépéseinkre mindig egy hús-vér hadvezér reagál majd.

### FARMER VS. SPÁRTAI

Persze mindez nem jelenti azt, hogy minden pillanatban a népünk jólétét és biztonságát kell garantálnunk, hiszen csak akkor érhet bennünket külső támadás, illetve csak akkor léphetünk szövetségre másokkal, ha előzetesen elfogadtunk egy „felkérését”. Ha éppen hosszú balatoni lábáztatás van a programunkban, akkor virtuális királyságunk szunnyadni fog, nem érheti baj, de nem is fejlődik úgy, mint a konkurenciáé. Azonban minél több időt áldozunk a népünkre, annál gyorsabban fejlődünk, aminek köszönhetően új lehetőségek is megnyílnak előttünk annak érdekében, hogy a lehető leg-

**A bétában kipróbálhatjuk, milyen a görög civilizáció urának lenni!**

változatosabban törjünk borsot a szomszéd orra alá.

### RÉGI DICŐSÉGÜNK, HOL KÉSEL AZ ÉJI HOMÁLYBAN

Érdemes lesz tehát várni az új Age of Empires játékra, hiszen a régi rajongók egy nosztalgiaival beoltott alkotást kapnak, amelyben fontos szerepet kap a közösségi élmény: azok számára is érdekes lehet az AoEO, akik esetleg unják a Farmville-t, mert nincs benne elég akciózás. Ebben van, ráadásul ingyenesen is játszható lesz, hacsak nem akar az ember pár száz forintokért gyorsabban fejlődni, a mikrotranzakcióknak hála. A bétára akár már most is jelentkezhettek, ha nem tudtok várni a 2011-re tervezett megjelenésig.

## Majdnem Halo lett belőle

**MIELŐTT MÉG HIVATALOSAN IS BEJELENTETTÉK VOLNA AZ ÚJ AGE OF EMPIRES-T**, a játékot csupán Project S-ként emlegették a Microsoft marketingesei. Aztán valaki elhintette, hogy a munkacímben szereplő S jelentése Spartan, és mindenki rögtön az első, Bungie nélküli fejlesztett Halo játékra gondolt, pedig a projekt mögött megbúvó Robot Entertainment számos ex-AoE fejlesztőt tudhat soraiiban.



**Birodalmat építünk, nyersanyagot menedzselünk, szüljük a katonás jóembereket és így tovább**

## Need for Speed: Hot Pursuit

Mondom, Burnout!

Most nagyon szívesen leírnám, hogy mi is történt a legendás Need for Speed szériával az utóbbi években, de azt hiszen, nem kell ecsetelni. Bárki, aki a mostanság az autós sorozat feltámasztását kapta meg feladatult, csúnyán elbukott. Ezúttal a Criterion fejlesztői kerülhetnek pallóra, ha rossz dolgot művelnek az NFS új felvonásával. Ezt ők is nagyon jól tudják, no és mit tudnak még jól? Burnoutot csinálni. Ha valaki elpártolt az egykori autósversenyzők királyától, az minden bizonnyal ment néhány

kört a Burnout sorozat- valamelyik darabjával, jobb esetben még belé is szerelmesedett. A gamescomos próbavezetés során derült ki számunkra, hogy a Hot Pursuit alcímre keresztelt legújabb felvonás ízig-vérig a Criterion gyermeke, és ez megnyugtató. A készítőik elmondása szerint igyekeznek a játék régen elfeledett gyökereihez visszatérni, azaz örült autózás, sebességérzet és üldözések mindörökké! Gyakorlatilag fogták a jól bevált Burnout-receptet, és meghintették egy kis NFS-fűszerezéssel: így a kezelé-

si élmény valószínűleg lesz, ráadásul észrevehetőbb különbséget kapunk a járgányok között. Egy verseny során emellett még azt is megtapasztaltuk, hogy a mögöttünk közlekedőket mutató tülkörben a járgányok sziluetttje világos színben pompázik, ezáltal sokkal könnyebben azonosíthatjuk őket. Az autózás természetesen társaságban a legjobb, de előfordulhat az is, hogy nem mindig lesznek elérhető a haverok online vagy élőben. Az új Hot Pursuit arról is gondoskodik majd, hogy olyankor is odapiskálhassunk a verseny-

A legújabb NFS-ben összesen 66 verdát próbálhatunk ki.



társaknak, amikor azok éppen valami plázában nézik a barinóval az új Szelex és New Yorkot. A játék ugyanis nyomom követi az offline teljesítményünket, s az érdekesebbeket megosztja a barátainkkal, akik aztán összemérhetik a tudásukat a miénkkel, miközben éppen alszunk.

**Gyakorlatilag fogták a jól bevált Burnout-receptet, és meghintették egy kis NFS-fűszerezéssel**

## Will Wright vs. Morgan Freeman

**A NEVES AMERIKAI SZÍNÉS, MORGAN FREEMAN NEMCSAK REMEK FILMEKBEN VÁLLAL SZEREPEKET,** hanem egy tudományos műsort is készít „Through the Wormhole”, azaz „A féreglyukon keresztül” címmel. Az egyik adásban Will Wright fejtette ki véleményét a technológia fejlődéséről, és a digitális alkotásainkhoz való kötődésünkről. Szerinte minél jobban sikerül a valóságot visszaadni a játékaikkal, annál jobban kötődnek az emberek az általuk alkotott lényekhez, városokhoz vagy emberekhez. Ahogy ő fogalmaz, ilyen módon egy kis időre „istenekké” válhatunk.



# Darkspore

### Will Wright a sötét oldalra tévedt, és jól áll neki

A 2008-as *Spore* megjelenését óriási várakozás előzte meg, és ennek eredményeképpen a játék elé támasztott elvárások is az egekbe szöktek. A Maxis alkotása végül saját árnyékában botlott meg, ám a csalódás ellenére dicsérni lehet a játék lénygenerálás-részét – a legújabb epizód például csak ezt veszi át az eredetiből.

#### KREATÍV KALANDOZÁS

A *Darkspore* lényegében olyan, mintha fogták volna a *Diablót*, és annak karak-

terkészítő részét teljesen kicserélték volna a *Spore*-éval. Ennek köszönhetően egy olyan kalandjátékot kapunk, amelyben nemcsak saját kedvünkre torzíthatunk el egy harcos úrlényt, de a küldetések során felszedett zsákmányokat is ott helyezhetjük el rajta, ahol jólesik.

#### HÁROM A MAGYAR IGAZSÁGI!

Három karakterosztály áll a rendelkezésünkre, amelyek a sokat látott játékosok számára nem okoznak meglepe-



Legyen szó fegyverről, táskáról, ruházatról vagy páncélzatról, a Will Wrighték által kifejlesztett testre szabhatósági rendszer egyszerűen bármit lehetővé tesz



tést. Lesz egy Sentinel osztály, amelynek tagjai erős, lomha és közelharc specialisták; lesz még egy Ravenger osztály, amelyben a fürge, ám sérülékeny lények szerepelnek, illetve egy Mágus osztály is, amelynek tagjai a változatosság kedvéért gyógyításban jár-tasak. Mindemellett öt támadási stílus elsajátítása is ránk vár majd. Komoly

hangsúlyt kap a társasági móka, ugyanis négyfős csoportokban is teljesíthetjük küldetéseinket. A történet szerint egyébként egy *Darkspore* nevű anyag fertőzi a galaxist, és persze nekünk kell mindezt megállítani. De mindez csak mellékes tény, hiszen a lénygenerálásnak köszönhetően Kuki kapitány és társai ismét csatába lendülhetnek!

RUBIK STUDIO bemutatja:

Rubik's  
30  
1980 - 2010

Rubik's  
EUROPEAN CHAMPIONSHIP  
BUDAPEST 2010



2010. október 1-3.

Klauzál Gábor Budafok-Tétényi Művelődési Központ  
1222 Budapest, Nagytétényi út 31-33.  
www.klauzalhaz.hu

Köszönjük a támogatást!

MARKABOLT.HU

Klauzál Ház  
KLAUZÁL GÁBOR BUDAFOK-TÉTENYI MŰVELŐDÉSI KÖZPONT

7 SEVEN TOWNS



MAGYARORSZÁG  
www.itthon.hu

fesztiválok  
éve 2010



Mammul®  
Híd az emlékekhez

RUBIK STUDIO

mtv  
Érték közvetít.



Teri néni étterme  
www.friedmann.hu

posmedia HUNGARY



Gelbert  
the first quality press

PHILIPS  
sense and simplicity

[origo]

Juventus rádió

media grande  
online marketing

GameStar

landmedia  
innovative media solutions

Panasonic  
ideas for life



WORLD CUBE ASSOCIATION

PCWORLD

MALTA  
MALTA GOZO COMINO

EduSys  
INFORMÁCIÓSISZÁLLÓ

SIXT  
rent a car

rent IT  
www.rentit.hu

RADIKÁTV  
www.radikativ.hu

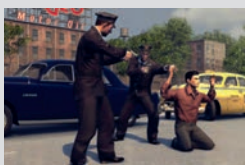
ZENESZÖVEG.HU  
AZUL A DALSZÖVEGEN LABRAK

További információk:

www.rubikstudio.hu • www.rubikkocka.hu • www.rubik.hu

## OLVASÓI TOP 20

- 1 **ÚJ!** **MAFIA II**  
2010. AUGUSZTUS 85%
- 2 **↓** **CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2**  
2009. NOVEMBER 93%
- 3 **↓** **STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY**  
2010. AUGUSZTUS 93%
- 4 **↔** **BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2**  
2010. MÁRCIUS 90%
- 5 **↓** **COUNTER STRIKE: SOURCE**  
2004. NOVEMBER 94%
- 6 **↓** **CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE**  
2007. NOVEMBER 95%
- 7 **ÚJ!** **KANE & LYNCH 2: DOG DAYS**  
2010. AUGUSZTUS 84%
- 8 **↓** **WOW: WRATH OF THE LICH KING**  
2008. DECEMBER 95%
- 9 **↔** **TEAM FORTRESS 2**  
2007. OKTÓBER 95%
- 10 **↓** **SPLIT/SECOND**  
2010. JÚNIUS 87%
- 11 **↑** **SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM**  
2010. ÁPRILIS 87%
- 12 **↑** **BLUR**  
2010. JÚNIUS 86%
- 13 **↓** **WARHAMMER 40K: DOW 2 - CHAOS RISING**  
2010. ÁPRILIS 88%
- 14 **↓** **LEFT 4 DEAD 2**  
2009. DECEMBER 91%
- 15 **↓** **SINGULARITY**  
2010. JÚLIUS 80%
- 16 **↓** **ASSASSIN'S CREED 2**  
2010. MÁRCIUS 92%
- 17 **↑** **COLIN MCRRAE: DIRT 2**  
2009. DECEMBER 92%
- 18 **↓** **PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS**  
2010. MÁJUS 88%
- 19 **↓** **SPLINTER CELL: CONVICTION**  
2010. MÁJUS 90%
- 20 **↓** **GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY**  
2010. MÁJUS 87%



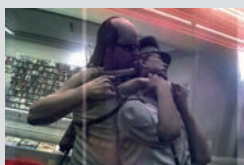
### MAFIA 2

A Mafia 2 egy jó játék, de hatévnyi fejlesztés után minimum tökéleteset vártunk volna. Szeptemberben az első.



### TEAM FORTRESS 2

A Valve örökbecsűje hónapról hónapra visszatérő vendég listánkon, és a Steam toplistáján is előkelő helyeken véget.



### KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Egyedi légkörrel és főhőseinek egyéniségével szippantja be a játékost. Ebben a hónapban a hetedik helyen debütál.



### SPLINTER CELL: CONVICTION

Lecsengőben a Sam Fisher örület. Őszülő szuperügynökünk magánakciója az utolsó helyeken tartja magát.



## Ilyen is lehetett volna a Portal 2

**EGY INTERJÚ SORÁN KIDERÜLT, HOGY A FEJLESZTÉS KORAI STÁDIUMÁBAN MÉG EGY KOMPETITÍV MULTIPLAYER IS RÉSZE VOLT A JÁTÉKNAK,** amely a fejlesztők elmondása szerint amolyan sportjáték lett volna, amely a *Speedballt* és a *Portal*t próbálta egyesíteni. Állítólag vicces volt az emberek lába alatt portálokat nyitogatni, de kb. 2 perc múlva már igencsak idegesítette a tesztelőket, hogy soha nem tudnak pontot szerezni. Végül kivették ezt a módot.

## Portal 2

### Ilyen lesz a kooperatív mód

Ha a *Portal 2* tökéletesen ugyanúgy nézne ki, mint az első rész, csak még több pályával és kihívással, mi akkor is imádnánk. De a Valve-nál nem gondolkodnak ilyen egyszerűen, ha a a játékos társadalom kényeztetéséről van szó. A folytatásban egy komoly kétszemélyes kampány is helyet kapott, úgyhogy megnéztük, milyen is lesz!

### BARÁTSÁG ÉS TÉRKAPU

A kooperatív mód saját kampányt kap az új *Portal*ban, amelynek története független a szingliétől. Eszerint két robotot kísérhetünk végig a laboratóriumi kalandok során. A villany-Stan és ePan között szoros együttműködés szükséges a siker érdekében. Korábban nem nagyon tudtuk elképzelni, hogy miképp is néz majd ki a közös portálnyitogatás, de Kölnben végre sikerült ráéreznünk a dogra – gondoljunk a társunkra

úgy, mint egy olyan Companion Cube-ra, amelynek lába, keze és egy csöpp esze van.

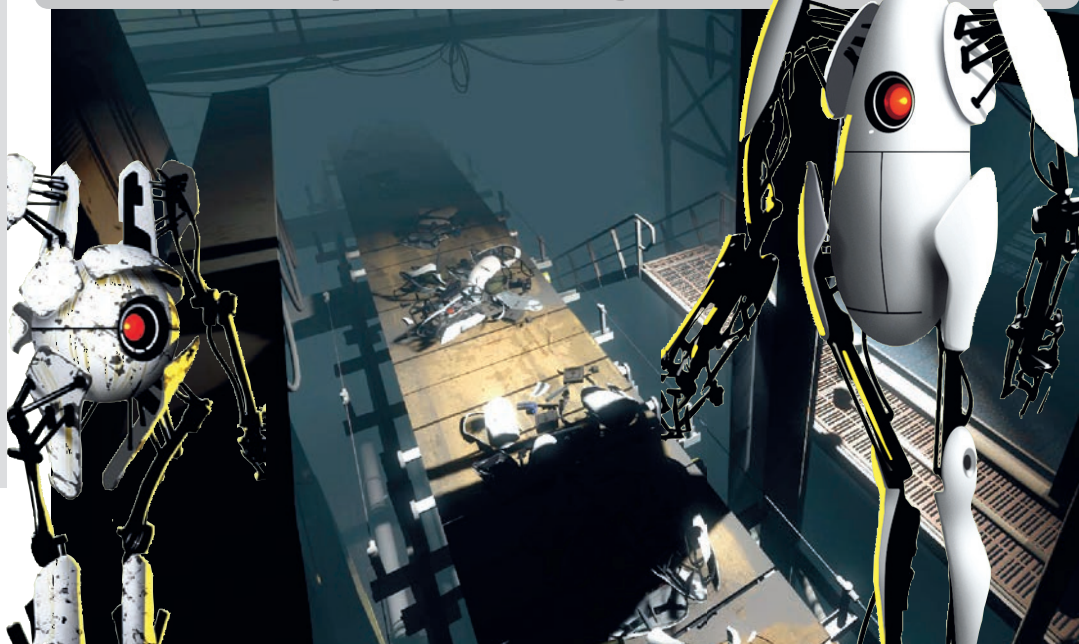
### THE CAKE IS A LIE!

Képzeljünk el, hogy az első epizódban általunk használt doboz nemcsak papírmehézként működik, de képes gombokat nyomogatni, vagy ha úgy szükséges, nekünk portálokat nyitogatni. Csupán néhány pályaszakaszt sikerült feltérképeznünk a próba során, de az rögtön lejött, hogy ezúttal is szükség lesz a reflexeinkre. A különbség csak annyi, hogy kell majd még egy ember, akinek hasonlóan jók a képességei. A készítő elmondása szerint a második személy jelenléte egy új szintre emeli a játékot, nemcsak a kihívás miatt, de szórakozást tekintve is. Mindenki tudja, milyen az, amikor valakinek a bénázása miatt legszívesebben egy banánt vágnánk a fejéhez – a *Portal 2* is tartogat majd ilyen pillanokat.



### Erik Wolpaw, Valve

„Próbálkoztunk egymás elleni multival, de túl nagy volt a káosz. Sok minden elveszett benne, ami miatt az igazi *Portal* szórakoztató volt, például a rejtvényfejtés, ami viszont a kooperatív módban megvan!”









## Guild Wars 2

### Bemutatkozott a Necromancer

**Az ArenaNet fejlesztőinek hála egy rövid időre kipróbálhattuk a WoW-verőnek titulált Guild Wars-folytatást.** Arról most ne nyissunk vitát, hogy a játék vajon valóban odaszóthat-e a Blizzard gyermekének, inkább vegyük végig, mit is láttunk Kölnben.

#### ILYEN LESZ AZ ELEJE

Az új karakter indítása után rögtön szembeötlött, hogy a sajtó tiszteletére teljesen kivették a karaktergenerálást, elvégre a rövid bemutató alatt nem örült volna senki annak, ha elkezdünk órákig orrplasztikázni. Majd ha a teljes játékot a kezünk közé kapjuk, akkor kezdhetjük alakítani a karakterünket, de addig is játszhattunk az előre legyártott Necromancer karakterrel. Szerencsére az avatárunk játékbeli személyiségét már magunk szerkeszthettük: ilyenkor csak néhány egyszerű kérdésre kell válaszolnunk, és a rendszer ezek alapján állítja össze a múltunkat és személyiségünket. Kezdeképpen egy piciny faluban találtuk magunkat, azonban turisztázásra nincs idő, ugyanis kentaurserű lények lendültek támadásba. Néhány varázslattal könnyedén megfutamtítottuk őket, majd a játék arra utasított, hogy legyünk oly kedvesek és vegyük is akkor már üldözőbe őket. Persze bele is sétáltunk rögtön

egy csapdába, ahol a kentaurvezér gyakorlatilag majdhogynem az utolsó csepp életerőt is kiverte belőlünk.

#### NEM ADOM FEL!

A fejlesztők tanácsára ekkor egy gomb segítségével Death Shroud módba váltottunk, amelynek hála a Necro sokkal keményebb harcossá avanszált. Ez a mód lesz a karakterosztály egyik sajátossága: a kalandok során a körülöttünk történő halálesetekből és pusztulásokból életenergiát szívunk el. Ha elég összegyűlt, átválthatunk Death Shroudba, de akkor is ez történik, ha esetleg eléri az életerőnk a 0-t. Ekkor nemcsak erősebbek leszünk, de más képességekészlet fog a rendelkezésünkre állni. Így pedig már a kentaur vezér legyűrése is piskóta volt, majd visszatértünk a faluba, hogy túlélőket keressünk és juttassunk el egy biztonságos pontra. A fejlesztők azt is elmondták, hogy a minket körülvevő karakterek és küldetések aszerint változnak majd, hogy milyen eredményt értünk el az avatárunk készítése idején a személyiségteszten. Bár csak egy bő órát töltöttünk el a legújabb Guild Wars játékkal, már most biztos, hogy többre is kíváncsiak vagyunk, s izgatottan várjuk a bétát.

## The Witcher 2

### A számok bűvöletében

**A CD Projekt 2007-ben igencsak kellemes meglepetést okozott The Witcher című játékával.** Ugyan rengeteg kis apró technikai hibát kellett később orvosolniuk, de a remekbe szabott történet és a játék intelligens következményrendszere meghódította a szívünket. Na jó, a lenge öltözötű leányzók is.

#### MINDENBŐL TÖBBET!

A siker természetesen folytatást követel, a lengyel fejlesztőbrigád azonban abban a szerencsés helyzetben van, hogy nem kell túlzottan sok újíttással felturbóznunk a játékukat, hiszen nekünk elég, ha csak többet és szebbet kapunk. Bemutatónk előtt olyan számokkal dobálóztak a készítők, mint 3 különböző nyitás, 16 befejezés, 150 percnyi átvezető videó és 700 helyett ezúttal csak négy töltőképérnyőt láthatunk



**A TERA-ban a reflexeink milyensége fog számítani, nem pedig az, hogy milyen gyorsan vagyunk képesek klikkelni a bal gombbal**

**Egy gomb segítségével Death Shroud módba váltottunk, amelynek hála a Necro sokkal keményebb harcossá avanszált**





## A legaranyosabb sajtós ajándék

**A GAMESCOM SORÁN SZÁMOS SAJTÓS CSOMAGOT OSZTOGATTAK SZÉT,** de egyik sem volt annyira aranyos, mint amit a CD Projekt adott. A *The Witcher 2: Assassins of Kings* **Papercraft of Kings** a szokásos információs-DVD, tollak és jegyzetfüzetek mellett egy kivágható Geralt-figurát is tartalmazott, amelyet ragasztó nélkül össze is állíthattunk. Ha hasonló figurákat szeretnétek, látogassatok el a [cubecraft.com](http://cubecraft.com) oldalra.

majd. Technológiailag az alkotók igencsak kitettek magukért: a vadonatúj pályáösszekötő rendszer mellett még a történetbeli elágazások kezelésére is büszkék – ezt sikerült is megtekintenünk élőben, ahol két PC-n folyt a játék. A küldetés szerint egy Valette névre keresztelt kastélyból kellett megszöknünk, és bár a cellából még mind a két játékos hasonló módszerrel lépett meg, innentől kezdve két teljesen különböző úton kezdtek el haladni.

### MELYIK ÚT MEGYEN...

Az egyik gépen nyílt terepen, akcióval dúszított jelenetek közt küzdötte végig magát a kastély őrlein a bemutatkozó fejlesztő. Valahol félúton egy megkínzott asszonyt is megmentett, akit aztán sikeresen megszöktetett, a kőlégája azonban egy sötét és árnyékokkal dúszított folyosórendszeren haladt keresztül. Né-

hány gyertyát elfújva biztosította magának a további rejtőzködéshez szükséges körülményt, illetve a rejtekből előtörve hatástalanította a gyanútlan őröket. Egy cellából egy fiút is kiszabadított, még mielőtt biztonságban elhagyta volna a kastélyt. Később a beszélgetésekből kiderült, hogy az asszony és a fiú valójában anya és gyermeke, de mi magunk csak akkor jövünk erre rá, ha majd másodsor is végigvisszük a játékot. A CD Projekt RED alkotói azt is elmondták, hogy a kastélyban még több olyan NPC is található, akik például titkos átjárókat mutathatnak nekünk, illetve különleges fegyverekhez tudnak minket elvezetni. A *Witcher 2* remekül alakul, jó dolgokat tettek bele a készítőik, de reméljük, a bugokra is koncentrálnak majd. Ha azoknak nyoma sem lesz a végleges játékban, akkor könnyedén a 2011-es év egyik legjobbja lehet majd.

**Az alkotók a vadonatúj pályáösszekötő rendszer mellett még a történetbeli elágazások kezelésére is büszkék**

# The Exiled Realm of Arborea

**Ha a Lineage II tetszett, erre is tessék figyelni!**

Dunát tudnánk rekeszteni az összes Koreában készített MMO-val, hiszen míg errefelé a gomba nő gyorsan, addig ott az online játékok száma növekszik elképesztő sebességgel. Szerencsénkre jó messze élünk az országtól, így csak az ígéretesebb darabok jutnak el hozzánk is. A *TERA* ezek közé tartozik. A játék megpillantásakor rögtön arra gyanakodtunk, hogy a *Lineage II* alkotóinak egy része új fejlesztőbagázst formált néhány éve Bluehole Studios néven, ugyanis nemcsak hogy gyönyörű a grafika, de azok a tipikus, távol-keleti kultúrákból ismert nagy szemű karakterek népesítik be a világot, mint az említett ncsaftos MMO-t. Azonban maga a játékmenet már nem a megszokott fonalon halad, hiszen a csaták jóval akcióori-

entáltakabbak, mint bármely másik online szerepjátékban – itt egy jóval szorosabb TPS-nézetet kapunk, és egy célkeresztet. Gondolom, kitaláltatok, hogy nemcsak klickegetünk majd az ellenfelekre, hanem meg is kell célozni őket, és a megfelelő pillanatban szórni a varázsíjakat. A *TERA*-ban tehát a reflexeink milyensége fog számítani, nem pedig az, hogy milyen gyorsan vagyunk képesek klickelni a bal gombbal. A játék egyébként 6 játszható fajt vonultat fel, és az *Aion*hoz hasonlóan égi csatákkal is kecsegtet, bár az MMO ezen aspektusát nem sikerült Kölnben kipróbálnunk. Idén év végén várható a koreai megjelenés, amelyet 2011 elején követ az észak-amerikai és európai debütálás is. Érdemes lesz odafigyelni erre az alkotásra.





## Dungeon Siege III

### Hát erre készül az Obsidian!

**Azt már tudtuk, hogy a jó Square Enix a Knights of the Old Republic 2-ről vagy épp a Neverwinter Nights 2-ről is jól ismert Obsidianra bízta a Dungeon Siege harmadik részének elkészítését.** (Lám, hiába próbált egyedül is alkotni Feargus Urquhart csapata az Alpha Protocollal, mégis a folytatásai révén élnek a köztudatban...) Eddig inkább csak artokat láthattunk a játékból, de most végre megcsodálhatjuk a maga teljes szépségében. A *Dungeon Siege* eredetileg Chris Taylor és a Gas Powered Games szüleménye, de ahogy korábban az első két rész kiegészítőit is mások készítették, úgy immár a harmadik, teljes értékű részt is felmentő sereg hozza tető alá. Aggodalomra persze semmi ok, az Obsidian már több franchise-nál

is bizonyította, hogy képes minőségi felvonásokat gyártani, így nyugodtan hátradőlve néztük végig a rövidke bemutatót Kölnben. A *Dungeon Siege III* a fejlesztőbrigád első olyan címe, amelyet a saját fejlesztésű Onyx grafikus motor hajt. Művészi és technikai szempontból is meggyőző engine-t sikerült a játék alá tenniük a készítőknél, az már biztos. Emellett büszkén mutatták a be- és kiugrós kooperatív módokat, amelyeknek az a lényegük, hogy a kampányunk során bármikor csatlakozhat hozzánk egy haverunk, ha segítségre vagy társaságra vágyunk. Bár a konkrét játékmene-tről nem tudunk meg sok mindent, az már biztos, hogy jó úton haladnak a készítők. Megjelenés jövőre, PC-re, Xbox 360-ra és PS3-ra.

### RÖVIDEN

**ELHUNYT A COMPANY OF HEROES FEJLESZTŐJE.** Brian R. Wood 33 évesen vesztette életét feleségével egy autóbalesetben. A tragikus esemény okozója egy másik autóban ülő 22 éves fiatal volt, akit komolyabb sérülésekkel ápolnak továbbra is a kórházban. Az úriembernek eddig a *Company of Heroes Online* útjának egyengetésével foglalkozott, de magának a franchise-nak az alapjait is ő maga fektette le annak idején. Nyugodjék békében.



### BOHÓCOK ÉS NYUSZILÁNYOK LÖVIK HALOMRA

**EGYMÁST,** legalábbis az Outerlight alkotóbrigád legújabb játékában, amely *Bloody Good Time* névre hallgat és a Ubisoft segítségével kerül majd piacra. A letölthetőnek szánt multiplayer-őrület a standard FPS-ek vizén evez majd, de rendkívül eredeti stílusa miatt máris örülten várjuk: hollywoodi filmek szettjein kell tipikus amerikai filmes karakterek bőrben aprítani egymást – lehetsz cowboy, gengszter, szépfiú vagy Playboy-lány.



## ”Fegyverhasználók, nagy dumások, esetleg agilis lopakodók leszünk?”

## Deus Ex: Human Revolution

### A töltenyek, szavak és árnyékok ereje

**A Deus Ex mindig is a választásokról szólt. Egy apró döntés egyik vagy éppen másik irány javára, és a játék máris teljesen más úton halad tovább.** Ezt roppantul szerettük a korábbi epizódokban, így kíváncsian vártuk az Eidos fejlesztőinek kölni bemutatóját, hiszen éppen a játék ezen aspektusa került terítékre.

### MEDDIG VISZ AZ ERŐSZAK?

A küldetésünk szerint egy rendőrőrsöt kell kivizsgálunk, ahol egy halott ember testébe ültetett kűtyű várt kimentésre. Mindenképp meg kell szerezni azt a cuccot, mert fontos információt tartalmaz – azt a fejlesztők már ránk bízzák, hogy miképp tesszük ezt meg. Első körben a bemutatók a jól megszokott és ismert vadállati módszert alkalmazták: beléptünk az épületbe, pisztoly elő, rendőr úr figyelmzetet, hogy ez mégsem járja, és elindul a töltenyek tánca. Főhősünk, Jensen egyre beljebb jár az őrsön be-

lül, egyszer még egy fénymásológépet is maga mellett tol, fedezékként használva azt. Amikor a hétköznapi stukker kevésnek bizonyulna, robbanótöltényre vált, és egy egész irodányi rendőrt hatástalanít. A PEPS névre keresztelt eszköz azonban már humánusabb megoldást biztosít, amely amolyan erőlökettel a falnak löki az ellenfeleket, akik életben maradnak ugyan, de legalább jó ideig nem is kelnek majd fel. A karakterünk végül eljut a holttestig, és megszerzi a küldetés kulcsát jelentő kűtyűt – mindezt azonban egyszerűbben is lehet csinálni.

### DUMÁLNI MEG SETTENKEDNI

Ismét betöltik a pályát, és Jensennel együtt nem stukkerrel a kézben döngetnek be az őrsre, hanem lassan és nyugodtan sétálva. Az első elérhető rendőrrrel beszélgetésbe elegyedünk, majd rögtön kiderül, hogy régről ismerjük az alakot. Rövid szóváltás után rávesszük, hogy engedjen be minket; a biztonság kedvéért





# Call of Duty: Black Ops

## Michael Bay nyeretlen kétévesnek érezheti magát!

**Nem lehet videójátékos show-t tartani anélkül, hogy a legújabb Call of Duty ne lenne jelen.** A sorozat ma már az ipar sztárjává avaszták; sokan csak álmodozhatnak olyan sikerről, amelyet ez a franchise elért. Megnéztük tehát, hogy mire is számíthatunk a *Black Ops*-ban. A bemutatott pálya valahol Vietnamban játszódott. Első pillanatainkat egy lefőtt helikopter sötét pilótafülkéjében töltöttük, azonban hamar rájöttünk, hogy a fényhiány oka az, hogy éppen víz alatt vagyunk és folyamatosan süllyedünk. A sorozattól megszokott filmszerű jelenetek következtek: kikészülődünk a járműből és limitált levegőmennyiséggel úszni indultunk a felszín felé, miközben iszapfelhők és temérdek vér mellett néhány holttestet is ellóktunk magunktól. Igazi sokkoló jelenetek, ahogy azt már megszokhattuk. A párton természetesen

nincs idő pihenésre – néhány életben maradt bajtársunkkal rögtön a célpont felé vettük az irányt. A dzsungelen keresztül vezető úton néhány figyelmetlen ellenfelet ismertettünk össze a ké-sünk élesebbik felével. Egy nagyobb faluhoz érve kaptuk a fülest, hogy az egyik épületet bizony C4-gyel kéne felszerelni – persze hiába óvatoskodtunk eddig, a hatalmas robbanás még több ellenfelet vonz oda. Az intenzív tűzharcban aztán több petárda durrant el, mint egy nagyobb költségvetésű hollywoodi akciófilmben. Bár a controller egy fejlesztőnél volt, mindannyian együtt kapkodtuk a fejünket a jelenet láttán. E néhány perc során a hangulat tehát nagyon ott volt, ahová a *Modern Warfare 2* tette a léceket. Novemberben kiderül, hogy csak néhány jelenet erejéig, vagy az egész kampány során így lesz-e.



### HA TE MONDOD

**„Egyelőre elég a II. világháborúból. Nem azt mondom, hogy kipusztult a zsáner, de ha lesz egy újabb ilyen játék, akkor annak valami igazán egyedi oldalról kell bemutatnia az eseményeket.”**

**Josh Olin, Treyarch, community manager**

követ bennünket, és további beszélgetés szükségesek ahhoz, hogy magunkra hagyjon. Végül eljutunk a holttestet rejtő szobáig, ahol ismét szócsatát kell vívniunk egy magasabb beosztású tiszttel, akivel elhitetjük, hogy minket bizony a kormány küldött, úgyhogy tüstént engedjen be minket. Kútyú megszerez, küldetés teljesítve. Harmadik nekifutásra már az ügyességünkre is szükségünk lesz. Az őrsőt megkerülve, és néhány konténeret tologatva eljuthatunk a tetőre, ahol már csak egy biztonsági ajtó választ el minket a bejutástól. Miután meghackeltük, a sötétebb folyosókon haladva, és egy őrt meglepetésszerűen hatástalanítva eljutunk a célunkig. Persze ahhoz, hogy egyik vagy másik utat válasszuk, már a játék elejétől fogva a különböző képességekre kell gyűrnünk. Fegyverhasználok, nagydumások, esetleg agilis lopakodók leszünk? Rajtunk múlik majd jövő márciusában, amikor a játék végleges változata a boltokba kerül.

## Warren Spector rajzfilmekben utazik

**A DEUS EX SOROZAT ATYJA NEM DOLGOZIK UGYAN A HARMADIK FELVONÁSON, ÉS AZ IS LEHET, HOGY MÉG EGY JÓ HOSSZÚ IDEIG NEM IS SZÁLL VISSZA A FRANCHISE SZEKERÉRE.** Jelenleg az ígéretes

*Epic Mickey* címre keresztelt Wii-s alkotást készíti, s már egy interjúban már most elhintette, hogy mi is jön ezután: ha teheti, Duck Tales-játékot fog készíteni. Mivel az általa vezetett Junction Point Studio éppen a Disney Interactive tulajdonába tartozik, ezért nem is olyan lehetetlen, hogy a fejlesztő Dagobert bácsi kalandjait is elhozza nekünk!



## Fallout: New Vegas

### Interaktív karakterkészítés

A sikeresen feltámasztott *Fallout*-család idén újabb testvérrel gyarapszik. Ezúttal azonban nem egy bunker lakójaként járjuk be az atom sújtotta Amerikát, így az előző epizód emlékezetes karaktergenerálós módját egy új váltja fel. Különböznékünk, miképp is képelték ezt el az Obsidian fejlesztői.

előtt állunk, majd felbukkan egy menü, ahol különböző csúszkákka állíthatjuk be az általunk véglegesnek preferált arcunkat. Ha ez megvan, a doktor bá megkér bennünket, hogy fáradjunk át a másik szobába, ahol az erőnlétünket tesztelné.

### A FEJÜNKBEN IS TURKÁL A JÁTÉK

Egy masinán helyet foglalva beállíthatunk a kívánt fizikai jellemzőinket a következő pontokat figyelembe véve: erő, észlelés, kitarás, mozgékonyág és szerencse. Ezután a megmentőnk leültetett bennünket, és különböző kérdéseket tett fel, amelyek többsége leginkább arra volt kihegyezve, hogy mit tennénk bizonyos helyzetekben, de néhány tincapaca is előkerült. Válaszaink alapján a játék felajánlott egy beállítást az alap képességeinkre, de persze itt is szabadon módosíthatunk a kedvünk szerint. Végezetül a doki egy PipBoyt nyomott a kezünkbe, és utunkra engedett. Mehetünk revansot venni azon a titokzatos alakon, aki jól fejbudurrantott minket. Októberben kiderül, hogy ki is volt az.

**Az új *Fallout* zenéjét az az Inon Zur írja, aki többek közt a *Dragon Age*, a *Prince of Persia* és a *SOCOM II* melódiáit is szerezte**

## Már most ismertek az öcsik

ÁLTALÁBAN AZ XBOX 360-JÁTÉKOK HIVATALOS MEGJELENÉSÉNEK KÖZELÉBEN, NYILVÁNOSSÁGRA HOZZÁK AZ ELÉRHETŐ ACHIEVEMENTEKET, a *Fallout: New Vegas* esetében azonban jóval előbb közkincs vált a listából. Ezek szerint például a standard tettek mellett úgy is szerezhetünk pontokat, ha kizárjuk magunkat az összes kaszinóból, ha 10 000 pontnyi sebést okozunk közelharci fegyverekkel, vagy ha megnyerünk 50 szócsatát.

## Lord of the Rings: War in the North

### Gyűrűk Ura: minden eddiginél brutálisabban

Valami van ebben, hogy *Snowblind* a stúdió neve, és a játék címe is „Háború északon”. Igencsak szerethetik ezek a srácok a havat. A bemutató első perceiben még csak ilyen egyszerű gondolatok járták be a fejem, aztán jött egy hegyi troll és kettészakította elf bajtársunkat, majd a havon gyönyörű szép vérfolt keletkezett. Ahamm, mondtam magamban, ez aztán nem lesz rossz!

### HÁRMAN PÁRBAN

A *War in the North* lesz az eddigi talán legerőszakosabb Gyűrűk ura-játék, de erre majd később rátérünk. A multiplayer-orientált RPG-ben három karakter közül választhatunk: lesz itt ember, elf és törpe, mindegyik a saját különleges képességeivel. Komoly hangsúlyt fektet-

tek a kooperatív élményre, hiszen csak a különböző tudások kombinálásával lehet a küldetéseket beteljesíteni – az ember például remekül kraftol a szabadban talált tárgyakból és elemekből, a törpe pedig könnyedén kiszimatolja, ha valahol loot rejtőzik. Hasonló dolgokra számíthatunk harc közben, ahol az elf fiának köszönhetően a távolabbi ellenfeleket lehet aprítani, a törpe a közelebbi merészkedőket hatástalanítja, és szükség szerint véd és gyógyít az ember. Harc pedig lesz bőven, no és persze repülő ork- és goblintestrészek. A *Snowblind* talán az eddigi legegységibb *LotR* játékot hegeszti éppen, hiszen nem szerepelt ennyi vér az eddigi filmekben és játékokban összesen. 2011-ben jön a csoportos henteselés Középföldén!

### RÖVIDEN

#### BACK TO THE FUTURE-JÁTÉKON DOLGOZIK A

TELLTALE GAMES! A *Sam & Max* és a *Monkey Island* alkotói hamarosan visszautatnak minket az időutazó DeLorean-ba! A készítőktől megszokott nyomozgatós kalandjátékok vonalán haladva ismerhetünk meg újabb kalandokat, ráadásul Christopher Lloyd hangján szólal meg a jó öreg Doc Brown, a dilis tudós. A *Vissza a Jövőbe* játék is epizodikus jelenik majd meg, és ami jó hír, az első csomag még idén érkezik, akárcsak a filmek 25. évét ünneplő DVD és Blu-Ray pakk.



## NEM LESZ DLC A FINAL FANTASY XIII-HOZ.

Még régebben jelentettünk arról, hogy bizonyos régiókban a legújabb konzolos *Final Fantasy* dobozán ott virított a Downloadable Content felirat. Maguk a készítőik is több utalást tettek arra, hogy lesz letölthető tartalom a játékhoz, most azonban azt a sajnálatos hírt kell tudatnunk a rajongókkal, hogy ez el fog maradni. Maga Motomu Toriyama, a játék rendezője állt ki, és közölte az igazságot: „Szerettük volna, de nem lesz, bocsi!”



RÖVIDEN



## From Dust

### Gigantikus homokozó a nagyravágyóknak

**A Gamescomon számos remek játékot láttunk, de azt hiszem, egy sem ejtett minket annyira rabul, mint a *From Dust*,** amelyet az Ubisoftot Montpellier készít, Eric Chahi ötlete alapján. Nem a komplex története vagy az összetett harcrendszere fogott meg minket, hiszen ezek egyike sincs jelen benne. A játék lényege „csupán” az, hogy a természet szerepét töltjük be, kvázi istenekként játszhatunk.

Láttunk mi már ilyet persze, ott van a nagyszerű *Black & White*, azonban ezúttal egy másik megközelítésből játszhatjuk el a mindenható szerepét. Egyetlen eszközünk a világ befolyásolására a terep formálása: emelhetünk hegyeket, alakíthatunk folyókat,

tűzhányókat húzhatunk fel, növényvilágot festhetünk a rögös tájra és így tovább. E világban élnek az emberek, akikre nem tudunk közvetlenül hatni, csak a természet eszközeivel okíthatjuk vagy épp büntethetjük a jónépet. Természetesen nekünk is ügyelnünk kell a környezet törvényeire, azaz nem tudunk tavat létrehozni, ha nincs víz vagy eső a közelben. Ugyan csak egy techdemo formájában ismerkedhettünk meg a letölthetőnek tervezett játékkal, könnyedén levett bennünket a lábunkról. Úgy éreztük magunkat, mint a kisgyerekek a balatoni parton, amint homokvárat épít és köré vizesárokot ás – pedig csak néztük a természeti csodákat. Érdemes lesz odafigyelni erre az alkotásra!



## HA TE MONDOD

„Néha fel kell vennünk a művészi sapkáinkat és vissza kell venni a marketingből. Szeretnénk egyedi élményt adni a játékosok. Ez az alkotás sötét és erőszakos, ráadásul csak akkor veszünk vissza belőle, ha valaki azt mondja, hogy ez annyira sok, hogy nem teheti ki a boltja polcára.”

**Matthew Findley, az inXile elnöke**

## Hunted: The Demon's Forge

### Gears of Warcraft

**A címben szereplő megállapítást lehet gúnyosan is felfogni, de én inkább bóknak szántam.** Az inXile fejlesztőinek játéka úgy néz ki, mintha az Epic nagyszerű alkotását összekeverték volna a *Warcraft* világával. Ez pedig egyáltalán nem rossz, mert jól áll neki.

### HARCOS ELFBARÁTNÓ

A történet szerint egy Caddoc nevű harcos úriembernek víziója támad valamilyen rejtélyes ereklyéről. Társát, az elf E'larát magával rángatva indulnak egy epikus kalandra, amely során démonok ezreire kell átverekedniük magukat. Nem tűnik egy egetverő történetnek, de feltehetőleg nem is egy mély és tartalmas mesét akarnak elmondani a fejlesztők. A hangsúly ugyanis a koope-

ratív játékmeneten van: a két karakter szoros együttműködése szükséges a sikerhez.

### EGY MINDENKIÉRT, MINDENKI ÉGYÉRT

Kölni bemutatónk során erre több példát is mutattak a készítőik, amelyek közül az egyik esetben például Caddoc mágját használva emelte el a földtől a közeledő ellenfelet, majd azokat E'lara a levegőből kilötte az íjával. Első ránézésre egy sötét és barátságtalan világban kell kalandoznunk, azonban mire belevőünk az irányításba, csak egy óriási játszóteret látunk majd magunk előtt – feltéve, hogy a démonok és egyéb szörnyek lekasztása számunkra éppen annyira szórakoztató, mint hintában ülni és csúszdázni.



# Dawn of War II: Retribution

Orkz for Prezident!

A Relic Entertainment gondozásában tavaly megjelent *Warhammer 40k* univerzumában játszódó stratégia vegyes érzelmeket hagyott bennünk. A bázisépítés hiányát sikerült egy remek csapatépítő, fejlesztős és menedzselős játékmennel kompenzálni, azonban nehéz volt feldolgozni a tény, hogy a galaxisban tomboló háborút csak a Space Marine-ok oldalán tudjuk végigharcolni. Ez most végre változni fog! Jövőre érkezik ugyanis az a kiegészítő az alapjátékhoz, amely számos rajongó panaszára jelenthet gyógyírt. Egyfelől ezúttal több frakció is elérhető lesz a szingli kampány során. Közülük egyelőre az ork nemzetség a biztos résztvevő, de erős jelek utalnak arra, hogy a tyranidok és eldarok is irányíthatók lesznek! A Gamescom során arról is hallottunk, hogy egy olyan faj is szerepet kap, amely még egyáltalán nem szerepelt eddig a játékban. A kiegészítő alcíme azonban árulkodó lehet, hiszen a Retribution logóban az I háromszor át van húzva, amely az Inkvizíció emblémájára hajaz. Szintén jó hír, hogy a bázisépítés elemei is visszaköszönnek majd az új *Dawn of Warban*. Feltehetőleg nem szükséges majd városokat építenünk, de a védelemre szoruló zónákban azért több lehetőségünk lesz a pozíciónk bebiztosítására. Megjelenés 2011 elején.



ORKZ NOT DEAD!



# Computer Art Forum 2010

Idén is sok érdekességgel várunk Computer Art Forumon!

A tavalyi Computer Art Forum (CAF) óriási népszerűsége és sikere egyértelművé tette, hogy 2010-ben is elhozzuk nektek a hazai játékfejlesztés, animáció, film-utómunka, 3D-vizualizáció és multimédia szakterületek legnevesebb, világszinten is ismert és elismert képviselőit.

2010. november 5-én a szokott helyen, a Magyar Telekom székházában kerül tehát megrendezésre a Computer Art Forum 2010. Az exkluzív kialakítású 1500 négyzetméteres, 500 fő befogadására alkalmas konferenciaközpont, a hatalmas aula, és a többi kisebb terem kiváló helyszínt biztosítanak a kiállítóinknak és előadóinknak, ahogy várha-

tóan az idén is ezres nagyságrendben érkező látogatók is kényelmesen tudnak majd választani a standok, előadások és konferenciák között. Előadóink között szerepel például Magyarország egyik legrégebbi utómunka-stúdiója, a Post Edison, az Invictus Games és a 3D-s oktatás úttörője, a Mesharray Digital Media School. A látogatók most is hasonlóan neves előadókra és kiállítókra számíthatnak, mint tavaly. A Mesharray egyébként idén is a résztvevők között szerepel, és 3D-előadással, valamint szakmai konzultációval vesz részt a CAF-on. Egy ilyen buliról a GameStar sem hiányozhat: mi is tiszteletünket tesszük november 5-én, a Magyar Telekom székházban.





# COMPUTER ART FORUM 2010



*A számítógépes grafika információs és technológiai találkozási pontja.*

**IDŐPONT:**

**2010. 11. 05. PÉNTEK**

**HELYSZÍN:**

**MAGYAR TELEKOM SZÉKHÁZ, KRISZTINA KRT. 55.**

JÁTÉKFEJLESZTÉS  
ANIMÁCIÓ  
3D VIZUALIZÁCIÓ  
FILM-UTÓMUNKA  
MULTIMÉDIA

hazai stúdiók bemutatói  
speciális szakterületek tréningjei  
kipróbálható szoftverújdonságok  
kerekasztal beszélgetések  
szakkiállítás



A rendezvényen a részvétel ingyenes,  
de előzetes regisztrációhoz kötött a [www.computerartforum.hu](http://www.computerartforum.hu) oldalon.

támogatók:



**GameStar**

**gamestar.hu**  
A LEGNAGYOBB JÁTÉKPORTÁL





## Crysis 2

### Kipróbáltuk a multiplayer módokat!

**A videojáték show-k számos bemutatót tartogatnak a sajtó számára.** Van, amikor egy felvételt mutogatnak nekünk, míg valaki a látottakról beszél, s előfordulhat az is, hogy egy fejlesztő játssza a prezentálandó pályaszakaszt. De mindkét esetben mi csak nézünk és bambulunk. Sokkal jobban szeretjük, amikor a mi kezünkbe adják az irányítást – szerencsére ez történt a *Crysis 2* esetében is.

### ZÁSZLÓRABLÁS, AGRÉSSZÍV ZÁSZLÓVAL

Ugyan több multiplayer mód lesz jelen a végleges játékban, egyelőre csupán két-tőbe tekinthetünk bele. Az első a Team Instant Action, amelyről sokat nem tudunk nektek írni, elvégre ez a standard csapatalapú deathmatch, amit már mindenki ismer. Annál érdekesebb viszont az Alien Crash Site névre keresztelt mód, amiben katonák és idegen lények csapatai gyűrik egymást egy Capture the Flag-szerű játékmódban, a csavar azonban a következő: Adott egy úrhajó, amely idegen inváziós kapszulákat szór

a pályára. Az emberek alkotta csapatok feladata, hogy ezeket elfoglalják, a bibi csak az, hogy temérdek úrlény is kering a környéken, ami megnehezíti bizony a dolgukat. Minél több ilyen cuccot foglalunk el, annál több pont jár.

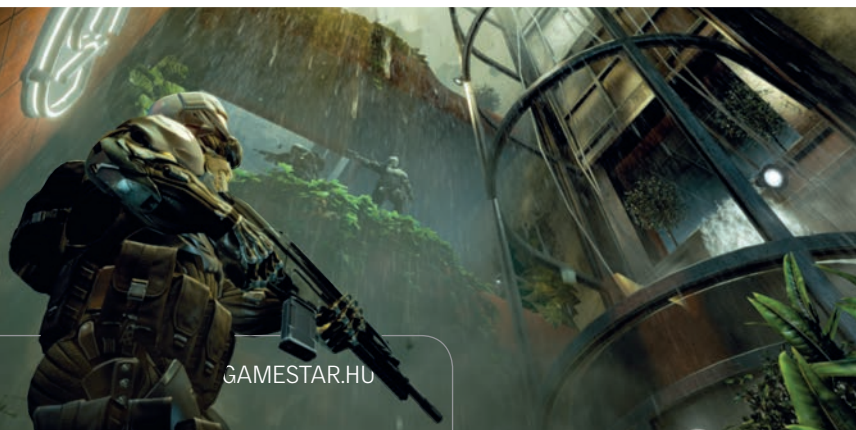
### IN SPACE NOONE HEAR YOU SCREAM...

Persze nem elég a csúnya úrlényektől megtisztítani a terepet, hiszen ott van még a másik csapat, amely szintén a saját malmára szeretné hajtani a vizet. A játék élesben rendkívül jól működött, pergős és élvezetes percekkel élhettünk át. Az online harcok során természetesen tapasztalati pontokkal is gazdagodunk, amelyekkel több extra képességet is magunkra húzhatunk majd a hadjárataink során. A fejlesztők elmondása szerint egészen a 80-as szintig felhúzhatjuk majd karakterünket, és ha elég ügyesek vagyunk, úgy 80 órányi játékkal mindezt el is érhetjük. A bemutató után csak az keringett a fejünkben, hogy mikor hívnak el megint egy kis lövöldözésre a fejlesztők. Jól szórakoztunk.

### HA TE MONDOD

**„Ez ismét egy 90 pont feletti játék lesz. Megpróbáltuk még 2011 márciusa előtt kihozni, de nem lett volna addigra kész. Tudjátok, a Cryteknél minden a minőségről szól!”**

**David DeMartini, az Electronic Arts kiadásokért felelős vezetője**



# Assassin's Creed: Brotherhood

## Utánpótlás-nevelés az orgyilkos ligában

**A Ubisoft egyik legnagyobb franchise-ává nőtte ki magát az orgyilkosok történetét feldolgozó Assassin's Creed.** Tavaly érkezett a második epizód, amely után aggódva gondoltunk bele, hogy még néhány évet kell várunk a folytatásig, de szerencsénkre nem így lett, és idén jön Ezio kalandjainak újabb felvonása.

A *Brotherhood* alcímmel ellátott epizód egyik különlegessége, hogy mostantól nem kell egyedül lefejeznünk a népet sanyargató szarnokokat, kiskirályokat és egyéb szerencsétleneket, hanem csapatot gyűjthetünk magunk köré, amelyek tagjai segítségünkre lesznek a harcok során, azonban nem mindenkiöl lesz rögtön kiváló orgyilkos. A bemutató kezdetén Ezio az utcát járva arra lett figyelmes, hogy tisztak piszkálnak valakit. Rögtön a segítségére sietett, ám a barátságtalan katonák mihamarabbi legyűrése érdekében a testvériségének tagjait is oda rendelte. Amikor az egyik ellenfél sziluetttje kiválóan szorított, parancsot adott a támadásra, és a semmiből két orgyilkos tűnt elő, földre kényszerítve a célpontot. Miután sikerült megtisztítani a terepet, egy gombnyomással hősiünk felajánlotta a megmentettnek, hogy csatlakozzon a

testvériséghez. Talán a sok hatása miatt mondott igent, vagy mert megtetszett neki Ezio gizda fehér csuklyája. Hősiünk ezután egy galambfészekhez sietett, ahol a csapat menedzseléséhez szükséges menü vált elérhetővé, tudniillik a reneszánsz Itáliában még nem volt olyan, hogy mobiltelefon meg Facebook – olyan régimódi eszközökkel kommunikáltak az orgyilkosok egymással, mint például a galambposta. A mentüben láthattuk Ezio csapatának összes tagját, és az ő tapasztalati szintjüket. Ahhoz, hogy a játékban bizonyos mellékküldetéseket teljesíthesünk, illetve hogy testvériségünk tagjait továbbképezzük, külföldre kell küldünk őket. Számos küldetés vár beteljesítésre Barcelonától Moszkváig, ráadásul egyszerűen több csapattagot is a távolba küldhetünk a nagyobb siker érdekében. A sikeresen teljesített missziók után további pontokat kapunk, amelyeket a tagok felszereltségére költethetünk, elvégre a tudás nem elég, kell a megfelelő páncélzat és fegyverzet is. Kicsit úgy éreztük magunkat, mintha az *Assassin's Manager 2010*-zel játszanánk éppen, de éppen ettől voltak izgalmasak a látottak. Novemberben már mind saját hadsereget toborozhatunk Róma felszabadításáért.

### AC Joe, a játékfigura

**LEHET, HOGY VAN MÁR EGY EZIO-SZOBROCSKÁD A POLCON,** de nem lehet annyira gizda, mint a NECA által gyártott akciófigura. Az orgyilkos ugyanis már ilyen változatban is elérhető, és mindent tud, amit gyermekkorunk nagy kedvence, a GI Joe is annak idején. Ideális vétel azok számára, akik a munkahelyen vagy a suliban néha nagyon tudnak unatkozni.



**A Brotherhood Rómája háromszor nagyobb játékteret tartogat, mint az előző epizód városai**



# Dead Space 2

## Az űr is szerepet kap

Egy remek franchise alapjait fektették le a *Dead Space*-szel 2008-ban az **Electronic Arts fejlesztői**. Ugyan a sci-fi horror alkotás egy elhagyatott űrhajóra kalauzol el bennünket, maga az űr nem sok szerepet kapott a játék során. Ez most változni fog.

### A CSODÁLATOS ÚJ ŰRRUHA

Az első felvonásban csak néha-néha kellett elhagyni a bolygótoró fedélzetét, ám akkor is inkább arról volt szó, hogy egy antigravitációs szobában tapasztottuk a falhoz és a mennyezethez csizmánkat, a valódi szabadesés élménye elmaradt. A Visceral Games stúdiójában azonban úgy gondolták, ezen változtatni kellene, elvégre a játék címében is ott az „űr” kifejezés. A kölni bemutató során egy olyan szekciót mutattak be, amely az űr-gondolt gravitációmentes játékmene- tet hivatott demonstrálni.

### „I’M SORRY, DAVE. I’M AFRAID I CAN’T DO THAT”

A történet azon részébe csöppentünk, ahol Isaac éppen a Sprawl űrállomás energiaellátását állítja vissza. Az űrben keringő halálkomplexum napenergiával működik, ezért főhősünknek néhány tükröt kellett a megfelelő pozícióba állítania, hogy egyetlen helyre összpontosuljon a fény. Ellentétben a korábbi *Dead Space*-játékokkal, szinte teljes szabadságot kapunk az űrben Isaac felett. A ruháján több kis mini-booster is található, amelyekkel a karakterünk előre és hátra tud repülni. A bemutatott ezenkívül izgalmas manőverezések és necromorph-aprítások jellemezték. Az már biztos, hogy a játék e részén sikeresen javítottak a fejlesztők. Most már csak a parázás területén kell bizonyítania a *Dead Space 2*-nek, és akkor kilóra megvették minket.



# Dragon Age II

## Hősi eposz vs. kegyetlen valóság

**Amikor az első jelentésünket adtuk a *Dragon Age* folytatásáról, kicsit aggódtunk** a konzolos irányítás és az egyszerűsített játékmenet miatt. A BioWare fejlesztői Kölnben nyugtattak meg bennünket.

nyos Cassandrának regél Hawke hősie tetteiről. Ó, szóval egy történet a történetben, milyen érdekes. A hölgy unszolá-sára a mesélő ismét belesap a sztoriba, ám ezúttal a „nyers igazságot” tárja elénk.

### GOD OF DRAGON AGE OF WAR

Hősünk, Hawke társával együtt egy darkspawnhordát tesz el láb alól. Látványos támadások, repülő végtagok, könnyed győzelem – mintha valami hősi eposzt/viccet látnánk. Az biztos, hogy ha nem láttuk volna korábban a *Dragon Age: Origins*-t, még talán működött is volna a hősi eposzokba beillő bajnoki hentes, azonban még mielőtt győzelmet arathattunk volna, egy hang a háttérben azt súgta, hogy egészen biztosan nem így történt, ami történt. A kép egy Varick nevű mesélőre vált, aki egy bizo-

### NA EZT MÁR SZERETJÜK

Hawke túlélőkből csapatot toboroz magának, hogy elűzze a falut megtámadó darkspawn erőket. Itt már ízig-vérig az *Origins*-ben megszokott játékmenet dominál, a korábbi könnyed győzelem esélye sehol nincs. Míg korábban egyszemélyes hadsereg üzemmódban játszottunk, addig most kemény csapatkezelés és taktikázás kerül terítékre. A *Dragon Age*-feeling nem veszett el, és ez a kétoldalú történet is egészen érdekes tud lenni ennek fényében. 2011 márciusában meglátjuk, hogyan is működik mindez.

”Ízig-vérig az *Origins*-ben megszokott játékmenet dominál, a korábbi könnyed győzelem esélye sehol nincs”

# Stronghold 3

## Ostrommenedzsment harmadszorra is

**Amikor 2001-ben megjelent a *Stronghold*, senki sem gondolta volna, hogy tíz évre rá már hatodik eljövételét fogjuk várni.**

A *Stronghold* a városépítésre és annak megvédésére fókuszált, úgyhogy a legzsigeribb gyermekkori képzelgéseinknek adott remek játszótér. (Persze ez attól is függ, gyermekkorában ki miről fantáziált. Mi erődökről, so what?)

A legújabb epizódról először a kölni GamesCom rendezvényén beszéltek a készítőik. A bukott második epizódot elfeledhetjük, ellenben visszatér szinte min-

den fontos játékmenebeli elem, ami az elsőt a magasba emelte. Emellett egy olyan grafikai engine-t pakoltak alá, amely sokkal nagyobb szabadságot ad majd a városépítésben (arról nem is beszélve, hogy mennyivel szebb, mint 2001-ben). Egerünkkel úgy húzunk majd várfalakat, mintha vászonra festenénk ecsettel, és a legextrémebb hegyoldalakon is építhetünk. A Havok fizika igazándiból akkor kap majd fontos szerepet, amikor galád ellenségeink rombolni kezdi a pecót, ami pedig a szépséges fényeket illeti, főleg az éjszakai támadások során lesznek fontosak.

Min-den idő-k legjob-b távol-sá-gi fe-gye-re viss-zatér: a dö-glött te-he-eket lö-völdöz-ő hajít-ógép!



Jönnek a to-  
tál beteg kinéze-  
tű alienek, és még  
mindig a mellbimbó-  
fedős csajokat kell  
tőlük megvéde-  
ni...

## DUKE RELOADED

17 év tapasztalata nem vész el, csak átalakul

**BÁR A DNF ÚJRAÉLEDÉSÉNEK ELSŐ HÍREI ALAPJÁN SOKAN ÚGY GONDOLTÁK, HOGY A GEARBOX SOKKAL KEMÉNYEBBEN BELENYÚL A TÖBB ÉVTIZEDE FEJLESZTETT JÁTÉKBA,** a bizonyítékok mást mutatnak. Még a 3D Realms bukttája idején bukkantak fel kiszivárgott képek és videók az akkori állapotról, és ezek bizony jelentősen hasonlítanak a cucc mai kinézetére. A szörnyek kidolgozása, a pályák hangulata, de még a sokat sejtető „EGO-mérő” is ugyanaz, nézd csak meg a mellékelt képeket. Amint azt a gearboxosok is elmondták, egyáltalán nem akartak belekontárkodni 17 év munkájába és a befektetett dollármilliók „hagyatékába”, egyszerűen csak szerették volna ráncfelvarrni és befejezni a játékot.

# DUKE NUKEM FOREVER

**KIADÓ** 2K Games **FEJLESZTŐ** Gearbox **RÖVIDEN** Az újraéledt Duke pontosan annyira lesz prosztó, amennyire szerettük a klasszikus játékban. Hail to the King, baby! **MEGJELENÉS** 2011. Állítolag.

## 1997 óta várunk rá, és most tényleg, és komolyan, és hamarosan, és bizonyísten

//BZ

**AZ 1991-ES DUKE NUKEM, ÉS KÉT ÉVVEL KÉSŐBBI MÁSODIK RÉSE MÉG NEM DURRANT HATALMASAT.** Az Apogee és 3D Realms által fémjelzett kétdimenziós csodák a kilencvenes évek elejének milliárdnyi hasonlórú játéka között gyakorlatilag úgy tűntek el, mint kutya a bolha. A játékvilág apraja-nagyja azonban rögtön megismerte Duke nevét, amikor 1996-ban a játék meglövegolta a „kvázi-3D” forradalmat, és a *Doom* sikerén felbuzdulva beszállt az akkoriban még új és izgalmas FPS-vonalatba. A *Duke Nukem 3D* máig klasszikus, a főhős stílusa és beszólásai, a disznószerű alienek és a cicibogyófedős táncosnők bevonultak a számítógépes játékok Valhállájába. Természetesen a hatalmas siker után mindenki várta a folytatást, amelyet egy évvel a kasszarobantó játék megjelenése után már el is kezdtek fejleszteni. Aztán...

### DUKE, HOL KÉSEL AZ ÉJI HOMÁNYBAN?

Az 1997. április 28-i bejelentéskor a *Quake II* (Érted? *Quake!* Érted?! Kettő!!!) motorjára épülő játékról hallhattunk, és ószre meg is érkeztek az első screenshotok. Utána azonban egyre újabb engine-ekről, egyre nagyobb halasztásokról jöttek a hírek, és eltelt másfél évtized. Végül egyszer csak bummm... Jött a bejelentés, miszerint a hosszú ideje betegeskedő 3D Realms megszűnik, és vele együtt a szinte örök idők óta készülő *Duke Nukem Forever* is a kukába ke-

rül. Egyértelműen úgy tűnt tehát, hogy a Duke-baba hosszú vajudás után meg sem születik. A *DNF* nevét minden játékos beírta a „legcsúfosabb égek” címszó alá a naplóba, majd továbblapozott. Aztán...

### DUKE A FOGASKÉRDŐBOZBAN

Augusztus közepén aztán bombaként robbant a hír: bár az eredeti fejlesztőcég halott, a „fejlesztmény” mégis életben maradt: a *Borderlands*-ért felelős Gearbox ugyanis felkarolta a már megszületése előtt legendává vált játékot, és csak azért is végigcsinálja. A játékosok egy része máris extázisban tombolt a nagy kanapéján a hír hallatán (a fiatalabb gamerek meg persze csak felnéztek a *Call of Duty* ötszázadik részéből, és megkérdezték: „ki az a Tyúk Nyakon?”). De hogy is volt ez a visszatérés?

A kulcsfigura a Gearbox elnöke, Randy Pitchford. Mielőtt a Gearbox vezetői székébe huppant volna, többek között a 3D Realmsnál is dolgozott a '90-es évek elején: Duke 3D-be fordulása többek között az ő nevéhez kötődik. 1997-ben hagyta el a céget, még mielőtt a *Forever* elkészítésébe belefogtak volna – ki tudja, mi lett volna, ha ott marad... már rég a *DNF* ötödik részével tolnánk?... Mindenesetre a Gearbox 2000-es alapítása után Pitchford csak kívülről követte egykori „gyermeke” utóéletét, miközben a saját cége egyre szebb sikereket ért el. Végül mégiscsak visszatért hozzá a nagyszájú főhős, és a *DNF* a Gearbox segédletével mégis elkészül: a legutóbbi bejelentések

szerint (tratatataaaaa) a játék gyakorlatilag készen van, és már a finomhangolási fázisban tart!

### NA, DE MÉGIS MILYEN LESZ?

Oké, oké, sok a duma, tudom. Mindenki azt szeretné tudni, mégis hogyan sikerült maga a játék, mit látunk és mit hallunk, milyen lesz az élmény? Nos, már napvilágot láttak olyan tesztelői beszámolókat, akik a *DNF* legutolsó verziójával nyomták, szóval nemcsak a fejlesztői marketing-szövegre támaszkodhatunk, hanem igazi, játékosközösségből táltal élményekre is. A játék továbbra is a komoly zúzda és a paródia határán mozog, még hozzá tökéletesen egyensúlyozva a két kategória között. Igen, még mindig arról szól, hogy jönnek a totál beteg kinézetű alienek, és még mindig a mellbimbófedős csajokat kell tőlük megvédeni. Azt még nem tudni, milyen kicsi lesz egyébként a cicikupak, mivel a *DNF* korhatáráról nagyjából most döntenek az illetékesek. Mindenesetre lesz benne egy csomó cecuális utalás és brutális, hímsoviniszta mocskomacsóság, tehát nem ez lesz az a játék, amit a menyasszonyodnak ajándékozol a gyűrű meg a virág mellé (legalábbis akkor nem, ha igen válaszra számíatsz).

Pitchford is elmondta, és a tesztelők is megerősítették: a *DNF* már régesrég nem az a butácska „megyek és lövök” hentes, mint amilyennek indult. Nagy, hosszú és komplex lesz, persze a szórakoztatófaktor tiszteletben tartásával. Az FPS-alapú részek mellett lesznek vezethető járművek

is például, a seattle-i PAX Expón bemutatott 15 perces demóban is lehetőség nyílt némi gázpedálnyomkodásra.

### CÍMSZAVAKBAN

No, és akkor íme az infóöözön, mert ezt már tényleg nem kell kukornázba önteni. Tehát. Lesz „Hail to the King, baby” – tisztán és többször hallatszott a demóban. A hang ráadásul ugyanaz, mint 18 éve, Jon St. John. A főhős hangulata a régi, folyamatosan füttyög a nőneműekre, és beszél az alieneknek. Fontos, és az eredetiséget erősítő tény: lehet kisdologra használni a véccéket. Aki nem ismeri a klasszikus Duke 3D-t, talán ennek sem tulajdonít nagy jelentőséget, pedig... A demó nyitójeleneteiben félig-meddig scriptelt események közepébe csöppenünk: frissen érkezett alienhorda csatázik földi katonákkal – leginkább a katonák vannak szivattyúágon, belsőségek repülnek a szélben, robbanások zúznak be innen-onnan. Az effektek csöppet sem régiesek, a robbanások nagyon is 2010-es színvonalúak. Szintén a demóban lehetett kipróbálni a hagyományos fegyverek (például egy aranypisztoly, omg omg) mellett a két ökölre felhúzóható, Devastator nevű ágyúszerűséget. Ezt a kedves eszközt rögtön ki is lehetett próbálni egy hatalmas méretű főszörny ellen, akit/ amit végül egy speckó kivégzéssel lehetett elintézni.

### JÓL MEGVEZETTELEK!

A demó a játék 15. szintjén folytatódik (persze csakis a főcím megtekinté-

# SZEX AND THE CICI

Dyúk és a sok tettekre szűk

## NEM MONDHTNÁNK, HOGY A DUKE NUKEM FOREVER EGY ERKÖLCSILEG KORREKT ALKOTÁS LESZ...

De végülis sok mindent szeretünk hasonló dolgokért, nem? Persze jómagam a női nem harcos tisztelőjeként elhatárolódom a hímsovinizmus minden formájától, de a játék nyitójelenete azért megér egy misét. A demó alapján úgy tűnik, az első csatajelenettel „in medias res” belezúdulunk a harc közepébe, és az első bossfight után kapjuk meg a főcímet. Ebben továbbra is FPS-szemszögből nézhetjük, amint Duke egy arany Xbox-kontrollerrel játszik (a gombok betűit is D, U, K és E feliratokra cserélték), majd egyszer csak a főhős ágyéktájának környékéről felemelkedik egy suliegyenruhás, mellben jelentősen áldott hölgy, és sokatmondóan megtörli a száját. „Jó volt?” – kérdezi, bizonyára a játékra célozva (ahhhaaaaa), mire Duke kedvesen annyit válaszol: „Ja, de 12 év után qrwára legyen is jó!” – nos, nem épp shakespeare-i magasság, de Duke már csak ilyen. Kicsit később a demóban egy hárommellű alienmőt is megpillanthatunk, amit a főhős szimplán így kommentál: „A pokolba is, azért csak rácuppannék”. Már látom az Alien Feministák Ligájának betöltő végzését...

se után, amelyről külön doboz szól), itt máris kipróbálhattunk egy igazi Duke-járgányt. A narancsszínű pickup hátulján a klasszikus „aton” logó sárgállik, és hátsó nézet, valamint FPS-mód között váltogatva zúzhatunk végig egy kanyonon. A kicsit néha megnitrozhatjuk és ugrathatunk vele, és persze fegyverként is használhatjuk, jóféle *carmageddonos* emlékeket idézve (hopp, ismét egy őskövel): az elénk ugró randaságokat felkenhetjük a szélvédőre jól. Egy nagyobb nyílt térre érkezve már pattanunk is ki a gépezetből, a kezünkben pisztoly (igen, arany), vagy egy railgun figyél: ez utóbbit a pályán szedhetjük fel, és a távcsőve tökéletesen alkalmassá teszi majd kedves headshotok előidézésére.

## A TECHNO LÓG, JA!

Akik könnyes nosztalgiával gondolnak a régi szép időkre, és a 3D-t imitáló kétdimenziós, óriáspixelekig nagyított ellenfelekre, nagyot nézhetnek: a játék ugyanis egyáltalán nem retró a kinézetében. Az ellenfelek és az emberkéek modelljei részletesek és jól kidolgozottak, a mozgás valóságos (már amennyiben egy alien valóságos ugyebár). A depth-of-field segítségével a térerzet is teljesen pofás, a távolabbi ellenfelek elhomályosodnak, minél kintebb esnek Duke látómezején. A környezet rombolható: ha nekiesünk egy tükkörnek, az darabokra török, és a tűzharcban porrá zuzmózódnak az óriáskaktuszok. Szóval, egy a lényeg: Duke

most már tényleg visszatér, és bár a mögötte dübörgő engine már rég nem *Quake II*, de a rock'n'roll, az ultramacsó beszólások, a paródia határát súroló ellenfelek, és úgy egyáltalán, a jó öreg Duke-hangulat minden jel szerint a régi. Let's rock! 

**i** Randy Pitchford állítólag annyira összeveszett anno a 3D Realsms csapattal, hogy összevissz három Duke póloval jött el a cégtől. A PAX Expóra ezek egyikét bányászta elő, és ebben parázdézott fel-alá. Jó arc...

## RSZ TÖBBET TUDNI?

anyagokért látogass el a GameStar játék oldalára: szavazz és értékelj!

[gamestar.hu/jatek/duke-nukem-forever](http://gamestar.hu/jatek/duke-nukem-forever)

# BATMAN

## ARKHAM CITY

**KIADÓ** Warner Bros. Interactive **FEJLESZTŐ** Rocksteady Studios **RÖVIDEN** Külső nézetes akciójáték, amelyben Batmant irányítva kell Gotham legendás bűnözőinek nyomába erednünk. **MEGJELENÉS** 2011. III. negyedév

„Fekete országot álmodtam én,/ahol minden fekete volt,/minden fekete, de nem csak kívül:/csontig, velőig fekete” – Babits Mihály //Duncan

**C**SAKÚGY, AHOGY A FILMVILÁGBAN, A VIDEOJÁTÉKOK TERÜLETÉN IS ELÉG RITKÁN JELENIK MEG OLYAN IGAZI, HATALMAS BOMBAMEGLEPETÉS, lévén a nagyon jó cuccokról már ügyis hónapokkal előre ódákat zengenek.

A kritikusok igen ritkán magasztalnak az egekig olyasmit, amiről néhány héttel korábban még előzetest sem nagyon akartak írni. Éppen ezért a *Batman: Arkham Asylum*-ról nekem mindig a 2004-es *The Chronicles of Riddick* jutott eszembe, amely a maga műfajában talán a legjobb játék volt abban az esztendőben, noha előzetesen senki nem várt tőle igazán sokat.

**„HÁNY ÉVES VAGY, BETMEN, 40 VAGY 70?”**

A hangulatos, zúzós, látványos *Batman: Arkham Asylum* nyomán szájak maradtak tátva, homlokok ráncolódtak, érdeklődő tekintetek villantak, játékosok kérdezték izgatottan: mi ez a cucc? Elsőpró kritikai siker és díjeső ömlött ezután, a játékot gyártó londoni Rocksteady-t pedig bejegyezték a játékgyártók nagy történelemlönyvébe (még az év stúdiójának is megválasz-

tották). A játék irányítását, az animációkat, a Paul Dini által írt sztorit, a grafikát, és úgy általában mindent imádtak a játékosok, nem véletlen tehát, hogy 2009 legmagasabban jegyzett PC-s produkciója lett a Gamerankings kritikai összesítő oldalán (olyan produkciókat megelőzve, mint a *Dragon Age: Origins*, a *Modern Warfare 2*, vagy az *Empire: Total War*).

**BÖRTÖNÉBŐL SZABADULT SAS LELKEM**

A történet szerint az Arkham Asylumból, a szigorúan őrzött, közveszélyes elmebetegek őrzésére fenntartott intézetből kiszabadult Jokert kellett Batman szerepébe bújva megfékezni, és visszajuttatni oda, ahová való, a Stohl Buci melletti zárkába. Mint tudjuk, Batman olyasfajta hős, akinek semmilyen szuperképessége nincsen, bár a világgazdasági válság idején a kimeríthetetlen pénztárca nyugodtan tekinthető annak. Éppen ezért soha nem érttem, hogy ha már Bruce Wayne nincs a sebezhetetlenség vagy a természetfeletti gyorsaság csodás

**i** A sztorit jegyző Paul Dini volt az, aki a Batman: The Animated Soríest is írta, de a fickó nem éppen mai gyerekek. Annak idején olyan művek skriptjei fűződtek a nevéhez, mint a He-Man and the Master of the Universe tévésorozat, és munkássága során nem kevesebb, mint 5 Emmy-díjat zsebelt be az animációs kategóriában.



## MÉG SÖTÉTEBB VILÁG

**A BATMAN ARKHAM CITY-BEN TALÁN MÉG AZ ELŐZŐ RÉSZNÉL IS NAGYOBB HANGSÚLYT FEKTETNEK A KÖRNYEZET KIDOLGOZÁSÁRA.** A mozgásterünk nem korlátozódik majd a fegyvertézetek terén. Letétre, sok bűnözőt Gotham különböző pontjain kell megkeresnünk úgy, hogy közben a Batman-világ néhány kultikus helyszínét is érintjük majd. A sokszor mentálisan is sérült bűnözőktől hemzsegő utcák a tervek szerint még sötétebb képet festenek majd az előző részben látottaknál.

**Ha valaki figyelmesen játszotta az Arkham Asylumot, már ott megtalálhatta Arkham City terveit. Egy robbantással bejuthattunk Quincy Sharp egyik titkos szobájába, ahol a falon látható nyomtatványon jól kivehetően már a jövőre érkező játék vázlatos térképe látható.**

adottságának birtokában, miért nem tud legalább egy UZI-t magával vinni a rázósabb küldetésekre? Mindegy, ő a szuperdrága és cseppet sem praktikus cuccokban hisz, mint például a deneráng, amelynek legkülönlegesebb tulajdonsága, hogy miután eldobták, visszajön. Nagyszerű. Egy 9 mm-es parabellum lövedék erre kétségtelenül nem képes...

A lényeg, hogy főhősünknek a feladatai abszolválásához egy rakás spéci kútyü áll a rendelkezésére, az említett „batarang” mellett detonátort, csáklót, a zárok kinyitására pedig frekvencia-szkennert használhat. Batman bátran bevetette a hatalmas denevérszárnyait is arra, hogy ellenségeit a magasból lepje meg, továbbá a Rejtő Jenősen kemény ökleit is ahhoz, hogy a nemritkán tucatnyi bandatagot hatékonyan taníthassa mőresre. A harcrendszer nagyon könnyen megtanulható volt, ámde a profi szintű elsajátításához igenis kellett a gyakorlás.

### MINEK A FÜLEK?

A szereplők között felbukkant számos ismerős alak, köztük olyanok is, akik eddig nem kaptak nagyobb szerepet a hős

kalandjaiból készült filmekben. Segítő-társunk volt például Barbara Gordon (Oracle), ellenfeleink között pedig feltűnt Victor Zsasz, Bane, a Scarecrow, a csinos Harley Quinn és Poison Ivy. Amellett tehát, hogy egy bárki számára élvezhető akciójátékot készítettek, a Batman-ságában jártasabb ínyenceknek is belecsempésztek néhány egzotikus aromát.

### EGYÜTT, EGY ÉLHETŐBB GOTHAMÉRT!

Az Arkham City egy esztendővel az Arkham Asylum után játszódik. Quincy Sharp, az intézmény igazgatója az eseményeket követően magának vindikálja az elismerést Joker megfékezéséért, és gyorsan szerzett hírnevét arra használja fel, hogy elnyerje Gotham város polgármesteri székét. A fickó egyébként már külsejében sem túl bizalomgerjesztő (ezért a szemüvegért jobb helyeken az ügyészség már hivatalból eljárást indít), ráadásul komoly pszichiátriai eset is, gyakorlatilag annyira skizofrén, hogy nem a város élén lenne a helye, hanem az általa irányított intézmény egyik dühöngőjében. Mánias pillanataiban olyan kényszerképzetek támadnak, hogy ő „Amadeus Arkham szelleme”, és örült feljegyzésekben ad hangot azon nézeteinek, hogy az örültség egyetlen gyógymódja a halál. A választási programjáról nem sokat tudunk, de azt kétkem, hogy összetet-

tebb dolgok, mint például metróépítés vagy az ingyenes BKV szereplnének benne. A Gotham külvárosában fekvő Asylumnak, valamint a Blackgate börtönnek a felújítását mindenesetre sajátságosan képzeli el: mivel mindkettő alkalmatlanná vált a fogvatartottak őrzésére, a fickó megvásárolta a környező nyomornegyedeket és nekilátott a falal körülvett Arkham City megépítésének. A feladat azonban rendkívül veszélyes, így hát a tervéhez egy komolyabb magánhadserget is felállított, Tyger néven. A minden logikát nélkülöző elképzelés szerint a mentális problémákkal küszködő fogvatartottak szabadon mászkálhatnak a városban, az egyetlen feltétel, hogy ne kíséreljenek meg szökést. Ha valaki mégis megpró-



# MACSKANŐ

Doromb, doromb

**A MACSKANŐ UGYAN NEM TÚNT FEL A BATMAN: ARKHAM ASYLUMBAN, DE A SZEMFÜLEK KISZÜR-GOT.** Az Arkham Mansion keleti szárnyában sétálva ugyanis kiálltva, egy üveg-búra alatt látható a jellegzetes karmos kesztyűje valamint a maszkja. Ebből már sejteni lehetett, hogy a hölgyemény vagy lakója, vagy látogatója a szigorúan őrzött fogyintézetnek. Ezúttal már komoly szerep jut neki, Batman oldalán tettelesen is részt vesz a küzdelmekben, elsősorban fürgességét és méretes karmait felhasználva.



bálja, a viszonylag egyszerű házirend értelmében agyonlövésben részesül. Hogy a szakmaiságnak legalább a lát-szatát fenntartsa, Sharp nem túl sze-rencsés módon egy pszichiátert, Hugo Strange-et bízta meg az egészség-ügyi felügyelettel. Aki valamennyire ismeri a Batman-világot, az tudja, hogy Strange nemcsak a nevében furcsa, ha-nem bizony ő a Denevérember egyik legrégebbi ellensége is, még 1940-ből. A szuperintelligens bűnöző természetesen pompás lehetőséget lát a Sharp megálmolta Arkham City-ben, csak éppen ő nem a gyógyulás mekkáját, ha-nem a soha nem látott fertő oázisát kí-vánja megalkotni itt.

## VOTE FOR SHARP

Batman természetesen sejti, hogy a választási ígéretet betartásával gondok lesznek, és úgy dönt, hogy pol-gári engedetlenség helyett maga ve-szi kézbe az épülő álmnegyed ügye-inek intézését. A helyzet akkor fordul komolyra, amikor Kétarc saját alvilá-gi presztízsének növelése érdekében nyilvános kivégzést szervez Batman egykori szeretőjének és segítőjének, Macskanőnek. Hogy a kisasszony egy-általán mit keres a fogvatartottak kö-zött és hogyan sikerült őt elfogni, azt egyelőre homály fedi. Habozni azon-ban nem lehet, Bruce Wayne nem vár tovább, szárnyait kitarva átröppen a betonkerítésen, egyenesen a rettegett Arkham Citybe.

- Mióta van szatén a ruhádban, Macskanő?  
- Már vagy egy éve, még a stylistom ajánlotta. De nézd meg a színét, mintha új lenne, pedig egy tök olcsó mosóport használok



**SHARP MINDEN LOGIKÁT NÉLKÜLŐ-ZŐ ELKÉPZELÉSE SZERINT A MEN-TÁLIS PROBLÉMÁKKAL KÜSZKÖDŐ FOGVATARTOTTAK SZABADON MÁSZ-KÁLHATNAK A VÁROSBAN, AZ EGYETLEN FELTÉTEL, HOGY NE KÍSÉRELJENEK MEG SZÖKÉST**

## JIM CARREY, TOMMY LEE JONES ÉS ARNOLD SCHWARZENEGGER

Ami a játékban várhatóan feltűnő ka-raktereket illeti, igazi Batman All-Starra számíthatunk. Az első rész végén elhangzott néhány mondatból már sejt-hető volt, hogy Kétarc lesz az *Arkham City* fő protagonistája, de rajta kí-vül lesz több visszatérő is a történet-ben. A teljesség igénye nélkül: megint itt lesz a Joker és Harley Quinn, a Macs-kanő, az örült gyilkos Victor Zsasz, a legújabb Robin (Damien Wayne) anya, vagyis Talia al Ghul, és a világ legkre-ténebb szuperhős-ötlete címre pályá-zó Calendar Man, akit arról ismerünk majd meg, hogy naptárnak van öltözve (tréfán kívül). Mr. Freeze-re emlékezhe-tünk a borzalmas Joel Schumacher-féle Batman és Robin moziból, akkor Kali-fornia kormányzója formálta meg feled-hetetlenül tragikusan. A szereplők lis-táját bogarászva azonban izgalmasabb, hogy kedvenc fejtörőnk, The Riddler (ittthon Rébusz néven futott) immár fi-zikai valójában is megjelenik. Emléke-zetes, hogy az *Arkham Asylum*ban min-denféle feladványokat, vagyis amolyan extra küldetéseket adott, amelyek mint-egy végigkísértek minket a játék során. Ezek között volt szimpla rejtvény, elő-fordult, hogy gyűjtögetnünk kellett va-lamit, vagy éppen detektívmodban kel-lett keresgelnünk kérdőjeleket a falakon. Most szintén számos fejtörővel ajándé-koz meg, bár immár ezek megtalálásá-hoz is erőfeszítéseket kell tennünk, pé-ldául speciális kihallgatások keretein be-lül kell információkat kiszednünk az elfogott segítőtől.

Van még néhány karakter, akiknek a szereplését egyelőre nem erősítették meg hivatalosan, de néhány jelből követ-



A robbanás lőkéshullámának segítségével Batman végre kipróbálhatta, milyen az az érzés, amit mindig is irigyelt Supermantól: a repülés

Amióta ezt az izomruhát hasz-nálom, valahogy feleslegesnek érzem heti háromszor használni





**i** Mark Hamill, Luke Skywalker legendás megformálója ma már a bukkott hollywoodi színész mintapéldája, de szinkronszínészként azért volt néhány emlékezetes produkciója. Joker animációs filmekben és játékokban felcsendülő hangját az 1990-es évek óta ő adja. A munkássága most ér véget, mert a hírek szerint az 58 éves művész nem vállalja többet a megbízást.

kezetni lehet a felbukkasúkra. Ilyen Killer Croc, vagy a Pingvin, bár utóbbit csak azért valószínűsítik többen, mert az események helyszínei között ott lesz az Iceberg Lounge is.

## ZSEBKENDŐBE KÖHÖGJ, TÚSSZENTS!

A hely tulajdonképpen egy nightclub, amely Pingvin fagyos bázisa, és egyben Gotham City legelvetemültebb gazfickóinak kedvelt törzshelye. A háttértörténet értelmében a hely még akkor nyílt, amikor a kövér törpeszárnyas szakítást színlelt egykori alvilági életével, és fedőfoglalkozásként egy szórakozóhely üzemeltetése tűnt számára megfelelőnek. Történetünkben már elhagyottan és elhanyagoltan áll, nem egészen tiszta tehát, hogy milyen szerepe lesz Batman Arkham City-ben folytatott nyomozásának. A jeges pihenő persze csak egyike lesz a változatos helyszíneknek, feltűnik majd több, a Batman-történelemből jól ismert környék. Helyet kap a Monarch Theatre (innen sétált hazafelé a kis Bruce a család-

jával a Footlight Frenzy című film megnézése után, amikor a szüleit agyonlőtte Jack Napier, a későbbi Joker), valamint a Crime Alley (ahol konkrétan a bűncselekmény történt). Fontos itt megjegyezni, hogy a Denevérember több mint 70 éve kezdődött históriája alatt több szerző többféleképpen számolt be Bruce Wayne életének egyes történéseiről, így ma már az sem egyértelmű, hogy a szüleit tényleg Joker ölte-e meg, vagy pedig egy szimpla betörő.

## A LÁBADAT NE ÚGY TARTSAD!

A *Batman* nem szűnik meg pompás akciójátéknak lenni. Továbbra is a bunyós, lopakodós és fejtörős missziók változtatják majd egymást, noha az arányokban és a minőségben is lesz némi eltérés. Először is, a hírek szerint valamivel több jut majd a nyomozásból. Az előző részhez hasonlóan lesz ugyanis „Detective” mód, amely nem csupán a röntgenlátás képességével

ruház fel minket, de a segítségével számos bizonyítékot és plusz információt találhatunk a felderítendő bűntényekről is. Ezzel lehetőség lesz olyan elemzésekre a helyszínen, amelyekkel megállapítható például egy lövés leadásának helye a becsapódott lövedék pozíciója alapján. A legszebb az egészben, hogy a nyomozati tevékenységünket kiegészíthetjük a rendőrség belső adatbázisában talált bizalmas adatokkal (amelyekhez a detektív módban szintén hozzáférünk), így eljuthatunk a város különböző pontjain bujkáló gazfickókhoz. A fejlesztők szándékos törekvése másrésztől, hogy a nyomozó mód használatát valamelyest újragondolják, elsősorban azért, mert a tapasztalataik szerint a játékosok egy jelentős része az *Arkham Asylum*ban szinte folyamatosan, a játék elejétől a végéig ezt használta. David Hego, aki már az előző részben is a művészeti vezető volt, kissé homályosan nyilatkozott, amikor azt mondta, hogy „lejjebb hangolják” a detektívlátást, és innentől ez amolyan „augmented reality-ként” funkcionál a játékban. Indoklásul azt hozta fel, hogy a nagyon hatásos művésze-

ti rendezést megöli ennek az opciónak a folyamatos használata, mert a játék vizuális ereje ezzel gyakorlatilag kárba vész.

## BATMANTUNING

Mint tudjuk, a megfelelő gyártástechnológiával Kínában is képesek jó cuccokat készíteni, és ennek Batman kütyüi jelentik legkésebb bizonyítékát. Az előző epizód igen élvezetes akciójeleneteinek integráns részét képezték a röpködő plexi- és acéleszközök, az éles, fémesen csillogó, áramvonalas tárgyak. Batman továbbra is az olyan eszközöket szereti, amelyek puskapor nélkül képesek embereket semlegesíteni. Valamennyi kütyü, amelyet tavaly még használt, ott van most is az arsenáljában, annyi kiegészítéssel, hogy némelyiküket valamelyest felturbózza időközben, vagy új felhasználási móddal egészítette ki. Egyelőre két további, eddig még nem látott eszközről tudunk. Az egyik egy szimpla füstbomba, amely nyilván arra lesz alkalmas, hogy némi káoszt okozva segítse a denevérembert a rejtőzködésben vagy a harcban, a másik pedig



## A DOKTORNŐ Harley Quinn

**BÁR A CUCCAI ALAPJÁN JOGGAL FELTÉTELEZHETNÉNK, HOGY HARLEY QUINN MÉG A '40-ES ÉVEK BATMAN KÉPREGÉNYEIBŐL MARADT RÁNK,** a helyzet az,

hogy a hölgyike egy viszonylag friss szereplője a sorozatnak. Eredeti nevén Dr. Harleen Francis Quinzel egy fiatal pszichiáter volt az Arkham Asylumban, akinek Joker örült géniusza teljesen megfertőzte a tudatát, és aki most mulatságos, de rendkívül szexi gúnyjában segíti imádjottját. Az előző részben komolyan akadályozta Batman munkáját, feltehetően ezúttal is hasonló attitűdöt várhatunk tőle.



Joker a villájában még a kopogtatáshoz is dedikált embereket tartott fenn



Elég égő, hogy egy ilyen menő bűnöző 70 év alatt nem tudott összeszaporolni egy normális plasztikai műtétre



A denevéremler tulajdonképpen akár szűrhatna is a füleivel

egy rádiójel-bemérő, az ismeretlen helyről érkező hullámok forrásának felkutatására. Bár az nem egyértelmű, hogy lesznek-e más, új finomságok is a tarso-lyunkban, de az eddigiekkel kiegészülve a fenti kettő is kellően összetett játékelményt nyújthat majd Gotham háztetőin ugrálva.

### A FEKETE LOVAG MINDIG GYÓZ

A harcrendszert teljesen jogosan éltette mindenki az *Arkham Asylumot* játszva, és az igazat megvallva egyáltalán nem is volt elvárható, hogy a készítőik komolyan hozzányúljanak egy tök jól működő szisztémához. Mégis megtették, bár

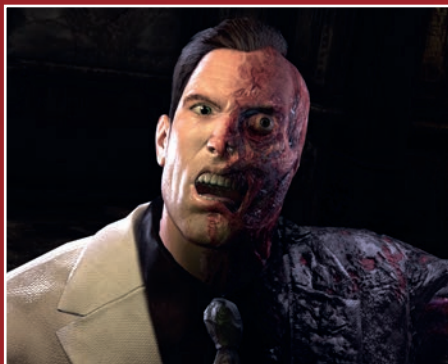
a módosítások inkább csak finomításnak tekinthetők, és nem érintenek alapvető játéktechnikai mechanizmusokat. Továbbra is ugyanaz a néhány billentyű és az egér jelenti majd a harcrendszer lelkét, de ezúttal kiegészül olyan elemekkel, mint az egyszerre több személy-lyel szembeni kontratámadás, vagy a felénk hajított tárgyakra adható új válaszreakciók.

Utóbbi izgalmasan hangzik és bár nem nagyon fejtették ki, hogy mit takar, bizonyára nem azt jelenti, hogy vicceket mesélhetünk és grimaszolhatunk verekedés közben. Ennél talán fontosabb is, hogy a veszélyes környéken járva az eddigiek-nél nagyobb szerep jut a sunnyogásnak.

## ARCPÍRÍTÓ

Kétarc

**HARVEY DENT AZ ELŐZŐ RÉSZBEN PUSZTÁN KÉT RÖVID UTALÁS EREJÉIG TÚNT FEL,** de fizikailag nem jelent meg. A játék egyik utolsó momentumában egy rendőrségi rádióhívás hangzik el, amelyben közlik, hogy a Kétarc a Nemzeti Bank kirablása során két rendőrt megölt és egy járőrautóval menekült. Joker után talán a legismertebb Batman-főgonoszról beszélünk, aki anno még épp a vigyori bohóc aknamunkájának köszönhetően került ismét az utcára, és legfőbb szándéka, hogy átvegye az uralmat Gotham utcáin. A játék során már a bandáival is összefutunk, és első feladatunk vele szemben az lesz, hogy kimentsük a karmai közül a fogságba esett Macskanőt.



**NYOMOZÓTEVÉKENYSÉGÜNKET KIEGÉSZÍTHETJÜK A RENDŐRSÉG BELSŐ ADATBÁZISÁBAN TALÁLT INFORMÁCIÓKKAL (AMELYHEZ A DETEKTÍV MÓDBAN SZINTÉN HOZZÁFÉRÜNK), ÍGY ELJUTHATUNK A VÁROS KÜLÖNBÖZŐ PONTJAIN BUJKÁLÓ GAZFICKOKHOZ**



Tényleg nem kötözködni akarok, de Batman, hogy állnak a kezeid?!



Nem akarjuk megbántani a doktornőt, de ilyen frizurát felnőtt filmekben hordanak azok a nők, akik valamiért fiatalabbnak próbálnak látszani a valóságos koruknál

**i** David Hego, aki az *Arkham Asylum* óta a Batman-játékok művészeti vezetője, egy magazinnak adott interjújában azt nyilatkozta, hogy „sírni tudott volna”, amikor megtudta, hogy a játékosok többsége szinte végig detektív módban játszotta a játékokat, így semmit nem látott a pompásan összeállított vizuális világból. Ahogy mondta, ez számukra nemcsak szakmai kérdés, de az önbecsülésüket is sértette.


Bármennyire kemény legény is Batman, azért a főellenségeinek gyűjtőhelyéül szolgáló Arkham City-ben még neki is jobb néha meghúznia magát – még a legeminensebb diák is megszívja, ha egyszerre kell minden tantárgyból felennie. A sötét lovag tehát új taktikákat használhat majd az ellenség figyelmének elterelésére, vagy az egyes ellenfelek hangtalan semlegesítésére. A nesztelen és láthatatlan suhanás főleg akkor jön majd jól, amikor Gotham sikátorai-ban egymással rivalizáló bandákba botlunk. A kialakult, meglehetősen fejletlen helyzetben ugyanis Kétarc követői például nemcsak ellenünk, de a történet alakulásával Joker bandájával is harcban állnak majd, és az ilyen incidensek-be nem biztos, hogy célszerű közvetlenül beleavatkozni.

### EGY JOYSTICK PER FŐ

Létezik még valami, amiben az *Arkham City* kétségtelenül többet ad az *Asylum*-nál, ez pedig a többjátékos mód – tudniillik ilyen eddig nem volt. A tavaly megjelent produktum a sztoriéményre koncentrált, és egy, a *PSM3* magazin által egy hónapja elcsepegtetett infómorzsáig nem sok jel mutatott arra, hogy ezen változtatni fognak. Márpedig felkészülhetünk arra, hogy Batman jövőre megszűnik magányos lovagnak lenni. Egyelőre szinte semmilyen nem lehetünk biztosak a részletek kapcsán, így az sem egyértelmű, hogy pusztán kooperatív lehetőségről beszélhetünk-e, vagy az online csatákban egyébként megszokott játé-

típusok is szerepet kapnak az *Arkham City*-ben. Az eddig megjelent találgatások alapján nem tűnik valószínűnek a team deathmatch-szerű vérengzések előfordulása, mivel ez egyrészt játéktechnikailag nehezen kivitelezhető egy ilyen harcrendszerrel, másrészt a megteremtett világ atmoszférájába sem férne bele az a fajta tömeghatalom. A legesélyesebb, hogy valamelyik szereplő (például Macskanő) bőrébe bújva csatlakozhat a társunk az aktuális történetekhez, vagy pedig egy, a szimpla egyjátékos módtól teljesen független kalandot kezdhetünk el többedmagunkkal. Az egész multiplayer vonatkozásában a legnagyobb aggály jelenleg az, hogy a kooperatív tartalmak csökkenteni fogják-e a sztorimód értékét.

### GOTHAM 2011

A kép mindenestre kezd összeállni, és biztosak lehetünk benne, hogy a folytatás semmivel nem marad el attól az első résztől, amely teljesen megérdemelten volt a 2009-es év egyik sikerjátéka. A szinkronhangok sorra bejelentették, hogy közreműködnek a folytatásban, míg az új figurák szerepeire olyan, arrafelé jól ismert szinkronhangokat kértek fel, mint Maurice LaMarche (Mr. Freeze) és Stana Katic (Talia al Ghul). Batman hangját továbbra is Kevin Conroy adja majd, aki mindössze annyit mondott az érkező alkotásról, hogy „sötét lesz, nagyon sötét”. Jövőre kiderül, mert az eddigiek alapján a sötét lovag nem akármilyen kalandoknak néz majd elébe. 

**Joker szerepe egyelőre kérdéses. A trailerből kiderült, hogy a világ második leghíresebb bohóca még nem épült fel egészen az első rész eseményei után, de továbbra is aktív. A bandái és szexi segítőtársnője révén alighanem tartogat egy-két meglepetést.**

Joker előszeretettel verbuvál bandatagokat a helyi KISS rajongói klubból. Így jelentős költségmegtakarítás eszközölhető az arcfestékeken



### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

Minden harcoló kaszt egyben kiváló közeli és „távolharcos” is

# WARHAMMER 40,000 ONLINE DARK MILLENIUM

**KIADÓ** THQ **FEJLESZTŐ** Vigil **RÖVIDEN** A Vigil gondozásában készülő MMORPG, amely az igen népszerű gótikus sci-fi univerzumra épül, amelynek a lényege a folytonos háború. **MEGJELENÉS** 2013.

Úrgárdisták, hatalmas orkok, rejtélyes fajok valamikor a jövőben...

//Gyu

**ÚJONCOKBAN, VAGY A WARHAMMER-UNIVERZUMOT NEM ISMERŐKBEN TALÁN EGYBŐL FELMERÜL A KÉRDÉS:** mi a fenének még egy Warhammer MMO, amikor már van egy, az *Age of Reckoning*? A *WaR* tulajdonképpen egész jó kis játék lett, a realm vs. realm elég élvezetes, a sztori elfogadható, s bár messze nem érte el a *WoW* népszerűségét, még mindig fejlesztik, a játékosok még mindig támogatják, ami a mai MMO-piacon már félsikernek számít. A válasz a kérdésre igen egyszerű: a Warhammer 40,000 fizikailag ugyanaz az univerzum, de „időileg” nem – nem véletlen a névben az a 40,000, hiszen 40 ezer évvel később játszódik, mint a „sima” Warhammer. Emiatt elég

sok a változás és nemcsak technológiában. Úrhajók, lézerek, bolygók... Soroljam még?

## KÉT, CSAK KÉT OLDALT ADJ NEKÜNK

A *Warhammer Online*-ban két oldalhoz csatlakozhatunk – ezek az Order és a Chaos. Ezeken belül található a különböző fajok; a modell működni látszik (bár a szakértők ma már azt mondják, hogy az igazán jó PvP-t igénylő játékokban három frakció kell), és nem is nagyon vitatkozik vele senki. Azonban amikor a Vigil bejelentette, hogy a *Warhammer 40K Dark Millennium Online*-ban (nem tudtak volna ennek valami rövidebb nevet találni?) „mindössze” két oldal lesz, akkor elszabadult a

pokol. Ugyanis a rengeteg táblás játéknak, a papíros szerepjátékoknak, a könyveknek köszönhetően rengeteg rajongó elképzelt jól ismeri a Warhammer 40K univerzumát, eseményeit, fiktív történelmi hátterét és ez az igen nagy rajongói bázis egyszerűen nem képes elképzelni, hogyan lehet az egymással is sokszor hadakozó, ideiglenesen békét kötő, majd ezt felrúgó fajokat/frakciókat két zászló alá terelni. Mert nem hogy már, hogy az Imperium vezesse az eldárokat (s persze még több ilyen párosítás is elhangzott – például az orkok vezetése alatt tevékenykedő tyranidok vagy dark eldarok is elég furcsák lennének...). No persze egyelőre hivatalosan még csak alig két faj létezéséről tudunk (ezek persze az emberek, alias Imperium és az orkok), tehát a párosítások vagy az odarendelések jó része tisztán csak spekuláció – azonban mindenki ott él a „sima” *Warhammer Online*, ahol gond nélkül osztották két felé a fajokat. Sok interjúban kérdezték már meg a Vigil embereit arról, hogy „na, és akkor hogy a pitlibe oldjátok meg, hogy a két oldalba tuszmalóljátok az összes fajt, amit még be sem

jelentettetek, ejnye-bejnye?” A válasz ilyenkor általában sejtelmes iruláspirulás és zavart hebegés arról, hogy „a játék világának legendáriuma lehetővé teszi, mi pedig legjobb tudásunk szerint és a jogtulajdonos által kijelölt fejlesztési útvonalat végigjárva balanszírozzuk majd ki a játékot blabla...” Magyarán nemsze semmi, de azt fogd meg jól. Spekulálni lehet ugyan, de majd jól bejelentik egyszer a frankót és akkor lesz nagy meglepetés.

## WOWHAMMER 40K ONLINE?

Nem véletlen az alcím – ilyenkor automatikusan felmerül, hogy ez vajon *WoW*-killer (magyarra fordítva, a *World of Warcraft*ot népszerűségében és játékosainak számában meghaladó termék) lesz-e, vagy sem? Erről majd később, egyelőre azt elemezzük, hogy az antiWoWista (esküszöm, nemrég hallottam ezt a szót) játékosok reménykedésén kívül miért is merül fel szinte azonnal a *WoW* a *Dark Millennium Online*-nal kapcsolatban. A Vigil fejlesztői ugyanis nyilvánosan beismerték, hogy nagyon tetszik nekik a *WoW* játékmenete, és szerintük igen hasznos azokat a játé-

**i**

Még összeszámolni is nehéz, pontosan mennyi Warhammer 40K-regény létezik; a számuk jóval 100 felett van. Csak a Horus Heresy sorozat 16 kötetből áll...

## A POTENCIÁLISAN JÁTSZHATÓ FAJOK

A főbb szereplők

**A CIKKBEN SZÓ ESETT MÁR AZ EMBE-REKRŐL, AZ ELDÁROKRŐL, a Chaosról és az orkokról.**

Mellettük azonban más fajok is benépesítik a Tejútrendszeren alapuló galaxist. Ilyen például a tau, akik egy fiatal és technológiailag fejlett civilizáció, a necron, amely fajba lélek nélküli, élő-fém pusztítógépek tartoznak, akiket rabszolgaságba hajtott a C'tan. Ezenkívül van még a tyranidok faja, akik mindent elfogyasztó bio-mérnöki munkával létrehozott „ír-sáskák”, de például említhetném a dark eldarokat, vagy a Tau Konzorcium tagjait, a krootokat. Szóval lenne választék akár egy harmadik oldalhoz is...



mechanizmusokat átvenni, amelyekből a *WoW*-ot már egy perc után mindenki otthonosan kezeli. Gondoljunk csak bele, hogy 12 millió olyan játékos van a világban, aki valaha *WoW*-ozott – ha egy új játékban a régihez igen hasonló játékmechanizmust kap, akkor egyből „otthon érzi” majd magát, és ez bizony javíthatja a *DMO* „túlélési” esélyeit is. Azonban mielőtt mindenki elkezdene itt le-föl rohangászni pánikba esve, azért a fejlesztők a két játék közötti alapvető különbségeket is figyelembe veszik: egyrészt a Warhammer 40,000 univerzuma brutálisan komoly és véres – itt nincsenek táncoló gnómok, meg virágkoszorús elfek. A másik, hogy több 40K-s videojáték, illetve az asztali/táblás játékok is tartalmaznak *WoW*-tól igencsak idegen, de a *DMO*-ban kötelezően használandó játékelemeket. Ilyenek a csapatok, járművek jelenléte, amelyek itt-ott más MMO-kba is beszívárognak ugyan, a *DMO* esetében (és a táblás játékok hitelességét megőrizendő) kötelezően jelen kell lenniük. S van még egy dolog: a *Vigil* azt nyilatkozta, hogy a *DMO* világa más, mint a többi MMO-é, ebben a játékban nem lehet „nem harcoló” kaszt – tartozzon valaki gyógyító, támogató vagy bármi más kasztba, mindenkinek fel kell kapnia a lángszórót vagy a lánckardot és csillió ellenfelet kell a túlvilágra küldene

– ez a minimum elvárás. Ezzel kapcsolatban régóta megy a spekuláció, hogy vajon milyen lesz a játékban a célzási rendszer – a hivatalos trailerben egy pillanatra bevillant egy célkereszt: mi is csak ez alapján tudnánk tippelni, hogy a *DMO*-ban nem a *WoW*-ban megszokott point and click jellegű harc lesz.

### A LÉNYEK, A LÉNYEK, A LÉNYEK ANGYALOK...

Azt nem állíthatnánk, hogy az emberi kreativitás ne népesítette volna be a Warhammer 40K-univerzumot csillió lényel. Aki valaha játszott a szerepjátékkal, táblás játékkal vagy bármelyik RTS-sel, az tudja, hogy bizony eleve rengeteg a potenciálisan játszható faj (erről az egyik *dobozban* olvashatók), és emellett még rengetegebb az „egyéb” faj. Persze mindegyiknek más taktikái, tulajdonságai, képességei vannak, így eleve nagyon nehéznek tűnik a megfelelő egyensúly megtalálása a játékdizájnereknek. Mert lássuk csak (s ez ismét spekuláció), mi van akkor, ha az adott oldalon nemcsak egy faj/kaszt kombináció van,

**EBBEN A JÁTÉKBAN NEM LEHET „NEM HARCOLÓ” KASZT**

hanem több is? Kik lesznek ők? Az űrtengerészgyalogosok (Space Marines) vagy a császári gárdisták (Imperial guard)? Mert nem mindegy... Egyébként magam sem értem, miért ez a nagy titkolózás a játszható fajokkal és/vagy kasztokkal kapcsolatban egy olyan játéknál, amelynek ennyire gazdag a háttere, ahol ennyire ismertek a fajok, azok egységei, tulajdonságai, képességei. Mindenesetre biztosra vehető, hogy a Chaos erői, az emberek legnagyobb ellenségei is jelen lesznek a játékban, ahogy az orkok is, akik fura járműveiken száguldottak be a trailerbe. Ez két fajt jelent a „gonosz” oldalon – akkor kik lesznek azok? Vajon a már emlegetett eldarok? Tulajdonképpen ez lenne a leglogikusabb lépés... Egyébként még januárban kiszivárgott egy pletyka, hogy állítólag az induláskor csak négy faj lesz elérhető – a mi tippünk a fenti négy. Amikor a játék kész lesz, kiderül, bejött-e vagy sem.

## KÖZEL- ÉS TÁVOLHARC IS SZEREPEL A JÁTÉKBAN

A DMO egyik nagyon nagy újdonsága a játék környezetéből adódik. Más MMO-knál a jó közelharcosok gyenge „távolhar-

cosok”, a jó távolharcosok pedig gyenge közelharcosok. Itt azonban az egész univerzum és legendárium úgy van felépítve, hogy minden osztály, minden harcoló kaszt egyben kiváló közeli és távoli harcos is, ami nagy újdonságot fog jelenteni az MMO-k világában. Természetesen a készítőket vért izzadnak, hogy megfelelően kiegyensúlyozott legyen a dolog, hogy mindkét harci stílus jelen legyen – ez a területek felépítésétől kezdve a mester-ségek intelligencia elkészítéséig eddig sosem látott kihívást jelent, azonban a fejlesztők úgy érzik, ez az a pont, amelyre egy nagyon erőteljes MMO-t lehet építeni úgy, hogy markánsan különbözzön versenytársaitól. Emellett nagyon fontos lesz a harc a járművekkel, és igen lényeges a csaták intenzitása is. A trailerekben láttunk már ork helikoptereket, birodalmi lépegetőket, így bátran állíthatjuk, hogy a „gyalogosokon” kívül a gépesített harc is fontos lesz. Aki el akarja képzelni, hogy is megy ez a harc, az gondoljon a *Gears of War* „rohanunk és lövünk”-féle akcióira. Természetesen a játékban erőteljes lesz a PvP is – igen nagy mennyiségű szóló, csapatos és PvP-misszió áll majd a játékosok rendelkezésére. A készítőket nem akarják csoportba erőltet-

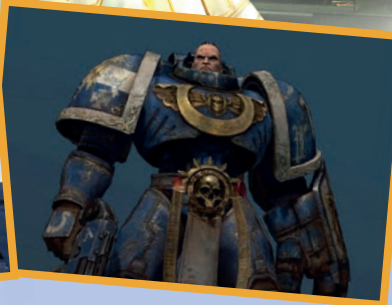
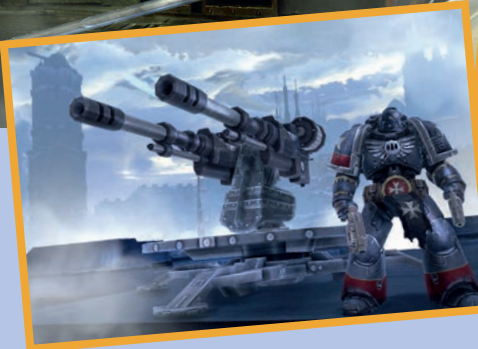
## A WARHAMMER 40,000 TÖRTÉNELME

Ez is csak egy spinoff



### 1987-BEN EGY RICK PRIESTLEY NEVŰ FIATALEMBER HOZTA LÉTRE EZT AZ UNIVERZUMOT, amely a Warhammer jövőbeli kiegészítéseként született.

A szabályrendszerét akkor a Warhammer Fantasy Battle második kiadása ihlette. A Warhammer 40K első kiadása Rogue trader néven jelent meg. Jelenleg az ötödik kiadás szabályrendszere van érvényben, amely 2008-ban jelent meg. Érdekes, hogy a jól sikerült második kiadást követő harmadik kiadás bizonyos szabályokat kivett a játékból, amelyek most visszatértek... A játékokhoz nagyon sok bábu is kapható, sőt a különböző Warhammer 40K táblás játékok is nagyon népszerűek.



**i** 2009-ben a Codex Pictures bejelentette, hogy 70 perces animációs filmet készít a Warhammer 40K-univerzumban alapulva Ultramarines címen. A sztorit Dan Abnett írja, a főbb szinkronhangok Terence Stamp, Sean Certeew és John Hurt lesznek. A film elvileg ez évben megjelenik.

Apokalipszis négy lovasának nevezett különítménnyel harcoltunk. Érdekes módon a *Darksiders* motorja tökéletesen megfelelt a *DMO* részére, így a fejlesztők egy csomó időt és energiát nyertek, amelyet a motor fejlesztése helyett inkább a játékra fordíthattak – a *Darksiders* eredetileg egy konzolos motorra épült, amely azonban meg tud jeleníteni egy „vég nélküli” világot, képes kezelni minden fontos dolgot, csak apró dolgokat kellett módosítani, hogy megfeleljen a *DMO*-nak. Természetesen a DirectX 11-et támogatni fogja a játék (ami egy most fejlesztés alatt álló darabnál már alap), és bár konkrétan senki sem beszél még gépigényről (ne feledjük, több mint két év múlva jelenik csak meg, addigra meg ki tudja, milyen PC-k lesznek), a fejlesztők elmondták, hogy nagy tömegű játékoshoz akarnak szólni a játékkal, így aztán kizártnak tűnik a majd’ két év múlva szükséges esetleges magas gépigény (minden bizonnyal 2 év múlva a mostani csúcsmoდეllek lesznek a közepes PC-k...). A játék szervein valószínűleg nemigen lesz számbeli korlátozás – az igazi technikai kihívást ugyanis nem a játékosok száma/szerver, hanem a játékosok száma/terület jelenti, ahol a terület egy adott playfieldet jelöl. Ezt a számot folyamatosan igyekeznek növelni, de még elég korai stádiumban van a játék, úgyhogy nem tudjuk, mennyire lesz majd terhelhető egy-egy terület (arról nem is szólva, hogy a lag nemcsak a szervereken, hanem a kliensgépek teljesítményén, grafikai felbontásán, textúraélességén stb. is nagyban múlik). A játék lényege azonban a csatázás, így a tervezésnél nagyon fontos, hogy egy csataterén nagyon sokan lehessenek (akár több százan is egy idő-

ben), a Warhammer 40,000 szíve-lelke ugyanis a csata-csata-csata.

**SZEMÉLYES VÉLEMÉNY**

S most így, a cikk vége felé engedtesék meg a cikk írójának, hogy elmondhassa a saját véleményét: a játékból eddig igen kevés információ szivárgott ki, amely alapján az biztos, hogy rengeteg harc lesz, akciódús, *Gears of War*-szerű környezetben, brutális, véres és komoly hangulattal. Erre csak azt tudom mondani, hogy igen, ezt a fajta MMO-t várjuk már jó ideje – a sok lingyi-langyi koreai és ázsiai kezdeményezés, a sok grindfesz *WoW*-klón után kell már valami friss, valami új, ami feldobja a műfajt. A Warhammer 40K univerzuma eleve igencsak más, mint a többi, kevésbé moralizálás, sokkal inkább harcolós, nagyon gazdag háttérrel, történelemmel, szereplőkkel – még talán a Csillagok háborúja univerzumnál is jobban kidolgozták. A véres-gótikus dizájn is különlegessé teheti a játékot, a különböző fajok és frakciók hitvallásait, becsületét, kódexeit pedig inkább RPG-, mint „vérpistike”-szerű fanok fogják szeretni – s személyes tapasztalat, hogy amelyek MMO-ban sok a vérpisti, azt az MMO-t messze el kell kerülni. A *DMO* felnőttesebb MMO-nak tűnik, talán végre jókat brutalizálhatunk olyan csapatársakkal, akik megértik, hogy a fegyelmzett csapatjáték nagyon fontos... Nem tudom, megérjük-e 2013-at, de ha igen, akkor a *DMO* tuti vétel. **GS**

ni a játékosokat, ugyanis úgy gondolják, hogy az nagyon idegesítő, hiszen az MMO-knak csak a lehetőséget kell megadniuk a játékra, aztán hagyni kell úgy a játékost, ahogy az akar játszani. Elvileg végigszólózható a játék a high-end kontentig, azonban bizonyos csapatos missziókban és főleg a PvP-sekben nem fog ártani, ha valaki fedezni fog – végül is mindent előtű háborúról van szó, bár mikor bárhonnán jöhet a végzetes lövés.

is, valahol a szektor mélyén a valóság szövésékén maga a valóság foszladozik – csak ősi Sentinel device nevű eszközök tudják a viharokat féken tartani. Azonban az idő vasfoga és az emberek beavatkozása meggyengítette ezeket a Sentinel device-eket, így aztán itt az ideje, hogy háború induljon ezekért ez elveszett világokért. Mivel a konfliktus meglehetősen vonzó, a galaxis nagy fajtái mind a helyszínre sietnek, hogy megőrizze a valóságot – vagy, hogy teljesen eldobják. Akár az Order, akár a gonosz, elvetemült Destruction oldalán harcolunk, ősi titkok, sötét szándékok kerülnek a felszínre, amelyek eldöntik a Sargos szektor sorsát. Ebben a sötét évezredben nincs béke a csillagok között, csak a vérontás és mézszárlás létezik.

**HOL IS JÁTSZÓDIK MINDEZ ÉS MIÉRT?**

A galaxis legszélén található a Sargos szektor. Hosszú évszázadokon át lakatlan és lakhatatlan volt az ott tomboló Warp viharok miatt. Még most

**EGY KIS TECHNOLÓGIA...**

Talán még emlékeztek a Vigil bemutatkozó játékára, a *Darksidersre*, amely egy posztapokaliptikus játék volt, amelyben az

**AKAR SZ TÖBBET TUDNI?**

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

[gamestar.hu/jatek/warhammer-40000-dark-millennium-online](http://gamestar.hu/jatek/warhammer-40000-dark-millennium-online)



# GAMESTAR TOP 10

dolog, amit játék helyett csinálhatunk //HP

**A JÁTÉK ROSSZ.** Morálisan és erkölcsileg megkavarja a szerencsétlen gyereket, órákra odaszegezi a monitor elé, felborítja az életvitelt, kövérít, felpuffaszt, démoni gondolatokat serkent és rosszat tesz a nemi életnek. A most következő hasznos és életre oktató-nevelő lista olyan választási lehetőségeket tartalmaz, amely valóban segít a megtévedt léleknek abban, hogy végre elhagyja függőségét és a valóságban is megtalálja helyét. Lássuk, miket is érdemes csinálni játék helyett.



**LEGYÜNK UWE BOLL**

**8.**

Bárki – de tényleg bárki a világon – képes lenne olyan filmes játékadaptációkat készíteni, mint Uwe Boll. Ezért ha meg is vonjuk magunktól a játék élvezetét, de szeretnénk a játékipar bizsergetően meleg közelségében maradni, akkor készítsünk alacsony költségvetésű mozikat népszerű címekből, a rajongók gyűlöletéből pedig vékony takarót szöhetünk auránk köré. A tragikus mi-

nőségű alkotásokkal elárasztva a világot, megtaníthatjuk az embereknek, hogy az életük tulajdonképpen hasznos a miénkhöz mérten, így segítve őket önmaguk megbecsülésében. Anyánkról pedig sok vicces mondatot olvashatunk majd az interneten, de halálunk különböző esetelésének sorai is könnyed szórakozást nyújthatnak komorabb őszi estéken.



**LEGYÜNK ZOMBISZAKOS HALLGATÓK**

**6.**

Nem vicc! A Baltimore-i Egyetemen a horror szerelmesei tanulhatnak a zombikultúra érdekességeiről, filmekről, képregényekről, a műfaj lényegi pontjairól. A szak idén indul, még egészen biztosan lehet jelentkezni, így akár valódi élőhalott-szakértővé is avansálhatunk, ha éppen kedvünk tartja. Akinek pedig

nem futja tandíjra, annak néhány fontos tipp az alapvető túléléshez: zombitámadás esetén ne menjünk vásárolni, barikádozzuk el magunkat, a fejüket üssük, ha pedig megharapnak, akkor ne próbáljuk meg elrejtetni a sebet, mert úgyis át fogunk alakulni, akkor pedig meg már mindegy.



**KERESZTEZZÜK GÉNJEINKET MONGÚZZAL**

**10.**

A kísérletezés mindig hasznos dolog, ráadásul az indiai szürkemongúz (Herpestes edwardsi) nemcsak szép, hanem hasznos állat is: kigyómarás ellen tökéletes védelmet nyújt a bundája, a farkossza pedig 39 centiméter. Két olyan képesség, amelynek birtokában mi is sokkal magabiztosabbak lehetünk, életünk

pedig üdvös fordulatot vehet. Ráadásul a párzasi időszak egész évben tart, tehát nem kell aggódnunk az esetleges változások miatt, remek házikedvenc válhat belőlünk, ha ügyesen keresztezzük a géneket. Elrontott kísérlet esetén azonban olyan szemöldökünk lehet, mint Kiszél Tündének.



**LEGYÜNK VÁMPIROK**

**9.**

Óriási divat lett mostanában menő vészívónak lenni, tuti módszer arra, hogy csajozzunk, ráadásul az örök élet is kecsgetető (így némi esélyünk lenne arra, hogy még egy új *Duke Nukem*-et, vagy egy *Half-Life 3*-at kipróbálhassunk – természetesen csak akkor, ha valami tragikus véletlen folytán mégis játékra vetelednénk). A napfény játékos múltun-

kat tekintve tökéletesen felesleges, eddig sem éreztük hiányát, ezután sem fogjuk, a vért pedig előbb-utóbb csak meg lehet szokni valahogy. Állítólag ha cukorbeteggekkel kezdjük, akkor nem is olyan nehéz az átállás, de ez pusztán meg nem erősített pletyka. Elvégre ez egy játékmagazin, mi nem nagyon találkozunk még vámpírral.



**KÉSZÜLJÜNK FEL A NAPKITÖRÉSEK VESZÉLYEIRE**

**7.**

A Space Weather Enterprise Forum 2010 nevű szakmai rendezvényen elmondták a nálunk lényegesen fejlettebb életformák, hogy 2013-ban fokozott naptevékenység várható, és ez nem azt jelenti, hogy határozottabban süt majd a Nap. Állítólag elmehet majd az áram egy egész kontinensen, megbolondulhatnak a gépek és irányítatlanná válnak a kompjúterek. Ezért itt az ideje, hogy esténként

lekapcsoljuk a villanyt, rászokjunk a konzervekre és megtanuljunk földet művelni, fejben számolni, tejet fejni és gyertyafénylőn olvasni. Ezek a dolgok egyébként sem ártanak, mivel 2012 végén megvilágve lesz (legalábbis a maja jóslatok szerint), tehát a napkitörések annyi riadalmat okoznak majd, mint egy Halász Judit-nóta kettes hangerőre tekert táskarádió egy Pantera-koncert után.





## NÉZZÜNK ELKASZÁLT SOROZATOKAT

Nincs jobb módja az adrenalin termelésének, mint soha be nem fejezett sorozatokat nézni, és az utolsó résznél idegrohamot kapni, hogy megint melyik elvetélt agyú, életképtelen, empátiaelvonásos, üzleti alapon lélektelenné vált idi-

óta hozta meg azt a döntést, hogy abba kell hagyni az adott széria gyártását. Erősebb, mint egy dupla kávé (nem a mulatós) és jó érzés a tehetetlenség és a világ fölötti gyakran érzett szánakozás elviseléséhez.



## TANULJUK MEG A TÖKÉLETES HAGYMÁS BAB RECEPTJÉT

Félreértés ne essék, csak és kizárólag a hagymás babot érdemes kipróbálni, a krumplics hal kifejezetten rossz ötlet. Kell hozzá hagyma, fokhagyma, konzervbab, zsír, füstölt szalonna, pirospaprika, valami megfelelően csípős fűszer vagy szósz, esetleg kevés paradicsom és liszt, ha sűrűbb állagú cuccot szeretnénk ki-

hozni. Innentől fogva mindenki a saját útját járja, mivel a nagy titkot csak maga Bud Spencer ismeri, és talán Stahl Judit, de ő állandóan valami reform hülyeséget készít, szóval az nem ér. Bárki hozhat kaját a szerkesztőségbe, ígérjük, hogy addig mi sem fogunk játszani, amíg megesszük.



## LEGYÜNK BOLHAIDOMÁROK

A vérszívó bolhák rettenetesen veszélyes egyedek, ezért egy bolhacirkusz, vagy hasonló állattartás ötlete csak a legbátrabb és legelszántabb kalandoroknak ajánlott. Egy bolha 3-4 évet is él, tehát van vele viszonylag sok időnk edzeni, de több

különböző korú bolha esetén szélesíthető a futamidő. A bolhacirkusz egyébként annyira veszélyes, hogy még az Akela is írt róla számot, a metálról pedig köztudott, hogy csak kalandos és izgalmas témákat dolgoz fel.



## ADJUK ELŐ A BŰN ÉS BŰNHÖDÉST PANTOMIM ZENÉS ELŐADÁSBAN

Raszkolnyikov morális katarzisa kétségtelenül eléggé árnyalt téma ahhoz, hogy cizellált pantomim előadás keretében dolgozzuk fel, közben pedig kísérjen minket egy dohszagú öreg kintornás, aki néha rezelős köhögéssel és vastagon fújt szivarfüst felhőkkel színesítheti az előadás élmé-

nyét. Ha merünk nagyot álmodni, akkor ezek után jöhet a Háború és béke árnyjátékban, a Vörös és fekete ujjbábokkal, vagy éppen az Egrí csillagok űrkalóz-jelmezben egy sötét pincehelyiségben. A lehetőségek száma végtelen, csak megfelelő kreativitás szükségeltetik hozzá.

## NÉZZÜNK MÁSOKAT, AHOGY JÁTSZANAK

Ha egyáltalán nem bírjuk játék nélkül, akkor annyit csálhatunk, hogy esetleg haverok mögé ülünk és nézzük, ahogy múltatják az időt. Hasonló ez a kártyasztalnál történő kibiceléshez, szenvedélybetegnek szokták előszeretettel alkalmazni a módszert. Persze így semmi időt

nem nyerünk, ráadásul már ilyen erővel akár játszhatnánk is, de van az aszkézisnek egy olyan abszurd foka, amelyet csak a legkifinomultabb ízléssel rendelkező hülyék képesek értékelni. Mint mi. Persze mi játszunk is, tehát a véleményünk nem mérvadó.



## DirectX® 11 for the Masses

SAPPHIRE HD5700 Series

◆ Full Support DirectX 11 ◆ ATI Eyefinity



# 1.

ÚJDONSÁG DEAD RISING 2



Utat kérek, kerekesszékkel vagyok!



Hölgyem, önből egy nem is elég

# DEAD RISING 2

**KIADÓ** Capcom **FEJLESZTŐ** Blue Castle/Capcom **RÖVIDEN** Külső nézetes túlélős zombijáték, kissé humorosra véve, sandbox műfajban. **MEGJELENÉS** 2010. szeptember 28.

**Tévedni emberi dolog. De zombikat gyilkolni... //Duncan**

**A ZOMBIS SZÓRAKOZTATÓIPARI PRODUKCIÓK KÖZÜL** nekem mindig azok voltak a szimpatikusabbak, amelyek nem akarták szükségtelenül komolyan venni saját magukat. De most őszintén, miféle ötlet az, hogy hullák császálnak a városban, és élő emberekből próbálnak halottakat csinálni harapás és karmolás módszerével? Az egész világegyetemben csakis az emberi kreténség képes ilyen abszurdumot kiötlölni. Persze, ha ez most egy zombifilm lenne, ezzel a véleményemmel alighanem én lennék az első, akit a zombik hátulról megtámadnának és megennének. Hátra is néztem a szobámban, nincs itt zombi, úgyhogy folytathatom a gépelést. Na.

Cikkünk apropója, hogy volt szerencsénk exkluzíve, idő előtt belekukkantani a *Dead Rising*be, és bár a PC-s tesztverzió még várat magára, a konzolos kiadás alapján már most elmesélünk néhány dolgot a várható alkotásról. Éljen!

## ÉLEDNEK A HALOTTAK

A *Dead Rising*ot a japán Capcom adta ki még 2006-ban, és akkor elég nagy sikert aratott, elsősorban az egész műfaj újszerű megközelítésének, a nyitottabb játékmotornak és szellemességnek köszönhetően. A főhősünk szabadon

járkálhatott a zombiktól hemzsegő, sandbox-jellegű városban, és számtalan feladatot kellett teljesítenie, amelyek előrébb vitték hányattott történetét. Akkor egy fotóriportert irányítottunk Willamette képzletbeli utcáin, ártatlanokat próbáltunk megmenteni, és a magunk szerény eszközeivel a végére járnunk, mi is történt valójában a jónéppel. A cucc annyira szórakoztató volt, hogy még a furcsa és elég idegesítő mentési rendszert, illetve a játék egyéb hibáit is bátran megbocsátotta mindenki. A jelek alapján a folytatás annyira remek lesz, hogy nem lesz szükség a jóindulatunkra, ha rajongani akarunk érte.

## MOTOROS BOSSZÚ

Mint tudjuk, ártatlanokat ölni halálos bűn, egészen addig, amíg ezek az ártatlanok nem fertőzöttek zombivírussal, mert akkor már egy legitím szórakozás. Ez nemcsak a tévéműsorok és a számítógépes játékok esetében van így, de a *Dead Rising 2* története szerint a valóságban is. Az első rész eseményei után öt évvel ugyanis már ott tart az emberiség, hogy a zombikat egy motoros versenysorozat keretein belül, néhány hatalmas pengével időre kell ölni, és a meccsetek a televíziócsatornák élőben közvetítik. Nem túl rokonszenves pénzkereseti lehetőség, de még mindig jobb, mint a minimálbér feléért

Péntek 13-án Jason beugrott egy is caméóra



**i** A játék konzolos verziójához (és sajnos csak ahhoz) lesz egy olyan spéci kiadás, amelyhez Zombrex fecskendőket kapunk, hozzá a recepttel és egyéb figyelmeztetésekkel, Zombrex felíratú fémdobozban. A fertőzötteknek jól jöhet, hiszen megakadályozza az átváltozást.

hamburgereket csinálni. Így gondolja ezt főszereplőnk, Chuck Green is, de neki van emellett egy nyomósabb indoka: a kislányát csak egy rendkívül ritka és drága gyógyszerrel képes életben tartani. Az eddig biztonságosnak vélt Fortune Cityben élnek nyugodt életüket, amikor hirtelen kegyetlen zombiattak söpri el a lakosságot, mindössze őket és néhány tucat szerencsést életben hagyva.

## ÜSSED, SZÚRJAD, DOBJAD

A város egyetlen biztonságos helyszínén, a bevásárlóközpont szertárában kell valahogy átvészelnünk az evakuálásig hátralévő három napot, de mindközben nem maradhatunk tétlenek. Mivel Katie-t korábban megharapta egy zombi, az átváltozás elkerüléséhez minden nap úgynevezett Zombrex gyógyászati készítményt kell beszerezniük számára valahol Fortune City utcáin. Bár ebben a szürreális világban a zombikat emberi jogi aktivisták védik a kegyetlenkedésekkel szemben, ilyesfajta morális dilemmákra nekünk szerencsére nem kell tekintettel lennünk. A pusztításukra gyakorlatilag bármilyen, kezünk ügyébe került eszköz felhasználható: szemeteskukával söpörhetjük őket el az útból, tűzoltó csákmánnyal hasíthatjuk őket szét, késel szeletelhetjük őket, de hozzájuk vághatunk mellszobrot, biztosító tűt, virágcserpepet, vagy éppen lefújhatjuk őket spray-vel és porral oltóval.

Nem túlzás azt állítani, hogy fegyverek százai állnak rendelkezésünkre az ellenük vívott brutális küzdelemben, amelynek komolyságát hünen tükrözi, hogy a képernyő bal alsó sarkában lévő számláló folyamatosan jelzi, hányat semlegesítettünk eddig.

## NE REKLAMÁLJ!

Az egész egy gyalogos *Carmageddon*, csak mivel itt élőhalottakról van szó, nem szimpla járókelőkről, ezért aztán minden bizarr aljasságot lelkiismeret-furdalás nélkül csinálhatunk. Egy jól irányzott ütés a baltával és máris hosszában szeljük ketté a nagymamát, egy kellően erős dobás a körfűrész pengéjével és a PR-ügynökök lábakkal nélkül mennek haza a csapatépítő tréningről. A zombivá változtatás a tömeggyilkos játékok varázselixírje: befogja a kritikusok száját, és még anyu is elhiszi, hogy a kisleány a mélysárlással csakis a jó ügy érdekében jár el. A játék egyébként ezzel együtt rendkívül szórakoztató. Megfogni a pláza főterén egy reklámtáblát, orrbavágni vele a felénk közeledő lényeket, majd a zombiktól üldözve berohanni egy közeli ruházletbe, felpróbálni két öltönyt és végül egy marék szöveget a pofájukba vágva kimenekülni... megfizethetetlen. Egyszerre limitált számú eszköz lehet a birtokunkban, és mivel az életerőnk igen hamar elfogy, ezek közül érdemes legalább egynek valamiféle élelmiszernek lennie. Fon-

tos, hogy az utcákon (néha a küldetések során, néha pedig tők véletlenszerűen) találhatunk túlélőket, akiknek opcionálisan segíthetünk úgy, hogy az adott szituban megmentjük, majd kiemekítjük őket biztonságos helyre. Ők egyes esetekben a segítségünkre lehetnek, amennyiben fegyvert adunk a kezükbe, máskor viszont problémásabb a megmentésük, főleg ha részegek és alig állnak a lábukon.

## AMI MÉG JÖN

A játékban mód van saját tuningozott fegyverek összerakására is, mint például a fociabdába helyezett kézigránt, a húsdarabba gyúrt dinamit, vagy az evező végére erősített láncfűrész. Egyébként lesz egy online koopera-

tív mód is (többször figyelmeztet is rá a gép, hogy elvileg bármikor beléphet valaki, hogy társunkká szegődvé segítsen minket a kalandokban). Az online lehetőségeket bővíti még az is, hogy lehetőség van „Terror is Reality” versenyt játszani mások ellen. Vagyis gondolunk egyet, felülünk a motorra és a szokásos pengés megoldással állunk bosszút a zombikon, három kihívókkal szemben, tomboló tömeg előtt. Ez azért jó, mert pénzt kapunk érte, és ez még egy élőhalottakkal teli városban is nagy segítség lehet a túléléshez. Bár a PC-s tesztkre a következő számig várni kell, azt már most borítékolom, hogy ez egy bőven 80 százalék fölötti cucc. Chuck Green killed Zombie1254. **GS**

A játékban mód van saját tuningozott fegyverek összerakására is



Pankráció extrákkal



Jó ez a buli, csak sok itt a... zombi

A sráccal vigyázni kell, rajta van a kedvenc zombiölős hawaii ingje



## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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



A legaddiktívabb kazuár játékok és az A-Wing találkozása PC-n

# STAR WARS: CLONE WARS ADVENTURES

KIADÓ Sony Online Entertainment FEJLESZTŐ Sony Online Entertainment RÖVIDEN Családbarát MMO a Csillagok háborúja-köntösében, rajzfilmsorozatra építve. MEGJELENÉS 2010. szeptember

## A klónozás ideája a fejlesztőket sem hagyta hidegen

//szonja

**A SONY ONLINE ENTERTAINMENT ISMÉT ÖSSZEFOGOTT A LUCASARTSSZAL, hogy újabb Star Wars-tematikájú játékkal ajándékozza meg a nagyjérdeműt: ezúttal a népszerű Cartoon Networkön futó rajzfilmsorozatot, A klónok háborúját véve alapul.** Egyelőre a bétát teszteltük, de a rajzfilm rajongóinak jó hír lehet, hogy az új évad indulásának hetében, szeptember 15-én már a játék is élesedik. Hogy jó-e ez a hír a játékosoknak is, az már más kérdés. A játék műfaja egyébként állítólag MMO, de megmondom őszintén, kiráz a hideg attól, hogy mostanában divat mindent, ami online és lehet benne chatelni, MMO-nak nevezni. Mert valójában a *Clone Wars Adventures* nem más, mint minijátékok gyűjteménye, Csillagok háborúja-köntösbe öltöztetve. Persze van a játékban avatárunk, akit személyre szabhatunk (egyelőre ugyan az ígért több száz helyett maximum 10 verzióban, de írjuk ezt a béta rovására), és akit bizonyos szempontból még fejleszthetünk is, de leginkább csak babázhatunk vele: vásárolhatunk neki újabb ruhákat a jediszerezéstől a köztársasági ruházig, sőt akár Han Solónak vagy Lando Calrissianak is beöltöztethetjük (nemcsak A klónok háborújából, hanem mind a hat részben fellelhető kosztümből válogathatunk). Berendezhetjük a lakását, sőt

saját űrhajót és speedert is beszerezhetünk neki, illetve vehetünk házikedvencek robotokat, amelyek bárhova követik majd, legalábbis az előcsarnokban. A megfelelő pénzüsszegért cserébe akár olyan robot is a miénk lehet, ami kérésünkre egész fényshow-val kápráztatja el a nézőközönséget, vagy egyszerűen csak táncra perdül. A profiloldalunkon választhatunk neki kedvenc Star Wars-hőst, kedvenc idézetet, illetve kitölthetünk számtalan tesztet, ami elárulja, hogy például milyen típusú fénykard illik hozzánk, vagy milyen droidok lennének. Sajnos az összes tér, amit bejárhatunk vele, és ahol összefuthatunk a többi játékos avatárjával, kimerül az „előcsarnok-

ban”, ahol a boltosoktól vásárolhatunk, a tematikus szobákba (például a War Roomba, ahol a harcolós játékokat gyűjtötték össze) belépve elindíthatjuk az egyes játékokat, illetve eljuthatunk a lakásunkba is. Szerencsére ezek a funkciók menüből is elérhetők, így ha egyszer, kíváncsiságunknak engedve már bejártuk a szerencsére nem túl nagy, ámde időnként annál lagosabb terepet, többet erre a minimális társasági élményre sem szorulunk majd rá. A játék további szociális funkciói kimerülnek abban, hogy készíthetünk friends listet, chatelhetünk, üzenetet küldhetünk, illetve a toplistákon megtekinthetjük a játékokban elért legjobb eredményeket,

a profiloldalunkon pedig értesülhetünk arról, ha valaki megdöntötte a rekordjainkat. Ja igen, és ha mégis elidőznék kicsit az előcsarnokban, még néhány emote is a rendelkezésünkre áll, hogy megkönnyítse a kommunikációt. Viszont egyik játékban sem találkoztam például multiplayer móddal, ami azért talán kézenfekvő lenne...

### EGY ÚJSZÜLÖTTNEK MINDEN VICC ÚJ?

Persze attól, hogy egy játék legfeljebb kamu-MMO, még lehetne a maga műfajában jó és eredeti is. A *Clone Wars Adventures* egyébként kifejezetten a fiatalabb korosztálynak szánták, így ter-



Kuplung fel, kis gáz és... besorol a forgalomba!

**I** Nem ez az első alkalom, hogy a SOE és a LucasArts közös játékkal állnak elő. A *Star Wars: Galaxies* valódi MMORPG, és bár sikere közel sem mondható töretlennek, 2003-ban, megjelenése évében az egyik legnépszerűbb MMO volt a nyugati régióban. Már megjelenése előtt is több mint négyszázezer rajongói táborral büszkélkedhetett, ami nem is olyan rossz, ha belegondolunk, hogy ez még bőven a *World of Warcraft* születése előtt történt.

Ha ekkora itt a fű, mindjárt jönnek a raptorok



De szép nagy szemed van, mit szívált?



## A MINIJÁTÉKOK KÖZÖTT A SZERENCSEJÁTÉK IS SZEREPEL, DE FIATALOKNAK SZÓLÓ JÁTÉKRÓL LÉVÉN SZÓ, CSAK NAPI EGY KÖR ENGEDÉLYEZETT, ÉS AKKOR IS CSAK A KÖZTÁRSASÁG PÉNZÉT VERHETJÜK EL

mészetesen hiányzik belőle a vér és az erőszak, és a szülői kontroll lehetőségeit is beépítették. Úgy tűnik viszont, hogy az igen kreatív dizájnereknek nemcsak kiszolgálni sikerült a célközönség feltételezett igényeit, de hasznot is húztak belőle: azt gondolva, hogy egy újszülöttnek minden vicc új, még véletlenül sem helyeztek el egyetlen egy olyan minijátékot sem a játékban, amely a saját fantáziájuk műve lehetne. Van tower defense droidokkal, a legklasszikusabb autóverseny speederekkel, gépelős játék őrjárással, ahol a különbségeket kell időre megtalálnunk két kép között... A fénykard-párbaj pedig úgy néz ki, hogy a képernyőn megjelenő nyilatkat kell az el-

lenfelülnéknél gyorsabban leütnünk a billentyűzeten, hogy a mi csapásunk találjon be. Ismerős valahonnan, ugye? Legjobban talán azt szerettem, amelyikben a fénykardunkat bumerángxént használva kell minél több birodalmi robotot kilőni a sorból. Egyébként a sztori szintjén az egyes játékokat összekötő koncepció az, hogy jediképességeinket teszteljük általuk. Kár, hogy ennek ellenére azt az érzést, ahogy jedivé fejlődik a karakterünk, nem igazán élhetjük át; persze jó dolog rekordokat döntögetni, de a minijátékokkal csak pénzt tudunk keresni, amiből legfeljebb olyan cuccokat vásárolhatunk, amelyek a karakterünk vagy a lakása csinosítgatását szolgálják, olyasmit nem,



Mi ez, a Pikmin?

amely a képességein javítana. Képességei ugyanis sajnos nem is nagyon akadnak, ráadásul a karakterünk az ingyenes elérhető részben padawanként indul, de jedivé sem válhat a játékokkal elért eredményei következtében: a jediség és minden ezzel járó előny, a plusz cuccok, az új játékok, a nehezebb fokozatok csak valódi pénzért vásárolhatóak meg.

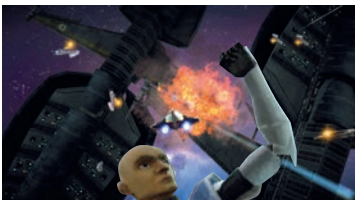
### LUKE AND FEEL

A játék egyébként a SOE méltán népszerű, szintén családoknak, gyerekeknek szánt MMO-jának, a *Free Realms*nek a motorjára készült. A grafika, ahogy az egy böngészőben futó játéktól elvárható, nem kiemelkedő, de pont megfelelő. Ebből a szempontból is ügyes húzás volt a játékot nem a filmek, hanem egy rajzfilmsorozat alapjaira helyezni: eszünkbe sem jutna realisztikus megjelenítést várni tőle. Ezen a szinten pedig a játék hozza az elvárásokat: a karakterek bájosak, a környezet egyszerű, a robotok cukik.

### MIT ÉS MENNYIÉRT?

És hogy mindezt mennyiért? Szerencsére az alapjáték ingyenes, így ha bármikor kedvünk szóttyan *Star Wars*-kötésbe öltöztetett kazuár játékokkal elütni az időt, ne habozzunk! Ugyanakkor ingyen viszonylag kevés tartalmat kapunk meg. A boltokban a minigame-ekkel összeszedett pénzünkért nagyon kevés dolgot lehet vásárolni, és a játékokhoz is erősen

korlátozottan lehet hozzáférni. Ha többet akarunk, akkor így vagy úgy, de fizetnünk kell. Az áhított tárgyak megvásárlására a legkézenfekvőbb megoldást az ingyenes MMO-kban már megszokott mikrotranzakciók jelentik, ugyanakkor annak, aki szeretne a játékokkal is több időt eltölteni, érdemes lehet megvásárolni a VIP, azaz Jedi tagságot, hiszen a legtöbb játékban ingyenesen csak a könnyű játékmód vagy naponta csupán néhány új szint érhető el, illetve jó néhány játékot ki sem próbálhatunk anélkül, hogy az Erő ne lenne velünk, a pénzünk pedig a Sonynál. Ennek ára havonta 5,99 dollár, de minél több időre fizetünk elő, annál gazdaságosabb: ha például annyira beleszeretünk a klónozott játékokba, hogy akár egy évre is elkötelezzük magunkat mellettük, mindössze 39 dollárt és 99 centet kell értük áldoznunk. Ebben az árban viszont benne van az is, hogy mi magunk készíthetjük el saját fénykardunkat, akár duplapengével. Sajnos azonban ennek ellenére is erősen kétlem, legalábbis a béta alapján, hogy bárkit is le tudna kötni ennyi időre ez a játék, hacsak nem sikerül valahogy nagyon jó kis közösséget építeni köré. Viszont – és itt most kicsit megkövetem a fejlesztőket – arra tényleg jó lehet, hogy a jól ismert játékokkal, amelyekből azért ügyesen összeválogatták a legaddiktívabbakat, elüssük néhány szabad percünket, megfűszerezve egy kis Csillagok háborúja-feelinggel. **GS**



A Pokol Kopasz Angyalai



### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavaz és értékel!  
[gamestar.hu/jatek/star-wars-clone-wars-adventures](http://gamestar.hu/jatek/star-wars-clone-wars-adventures)



RED ORCHESTRA:  
HEROES OF STALINGRAD



Aha! Vesekő!



Zajos buli, és még a füst is túl nagy



Nézzétek, egy mezei pimpőke!

Fejet ért lövés továbbra is egy pontot jelent gyilkosodnak és instant fekete képernyőt neked

# RED ORCHESTRA: HEROES OF STALINGRAD

**KIADÓ** Tripwire Interactive, **IC FEJLESZTŐ** Tripwire Interactive **RÖVIDEN** Második világháborús, főként multis szimulátor FPS, amely a világtörténelem legkegyetlenebb csatájába vezényel minket. **MEGJELENÉS** 2011

## Harsognak Sztálin orgonái!

//Vakka

**S**OK ÚJDONSÁGGAL SZOLGÁLT AZ IDEI GAMESCOM és a nemrég véget ért PAX 2010 azoknak, akiknek a szótárunk „multis FPS” címszava nem merül ki a *Bad Company 2*, a *Modern Warfare 2* multi és mondjuk a *CS: Source* felsorolásával, valamint ingyenc mivoltuk miatt tudják, mi fán terem a *Resistance and Liberation*, a *Forgotten Hope 2* vagy épp a *Red Orchestra: Ostfront 41-45*. Ha nem, akkor a Google a barátod! Ezek közül nekünk most a *Red Orchestra*, pontosabban annak folytatása, a *Red Orchestra: Heroes of Stalingrad* a fontos, hisz az említett rendezvényeken tűnt úgy először, hogy a tavalyi bejelentéskor a sajtóközleményben olvasott ígérethalmazt

tényleg komolyan gondolta a Tripwire Interactive.

### KÖNNYEBB KIKÉPZÉS

A friss regruták szempontjából az első rész legendás könnyörtelensége és meredek tanulási görbéje volt az, amin a fejlesztők az elsők között szerettek volna finomítani, és amit szemmel láthatóan meg is tettek. Nyugi, egyetlen mellkast vagy fejet ért lövés továbbra is egy pontot jelent gyilkosodnak és instant fekete képernyőt neked, míg mondjuk gyomorlövés esetén van még pár másodperced (visszalőni), mielőtt elvérzel. A könnyítést a több pályainformációban rejtették el, mint az egy gombnyomásra megjelenő jelekkel feltüntetett támadási pontok, a minimap, és az információban gazdag pályatérkép, amelyek ráadásul csak

olyan szervereken lesznek elérhetők, ahol azt megengedik.

### MP-40 VS. PPSH-41

Minden szimulátor leghőbb álma, hogy a lehető legélethűbben adja vissza a valóságot, ami egy FPS esetében a fegyverforgatás hitelességén áll vagy bukik. Ma már nem divat játékokban a célkereszt; mindenki hozzászokott, hogy a fegyver irányzékát, illetve optikáját használja – ezt a *Heroes of Stalingrad* neve mellett is kipipálhatjuk. Az üdvösséghez és a szimulátorai ranghoz azonban ez még édeskevés. A fegyverek kitémasztása a pontos célzásért falak és más tereptárgyak oldalához (és most ne csak az MG-k bipodját tessék itt érteni) már egy ismert játékelem a *RO*-ból, amit itt új szintre sikerült emelni. Egy emeleti ablakban kitémasztott fegyver például stabil marad akkor is, amikor a közvetlenül alattunk szaladó ellenséget vesszük célba, és magunk elé lövünk. Karakterünk a célzáshoz igazítja magasságát; guggol föl és le, miközben folyamatosan fedezékben marad, és nem kell többet teljesen felállni, elvesztve ezzel a pontos célzás és a fedezék előnyét. A mesterlövész-fegyverek külön megérnek egy misét. A távcsőbe tekintve – mint az első részben – nagyítás nélkül marad látható a perifériás látómező, és csak azt a kis részletet látjuk közelebbinek, amit a távcső mutat. A fegyver gyors mozgására a távcsőben fellépő feketeség azt hivatott szimulálni, amikor valaki nem

egyenesen néz az optikába, s gyakorlott vadászként mondhatom; nagyon jól csinálja! A lövedékek természetesen röppályája van, de itt nem kell már valaki fölé lőni, ha kilométerekre szalad tőlünk. Az első rész tankjaihoz hasonlóan itt már az összes (!) kézfegyver irányzékán beállítható a kívánt lövés távolság, amely sniper esetén egyszer jelenti a távcső szátkeresztjének felle mozgatását (ezt mondjuk állítsuk be megszűre), majd ugyanazon a puskán visszanezve a nyílt irányzékra, ott adhatunk meg egy közelebbi értéket (igen, ezt is lehet és a katonák is így használták anno, mert hiába van rajta távcső, ha az orrunk előtt ugrik ki Jürgen a bokorból, mire megtaláljuk zoommolvá, már halottak vagyunk). És ha már a tankok is szóba kerültek: a Tripwire a PAX-on jelentette be, hogy igenis lesznek vezethető páncélosok a játékban. A szimulátor-életérzést persze itt is komolyan vették, és olyan tankkezelési élményt ígérnek, amit még egyetlen FPS sem bírt felmutatni. A pontos modellezés és animáció ugyanakkor időben és pénzben is drága, ezért kezdetben csak a Panzer IV és a T-34/76 lesznek elérhetők, amelyeket ingyenes DLC-kben követnek a többi harci- és szállítójárművek. Jövőre támadunk. **GS**



Valamiért nem akarják, hogy oda bemenjünk

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékel!  
[gamestar.hu/jatek/red-orchestra-heroes-of-stalingrad](http://gamestar.hu/jatek/red-orchestra-heroes-of-stalingrad)

# TANÉVKEZDÉS AZ AB INFORMATIKÁVAL!



Alaplap	MSI 785GM-E51 sAM3
Processzor	AMD ATHLON II X2 255 BOX sAM3
Memória	KINGMAX DDR3 2GB 1333MHZ
Videokártya	ASUS EAH5450 SILENT/DI/512MD2/LP
Merevlemez	WESTERN DIGITAL 320GB 16MB BLUE 3ÉV GAR.
Optikai meghajtó	SAMSUNG SH-S222A/BEBE OEM FEKETE
Tápegység	XDL P4 420W 12CM 2XSATA, 1XPCI-E
Számítógépház	XDL HAPPY 5B FEKETE PLEXI OLDALLAP
<b>OPERÁCIÓS RENDSZER</b>	<b>MICROSOFT WINDOWS 7 HOME PREMIUM</b>
<b>IRODAI PROGRAMCSOMAG</b>	<b>MICROSOFT OFFICE 2010 OTTHONI ÉS ISKOLAI VERZIÓ</b>

**149 990 Ft** [ab]  
informatika  
[www.abinformatika.hu](http://www.abinformatika.hu)

Windows 7 Az Ön számítógépe, egyszerűbben



Keress minket a facebookon is



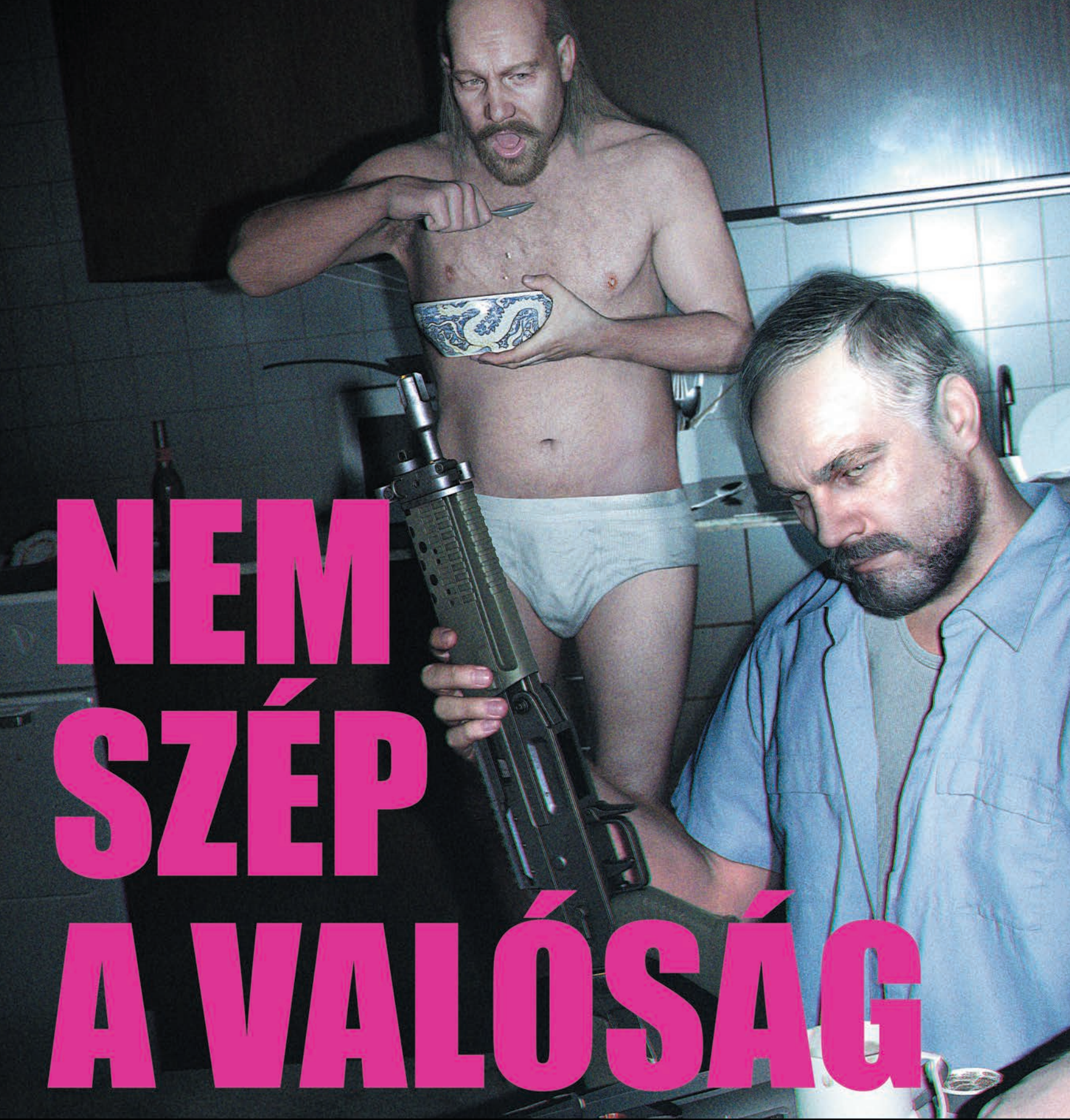
Bp.: 1073 Dohány u. 59. tel: 06-1-413-1140

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

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

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

Az akció 2010. szeptember 20-tól - október 20-ig, vagy amíg a készlet tart. Árunk az Áfát tartalmazza.  
Árváltoztatás jogát fenntartjuk, a hirdetés nyilvános ajánlatnak nem minősül.



# NEM SZÉP A VALÓSÁG

**MÁR A BOLTOKBAN!**

[KaneandLynch.com](http://KaneandLynch.com)

**18**  
www.pegi.info



© Square Enix Ltd. 2010. All rights reserved. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Holdings, Inc. KANE & LYNCH 2: DOG DAYS, EIDOS and the EIDOS logo are registered trademarks of Square Enix Ltd. IO and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS2" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

**KANE &  
LYNCH**  
DOG DAYS **2**  
伏天





GameStar

# BEMUTATÓK

A legújabb játékok tesztjei // 49



## 58 FIFA 11 A legjobb PC-s fociprogram?

### Tisztelt Jehova Játékfejlesztő Rt!

Remélem, levelem jó egészségben találja Önöket, kedvenc MMO-m, az *Élet* készítőit. Köszönettel letöltöttem a játék legújabb kiegészítőjét, a *Szeptember*<sup>™</sup>-t, és úgy éreztem, kénytelen vagyok írni Önöknek a játékban tapasztalható visszasságokról.

Már a *Nyár*<sup>™</sup> nevű nagy DLC is csalódást okozott. Az még helyel-közzel a saját problémám, hogy nem jutottam el a Korfu nevű instába, pedig annyira terveztem, bár azért az is tény, hogy nagyon durva küldetések voltak, és kevés loot, ennyiből nem lehet elérni, csak a *Balaton* nevű instamaradt (oké, szeretjük, de azért mégiscsak). Mondjuk a környezeti változók is furcsák voltak, hol túl sok volt a fényerő, máskor meg alig, a balanszra oda kéne figyelni.

Na, de akkor írnék a lényegről. A mostani *Szeptember*<sup>™</sup> egy pófátlan átverés. A teljes grafikai motort a tavalyi *Tél*<sup>™</sup> DLC-ből emelték át, a kép szürke és mozsottas, ráadásul az emberi modellek arcára is csak búvalbaxott kifejezést sikerült rárakni. A küldetések meg... Á, nem is játszom ezzel tovább! Maguk ott fent, néha megnézhetnék, mivel szeretne játszani a nép! Én kérem, felmondok, viszsza költözöm ZX Spectrumra, ott legalább tudom, mire számíthatok.

Tisztelettel: **BZ**



## 56 H.A.W.X. 2 Nem ezeréves sólymok

### TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 50 MEDAL OF HONOR
- 58 FIFA 11
- 62 TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2
- 66 THEATER OF WAR: KURSK 1943
- 68 BROKEN SWORD - SHADOW OF THE TEMPLARS: DIRECTOR'S CUT
- 70 ALIEN SWARM
- 72 WORMS RELOADED



- 74 PUZZLE QUEST 2
- 75 SHIP SIMULATOR EXTREME
- 76 BIOSHOCK 2: MINERVA'S DEN
- 76 CRACKDOWN 2 - PREMIUM TOY BOX PACK
- 76 MAFIA 2 - JIMMY'S VENDETTA
- 77 SHANK
- 78 HALO REACH
- 82 METROID: OTHER M
- 84 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

### KULISSZA

A hónap szenzációja nálunk a PlayStation Move volt: miután Vakka és Flatline kipróbálták, csak erről áradoztak. Képpünkön jelenet a *Blöff* című filmből.



### ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

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

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

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

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

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

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

**A** MEDAL OF HONOR című játékot egy Steven Spielberg nevű csávó találta ki. Annak idején még a Dreamworks cégcsoporton belül gyártották a közészerű, de inkább gyengécske cuccokat (jó, kivéve a *The Neverhoodot*, mielőtt valaki megrúg), amikor jött az ötlet, hogy készítsenek egy

ütős, második világháborús „interaktív élményt”. A PlayStationre 1999-ben megjelent produkció az FPS-műfajon belül stílust teremtett, ehhez nem fér kétség, de aztán embereink meggondolták magukat, és eladták cakkumpakk az egész játékfejlesztő brigádot. A világhírű rendező tavaly azt nyilatkozta, hogy a Dreamworks Interactive értékesítése (az EA vette meg még 2000-ben) élete legokosabb és egyben legbutább döntése volt. Legbutább azért, mert ha nem tették volna, ma talán már egy komoly tényezőnek számítanának a játékbizniszben, legokosabb pedig azért, mert az EA kezében volt meg az infrastruktúra, hogy Spielbergék álmát tökéletesre csiszolják. A szakállas zseninek a folytatás ismeretében alighanem igaza volt, mert 2002-ben megérkezett PC-re a *MoH: Allied Assault*, a 2015 Inc. fejlesztésében, és ezzel megkezdődött a második világháborús témájú játékok hosszú-hosszú uralkodása a lövöldözős akciójátékok piacán.

## A SZÍNPADON: ÖÖÖ...

Mint az közismert, a *Medal of Honor* eddigi valamennyi epizódja az 1939 és 1945 között-

**A FŐSZE-  
REPLŐ MOST  
NEM EGY SZEMÉLY,  
HANEM TÖBB, KÜ-  
LÖNBÖZŐ ALAKU-  
LATNÁL SZOLGÁLÓ  
KATONA**

Hasszán úgy vélte, jobb idejekorán leszámolni a vetélytársakkal



Mondtam, hogy ne rakj ekkora tüzet, most futhatunk az életünkért...

# MEDAL OF HONOR

**KIADÓ** Electronic Arts **FEJLESZTŐ** Danger Close/DICE **RÖVIDEN** Afganisztánban játszódó háborús FPS, amelyben különböző amerikai harcoló egységek, többek között a Tier 1 katonáit alakítjuk.

## Újra kinőtt a MoHAA, ezúttal Közép-Ázsiában. A színe ismerős, de nézzük csak meg közelebbről...

//Duncan

ti periódusban játszódtott, fokozódó vizuális minőségben, mégis valahogy egyre erőtlenebbül tárva elének a világégés eseményeit. Aki csak egy kicsit is járatos a számítógépes játékok világában, tudja, hogy a 2002-től körülbelül 2008-ig terjedő időszak minden fillért kiszajtolta a II. világháború témája adta lehetőségekből. (Az ide vágó játékok dominanciáját én a *BiA: Hell's Highway* és a *CoD: World at War* 2008-as megjelenésével lezártam tekintem.) A *Call of Duty*, a *Brothers in Arms*, a *Medal of Honor* és a *Battlefield* játékok is kihasították a maguk szeletét a tortából, csak, hogy a legnagyobbakat említsem.

A *Battlefield 2*-vel és a *Modern Warfare*-rel a konkurensok már esztendőkel ezelőtt tovább is léptek a XXI. századi hadviselés területére, a *MoH* esetében azonban ez a fordulat még váratott magára. Sajnos, vagy nem sajnos, most ez megtörtént.

### CÉLKERESZTBE

Mint ahogy a fent említett hatesztendős intervallumban megállás nélkül németeket kellett gyilkolni, a hidegháború időszakában pedig minden filmben szovjeteket lőttek halomra, úgy most néhány évig az arab nyelvet beszélő muszlimok lesznek a szórakoztatóipar puszkagolyói-

nak céltáblái. A *Medal of Honor*ban – elmentésben mondjuk a *CoD*-dal és a *Bad Company*-vel – nem vacakolnak képzett háborúk, nem létező szeparatista csoportok, fiktív vallási szekták kitalálásával: Afganisztánban folyik a háború, azt kell megnyerni. Ennyi. A főszereplő nem egy személy, hanem több, különböző alakulatnál szolgáló katona, akiknek háborús kalandjait – a mai divatnak megfelelően – több szálon futó események dolgozzák fel. Kiemelt szerepe van a Tier 1-es, különlegesen képzett bevetési osztag katonáinak, akik a legmostohább körülmények között, akár huzamosabb ideig is képesek az ellenséges te-

rületen tevékenykedni. Ezek a harcosok a legjobbak legjobbjai, még azoknál is jobbak, sőt a világ legjobbjainál jobbakat ők képezték ki. Manapság a háborús játékok készítői egyébként is versenyeznek abban, hogy ki tud az amerikai hadsereg szervezeti rendszerét bogarászva spécibb katonai egységeket találni, amiket aztán úgy mutathat be, mint a minden korábbinál keményebb, vagányabb, képzettségesebb, és persze eladhatóbb figurákat. Az egész már a „kinek az apukája erősebb” típusú óvodás vetélkedésre kezd hasonlítani, és már tudjuk is, hogy a következő ilyen fiúgyűttes a *Black Ops* lesz. Most mindenesetre a szakáll a menő, és az a megközelítés, hogy az igazán tökök gyerekek már egyenruhát sem hordanak.

### KÖVESD A FEHÉR NYULAT!

A játék során ezek a srácok többnyire rövid kódneveket használnak, mint Bunny vagy Mother, ami kétségtelenül könnyebben megjegyezhető, mint a sgt. Jonathan Stewart Alan Price Rodriguez Jr. A sztoriról a játék elején nem sokat tudunk, így az sem derül ki egyértelműen, hogy miért vannak itt, mi a pontos feladatuk, és van-e bármi magasabb célja az itt tartózkodásuknak azonkívül, hogy szét kell rúgniuk néhány pástorfenekét. Ahogy a valóságban is, a Tier 1 alakulatai közvetlenül az ügyvezető NCA-nak, vagyis az amerikai hadsereg főparancsnokságának számolnak be a ténykedésükről, amely pedig közvetlenül a védelmi minisztériumnak felel. Ebből következően persze számos alkalommal megjelenik a játékban a „hülye irodakukac buta parancsokat ad az okos katonának” képlet. A *Medal of Honor*-t mindenesetre a küldetések típusai, és az ezek által nyújtott eltérő játékelmény alapján több részre osztanám: a speciális alakulatok elsősorban suny-



Jim maga is meglepődött, micsoda pusztító erő fér egy 5,56-os tölténybe

# FÓKUSZ MEDAL OF HONOR



Legutóbb ilyen feelingelést a Resident Evil 4-ben láttam



Szükségem van a ruhádra, a csizmádra és a birkáidra!

nyogós, hangtompító munkáira, amelyek leginkább közeli tűzpárbajokat takarnak; a gyalogság némileg autentikusabb küldetései (ezek állnak közelebb a hagyományos tűzharcokhoz); továbbá azok a missziókra, amelyekben vagy harcjárművet irányítunk, vagy légitámogatást vezénylünk a földi csapatok megsegítésére.

## A KÜLÖNLEGES ERŐ VELED VAN

Mivel a játék a különleges erők szeparáltan, kis létszámban az ellenséges területek mélyén dolgozó katonáit mutatja be először, elemzésemet én is az ő kalandjaikkal kezdem. Az elszegényedett afgán falvak és a fákkal csak elvétve tarkított kopár, sziklás dombok között a speciális hadviselés egészen más, mint Vietnámban vagy a II. világháborús hadszíntereken volt. Néhány afgán parasztot látunk, akik egy lerobbant autót vezetnek egy kis település utcáin, szigorú arccal, gépkarabéllyal a kezükben. Két jel utal pusztán arra, hogy nem helyiekről van szó: az angol nyelvű szitkozódás és a markukban szorongatott M4-es rohampuskák. Ezeknek a kommandósoknak nincs dresszkódjuk, ők az elvegyülés és a személyes komfortérzet

érdekében akár napszemüveget, baseballsapkát vagy szakállt is hordhatnak. Munkamódszereik a következők: lehetőleg minél kevesebb feltűnéssel felkutatni és bemérni az ellenséges légvédelmi gócpontokat, katonai bázisokat, kiképzőközpontokat, majd a légierő és a gyalogság támogatásának igénybevételével elpusztítani azokat. Ez nagyjából előrevetíti, hogy a hason csúszás, mesterlövészkedés és torkonszúrás lesz a preferált harcmodor, de nem kell aggódni, a fiúk elég jól bánnak a géppisztolyokkal és a sörétessel is.

## VISSZHANGZIK A MOHAA

Az elején olyan érzésem volt néha, mintha a régi *Allied Assault*-ot látnám modern környezetben. Az egyes részfeladatok, a pályaszerkesztés, az atmoszféra mind efelé mutatott. Tény, hogy ezúttal nem Thompsonnal lövöldözünk, és a Flak ágyúk helyett gránátvetős tálibokat kell oldalba támadni, de akkor is. Mivel a játék első szakasza túlnyomórészt éjszaka vagy este játszódik, ezért eleinte gyakorlatilag hiányzik bármiféle – csúnya szóval élve – vizuális impresszió. Magyarán nem tudjuk meg, hogyan is nézünk ki, hol vagyunk pontosan, vagy egyáltalán

Na, itt a szél, amiről beszéltem



**i** A „danger close” a vezényleti nyelvben az amerikaiaknál olyasmint jelent, mint „veszélyes közelségbe”, „kritikus tűzharcba” keveredni az ellenséges csapatokkal. Ezt a kifejezést a *MoH*-ban indokolatlanul sokszor használják, minden bizonnyal azért, mert a fejlesztőcsapat is ezt a nevet viseli.



„Piros az ég alja, aligha szél nem lesz”

Mindig csak a henyélés...  
A fronton vagy, olajbogyó!



mit tud a játék grafikai motorja, csak az árnyékok, sötét bokrok, fák, szürke házfalak komor összképet kapjuk. Az, hogy éppen a játék első néhány pályája ilyen, szerintem nem túl szerencsés. Szerencsére a srácok csetepatéi nem végig ilyen középszerűek, az idő előrehaladtával mintha a játék maga is belelendülne az aprításba, és egyre érdekesebb feladatokkal és átgondoltabban összerakott pályákkal ajándékozik meg. A mesterlövész-küldetések például kimondottan tetszetősek: ezekben egy letámasztott mordállyal kell extrém távolságokból ritkítanunk az erdőben és a sziklák között ólálkodó rosszfiúkat, miközben az optikán váltogathatjuk a funkciókat (például ha úgy testhezállobb, hőkamerás képet állíthatunk be). Ami a jó a dologban, hogy az ilyen típusú távolsági harc ábrázolása végre egy fokkal realiztikusabb az eddig megszokottnál (ha tényleg csak egy fokkal is). Hiába a fekvő pozíció és az erős támaszték, a célkereszt le-föl jár és ha nem tartjuk vissza a lélegzetünket, bizony nehéz betalálni – szinte érezzük a lövés és célpontja közti közeli egy kilométeres távolságot. A lövés leadása után másodpercek telnek el, mire a golyó megérkezik, így egy mozgó személy kilövése kimondottan nagy falat. Ha még a szelet és a lőtávolságot is bele kellene kalkulálni a lövedék útjának kiszámításába, alighanem ez lenne

az eddigi legjobb mesterlövészkes jelenet a játéktörténelemben.

## A RANGEREK MEGMENTIK A S.GGEDET

A játék szinte újból indul akkor, amikor a hatalmas csapat szállító helikopterek megérkeznek a gyalogság, hogy a nehéz helyzetbe került kommandósokon segítsen. Nagyszerűen megkomponált, dicsőretre méltó jelenet, amikor az óriási járművek felverik a sivatag porát, a katonák lerohannak a rámpán és elfoglalják a pozíciójukat a homokban. Ezzel megkezdődik azoknak a rangereknek a küldetésorozata, akiket a sztori szerint a Tier 1 támogatására küldenek a fokozottan veszélyes területre. Nagyjából itt tetőzik a játék, és ez a kimondottan szórakoztató periódus eltart egészen a harci helikopteres küldetésorozattal, igazi háborús hangulatot és jól működő dinamizmust dobva az elején rendkívül lapos, közhelyes és néhány hibával megdobott játékba.

Ezek a pályák inkább a távolsági harc dominál, valamivel ritkábban kerülünk karnyújtásnyi távolságba az ellenségtől, ami egyrészt hitelesebbé, másrészt számomra szórakoztatóbbá tette az eseményeket. Érdemes kiemelni, hogy az ACOG (a fegyverre helyezett teleszkópos távcső) használata nagyon hatásos. Sokat hozzáad az aprítás gyönyöréhez, ahogy a lövés leadása után néha csak századmásodpercekkel pil-

### A JÁRMŰ.

A sziklás hegyvidéken messze a helikopter a legpraktikusabb csapat szállító eszköz, hiszen viszonylag jól manőverezik, nagyobb létszámú csapatot képes fuvarozni, és gyors. Viszont a tapasztalatok alapján ezek a járművek vannak a legnagyobb veszélyben, hiszen a rejtőzködő tálibok egy egyszerű rakétavetővel is képesek megsemmisíteni őket. Nem egyszer kerülünk emiatt bajba a játékban.

## A MENEKÜLŐ EMBER

Tájkép robbanással

**A FEJLESZTŐK IGYEKEZTEK AZ EDDIGIEKNÉL VALAMELYEST VALÓSÁGHŰBB** játékot csinálni, és bár ez általánosságban nem annyira érzékelhető, bizonyos részletekben mégis jól látszik.

### A FEGYVEREK.

A fegyverzet az ilyen FPS-ekben mindig vitális kérdés. Ezúttal a valóságosság jegyében a fejlesztők nemcsak szimpla M4-esek tettek a játékba, hanem a legendás rohampuskának egy olyan verzióját is, amelyet a valóságban is kimondottan a Tier 1 katonái használnak a bevetéseiken.

### RUHÁZAT.

A képen egy ranger látható, aki a várható robbanás elől menekül a leszállópont irányából. A ruházata hagyományosnak tűnik, de a játékban – ahogy a valóságban is – a katonák felszerelése nem egyezik meg ruhadarabról ruhadarabra. A seregben egy minimális átalakításra van mód, ráadásul a Tier 1 bevetési egység szinte olyan ruhát hord, amelyet akar, amennyiben az a praktikus meghatározott kereteknek (a helyiek közt nem kelt feltűnést, jó rejtőszín) megfelel.



lantjuk meg a becsapódó golyót és a hatására felbukó tálibokat.

Szemmel láthatóan az ilyen és ehhez hasonló részletek csiszolgatásába a fejlesztők komoly energiákat öltek, és a fentebb kritizált Tier 1-es küldetésekkel ellentétben itt valahogy a látvány is szebb. A távoli dombokat eltakaró porfelhő mögül néha csak halvány árnyékokat látunk, amikről pusztán azért tudjuk, hogy ellenség, mert látjuk a torkollattüzek villogását. A kezünkben lévő könnyűgyalogsági géppuska hangosan puffogó hangja tökéletes fedezőtűz a társaink számára, de igen nehéz célozni vele a messzeségben rohangáló tálibokra. Nagyjából ez, a rangerek néhány küldetésénél megtapasztalt élmény az, amit én a magam részéről az egész játéktól vártam volna, és nagy kár, hogy nem kapunk többet belőle. Teljesen érthetetlen, hogy vajon miért kell a rangerek küldetéseiben is csak egy, a főerőtől leszakadt, négyfős alakulatot irányítani. Szinte csak másodpercekre tűnnek fel a jó kis régiómódi tömegjelenetek, ahol századunkkal vagy ezredünkkel együtt mi is egy nagy hadigépezet részeinek érezhetjük magunkat. Ehelyett röviddel a főerők megérkezése után már csupán három

kamerád áll mellettünk, amikor tisztogatjuk a falvakat a fegyveres erőktől.

## BENZINZABÁLÓK

Ma már minden olyan lövöldözős játékban, amely a modern kor harcászát dolgozza fel, minimum elvárás legalább néhány olyan pálya, amelyen valamiféle modern haditechnikai eszközt kell irányítanunk. Ilyen a *Modern Warfare* mindkét részében és a *Bad Company 2*-ben is volt (UAV, AC130-as és egyéb szupergépek vezetése), borítékolható volt tehát, hogy hasonló a *Medal of Honor*-ban is szerepet kap. Ennek megfelelően, bizonyos helyzetekben módunk van tüzérségi, valamint többféle légítámasztást kérni egy-egy jól védett, az ellenség által nem ismert pozícióból. Ez lehet Hellfire rakéta kilövése helikopterekről, repülőgépről érkező gépágyúszorozat, és más, hasonló jóságok, amelyek között egyetlen gombnyomással váltogathatunk. Ezek az intermezzók funkciójukból fakadóan általában nem jelentenek nagy kihívást, hiszen a céljuk többnyire inkább az, hogy a játékos átérezze, a mai hadviselésben alkalmazott fegyverek milyen hatalmas erőt képviselnek a pusztában Kalasnyikovval rohangáló mezítlábasokhoz képest. És ezek az erők

## SOK JÓ EMBER KIS SZERVEREN IS ELFÉR Ismerős a multi?



**MÁR A MOH BÉTA-TESZTELÉSÉNEK IDEJÉN ÁLTALÁNOSÁ VÁLT AZ A NÉZET,** hogy a játék elvesztette saját jellemzőit, és – legalábbis a multit illetően – átváltozott egy *CoD*-klónná. A fenti képen pusztán a közel-keleti környezet ábrázolása mutat erre, de más tekintetben is láthatók komoly hasonlóságok. Itt a játékos egy amerikai katonát irányít, akinek a fegyverén az alap „iron sight” célgömböt találjuk, de ezt a kellő ráfordított játékidő után lecserélhetjük kényelmesebb és praktikusabb megoldásokra. Nagyjából az a fejlődési szisztéma működik, mint a nagy konkurenciánál, bár a mozgásterünk kisebb (a fegyverek sebességét például nem tudjuk olyan nagy mértékben befolyásolni, mint a *Modern Warfare*-ben).

Annyi bizonyos, hogy az egyjátékos módhoz hasonlóan itt is törekedtek arra, hogy a HUD a lehető legkevésbé legyen szembevető, és túl nagy, ríktó ikonok ne zavarják a játékost a harcban.

Na, Józsi, akkor háromra hordd be szépen ezeket a falazóelemeket!



Extrém sziklamászás, level 2



Mester, mondd, hogyan védhetném meg magam a környezet megpróbáltatásaival szemben?

**i** Kevesen tudják, hogy az amerikai hadsereg intézményeiben (beleértve számos laktányát is) árusítanak számítógépes játékokat a katonáknak. A *MoH* nem lesz ott eme boltok polcain. Vajon miért? A leveleket várjuk a szerkesztőségben, a megfejtők között nem sorsolunk ki semmit.



Szerinted észrevett?... Szerinted észrevett???

Látjátok, gyerekek: motorozáshoz mindig vegyetek fel sisakot és térdvédőt!



Keleti tömegsport: utcai terepfutóverseny

## BEÜLHETÜNK EGY HELIKOPTERES LÖVÉSZ ÜLÉSÉBE, HASZNÁLHATUNK TEHERAUTÓ PLATÓJÁRA SZERELT GÉPPUSKÁT, VAGY ÉPPEN MEGMARKOLHATJUK EGY QUAD KORMÁNYÁT

mögöttünk állnak. Más kérdés, hogy itt ezt most nem sikerült igazán hatásosan megjeleníteni. Egyrészt látványban sem túl impresszív, másrészt az erre a célra szerkesztett pályák néha kimondottan gagyi benyomást keltenek. Egy alkalommal például egy katonai bázis felé érkező ellenséges csapatot kell megfékeznünk úgy, hogy a különböző típusú légcsapásokat váltogatva hívjuk a felénk közeledő seregre. Jönnek tankok, teherautók és gyalogság is, mi pedig kapkodjuk a fejünket, hogy melyikre kérjünk lövegeket, melyikre pedig szőnyegbombázást. Az egész mechanizmus kicsit kvarcjáték-logikájú, és ha filmkritikus lennék, most azt mondanám, hogy „nem jön át”.

### VISSZA A BOTKORMÁNYHOZ

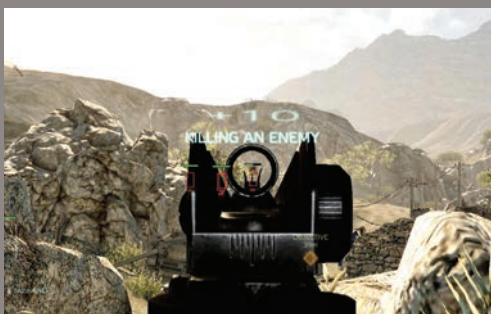
A járműparkot azonban nemcsak vezényelni tudjuk, hanem több esetben személyesen irányítani is. Beülhetünk egy helikopteres lövész ülésébe, használha-

tunk teherautó platójára szerelt géppuskát, vagy éppen megmarkolhatjuk egy quad kormányát. Utóbbi egy kis furcsa, hiszen amikor egy ilyenről leszállunk, általában rögtön hangtompítóval sunnyogunk és késsel szúrjuk nyakon az embereket, pedig ugye ezeknek a járgányoknak a hangja a hegyek között egytrillió mérföldről visszhangzik. Mindegy is, fogadjuk el, hogy a tálibok immúnisak a robbanómotor hangjára. Nagyobb gond, hogy az irányítás is igen elnagyolt. Példának okáért bármilyen sebességgel megyünk, körülbelül a másodperc tizedrésze alatt fékezünk állóra, ami nemcsak fizikailag lehetetlen, de ismervé a quad sofőrjének ülőpozícióját, alighanem egy jó 4-5 méteres bukfenetet jelentene 50 km/h-nál. Ami izgalmasabb, az a helikopterezés. Ezzel kapcsolatban a legfontosabb, hogy az AH-64-es üvegén át a szemünk elé táruló látvány egészen egyszerűen mehökkentő. Ha azt mondják nekem,

hogy pusztán ezért volt szükség az Unreal motorra, én elhiszem. Ahogy a folyamatosan mozgásban lévő járműből körbenéz az ember, és a sziklás hegyekkel körülölelt bokros, kavicsos síkságokat vizuálisan befogadja, a hátán feláll a szőr. Gyönyörű. Ilyenkor általában a jól rejtő környezetben bujkáló terroristák fészkeit kell kipucolnunk, aknavetős állásokat kifüstölnünk, meglehetősen igényes kivitelezésben. A dolog azonban ezúttal is kétarcú: a káprázatos táj ellenére ugyanis a lövések becsapódása nem stimmel. A gépágyunk nyomán egyetlen, 2D sprite villan fel. Nincs porfelhő, szétröpülő végtagok, lepattanó kavicsok, a sziklát karcoló lövedék vetette szikra, semmi. A robbanások valamivel csinosabbak, de az épületek nem összedőlnek, hanem a detonáció lángja mögött gyakorlatilag eltűnnek, a füst pedig meg sem közelíti azt a brutálisan telt, fenyegető látványt, amit a *Bad Company 2*-ben tapasztaltunk e téren.

### VALÓS ARCOK, VALÓS HARCOK

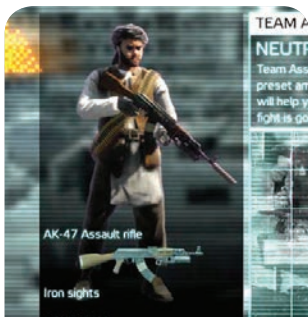
A készítők egyébként többször hangsúlyozták, hogy törekedtek a harcok élthű ábrázolására, és ennek elősegítésére valódi, a frontvonalban szolgált, a háború poklát első kézből megtapasztalt katonákat kértek fel a fejlesztés szakmai segítségére. Az előzetes videókban komoly, kitakart arcú, dörgő hangú mokányok beszélnek az élményeikről, hogy milyen brutális a háború, hogy a hazájukat szolgálják, és persze, hogy mekkora király lesz ez a játék. A valóság ezzel szemben az, hogy a *MoH* hitelességben nem lép túl a műfaj diktálta standardokon. Ugyanazt a sérülésrendszert használja (gyakorlatilag gyógyulunk), a sebészszerrendszert szintén hasonló, hiteltelenül sok embert kell egy-egy küldetés során meggyilkolnunk, a tűzharokban pedig irreálisan sok a közvetlen közeli akció. Gyorsan hozzáteszem: ez nem baj, hiszen ilyen téren nem is az *Operation*



A PSZH már megint nem ment át a zöldkártya-vizsgán

## BOTRÁNY

A talibán újra támad



**MIUTÁN KIDERÜLT,** hogy a többjátékos módban lehetőség van a talibok oldalán harcolni, komoly felháborodás kerekedett. A kanadai védelmi miniszter, a dán veteránok szövetsége, de még a brit védelmi miniszter, Dr. Liam Fox is nyilatkozott az ügyben, „un-British”-nek nevezve a játékot és dőbbenetnek adva hangot, amiért lehetőség van benne egy olyan oldalt választani, amely brit katonák, valamint gyermekek életének szándékos kioltásáért felelős.

Amanda Taggart, az EA PR-menedzsere egy nagyon logikus érveléssel vágott vissza: „Hétéves korunk óta tudjuk, hogy ha egy játékban valaki rendőrt alakít, akkor valaki szükségszerűen bandita lesz. Minden játékban muszáj valakinek kalóznak vagy földönkívülinek lennie. A Medal of Honor világában a talibok jelentik a szükséges rosszat.”



Flashpointtal kell versenyezni, de a valóságosság hangsúlyozása ebben az esetben nem helyénvaló.

A szakértők segítségét feltehetően inkább az apró adalékok becsempészésében használták fel. Ilyen például, hogy a talibok a tábortüzekkel jelzik egymásnak a hegyekben, ha veszély közeledik, vagy hogy a különleges alakulatok tagjai gyakran a helyiek hagyományos öltözeteit használják bevetés közben, a feltűnést elkerülendő. Szintén ide sorolható az a tényező, hogy immár bármikor tudunk löszert kérni a társainktól, de csakis akkor, ha a fegyverük valóban ugyanazt a típusú löszert használja, mint a miénk. Amennyiben például a pálya elején használt M4-esünket útközben lecseréljük egy kirohadt, rozsdás Kalasnyikovra, akkor úgy kell nekünk: a bajtársak nem fognak tudni munícióval szolgálni, lévén utóbbi nem 5.56 NATO löszert eszik, hanem 7.62-eset. Szintén komoly pozitívum, és a realiztikussággal összefüggő tulajdonság, hogy szinte egyáltalán nincs HUD. Külön gombnyomásra jön csak néhány információ, mint a löszertartálékainkkal kapcsolatos adatok, vagy a társaink pozíciója, de egyébként csak azt tudjuk, amit a valóságban is látnánk.

### EZSEL LŐNI LEHET

Az egyjátékos mód a kézfegyverek tekintetében nem mutat különösebb változatosságot. Az amerikai hadseregnél rendszeresített 2-3-féle rohampuska, könnyű géppuska és mesterlövészpuska közül választhatunk, míg a taliboktól néhány orosz fegyvert szerezhünk be, mint az AK 47-es különböző verziói, vagy az RPD géppuska. Elvértve szert tehetünk még pár cuccra, mint a régi G3-as puska vagy a Dragunov, de nincsenek olyan kiegészítők, mint például a szerelékcsínre erősíthető szívve-

részszensor vagy taktikai lámpa. (Sőt, bár egyes sajtófotókon látható volt, én nem találtam az egyjátékos módban a cső alá helyezhető, moduláris gránátvetővel sem.)

A MoH számomra elsődlegesen azért okozott csalódást, mert szinte kizárólag közhelyekből építkeznek, a pályaszerkesztésben is nagyon kevés a kreativitás (szinte végig „folyosókön” megyünk), és úgy általában hiányzik belőle a kraft. A dramaturgia is nagyon kiszámítható. Szinte előre tudod, mikor dördül majd el a lövés, bizonyos – már egyébként is elcsépelet – elemeket, pedig mint a „halálközeli élmény”, teljesen érthetetlen módon erőltetnek és próbálnak megjatszaní újra meg újra.

### AKI NEM LÉP EGYSZERRE...

A látványról már beszéltem fentebb, de ne hagyjuk figyelmen kívül azt a fontos ténytet, hogy a multiplayer egy teljesen más grafikai motorral készült. Az Unreal 3 engine-t az amerikaiak használták kimondottan arra, hogy egy afganisztáni történetet meséljenek el nekünk, helikoptercsatával, bombázással és éjszakai sunnyogással. (Egy, a játékba éppen csak belekukkantó ismerősöm szerint a grafikája olyan, mint-ha a történet egy mesében játszódna, bár ő azt is elhipte, hogy a játékkonzolba bele kell dobni egy 20-ast, ha meghaltál.) A multit viszont a DICE gyártotta Svédországban, azzal a motorral, amely a Bad Company 2-ben már bizonyított, nem is akárhogy. Sokan vártak tehát nemcsak olyan minőségű, de olyan jellegű többjátékos módot is, mint amit ott kaptunk. Nem így lett.

### DEKÁLTAN, CSAK NEKÜNK

Szögezzük le: a Call of Duty egészen elképesztő sikereit elnézve teljesen érthető, hogy az Electronic Arts az Activisi-

on babérajaira törne ezen a piacon. Mivel pedig a multiplayernek az ilyen FPS-ek esetén legalább akkora vonzereje van a játékosok számára, mint az egyjátékos módnak (sőt!), ezért aztán az is borítékolható volt, hogy – ízes magyar szóval élve – koppintani fogják a konkurenciát. A PC-s közönség számára persze egy nem elhanyagolható pozitívuma, hogy van dedikáltserver-támogatás, tehát a riválissal szemben ez mindenképpen előnyére válik.

### BOTRÁNYHŐSÖK

Botrány úgy tűnik, kell. Ami a Modern Warfare-ben a hírhedt repülőterti küldetés volt (tök ártaatlan embereket kellett egy rakás terrorista társaságában halomra lőnünk egy bazinagy géppuskával), az a MoH-nál a talibok választható félként szerepeltetése a multiplayerben. Ahogy erre a *keretes írásban* külön kitérünk, akkora botrány kerekedett belőle, hogy szinte kizártan tartom, hogy nem volt benne néhány Electronic Arts-os marketingguru keze. Node ezen túllépve, a játékmódok a szokványosak, nincsenek túlbonyolítva, ahogy az ilyen, pörgősnek szánt cuccokban az nem is tanácsos. A Combat Mission nagyjából olyasmi, mint a Rush volt a BC2-ben (egy támadócsapat van megadott feladatokkal, és egy védekező, amelynek mindenben akadályoznia kell őket), a Team Assault pedig kvázi egy Team Deathmatch. Mindkét fél számára ugyanazok a kasztok elérhetőek (Assault, Spec-ops, Sniper), de értelemszerűen az általuk használt fegyverek, és azok sebzése némileg különbözik. Extra cuccokra (több lőszer tárolása, kiegészítők a fegyverhez és egyebek) tehetünk szert a megfelelő tapasztalati szintek elérésével, és ezen felszereléseket aztán a kívánt kombinációban pakolhatjuk rá emberünkre. Egy ilyen



## AZ EGYJÁTÉKOS MÓD ELTEKINT A VILÁGMEGVÁLTÓ FELADATOKTÓL



Nincs itt senki, azt hiszem, hunyok egyet a ládák árnyékában

multi elemzése már önmagában megérne olyan 3-4 oldalt, de ezt most praktikus okokból nem tehetem meg. A DICE ugyanis ezúttal a kiadó döntésének értelmében egy *CoD*-szerű multit csinált, amelyből sokak szerint minden kimaradt, ami a *Bad Company 2*-ben jó volt, de túl keveset ad vissza abból, ami a *Modern Warfare 2*-t a trónjára emelte. Hozzá kell azonban tenni egy nagyon fontosat: a legtöbbben a béta alapján ítélik meg a többjátékos módot, noha annak szerepe éppen az, hogy a játékfejlesztőknek lehetőséget adjon annak tökéletesre csiszolására. A DICE-t pedig

nem úgy ismerjük, mint aki nem hallgat a közönségre, így a fegyverek sebési rendszerében, a kasztokban, de még a játék sebességében és játszhatóságban is nagyon komoly lépések történtek a tesztelhetőség óta. A kipróbálását mindenképpen ajánlom annak is, aki a bétát már nyomta.

### FELTERJESZTETTÉK. MEGKAPJA?

Az egyjátékos módnak előnye ugyan, hogy eltekint a világmegváltó feladatoktól, és inkább az egyszerű katonák, Afganisztán hétköznapi hőseinek megpró-

báltatásait mutatja be, ezzel a megközelítéssel azonban nem válhat azzá, amivé a konkurencék: a globális katasztrófa ellen küzdő különleges katonai erők izgalmas akciókrimijévé, ami csak úgy dobál minket a világtérképen. Valahogy az egész játék alatt azt éreztem, hogy a kisebb tétet nem sikerült igazán megfelelő dramaturgiával, kellő kreativitással, sem pedig újszerűséggel kompenzálni. Ahogy azonban ennek hátránya, úgy előnye is van, mert a *Medal of Honor* története így a valódi háborúk valódi hőseiről szólhat, és ezt az érzést a konkurenciák jelenleg nem tudják nyújtani. **CS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

## GameStar

### DUNCAN

Kísérlet egy új szemléletre, több-kevesebb sikerrel.



### HARDVERIGÉNY:

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

- + néhol gyönyörű tájak
- + pár hangulatos lövöldözés
- + szórakoztató multi
- kiszámítható eseménysor
- ötletlen pályaszerkesztés
- rövid

# 88

Durranthatott volna nagyobb és még fog is



A helyszín Manchesterio, valahol Brazíliában



Minden kapus nyújtógyakorlatokkal kezd a napot

# FIFA 11

**KIADÓ** EA Sports **FEJLESZTŐ** EA Sports **RÖVIDEN** A fociprogramban minden megváltozott, de ettől még virtuális foci maradt.

**Végre a PC-s FIFA is Nextgen motoral tündököl** //Gyu

**S**ZEGÉNY PC-SEK, MENNYI, DE MENNYI ÉVEN ÁT ÉREZTÉK MAGUKAT ELHAGYATOTTNAIK, ignoráltak, szándékosan megaláztak... Amikor jöttek a nyilatkozatok, hogy „a PC még nincs felkészülve erre”, meg hogy: „a fejlesztés jelenlegi fázisában még nem indokolt az új motor használata”, akkor az egyszerű PC-s FIFA-játékos úgy érezte, összeesküdött ellene a világ. Főleg akkor, ha már volt szerencséje kipróbálni valamelyik nextgen változatot akár PS3-on vagy Xbox 360-on. Nos, az ilyen PC-s szerintem néha pityergett is, esetleg az EA Sports tagjainak felmenőit emlegette (egynéhány tonna dinamit megfelelő felhasználására tett utalásokkal). A szűk esztendőök szerencsére véget értek – megérkezett a next-gen grafikai motorral felszerelt FIFA 11 PC-re.

## ROONEY SZÉLES HÁTA BETÖLTİ A KÉPERNYŐT

Ez az év a FIFA-ban egy nem túl szép, nem túl okos, de meglehetősen ügyes futballistáról, valami Rooneyról szól. Ez azonnal fel fog tűnni, nemcsak azért, mert a kezdőképernyőn ő van, hanem azért is, mert az új motor első, számomra igen jópófa tulajdonsága is azonnal szemet szúr majd. Ahogy a konzolos verziókon, úgy itt is, a töltési idő alatt nem egy buta Loading... feliratot, vagy valami csúszkát kell bámulni, hanem személyesen Rooney pajtással kell kapu-

ra vezetni a labdát és gyakorolni lehet a különböző lövéseket, emeléseket, gurításokat. Természetesen amíg meg nem szakítjuk ezt a „fázist”, addig lehet gyakorolni. Amennyiben mérkőzésre készülünk, onnan lehet tudni, hogy betöltött a játék, hogy Rooney helyett megjelenik az általunk választott csapat sztárjátékos, a gyakorlópálya helyett pedig a stadion tűnik fel, ahol a meccs lesz. Mindenkinek azt javaslom, jól használja ki ezt a töltőképernyőt, ugyanis elég ritka lesz az olyan szituáció a játékban, amikor ennyire teljesen egyedül és nyugodtan lehet a kapusra vezetni a labdát – az irányváltásokat, trükköket itt jól meg lehet tanulni.

## POTYAGÓL? NÓ MÓR!

Ehh, de randa kecskerím volt ez, no de mindegy – mielőtt a bővebb elemzésbe bele-

Még Palermóban is bibis lesz a játékosok bokája





A páros tánc már az ötösön belül elkezdődik

## AMIKOR KAPU FELÉ KÖZELÍTÜNK, EGYRE TÖBBEN ALLNAK FEL, HOGY LÁSSÁK A HELYZETET

kezdenék, hadd mondjak el valamit, ami nagyon fontos: ez a *FIFA 11* nem a *FIFA 10* folytatása, maximum a számozásban. A fejlesztők ugyanis a régi, toldott, foldott, idejétmúlt motort, forráskódot és mindent úgy, ahogy volt, kidobták (gondolom, azért egy-két titkos DVD-n tuti le van mentve, de erről nem mert beszélni egy EA Sportsnál dolgozó arc sem). Az egész *FIFA 11* PC-t újrakezdték az alapoktól, amelyek a *FIFA 10* konzolos verziói voltak. Újabb fontos dolog, mielőtt bárki is ellenkezőjét hinné: a PC-s *FIFA 11* még mindig egy apró lépéssel a konzolos mögött van, ugyanis ez a *FIFA* a konzolos *FIFA 10* feloldva a konzolos *FIFA World Cup* egynémely tulajdonságaival, nyakon öntve a legfrissebb játékos-adatbázissal. Igen, ez még mindig a konzolos *FIFA*-k előnye, de már csak egy tyúklépésnyi, szemben az eddig fennálló hétmérföldescsizma-lépésnyi előnnyel. A fejlesztők elmondása szerint ha jövőre nem jön el a világ vége, akkor még az is megtörténhet, hogy a *FIFA 12* már 99

százalékban ugyanaz lesz PC-n, mint konzolokon. Azt majd meglátjuk akkor, most egyelőre foglalkozzunk a *FIFA 11*-el, ami – hangsúlyozom – egy totál új program PC-n. Ez azt is jelenti, hogy sok minden, amit a PC-sek a saját *FIFA*-jukkal megszoktak az évek során, az nyomtalanul eltűnt, például az emeléses gólok, az adott helyről mindig bepötyöginthető gólok stb. Ahogy a múltkor az előzetesemben írtam, a magyar kollégák (lévén PC-s ország vagyunk, vagy mi a szösz) folyamatosan próbálkoztak pötyöntésekkel, meg hálóba passzolással, ami a *FIFA 10*-ben futószalagon ment. Nem csoda, hogy a *FIFA 11*-ben ezek nem jöttek be nekik, hiszen a kapus itt egyrészt sokkal intelligensebb, másrészt jóval nagyobb testfelülettel és határozottabban dobja magát a mellette elpasszolt labdára – tehát ami a *FIFA 10*-ben a kapus „lyukas” hónalja alatt simán bement, az itt most simán el fog akadni. Ezzel együtt a kapus helyezkedése sokkal logikusabb lett – ezt nagyon jól meg lehet nézni visszajátszásokon, amikor a ka-



Vajon betalál a kapus lába között?

**i** A *FIFA 11* konzolos szlogenje, a „We are 11” nem véletlen, ugyanis ott először sikerült megvalósítani a 11 vs. 11 módot – így komplett „guildek” játszhatnak meccseket egymás ellen, sőt, a kapus is irányítható (az „életmű” kategóriában is).

## A „FŐMENÜEMBER”

A Liverpoolban született aranylábú srác



### WAYNE MARK ROONEY (CROXTETH, LIVERPOOL, 1985. OKTÓBER 24.) ANGOL LABDARÚGÓ, AKI JELENLEG A MANCHESTER UNITEDBEN JÁTSZIK ÉS AZ ANGOL VÁLOGATOTTNAK IS A TAGJA.

Az Evertonnál kezdte a pályafutását, ahol 2002-ben került fel az első csapathoz. Egy ideig ő volt a Premier League legfiatalabb játékosa és gólszerzője, ez a rekord azóta már megdőlt. 2004-ben, 25,6 millió fontért a Manchester Unitedhez igazolt. A Vörös Ördögökkel azóta már többször elhódította az angol bajnoki trófeát, illetve a Bajnokok Ligáját is sikerült megnyernie. Rooney 2003-ban lépett pályára először az angol válogatottban. A 2004-es EB-n ő lett a legfiatalabb gólszerző. A 2006-os VB-n szintén játszott, de a torna előtti lábtörése rányomta a bélyegét a teljesítményére. Jelenleg, 24 évesen 58-szoros válogatott, a nemzeti csapatban eddig 25 gólt szerzett. (Forrás: Wikipedia)

pus megpróbálja eldönteni, hogy mit csináljon. Az viszont erősen meglepett, hogy a teszt viszonylag rövid ideje alatt lejátszott meccseimen mindegyik kapus vonalkapusként működött – egyszer sem láttam az ötösön kívülre kifutó kapust mondjuk kiboxolni egy szögletet. Szerencsére azért teszik a dolgukat, bár olyan jelenetek is előfordultak, amiket az egész *FIFA 10*-es pályafutásom alatt sem láttam. Az ellenfél támadott, hiába szorongattuk a középcsatárt, betört a tizenhatosra, a kifutó kapust kicslezte kb. a tizenegyes pontnál, majd két hátvéddel a nyakában az üres kapura gurította a labdát – én kétségbeesve az utolsó hátvéddel, becsúszva mentettem a gólvonal elöl (dokumentálva van a dolog). Totálisan élet- és focizagú jelenet volt, olyan, amit az ember elvárna egy fociprogramtól. Itt most teljesült.

### SPORI, VIGYÁZZ! JÖN A LABDA!

Szintén dokumentálva van az a nagyon vicces jelenet is, amikor az ellenfél előrevágott labdája a partvonalon kívülre került, de pont ott pattant le, ahol a derék asszisztens lengetett. Ilyenkor nem várna az ember semmit, ugyanis nem ez a lényeg – azonban a zászlós virtuális emberünk a pont a bokájára tartó labdát

bravúrosan átugrotta! Ekkor kezdtem el odafigyelni apró részletekre és amit tapasztaltam, az döbbenetes volt. Egyrészt az újfajta ütközésmóddal, másrészt a motor egyéb tulajdonságai miatt olyan részletek kerültek elő, amelyeket eddig sosem láttam. Szabadrúgásnál például a sorfal tagjainak viselkedése is elképesztő, vagy ahogy szögletnél húzzák-vonják egymást a játékosok, vagy ahogy egy-egy játékos átugorja a rossz ütemben becsúszó lábat, vagy a földön fekvő másik játékos... Napestig lehetne sorolni az apró, ámde nagyon fontos részleteket, azonban a lényeg akkor is az, hogy néha valódi focimeccsre emlékeztető jelenetek zajlottak a pályán. Egy-egy testcsel csodákra képes, egy jó ütemű súlypont-áthelyezés majdnem gólt érhet. Aprópó, spori: kicsit életszagúbbak lettek a meccsek, ahogy a játékevezetők is. Nem fordult elő olyan, hogy minimum egy szabadrúgás ne lett volna valamelyik meccscsomen – igaz, legfőképp ellenem, de az ellenfélnek is befűjtak egy-két dolgot. A lesek megítélése még mindig jobban megy, mint a valóságban, előnyszabályt általában jól alkalmaz a gép, szóval nem lehet elégedetlenkedni. Persze a spori is csak ember – mondhatni pixelmanus – ő is tévedhet.

### A JÓ HELYZEKEDÉS MINDIG FONTOS

Ezt persze nemcsak azért írom, hogy mindig jókor legyünk jó helyen, bár ezt a tanácsot a valós életben is tessék megfogadni: jól kell helyezkedni, hogy az ember helyzetbe kerülhessen. Amennyiben ezt a tanácsot lefordítjuk focinyelvre, akkor máris kiütözközik a *FIFA 11* egyik hatalmas nagy erőssége: a játékosok igye-



keznek a lehető legintelligensebb módon helyezkedni. Elég sokat játszottam a PSV-vel, mert igen kedvelem Dzsudzszák Balaszt – akár a radart is kikapcsolhatom és átválthatom dinamikus kamerára, egyszerűen tudtam, hogy a szélen jönni fog. És ha nem ő, akkor belép a helyére valaki. Ezért is van az, hogy a FIFA II-gyel „el lehet veszni a szépségben”, ami velem sokszor elő is fordult, lévén a meccs elején belöttem egy-két gólt, utána pedig nekiláttam jól kidolgozott akciókat végrehajtani. Nagyon fontos, hogy ha ember felé passzolunk, akkor reagál a labdára, már mielőtt odaérne, megpróbálja fedezni, majd megfelelően átvenni azt. Átvételkor pedig egy testcsel jól jöhet. És most jöjjön az, aminek a legjobban örülök: végre nincs a FIFA-ban az én régi, utált „kedvencem”, az automata szerelés (gyk. ez az, amikor a gép lelt/közélemben vezetni az ember a labdát és egyszer csak átkerül a géphez csak úgy spontán). Ha megfelelően tartjuk a labdát, nem fogják csak úgy elvenni, ugyanis nem mindig célszerű rávezetni egy csatárral négy védőre a lasztit, lehet, hogy jobban járunk, ha megvárjuk az éktársunkat, hogy nyisson helyet nekünk, vagy ha vannak szélsőink, akkor őket, hogy széthúzzák a mezőnyt. A beadás gomb ma már nem jelent automatikus fejesgólt, mint anno – a beadással ugyanúgy célozni kell, mint a kapura lövéssel. Amíg nem vagyunk nagy mesterrei a beívelésnek, addig a szélsőinkkel inkább a lapos passzokhoz ragaszkodjunk

– nagyobb lesz az esélyünk a sikerre. Az új engine miatt a leghajmeresztőbb helyzeteket is jól meg lehet oldani, nem feltétlenül kell labdát folyamatosan kivagdosni – tempóelőnyre tehetünk szert és a kontránk már is a hálójában landol, ha ügyesen kipasszoljuk az ellenfelet. Nagyon fontos megtartani azt, amit a foci-edzők mondanak: felemelt fejjel figyelni a játékot, készülni a következő és az az utáni lépésekre is, a FIFA II PC-n ugyanis alapvetően a csapatjátékról, a passzolásról, az együttműködésről szól, nem az egyéni villogásról. Még egy érdekes példát mondok: épp az előbb játszottam le egy meccset az Ossasunával, ahol az ellenfél csatára kilépett, nem volt más esélyem, mint becsúszni a tizenhatoson belül – gyönyörű szerelés volt és a háttvédem, aki az ellenfél csatárát rángatta, nagyon klasszul átugrotta a becsúszó csatársának a lábát. Gyakorlatilag mindketten azonnal „hadra foghatóak” maradtak.

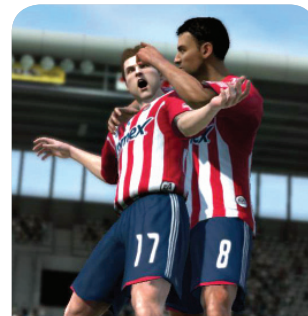
## AZ A HANGULAT JÓ DOLOG?

Az előbb említett Ossasuna-meccsen elég kevés volt a néző, az ellenfél ugyanis egy ausztrál kutyaütő csapat volt – bezeg a Barcelona elleni bajnokin tele volt a stadion! Ez már eleve megadja az alaphangot egy mérkőzésnek: másképp reagálnak a nézők, ha egy győngye csapat vezet ellenünk – ilyenkor hamarabb lesznek türelmetlenek, füttyülnek, balhéznak –, mintha egy erősebb csapat. Mivel

már véget ért a palacsintaközönség korszaka is (hála istennek), így aztán amikor kapu felé közelítünk, egyre többen állnak fel, hogy lássák a helyzetet, s ha ellőjük a labdát, mindenki talpra ugrik; majd ha a hálóba csapódik, akkor kitör az ünneplés, ha nem, nos, akkor csalódottan leülnek a nézők. Apró részlet, ami miatt évek óta könyörögtem, de megcsinálták – zseniális! Sokkal jobb a hangulata egy meccsnek, ha a nézők együtt élnek a játékkal. Megemlítenék még egy dolgot, amit meglepődve hallottam, de nagyon tetszett. Az Ossasuna sztárjátékosa egy bizonyos Walter Pandiani (most lehet wikipédiázni), ő a fő csatár, ismert góllövő, aki természetesen a FIFA II-en is elég sokszor a kapu elé kerül. Amennyiben az Ossasuna otthon lőtt gólt, és Walter betalált, a hangosbeszélő szépen, spanyolul (!) bementa, hogy „tizenalahanyadik perc, a hazai csapat góllövője”, majd utána kicsi szünet és elhúzza, ahogy azt szokták, beordítják a nevet: „WAAALTEER” – és elvileg itt kellett volna a közönségnek rávágnia, hogy „Pandiani”, de ez a rész vagy nem készült még el, vagy nem is fog. Azért így is elképesztő hangulata van annak, ahogy a hangosbeszélő bemondja a hosszabbítást, vagy a szünetben elmondja, hogy most a félidő összefoglalóját lehet megtekinteni. Eddig is voltak olyan elemek a FIFA-kban, amellyel „élő” volt a meccs, de most, végre tényleg az – ha a WAAALTEER-re rá

## MENJ KI A MECCSRE MAGNÓVAL...

...és vedd fel, ahogy a szurkolók szurkolnak



### ÉRDEKES ÚJ MÓDOT ÍGÉRNEK A FIFA II-HEZ A KÉSZÍTŐK,

amelynek segítségével bárki elkészítheti kedvenc csapatának szurkolását, rigmusait, mit kiabálnak, amikor vezet a csapat, hogy kiabálnak ébresztőt, amikor nem vezet, hogyan füttyül ki az aranylábúakat, ha elvesztett a meccs és hogyan énekelnek vidáman, ha meglett. Eddig csak néhány nagy sztár csapat esetében volt lehetőség saját szurkolást hallani, most mindenki megcsinálhatja a saját csapatát – ha van rá kedve.

**A FIFA soundtrackek mutattak be először a világnak olyan előadókat, mint például a Kings Of Leon, The Raveonettes, Fatboy Slim, Timo Maas, K'naan, Chromeo, Datarock, Kasabian, MGMT, The Ting Tings, Franz Ferdinand és Ladytron.**  
– David Rutter, producer, EA Sports



A PSV mezei futóversenyt tart a mérkőzésen keveset teljesítő játékosoknak



Ez a csatár a következő meccsen tuti kimarad csapatból



**i** Amivel a FIFA 11 konzolon előrébb van: Personality+ (minden játékos valódi egyéniség), Pro Passing (újfajta skilltől és situációtól függő passzolás), Be a Goalkeeper (lehetünk kapusok is), Improved Celebrations (továbbfejlesztett gólorom), Career Mode (továbbfejlesztett be a Pro mód).

fogja vágni az Ossasuna közönsége, hogy PANDIANI, na az már közel lesz a tökéleteshez. Persze nem lehet minden csapatnak és minden játékosnak ezt megcsinálni, de azért akiknek megvan, nos, előttük le a kalappal. A kommentár sokkal személyesebb lett (én nem a magyar változatot teszteltem, így nem tudom, Fara-gó Ricsiék mit alkottak), viszont az angol verzió valahogy életszerűbb attól, hogy néha csak úgy beszélgetnek a kommentátorállásban, vagy elemzik a mérkőzést – lehet, hogy belemagyarázom, de nem tűnt fel az önméltóság, pedig épp elég meccset játszottam. Persze 40-50 meccs után már tuti észrevenni, de egy biztos, ezen a téren is jobb munkát végeztek az EA-sok, mint eddig; remélem, a magyar kommentátor is jó lesz. Egyébként az említett Ossasuna–Barcelona mérkőzést az Ossasuna nyerte Pandiani 2 és Juanfran góljaival, amelyre David Villa triplája válaszolt. S ebből is látszik, hogy nem mindig csak a középcsatár szerez gólt; volt például olyan 5–0-s meccscsem, amikor az 5 gólt 5 különböző játékos szerezte, és egyik sem azért, mert erőltettem, vagy rájátszottam volna. A kipattanók, lepattanók, szögletek esetén akár a hátvédeink is a kapuba tüzelhetnek, ami nagyon kellemes változatoságot ad a meccsnek. Megemlítenék még egy hangulati elemet, ami nagyon tetszett: amikor vége a meccsnek, megszólal a zene, de olyan visszhangosan, mint-

ha a stadionban szólna (közben a kamera a pályát mutatja), s amikor megnyomjuk a továbbot, akkor a zene előtérbe jön és a töltőképernyő helyett ismét megjelenik Rooney. Tök jó.

### SEBB IS, JOBB IS, MI KELL MÉG?

Most direkt nem soroltam fel az új játékmódokat, a bajnokságokat, licenceket, mert ezúttal nem ez volt a lényeg, azokat megnézhetitek az előzetesben. Az új motor olyan FIFA-élményt ad majd, amelyet még ezzel a játékkal soha nem tapasztaltunk PC-n – az irányítás kontrollerral tökéletes, billentyűzettel is lehetséges, de maguk a készítőik is évek óta azt hangsúlyozzák, hogy az igazi FIFA 11-élmény kontrollerral érhető el. Mivel a PC kompatibilis az Xbox 360 kontrollerevel, így aztán máris ki lehet próbálni a dolgot, nem kell problémáznia. Ez azért is fontos, mert így sokkal jobban ki lehet használni a 360 fokos irányíthatóságot, mint billentyűzettel (másról nem is beszélve). Szóval tessék feltörni a malacperselyt, vagy kérjetelek elő-karácsonyra egy (vagy két) Xbox 360-kontrollert (vagy valamilyen jobb joypadot) kérni és akkor lesz az igazi a FIFA 11. Kivételesen nemcsak javasolom ezt, hanem kimondottan ajánlom is, ez az élmény ugyanis megéri azt a kis befektetést. Konami, tessék az alsógatyákat nagyon felkötöni – a FIFA most nagyon nagyon jó lett! **GS**



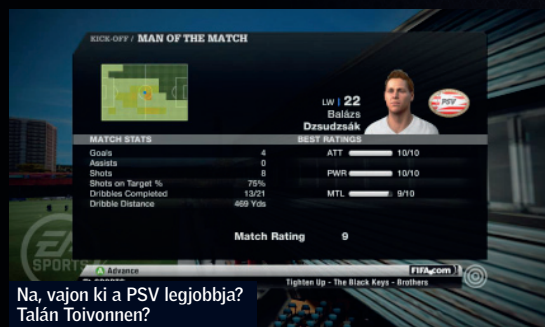
Dzsudzsák 100 pontot kapott, mert hónaljlon lötte a kapust



A spori közben a feleségével beszél meg az esti vacsorát a headsetjén



A hóban még a kapufa is megfagy



Na, vajon ki a PSV legjobbjá? Talán Toivonnen?

### AKAR SZ 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)

## GameStar

### GYU

Vita nélkül a legjobb FIFA PC-n, ami valaha készült.



### HARDVERIGÉNY:

Core 2 Duo E6600 2.4 GHz vagy Athlon 64 X2 Dual Core 5600+, GeForce 8800 GT 256 MB vagy Radeon HD 3870, 2 GB RAM

- + szuper hangulat
- + next-gen motor használata
- + nagyon jó pattanási modell
- hol a magyar bajnokság?
- ez még mindig csak konzolos FIFA 10.5
- az edzést nem találtam sehol...

# 90

A FIFA 11 (konzolon FIFA 10.5) jelenleg a legjobb fociprogram PC-re

# BEMUTATÓ H.A.W.X.2



TOM CLANCY'S

# H.A.W.X.2

KIADÓ Ubisoft: FEJLESZTŐ Ubisoft Bucharest RÖVIDEN Árkádos légi céllövölde Tom Clancy világában

„A levegőben nincs idő gondolkodásra. Aki gondolkodik, meghal”

//mazur

**A MIKOR MEGJELENT A H.A.W.X. ELSŐ RÉSZÉ, sokunknak hatalmas meglepetés volt: hibák persze akadtak benne, de meglepően széles rétegeket tudott kíváncsívá tenni, és ezek a széles rétegek túlnyomórészt elégedettek is lehettek vele.** A folytatás igyekszik biztosra menni: a lényeg nem változott, hiába a sok apró finomítás (például hogy lehet most már le- és felszállni is), a játék ettől egy kicsit hitelesebb lett, de továbbra sem szimulátor, csak egy hangulatos, izgalmas árkád céllövölde. Ami persze nem is baj.

## HELYZET VAN

A történet szerint... öh. Szóval a történet a szokásos Tom Clancy-féle geopolitikai krimi, amikor a rossz embe-

rek szervezkednek, néhány Nagyon Veszélyes Fegyver eltűnik, aztán kiderül, hogy ha nem lépünk oda időben, akkor Rettenetesen Szörnyűséges Dolgok fognak történni. Menet közben mindez meglehetősen zavaros, de így legalább úgy érezzük, hogy nagyon rafinált, csavaros sztorival van dolgunk (pedig nem annyira) – ez persze nem is fontos, mert az mindig világos, hogy épp kit kell lőni, a többi pedig másodlagos. Ennek ellenére amikor már kicsit tisztul a kép, akkor valóban kezdjük érezni a felelősség súlyát, és ennél többre nincs is szükség: a játék végén pedig, amikor kiderül, hogy vajon sikerül-e megelőzni a már említett Rettenetesen Szörnyűséges Dolgokat (na vajon?), akkor még egy kicsit talán izgulni is fogunk. És ez a fajta többlet

eddig még nem igazán szívárgott be a repülős játékokba. Mondjuk nem is igényelte senki. Izgulni már az *A-10 Tank Killer*ben is lehetett azon, hogy túléljük-e az egészet vagy sem. Az pedig most, a *H.A.W.X. 2*-ben sem mindig borítékolható.

## HA NAGY LESZEL, CALL OF DUTY LESZEL?

A *H.A.W.X. 2* legnagyobb pozitívuma a küldetések sokszínűsége: kicsit olyan, mintha a fejlesztők maguk is röstelkedtek volna egy kicsit amiatt, hogy egy vadászgépes játékban az embernek nincs sok választása, és kénytelen... hát... vadászgépekkel játszani. Ezt a nehezen cáfolható tézist aztán sasszemmel felismerve bizony apait-anyait beleadtak, és tény-





**„egyrészt végképp «na elmentek ti a...» kezdetű felkiáltásokat szakít ki az emberből, másrészt zseniális, úgy, ahogy van”**

leg mindent kihoztak a játékból, amit csak lehetett. Vannak éjszakai pályák, amikor nightvision módban kell repkedni, vadászgépek mellett irányíthatunk gunshipeket is, a magasból fedezve a földön kolbászoló embereinket (szeretném küldeni a *Call of Duty* együttes Death from Above című számát, mindenkinek, aki szeretni!), lehet bombázni, város közepén hidakat lerombolni, infravörös jeladókkal épületeket, miegyebet megjelölni, sőt még egy mozgó autót is kell követni, hogy a Tom Clancy-féle hightech fétist kielégítve a magasból hallgassuk le az ott zajló beszélgetést. Minderre persze az utolsó pálya legvége teszi fel a koronát, amely egyrészt végképp „na elmentek ti a...” kezdetű felkiáltásokat szakít ki az emberből, másrészt zseniális, úgy, ahogy van. Annyira elmondanám, de akkor lelőném a meglepetést, márpedig tényleg érdemes átélni. Ez mind szép és jó, de azért arról az apróságról sem szabad elfeledkez-

ni, hogy talán vannak olyan elvete-mült emberek, akik egy vadászgépes játéktól tényleg azt várják, hogy vadászgépekkel röpködjenek és más vadászgépeket lövöldözzenek le úgy, hogy mindeközben őket azok a bizonyos más vadászgépek nem lövöldözik le. Remélem, világosan fejeztem ki magam. Úgyhogy ez a kicsit mulatságos kapálózás, hogy eladhatóvá, tömegjátékká tegyünk egy alapvetően szűkebb csoportot érdeklő rétegműfajt, érthető ugyan, de mégis kínos egy kicsit. Csak egy kicsit. Ezzel persze nem ítélem el a játékot, ez tipikusan olyan dizájneri döntés, ami ugyan vitatható, de mindenképpen védhető is. A *Call of Duty* hatása ráadásul nemcsak a magasból fedező küldetéseknél érezhető, a *H.A.W.X. 2*-ben is több szálon fut a cselekmény, több nemzetiségű pilótát is irányítunk (amerikai, brit, orosz). Sőt az átvezetők is általában az ott megszokott (és általam éppenséggel féhéren izzó gyűlölettel kezelt)

digitális térképen pittyegő pontokat mozgató, közben marcona katona által elhadart eligazító szövegeket alkalmazzák – rendben, itt kapunk néhány közelit hős katonáinkról is, de ezek a baltával faragott apuk inkább csak tetézik a kint. Jó, a grafikus motor nem is erre szolgál (de mondjuk akkor ezeket a részeket miért nem csinálták másik engine-nél?), hiszen máskülönben semmi baj nincs a grafikával. Egyedül talán a robbanások és a vízeffektek gyengécskéek, de a gépek kidolgozottsága, és főleg az első részben is használt GeoEye műholdképek, amelyekkel a földfelszínt tapézták ki a programozók, már-már fotorealistikusak. (Utóbbi persze csak akkor, ha nem megyünk le 400-500 méter alá, mert ott már azért látszik az is, aminek nem kéne.)

### **TOM CRUISE-T KÉRNÉM A TOP GUNBÓL!**

Ami viszont menthetetlen, az a csapattársak mesterséges intelligenciája.



## KIHAGYOTT ZICCEREK SORA

Lesz valaha mindent vivő Tom Clancy-játék?



**AMIÓTA CSAK TOM CLANCY NEVÉVEL JEGYZETT JÁTÉKOK KÉSZÜLNEK A UBISOFT MŰHELYEIBEN,** azóta érik a gondolat, hogy a fejlesztők egy igazán egységes „Tom Clancy-univerzumot” húzzanak fel – de sajnos ez most is kimerül abban, hogy nagyjából el tudjuk helyezni a történéseket a *Rainbow Six: Vegas* és az *EndWar* között, halovány utalgatásokat találunk a többi Tom Clancy-játék történéseire, vagy belefuthatunk néhány ismerős szereplőbe. Sajnos az igazán nagy tuti, a játékok közti coop még technikailag megoldhatatlan, pedig ha egyikünk a *Splinter Cell: Conviction* multis titkostögnőikeinek valamelyikével osonhatott volna (ahogy volt is erre finom utalás), miközben a másik a *H.A.W.X. 2*-vel játszva fedezi őt az égből, az vajon mekkorát ütött volna?

## A H.A.W.X. 2 UGYAN NEM VÁLTJA MEG A VILÁGOT, ÁM DICSÉRETESEN SOKAT FEJLŐDÖTT AZ ELŐZŐ RÉSZHEZ KÉPEST

Az ellenfelek szívósabbak (esküszöm, néha mintha végtelen flare-jük lenne, a rohadékoknak), de ez jó dolog, az viszont rettenetes, hogy csapattársaink mintha ott sem lennének. Arra jók egyedül, hogy lekössenek egy-egy gépet: rájuk repülnek, aztán elvacakolnak velük, de már megint itt az ismerős érzés, hogy magunknak kell megnyerni a háborút. Kooperatív módban persze sokkal könnyebb az egész (ráadásul ott nem kerülünk vissza a nagyon idegesítő checkpointokhoz, hanem kedvünkre újjáéledhetünk – bár pontjaink rovására), már csak azért is, mert értelmes emberekkel játszhatunk együtt. (Itt szeretném barátilag javasolni mindenkinek, hogy Flatline egy értelmes ember ugyan, de senki ne akarjon vele coopban *H.A.W.X. 2*-t játszani. A közös küldetéseink során azt hiszem, összesen kb. egy gépet nyírt ki, de azt is csak úgy, hogy véletlenül összeütközött vele.)

### DING, GRATZ

Első végigjátszás során nem igazán lehet testre szabni gépeinket, ami végül is érthető, mert nem láthatjuk pontosan előre, hogy menet közben milyen galád meglepetésekkel készültek a kedves fejlesztők. De a sztori mód

után kezdődik az élet: multiban ugyan nincs olyan hűdesok lehetőségünk, de már a Survival mód (hullámokban ránk törő ellenséges gépek támadását kell túlélni) is móka, coopban annál inkább, és a sztori mód küldetéseit is sokkal jobb egy cimivel végigjátszani. Az első részben viszonylag kevés jelentősége volt a szintlépéseknek, most azonban remekül működik a rendszer. Ha valamiért, hát ezért is érdemes befejezni az egyjátékos kampanyt, mert a végére lazán fel tudunk tekerni a huszonvalahányadik szintre (ötven a felső határ), és a menet közben gyűjtögetett pontokból új gépeket, illetve támogató és passzív képességeket vásárolhatunk. A szintezés ráadásul nem is annyira zsidbasztó darálás, mint gondolnánk: jópofa „játék a játékban”, hogy különféle kihívásokat (P.E.C. Challenges) is teljesíthetünk viszonylag sok tapasztalati pontért – ahogy például a *Splinter Cell: Conviction*ben is. A megvásárolható extrák között pedig nagyon sok fincsi dolog is van: akadnak egészen kézenfekvők, mint hogy különféle fegyvereinknek megnő a sebzése, a rakéták sebessége, hatóereje (vagy bizonyos fegyvertípusokkal szemben strapabíróbbak leszünk), de vannak olyan periodikusan használható tá-



Nézzétek, gyerekek, így készül egy 60 millió dolláros fémhulladék!

Taxi! Feltűnésmentesen kövesse azt a gépet!



Ti ott lent! Dobok valamit, kapjátok el!



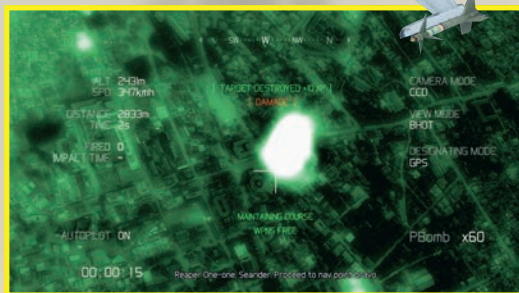
Ha bírjuk üzemanyaggal, a Marsra is átrepülhetünk







Jó, hát itt fent ki számított trafipaxra?!



**I**Érdekes, hogy bár a *H.A.W.X. 2* remek átmenet a casual-hardcore játékménst között, aki rengeteg időt hajlandó beletolni az egészen imba gépeket, képességeket szerezhet. Aki alacsony szintre vág bele a multiba, készüljön fel erre – de nem kell megjedni, ha már összegegyünk magunknak néhány extra vasat, könnyebb lesz az életünk.

mogató képességek is, amelyekkel az egész csapatunkat erősíthetjük: például rövid időre álcázhatjuk az egész bagázst, sőt, néhány másodpercre az összes (!) ellenséges gépet lelassíthatjuk. Mindennek természetesen multiban van igazán jelentősége, de azt mondani sem kell, hogy a realizmushoz ezek aztán végképp nem visznek közelebb. Ha a tortán, hogy bár a hangárunkban gyűjtögethetjük a szebbnél szebb gépeket (máris nem tűnik olyan nagy dolognak egy Ferrari-gyűjtemény, igaz?), ha kitartunk egy modell mellett, akkor a „mastery” szintünk is feljebb kúszik. Azaz egy idő után egyre jobban sajátítjuk el az adott gép kezelését, és ezzel új és új bónuszokat kapunk. 3000 XP kell egy gép kimaxolásához, úgyhogy aki arra hajt, hogy minden röpsit tőkélyre fejlesszen, annak lesz dolga.

### H.A.W.X. 2 A MENNYBE MEGY?

Összefoglalva tehát a *H.A.W.X. 2* ugyan nem váltja meg a világot, ám dicséretesen sokat fejlődött az előző részhez képest, számtalan apróságban. Akinek az tetszett, ez is tetszeni fog. A grafika részletgazdagabb, és ha nem repülünk túl közel a földhöz, egészen filmszerűvé válik. A sztori ugyan sablonos és nehezen követhető, a végére mégis izgalmassá válik – érde-

kes például az is, ahogy menet közben is próbálják továbbléteni a történeteket, és ez több-kevesebb sikerrel működik is. A filmszerű hangulatot sokat dob a zene is (a *Ghost Recon Advanced Warfighter* első és második részét is jegyző Tom Salta a felelős érte) – bár néha kicsit sok belőle. (Például amikor gurulunk a kifutón, és várjuk, hogy végre fel tudjuk húzni a gép orrát, akkor még viszonylag indokolatlanul dübörögnek a szimfonikusok.) Legnagyobb problémám a superidegesítő checkpoint-rendszer, ami – főleg a legnehezebb fokozaton – képes konzerválni a vesztesre ítélt helyzetet, például azzal, hogy az adott pályarészt kénytelenek vagyunk úgy újra és újra kezdeni, hogy a védelmünkre bízott csatahajó (vagy bármi) már csupán 8 százalékon áll. Ezen éppenséggel lehetett volna segíteni úgy, hogy ha akarunk, több checkpointtal korábbról is nekifuthatunk a dolgoknak, mert így gyakran az egész küldetést kénytelenek vagyunk előlről kezdeni és ez rettenetesen frusztráló. (Főleg úgy, hogy már ötödször kérdezi meg udvariasan a játék, hogy „umm... rossz nézni, amit csinálsz, ne vegyük lejjebb a nehézségi fokozatot?”) Egyébként nem ezt mondja a gép, csak nem láttam jól, mert épp az arcomat vertem a billentyűzetbe. **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

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

## GameStar

### MAZUR

Ez volt az objektív értékelésem. Magunk közt szólni viszont elárulom: imádom ezt a játékot.



### HARDVERIGÉNY:

Intel Core 2 Duo 1,8 GHz / AMD Athlon 64 X2 3600+, GeForce 8800 GT / Radeon HD 3800, 2 GB RAM, DirectX 9

- + változatos küldetések
- + remek hangulat
- + végjáték után is van mivel molyolni
- rettenetes checkpoint-rendszer
- buta csapattársak

# 81

A végtelenbe, és tovább!  
De legalábbis 15.000 méterig!



# THEATRE OF WAR 2: KURSK 1943

**KIADÓ** Excalibur **FEJLESZTŐ** 1C Company **RÖVIDEN** A leghardcore-abb második világháborús RTS a vidéken, az egyik leghíresebb tankcsata történetét középpontba állítva.

**Karosszék-tábornokok: paszományt fényesít, stratégiát bekészít!**

//Sam



Ez a kurtacsövű cucc ugyan nem fogja megállítani a Párducainkat!



A szovjet csodafegyver: meteorvető

**NEM VALÓSZÍNŰ, hogy bárkinek más jutna az eszébe Kurszkról, mint a legendás páncélosütközet – ami tulajdonképpen nem is egy csata volt, hanem több egymás utáni hadművelet, ahol a tankok játszották a főszerepet.** Ez volt a németek utolsó támadó jellegű páncélos offenzívája a keleti fronton, s nem lövök el nagy spoilert azzal, ha elmondom, hogy bizony csúnyán bebukták. A szovjetek itt szerzett stratégiai előnye a háború végéig kitartott. A legendás ütközet legendás feldolgozást kíván – így gondolhatták az 1C Company fejlesztői is, amikor aprólékos munkájukba belekezdtek.

## ÖT NAP A VILÁG

Pusztán a játék nélkül is remekül használható tananyag lehetne a *ToW2* enciklopédia-része, amire rögtön ráakad az ember az első indítás után. Itt rögtön gyanút lehet fog-

ni, hogy ugyan RTS-nek harangozták be a játékot, esetünkben azért kicsit másról van szó. A szemben álló felek minden gépezetéről részletekbe menő információt találunk itt a járművek különböző pontjain található páncél vastagságától kezdve a fegyverek lőszerellátottságáig és természetesen hosszas leírásig a tervezési koncepcióktól kezdve a használatig. Pluszként 3D-ben úgy forgatjuk az egységeket, ahogy nézelődő kedvünk tartja. Ezekre az infókra a legelhivatottabb játékosoknak esetleg szükségük lehet egy-egy támadás megtervezésekor, ám az egyszerű többség ezen csak ámul. A *ToW2: Kurszk* leginkább történelem-hű része a két választható kampány, ahol egyik esetben a szovjet csapatok, a másikban a német erők irányítását kapjuk kézhez. Nem a több héten át tartó ütközet-sorozat levezénylése lesz a feladatunk, hanem mindössze az első öt döntő napnak, a Citadella Hadművelet eseményeinek újrajátszá-

sa. Egyik esetben természetesen támadni kell, a másikban védekezni, és ez alapvetően meghatározza a stratégiát a kilenc-kilenc ütközet során. De vegyük is végig, mi a dolgunk.

## FARKAS RTS-BŐRBE

Ne tévesszen meg senkit a tény, hogy hétköznapi RTS-társaihoz hasonlóan kommandírozhatók az egységek, ugyanúgy lehet kijelölni őket, formációkat beállítani stb. Itt nincsen termelés, ha elbukunk egy szakaszt, nem fogunk „hopp” legyártani újabb tíz gruntot, vagy mamuttankot. Azzal kell gazdálkodnunk, ami valaha von Manstein, Model vagy Zsukov eszköztárában is ott volt, pontosan annyi számban. Éppen ezért nem szabad félvállról venni a küldetések előtti egységválasztást: itt mi magunk jelölhetjük ki, hogy kiket/miket vetünk be és mi maradjon tartalékban későbbre. Persze ne örüljön senki: nem lehet mindenkit rögtön bevetni, az egységek száma korlátozott, illetve nem valószínű, hogy a maszszív túlerő egyértelműen százszázalékos sikerre vezetne.

## INNENTŐL CSAK ELHIVATOTTAK!

A játéktérre érve aztán kezdetünk feldehárítani, kerülni, oldalba támadni és elterelő



Hát, ez egy áttörési kísérlet szomorú vége



**i** A Vörös Hadsereg mérnökei jócskán felkészültek a támadásra. A jelentések szerint 500 ezer tankelhárító- és 440 ezer gyalogsági aknát telepítettek a védelmi zónába. Ezzel átlagosan 1500 páncélos elleni és 1700 gyalogsági akna jutott a frontvonal minden egyes kilométerére. Ki lehet számolni a méterenkénti átlagot is.

mozdulatokkal taktikázni – s az egyszeri RTS-rajongó itt fog felállni a gép elől. Ha ugyanis csak úgy megindul az ember előre, pik-pakk ledarálja az ellenfél, annak ellenére, hogy az RTS-módot bármikor leállíthatjuk és áttekinthetjük a harcteret a szabadon forgatható, zoomolható kamera segítségével. Eközben csekkolhatjuk, hogy kinél milyen fegyver van, mennyi lőszer és mennyire sérült le egy jármű (azaz egészen pontosan melyik része). S hogy a (szinte biztosan) elbukott csatákból hogyan okulhatunk? Az F4 lenyomásával minden egyes(!) egységain-

## MÉG TÖBB TESTRESZABÁS

A küldetések után embereink tapasztalati pontokat kapnak, s mivel minden egyes katonánk teljesen egyedi csóka, egyedi jellemzőkkel, ezekkel még jobban beleáshatjuk magunkat katonai egységünk menedzselésébe. Bárkit átültethetünk egy másik járműbe: ha egy Tigrisbe szeretnénk egy jobb lövést, kivehetjük egy könnyűpáncélsból és így tovább. Apró öröm az örömben, hogy mindez jól hangzik, ám érezhető különbséget nem nagyon sikerült felfedezni az ilyen mikromenedzselések után a csaták közben. Arra talán mégis jó, hogy ki-

nagyoltak voltak a textúrák, bár az tény, hogy a motor minden egyes kilőtt golyót, becsapódást, krátert legenerál, s a lánclopak alatt bizony bármelyik fa megadja magát. Ami viszont durva, az a részletesség és a hűség megvalósítása grafikailag is, imádtam közelről nézni egy ellenséges pozíciót, amit az egységeim tűz alá vettek, hogy vajon mi fog történni. Volt olyan, hogy egy közeli találat repeszei és légnymása egy kivételével megölte egy tankelhárító állás teljes személyzetét, s ekkor bizony az egy szem ember volt kénytelen elvégezni a töltést, célzást és lövést is az ágyúval. A katonalövés után szó szerint maga ment a lövedékért, betöltötte, célzott és lött újra – lassabban, mint amikor még együttműködött a társaival, de nem kevésbé gyilkosan.

## JAWOHL, HERR GENERAL!

A fejlesztők a hangok tekintetében is maximális történelmi hűsége törekedtek, s valóban úgy hangulatos, ha a szovjetekkel játszva a katonák oroszul, a másik oldalon meg németül karattyolnak, vagy reagálnak a kapott parancsokra. Az viszont kevésbé, hogy ennek folyományaképpen, ha nem tudunk az adott nyelven, fogalmunk sem lesz arról, hogy mit is mondanak, például ha nem képesek teljesíteni valami miatt a kiadott parancsot. Itt bizony jól jött volna egy angol feliratozás, ha egyszer a kitéző célokot és egyéb történéseket képesek voltak ékes angolul kiírni. Ha már elkezdtem a morgást, itt említem meg, hogy néha bizony szó nélkül elszállt a játék mondjuk betöltéskor, és

az auto-update rendszere sosem talált friss foltozást a játékra, holott többet is kiadtak már a fejlesztők, ami az indítóképernyő hírfalán olvasható is.

## TEREPASZTAL-ÉPÍTÉS

Az egyjátékos kampányok letudása után neki lehet veselkedni a multiplayer pályáknak, bár egyelőre igen kevés ember van fenn a szervereken, így nem lesz könnyű összehozni egy partit. Ha viszont már expertre gyűrtük magunkat a *ToW2* kezelésében, belevethetjük magunkat a pálya- és küldetésszerkesztőbe. Itt aztán kiélhetjük magunkat (ha a sima játék nem elégítene ki legbelső militáns ösztöneinket), gyorsan összedobhatunk előregyártott térképekből egy küldetést az időjárás beállításától kezdve a résztvevő felek számáig és tapasztalati szintjéig. Pár héten belül a netre fel fogunk kerülni fanmade kampányok, mi másra is lenne szükségünk, ha egyszer már a keblünkre öleltük a kurszki tankászelvényeket?

## HOZZÁÁLLNI CSAK MEGFELELŐ ELVÁRÁSOKKAL!

Remélem, mindenki érzékeli, hogy nem kevés időt kell belefeccölni a tanulásba; aki instant mókára vágyik, messzire kerülje el a *Theatre of War* kurszkos részét. Masszívan rétegjáték, akit viszont megszólít, az jól el fog szöszmötölni vele, mondjuk több percet azzal, hogy megtalálja az önjáró lövedéknek a tökéletes tüzelési pozíciót. Ha azt várjuk tőle, aminek terveztek, tetszeni fog, ellenkező esetben a csalódás garantált. **CS**

## MINDEN EGYES(!), LÖVEDÉKRŐL RÉSZLETES INFORMÁCIÓKAT CSEKKOLHATUNK A PUSZTÍTÁS MÉRTÉKÉTŐL A RÖPPÁLYÁJÁIG

ket ért lövedékről, aknáról vagy töltetről részletes információkat csekkolhatunk a pusztítás mértékétől kezdve a röppályájáig. A fehér színű pálya lepattanó lövedéket, a kék a becsapódáskor megsemmisülő töltetet, a zöld nem átütő találatot, míg a vörös a teljes páncélzatot átütő lövést jelöl. Na mi a hardcore stratégia, ha nem ez? Ez még Trau kolléga kényes ízlésének is meg kell, hogy feleljen, aki szerint a *Panzer General* egy elnagyolt hobbijáték és nem második világháborús stratégia.

csit jobban kötődjünk a kis mukikhoz, mint ha csak arctalan, tibériumból fröccsöntött klónok lennének. Az MI egyébként egészen jóra sikerült, a katonáknak még arra is van agyuk, hogy az elesett bajtársuktól vagy az ellenféltől felszedjék, ha jobb fegyvert látnak – ezt az opciót az extra zord stratégiák egyébként kikapcsolhatják, hogy manuálisan menedzseljék még ezt is embereinként.

## HÁBORÚ SZÍNESBEN

Egész őszintén a játék kinézete nem jött be túlságosan, nekem néha túl sterilek és el-

## FÉMDARÁLÓ

A csata a való életben



**A KURSZKI CSATA A MÁSODIK VILÁGHÁBORÚ EGYIK LEGJELENTŐSEBB ÜTKÖZETSOROZATA VOLT,** amely összesen 49 napig tartott. 1991-ig, az első Öböl-háborúig ez volt a történelem legnagyobb erővel vívott páncéloscsatája. Az erőviszonyokat jól jellemzi, hogy 780 ezer német katonával szemben 1,9 millió szovjet katona sorakozott fel, s a náci erők kevesebb mint 3000 páncélosával 5200 szovjet fémszörny nézett farkasszemet. A szovjet harckocsi-erők jellemzően hétszer akkora veszteséget szenvedtek el, mint a németek, így taktikailag vesztek ugyan, de a hatalmas áldozat árán kivívott stratégiai győzelem döntő fontosságú volt a keleti fronton.

A jóféle német vas bírja a gyűrődést



## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavaz és értékelj!  
gamestar.hu/jatek/theatre-of-war-2-kursk-1943

## GameStar

### SAM

Csak a legfanatikusabbak álljanak neki, ők viszont maximálisan élvezni fogják.



### HARDVERIGÉNY:

Intel Core 2 Duo, 2GB RAM, GeForce 6600/Radeon X1900, 3,5 GB HDD

- + elképesztő részletesség és hitelesség
- apró bugok
- csak német és orosz duma
- gyenge grafika

# 84

A saját szűk rétegében népszerű lesz, nem kétség



Nico. Még mindig nincs fodrásza



# BROKEN SWORD

## – SHADOW OF THE TEMPLARS: DIRECTOR'S CUT

**KIADÓ** Ubisoft **FEJLESZTŐ** Revolution **RÖVIDEN** A LucasArts merész próbálkozásával körülbelül egy időben érezte úgy a Ubisoft, hogy egy kis ráncfelvarrássra utasítja a *Broken Sword*-ért felelős Revolutiont, és a klasszikusukat kiadja Wii-re és DS-re is. Egy évre rá itt a PC-s port. Megérte várni?

**Öröm- és gyászünnepet ülünk egy régi klasszikus felett, de azért csak megvesszük**

//kacor

**A Z EGYIK SZEMÜNK SÍR,** a másik nevet. Azért könnyezünk, mert az elmúlt években már nem sok kalandjáték lát napvilágot, s ha nagy ritkán mégis megjelenik egy-egy, a régi, hagyományos típus ritka, mint a fehér holló; bizony, a műfaj, ha nem is haldoklik, de talán csak a garázsprojektek lelkes fejlesztőinek kezében és a kézikonzolokon támadhat fel hamvaiból. Ám mégis mosolygunk, mert a LucasArts nagy sikert aratott *Monkey Island*-felújítása után más fejlesztők is potenciált látnak régi, nagy, már bizonyított címek felelevenítésében. Igen, kedves George Stobart-rajongók és zöldfülűek: megjelent a *Broken Sword – Shadow of the Templars: Director's Cut!*

### GYORSTALPALÓ

Az immár négy részre visszatekintő sorozat első epizódja még 1996-ban látott napvilágot, és azonnal instant klaszszikussá vált. A harmadik résztől a sorozat 3D-ben prezentálta amerikai turistánk kalandjait, a könnyebb, de zseniális, már-már *Fahrenheit*-szinten innovatív harmadik részt azonban egy harmatos, a vegyes kritikák okán az újításoktól visszariadó negyedik követte. Az

biztos, hogy ami 1996-ban ott volt, az a *Director's Cut*-ban most is itt van, de kérdés, hogy azok a játékelemek, amelyek a klasszikus point and click kalandok aranykorában természetesen voltak, milyen fogadatra találnak a mai játékosársadalom szemében. A játék festett hátterek előtt, a '96-os sztenderdhez képest aprólékosan megrajzolt szereplőkkel tárja elénk egy, a legjobb Dan Brown-krimi szintjével vetekedő összeesküvés-történetet. A sztori gyilkosságok sorával indít: az egyiket egy hőembernek öltöztött figura, a másikat egy pantomimes (farsangkor számolták fel a Lipótot?), a harmadikat egy bohóc követte el (nemcsak az Az miatt félek tőlük, na). Hamarosan egy templomos lovagokat, régi sírokat, eltűnt ereklyéket és a világuralom megszerzésére irányuló törekvéseket felölő, nemritkán humoros krimi közepén találjuk magunkat.

A program tagadhatatlanul oldschool: a játékmenet a mai ritmushoz szokottak számára vontatottan, lassúnak tűnhet, de a régi köntös egy nagyszerű ritmusú, a szürkeállományunkat igencsak megoldoztató kalandot takar. A rejtvények még a játék megjelenésekor is dögnéznék számítottak, most újrajátszva pedig néha egyenesen szadistának éreztem a ké-

szítőket – bár igaz, hogy a megoldások mindig logikusak, reálisak, ellentétben a LucasArts sok elszállt kalandjával. Az angoltudás nélkülözhetetlen, mivel a történet és a rejtvények megoldása is erősen épít a mérhetetlen mennyiségű, remekül megírt dialógusra – a játék során valódi nyomozónak érezhetjük magunkat, és a részletek összerakása után igazi sikerélményben lesz részünk. A zene fantasztikus, a fejlesztők nagyszerűen adagolják a feszültséget, miközben Párizs sikátorain barangolunk, vagy épp egy-egy új mozaikdarabot találunk meg. A karakterek emlékeztetése, a rendezés nagyszerű, a kézzel rajzolt átvezetők pedig a legjobb Disney-filmeket idézik. De ennyit már a '96-os klasszikus is tudott, lássuk, mi változott!

### A BROKEN SWORD ELHALLGATOTT FEJEZETEI

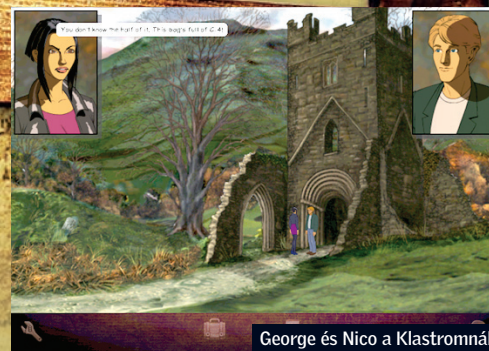
A legfontosabb újítás egyértelműen George csípős nyelvű újságíróhölgy-ismerőse, Nico cselekményszálának kibővítése. Induláskor rögtön őt irányíthatjuk, és majd' egy órányi játék után jutunk csak el az eredeti klasszikus nyitójelenetéhez. Az új helyszínek, karakterek, a tálalás a részletekig hű az eredetihez, az új sztorielemegek mélyebb,

átgondoltabbá teszik az eredeti történetet (a régi fanok is elég újdonságot találnak majd akkor is, ha kívülről fújták az eredetit). Újítás, hogy a karakterek arcát a párbeszéd során kis ablakokban közelről is látjuk. Fontos fejlesztés a beépített hintrendszer, amellyel lépcsőzetesen juthatunk újabb és újabb helyzetszenitív segítségkezhöz – emiatt nem nagyon fogunk elakadni, de az első segítségnek ellenére nem sokat rontanak a játékelményen. Az is könnyebbség, hogy a kurzor mozgására a program jelzi, mely tárggyal léphetünk interakcióba, így küszöbölve ki a pixelvadászatot. Új rejtvények is vannak döggivel, ezek nemegyszer nehezebbek, mint a játék eredeti fejtörői. Lesz itt kódfejtés, tili-toli puzzle, ősi zárszerkezetek feltörése, és minden, mi kalandornak ingere – a tartalom szempontjából a Revolution lelkes csapata bőven túlteljesítette az elvárható szintet (a LucasArts ráncfelvarrt *Monkey Island*-aival ellentétben). S mindezt úgy, hogy a játék csak jobb, hosszabb, teljesebb és kicsit nehezebb lett tőle. A Wii- és DS-tulajdonok mindezt egy éve megkapták, sőt, az irányítás mindkét konzolon kiforrott volt. Lássuk tehát, mire kellett a spét a fejlesztőknek.

**I** A játék szeptember elején jelent meg PC-re, de a kritikusok hallgatnak. Talán parancsra, talán nem akarnak állást foglalni az egyik legnagyobb kaland fantasztikus remake-jének csapnivaló portjával kapcsolatban.



A háterek még mindig gyönyörűek



## AZ EGYIK SZEMÜNK NEVET, MERT ITT A DIRECTOR'S CUT, A MÁSIK VISZONT SÍR AZ UBI BALHORGÁTÓL, AMIT PC-S PORTNAK HÍV

### BELETÖRT A KARDJUK?

Reméltem, hogy nem kell ezt írnom, de az igazat megvallva fogalmam sincs. A PC-port egyszerűen összecsapott. A kezelőfelület kényelmetlenebb, mint az eredeti játéké, meg sem közelíti a kézi-konzolok által hozott szintet. Rossz ómen volt az is, hogy a DS- és Wii-verziókhöz nyilván nem volt szükség az eredeti felbontás növelésére, és a balsejtelem bevált: PC-n a karakterek darabosak, az animációk elnagyoltak, az átvezetők pixelesek. A háterek egy kisebb képernyőn is illúziórömbölők, az új objektumok hiteltelenek – látszik, hogy a verzióhoz nem készítették új rajzokat. A menü spártai, a screen resolution menüpontban egyedül azt állíthatjuk be, hogy teljes képernyőben szeretnénk-e játszani. A közeli portrék szerepét nem értem, hiszen a szájuk nem mozog, és nagyjából végig három arckifejezést váltogatnak, holott a funkcióknak az érzelmek pontosabb megjelenítése adhatott volna létjogosultságot. Fájó pont még, hogy az új jelenetekben a szinkron igen elüt az eredetitől – vagy újra kellett volna szinkronizálni az egész játékot, vagy jobb cameókat kellett volna találni. Vicces az is, hogy az eredeti jeleneteknél a hangminőség raty,

míg az újaknál kristálytisza. Karaktereink (főleg Nico) mozgása egy-két fázisból áll; ha valami egyszerű animációt látunk, szegényke mosottas pixelhalmazzá válik – mivel az új jelenetekben Nicót közelebbről látjuk, mint egyébként, ez különösen feltűnő, és nem hiszem, hogy akkor erőfeszítésbe került volna újrajzolni. Az új portrék pedig sokszor elütnek az eredeti karakterek arcától és az irányítható karakter fizimiskájától. A játék persze nem drága, 10 eurót kell érte leperkálnunk a Steamen, de ugyanennyiért a LucasArtsnál újrajzolták az egész játékot, újrahangszerelték a zenét, új szinkront vettek fel, és az egészet HD-ben tálalták. Érthetetlen, hogy az Ubinál mit műveltek az elmúlt egy évben. Bár talán nem is annyira: valószínűleg semmit, csak a sikert látva most döntöttek úgy, hogy a játékot sebbel-lobbal portolják PC-re, oszt várják a további bevételt. Ejnye.

### KIS SUMMA, DE SUMMÁRUM

Szívatjuk a fogunkat, mert nagy dilemma elé állítottak minket az Ubinál. A *Broken Sword Director's Cut*ba óriási energiákat fektetett a Revolution, és ez látszik is a végeredményen: a játék hosszabb, gazdagabb, átgondoltabb, mint

elődje. DS-en és Wii-n másztbáj (és ez a kifejezés nem egy szlovák bácsi szatírmotatványát takarja), a PC-s verzió azonban a *Director's Cut*-portok közül egyértelműen a legrosszabb: az a felbontás, ami a Nintendo konzoljain jól mutat, a PC-n sok sebből vérzik. Igazán megdöbbenthet minket annyira, hogy a karaktereket, háttereiket nagyobb felbontásban implementálják a játékba (nyilván ezért alapértelmezett az ablakos üzemmód), hogy a régi hangokat, zenéket újakeverik. Az irányítás megszokható ugyan, de a PC-n a legkörményesebb, a menü, a kezelőfelület átgondolatlan, kaotikusabb, randább, mint az eredetiben. És hogy akkor hol a dilemma? A *Director's Cut* valóban még jobb, mint a méltán klasszikus eredeti, az új jelenetek, rejtvények önmagukban is bőven megérnek az árukat, aki pedig nem ismeri a *Broken Sword*ot, az most egy fantasztikus játék kibővített verzióját kaphatja kezei közé. De azért ez nem volt szép. Nem sokba került volna a névhez méltó portot kiadni, a konverzióba legalább egy kis energiát fektetni. Az egyik szemünk nevet, mert itt a *Director's Cut*, régi fényében ragyog, sőt, a másik viszont sír az Ubi balhorgától, amit PC-s portnak hív. Azt kapjuk, amit tizennégy éve, néhány plusz jelenettel, pedig kaphattunk volna sokkal többet is. A minimum az, uraim, hogy tanultok a LucasArts-tól, ha a HD-portok kerülnek szóba, és reméljük, tanulni is fogtok, ha nem csordogál elég gyorsan a lé, mert megérdemlünk

egy igazi *Broken Sword 2 Director's Cut*ot. Még mi, PC-sek is. A játék 100-as, a port annyira szemét, hogy 25 pont lejön a százalékból. **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: [szavazz és értékelj!](http://gamestar.hu/jatek/broken-sword-shadow-of-the-templars-directors-cut)

**GameStar**

**KACOR**  
Így kell egy fantasztikus játékkal pofán csapni a PC-seket.



### HARDVERIGÉNY:

Ha tudtok olyan, még működő gépről, amin ez nem fut, felmondok.

- + egy igazi klasszikus
- + jócskán kibővítve
- + minden, amitől BS a BS
- kusza menü, kusza kezelőfelület
- pixelhegyek, zörgős hangok, összecsapott prezentáció

# 75

Egy élénk hányt mustbuy



# ALIEN SWARM

**KIADÓ** Valve **FEJLESZTŐ** Valve **RÖVIDEN** Az *Alien Swarm* az elmúlt félév második olyan ingyenes játéka, amiért szívesen fizetnénk is. *Left 4 Dead* sci-fi köntösben, felülnevezetből.

## A Valve kényeztetése Happy Enddel végződik

//kacor

**V**ALLJUK (VALVE-JUK...) BE, NA. Imádjuk gyakran a zombikat, pláne együtt. Élünk-halunk az élőholtakért. Nos, az *Alien Swarm* fejlesztői azok a srácok, akik a *Left 4 Dead* és a *Portal* második részén is dolgoztak, a Valve hivatalosan azonban csak az *Alien Swarm* miatt vette fel őket munkatársnak. Megérte.

### MENNEK, ÖLNEK, MERT JÖNNEK

Csapjunk a lecsóba. A játéknak nincs nagyon története, de nem is kell: egy úrálomást elárasztottak a nyakos-csápos, bugyuta, ámde rendkívül vehemens, véruikre szomjazó Alienek. A játék során mindenféle PDA-feljegyzéseket találhatunk, amelyeket valószínűleg nem fogunk elolvasni, mert ha igen, pár golyóval térítenek jobb belátásra a társaink (friendly fire!). Mindenesetre az inspirációt nyújtó filmek hangulata abszolút átjön – köszönhetően a sci-fi szettingnek és a különböző úrgenyáknak, bossoknak, valamint a klauszrofobikus érzésnek. Atmoszférából ötös. A játék a *Left 4 Dead*-ekkel szinte teljes mértékben megegyező lobby-rendszerrel dolgozik, ami már jól bevált. Érdekes módon a játék egyedül is élvezetes, de csak egyszer, a fun-factor persze most is a kevésbé békés, társas öldöklés szolgáltatja. Alig meglepő módon négy karakterosztály közül választhatunk: officer, nehézfegyveres, orvos és technikus. A négy osztályon belül két-két karaktert találunk, amelyek tulajdonságaikban, képességeikben, fegyvereikben jelentősen eltérnek,

így bőven vannak izgalmas kombinációk. A játékegységnyű tökéletes: a kooperáció nélkülözhetetlen a túléléshez. Gyakorlatilag bármilyen felállásban végigvihető a szoftver (egy osztályt akár ketten is választhatnak a négyből, de technikusra mindig szükség van: az ajtókat zárait nélküle nehezen törhetjük fel). A csapat átgondolt összeállítása létfontosságú! Az Officer megnöveli a közeli csapattagok sebését, az orvosnak pedig az egész bandát el kell látnia. Mert egyedül ugyanis nem megy. A folyamatos kommunikációra (mikrofon erősen ajánlott) emiatt égető szükség van, a játék ugyanis már normál fokozaton is épp elég nehéz. Mert ezek a dögök egyet tudnak nagyon: jönni. És jönni is.

### HOGY KERÜLTEM IDE FEL?

A gammát az öregedő Source motor hajtja, de rég nézett ki ennyire jól. Az ok egyszerű: a történéseket ezúttal nem FPS-, hanem izometrikus nézetből követhetjük nyomon. A pályák hangulatosak, látványosak, robban, aminek robbanania kell, fröcsög, aminek egy békés családi ebéden nem kéne. Ahhoz, hogy a pálya elejétől a végéig eljussunk, komoly kooperációra lesz szükségünk, inventorynk igencsak szűkös, jól meg kell gondolnunk, milyen fegyvert pakoljunk el hamuba sült pogácsának. Lehet puskánk, lángszórónk, lightning gununk, tölténycsomagunk, akár rögzíthető géppágyunk is, ahogy szinteket lépünk – vérgőzös utunk ugyanis szintrendszer és achievementek teszik még kifizetődőbbé, emellett külön-

böző bónuszokat adó tárgyakkal is találkozhatunk. Minél magasabb szintűek vagyunk, annál jobb skulóink lehetnek. A pályák végén megkapjuk a pontokat, aztán élünk tovább. Túl.

A történet mindig kevés lesz, sőt a játék gyorsan nehezedik: találkozni fogunk olyan parazitákkal is, amelyek csak orvosunk féltve őrzött egészségcsomagjaitól hajlandók kipurcanni. Taktika, taktika, taktika – ezt akarja a játék. És ez jó. A hat darab pálya kellően változatos, lesz itt jég, tűz, és minden, amit a Golf-áramlat hiánya majd élőben is megvalósít. Ami meglepő, az az, hogy kezdetlegesen ugyan, de a játék néha logikái feladványokkal is szembesíti az egyszerű Ripley-t. Kérdés, hogy üdvös-e ez: az első végigjártás után hamar átmehet rutinba és egérnyomó-bajnokságba.

### R, GO!

Csupán 6 pályánk van, így előbb-utóbb megunjuk őket, de az ingyenes Software Developer Kitnek köszönhetően már most özönlenek az új kampányok, és mivel a játék ingyenes, remélhetőleg végeláthatatlanul születnek majd a jószágok. A játék kiadása után pár héttel még egy ajándékot kaptunk Newell bácsiéktól: a *L4D MI*-menedzserét, így a csaták megismételhetetlenné, tudásunkhoz, képességeinkhez passzolóvá, egyszerű élménynyé váltak. Összefoglalva: az *Alien Swarm* nem fogja elnyerni a „minden idők legeredetibb játéka” címet, de amit csinál, azt tökéletesen csinálja – van olyan jó, mint a *Left 4 Dead*, csak szakadt stre-

etwear helyett ezúttal szkafanderben irtunk, zombik helyett izeltlábúkat. Ingyen. És hogy ez mennyire jó... Köszönjük, Valve! [G](#)

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/devil-may-cry-4](http://gamestar.hu/jatek/devil-may-cry-4)

## GameStar

**KACOR**  
Left 4 Dead scifiben, ingyen!



**HARDVERIGÉNY:**  
ATI X800, NVIDIA 6600,  
2,5 GB szabad hely

- pörgős, átgondolt, kooperatív játékmenet
- rengeteg várható plusztartalom
- szép is, jó is
- feledhető hangok, zenék
- (egyelőre) kevés pálya

# 90

Jönnék. Jönnék. JÖNNEK!

LEGYÉLTE IS

**GAMESTAR-ELŐFIZETŐ!**

**POW**

**BOOM**

**VILLÁM ELŐFIZETŐI AKCIÓ!  
GYORSAN! OLCSON!**

**2** LAPSZÁM ÁRÁÉRT

**3** -AT KAPSZ!

oooooooooooooooooooo  
LEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE

**KEDVEZMÉNYES ELŐFIZETÉSI ÁR**

**NEGYEDÉVRE MOST 33%**

**KEDVEZMÉNNYEL\* CSAK**

**3990 FT!**

**AZ AKCIÓ KIZÁRÓLAG 6 NAPIG ÉRVÉNYES  
(2010. SZEPTEMBER 16-22-IG).**

**MEGRENDELHETŐ:**

**TELEFONON: 06-1 577-4301**

**FAXON: 06-1 266-4343**

**E-MAILBEN: TERJESZTES@IDG.HU**

\*A KEDVEZMÉNY MÉRTEKE A MAGAZIN 1995 FT-OS ÁRÁHOZ KÉPEST ÉRTENDŐ.  
AZ ELŐFIZETÉS IDŐTARTAMA ALATT AZ ELŐFIZETÉS NEM MONDHATÓ FEL.  
MINDEN JOG FENNTARTVA!

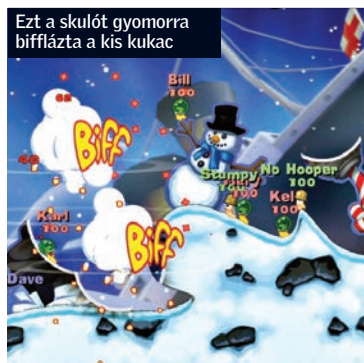


# WORMS RELOADED

**KIADÓ** Steam **FEJLESZTŐ** Team17 **RÖVIDEN** A Worms-széria visszatért gyökereihez, a Steamről pedig potom pénzért lehet megvenni.

## Már megint kukacoskodunk egymással

//Sophiaso



**TALÁN MÉG** általános iskolás lehettem, amikor megismerkedtem a *Worms*-szériával. Bizony, ez a remek játék 1995-ben jelent meg először a piacon, azóta pedig kisebb-nagyobb kihagyásokkal évente érkezik egy-egy új rész. 2001-ben a sorozat az eredeti és hangulatos 2D-ből átváltott 3D-be, és bár a hirtelen váltás nagy visszhangot keltett, nem foglaltam állást egyik nézet mellett sem, általános iskolás koromban ugyanis valóban véget ért a kukacpályafutásom. Ennek köszönhetően nosztalgiajával átítatott félelemmel

telepítettem fel az új játékot – igencsak aggódtam, hogy a *Worms Reloaded* nem fog majd felérni az emlékeimben élő szériával. Legnagyobb meglepetésemre azonban tévedtem; ugyan az idő megszipi a dolgokat, a felállított *Worms* mércémet az új játék is simán átvitte.

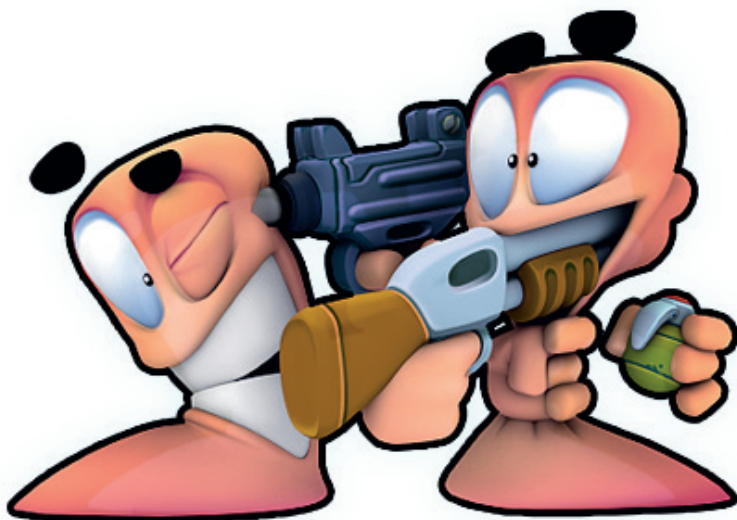
### VISSZA A JÖVŐBE PARIZERREL

Ahogy betöltött a single player mód, évek kihagyása után rögtön otthon éreztem magam. A *Reloaded* az első rész, amelyben a fejlesztő Team17 visszatér a 2D-s gyökerekhez a kilencéves „háromdés” kitérő után. Mintha nem is ugrtunk volna az években – a hangulat, a kinézet és a stílus maradéktalanul az maradt, ami miatt bárki könnyen megszerethette a szériát. És hogy miről is beszélünk? Tonnányi szórakozásról. Szinte rögtön, már az első belépéskor a játék felkínálja a csapatgenerálás lehetőségét, amelyet elfogadva összeállíthatunk magunknak egy négyfős kukachadsereget. A hadseregnek név és egyéb megkülönböztető jellemzők kellenek: első lépésként ki kell választanunk egy „seregnevet”, majd egyenként elnevezhetjük a kukacainkat, végül pedig ki is csinósíthatjuk őket a különböző sapkák, hajformák, bőrszínek, hangtípusok (!) segítségével. Ezután rögtön próbára kell tennünk a temetkezési képességeinket is: a kukacok gyakran halnak, így előre ki kell választanunk a sírkő formáját is, mert a ha-

lott csúszómászónak is ki kell néznie valahogy. A választék igen bőséges, a jobbnál jobb formák és típusok közül nehéz egyre rámutatni – szerencse, hogy amit egyszer kiválasztunk, az nincs kőbe vésve (kizárólag a sírkő esetében, átvitt értelemben), bármikor megváltoztathatjuk a kívánt kinézetre. Talán ennek köszönhető, hogy a *Worms Reloaded* rendelkezik egy belső bolttal: ezen a piacon olyan kukacportékák vannak, amelyek nem nélkülözhetetlenek ugyan, de megvásárlásuk szinte presztízsértékű, mivel a fizetőszámla megnyert csaták után szerezzük meg. A nyertes összeget tehát elkölthetjük mind egy szálig, vehetünk új pályákat, új „ruhadarabokat”, új sírköveket, azaz tovább bővíthetjük amúgy sem szűk virtuális szekrényünket. A gardrób tehát bővül és bővül, az egyébként „sima”, „csupasz” csúszómászóinknak megváltoztathatjuk a bőrtónusát, és az egyéb, fent említett kvalitásait is kedvünknek megfelelően változtathatjuk. A Sophiaso Squad© kukacai diszkós afrohaját kaptak, néha „Grandpa”, néha magyar nyelven ordibálnak, sírköviük szív alakú, de ez csak a pillanatnyi felállás, ugyanis Parizer, Körömlakk, Bubi és Malkovich sokat fognak még változni kalandjaik során, nehogy véletlenül megunjam őket.

### HANG ÉS FÉNY

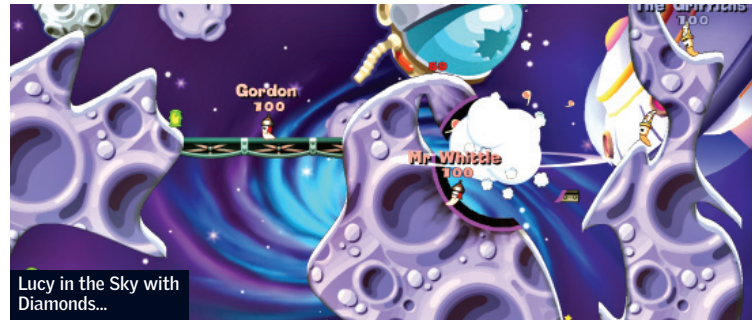
Igen, a nyelv(-azaz hang)választás. Ennél az opcionál hosszú percekig lehet röhög-







**i** A *Worms Reloaded* tulajdonképpen a tavalyi Xbox Live Arcade játék, a *Worms Armageddon* kibővített, PC-re optimalizált változatának tekinthető.



ve elidőzni, a különböző angol nyelvjárások és nyelvátzatok (óangol, amerikai stb.) csak töredékét képezik a szekciónak. A fejlesztők nem feledkeztek meg a külföldi játékosokról sem: akár magyarul is játszhatunk, de emellett rengeteg vicces nyelvtípus van (írkuca-nyelv, zsémbes nagymama-hang, reklámszóveg, boxcommentátor-szöveg, filmelőzetes-hang, és még sorolhatnám), amelyeket érdemes egy-egy játék erejéig kipróbálni, mert az unalmas hétköznapokat pillanatok alatt fel tudja dobni ez az ömlesztett idiotáság. Elképzelhető, hogy éppen emiatt a széles skála miatt sikkad el néha egy-egy nyelv eredetisége: a magyar nyelvre állított kukacok például gyakran beszélnek angolul, jelezve, hogy sokszor bizony nem sikerült maradéktalanul jól a mondatok fordítása. Amikor viszont sikerül magyarul beszélniük, az fergeteges; gyakran hangzanak el a „Csövi! Hullahopp! Franca!” kifejezések, amolyan South Park-os magas hangon.

## AKNAVETŐKRŐL, BÁRÁNYOKRÓL ÉS SZEKTÁKRÓL

A *Worms*-féle karaktergenerálás olyan nyira zseniális, hogy közben magáról a játékmotról még szó sem volt. A széria alapvetően játékos játékos ellen vagy játékos gép ellen módokra épít: a pályán 1-4 kukac van csapatonként, a dolgunk pedig az, hogy elimináljuk az ellenfél egységeit a rendelkezésünkre álló fegyverezéssel. A színes, 2D-s helyszínek teljes mértékben pusztíthatók, és minél nehezebb egy pálya, annál több lehetőség van az „öngyilkosságra”: gyakori, hogy

egy-egy pályarész vízzel van körülvéve (ami instant halált jelent kukacunknak, ha beleesik), és az is előfordul, hogy különböző aknáknak vannak elhelyezve az egyes területeken, amelyek akkor aktivizálódnak, ha rájuk lépünk és ha nem vagyunk elég gyorsak, bizony póruul járhatunk velük. A játék elején egységeink véletlenszerű pozíciójából kell kikecmergnünk, majd pedig harcolni a túlélésért. Ejtőernyő, mászókötel, teleport, jetpack áll a rendelkezésünkre ahhoz, hogy helyet változtassunk, a gonoszkodáshoz pedig az eldobható báránnytól kezdve a rakétavetőn át az irányított légitámadásig mindent bevetünk, és be is vetünk, dacára annak, hogy ezek száma véges. A pályán ugyan néha fellelhető egy-két felvehető doboz, ami utánpótlást rejt, de leginkább az eredeti készletünkre tudunk hagyatkozni. Egy kör 60 másodpercből vagy egy fegyver elsütéséből és 5 másodpercből áll, a játékosok pedig egymás után következnek. Fontos a stratégia, de a szerencsén is sok múlik: az, hogy milyen irányba és milyen erővel megy egy lövedék, a mi felelőségünk, de a szélirány (amit mutat is a játék) is döntő tényező, és az is, hogy milyen leleményesek vagyunk a pályakihasználást illetően. Nem véletlen az az ajándék öt másodperc, ennyi időt kapunk arra, hogy egy sikeres dinamit- vagy aknaplantálás után arrébb vánszorogjunk, vagy épp elrejtőzzünk egy kevésbé nyitott szegletbe a várható támadás elől. A gépi játékos sokszor nagyon szerencsés, már-már azt mondhatnám, hogy csal: sokszor emberfeletti erővel és pontossággal találja el a képernyő egyik végéből a másik végben ácsor-

gó katonát, ezt kompenzálva (?) azonban az esetek többségében inkább butácska, gyakran hajt végre többszörös öngyilkosságot (valójában biztos szektát alapított a háttérben), így az is szerencse kérdése, hogy éppen milyen MI-t osztott nekünk a játék.

## EGY JÁTÉK NEM JÁTÉK

Az új *Worms* viszont nem csak egyféléppen játszható. A Team17 ezúttal igyekezett szinte minden lehetőséget kiaknázni, a hagyományos játékon kívül találkozhatunk kampány móddal, pontoszós módszerrel is, de online is játszhatunk, és természetesen minden módban beállíthatjuk a nehézséget is a kívánt szintre. A legérdekesebb a kampány mód, ahol egyre nehezebb és változó feladatokkal kell szembenéznünk és megküzdenünk. Egyszer egységnyi idő alatt kell végezni minden ellenféllel, máskor kötélllel kell végigmennünk a pályán, néha öldökölnünk kell, néha pedig puzzle-feladatokat megoldani a megadott eszközök segítségével (amolyan *Incredible Machine*-módra). A 35 feladat utolsó blokkjai még a legedzettebb *Worms*-rajongókat is megzassztják, még szerencse, hogy a sok játékmódnak köszönhetően lehetőségünk nyílik arra, hogy anélkül gyakoroljunk és fejlődjünk, hogy megunnánk a játékot. Kihívás tehát akad bőven, és az MI néhány kilengése ellenére maximálisan élvezhető minden pálya, az apró hanghibák pedig a csata hevében szinte észrevétlenek, sőt egy idő után tulajdonképpen egészen megkedvelhetők. Az élmény termé-

szetesen barátokkal teljes; nincs is annál szebb, mint a pörkölt csúszómászó szaga az esti *Worms*-csatában... A *Worms Reloaded* tényleg tudja, amit az első részek tudtak. Irány a csatamező! [CS](#)

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/worms-reloaded](http://gamestar.hu/jatek/worms-reloaded)

## GameStar

Ahogy és amiért megszerettük a *Worms*-szériát. A régieknek nosztalgia, az új játékosoknak jó szórakozás.



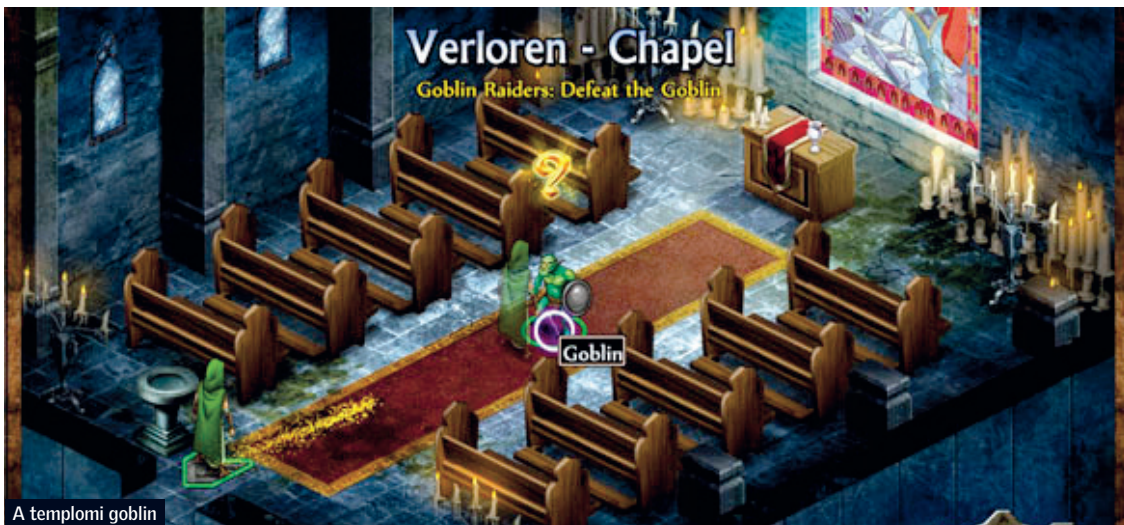
### HARDVERIGÉNY:

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

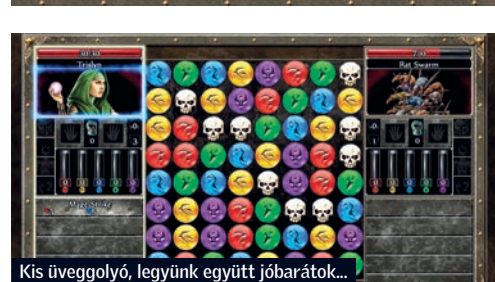
- visszatér a régi jó *Worms*-hangulat
- még mindig zseniális
- sokféle játékmód
- hanghibák
- az MI vagy buta, vagy már-már emberfeletten okos

# 90

„Csövi! Hullahopp!”



A templomi goblin



Kis üveggolyó, legyünk együtt jóbarátok...

# PUZZLE QUEST 2

KIADÓ D3Publisher **FEJLESZTŐ** Infinite Interactive **RÖVIDEN** Szerepjáték, amelyben a küldetéseinket és problémáinkat kristálypárosítással kell megoldanunk.

## Újabb románc az RPG-k és a puzzle-k között

//Sophiaso

**AZ UTÓBBI IDŐBEN SZINTE MINDEN JÁTÉKFEJLESZTŐ CÉG AZON MUNKÁLKODIK, HOGY VALAMI ÚJDONSÁGGAL RUKKOLJON ELŐ** a különböző műfajokon belül. Az elkészült művek egyaránt tartalmazzák az idők során bevált, mára már standardnek számító játékelemeket, és törekednek arra, hogy a játékosnak extra tartalmat is tudjanak szolgáltatni. A lehetőségek végtelen tárházából az Infinite Interactive ezúttal a *Bejeweled*-típusú puzzle-t választotta ki, és kombinálta a hagyományos RPG-kkel.

### ISMERŐS ATTRIBÚTUMOK

A kapott kombináció sikeres, de nem maradéktalan újdonság. 2007-ben ugyanez a cég alkotta meg a *Puzzle Quest* első részét, 2009-ben pedig a *Square Enix/PopCap* dobta piacra a *Gyromancert*, amely szembetűnően hasonló játékmenettel bír, de nem tekinthető koppintásnak. A lehetőségek tárháza talán mégsem vég-

telen, a puzzle és az RPG visszavonhatatlanul egymásra talált, nekünk, játékosoknak pedig csak az a dolgunk, hogy szórakozva játszunk és játszva szórakozzunk. A *Puzzle Quest 2*-ben négy kaszt, a barbár, a bérnyilkos, a varázsló és a lovag áll rendelkezésünkre, hogy a kiválasztott „foglalkozás” útján haladva, magányos kalandorként mentjük meg Verloren városát a gonosz erőktől. Karakterünket madártávlatból szemlélve indulunk útnak, majd a hosszú, de hasznos és tartalmas tutorial során bőségesen belekóstolunk a játékba. Megkapjuk első fegyvereinket, szintet lépünk, beszélgetünk, harcolunk, vásárlunk, és ezt az öt cselekvést fogjuk a későbbiekben is gyakorolni. A fegyvereink lehetnek egykezesek vagy kétkezesek, vásárolhatjuk őket vagy csaták során is szert tehetünk rájuk. Ezek fontossága kasztonként változik: a bérnyilkosok gyengék, de nagy az ütőképességük, a lovagok erős páncélzatot és pajzsot használnak, a varázslók és a barbárok pedig általában kiegészített védelemmel és erővel vannak felruházva. Szintlépéskor, amely küldetések teljesítésekor és ellenfelek legyőzésekor történik, ezeket az alapképességeket lehet erősíteni; öt, RPG-kból jól ismert attribútumot fejleszthetünk, a staminát, erőt, agilitást, morált és az intelligenciát. Minél magasabbak, annál több bónuszt adnak nekünk: van olyan tulajdonság, amely passzív bónuszt ad, a legtöbbet azonban harc közben tudjuk kamatoztatni.

### KRISTÁLYOK ÉS KOPONYÁK

A harc akkor kezdődik el, amikor egy ellenfélhez érkezzünk. Bár utóbbi nem kifeje-

zetten meglepő, a játék linearitása miatt kevés alkalmunk van valóban meglepődni egy-egy csata lefolyásán; a képernyőn nem mozoghatunk szabadon, csak az interaktív „objektumok” választhatók, azaz vagy a négy irány egyikébe megyünk (a következő képernyőre balra, jobbra, le vagy fel), vagy az aktuális pályán lévő NPC-vel vagy ellenféllel beszélgetünk/harcolunk. A csata 8x8-as puzzle-pályán folyik, ahol három vagy több azonos színű kristályt kell összepárosítanunk. Ezek a kristályok töltik fel a manánkat, amelyet arra használhatunk, hogy megsebezünk az ellenfelet. Mivel a játék körökre osztott, a gondolkodásra jut elég időnk, sőt ha sikerül négy kristályt összekombinálni, jogsulltá válunk még egy körre. A különböző színű kristályok különböző varázslataink/ütéseinket töltik fel, és a mi feladatunk eldönteni, mikor akarjuk őket használni. Természetesen az ellenfél is támad, így kasztnak megfelelően érdemes előre kitalálni bizonyos taktikákat és jól felfegyverkezni, ugyanis a fegyver ezúttal nem mint passzív, hanem mint aktív résztvevő jelenik meg a játékban. Azt használva egységnyi sebzést okozunk, és ha elég ügyesek voltunk, megnyerjük a csatát és tapasztalattal, esetleg tárgyakkal bővül arzenálunk.

A puzzle-k ráadásul változnak a játék során: a megoldandó feladattól függően hét variánsal találkozhatunk, amelyeknél nem ellenfél van, hanem lépéskorlát, és a feladat bizonyos számú vagy formájú kristály összepárosítása. A *Puzzle Quest 2*-t egyértelműen ezek a „minijátékok” emelik ki a tömegből, mert

bár a játékmenet lineáris, a helyszínek és feladatok ismétlődők, azért több mint 10 órán keresztül nyújt kellemes szórakozást a jól összerakott játékmenet, amit ráadásul multiplayerben is lehet élvezni. [GS](#)

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: [szavaz és értékel!](#)

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

**GameStar**

#### SOPHIASO

Puzzle és RPG érdekes és szórakoztató elegye.



#### HARDVERIGÉNY:

Windows XP/Vista, Intel Core 2 Duo, 1,8 gigahertz, 256 megabájt VRAM, 1 GB RAM, 500 megabájt szabad hely

- ⊕ kaland és puzzle érdekes kombinációja
- ⊕ választható kasztok
- ⊖ túl lineáris
- ⊖ gyakran ismétlődő helyszínek és küldetéstípusok

**83**

Remek Puzzle Gyepálás



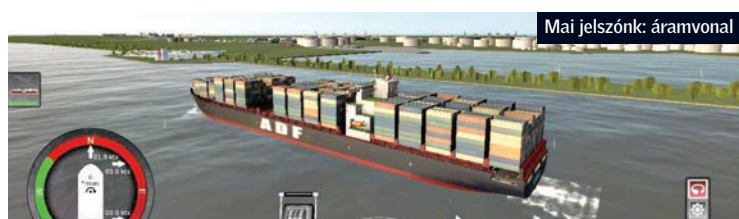
Első alvilági üzletünk



Plazmarobbanás az orrban!



Emiatt az örökpanoráma miatt lettem kapitány!



Mai jelszók: áramvonal

# SHIP SIMULATOR EXTREME

**KIADÓ** Paradox Interactive **FEJLESZTŐ** VSTEP **RÖVIDEN** Kis csónakunk ring a nagy kék vízen, sokkoló grafikus motor mellett.

## Tenger, hullámok, Greenpeace és luxushajók

//RG

**M**INDIG DICÉSERETES DOLOG a PC-s játékpiacon azon szegmensét megcélzni, amely a játékosok egy bizonyos rétegét szólítja meg, és nem kecséget busás anyagi haszonnal. Éppen ezért örülünk annyira 2006-ban a *Ship Simulator*nak, amely – idióta szójátékkal élve – kimerészkedett a nyílt vízre, felvállalva az érdeklenséggel járó bukást, ami szerencsére nem következett be. A játék kifejezetten szórakoztatóra, élvezetesre és nem mellékesen, egészen szépre sikerült. A kis karibi szigetek körül öröm volt csónakázni, de ha úgy tartotta kedvünk, akkor hatalmas teherhajókat is telergethettünk a rotterdami kikötőben, vagy éppen a Titanic kormányosa mögött szürcsölgethettük jégkockákkal telepakolt koktélnkat. A 2008-ban megjelent folytatás, valamint a *New Horizon*nak keresztelt kiegészítő is hozta ezt a színvonalat, igaz, ekkor már kezdett zavaróvá válni a vízen horgonyzó hajók elmosott textúrája, de még így sem volt rossz. Eme történelmi visszatérés ismeretében érdeklődéssel vártuk a folytatást, amely ugyanazt az elvet követi, amit a kamionokat kedvelő játékosok az *Extreme Trucker*ben is tapasztalhattak.

### CSOBB-CSOBBAN A VÍZ!

Az SSE alapötlete az előbb említettek okán eredetinek nem nevezhető

ugyan, de tekintettel arra, hogy hajókról van szó, mégis érdekes. A készítőik ugyanis telepolták a játékot mindenféle egzotikus ladikkal, a gumicsónaktól kezdve a Greenpeace motoros vitorlásán át a gáztartályokkal felszerelt teherhajókig. Szám szerint huszonnyolc vízi alkalmazhatóság kormányosa mögött, tizenegy helyszínen tehetjük próbára kapitányi képességeinket, érdekesnek hangzó feladatok folyamán. Lehetünk elvakult zölddek, akik az óceánba szennyező anyagokat dobáló csúnya bácsikat próbálják jobb belátásra bírni, valamint megmaradtak az ismert turistás küldetések is, amelyek folyamán vízitaxival, vagy éppen ötcsillagos kényelemmel rendelkező óceánjáróval hurcolhatjuk a pihenni vágyó humanoidokat. Ezek mellett pedig létezik egy úgynevezett „Core” kampány is, amelyben a vízi fuvarozás kulisszái mögé nyerhetünk bepillantást. Mindezeket a szokásos, rotterdami, New York-i, hamburgi kikötők mellett immár megtehetjük akár az Antarktisz fagyos vizein is. Apró érdekesség és vicces újítás, hogy a zölddek színében hajózva vízgyűzni is fognak minket, illetve mi is vissza-„vízgyűzhatjuk” őket, igaz, semmi jelentősége az egésznek. A napszakok és az időjárás, sőt még az évszakok is küldetésenként

változnak, tehát legyen ragyogó nap-sütés, szakadó eső, csontfagyasztó hideg, mi büszkén állhatunk a hídon (és a hajunk még mindig tart).

### EGY (EZER) BOGÁR ÉLETE

A *Ship Simulator Extreme* az előbbieken alapján akár jó játék is lehetne, de ezt még az én szimulátorrajongó, jobbak énem sem állíthatja. Egyrészt iszonyatos a gépigénye, és amin a *Mafia II* tükörsimán fut, azon az SSE kényelmetlenül szaggat, ami érthető lenne, ha legalább annyira jól is nézne ki, mint a csehek játéka. De itt a parton kétdimenziós fák, elmosott homokvárból mintázott panelépületek, 3 poligonból összehozott toronyházak láthatók mindenütt, ráadásul az egész környezet zavaróan steril. A hajók is csak kívülről szépek (bár úgy valóban azok), belülről a hat évvel ezelőtti állapotokat idézik. Olykor-olykor a játék kidob az Asztalra (amit nehéz tolerálni azok után, hogy percekig ültünk a töltőképernyő előtt), vagy éppen minden ok nélkül lefagy. Ha egyik sem, akkor nekimegyünk egy nem láttható akadálnak és hatalmas csobbanás kíséretében megbénulunk. Röviden szólva, van még mit hegeszteni ezen a részen, bár önmagában a téma jó, de minden más sántít.

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

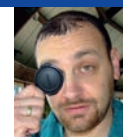
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

[gamestar.hu/jatek/ship-simulator-extreme](http://gamestar.hu/jatek/ship-simulator-extreme)

**GameStar**

#### RG

Nem mondom, hogy el fog sülyedni, de tény, hogy léket kapott.



#### HARDVERIGÉNY:

P4 3,0 GHz, 2 GB RAM, GeForce 8800 GT/Ati Radeon 4850, 256 MB VRAM, 3,5 GB HDD

- érdekes hajók
- új helyszínek
- halálos gépigény
- bogárház
- élettelen környezet

**59**

Kapitány úrnak jelentem, a távcső a vízben!

# XBOX LIVE-AJÁNLÓ



## BIOSHOCK 2 – MINERVA'S DEN

**A MINERVA'S DEN egy nagy-szerű, mélyen személyes történet, amely még az alapjátékokat is képes elhomályosítani.** Charles Milton Porter Andrew Ryan hívására érkezett a tengermélyi városba, ahol megalkotta a kezdetben primitív, ám folyamatosan fejlődő mesterséges intelligenciát, a Gondolkodót (The Thinker), aki/ami Rapture automatizált rendszereit irányítja. Porter azonban társa, Reed Wahl árulását követően kiesett Ryan kegyeléből, s most épp azon fáradozik, hogy visszaszerezze a Gondolkodót, majd elhagyja a pusztulásra ítélt várost. Itt kerülünk a képbe, mint Subject Sigma, egy alfa-szériás Big Daddy, s feladatunk a rivalizálás lerendezése, az MI megszerzése, végül Rapture elhagyása.

Mindebben a megszokottnál agresszívabb splicerek, őrrobotok, automata lövegtoronyok és eddig sosem látott típusú Big Daddyk igyekeznek megakadályozni. 4-6 órányi feszes tempójú játék, s nem mellesleg egy klassz új fegyver letesztelése után egy utolsó szippantunk Rapture áporodott levegőjéből, hiszen legközelebb (két év múlva) már a fellegekben fogunk járni. **GS**

**GameStar**  
**90**  
Ár: 800 MS pont



## CRACKDOWN 2 – PREMIUM TOY BOX PACK

**A CRACKDOWN 2 első DLC-je megkönnyíti karakterünk képességeinek maximumra húzását a Keys to the City révén.** Ezzel állíthatunk a különféle frakciók hozzáánk való viszonyán, végtelen számú objektumot idézhetünk meg: gyakorlatilag úgy játszunk Paradise Cityvel, mint egy babaházzal. Ehhez hozzájön még a Vehicle Tag multis játékmód, amelyben autóban ülve igyekszünk megszerezni a többiek orra előtt egy gömböt. A csomag ezenfelül tartalmaz még egy hétmérföldes ugrásokra alkalmas rakétacsizmát (amelyel lángba boríthatjuk a közelben állókat), egy gravitációs fegyvert, új típusú gránátokat. A legértékesebb talán a két új jármű. Az Agency ATV egy komoly tüzérvél

megáldott négykerekű, ami nemcsak kételtű tulajdonságai miatt lehet népszerű, hanem azért is, mert gyakorlatilag bármilyen felületen képes megkapaszkodni. Négy ember szállítására is alkalmas az elsőpró tüzerejű helikopter, az Agency Squad Chopper, amivel vitán felül mi lehetünk a légtér urai. **GS**

**GameStar**  
**70**  
Ár: 560 Microsoft pont

## MAFIA 2 – JIMMY'S VENDETTA

**A PS3-EXKLUZÍV DLC, a Betrayal of Jimmy történetét folytató DLC-ben hősünk, az alvilág kopasz takarítója épp rács mögött tölti idejét, ugyanis mind egy ír, mind egy olasz gazfickó saját céljaira használta fel, majd feladta a rendőrségen.** Emberünk érthető módon dühös, s amint lehetősége adódik rá, megpattan a börtönből, öltönyt, fegyvert és kocsit szerez, majd megkezdí véres bosszúhadjáratát. A több tucat küldetést tartalmazó ótórás történet azon panaszos hangok elhallgatására született, amelyek a Mafia 2 linearitását kifogásolták. A kivétel nélkül időre menő küldetések közül egyszerre több is elérhető, amelyeket a város térképen mutatott pontjaira autókázva tudunk aktiválni. Lényegében két csoportra oszthatjuk őket. Az első fele csak a pénzkeresést szolgálja (autó-

lopás időnként felfegyverzett tulajaktól), míg a második csoport már valóban Jimmy bosszúhadjáratához kapcsolódik. A terítéken általában megfigyelés, követés, célzott rombolás és likvidálás szerepel. Empire Bay e DLC-nek köszönhetően már közelebb áll ahhoz a sandbox jellegű városhoz, amit vártunk tőle. Ráadásul két küldetés között korlátlan ideig autókázhatunk szabadon. **GS**

**GameStar**  
**82**  
Ár: 800 Microsoft pont



**i** A fejlesztők augusztusban bejelentették, hogy ingyen teszik letölthetővé a játék zenészámain, ha legalább ezeröttszázan csatlakoznak a Facebookon található közösségükhöz. Alig három óra alatt meglett az óhajtott létszám, így a zene már szabadon letölthető a shankgame.com oldalról.

# SHANK XBOX360



Ki mondta, hogy nem számít a méret?



A két kutyaütő megint összekutyulta a dolgokat



Ilyen hacukában én is ordítanék

FEJLESZTŐ: Klei Entertainment KIADÓ: Electronic Arts

## SHANK

A véres bosszú édes íze

//Chavalier

**A**KADNAK OLYAN JÁTÉKOK, amelyek tökéletesen alkalmasnak arra, hogy megnyugtassák a csemetéik lelkének tisztasága miatt aggódó szülőket.

Úgy vélem, a *Shank*re tökéletesen illik ez a megállapítás. Ha röviden össze kellene foglalnom, akkor azt mondanám, hogy a Gemmagyj Boriszovics Tartakovszkij, ismertebb nevén Genndy Tartakovsky nevével fémjelzett új generációs rajzfilmsorozatok képi világát sikerült ötvözni a Quentin Tarantino és Robert Rodriguez által ismét életre keltett trash-filmek naturalista akciójeleneteivel. Nincs mese, el kell ismerni, hogy ütős kombinációról van szó, ami vagy bejön elsőre, vagy már néhány perc után más elfoglaltság után nézünk.

### TE EZT NEVEZED KÉSNEK?

Ha viszont rokonszenveznénk a szóban forgó alkotással, akkor nem árt felkészülni rá, hogy az olyan pillanatok, amelyekben hősiük ellenfelét előbb térdre, majd fejbe lövi, utána elvágja a torkát, végül pedig láncfűrészrel állít a gerincébe, amit bekapcsolni sem rest, gyakoribbak lesznek, mint a személycserék a központi finanszírozású intézmények élén napjainkban. Lényegében a harc adja a *Shank* sava-borsát, hiszen a pályatervezés túlsá-

gosan is egysíkú, a bosszútörténet bárnyúan egyszerű, a játékidő pedig még a multival együtt is alatta marad a reális elvárásoknak. Észvesztően látványos kombókat lehet előcsalni, ha már elsajátítottuk az irányítás csínját-bínját, ami jelentős mértékben a profi, rajzfilmekben edződött animátorok munkájának köszönhető. Nagy kár, hogy arra már nem jutott energia, hogy a környezetet is hasonló igényességgel építsék fel. A newtoni fizikára épülő fejtörők sokat dobtak volna a játékon és magán a játékidőn is, ám ezek helyett béna és olykor meglehetősen frusztráló platformelemekkel találjuk szembe magunkat. Mégis, a kiváló, a játéktérmi automaták előtt töltött órákat megidéző hangulat viszi előre az embert, aki nem kímél se nőt, se férfit, nem ismer se istent, se embert, hiszen már alig várja, hogy egy újabb gigászi boss gigáját haraphassa át a saját fogaival, miközben Danny Trejónak képzeli magát.

### EGYEDÜL JOBB?

Van, amikor igen, s ez a *Shank* esetében beigazolódni látszik. Egyrészt óriási ötletnek tartom, hogy a kooperatív multiplayer játékmód egy különálló, az előzményeket elmesélő kampányt tartogat számunkra, de az már kiábrándító volt,

hogy a két karakter gyakorlatilag ugyanolyan adottságokkal rendelkezik, illetve a tucatnyi ellenféllel folytatott harc egyszerre a képernyőn hajlamos káoszba fulladni, s áttekinthetetlené válni.

A vezérlés lényegében hibátlan lenne, ha a lehajolás nem lenne olyan körülményes, mint amilyen. Az aprólékosan kidolgozott animációk miatt pedig olykor később reagál hősiük egy-egy gomb lenyomására, mint azt szeretnénk.

Ezek után felmerül a kérdés, hogy ajánlom-e a játékot, s ha igen, akkor kinek. Először is azt tessék mérlegelni, hogy viszonylag borsos áráért (1200 MS pont) cserébe fergeteges, ám pofátlatlanul rövidre fogott kikapcsolódást nyújt. Nem túlzok, amikor azt állítom, hogy az előzményekkel egyetemben egy ültő helyünkben végig tudjuk játszani, s közben jó eséllyel még a mosdóba sem szólít bennünket a szükség. Másrészt meglehetősen brutális, olykor talán túlságosan is, ami rajzfilmes ábrázolásmódja ellenére megküzdheti az érzékenyebb játékosok gyomrát. Ugyanakkor meggyőződésem, hogy a demó kipróbálása után csakis azok mutatnak továbbra is érdeklődést a *Shank* után, akik szeretik a rövid, egymondatos beszélgetéseket, a mindvégig csúcson pörgő akciót és a stílusosan prezentált vérontást. Nekik viszont bátran ajánlom. **GS**

### 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

### CHAVALIER

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  
XXXXXXXXXX



- + pazar látvány
- + dögös átvezetők
- + brutális harcok
- + rövid
- nincs online co-op
- gyenge hangok

# 83

Anyának egy szót se!

# HALO

**FEJLESZTŐ:** Bungie **KIADÓ:** Microsoft **RÖVIDEN:** A rendkívül népszerű sorozatot elindító *Halo: Combat Evolved* előzménye, s egyben a Bungie búcsúja a franchise-tól.



Nézd, Gyú! Gépágyú!

## Akik sosem halnak meg

//Chavalier

**A** MICROSOFT HAZAI KÉPVISELETÉNÉL TETT LÁTOGATÁSOM EREDMÉNYEKÉPPEN SZÜLEHETETT MEG E CIKK, hiszen a sorok írásának pillanatában még egy hét van hátra a milliók által várt premierig. Dobozokból emelt fallal körülvéve ásványvíz és egy pizza társaságában vágtam bele a maratoni végigjártásba, s talán elhiszitek nekem, hogy az olaszok Peruból származó nemzeti büszkeségéhez szinte hozzá se nyúltam.

## VISZLÁT ÉS KÖSZ A HALO-KAT!

Bizonyára előttek sem titok, hogy a *Halo: Reach* a sorozat utolsó olyan tagja, amely a Bungie munkatársainak keze alatt nyerte el végső formáját. Az első rész fejlesztési idejét is

beleszámítva több mint tíz évet töltöttek a Covenant és az emberiség háborújával, ami egyeseknek még házasságból is sok lehet. Érthető hát, hogy valami újra vágyott a csapat. (Bővebben az egyik *dobozban* olvashattok erről.) A *Halo: Reach* ennek megfelelően a Bungie búcsúja a sorozattól és annak rajongóitól. Hogy méltó búcsúról van-e szó, beleadott-e apait-anyait a csapat, kiderül, ha velem tartotok az elkövetkező néhány oldalon. A türelmetlenebbek nyugodtan ugorjanak a cikk végére, s vessenek egy pillantást a pontszámra.

## A FANTASZTIKUS HATOS

A történetünk 2552 augusztusában játszódik. Bár a Covenant nem sokkal korábban komoly veszteségeket szenvedett a Sigma Octanus IV körül vívott csatában, titokban jeladót helyeztek el az UNSC Iroquois romboló fedélzetén,

Reach  
eleste elkerülhetetlen, hiába az UNSC minden erőfeszítése, hiába a Noble Team önfeláldozó hősiessége

# REACH



Chaotica már készíti a dógsugarat!



Chavalier tried to put the pin back in

amelynek adását egészen az emberiség legfontosabb védelmi bástyájáig, a Reach bolygóig követték.

A játék kezdetén SPARTAN-B312 páncéljába bújva épp a Noble Team ütközetben eltűnt hatodik tagjának pótlására érkezünk. Alig ismerjük meg a csapatot, ám máris parancs érkezik, miszerint a viseigrádi reléállomásnál valami nincs teljesen rendben, a szaglászni küldött katonák közül senkit sem tudnak elérni, ezért bennünket küldenek ki utánuk. Mindemellett még azt a békát is le kell nyelnünk, hogy a parancsnokon kívül senki sem rokonszenvezik személyünkkel, ugyanis túlságosan is megviselte a harcedzett szuperkatonákat elődünk elvesztése. Az eligazítást követő rövid te-repszemlélt, majd egy magyarul folytatott csevejt (erről később) követően kiderül, hogy nem holmi bűnöző elemek jelentenek problémát, hanem megérkezett a Covenant inváziós sereg előőrse. Persze ezen a ponton csak azon játékosoknak nincs fogalma a folytatásról, akik nem ismerik a Halo-univerzumot. Kötve hiszem, hogy akad majd a vásárlók között ilyen.

Reach eleste ugyanis elkerülhetetlen, hiába az UNSC minden erőfeszítése, hiába a Noble Team önfeláldozó hősiessége, az ellenség oly nagy számban érkezik, s technológiailag annyival az emberek előtt jár, hogy ebben a csatában esélyük sincs, a halál előbb-utóbb mindannyiukat eléri. Csak az a kérdés, miként néznek szembe vele, gyáván, egy

sarokban remegve, vagy egyenes gerinccel, ismerve és elfogadva a félelmet, végül pedig felülkerekedve rajta.

Viseigrád csak az első a küldetések sorában, amelyeknek a gazdag flórával és faunával megáldott planéta változatos domborzati, időjárási és fényviszonyok mellett biztosít teret. Kedvenceim közé sorolnám az éjszakai felderítő küldetést, amelynek másodmagunkkal vágunk neki mesterlövészpuskával felszerelve, szunyókáló gruntok sorai között átcsuszánva. Itt találkozhatunk egyébként a bolygón őshonos fajok közül az egyetlennel, amelyik veszélyes ránk.

A hegyomlás méretű fenevadak azonban szerencsére az idegeneket sem szívlelik jobban, mint bennünket, ezért alkalmasint igénybe vehetjük a segítségüket az arányok kiegyenlítésére.

Rommá lőtt katonai kutatólabor, ostrom alatt álló nagyváros, egy Covenant űrhajó fedélzete, egy gleccser mélye és még számos egyéb izgalmas csatátér vár majd ránk, amelyeken olykor ismerős arcokkal is összefutunk – elég csak a történet szempontjából meghatározó Halsey doktornőt, a Spartan-program vezetőjét, s Cortana megalkotóját említenem, de rajta kívül találkozunk még a Halo 3: ODST-ben megismert csapat ké-

sőbbi parancsnokának szerelmével is. Ennyi, nem is sorolom tovább, mert nem szeretném, ha bosszúból egy kamionnyi Halo: Reach doboz alá temetnétek.

## EN NEMM TSINALTAM SEMMET!

Talán emlékeztek még néhányan arra, hogy tavaly hazánkban forgatták a Halo 3: ODST élőszereplős reklámfilmjét, amelyben magyarul hangzottak el a vezényszavak. Nos, a Bungie azóta még alaposabban elmerült a hungarikumokban, ugyanis több magyar utalásra bukkanhatunk a Halo: Reach kampányának végigjátszása során, mint az eddig megjelent hazai fejlesztésű játékokban együttesen. Nem elég, hogy Reach kísérő holdjai a Turul és Csodaszarvas neveket kapták a keresztségben, szinte az összes település, kutatóállomás valamely magyar városról, vagy faluról kapta a nevét. A teljesség igénye nélkül legalább említés szintjén felmerül Viseigrád, Sopron, Tengeri neve. Reach telepesei, vagyis a civilek jelentős része magyarul szólal meg a játék során. A tolmács szerepét ilyenkor Jorge-052 tölti be, aki a Noble Team medvetermetű, Pálházán született tagja. Magyaroként jó érzéssel töltött el a renge-

teg utalás, s csak némileg rontotta az élményt, hogy a szavakat nem magyar anyanyelvű szinkronszínészek szájába adták. A közcím remek példa arra, hogy milyen furcsaságokat tud eredményezni ez a mulasztás. Többen is aggodalmukat fejezték ki különféle fórumokon, hogy a külföldi játékosok biztos valamilyen szláv, esetleg közel-keleti nyelvnek hiszik majd a rossz kiejtés és hangsúlyozás miatt, ám a feliratozást bekapcsolva zárójelben mindig ott virít a „hungarian” szócska. Nem esett hát semmiféle csorba a becületünkön, felesleges kardot csörtetni és hisztériázni, inkább örülnünk kellene és élvezni a tényt, hogy egyszer ránk is gondoltak.

Az audiorészleg egyébként ismételtlen csillagos ötösre vizsgázott. A Martin O'Donnellnek köszönhető nagyzenekari témákról csakis szuperlatívuszokban tudnék nyilatkozni, amelyek jóval komorabbak, mint azt megszokhattuk, mintegy előrevetítve Reach elését.

Sokat javult emellett a fegyverek hangja is. Tudom, hogy egy sci-fi témájú játékban, amely fantáziaszülte haláloszótokat vonultat fel, balgaság arról beszélni, hogy a hangok autentikusnak hatnak, de mégis így van. Látnunk sem kell, hiszen csak a fülünkre támaszkodva is érezzük, mekkora pusztításra képesek. Külön értékelendő, hogy máshogy szólnak zárt térben és a szabad ég alatt, a legjobb hanghatásokat pedig vitán felül a nullgravitációban vívott tűzharc során sikerült produkálni.

A szinkronhangok könnyedén hozzák azt a minőséget, amit elvár az ember egy AAA-kategóriás játéktól. A javarészt Hollywoodból szalajtott színészek átélésével olvassák fel a szöveget, mernek játszani a hangjukkal, s ennek végeredménye csakis a produkció javára válik.

## CSILLAGOK KÖZÖTT

Komolyan haragszom a Microsoft marketingesire, amiért jóval a megjelenés előtt lelőtték a poént, miszerint úrharc is lesz a játékban. Tény ugyan, hogy ők is csak azt csinálták, amit mindenki más ebben az iparban, s igyekeztek megmutatni a *Halo: Reach* minden erényét, mégis morcos voltam, hiszen jóval nagyobbat koppant volna az állam a padlón, ha csak játék közben tudatosul bennem, hogy nem csak egy jól megvágott videó megtekintésére váltottam jegyet, amikor helyet foglaltam a Sabre űrvadász pilótafülkéjében. Ettől függetlenül a képernyőre szegezett tekintettel és a kontroller szorongatásától elfehéredett kezekkel ültem végig a kilövés hosszúra nyúlt másodperceit, s vártam, hogy végre átvehessem az irányítást. Ha valamitől, akkor pont ettől a résztől tartottam nagyon, hiszen a Bungie nem éppen űrszimulátorokkal alapozta meg a hírnevét, így tehát erős volt a gyanúm, hogy csak egy összecsapott, legfeljebb kipipálásra, de másra már nem igazán alkalmas feature-rel gazdagodik ama bizonyos checklist. Mekkora volt aztán a meglepetésem, amikor kiderült, hogy a Sabre nemcsak könnyedén irányítható, hanem emlékezetes perceket is képes szerezni... Na, ne tessék mindjárt az űrszimulátorok hőskorának számító kilencvenes évek visszatérésére gondolni, a klasszikusokkal azért nem veszi fel a versenyt a végeredmény, de érződik rajta az igyekezet. Nem túlzok, amikor azt állítom, hogy a játék ezen része szebb, jobb és szórakoztatóbb, mint az alig két hónapja tesztelt *Darkstar One: Broken Alliance*, pedig utóbbi egy komoly űrszimulátor.

Maga a vadász kellően fordulékony, a manőverezést fél perc alatt el lehet sa-

játítani, az ágyúja a pajzsok lebontására alkalmas leginkább, míg a rakétáival a védtelenné vált Covenant gépeket szedi szét darabokra a másodperc törtérsze alatt. Kár, hogy nehézségi szinttől függően csupán fél-egy órát tölthetünk a Sabre pilótafülkéjében. Könnyedén el tudnék képzelni egy olyan *Halo*-epizódot a jövőben, amely valamelyik fontosabb űrszűcsata köré épül, s a két lábon járó gyilkológépek helyett vadászpilótaként segítkeznénk az UNSC flottának.

A járművek köre természetesen nem merül ki egyetlen űrvadászban: quados száguldozásban ugyanígy lesz részünk a küldetések teljesítése során, mint a jó öreg Warthog különféle változatainak és egy elhagyott Scorpion tanknak az irányításában. S akkor még nem említettem az idegenek gépeit, amelyekből ezúttal kevesebbel találkozunk, mint a kronológiailag később játszódó *Halo 3*-ban. A már említett űrhajós pályán túl egy másik küldetés szentel a megszkottnál kevesebb figyelmet a gyalogosan vívott összecsapásoknak. Ebben egy Falconnal, vagyis egy 26. századi helikopterrel fedezzük az ostrom alatt álló New Alexandria civil lakosságát evakuálni igyekvő tengerészgyalogosokat. Jómagam ezt már nem élveztem annyira, mint a csillagok közötti repkedést, amit talán az újdonság varázsának hiányával tudnék magyarázni.

## AMI KIMARADT

Fenemód sajnáltam, hogy a bevezetőben említett körülmények miatt nem volt lehetőségem a végleges multiplayer kipróbálására, azonban még a nyáron volt egy béta, amely bepillantást engedett abba, amit a Bungie tartogat számunkra. Ebből több változtatást is át-emeltek a kampányba. Talán a legfon-

Isten hozta  
Diszkólámpafalván!



Halo Offroad 4x4



Rakétavetek én,  
rakétavet ő





**i** A 2007-ben megjelent *Halo 3* marketingjére fordított 6,5 millió dollár volt a legnagyobb ilyen jellegű költségvetés, amit a Microsoft eddig játékra szánt. Bár konkrét adatokat még nem hoztak nyilvánosságra, a kiadó megerősítette, hogy ezúttal még többet költöttek marketingcélokra.



zási lehetőséget biztosító kiegészítővel. A kiserelés multiban fix, tehát a fegyverzet és a páncél extrái kötöttek, viszont minden alkalommal újat választhatunk, ha segít valaki sisakon keresztül füvet legelni.

A multiplayer egyébként is hosszú lejátótúra tervezett szavatosságát hivatott kibővíteni a frissen bevezetett kreditrendszer. Az eredményeinkért cserébe kreditekkel gazdagodunk, amelyeket karakterünk külsejének – legyen az férfi vagy nő, ember vagy Elite – átszabására fordíthatunk, s ezzel egyfajta személyes kötődés jöhet létre közöttünk.

A már unalomig ismert játékmódok mellett a *Halo: Reach* megörökölte a *Halo 3: ODST*-ben debütált Firefight játékmódot, amiben szívós gépi ellenfelek tömegeivel szemben kellene talpon maradunk. A vadiúj Headhunter módban kilőtt riválisaink koponyáikat hagynak maguk után, amelyeket meghatározott gyűjtőpontokon kell leadnunk. Egy szerre több trófeával is rohangálhatunk a pályán, de csak óvatosan, hiszen abban az esetben, ha mi húzzuk a rövidebbet, nemcsak saját koponyánk hullik a porba, hanem azok is, amiket már begyűjtöttünk, csak még nem adtunk le.

A Stockpile egy módosított zászlórablás, amelynek során semleges lobogókat kell begyűjtenünk, majd azokkal meghatározott ideig várakoznunk a kijelölt pontokon. A Generator Defense három Spartan és három Elite sakkjátszmája. Előbbiek védekeznek, utóbbiak fegyvernek látszó tárgyakkal ijesztgetik őket. A végére marad az Invasion, amely az utóbb említett mód továbbgondolt változata. Nagyobb, lépcsőzetesen megnyíló térképek és összetettebb feladatok jellemzik, ráadásul itt már kétszer hatan feszülnek egymásnak.

## TÍZ ÉVVEL KÉSŐBB

Úgy vélem, a *Halo: Reach* fejlesztése nagyobb felelősségként nehezedett a Bungie vállára, mint akármelyik korábbi projektjük. Értelemszerűen sokat várt és vár tőlük a játékot kiadó Microsoft, s talán még a redmondi óriásnál is többet nyomott a latban a sokmillió rajongótábor kitartó hűsége. A *Halo: Reach* elsősorban nekik készült, s a Flood, valamint a világok sorsát befolyásoló gyűrűrendszer kivételével minden olyan játékelemet felvonultat, amitől *Halo a Halo*. Az első rész óta példásan szereplő MI nehezebb fokozatokon képes megizzasztani a legtapasztaltabb veteránokat is. Persze a legkönnyebb nehézségi szinten is meglepetést tud okozni, hiszen ilyenkor hajlamos a játékos alábecsülni az ellenfeleit, s gondolkodás nélkül a sűrűjébe rontani, csak hogy aztán akko-

ra pofont kapjon, amitől egy MJOLNIR erőpáncél sem óvna meg. Nem válik a játék hátrányára a történet karakterközpontúsága sem: minden bajtárs elhalálózását fájdalommal éljük meg, s bosszúra éhesen szomjazzuk a harcot. Az egészséges arányban kevert gyalogos és járműves részek, a változatos helyszíneken zajló, nem épp egy kaptafára készült küldetések együttese egy olyan kampányt eredményez, amely akkor is rövid lenne, ha könnyű fokozaton tovább tartana 8-10 óránál. (Nagyobbra állítva a nehézséget, nyugodtan számoljatok rá még néhány plusz órácskát.) Ehhez párosul még egy parázs tűzharcot eredményező multiplayer, amivel idén népszerűségben csak a *StarCraft II*, illetve a *CoD: Black Ops* veheti majd fel a versenyt, s nem csak a név miatt. Szeretném leszögezni, hogy az értékelést a kampány végigjátszása, valamint a multiplayer béta során tapasztaltakra támaszkodva alakítottam ki. Amennyiben módomban állt volna a pokoli-an erősnek ígérkező multiplayert teljes pompájában kipróbálni, könnyen lehet, hogy néhány százalékponttal jobb lenne a végeredmény. Köszönjük, Bungie és sok siker! **GS**

tosabb, hogy az életerőnk korlátozott mértékben regenerálódik csupán, ezért nem árt mindig megjegyezni, hogy hol és mikor haladtunk el egy földre hullajtott, vagy falra rögzített elsősegélycsomag mellett. Ezzel részben visszatértek az első *Haló*hoz, ám néhány hasznos újjátással mégis egyedivé varázsolták az élményt. Ezen a ponton érdemes megemlítenem a multiban előre kiválasztandó, a fegyvereket is meghatározó kisereléshez járó páncélkiegészítőket. A kampány során ezeket bármikor lecserélhetjük egy másikra, bár én jobban örültem volna annak, ha a *Crysis* mintájára szabadon váltogathatjuk a funkciókat. Az eldobható erőteret már bizonyára ismeritek, ám az *ODST* fenegyerekeitől kölcsönzött jetpack az újdonság erejével hat és meglepően szórakoztató. Ha csak lehetett, ezt használtam, szemben a többi, például sprintelési vagy álcá-



Sorstársak 2: The Reckoning

## TÖBB MAGYAR UTALÁSRA BUKKANHATUNK A HALO: REACH KAMPÁNYÁNAK VÉGIGJÁTSZÁSA SORÁN, MINT AZ EDDIG MEGJELENT HAZAI FEJLESZTESŰ JÁTÉKOKBAN EGYÜTTESEN



Légből fogtok kapni, rohadékok!

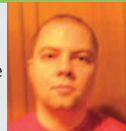
### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért kattogass el a GameStar Online-on a játék aoldalára. Szavazz és értékelj! [gamestar.hu/jatek/halo-reach](http://gamestar.hu/jatek/halo-reach)

## GameStar

### CHAVALIER

Egy tízéves korszak méltó lezárása a Bungie részéről, de korántsem a sorozat vége.



- + pazar történet
- + élvezetes harcok
- + változatos helyszínek és feladatok
- + úrharc
- lehetne hosszabb a kampány
- néhol kopottas látvány

# 95

Minden benne van, amitől Halo a Halo!



FEJLESZTŐ: Team Ninja KIADÓ: Nintendo

## METROID: OTHER M

Az univerzum legdögösebb fejedelmének gömbölyded formái mögött történet is rejlik //Mayer

**V**ALAMIKOR '86-BAN a Nintendo fejlesztői a videojáték-ipar egyik leggizdább női akcióhősét hívták életre. Samus Aran kalandjait azóta játékosok milliói követik figyelemmel, így hát nem meglepő, hogy a japán cégnél kiemelt figyelmet szentelnek a sorozatnak.

A korai *Metroid*-játékok még a 2D-s platformerek világában haladtak, a 2000-es évek elején azonban a Rare-nek köszönhetően sikeresen áthelyezték a 3D-s FPS-ek vonalára. A kérdés tehát az volt, hogy az esetleges folytatás vajon melyik fonalat viszi tovább? Talán azért választották meg ezt a Team Ninja fejlesztői, mert mindkét fél számára egy remek játékot akartak készíteni.

### ÍGY TARTOM, ÚGY TARTOM, HOGY TARTOM?

Az *Other M* nyitójelenete a *Super Metroid* végső pillanataival kezd. A látványos küzdelem után Samus egy rehabilitációs komplexumban ébred, majd egy gyors tréningezés során megtanuljuk a játék új irányítását: a Wiimote-ot NES-stílusban kell a kezünkben tartanunk. A D-paddal mozgathatjuk a karakterünket, az 1-es és 2-es gombokkal löhetünk lézernyalábot és ugorhatunk, illetve az A gombbal válthatunk Morph-Ball üzemmódba. Morph-Ball-

ként egy gömb alakját vesszük fel, és így a szűkebb területeket is könnyedén elérhetjük. A korábbi FPS-ekből kölcsönözték azt a mechanikát, amelynek köszönhetően Samus szemszögéből nézhetjük az eseményeket. Ha a Wiimote-ot egy kézbe vesszük, és a képernyőre mutatunk vele, a játék gyorsan Samus sisakja alá rántja a kamerát. Mozogni ugyan nem tudunk, de jobban körülnézhetünk a pályán, illetve így szórhatunk rakétákat is az ellenfelekre. Összességében az irányítás rendben van, azonban a D-pad néha megnehezíti a mozgást, és legfőképp az automata célzást. Elég csak egy pillanatra is rossz irányba nyomunk a gombokat és Samus máris a nagy semmibe lövi lézernyalábjaival.

### MÚLTAD KÍSÉRT

Ha sikeresen elsajátítjuk az irányítást, utunkra is engednek bennünket. Maga a történet ezúttal egy gigantikus űrállomáson játszódik, ahova a hősnőket egy vészjelzés szólítja rehabilitációja után. A helyszínre érkezve azonban egy föderációs mentőosztaggal is találkozunk, amelynek tagjai közt több ismerős arc is található. Samus és a csapat kénytelen összefogni annak érdekében, hogy kiderítsék, mi is történt a helyszínen és miért küldtek az űrbe vészjeleket. Kár, hogy az egész a szokásos „va-

lamit nagyon elszúrtak egy laborban” történet mentén halad. Sokkal izgalmasabb amúgy Samus múltja, ami több ponton is meglevenedik a játék során. Mivel a velünk tartó föderációs csapatban több ismert alak is van, hősnőnk rendre felhossa emlékeit, amelyeket velük élt át régen. A múlt felfedezése mellett persze az úrálomás rejtélyének a kivizsgálása is komoly szerepet kap. Akárcsak az összes eddigi *Metroid*-játékban, itt is főleg a felderítésen van a hangsúly. Akció ugyan lesz jócskán, ám ezek gyakran csak a játékos lassítására szolgálnak, a legtöbb lényt ugyanis pár durrantással le lehet szedni. Több alkalommal futunk bele minibossokba, ezeket már csak egy trükkel kényszeríthetjük térdre. Általában ha valami villog egy lényen, akkor azt kell sorozni, mint az örült.

### SAMUS VISZI A HÁTÁN

A *Metroid: Other M*, ha nem is a sorozat legjobb darabja, de rajongók számára mindenképpen kötelező vétel. Samus Aran ennyit még nem beszélt hozzánk összesen, mint ebben a játékban, és ilyen profin sem mesélt még nekünk a Nintendo, mint most. Az irányítást ugyan egy kicsit jobban át kellett volna gondolnia a Team Ninja alkotóinak, de összességében egy szokható és bizonyos pil-

lanatokban szórakoztató élményt nyújt ez a megoldás. Olyan jól tudnak Samusról regélni a srácok, hogy alig várjuk az újabb történetet róla. [GS](#)

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/metroid-other-m](http://gamestar.hu/jatek/metroid-other-m)

GameStar

#### MAYER

Sosem kerültünk még ennyire közel Samus Aranhoz!



- ⊕ gyönyörű átvezetők
- ⊕ ötletes bossharcok
- ⊕ Samus múltja
- ⊕ rengeteg felfedeznivaló
- ⊖ kiforratlan irányítás
- ⊖ néhol könnyen elveszünk
- ⊖ szkenelés hiánya

98

A saját műfajában tökéletes játék

OLVASS A JÖVŐBE!

EURÓPA  
LEGJOBB SCI-FI  
MAGAZINJA

1974 • 2005  
EURÓPAI SF MAGAZIN

A HÓNAP TÉMÁJA: A PÉNZ JÖVŐJE

WWW.GALAKTIKABOLT.HU XXXI. ÉVF., 2010. SZEPTEMBER • (ELŐFIZETŐKNEK: 695 FT) ÁRA: 870 FT

GALAKTIKA

ALAPÍTVÁ: 1972-BEN

SCI-FI • JÁTÉK • TUDOMÁNY • FILM • TECHNIKA • SZÓRAKOZÁS

MEGEMLÉKEZÉS:

José Saramago  
NOBEL-DÍJAS ÍRÓ

MAGÁNPÉNZ

STARCRAFT 2

PÉNZ NÉLKÜLI  
VILÁG

HALÁLI HULLÁK

246  
Szerkesztő: SZ  
Rozmátr: 18



1974 • 2005  
EURÓPAI SF MAGAZIN

OLVASS A JÖVŐBE!  
SZÉLESÍ • SARAMAGO • KESSEL • BESTER • BOVA

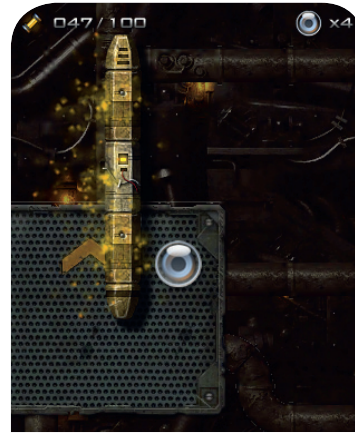
GALAKTIKA.HU • INTERGALAKTIKA.HU • SF.BLOG.HU • EGALAKTIKA.WIKIA.COM • METROPOLIS.FREEBLOG.HU

SZEPTEMBER 6-TÓL  
KERESD AZ  
ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

www.galaktikabolt.hu

A GALAKTIKA a GameStar médiapartnere

# IPHONE BEMUTATÓ



## DARK NEBULA EPISODE TWO

KIADÓ 1337 Game Design  
FEJLESZTŐ 1337 Game Design

**A**MIÓTA LÉTEZIK APP STORE, azóta vannak az iPhone és iPod Touch készülékekre mozgás-érzékelőt használó alkalmazások, viszont többségük ugyanarra a sémára épül, kevés fantáziával, és gyenge kivitelezéssel. A Dark Nebula első része is jó volt, de a második képes fokozni ezt. A játékban egy golyót irányítva kell a pályán haladni, viszont nem egy labirintusszerű játékot kell elképzelni. Energiakapszulákat kell gyűjtögetni, ellenségeket legyőzni, illetve az időzítés is nagy szerepet játszik. A logikánkra ugyanúgy szükségünk lesz, mint az ügyességünkre, hiszen nem mindig, merre vesszük az irányt egy-egy elágazásnál. Az irányítás egyszerű: nincsenek gombok, csupán a készülék különböző irányokba való döntögetésével irányítjuk a golyót, viszont az ellenfeleket mégiscsak el kell intézni valahogy. Persze erre is megvan a megfelelő módszer: adott színű ellenfelet adott színű, körülöttünk köröző lézerrel nyírhatunk ki, ám vigyázni kell, hogy olyan távolságban maradjunk, hogy az ellenség ne tudjon minket megsebezni, mi viszont sebezük őt. Ajtók kinyitásához generátorokat kell hasonló technikával elintézni, elegendő sebességgel kell mennünk ahhoz, hogy egy-egy platform segítségével átugorjunk a falakon – ilyen és hasonló érdekességek várnak arra, aki be ruház a Dark Nebula második részére. [GS](#)



## HELL'S KITCHEN VS

KIADÓ Ludia  
FEJLESZTŐ Ludia

**B**IZTOSAN VAN OLYAN, AKI HALLOTT MÁR A MÚSORRÓL, AMELYRŐL GORDON RAMSAY ELHÍRESÜLT, ez pedig a Pokol konyhája. Mr. Ramsay komolyan veszi a dolgát, és hamar megutáltatja magát az ifjú résztvevőkkel. Most egy szakács szerepében kell megmutatnunk, hogy készek vagyunk teljesíteni a vendégek kívánságait, ráadásul egy társunkkal szembeszállva kell ezt bizonyítani. A Hell's Kitchen VS-ben úgy mond „le kell főznünk” ellenfelünket, mégpedig úgy, hogy az ételeket a lehető legtökéletesebben szervírozzuk. Minden étel felett látható, hogy milyen alapanyag kell hozzá, ezeket a képernyő alján található tálakra bökve keverhetjük össze, majd ezeket a tálakat az edény fölé húzva önthetjük bele a hozzávalókat. Miután minden alapanyag belekerült, a számláló elindul, és ha eléri a nullát, kész az étel, ilyenkor le kell vennünk a tűzhelyről. Oda kell figyelniünk, hogyha egyszerre több ételt készítenek, azok egyszerre legyenek készen, hiszen ha valamelyikkel előbb végzünk, azt hamarabb rakjuk félre hűlni, és mire a kedves vendéghez ér, esetleg kihűl, ami pedig rossz fényt vetne a konyha hírnevére. A játék lényege, hogy előbb teljesítsük a rendeléseket, mint ellenfelünk, illetve eredményesebb munkát mutathassunk fel. Egyjátékos mód is van, itt a cél az, hogy Gordon türelmével játsszunk. [GS](#)

## GameStar

**PACA**  
Épp ideje volt, hogy kijöjjön egy izgalmas mozgásérzékelős játék!



94

- + szép grafika
- + nem válik unalmassá
- + van benne kihívás
- néha fagy

## GameStar

**PACA**  
Hirtelen haragúaknak nem ajánlott!



91

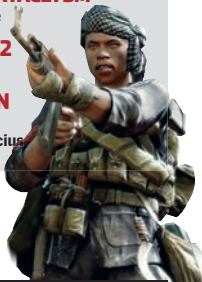
- + izgalmas versengés
- + az Arcade mód is jó
- egy idő után unalmassá válik

# VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

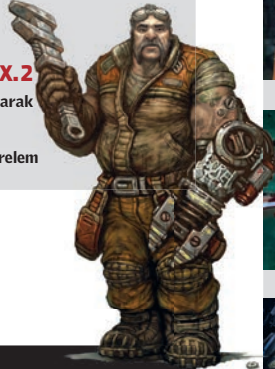
## GameStar Olvasói TOP5

- 1 **CALL OF DUTY: BLACK OPS**  
2010. november
- 2 **MEDAL OF HONOR**  
2010. október
- 3 **WOW: CATAclySM**  
2010 vége
- 4 **CRYSIS 2**  
2011 eleje
- 5 **DRAGON AGE 2**  
2011. március



## GameStar Szerkesztőségi TOP5 (játék)

- 1 **STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY**  
Nyugdíjba ment az első rész
- 2 **MAFIA 2**  
Egy visszautasíthatatlan ajánlat
- 3 **FIFA 11**  
Cselből
- 4 **H.A.W.X. 2**  
Vasmadarak
- 5 **TRINE**  
Újra szerelem



## Szerkesztőségi TOP5

- 1 **ŐSZI NAPSÜTÉS**
- 2 **SZÜRETI MULATSÁG**
- 3 **A FRISS MUST ZAMATA**
- 4 **TONHALAS SZENDVICS**
- 5 **IPHONE 4**



## RPG



### ALPHA PROTOCOL GS 2010\_05 – 87%

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



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

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



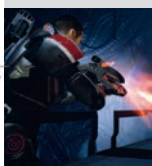
### DRAGON AGE: AWAKENING GS 2010\_04 – 82%

Az alap *Dragon Age* irdatlan játékidejét 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 sajnós elvész a lényeg.



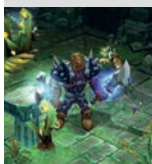
### MASS EFFECT 2 GS 2010\_01 – 95%

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 letehetetlen. Az utóbbi évek legjobb *Diablo*-klónja.

## FPS



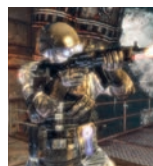
### MEDAL OF HONOR GS 2010\_09 – 88%

Egy jól összerakott, hihetetlenül hiteles és emberközelí, a háború gyötrelmeit kellően visszaadó egyjátékos kampány, és egy valahonnan már ismerős multi. Szerettük.



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

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



### SINGULARITY GS 2010\_07 – 80%

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



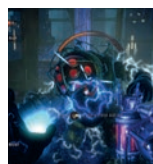
### METRO 2033 GS 2010\_04 – 78%

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



### 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 zombiapokaliptiszis, ami ma történhet veled. Keríts három cimborát és vágj bele!

## Stratégia



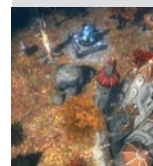
### STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY GS 2010\_08 – 93%

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



### 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 késlekedés 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.



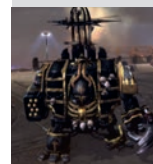
### HEROES OF NEWERTH GS 2010\_06 – 75%

Kis *Warcraft III*-utózzel 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*-kaptunk.



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

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

## Akcio



**TOM CLANCY'S: H.A.W.X. 2**  
**GS 2010\_09 – 81%**  
 Se nem szimulátor, sem pedig csőárkád, de pont ez adja meg a vadászpilóta zamatát.



**KANE & LYNCH 2: DOG DAYS**  
**GS 2010\_08 – 84%**  
 Az IO Interactive híres arról, hogy nagyon el tudja rontani elsőre baromi jónak ígérkező játékaikat. Megváltottak volna?



**ALIEN SWARM**  
**GS 2010\_09 – 90%**  
 Kis Left 4 Dead-utóérzéssel és felülhúzóban ugranak nyakunkra a dögök, ezúttal egy elhagyott űrkomplexumban. Ingyen.



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



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

## Sport



**FIFA 11**  
**GS 2010\_09 – 90%**  
 Szeretjük látni, amikor egy legendás sorozat is képes valami újat felmutatni. Ám ha lehet, a FIFA 11-et konzolon játsszátok!



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



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



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



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

## Verseny/Ügyességi



**WORMS RELOADED**  
**GS 2010\_09 – 90%**  
 Új a játék, de a hangulat a régi. Apró kukacaink válogatott módszerekkel irtják egymást, mi pedig dőlünk a nevetéstől.



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

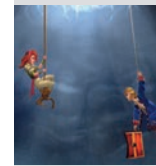


**BLUR**  
**GS 2010\_06 – 86%**  
 Zúzhatnék? Mert itt bizony alkatrészt nem marad a helyén. Csak győzzük poweruppal!

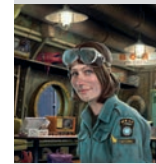


**SBK X**  
**GS 2010\_06 – 92%**  
 Sokkal-sokkal jobb, mint amire számítottunk. Motoros arcade és szimulátorévezetek, igen nyomott áron.

## Kaland



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



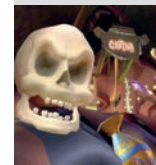
**HIDDEN ADVENTURES: THE DEVIL'S TRIANGLE**  
**GS 2010\_07 – 90%**  
 Egy igazi budget kategóriás gyöngyszem, ami megérdemi szeretetünket. Point-and-click, kiváló sztorival, és változatos játékmennel.



**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.

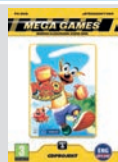


**TALES OF MONKEY ISLAND - SEASON ONE**  
**GS 2010\_01 – 93%**  
 Ha meguntad egyenként tölteni az epizódokat, most itt van mind az öt egy gyönyörű csokorba kötve.

## Kiemelt megjelenések



**MINI NINJAS**  
**2490 Ft**  
 Amilyen kicsik, olyan veszélyesek.



**KAO THE KANGAROO ROUND**  
**2990 Ft**  
 Kao a kenguru a második menetét kezdi. Elő a kesztyűkkel.



**AGATHA CHRISTIE: HALÁL A NILUSON**  
**990 Ft**  
 Különös gyilkosság, izgalmas nyomozás.



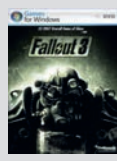
**RAILROAD PIONEER**  
**990 Ft**  
 Saját vasutat mindenkinek!



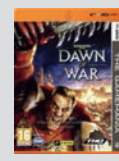
**PREY**  
**2490 Ft**  
 Vadász leszel, vagy zsákmány?



**GTA: VICE CITY**  
**2490 Ft**  
 Neonfény, hawaii ing, Michael Jackson.



**FALLOUT 3**  
**4990 Ft**  
 Talán az eddigi legjobb RPG.



**WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR**  
**2490 Ft**  
 Kegyetlen, véres és brutális RTS.

FRISZ MEGJELENÉSEK



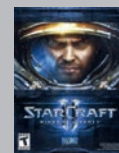
**FIFA 11**  
**7990 Ft**  
 Hadd menjek be, mester!



**TOM CLANCY'S HAWX 2**  
**7990 Ft**  
 Szárnyakat ad.



**KANE & LYNCH 2: DOG DAYS**  
**9990 Ft**  
 Sanghaj oda-vissza.



**STARCRRAFT II**  
**13 490 Ft**  
 Nuclear launch detected!

## Játékok 5000 Ft alatt

Assassin's Creed	2690 Ft	Mount & Blade: Warband	4490 Ft
Battlefield 2 Deluxe	1790 Ft	Need for Speed: Shift	3590 Ft
Braid	1790Ft	Saboteur	3590 Ft
Call of Duty 2	3490 Ft	Section 8	4490 Ft
DiRT	2240 Ft	Sniper Elite	1790 Ft
Dragon Age: Várvonalak	1990 Ft	Star Wars Battlefront 2	3590 Ft
Dark Sector	1790 Ft	StarCraft és Brood War	2890 Ft
Left 4 Dead 2	3590 Ft	Torchlight	2690 Ft
Mass Effect 2	3590 Ft	Tropico 3	990 Ft
Men of War	3140 Ft	Zeno Clash	990 Ft

ONLINE ÁRAK

## Megjelenési lista

Diablo III	2011.	The Witcher 2	2011 eleje
Rage	2011.	Brink	2010. szeptember
F1 2010	2010. szeptember	Crysis 2	2011 eleje
Call of Duty: Black Ops	2010. november	Ghost Recon: Future Solider	2010. ősz
R.U.S.E.	2010. szeptember	Medal of Honor	2010. október
Dead Rising 2	2010. szeptember	X-COM	2011.
Max Payne 3	2010 vége	Dragon Age 2:	2011. március
SW: The Old Republic	2011.	Batman: Arkham City	2011. nyár
WoW: Cataclysm	2010 vége	Duke Nukem Forever	2011.

VÉGE A NYÁRNAK, KEZDŐDNEK AZ IZGALMAK



## HALIHÓ!

Itt van az ősz, itt van újra, és nem is akárhogy. Elképesztő milyen hideg lett hirtelen, egyik napról a másikra. Na sebjaj, ez csak jó nekem, végre nem melegszik túl a videokártyám, cserébe kellemesen befűti a teret maga körül. A sulikezést elvileg mindenki sikeresen túlélte, a többség minden bizonynyal visszazökkent a régi kerékvágásba, azaz kelés, reggeli, tanulás, sport – esetleg WoW –, vacsora, tanulás, alvás. Hál'Istennek én már túlvagyok ezen, viszont a tanulás helyére oda lehet képzelnéni a munkát. (WoW alapból kizárt.)

A címlapunk ezúttal is durván ütősre sikerült, hardver azonban nem fért rá, így most jelenteném be, hogy az első között tesztelhetjük a Gainward és a Palit GeForce GTS 450 grafikus kártyáit, amelyek kíméletlen harcot folytatnak majd a Radeon HD 5700 néven ismert ellenséges vezérlőkkel. A GF106 grafikus lapkán alapuló fejlesztés egyébként nem lett rossz, de közel sem annyira ütős, mint a GTX 460.

Ezzel a cikkel egyébként nem zárjuk le a VGA-s témát, ugyanis időközben rengeteg pletyka bukkant fel internetszerte az AMD legújabb generációs kártyáiról, amelyek megjelenése körülbelül egy hónap múlva várható. További részletekről a cikkben olvashattok majd.

Ismét van mobilos téma, ezúttal azonban nem egy konkrét készülékről olvashattok, hanem a közösségi mobilizásról szerezhetek alapvető infókat. Egyesek számára biztos unalmas lesz ez a kis íromány, de sokan még csak most ismerkednek meg ezzel a világgal, nekik pedig ez a tartalom is hasznos lehet.



## COOLER MASTER HAF 912 PLUS – EXTRÉM HÁZ EXTRÉM IGÉNYEKHEZ


**A HAF X után újabb, játékosoknak fejlesztett számítógépházat mutatott be a Cooler Master. A 912 Plus nem olyan ütős, mint a nagy testvér, de így sem szégyenkezhet majd az, aki ezt a típust vásárolja majd meg**

**PONTOSAN NEM TUDJUK, hogy hazánkban mikor jelenik meg a legújabb HAF-szériás számítógépház, mindenesetre már most érdemes felkészülni a jeles napra, aki ugyanis eddig nem talált magának megfelelő vázat a konfigurációja számára, most nagy valószínűséggel megkapja a tökéletes alternatívát.**

A csúcsmoellként elkönyvelt HAF X óriási méretei és bőséges tudáslistája miatt igen magas áron jelent meg Magyarországon, az 50 ezres árkategóriás számítógépházakat csak nagyon kevesen engedhetik meg maguknak, hiába gondolja azt bárki is, hogy ennél márpedig nincs jobb. Tulajdonképpen van, a 912 Plus ugyanis pontosan arról szól, hogy alacsonyabb áron is meg lehet teremteni azt a minőséget és jellemzőket, amelyeket a felső kategóriás termékekhez kötünk. Az újdonság midji méretben készül, így mindösszesen 4 darab 5,25 hüvelykes és 6 darab 3,5 hüvelykes meghajtót képes fogadni. Persze az átlagfelhasználóknak ennél nem is kell több, a gamereknek azonban ez még pont elegendő lehet, fő-

leg ha a hazai játékbeszerzési szokásokat is a vásárlási szempontok közé vesszük. Jó hír, hogy a házba noteszgépekbe illő háttértárat is szerelhetünk, amihez a szükséges szereléseket is biztosítja a gyártó. A belső kialakítás követi az eddigi HAF-házaknál bevált elrendezést, a tápegység alul kapott helyet, míg a processzorhűtő elég közel került a tetőre illesztett ventilátorhoz. Utóbbi sajnos csak opcionális – kár, mert akár 200 mm-es is lehet –, az előlapi és a hátlapi légkavarót viszont gyárilag megkapjuk. Az oldallapon is van hely egy ventilátornak, ám ez sem része a gyári csomagnak, a beszerzéséről egyébként módon kell gondoskodni. A víz-hűtéssel rendelkező gamerek vagy tuningosok a radiátort a ház tetejére csavarozhatják fel a folyadékot szállító csöveket – ha ez lehetséges –, a radiátort hűtő ventilátorok vezérlőkábeleit pedig a hátlapra vágott lyukakon keresztül vezethetik el. A belső alkatrészek és a tápegység kábeleinek elvezetésére kialakított helyek és megoldások példásak, nemcsak az alaplapot tartó tálcára vágta apró réseket a tervezők, hanem a HDD-keret oldalán is

átbújthatók a kábelek, illetve az oldal lap és a ház távolsága pont akkor, hogy a normál táp- és SATA-csatlakozók is kényelmesen elférjenek zárt állapot esetén. A csavarmentes szerelhetőség nyilván senki számára nem jelent újdonságot, mint ahogy az eSATA-csatolóval felszerelt előlapi panel sem okozhat komoly meglepetést. A ház tetejére külön kis „medence” került, amelybe a személyes tárgyakat – kulcs, CD-k, iPhone stb. – lehet tartani, de ennél sokkal fontosabb és hasznosabb tulajdonság a CPU-hűtő szerelésének megkönnyítése, amelyet az alaplapi tálcára vágott méretes lyukkal értek el. Ez egészen addig csekélységnek tűnik, amíg valaki nem olyan hűtővel próbálkozik, amely lefogását az alaplapi áramkör hátoldalán kell csavarral rögzíteni.

A HAF 912 Plus tehát egészen apró részleteit tekintve is nagyszerű számítógépháznak ígérkezik, és látva a 922-es testvérmodell árát, akár még a 30 000 forintos lélektani határ alá is becsúszhat az árcédulán látható összeg. Ennyi pénzért pedig nagyon jó vétel, érdemes félretenni rá! 

# ORIGIN BIG O PC INTEGRÁLT XBOX 360-NAL!

**A Z ÉSZAK-AMERIKAI** piacon hódító Origin elkészítő konfigurációval rémisztette meg a sajtót és a készre szerelt játékos gépeket kedvelő felhasználókat. A Big O egészen új szemlélet szerint készült el, és konkrétan az első olyan számítógép lett, amely közvetlen kapcsolatot teremt a PC-s és a konzolos játékvilág között. A gyártó mérnökei ezt úgy érték el, hogy az óriási házba nemcsak a legmodernebb PC-s vasakat szerelték be, hanem egy integrált Xbox 360 is a konfiguráció részét képezi. Ezt úgy kell elképzelni, hogy a szabványos PC-s hardverek mellett egy új Slim változatnak a nyomtatott áramköre is megtalálható, amely természetesen a külön HDD-vel és optikai meghajtóval van összekötve. Másképp megfogalmazva lényegében az történt, hogy az új Xbox-változat házát kidobták, a benne lévő alkatrészeket pedig beszerelték a speciálisan a Big O számára tervezett vázba. Hab a tortán, hogy minden egyes melegező alkatrésze vízhűtő blokk került, arról viszont nincs pontos információ, hogy ugyanaz a rendszer keringeti-e a folyadékot mindkét platformhoz, vagy esetleg a konzolos részt külön egység hűti.

Aki egyébként komolyan érdekli a masina iránt, azt vélhetően nem fogják érdekelni az ilyen apró részletek, viszont minden bizonnyal kíváncsi lesz rá, hogy a PC-s részleg milyen összetevőkből áll. Nos, az alapkonfiguráció sem

semmi, viszont nektek inkább a *CPU Magazine* által javasolt változatot mutatnánk be. A Danger Den által készített Tower 29-es házba egy EVGA Classified SR-2 alaplap került, amelybe egy-egy Intel Xeon X5680-as processzort helyeztek be, majd ezeket 4,3 GHz-es órajelre tuningolták fel. Ez a processzor tulajdonképpen a Core i7-980X kiszolgálókba szánt verziója, azaz hat mag alapon 3,33 GHz-en üzemel, a harmad-szintű gyorsítótár pedig 12 MB méretű. Gyorsan ki lehet számolni, hogy a két processzor összesen 12 magot és 24 processzorszálat jelent. Ehhez a nagy számítási kapacitáshoz a Corsair 2000 megahertzes Dominator GT memória-moduljait választották, amelyekből 12 GB-nyi került a masinába. A topot viszont a grafikus alrendszer jelenti: a 4 darab gyárilag túlhevített, vízhűtéssel hűtött EVGA GeForce GTX 480 minden képzeletet felülmúló 3D-s teljesítményre képes. Nem csoda, ha a tervezés során két 1 kilowattos tápegységgel számoltak a mérnökök, a két túlhevített processzorhoz és a négy darab grafikus kártyához bizony elkél az ekkora mértékű tápellátás.

Ami a háttértárakat illeti, a fő komponensekhez hasonló csúscategóriás eszközöket válogattak össze. Az operációs rendszer 4 darab, RAID 0-tömbbe kötött OCZ Vertex2 SSD-ről indul, az egyéb adatokat pedig 2 darab 2 terabájtos Western Digital Caviar Black merev-

lemezeken tárolhatja a gép tulajdonosa. Az optikai lemezek beolvasása/írása egy 12x-es Pioneer Blu-ray íróval lehetséges, ami egyúttal a Blu-ray mozizás élmenye felé is megnyitja az utat. Érdekes módon a hangkártya szerepét az alaplapra integrált kodekre osztották, a RAID-vezérlést azonban külön kártyával oldották meg.

Az egyedi készítésű házhoz előlapi vezérlő, távirányítóval kapcsolható LED-ek és a tulajdonos igényeire szabott plakett is jár, illetve hároméves ingyenes alkatrészcsere és a szállítás is beletartozik az árba. Az ingyenes telefonos és online támo-

gatási szolgáltatáson senki nem lepődik meg, viszont egy komplett konfigurációnál egyáltalán nem megszokott, hogy ezek korlátlan ideig – pontosabban az élettartam-garanciához hasonlóan – vehetők igénybe.

Mindez 16 990 dollárba kerül, amelybe természetesen egy Windows 7 Ultimate 64 bites rendszer ára is beletartozik. Durván számolva a Big O 4 millió forintba kerül, ami ugyebár nem egy szokványos PC, hanem egy PC-Xbox 360 hibrid, ami szinte tökéletes és hiánytalan játékelményt garantál. Várjuk az integrált PS3-mal szerelt verziót. [GS](#)

## ÚJ ASUS GAMER NOTEBOOKOK GEFORCE GTX 460M VGA-VAL

**M**UTÁN AZ NVIDIA hivatalosan bejelentette a 400-as szériájú mobil grafikus vezérlőit, az ASUS rögtön két olyan gamer noteszgépet is bemutatott, amelyekben az egyik legerősebb darab üzemel. A 15,6 és 17,3 hüvelykes képernyővel bíró képernyővel érkező G53JW és G73JW továbbra is az Intel Calpella platformján alapszik, magyarul szólva a felhasználó igényétől függően Core i3, i5 és i7 processzorokkal kérhető. A rendszermemória mérete a központi egységtől függően legfeljebb 4 vagy 8 GB lehet, a grafikus vezérlőt tekintve azonban csak egyfajta lehetőséget ad a gyártó, az NVIDIA GeForce GTX 460M típusa dolgozik mindkét modellben. A 192 darab stream processzorral szerelt lapka teljesítményben az asztali szegmensben versenyző GTS 450-nel lehet egy szinten, ami egészen jó-

nak számít noteszgépes körökben. Az 1,5 GB-nyi fedélzeti memóriával szerelt gyorsító minden bizonnyal a G73JW full HD-s képernyőjének felbontásán is akadástmentesen futtatja az új játékokat, de a játékosok talán jobban járnak, ha a G53JW-t választják. Külsőre egyébként totálisan megegyezik a két gép, az ASUS a G73-nál bevezetett „lopakodó-formát” alkalmazta a G53-nál is.

Az egyéb alkatrészeket a szokásos felső kategóriás szintnek megfelelően válogatták ki, legfeljebb 750 GB-nyi tárhely kérhető a gépekbe, illetve az opcionális listán Blu-ray meghajtó is található. A gépek hazai megjelenéséről egyelőre nem tudunk, de minden bizonnyal októberre mindkét gép elérhető lesz a hazai boltok polcain. Így az árról sem tudunk most nyilatkozni, de nem hinnénk, hogy például a fél millió forintot meghaladná a G73JW ára. [GS](#)



## HAZÁNKBAN IS MEGJELENT AZ OFFICE 2010!

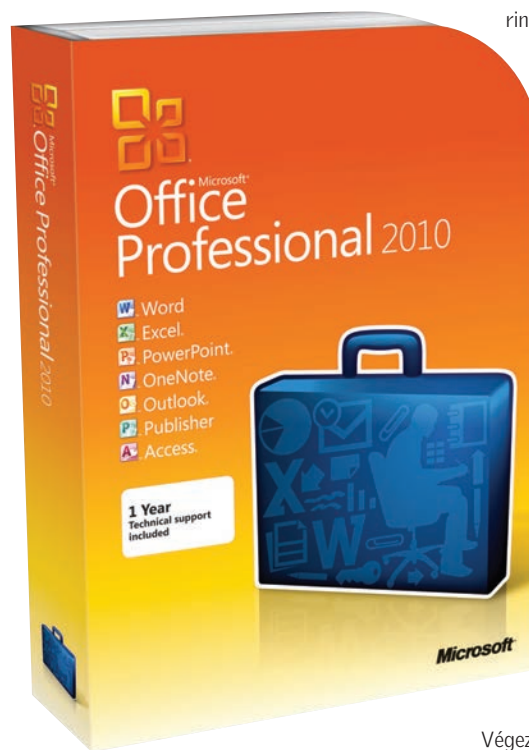
**S**ZEPTEMBER 6-ÁN ÉJFÉLKOR a Microsoft ingyenes salsaparti és koktélbár keretén belül újtára indította Magyarországon az Office 2010 lokalizált verzióját, így az irodai programcsomag magyar kiadásában is megvásárolható kiskereskedelmi forgalomban.

A WestEndben tartott eseményt meglehetősen nagy érdeklődés övezte. A megjelentek többségét azonban látszólag nem a kedvezményes Office-vásárlási lehetőség, hanem az ingyen zene és az ingyen innivaló vonzotta. Persze sokan voltak, akik direkt az új irodai programcsomag és a kedvezményes Lenovo netbook miatt zárandokoltak el a bevásárlóközpontba. Éjfélkor közülük körülbelül ötvenen ott is sorakoztak a bolt bejáratánál, hogy az elsők között vásárolhassák meg a szoftvercsomag 50 százalékos kedvezménytel árult kiadását.

Az Office 2010 Otthoni és Diákverziójának a termékulcsusa csak az eseményen 14 900 forintért volt megvásárolható, amely egyébként körülbelül 29 900 forintos áron kerül majd kereskedelmi forgalomba. A termékulcsu egyébként a Microsoft újonnan bevezetett licenctípusa, amely az OEM-kiadásokat váltotta fel. Nem jár hozzá DVD, csupán egy kód, amellyel feljebb lehet váltani a számítógépgyártók által telepített Office Starter kiadásról, vagy aktiválni lehet az előre feltelepített más Office-varián-

sokat. Mivel jelen esetben – az Office 2010 tegnapi rajtja miatt – még nincsenek hazánkban olyan gépek, amelyek a telepítési alapot szolgáltathatnának, ezért ezen kiadásnál külön le kell tölteni – a termékulcsu megadása után – a click-to-run technológiával felszerelt két megabájtos telepítőt, hogy a vásárló hozzákezdhesen az irodai programcsomag használatához.

Másrészt mivel a kulcskártyák az OEM-változatoknak felelnek meg, ezért más megkötések is vonatkoznak rájuk. Minden esetben a licenc kötődik azon konfigurációhoz, amelyre elsőként telepítették, csak egy gépre érvényesek, valamint csak korlátos, 90 napos terméktámogatással rendelkeznek. A dobozos termékek ezzel szemben nem rendelkeznek hasonló megkötésekkel. Korlátlan terméktámogatás jár hozzájuk, a licencek nem kötődnek a konfigurációkhoz, valamint több gépre is telepíthetők. A dobozos Otthoni és Diák például 3 gépre, míg az Otthoni és Kivállalati, valamint a Professional 1+1 gépre rakható fel. Ennek tudatában a vásárlás során ne csak az árat nézzük, mert később – például a gépünk hirtelen, nem várt halála miatt – kellemetlen meglepetések



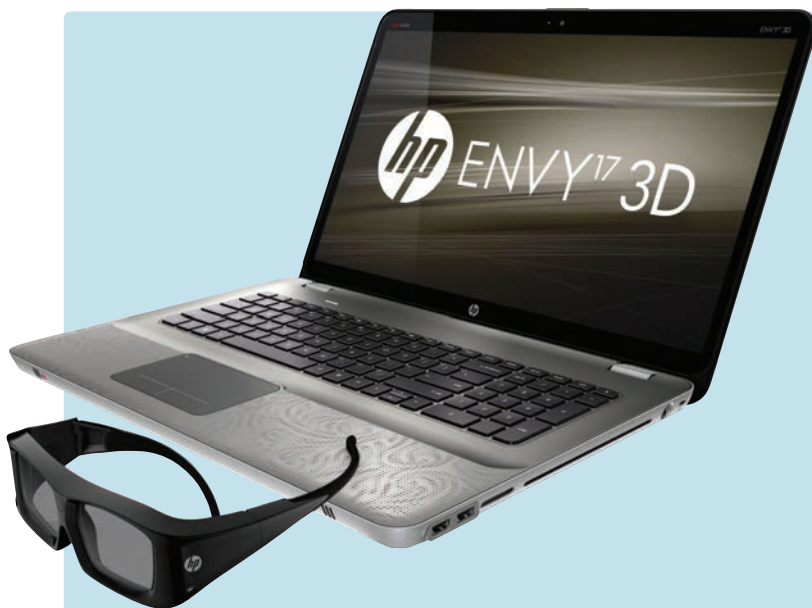
rintot rászáni, főként azért, mert így három licenchez jutunk.

A többi verzió esetében nagy eltérések lehetnek az árakban.

A Microsoft ugyanis a kérdéseinkre nem tudott ajánlott végfelhasználói árat mondani, így a kiskereskedők árképzéséből tudunk kiindulni, ahol meglehetősen nagy eltérések mutatkoznak. A Professional (Word, Excel, PowerPoint, OneNote, Outlook, Publisher és Access) dobozos verziójának ára például 185 ezer és 235 ezer forint között mozog, míg a kulcskártyája valahol 130 ezer forintba, míg máshol 169 ezer forintba kerül. Az Otthoni és Kivállalati Kiadás (Word, Excel, PowerPoint, Outlook és OneNote) kulcskártyája pedig 63 190–80 000 ezer forint között, dobozos kiadása 94 780–12 000 forint közötti áron vásárolható meg. Azaz alaposan nézzük meg, hogy mit veszünk, és hogy hol vesszük!

Végezetül nézzük a rendszerkövetelményeket. Az Office 2010 futtatásához legalább 500 MHz-es processzor, 256 MB belső memória, 3 GB szabad tárterület és egy legalább 64 MB memóriával ellátott DirectX 9.0c technológiával kompatibilis videokártya szükséges. A pontos rendszerkövetelmények a Microsoft oldalán olvashatók. [GS](#)

is érhetnek minket. Az OEM-licenccel ezen esetben elveszítjük, míg a dobozos nem. Az Otthoni és Diák verzió (Word, Excel, PowerPoint és OneNote) esetén például a kulcskártya körülbelül 29 ezer forintba, míg a háromlicenccel dobozos kiadás körülbelül 40 ezer forintba kerül. Érdemes plusz 13 ezer fo-



## HP ENVY 17 3D ATI EYEFINITY-TÁMOGATÁSSAL

**A** HP NEMRÉG bejelentette az ENVY 17 3D jelzésű multimédiás notebookját, amely a szériára jellemző módon nem szenved hiányt semmiben. Különlegessége a 17,3 hüvelykes, és 1920×1080 pixeles kijelzőjében rejlik, amely egy megfelelő szemüveggel párosítva lehetővé teszi a 3D-s Blu-Ray filmek megtekintését. Az egyéb specifikációi megegyeznek a hagyományos megjelenítővel felszerelt modellével: a géphe Intel Core i7-es processzorok kerülhetnek, legfeljebb 8 GB DDR3-as memóriával kiegészítve. A grafikus alrendszer az ATI/AMD-től származ-

zik, ráadásul az 1 GB önálló GDDR5-ös memóriával is felszerelt Mobility Radeon HD 5850-es VPU támogatja az EyeFinity-t is.

Az optikai meghajtó természetesen egy Blu-Ray olvasó/DVD-író kombó, a háttér-tár szerepét pedig akár két darab 1 TB-os merevlemez is betöltheti. A szokásos csatlakozókon kívül került még a gépre egy-egy USB 3.0, eSATA, DisplayPort és HDMI is. Egyelőre nem tudni, hogy mikor dobják piacra a HP ENVY 17 3D-t, azonban az Egyesült Államokban konfigurációtól függően 1400–2000 dollárt (körülbelül 314–448 ezer forintot) fognak kérni érte. [GS](#)

### RÖVIDHÍREK

2010. szeptember 10.: Sajtóinformációk szerint a Nokia várva-várt okostelefonja, az N8 két hét múlva jelenik meg hivatalosan az Egyesült Királyságban. A pontos dátum szeptember 23., amikor egyébként nemcsak az N8

piacra kerülése történik meg, hanem pletykák szerint az E7-et is bemutatja a finn gyártó. Mindkét csúcskategóriás készüléken a Symbian^3 platformja fut, ám míg az N8 elsősorban a multimédiás szolgáltatásokra lesz ráhangolva, addig az E7-tel továbbra is az üzleti felhasználókat veszik célba.

Ennek egyik eredménye, hogy az E-széria újdonsága teljes QWERTY billentyűzetet kap, amely a méretes képernyő alól csúsztható elő – csakúgy mint az N97 esetében. Egyéb specifikációkkal egyelőre nem szolgálhatunk, de minden bizonnyal sebességét és szolgáltatásait tekintve is az elit okostelefonok közé sorolható majd be

az E7 is. Az ára nyilvánvalóan 100 000 Ft fölé várható, de véleményünk szerint nem éri majd el az N8 szintjét, amelyre 499 eurós árat mondanak a gyártóhoz közeli források.

A karácsonyi szezonra tehát jócskán ráerősít a Nokia, kíváncsian várjuk, hogy alsóbb árkategóriákban milyen újdonságokra számíthatunk az év végéig.



## ASUS EAH5850 TOP GRAFIKUS KÁRTYÁK EXTRA KÉPESSÉGEKKEL

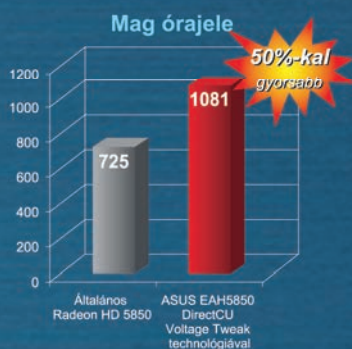
# Akár 110%-os sebesség!

## TÖRJ AZ EXTRÉM TUNING CSÚCSÁRA!

Minden rekord megdől egyszer. Ennek jegyében készült az új ASUS EAH5850 DirectCU TOP grafikus kártya is. Tervezésekor az extrém túlhajtás lebegett a mérnökök szemei előtt, és gondosan válogatott alkatrészei fáradhatatlanul küzdenek a kiváló eredmények érdekében. A mellékelt Voltage Tweak segédprogrammal csak pár kattintásra került a siker, és az eredmények magukért beszélnek. A memória órajelét akár 4600 MHz-ig húzhatod, és a 3DMark Vantage Extreme szédítő 9252 pontot mér – ez 50 százalékkal több a referenciakártya teljesítményénél!

### Kiemelkedő teljesítmény válogatott alkatrészekkel és Voltage Tweak segédprogrammal

Az ASUS EAH5850 DirectCU TOP grafikus kártya tagjai az ipari szabványoknál jóval szigorúbb válogatáson esnek át, és csak a legjobb 15% kerül be a limitált szériába. A kiválasztott kártyák képességeit



jól mutatja, hogy holott az EAH5850 grafikus mag 765 MHz-es órajelen működik, ezek a kártyák tuningolás nélkül is 800 MHz-en futnak! Az exkluzív



Voltage Tweak segédprogram akár 29 százalékkal megnöveli a grafikus mag feszültségét, így akár a szédítő 1080 MHz-es sebességet is könnyedén elérheted!



### Extrém hűtés DirectCU technológiával

A nagy teljesítményű grafikus kártyák legnagyobb ellensége az üzem közben felszabaduló hő. Az ASUS mérnökei ezért létrehozták a DirectCU technológiát, amely a réz kiváló hőelvezetési képességét veszi igénybe a még hatékonyabb hűtés érdekében. Az EAH5850 DirectCU kártyán két, egyenként 8 mm átmérőjű, precíziós technológiával felszerelt réz hőcső közvetlenül a grafikus maghoz simulva vezeti el a felszabaduló hőt. Ezzel akár 20\* százalékkal hatékonyabb a hűtés, és akár 35 százalékkal kevesebb zajjal jár a terhelés nélküli üzem.



\*Függ a rendszerkonfigurációtól és a használat módjától.

## COOLER MASTER INFERNO

Egyenesen a pokolból érkezett a Cooler Master új játékos egere. Az Inferno nemcsak külsőre, hanem belső felszereltségét tekintve is megfelel a játékosok igényeinek

**NEM AZ INFERNO az első játékos egér, amit a Cooler Master készített: a Storm termékcsaládon belül több hasonló kvalitású mutatóeszköz is található.** Az igazi csúcsmoделl azonban eddig hiányzott a palettáról, ezzel a típussal azonban ezt a kis hiányosságot is pótolja a gyártó. Az Infernót egyelőre csak nagyon kevés helyen lehet kapni hazánkban, de megéri várni a nagyobb szállítványokra, ez a rágcsláló ugyanis közel tökéletesre sikerült.

Már amennyire mi, átlagos gamerok meg tudjuk ezt ítélni, a hardcore arcok nevében nyilván nem tudunk nyilatkozni. Az Inferno a jól bevált recept szerint készült, a vezeték nélküli kommunikáció mellé 4000 dpi felbontású lézeres optika társul, amely kettőst ösztönöz szólni csak elrontani lehet. Jó híruknak van, a Cooler Master nem futott

bele idegesítő, a kényelmes használatot gátló hibákba, minden apró funkciót és szolgáltatást a játékosok igényeire szabtak.

A 128 kb méretű belső memória nem meglepő, mint ahogy az sem,



hogy 9 programozható gomb található az elsőre ijesztőnek ható borításon. A dpi-váltó gomb, a görgő és a Storm márkajelzés logója különböző színekben pompázhat, valamint a hüvelykujj felett 5 megvilágított rész jelezheti, hogy épp melyik dpi-beállítás aktív. Az egeren található összes gomb programozható, amelyeket a mellékelt, igen részletes beállítófelületet adó segédalkalmazással állíthatunk be különböző cselekvésekre. Sajnos nincs elég hely leírni a szoftver adta lehetősége-

ket, de egy bővebb online cikkben mindeképp kitérünk rá.

A fizikai adatok híveinek tetszhet, hogy az érzékelő adott felülettől való távolsága mindössze 2 mm, illetve az USB adatátviteli frekvenciája 1000 Hz is lehet. Maga a csatlakozó természetesen aranyozott, a kábelt pedig vastag szövettel vonták be. Az Inferno fogása egyébként egész kellemes, a formát jól eltalálták, kizárólag a fényes festésű műanyag hátlap miatt csóváljuk a fejünket. Emiatt hosszabb használat esetén zavaró izzadás léphet fel a tenyéren, amit bizony nem várnánk el egy 15 000 forintba kerülő játékos egértől. [GS](#)

**GameStar 96**  
 Ár: 15 000 Ft  
 Kis híján tökéletes egér lett az Infernóból, amit a mellékelt szoftver tesz igazán profivá. Egérnagyhatalom les a Cooler Masterből!

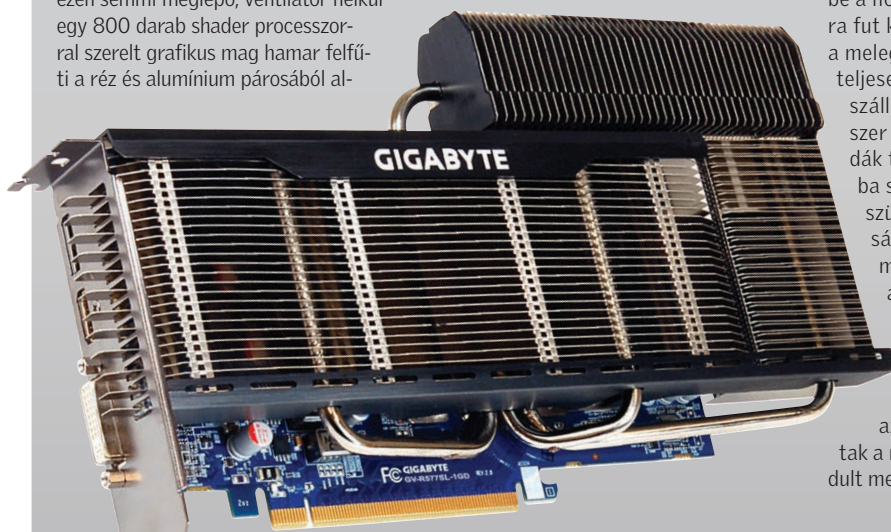
## GIGABYTE GV-R577SL-1GD

Újabb passzív hűtésű grafikus kártya, és ismét a Gigabyte alkotott maradandót. A ventilátor nélküli HD 5770 szép csendben pörgeti ki magából a minél magasabb FPS-számokat

**ANNAK IDEJÉN járt nálunk egy bizonyos Multi-Core fantáziánéval ellátott Radeon HD 4850, amely szépen tette a dolgát, csupán annyi gond volt vele, hogy borzasztóan melegedett.** Nincs ezen semmi meglepő, ventilátor nélkül egy 800 darab shader processzorral szerelt grafikus mag hamar felfűti a réz és alumínium párosából al-

kotott bordát. Ilyesmire számítottunk a passzív HD 5770 esetében is, bár ezúttal jóval nagyobb a fémtest, mint korábban.

Ránézve a bordára, most is el lehetne mondani róla, hogy csomópontok-



ból áll. A gyártó azonban már nem a Multi-Core, hanem kizárólag a Silent Cell nevet használja, a felépítés azonban továbbra is érdekes. A GPU-val egy közepes méretű fémtepsi érintkezik, amelynek felső felén csatlakoznak be a hőcsövek. A négyből három alulra fut ki, és a fő bordázatra viszi át a meleget, míg a negyedik cső a szinte teljesen különálló felső fémbordára szállítja a keletkezett hőt. A rendszer működik, kipróbáltuk, de csodák továbbra sincsenek, egy házba szerelt ventilátorra mindenképp szüksége lesz a kártya tulajdonosának. Ellenkező esetben kellemtelen hőfokokkal találkozhat; a GPU 90 fok felett üzemel terhelés esetén.

A teljesítményét tekintve már nem számíthatunk semmi újra a GV-R577SL-1GD-től, az órajelekhöz ugyanis nem nyúltak a mérnökök – nyilván nem is fordult meg a fejükben –, így egy normál

HD 5770-es Radeon szintjét hozza a vezérlő. A játékok többségéhez természetesen ez is bőven elég, házi túlhajtásra azonban még véletlenül se gondoljatok! Az ATI Eyefinity technológia kihasználása azonban lehetséges, a kártya hátlapján ugyanis egy DVI-, egy HDMI- és egy DisplayPort-kimenet is található. Csak a megfelelő megjelenítőket kell megtalálni, és kész is van a legcsendesebb többmonitoros DX11-es rendszer. A GeForce GTS 450 megjelenése miatt az árak egyelőre kérdésesek, ám mivel speciális kivitelről van szó, szinte biztosan lehet a normál modellekhez mérten némi felárral számolni. [GS](#)

**GameStar 89**  
 Ár: bevezetés alatt  
 Jó dolog a ventilátor nélküli használat, de továbbra sem árt megfelelő szellőzésű ház az olyan passzív kártyákhoz, mint amilyen a GV-R577SL-1GD is

# ASUS RAMPAGE III FORMULA

Az Extreme modell után megérkezett az olcsósított változat, a változásokat azonban csak az igazán extrém tuningosok fogják észrevenni

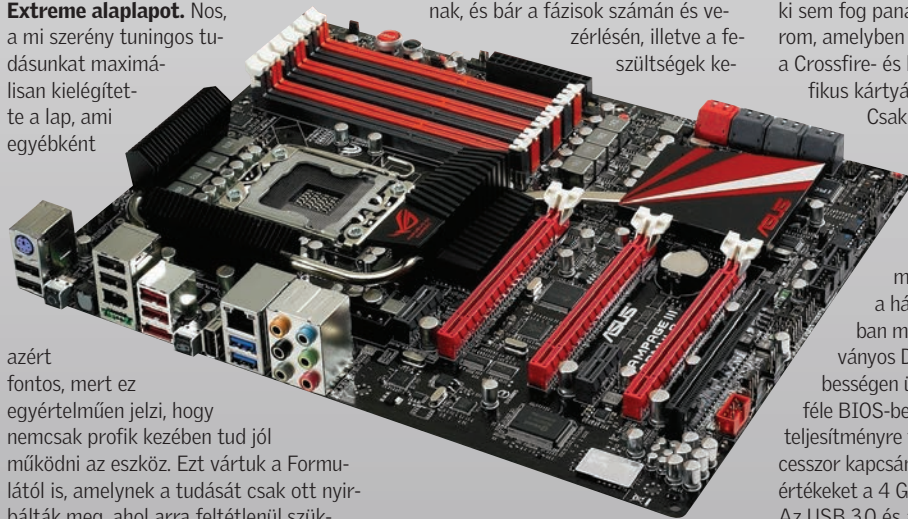
**A SZERKESZTŐSÉG** részeként üzemelő tesztlabornak volt alkalmunka hosszabb ideig is használni egy Rampage III Extreme alaplapot. Nos, a mi szerény tuningos tudásunkat maximálisan kielégítette a lap, ami egyébként

Világosan látszott ugyanis, hogy szükség van egy olcsóbb, de teljes ATX-méretű Rampage III alaplapra is. A Formula teljes mértékben megfelel ezen szent célnak, és bár a fázisok számán és vezérlésén, illetve a feszültségek ke-

zelésén egyszerűsítettek, funkciók terén továbbra is kielégíti a tuningosok igényeit. A negyedik tizenhatszoros PCI Express port hiánya miatt vélhetően senki sem fog panaszkodni, így is maradt három, amelyben kiválóan lehet használni a Crossfire- és háromutas SLI-képes grafikus kártyákat.

Csakúgy mint a többi Rampage III lapnál, a Formula is bátran ajánlható a hatmagos Core i7-980X-hez is, memóriáról pedig 2200 megahertzig tudja fogadni a háromcsatornás üzemmódban működő modulokat. A szabványos DDR3-1333 MHz feletti sebességen üzemelő RAM-okat többféle BIOS-beállítással is maximális teljesítményre tekerhetjük, illetve a processzor kapcsán is találunk előre belőtt értékeket a 4 GHz körüli órajel eléréséhez. Az USB 3.0 és a SATA 6.0 Gbps adatátviteli szabványoknak nem meglepő mó-

don ez az alaplap is megfelel, az extra vezérlőként felhasznált JMicron lapka azonban ezúttal két eSATA-portot ad, ami jó hír az egynél több külső tárhelyvel rendelkező felhasználóknak. Ami még feltűnő változás lehet, az a hűtőborda kialakításának egyszerűsítése. Az Extreme-hez járt egy, az északi hídra felszerelhető ventilátor is, illetve az egész fémfelülete bordázott volt. A Formulánál egyik sincs, a déli hídra például a P55-ös alaplapok egy részén látható teljesen sík felület került. Túlmelegedéssel természetesen így sem kell számolnia senkinek, viszont a feszültségek állítása során kevésbé rugaszkodhatunk el a még ajánlott értékektől. **GS**



azért fontos, mert ez egyértelműen jelzi, hogy nemcsak profik kezében tud jól működni az eszköz. Ezt vártuk a Formulától is, amelynek a tudását csak ott nyírbálták meg, ahol arra feltétlenül szükség volt.

## GameStar 95

Ára: bevezetés alatt

Az Extreme maradjon csak meg az álmokban, a realitás a Formulánál kezdődik és ér is véget egyben. Reméljük, nem lesz túl közel az ára a 100 000 forintos határhoz

# LG BX580

A külföldön egyre inkább elterjedő 3D-s forradalom hazánkba is betört. Aki 3D-ben látta az Avatárt a moziban, készülhet az otthoni szórakozásra is

**A Z LG AZ EGYIK ÚTTÖRŐJE** a hazai Blu-ray kultúra megteremtésének, a hónapok során kiteljesedett és egyre olcsóbbá váló BD-széria, valamint az MKV-támogatás beépítése a lejátszóba sokat lendített a formátum itthoni népszerűsítésében. Az Avatár óta azonban új szelek fújnak a Blu-ray körül is, a 3D-s megjelenítés robbanásszerű érdeklődést váltott ki a gyártókból és a felhasználókból egyaránt.

A BX580 a gyártó első 3D-képes asztali Blu-ray lejátszója, ám az új élményeket garantáló tudás mellett számos egyéb funkciót is felsorolhatunk a készülék mellett. Az MKV-támogatás most sem hiányzik, ami természetesen külső USB-s háttértárról is történhet, illetve NetCast néven számos internetes videó és zenés szolgáltatás érhető el. Az ezekhez történő hozzáférés vezetékes és vezeték nélküli hálózati kapcsolaton keresztül is történhet, a BX580 mindkét módhoz ad

beépített vezérlőt. Az otthoni média-szerveri funkciókhoz illeszkedő DLNA-támogatás szintén az alapfunkciók közé tartozik, a BD-Live tartalmak elérését azonban csak egy külön USB-meghajtó csatlakoztatásával lehetséges, a lejátszónak ugyanis nincs e célra fenntartott belső memóriája. A hátlapon újabb igazolást nyer a 3D támogatása, a HDMI-csatlakozó ugyanis már az 1.4-es szabványt támogatja, ami nemcsak újabb dimenziót garantál

a megjelenítésben, hanem egyúttal jóval magasabb is lett a maximálisan támogatott felbontás. Visszatérve a 3D-re, nyilvánvaló, hogy a BX580 önmagában nem elegendő az élmény megteremtéséhez, egy 3D-képes televízióra is szükség van; nem beszélve a 3D-s Blu-ray kiadványokról. A hazai boltokban mindkét eszköz kapható; ha valaki kedvet kapott volna egy kis 3D-s filmnézéshez, akkor az 42LX6500 az egyik LED-es megjelenítő, amely remekül passzol a BX580-hoz. Nem lesz olcsó mulatság, de még a 3D elterjedésének elején járunk, így aki korán akar felszállni a vonatra, annak mélyen a zsebébe kell nyúlnia. **GS**



## GameStar 84

Ára: 79 900 Ft

Az első 3D-s támogatással felvértezett LG Blu-ray lejátszó minden tud, amire egy mozirajongó átlagfelhasználónak szüksége lehet



## NVIDIA GEFORCE GTS 450 – FELPEZSDÜL A KÖZÉPKATEGÓRIA

A GTX 460 után gyorsan megérkezett az igazi középkategóriás Fermi-kártya is, amellyel a HD 5700-es Radeonok népszerűségét próbálja meg letörni az NVIDIA

**A MÚLT HAVI MÉLYVÍZBEN** mutattuk meg nektek, hogy a 336 stream processzorral szerelt GeForce GTX 460 mire képes valójában. A GF104 grafikus lapkára épülő kártya igen erősen sikeredett, a gyárilag túlhajtott példányok pedig egészen közel kerültek a felső kategória alján tanyázó házon belüli és konkurens típusokhoz. Az 50-60 ezer forintos

ár tudatában egyértelművé vált, hogy az egyik legjobb vétellel állunk szemben, de mivel ez az összeg még mindig elég soknak számít a többség számára, ezért többben továbbra is kivártak, hátha érkezik egy olcsóbb, de hasonló mértékű meglepetést okozó változat.

Nos, a GTS 450 elméletileg pontosan ez a fejlesztés lenne, az NVIDIA ugyanis pontosan azt a célközönséget vette célba, akik legfeljebb 30-40 ezer forintot óhajtanak videokártyára költeni. A gond csupán az, hogy ezen az árszinten igen erős versenytársi jelenlét van, a HD 5700-as Radeonok nemcsak hazánkban, hanem világszerte is igen jól fogytak, illetve fognak mind a mai napig. A 720 és 800 shader processzorral szerelt variánsokból témérdek kiadás készült, az alapmodelleken túl számos gyárilag túlhajtott verziót is kínálnak a gyártók. Akár azt is mondhatnánk, hogy szinte telített ez a piaci rész, ahová bizony igen nehéz lesz betörni egy olyan kártyával, ami egy megkésett architektúrára egyik megvalósított egysége. Ráadásul az NVIDIA minden bizonnyal tisztában van azzal, hogy mire felfut a GTS 450-es

gyártása és értékesítése, addigra a felhasználók már a HD 6000-es Radeonok megjelenésére készülnek, és bár a jelenlegi pletykák szerint 1-2 hónapnyi szuszban számíthatnak Santa Clarában viszont, az ünnepi szezonra már megint villantani kell valamit a konkurens új generációs kártyái ellenében. Kérdés, hogy egyáltalán mindezt meg tudja-e tenni most az NVIDIA? Nem valószínű, inkább csak amolyan elterelő hadműveletekre lesz erő és kapacitás, így erős a gyanúnk, hogy az év végi játékdömping során ismét egyre többször fognak előkerülni a PhysX és a 3D Vision technológiákat jelző logók.

### RENDES KÖZEPES

A GeForce GTS 250 annak idején óriási sikert ért el világszerte még úgy is, hogy a szaksajtó rendre azt hangoztatta, ez nem egy új fejlesztés, csupán a G92-es mag egyik újabb reinkarnációja. Az erős PhysX hadjárat, illetve a jó árazás miatt azonban mégis sikeres lett ez a széria, ami utólag bizony nagyon kellett az NVIDIA-nak. A Fermi késlekedését ha nem is teljes mértékben, de részben tudták fe-

ledtetni a GTS 250-nel és annak speciális verzióival, a laikus felhasználók tehát továbbra is csak annyit láttak, hogy a zöldknel is van mozgás. Mókás egyébként ez az egész: miközben az AMD egy komplett generációt dobott piacra, az NVIDIA hónapokig csak altatott, amit nemcsak egyes felhasználók, hanem a gyártók is meguntak, és szépen eldobták az exkluzivitást a kiesett bevételek pótlása érdekében.

Visszatérve a GTS 250-re, az újdonság a hivatalos prezentációs diák szerint pontosan eme kártya utódjának számít, az viszont még kérdéses, hogy képes lesz-e ugyanakkora sikert elérni, mint a csak DX10-et támogató G92-es lapkán alapuló megoldás. A stream processzorok számát ugyan megnövelték, illetve természetesen a GF104 magon alapul a GTS 450-en található lapka, de ez még lehet, hogy kevés lesz a „Juniper” Radeonok ellenében. Egy picit úgy érezzük, hogy most túl nagy lett a „vágás”, a GTX 460 után a GTS 450 ilyen specifikációkkal komoly szakadékokat teremt, aminek befoltzására nem nagyon látunk esélyt, illetve lehetőséget. A 336 CUDA

### TESZTKONFIGURÁCIÓ

- ASUS Rampage III Formula
- Intel Core i7-920 2,66 GHz
- Kingston 3x2 GB HyperX DDR3-1800 MHz
- Gainward GeForce GTS 450 1 GB GDDR5
- Gainward GeForce GTS 450 „GS” 1 GB GDDR5
- Gainward GeForce GTX 460 768 MB GDDR5
- Sapphire Radeon HD 5770 Vapor-X 1 GB GDDR5
- Corsair AX850
- BenQ E2200HDA

	Gainward GeForce GTS 450 Golden Sample	NVIDIA GeForce GTS 450	NVIDIA GeForce GTX 460	ATI Radeon HD 5770
GPU kódneve	GF106	GF106	GF104	Juniper
Gyártástechnológia	40 nm			
Tranzisztorszám	×	×	1,95 milliárd	1,04 milliárd
GPU órajele	880 MHz	738 MHz	675 MHz	850 MHz
Stream processzorok	192 (1760 MHz)	192 (1566 MHz)	336 (1350 MHz)	800
Memóriabusz	128 bit		192/256 bit	128 bit
Memóriatípus	1024 MB GDDR5		768/1024 MB GDDR5	512/1024 MB GDDR5
Memória-órajel	3900 MHz	3608 MHz	3600 MHz	4800 MHz
TDP	×	106 watt	150/160 watt	108 watt
Tápellátás	egy 6 tús PCIe		két 6 tús PCIe	egy 6 tús PCIe

mag után a 192 darab végrehajtóegység erős csökkentésnek tűnik, a 128 bit szélességű memóriabuszon viszont nincs mit csodálkozni, ez a középkategória, ide nem lehet betolni 192/256 bites kártyákat. Az órajelekkel látszólag minden rendben, a partnerek jókora teret kaptak az OC-verziók számára, így nemcsak egy, hanem két-három gyárilag túlhajtott variáns is befér majd a termékínlatba.

## KÉSZEN ÁLL A HADSEREG

Pontosan így gondolkodik a Gainward is, akik jó szokásukhoz híven az alapváltozaton felül ismét két tuningolt kártyával lépik meg a felhasználókat. A Golden Sample és annak „Goes Like Hell” verziója külsőleg semmiben nem különbözik a normál vezérlőtől, ami kifejezetten jó hír azok számára, akik nem tehetik meg, hogy 3-5 ezer forintot költsenek pluszban ezekre a túlhajtott modellekre. Nem próbáltuk ki, de nagy valószínűséggel a GS-kártyák szintjét minden alapvezérlővel el lehet majd érni, a 900 MHz feletti magórajel viszont egyáltalán nem garantált az összes GTS 450-es kártyánál. Viszont kissé meglepő volt számunkra, hogy a Gainward GTS 450-esekinek nyomtatott áramkörök szinte teljesen azonosak a tesztlaborban lévő GTX 460-as modellen használttal. Tény, hogy a GF106 a GF104-ből született, de azt azért nem gondoltuk volna, hogy a gyártók nem készítenek új nyomtatott áramköröket, hiába van egy rakás különbség a két lapka specifikáci-

ós adatai között. Mivel még a hivatalos bejelentés előtt állunk a cikk megírásának időpontjában, a gyári prezentációs diák pedig nem árulnak el túl sok mindent a grafikus lapkáról, ezért csak tipelni tudunk, hogy a GF106 mi is lehet valójában. A Gainward kártyák nyomtatott áramkörének egy része érde-



kes következtetésekre adhat okot. A 128 bites memóriabuszt megerősítette nekünk a meghajtóprogram, viszont a NYÁK-ra helyezett memóriamodulok elhelyezkedése valójában 192 bites memóriabuszt sejtet. A négy RAM-lapka mellett ugyanis még van két üres hely, amiből könnyedén kiszámolható, hogy lapkánként 32 bites kapcsolatot jut, összesen pedig 192 bit lehetne aktív. Ezek szerint a GF106 valójában 192 bites lenne, csakúgy, mint a GF104 192→256 bit kapcsolata? Vajon vár-

ható esetleg egy magasabb számozású GTS kártya, vagy később új OC-modellekre lehet számítani? Ezek mind olyan kérdések, amelyekre még nem tudunk választ adni. Több gyártó vezérlőjét is látnunk kell a feltételezéseink igazolásához, illetve mindenképp várunk egy hivatalos választ az NVIDIA-tól, hogy milyen egyéb terveik vannak, lesznek a GTS családon belül.

Ameddig ezek az információk ki nem derülnek, addig csupán a GTS 450 megduplázásával érhetünk el nagyobb teljesítményt. A hazai forgalmazónak hála két-két darabot kaptunk a sima és a GS-verzióból, így lehetőségünk volt SLI-tesztek elvégzésére is. Sajnos azonban a túlhajtott változatok párosa nem úgy üzemelt, ahogy kellett volna, a teljesítménybeli többlet ugyan jószerivel megvolt, ám folyamatosan vibrált a kép, így végül nem tettük be az eredményeket a táblázatunkba. (Szerk.: úgy tűnik, hogy a gyári telepítő CD-n található meghajtóprogram volt a ludas, az interneten fellelhető, egyelőre WHQL-minősítés nélküli frissebb verzióval már nem tapasztaltuk ezt a hibát. A verziókülönbség miatt azonban egyelőre kíváruunk az eredmények közlésével, illetve újra megmérjük a kártyákat, ha a hivatalos eszközteljesítő elérhetővé válik.)

## NEM ROSSZ, DE NEHÉZ HARC ELÉ NÉZ AZ NVIDIA

Az eredményeket nézve elsőre akár azt is mondhatnánk, hogy az NVIDIA ismét megalkotta a tuti kártyát, az új játékokban, illetve a DX11-es technológiademo-kban szépen teljesít a GTS 450. Az architektúra teszszellációs képességei továbbra is győzelemre viszik az NVIDIA-t, viszont a játékok többsége köztudottan még csak nagyon kis mértékben használja ki a DX11-es eme újítását, így pedig a Radeon HD 5770 több esetben kerekedhet felül új kihívóján. Sem az alapváltozat, sem pedig a gyárilag túlhajtott variáns nem tudja egyértelműen legyőzni az AMD középkategóriás megoldását, a sima GTS 450-nek ráadásul még a HD 5750-től is tartania kell, főleg ha egy emelt órajelű változatról van szó. Az árákról egyelőre nincs információ, de szinte kizártnak tartjuk, hogy a Golden Sample kártya elérje a Sapphire Vapor-X verziójának 48 000 forintos árát. Más kérdés, hogy az AMD mit reagál a GTS 450 megjelenésére; ha biztonságban érzik a HD 5700-es Radeonok helyzetét, akkor ismét nem lesz árcsökkentés. Aki persze mindenképp NVIDIA terméket óhajt venni, azt ez kicsit sem érdekli. A rajongóknak azt üzenénk, hogy a Gainward – és Palit! – kártyákra érdemes lesz odafigyelni, ugyanis várhatóan ismét ez a két márka fogja a legolcsóbb megoldásokat kínálni.

	3DMark Vantage	Unigine Heaven 2.1	Stone Giant	S.T.A.L.K.E.R.: Call of Prypiat	Resident Evil 5	Aliens vs. Predator DX11	Lost Planet 2	DIRT 2
Gainward GTS 450	9367	21	15	27,75	42,9	22,7	26,6	43,3
Gainward GTS 450 SLI	15866	40,6	29	53,25	82	44	49,3	82,7
Gainward GTS 450 Golden Sample	10289	23,5	16	30,5	48	25,4	28,4	47,6
Sapphire HD 5770 Vapor-X	10913	20,7	15	37,5	52,4	29,8	22,7	46,8
Gainward GTS 450 SLI	15866	40,6	29	53,25	82	44	49,3	82,7
Gainward GTX 460	12600	31	22	40,5	65	33,5	36,6	62,7

A játékokat 1920×1080 képpont felbontáson futtattuk. Tesztjeinket a lehető legmagasabb részletességen futtattuk, élsimítást egyedül a Resident Evil 5 (8×AA) és a DIRT 2 (4×AA) esetében használtunk.



## TIPPEK AZ ENERGIATAKARÉKOSSÁG JEGYÉBEN

A játékos életmóddal nehezen összeegyeztethető bármilyen energiatakarékossgal kapcsolatos téma vagy értekezés, pedig még magas terhelés esetén is lehetünk környezettudatosak



A LED-es háttérvilágítású monitorokkal jelentős mértékben csökkenthető a teljes konfiguráció fogyasztása

**TALÁN JOBB,** ha rögtön átfogalmazzuk a bevezető mondatot, és környezettudatosság helyett pénztárcakímélő felhasználást írunk. Ez így talán jobban megfog titeket, hiszen nektek sem mindegy, hogy havonta mekkora villanyszámlát generáltok csak azzal, hogy naponta több órát töltötök el kedvenc játékaikotársaságában. Nyilván nem vagyunk olyan naivak, hogy azt gondoljuk, az olvasóink többsége maga fizeti a villanyszámláját, egyértelmű, hogy sokaknál még a szülők viselik ezeket a terheket. Ettől független még lehetnek takarékosak, így segítve az ösöket, akik esetleg engedékenyebbek lesznek a játékos léttel kapcsolatban akkor, ha havi szinten sikerül megspórolni 1-2 ezer forintot azzal, hogy tudatosabban használjátok a számítógépet. Ahol szigorú szabályok szerint történik a gép használata, csekély mértékű javulásra lehet számítani, de remélhetőleg még nekik is tudunk újat mutatni ezzel a cikkkel. Fontosnak tartjuk, hogy a teljesítményhajtás és a játékelmények minél magasabb fokozatú élvezete mellett a takarékossgra is gondoljatok, ugyanis ha ez még időben gyökeret ver a fejekben, akkor az később, az önálló élet során rendkívül hasznos lehet majd.

### EGYSZERŰ: NE SZÁMÍTÓGÉPEZZ!

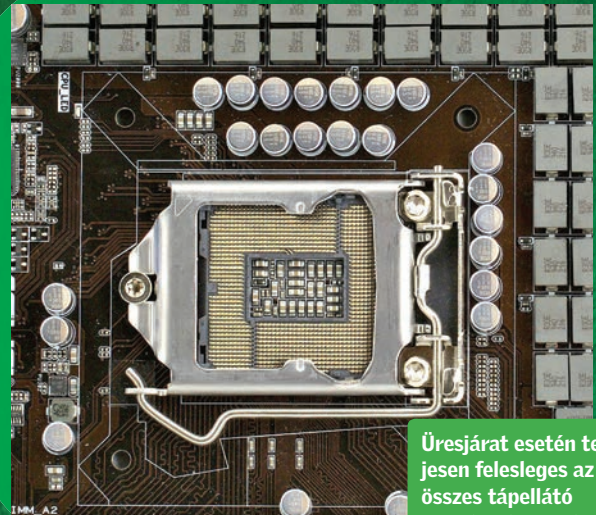
Amikor a kedves áramszolgáltató egy óriási összeget tartalmazó éves elszámolással riogatja a szülőket, akkor a legtöbb esetben ez lesz a reakció. Úgyis túl sokat ülsz a gép előtt, jobb lenne, ha kimozdulnál, tanulj többet, kezdj el sportolni stb. Ha nem az energiatakarékossg lenne a cikk fő témája,

akkor teljes mértékben egyetérténék ezekkel a közshelyekkel, ám mi most melleték állunk, és segítünk meggyőzni a szülőket a gép további használatáról. A készre szerelt számítógépek esetében egy icipicit nehezebb dolguk van a felhasználóknak, mivel nem önmaguk válogatják ki azokat a hardvereket, amelyeket kifejezetten energiatakarékos működésre terveztek. A drágább gépek esetében még van remény arra, hogy olyan alaplap vagy merevlemez kerül bele, amely rendelkezik „zöld technológiákkal”, az olcsóbb gépeknél azonban a legnagyobb energiatakarékossg tényét az jelenti, hogy önmagában keveset fogyaszt a rendszer. Ez elég morbid arculcsapása ennek a témának, ilyen könnyen nem lehet elintézni a dolgot, ez fix. Másrészt rólátok van szó, akik tuti nem próbálkoznak meg játszani egy olyan géppel, amelyben 256 MB memória, integrált videokártya és Celeron processzor található.

Aki bátor, már a boltban rákérdezhet arra, hogy az adott gépet milyen módon lehet úgy üzemeltetni, hogy az áramfogyasztása a lehető legalacsonyabb legyen. Egyáltalán nem ciki ezt megkérdezni, még akkor sem, ha elsőre az eladók olyan fejet vágnek, mintha épp ufót látnának. Sőt, jobb helyeken valószínűleg megörülnek majd egy ilyen kérdésnek, mert valaki végre nem azt akarja megtudni, hogyan lehet feltuningolni az alsó kategóriás hardverekből összerakott masinát. Szinte biztosan felmerül majd az is, hogy egy-két komponens érdemes lenne kicserélni a fogyasztás csökkentése érdekében, ám ne hagyjuk magunkat, az általunk kiválasztott eszköz kapcsán várjuk el a válaszokat.



Csökkentett fordulatszámmal vált energiatakarékossá a Caviar Green széria



Üresjárat esetén teljesen felesleges az összes tápellátó áramkör használata

Ha teljesen ránk van bízva, milyen termékeket szereltetünk össze, akkor mindek előtt irány az internet, és elsőként a gyártók oldalára látogassunk el. A sok-sok marketinges hangvételű mondat közül kicsit nehéz kiszűrni az érdemi információt, de azért az bárki számára kiderülhet, hogy mely alaplapokat, videokártyákat, merevlemezeket stb. készítették fel az alacsonyabb fogyasztásra. Csak pár példát szeretnénk említeni, az összes ilyen termék felsorolására sajnos nincs elég hely a magazinban, ezért csak a legfontosabbakról írunk. Pontosabban azokról, amelyek itthon is elérhetők, és a legtöbb boltban megvásárolhatók.

## KATTINTÁSRA CSÖKKEN A FOGYASZTÁS

Az alaplapgyártók mindegyike rendelkezik valamilyen energiagazdálkodási technológiával, ám ezektől nem szabad azt elvárni, hogy két hónap után több száz vagy ezer forinttal csökkentsenek a villanyszámlát. Az alapvető működésbe ugyanis nem lehet oly mértékben beleszúrni, hogy az óránkénti fogyasztás akár 100 wattal is kevesebb legyen. Félreértés ne essék, a terheletlen és terhelt állapotok között lehet ekkora differencia, de az nem az alaplapok „zöld technológiái” miatt keletkezik. A Dynamic Energy Saver vagy az EPU csupán egy kiegészítése a már létező, és integrált hardveres fogyasztáskímélő eljárásoknak, ami végeredményben az alaplapokra szerelt alkatrészek felhasználásának intelligens módját teszi lehetővé. A leginkább reklámozott módszer a CPU-fázisok számának aktív vezérlése, azaz finomhangolása aszerint, hogy a processzornak épp mekkora terhelés jut. Ehhez ma már nem feltétlenül szükséges egy adott program futtatása, a funkció bekapcsolását követően az alaplapon található vezérlőlapkák elvégzik saját hátszörben a dolgot. Egy 24 fázissal ellátott termék esetében például üresjárat esetén csak 4 fázis aktív, a többi lekap-

csolt állapotba kerül. Az így nyert wattmennyiség elenyésző egy adott gép esetében, viszont ha már például 200 ilyen alaplappal szerelt konfigurációról van szó, akkor valamelyest értékelhető lesz az a spórolás, amit így elérhetünk. Nyilván ez nem volt túl jó példa egy átlagfelhasználó számára, de mivel az ilyen technológiák komplex módon tudják irányításuk alá venni a rendszert, ezért érdemes használni ezeket. A segédprogramok beállító felületén ugyanis nemcsak a fázisok számának változását lehet figyelgetni, hanem a lapkakészlet, a memóriák és megfelelő típus esetén a VGA feszültségét is csökkenteni lehet. Ezenfelül a merevlemez és a monitor lekapcsolásának ideje is beállítható, ám ez a Windows operációs rendszerekben is paramétrezhető, tehát legfeljebb csak kényelmi szempontból díjazható ezen beállítások jelenléte. Ezek a programok elméletileg különböző szinteket is megadnak, úgyhogy eldönthetjük, hogy mennyire akarunk spórolásnak lenni, ám a tesztlemezeink során nem igazán láttuk, milyen értelmes különbségek mutatkoznak meg az egyes szintek között.

## ELŐBB-UTÓBB MINDEN ZÖLD LESZ

Egyes gyártók úgy próbálnak megfelelni a zöld szemléletnek, hogy egy icipicit lefaragnak abból a referenciaanyagból, amelyre egyértelműen nem lehetne ráragasztani semmilyen takarékossgát jelző pecsétet. Talán emlékeztek még a GeForce 9800GT Green Edition grafikus kártyákra, amelyeken csökkentett feszültségű lapkák kaptak helyet, egy-két példányról pedig így lekerülhetett a plusz tápcsatlakozás. A teljesítményt tekintve is csökkenés volt tapasztalható, de nem olyan mértékű, ami ne érte volna meg az energiatakarékosság érdekében. Hasonló, de nem azonos módon végrehajtott változtatások érintettek pár monitortípust, amelyek azo-

nos megvilágítás mellett kínáltak alacsonyabb fogyasztást. Mára ez a szemlélet annyiban változott, hogy a LED-es háttérvilágítással alából „zölddé” lehet varázsolni egy megjelenítőt, 20-30 wattot biztos lehet nyerni egy CCFL-megvilágítású panellel szerelt modellhez képest. A katódugárcsőves képernyők leváltása remélhetőleg minden olvasónknál megtörtént már, ha valaki azonban még mindig CRT-monitort használna, tényleg gondolkozzon el a cserén, az LCD-vel kapcsolatban ugyanis ma már szinte csak pozitívumokat lehet felsorolni.

A merevlemez piacán a Western Digital elsőként mutatott be olyan modellt, amelyet kifejezetten az energiatakarékos működésre terveztek. A Green Power merevlemezekből mára több típus is elérhető, a kisebb fogyasztást elsősorban a csökkentett fordulatszámmal köszönhetik. Itt is csak egy-két wattotól van szó a normál modellekhez képest, de mivel folyamatosan használatban lévő eszközökről van szó, ezért hosszabb távon lehet eredménye a GP-háttértárak használatának. Nem véletlen, hogy a konkurens is csatlakoztak a kezdeményezéshez, a Samsung EcoGreen családja ráadásul valamelyest olcsóbb is, mint amit a WD kínál manapság. Az optikai meghajtók terén ilyen kezdeményezésre senki se számíthat, ami nem meglepő, hiszen manapság egyre kevesebb jelentősége van ezeknek a tárhelyeknek. Sokan talán nem is tudják, de a hálózati eszközöknél is lehet találni olyan modelleket, amelyek rendelkeznek különféle okos energiagazdálkodási technológiával. Egy router esetében mondjuk felmerülhet a kérdés, hogy számszerűsíthető lesz-e a spórolás, hiszen maga az útválasztó is elég kevés áramot igényel. Ettől függetlenül bizonyos típusok képesek teljesen lekapcsolni a kihasználatlan portokat, illetve maga a nyomtatott áramkör is olyan komponensekből épül fel, amelyek hatásfoka és élettar-

tama is jobb a korábban alkalmazott alkatrészeknél.

## KÖLTSÉGES SPÓROLÁS?

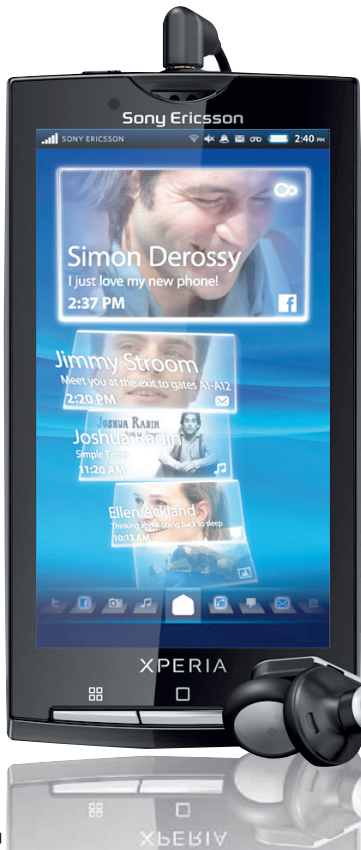
Amikor betört hazánkba a nagy „zöld-őrület”, akkor ezek a termékek szép felárral jelentek meg a hazai boltok polcain. Így egyáltalán nem meglepő, ha sokan maradtak az eredeti alkatrészekenél, és legyintettek egyet az egészre. A kezdeti hisztéria azonban szépen-lasan megszűnt, ami az árak normalizálódását is jelentette egyben, igaz, még mindig lehet találni feláras termékekkel, de sokkal kisebb a differencia, mint három éve.

Egy komplett gépet ilyen alkatrészekből megépíteni nem sokkal kerülhet többbe, ha pedig mégis, akkor érdemes játszani azokkal az alkatrészekkel, amelyek áraiból még tudunk faragni oly módon, hogy más gyártótól vesszük meg ugyanazt a teljesítményt, vagy gyártótól belülről adunk lejjebb az igényeinkből. Úgy viszont nem érdemes belevágni a fogyasztás csökkentésébe, hogy mindössze egy komponens cserél ki az ember, főleg ha később egy másik összetevőből gyorsabb, magasabb energiaigényű variánsot vásárolunk. A csúcskategóriában lehet a legnagyobb spórolást elérni, viszont az ezen a szinten mozgó felhasználókat általában nem érdeklik a fogyasztásbeli számok. A középkategóriában szintén óriási lehet spórolni, ha hosszabb távban gondolkodik az ember, viszont itt jóval okosabban kell megválogatni az alkatrészeket, ugyanis jóval telítettebb a piac, ami miatt egészen kicsi különbségek – tudásbeli, felszereltségbeli – alakulhatnak ki egyes részegységek között.

Ha tehát „zöldek” akartok lenni – nem, nem NVIDIA-rájongók –, akkor teljes gépi csomagban gondolkodjatok! Arról nem is beszélve, hogy az alacsony energiaigényű termékek garantáltan csendesebbek is, ami egy újabb érv lehet a Green-termékek mellett. **CS**

# KÖZÖSSÉGI MOBILOZÁS

A Facebook és a Twitter nemcsak életünkre, hanem netezési, mobilhasználati szokásainkra is óriási hatással van. Lássuk, hogy a mobilunkkal milyen eszközökkel, alkalmazásokkal érhetjük el kedvenc oldalainkat.



**S**OKAN MÁR CSAK ATTÓL MÉRGESEK LESZNEK, HA MEGHALLJÁK A FACEBOOK SZÓT. Az ismert közösségi hálózatok közül most épp ezt szereti a többség, sokan elhagyják a korábban oly kedvelt iWiW-et a kedvéért, mert az már nem menő. Igen, jól látjátok, manapság a Facebookot nyomják mindenhol, nemcsak szimpla felhasználókkal, hanem egyre több céggel is lehet találkozni az oldalon. Most abba ne menjünk bele, ez miért jó, mert még egyeseknek kinyílna a bicska a zsebükben, inkább térjünk át a felhasználás módjaira, azaz arra, hogy hogyan érhetjük el ezeket az oldalakat. Nyilván a Facebook mellett van még jó pár hasonló honlap, illetve egyre többen „csiripelnek” a Twitteren is, még úgyis, hogy fogalmuk sincs róla, hogy mire jó. Csak használják, és érzik, ahogy részesei lesznek egy óriási felhasználói bázissal rendelkező hálónak, amiben szinte mindent lehet tudni a másokról, még olyan információkat is, amelyek előszóban vélhetően sosem hangoznának el. A legjobb az egészben pedig az, hogy olyannyira életünk részévé

kezd válni ez az egész internetes közösségi lét, hogy már-már háttérbe szorulnak a valós élet egyes apró részletei. A számítógépszaladtal adta korlátok mára eltűntek, utcán, metróban, kocsiban, áruházban is tudósíthatunk aktuális kedvünkről vagy cselekvésünkről, csupán egy megfelelő, internetképes mobilkészlet szükséges. Egy éve még elég szerény volt a mobilos „fészbukozás”, 2010 második felére azonban komolyan meghatározóvá vált, a felhasználók nagy része egyre több időt tölt el ezeken az oldalakon a mobilos kliensek segítségével. Ez a felhasználási mód még mindig tartogat izgalmakat, hiszen nemcsak arról van szó, hogy szöveges információkat közlünk arról, hogy épp milyen ruhát választunk ki magunknak egy boltban, hanem rögtön képet is csatolhatunk a bejegyzéshez. A pillanatnyi állapotjelentések mellett hosszabb üzenetek megírása is lehetséges, aki tehát nem óhajt SMS-t vagy MMS-t írni, ilyen formában is szerelmet vallhat kedvesének. Ennek persze csak akkor van értelme, ha a kedves is internetképes telefontal rendelkezik, amelyen található megfelelő kliens vagy böngésző.

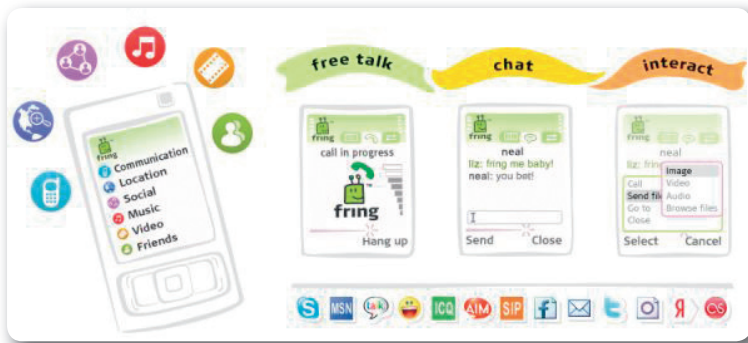
Amire pedig eddig csak utalgattunk, kiemelt szerepet kap a közösségi mobilozásban. Egy mobilinternet-előfizetés mindenképp szükségeltetik a hálók eléréséhez, ám még mielőtt előfizetne valaki egy adott csomagra, mindenképp mérje fel saját magát, pontosabban mondván a közösségi hálózatokkal kapcsolatos aktivitását. Előre persze ezt nem lehet pontosan megállapítani, ugyanis sokan úgy kezdenek neki, hogy nem nagyon érdeklődnek az egész iránt, pár héttel később azonban a legelvetemültebb posztolókká válnak, akik folyamatosan mozgásban tartják a közös üzenőfalakat. Cikkünk páros oldalán egy-két tudnivalót olvashattok a közösségi mobilozásról, illetve aki még nem találkozott ezekkel a mobilos kliensekkel, a képekből megismerheti néhányukat a kezelőfelületét. Ha trendik akartok lenni, akkor csatlakoztok valamelyik hálózathoz, de akkor sem történik semmi, ha kihagyjátok ezt a közösségi örületet. Az biztos, hogy csajozni lehet vele; ha szerencsétek van, akkor két beírás után megtalálhatjátok a szerelmet. True story. [CS](#)

## Natív alkalmazások

Ezek azok a programok, amelyeket a fejlesztők kifejezetten az adott platform számára készítettek el, vagyis egyedi szoftverekről van szó. Ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy ahány okostelefon-platform létezik, mostanra pontosan annyi natív Facebook-, Twitter-, sőt akár iWiW-alkalmazás is létezik, megkönnyítve ezzel a közösségi oldalak elérését, kezelését. Alapvetően az hívta életre ezeket a megoldásokat, hogy a közösségi oldalak mobilos böngészőn keresztül mindig is fájdalmas folyamat volt elérni, bár abszolút nem lehetetlen, ahogy arra a cikk folyamán, később ki is térünk. Ezek az applikációk (vagy ahogy a köznyelvben mára elterjedt: appok) szinte teljes egészében azt nyújtják, amit a monitor előtt ülve láthatunk, csak éppen jóval kisebb felületen. Ennek ellenére a gyors véleménymegosztásra, az üzenetek kezelésére, fényképek felöltésére tökéletesen megfelelnek.

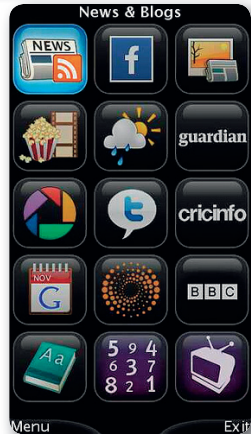






## Kombinált megoldások

Több olyan alkalmazás is létezik (Snaptu, Gravity), amely a különböző közösségi oldalakat egy szoftver keretein belül kezeli, megkönnyítve ezzel a használatot. Az érintésalapú rendszereken (Android, iPhone) nem annyira jellemző az ilyen szoftverek alkalmazása, sokkal inkább a Symbian S60-re jelent meg ezekből számos verzió, amelyek az az egyszerű oka, hogy egészen a közelmúltig kellett várni egy natív, symbianes Facebook-kliensre. Aki csak időnként nézegeti a különböző fiókjait, annak ezek is jó megoldást nyújtanak, hiszen nem kell egyenlő több programot telepíteni, egyszerre több fiókot tarthatnak aktíván, sőt ezek az applikációk gyakran az azonnali üzenetküldő programjainkat is képesek kezelni.



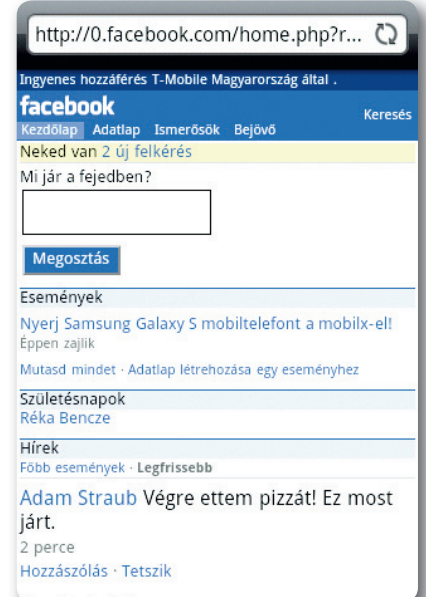
## Mit lehet, mit nem lehet mobilról?

Sokan szeretnénk, de egyelőre nem érhetünk el túl sok mindent a közösségi oldalak mobilos meglátogatása után: a Facebook esetében például a különböző játékok (Farmville és társai), vagy a beépített chatalkalmazás kimaradnak az életünkben mobilillal való böngészéskor. Előbbinek természetesen technikai akadályai is vannak, illetve a Flash-alapú játékok iPhone-ra ilyen módon már a dolgok természete és Steve Jobs ellenállása miatt sem nagyon kerülhetnének. Ugyanígy le kell mondani a kvizekről vagy a profilunk mélyebb beállításairól. Lehet azonban üzenet küldeni, fogadni, a bejelöléseket kezelni, ismerőseink listáit átnézni, a fotókat nézegetni, valamint természetesen posztolni, akár képpel együtt.



## Zéró Facebook

A közösségi oldalak felütése a mobilszolgáltatókat is megmozgatta: rájöttek, hogy ha ezekre a honlapokra koncentrálnak az ajánlataikkal, akkor egy új réteget tudnak velük megmozdítani. Így azóta született már iWiW-díjcsomag is, de a legérdekesebb mégiscsak a **0.facebook.com** bevezetése. Ez azt jelenti, hogy ha T-Mobile-os ügyfélként ezen az útvonalon keressük fel az oldalt, akkor az ingyen van, vagyis nem kell utána semmiféle adatforgalmi díjat fizetni. Érdemes figyelni, mert amint külső linkre kattintunk, úgy az máris pénzbe kerül, amire egyébként az oldal külön figyelmet is. A dolog pikantériája, hogy a Telekom-tulajdonban lévő, vagyis házon belüli iWiW-re nem vonatkozik ilyen kedvezmény.



## Csak az internet

Van persze néhány gyártó és azoknak olyan mobiljaik, amelyekre nem lehet egyedi alkalmazást telepíteni, ebben az esetben marad a beépített böngésző használata. Ezek nehézsége abból adódik, hogy a telefonok (a Facebook esetében például) az adott oldal mobilra optimalizált változatát (**m.facebook.com**) fogják betölteni, ami csak butított funkciókat ad, és a kezelése is nehézkes. Amennyiben a készülékre telepíthető valamilyen alternatív mobilböngésző (például Skyfire), akkor érdemes azzal megpróbálni, hiszen eredeti formájában láthatjuk az oldalt, bár jóval több adatot is fogunk így fogyasztani. Eggyel könnyebb dolgunk van akkor, ha érintőképernyős mobilillal próbálkozunk, mert akkor esélyes, hogy a Facebook erre szabott verzióját (**touch.facebook.com**) érjük el, ami már kifejezetten hasonlít a natív alkalmazásokra.



# ASZTALI INTEL ATOM ALAPLAPOK

Amióta a felhasználók kezdik felismerni az Atom platformban rejlő lehetőségeket, az asztali vonalra szánt termékcsaládok is kezdenek egyre népszerűbbek lenni. Ennek köszönhetően a korábban otthoni környezetben elképzelhetetlen mini ITX-szabvány is kezd elfogadottá válni, illetve az energiatakarékos számítógép építése is „divattá” vált

**A MÁSODIK GENERÁCIÓS ATOM PROCESSZOROK MEGJENÉSENEK IDEJÉN részletesen bemutattuk, milyen új-donságokra kell számítani a frissen bemutatott központi egységeknél.**

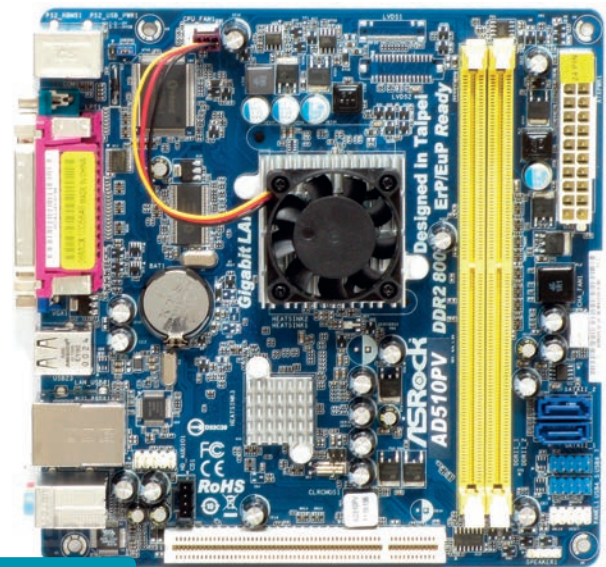
Természetesen nemcsak a CPU-k, hanem maga a platform is megújult, ami a netbookok és az asztali, integrált processzorral szerelt alaplapok piacát is érintette. A 945-ös lapkakészlet és annak különböző variációi szép lassan kikopnak a piacról, helyüket pedig a modern NM10 vezérlőlapka veszi át, illetve a megújult platformstruktúra, amelynek révén a processzorba került az összes olyan funkció, amely korábban külön lapkában kapott helyet. Cikkünkben ezúttal csak olyan alaplapokkal foglalkozunk, amelyeken a kétféle Atom található. A processzor az elődjéhez hasonlóan támogatja a HyperThreading-technológiát, az operációs rendszer felé – bekapcsolt HT-funkció esetében – tehát négy processzorszál látszik. A csíkszélességet egyelőre nem csökkentette az Intel, továbbra is 45 nanométeren készülnek az Atomok, így az új generációnak leginkább platformszinten lehet fogyasztásbeli előnye. Sajnos ezúttal nem volt lehetőségünk arra, hogy egy korábbi, Atom 330-cal szerelt alaplapot is megvizsgáljunk, a cikkünk azonban így is érdekes marad, mivel egyik versenyzőnk igen speciális kiadásként került a hazai boltok polcára.

## HOVÁ TŰNT AZ NVIDIA ION?

Még mielőtt azonban rátérnénk a Zotac alaplappal kapcsolatos egyedi-

ségre, tekintsük át, milyen egyéb lehetőségekkel élhetnek azok, akik atomos terméket kívánnak vásárolni, viszont multimédiás feladatokkal is terhelnék a megépítendő rendszert. Nyilván senki nem lepődik meg azon, hogy egyedül az NVIDIA kínál értékelhető megoldást az Intel fejlesztései ellenében, az első generációs ION több gyártó számtalan termékén is felbukkant. Az integrált GeForce grafikus egységgel felszerelt lapkakészlet igen nagy segítséget jelent a gyengécske központi egységek számára, hiszen míg a processzorgyártó grafikus vezérlői nem képesek a nagy felbontású videók lejátszásának hardveres támogatására, addig az ION ezt akár 1080p felbontásig is garantálja. Így akár mini Blu-ray-es otthoni szórakoztatóközpont is építhető ezekre az alaplapokra, viszont talán senkit nem lep meg, hogy ez a tudás bizony felárral jár.

Egyelőre nem tudjuk, hogy az egy ideje bejelentett második generációs ION platform ára mennyiben mérséklődik, mint ahogy az is rejtély, hogy a gyártók mikor kezdik el végleges termékekkel bombázni a hazai piacot. Úgy hírlik, hogy némi probléma merült fel az immáron egy darab lapkából álló újdonságnál, ami miatt több partner is elhalasztotta az ION 2-es alaplapjainak – vagy netbookjainak – bejelentését. Mivel hamarosan belépünk a negyedik negyedévbe, ezért kiemelten fontos lenne a problémák elhárítása, ellenkező esetben ugyanis továbbra is az Intel dominanciája lesz megtapasztalható. Sajnos mivel teljesen más



ASRock D510PV

az első generációs ION és az Atom D-sorozat rendszerbuszána kivitelezése, ezért semmiképp sem párosítható össze a két lapka. Pontosabban, nagyon kicsi az esély rá, de leleményes mérnököknek bármikor sikerülhet.

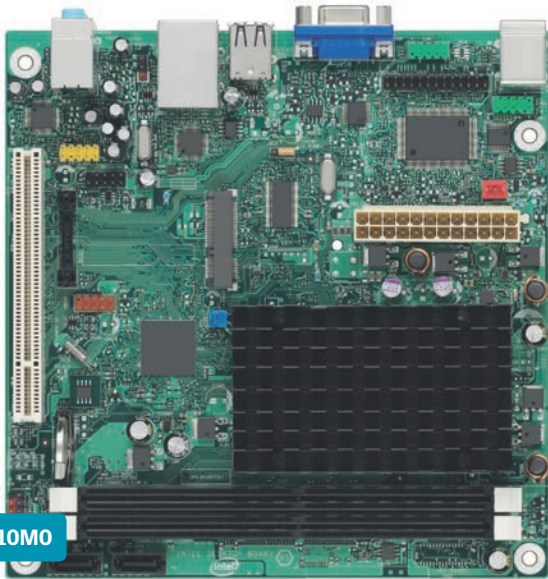
## ION UPGRADE KIT – OKOS, NAGYON OKOS

A Zotac nagyon egyszerű módon oldotta meg a fenti bekezdés végén taglalt problémát. Gyakorlatilag nem tettek mást, mint fogtak egy normál D510-es processzorral és NM10 vezérlőlapkával szerelt alaplapot, és hozzácsomagoltak egy külön grafikus kártyára szerelt ION

egységet. Utóbbi természetesen külön termékként is megvásárolható, és elvileg bármely olyan alaplapban működőképes, amelyen PCI Express bővítőhely található. A nagyon olcsó típusoknál sajnos csak a normál PCI fért bele az árba, de akinek esetleg olyan lapja lenne, amelyen van akár egy egyszeres sebességen üzemelő PCIe-port, bátran ruházzon be egy ilyen ION kártyára. A már említett előnyök ugyanis így azonnal elérhetővé válnak, és az addig döcögősen működő platformból modern multimédiás – vagy akár játékos – gépalap varázsolható.

Maga a kártya egyébként ránézésre egy teljesen átlagos vezérlőnek tű-

	Ár	Forgalmazó	Előny	Hátrány	Processzor	Memóriatámogatás
ASRock D510PV	23 500 Ft	Expert Zrt.	kétféle Atom, csendes ventilátor	COM- és LPT-portok	Intel Atom D510 1,66 GHz	DDR2-667/800, max. 8 GB
Intel D510MO	22 000 Ft	Expert Zrt.	hangtalan működés, kétféle Atom olcsón	széles bővítési lehetőségek	Intel Atom D510 1,66 GHz	DDR2-667/800, max. 4 GB
Zotac NM10-A-E-ION	52 900 Ft	Expert Zrt.	diszkrét grafikus kártya a csomagban, Wi-Fi-vezérlő	magas ár	Intel Atom D510 1,66 GHz	DDR2-667/800, max. 4 GB



Intel D510MO

nik, ami félmagas nyomtatott áramkörre épül. A vékonyka alumíniumborda alatt található az ION GPU – másnéven GeForce 9300M –, illetve a 64 bites memóriabuszon kapcsolódó GDDR3-as memóriák is a fémtest alatt bújnak meg. A lapka 512 MB-nyi memóriátartást használhat fel, ami bőven elegendő, ismervén a grafikus mag felépítését. A GPU 589 MHz-es órajelen üzemel, míg a 16 darab stream processzor – ami nem sok mindenre elég – 1402 megahertz üzemfrekvencián dolgozza fel az adatokat. Még a hivatalos bejelentés előtt a *Call of Duty 4* volt az egyik játék, amellyel demonstrálták a lapka képességeit, de az igazsághoz hozzátartozik, hogy a demonstrációkon 800×600-as felbontás és alacsony részletesség mellett volt meg a játszható képkocka-sebesség. Üzem közben egyébként meglepően csendes a Zotac kártyája, pedig a kis ventilátorral azt feltételeznék az ember, hogy még 2D-s felhasználás során is idegesítő süvítés áramlik belőle. A hátlapon egy DVI- és egy HDMI-kimenet fért el, tehát nagy felbontású monitorok vagy tévék is használhatók vele. A platform teljes fogyasztását ugyan észrevehetően megnöveli, de terhelés alatt még így is bőven jobban járunk, mint ha felsőbb árkategóriákban elérhe-

tő komponensekből építenénk multi-médiás PC-t.

### AZT HASZNÁLOD, AMIT KAPSZ

Későbbi bővítésre lényegében egyik alaplap sem alkalmas, de míg a Zotac lapjánál ezt a bőséges felszereltség miatt mondjuk ki, addig az Intel és az ASRock termékei esetében a korlátozottság az oka a továbblépésnek. Egy szabad PCI-foglalat ugyan mindkét alaplapon van, viszont grafikus vezérlővel szinte lehetetlen kibővíteni a rendszert, így marad a tévéevő kártya vagy egyéb, kevésbé hasznos bővítő-kártyák behelyezése. Mivel hangkódok és vezetékes hálózati vezérlők is találhatóak a nyomtatott áramkörökön, ezért szerintünk több értelme van az adattárolási képességeket bővíteni, egy PCI-os USB-s kártyával rögtön megduplázható a szabad aljzatok száma. Egy újabb alternatíva az ott-honi vezeték nélküli hálózatra történő kapcsolódás, amelyre teljesen alkalmas a PCI-hely és az abba illeszkedő Wi-Fi-adapter.

A Zotac lapjánál erre a bővítésre nem lesz szükség, lévén gyárilag található rajta egy Wi-Fi-vezérlő, amelynek az antennája természetesen cserélhető. A hátlapra összesen hat darab USB-portot integráltak a gyártás során,

ami szintén előny a másik két versenyzőhöz képest. Megértjük, hogy bizonyos helyeken még szükség lehet soros és párhuzamos portokra, de az ASRock talán jobban kedvezett volna a felhasználóknak, ha több USB-kaput helyez a hátlapra.

### CSAK CSENDESEN, HA LEHET

Egyedül az ASRock mérnökei döntöttek úgy, hogy a processzorra aktív hűtést szerelnek fel. Az Atom D510 termikus jellemzői ugyan nem indokolják ezt a döntést, viszont mivel a kis ventilátornak szinte alig van hangja, ezért nem marasztaljuk el miatta a gyártót. A Zotacot sem érheti kritika, hiszen az ION kártyán szintén egy csendes légkavaró található, a processzorra pedig egy méretes alumíniumbordát csavaroztak fel. Az Intel lapján pedig tisztán látszik, hogy csak a kötelezőket teljesítették a tervezés és a gyártás során, itt a legalacsonyabb a borda, ám még ez is elég a kétmagos processzor üzemi hőmérsékletének féken tartásához.

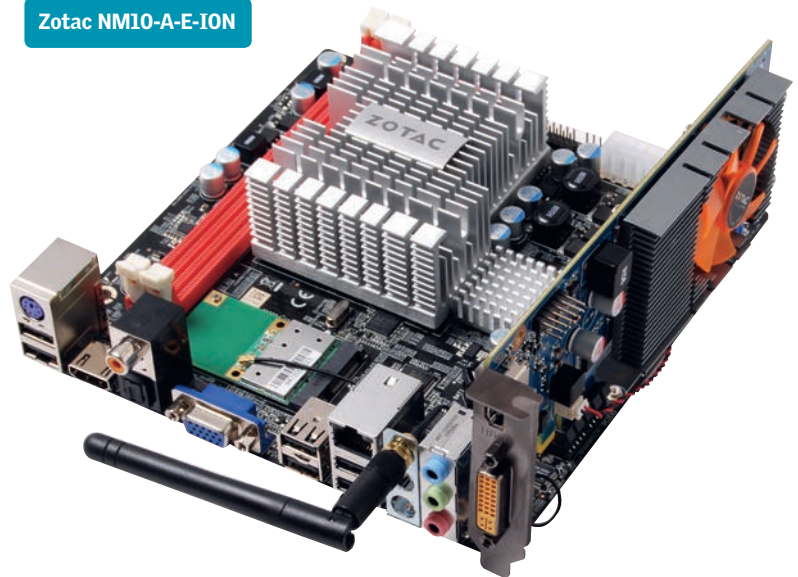
Ami a fogyasztást illeti, a kinézetre is meglehetősen egyszerű felépítésű D510MO igényelte a legkevesebb áramot, teljes terhelés esetén 38-40 watt körül fogyasztott. Az ASRock megegyező tudású D510PV típusá-

nak egy kicsivel többre volt szüksége (44 watt), ám ez a kis különbség nemhogy a villanszámlán, de még egy egyszerűbb fogyasztásmérővel is észrevehetően marad. A diszkrét kártyával felszerelt Zotac alaplap fogyasztása terhelés során 58 wattig is felkúszott, ami még szintén nem az elviselhetetlen kategória, azonban jól látszik, hogy mennyi plusz teljesítményfelvétele van az ION-nak.

### MEG KELL FIZETNI A MAGASABB TELJESÍTMÉNYT

A több mint 50 000 forintos ár igen sokkolóan hat azokra, akik azt gondolták, hogy az atomos léthez nem kellene drága hardverek. Nos, ha az Intel által megalkotott szabályokat követi valaki, akkor valóban kevés pénzből is meg lehet építeni egy ilyen mini ITX-es rendszert. Az ION viszont luxusnak számít ebben a kategóriában, ami miatt vélhetően kevesen fognak beruházni rá. Egy 1080p-s videó akadálymentes lejátszása nem ér meg plusz 20 000 forintot, még akkor sem, ha az Intel vagy az ASRock lapjába nagyjából ugyanennyiért lehetne szerezni PCI-felületen keresztül kommunikáló VGA-t. Ez egyszerűen nem az a kategória, itt nem lehet sikeres egy ilyen áron forgalomba hozott atomos alaplap.

Zotac NM10-A-E-ION



Grafikus vezérlő	Bővítőhely	SATA-csatlakozók	Hang/LAN	Hátlapi kimenetek	PC Mark Vantage	Fogyasztás terhelés alatt (w)
Intel GMA 3150	1× PCI	2× SATA 3.0 Gbps	VIA VT1705/ Realtek RTL8111DL	2×PS/2, 1×COM, 1×LPT, 1×D-Sub, 4×USB, 1×LAN, 3×Audio	2478	44,5
Intel GMA 3150	1× PCI	2× SATA 3.0 Gbps	Realtek ALC662/ Realtek RTL8111DL	2×PS/2, 1×D-Sub, 4×USB, 1×LAN, 3×Audio	2432	39,5
NVIDIA ION	1×PCI Express ×1	2× SATA 3.0 Gbps	Realtek ALC662/ Realtek RTL8111DL	1×PS/2, 1×HDMI, 1×Optical/Coax S/PDIF, 1×D-Sub, 4×USB, 1×LAN, 1×Wi-Fi, 3×Audio	2910	58

# VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

//Matteo



**ALAPLAP** **ASUS P6T SE**

ÁRA 55 990 Ft

**WEB**  
www.asus.com

A P6T SE nem a legolcsóbb Intel X58-as alaplap a piacon, viszont az ASUS lassan két éve futó szériájának egyik legjobb ár/érték arányú családtagja. Akár három grafikus kártyát is üzemeltethetünk egyszerre a lapban, illetve természetesen a legújabb típusú Core i7-900-as processzorokat is támogatják a legújabb BIOS-ok. Az USB 3.0-t és a legújabb SATA-szabványt ez a modell nem kezeli ugyan, de felszereltségét tekintve így is megfelel a felső kategóriás elvárásoknak.



**BILLENTYŰZET** **LOGITECH G110**

ÁRA 21 990 Ft

**WEB**  
www.logitech.hu

A G110 megjelenése óta nem nagyon látjuk értelmét a G19 megvételének. Nem azért, mert utóbbi rossz lenne, csak épp a G110 minden olyan funkciót megkapott, amire valóban szüksége lehet egy játékosnak. A színes LCD-panel ugyan most nem része a specifikációknak, de az integrált USB-s hangrendszer, a változtatható színű háttérvilágítás, az USB-elosztó és a tucatszini programozható gomb megtalálható a strapabíró klaviatúrán.



**GRAFIKUS KÁRTYA** **SAPPHIRE RADEON HD 4830 1GB**

ÁRA 30 990 Ft

**WEB**  
www.sapphiretech.com

Egyáltalán nem mondható új darabnak a Radeon HD 4830, ám mivel még kapható a hazai boltokban, ezért érdemes elgondolnodni a beszerzésén. A 640 darab shader processzorral felszerelt grafikus lapka remekül helytáll a legújabb játékokban is, és bár nem használhatunk DirectX 11-et, de a 10.1-es verzió hardveres támogatásával bizonyos játékokban szebb effektusokat láthatunk a konkurens megoldásokhoz képest. Az 1 GB-nyi memória full HD-s felbontáson is használhatóvá teszi a kártyát.

**TOP TIPP**

**3G-S ROUTER**  
**TP-LINK TL-MR3420**

ÁRA: 10 600 Ft

**WEB**  
www.tp-link.com



A mobilinternetes előfizetések népszerűsége miatt egyre több olyan hálózati eszköz jelenik meg hazánkban, amelyek az UMTS/HSDPA-hálózatokat is támogatják. Mivel a jelenlegi technológiai szint megengedi a több megabites sávszélességet is, ezért már nemcsak egy eszközzel érdemes kihasználni ezt a lehetőséget. Egy router beiktatásával több számítógép között is megoszthatjuk a mobilinternetet, és ehhez nem kell sem extra előfizetést, sem extra modemet vásárolni.

Csupán egy TL-MR3420-re, vagy egy ehhez hasonló hálózati eszközre van szükség, amely a vezetékesszélessávú internetelérések mellett a 3G-s hálózatokkal is elboldogul. A gyártó nem bonyolította meg a dolgokat, a felhasználónak csupán annyit kell tennie, hogy rádugja az USB-s modemet a router hátuljára, és az adminfelületen beállítja a szükséges csatlakozási adatokat. Ezt követően 300 Mbps-os Wi-Fi-hálózaton keresztül történik a megosztás, amely szakadásmentes és állandó, ha egy ADSL-kapcsolat is aktív. A router intelligensen vált az elsődleges és másodlagos kapcsolat között, ha netán az egyik hozzáférés szolgáltatói hiba miatt szünetel.



**TÁPEGYSÉG** **FSP BLUESTORM BRONZE 500**

ÁRA 18 990 Ft

**WEB**  
www.fortron-source.de

A hazánkban is rendkívül népszerű FSP BlueStorm terméksorozatának legutolsó tagjai teljesítik a 80Plus Bronze hitelesítést, amely 50%-os terhelés esetén akár 85 százalékos hatásfokot is jelenthet. Örömteli, hogy nemcsak a nagy teljesítményű tápoknál érhető el ilyen funkció, 500 wattnál is lehet számítani gazdaságos, hatékony működésre. Ez a teljesítmény bőven elegendő még felső kategóriás konfigurációk esetén is, két grafikus kártya esetén viszont mindenképp erősebb tápot válasszunk!



**BLU-RAY ÍRÓ** **LG BH10LS30**

ÁRA 28 300 Ft

**WEB**  
www.lg.hu

Aki esetleg még nem tette meg, igénye viszont lenne rá, még beruházhat egy 10-szeres írási sebességre képes Blu-ray íróra, amelyet az LG-től kapunk meg a legolcsóbban. Ha jól láttuk, akkor egy nagy elektronikai áruházban is akciózák ezt a meghajtót, ám a fenti árral leginkább csak számítástechnikai boltokban találkozni. A SATA-csatolófelülettel megáldott meghajtó természetesen a többi lemezes formátumot is írja és olvassa, bár e tekintetben vannak nála gyorsabb konkurens modellek.



**MEREVLEMEZ** **SEAGATE ST9500530NS**

ÁRA 56 500 Ft

**WEB**  
www.seagate.com

Paramétereit tekintve elsősorban vállalati felhasználásra való a Seagate Constellation HDD-családjá, amely 2,5 és 3,5 hüvelykes méretben is elérhető. Az ST9500530NS az előbbi méretosztályba tartozik, tehát noteszgéphez is beszerelhetővé válik, viszont a működéset nem az energiatakarékosság, hanem a minél nagyobb teljesítmény és hosszabb rendelkezésre állás szerint tervezték meg. Ennek fényében az egyik leggyorsabb mobil merevlemez lett, ami valaha készült.



**TÁPEGYSÉG**  
**20 000 FT ALATT**

**1. ARCTIC COOLING FUSION 550R**  
kb. 18 000 Ft

**WEB** www.arctic-cooling.com

**2. Chieftec CTG-450-80P**  
kb. 13 000 Ft

**WEB** www.chieftec.de

**3. Corsair CX400W**  
kb. 14 000 Ft

**WEB** www.corsair.com

**4. Enermax Cyclops 405W**  
kb. 12 000 Ft

**WEB** www.enermax.com.tw

**5. Gigabyte Superb 550W**  
kb. 15 000 Ft

**WEB** www.gigabyte.com

**TIPP**

**TIPP**



**TÁPEGYSÉG**  
**20 000 FT FELETT**

**1. CHIEFTEC CFT-650-14CS**  
kb. 24 000 Ft

**WEB** www.chieftec.de

**2. Cooler Master Silent Pro 600W**  
kb. 24 000 Ft

**WEB** www.cooler-master.com

**3. Enermax EC080+ 500W**  
kb. 26 000 Ft

**WEB** www.enermax.com.tw

**4. InWin Commander 750W**  
kb. 32 000 Ft

**WEB** www.inwin-style.com

**5. Raptorxx RT-850EBAD**  
kb. 39 000 Ft

**WEB** www.raptorxx.com

**TIPP**

**TIPP**



**OLCSÓ**  
**SSD-K**

**1. Apacer A7201 64 GB**  
kb. 44 000 Ft

**WEB** www.apacer.com

**2. Intel X25-V 40 GB**  
kb. 38 000 Ft

**WEB** www.intel.com

**3. Kingston SSDNow V 30 GB**  
kb. 24 000 Ft

**WEB** www.kingston.com

**4. Kingston SSDNow V 64 GB**  
kb. 34 000 Ft

**WEB** www.kingston.com

**5. OCZ Agility 30 GB**  
kb. 38 000 Ft

**WEB** www.ocz.com

**TIPP**

**TIPP**

**VIDEOKÁRTYA**

**ASUS EAH5550/G/DI/GD3**

ÁRA 21 500 Ft

**WEB**  
www.asus.com



A teljesítménye alsó-középkategóriás, mi most még erősen ajánljuk a Radeon HD 5550-re építő ASUS grafikus kártyát, amely félmagas nyomtatott áramkörre épül. Ez a tény önmagában tisztító lehet a játékosok számára, ám ahogy a legtöbb esetben, most sem érdemes első látásra ítélkezni. A 320 darab shader processzor ugyanis még mindig kellemes 3D-s teljesítményt tud nyújtani, ráadásul a csökkentett NYÁK-méret ellenére 128 bites marad a memóriabusz, tehát az 1 GB-nyi kapacitás mellé elégséges sávszélesség is jár. Ebből a típusból létezik ugyan passzív hűtéses változat, de mivel vélhetően a többség játékos is beveti majd ezt a kártyát, ezért nem hinnénk, hogy zavaró lenne a kis ventilátor és a szűk résekkel megáldott borda együttesből adódó szélzaj. A termék dobozában egy félmagas hátlap és egy Bad Company 2 kupon is található.



## BELÉPŐ

### 100 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	AMD Athlon II X2 250 3 GHz	16 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	CPU tartalmazza	0 Ft
<b>Alaplap</b>	ASRock 880GM-LE	19 000 Ft
<b>Memória</b>	Kingston 2 GB DDR3-1333 MHz	13 000 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	11 000 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	10 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		<b>102 000 Ft</b>
<b>Gyorsabb VGA-kártyával</b>	Sapphire Radeon HD5670 512 MB	+8000 Ft
<b>Monitorral</b>	BenQ 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>	GelIL Evo Two 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	29 000 Ft
<b>Táp</b>	CORSAIR 450VX	20 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		<b>199 000 Ft</b>
<b>Gyorsabb VGA-kártyával</b>	Gainward GTX 460 768 MB	+14 000 Ft
<b>Gyorsabb processzorral</b>	Intel Core i5 661 3,33 GHz	+25 000 Ft

**Vélemény** A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékgép elemeit tartalmazza. Ezek a részegységek kellene ahhoz, hogy ne legyen komolyabb kompromisszumokat kötni a magasabb grafikai részletesség és az élvezhető sebesség között.

Játékteljesítmény **★★★★☆**



## HIGH END

### 300 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	Phenom II X6 1055T / 2,8 GHz	51 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	Cooler Master Hyper 212 Plus	8000 Ft
<b>Alaplap</b>	Biostat TA890FXE	37 000 Ft
<b>Memória</b>	Mushkin 2x2 GB DDR3-1600 CL9	35 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Palit GTX 460 Sonic Platinum 1 GB	65 000 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>289 000 Ft</b>
<b>SSD-meghajtóval</b>	Kingston SSDNow V 64GB	+34 000 Ft
<b>Gamer billentyűzettel</b>	Razer Lycosa Mirror	+18 000 Ft

**Vélemény** A High End képviseli az abszolút csúcs-kategóriás gépeket. Gyakorlatilag itt már minden grafikai beállítást nyugodt szívvel a maximumra is húzhatunk, magasabb felbontásokban sem lesz jó ideig olyan játék, ami komolyabb problémát jelenteni neki.

Játékteljesítmény **★★★★★**

## PROCESSZOR- BÖNGÉSZDE

### INTEL

#### Intel Socket 775/1156 dobozos

Core i7 860 / 2,8 GHz	72 000 Ft
Core i5 760 / 2,8 GHz	54 000 Ft
Core i3 661 / 3,33 GHz	57 000 Ft
Core i3 540 / 3,06 GHz	32 000 Ft
Core 2 Quad Q8300 / 2,5 GHz	38 000 Ft
Core 2 Duo E8500 / 3,16 GHz	55 000 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	51 000 Ft
Phenom II X4 965 BE / 3,4 GHz	43 000 Ft
Phenom II X4 925 / 3 GHz	34 000 Ft
Athlon II X4 640 / 3 GHz	27 000 Ft
Athlon II X4 630 / 2,8 GHz	25 000 Ft
Athlon II X3 440 / 3 GHz	20 000 Ft
Phenom II X2 550 / 3,1 GHz	23 000 Ft
Athlon II X2 250 / 3 GHz	16 000 Ft
Athlon X2 7750 / 2,7 GHz	12 000 Ft
Sempron 140 2,7 GHz	9000 Ft

## ALAPLAPAJÁNLÓ

### INTEL

#### Intel Socket 1156

ASRock H55 Pro	27 000 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	37 000 Ft
Gigabyte GA-880GMA-UD2H	25 000 Ft
MSI 890GXM-G65	33 000 Ft

# KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT PACKARD BELL BUTTERFLY

**A 12 (11,6) HÜVELYKES képernyővel ellátott netbookokból az utóbbi időben egyre kevesebb érhető el hazánkban, amelynek az egyik oka az lehet, hogy a felhasználóknak az Atom processzorok ereje és a platformhoz kapcsolódó ár a 10 hüvelykes képátöltő jelentőző alternatívát. Épp emiatt talán nem is oly meglepő, hogy ezt a kategóriát kezdik ellepni a hibrid gépek, amelyek méretre még a netbookok közé sorolhatók, a hardveres felépítésüket tekintve viszont jóval magasabb szintet képviselnek.**

A Packard Bell EasyNote családjának Butterfly nevű tagja is ezt a kettősséget képviseli: a már említett képernyőmérethez és az 1,1 kilogrammos tömeghez az Intel CULV-platformjának egyik belépő szintű csomagját társították a mérnökök. A gép lelke egy, a gépre ragasztott matri-

ca szerint egy Celeron SU2300, ám valójában egy Pentium SU4100 ketyeg a gépben, amely 100 megahertzcel gyorsabb a kétféle Celeronnál. A rendszermemória mérete alpból 2 GB, amelyet bármikor megduplázhatsz, az Intel GMA 4500MHD grafikus vezérlő cseréjére viszont nincs lehetőség, ám ez legfeljebb csak azokat zavarná, akik játékokat futtatnának a masinán. A többi paramétert tekintve átlagos szintet üt meg



a Butterfly ezen változata, egyedül a natív HDMI-port megléte miatt érdemli meg az örömtáncot ez a gép.

Tetszetős, ahogy a mérnökök megoldották az optikai meghajtó kinyitását. Nem magát az egységet kell nyitogatnunk, hanem a ház jobb oldalán lévő kis gomb megnyomására lökődik ki a DVD-író tálcája. A billentyűzet kényelmesen használható, csupán a magyar lokalizációból fakadó

apró „gondokat” – kisméretű Ú és Ú gomb – kell megszokni. Az akkumulátor kapacitása elegendő ehhez a konfigurációhoz, megfelelően működtetett energiagazdálkodási profilok mellett akár 6 órát is kibír a gép egy feltöltéssel. Az árba egyébként egy Windows 7 Home Premium operációs rendszer is beletartozik, amelyet hasznos szoftverekkel egészítettek ki. Épp ezért érdemes rögtön rendszervisszaállító-lemezt készíteni az első bekapcsolás után.

## GameStar 89

Ára: **189 000 Ft**

A szerkesztőség hölgytagjainak azonnal elnyerte a tetszését a piros Butterfly, amely netbooknak néz ki, valójában azonban jóval többre képes

# MAGIC

## The Gathering®

Van úgy, hogy az ember megunja a többi klántag szerencsétlenkedését *World of Warcraft*-ban.

Vagy egyszer csak észrevesszük, hogy egy újabb karakter felhúzása már nem okozza ugyanazt az izgalmat.

Na meg van az, amikor az ember már a kisujjából kirázza az egész kampányt, vagy éppenséggel megcsömörlik a géppuskaropogástól.

Van úgy, hogy az ember szívesen kipróbálna valami újat, valami mást.

Mit tehet ilyenkor a fantasy-rajongó ex-szerepjátékos?

Kártyázni megy. Még hozzá *Magic: the Gathering*-et.

Még mindig tisztán emlékszem, amikor 1995-ben Dormán tanár úr fizikaóráján a hátsó padban megidéztem első Lightning Boltom Szabó Andris ellen. Szerencsére senkinek nem tűnt fel az osztályban, hogy a kártyalappal éppen 3-at sebeztem ellenfelemben. Még további 5 életerőponttól kellett megszabadítanom, hogy lenyomhassam. Karnyújtásnyira volt a győzelem! Aztán belém lőtt egy tűzgolyót, magához bűbájolta az angyalom, megidézett valami démont és a következő körös támadás után inkább én pusztultam el sírva... Ott ültem tanácstalannul, mint egy ork osztag a pitypangmezőn, miközben Gay-Lussac gáztörvényeinek alapjai szüremlettek hátra. Elkámpicsorodva összekapartam demoralizált orkjaimat és zombijaimat, majd megkevertem a 60 la-

pos paklim, hogy újat játszunk, miközben a szomszéd padban Tomi goblin hor-dái és Varga Laci zöld bestiái csaptak össze egymással.

Azóta sok idő telt el. Andris kiköltözött Írországba, de előtte kétszer bejutott a legjobb nyolc közé a Nemzeti Bajnokságon, illetve a magyar csapat tagjaként részt vett a 2008-as New York-i Magic: the Gathering™ világbajnokságon. Én megmaradtam erős hobbijátékosnak, középszerű versenyzőnek. Egynek a 6 millió közül, akik a világ hetven országában játszanak. Hogy mitől ilyen népszerű a Magic a fiatalok és a felnőttek körében? Miért játszom én is immár 15 éve barátaimmal? Az alábbiakban talán mindenki megtalálja a maga választát.

### Eredet

Akinek mond valamit a Kiválasztottak (M.A.G.U.S.), a Hatalom Kártyái (HKK), vagy éppenséggel a Yu-Gi-Oh! kártyajáték, az minden bizonnyal halott már a Magic: the Gathering™-ről is (röviden Magic vagy MTG). A Magic az első modern gyűjthető kártyajáték. Megjelenése óta mindmáig a legnagyobb rajongótáborral bír, lényegében minden hasonló játék öregapja. Richard Garfield fejlesztette ki 1993-ban, s ez volt a Wizards of the Coast első nagy sikere. A cégnevű bizonyára ismerősen hangzik azoknak, akik szeretik a Dungeons&Dragons-cuccokat. A Magic újításai olyannyira forradalmiak voltak, hogy azokat a Wizards szabadalommal védette le 1997-ben, „Trading Card Game Method of Play” néven. A játék az évek folyamán számtalan díjat és elismerést szedett be. A játék népszerű-



sége nagyban hozzájárult ahhoz, hogy 1999-ben a Hasbro megvásárolta a Wizards of the Coast-ot.

### A játék

A Magic angol nyelvű, de ez az élvezetében nem okoz különösebb problémát azoknak sem, akik nem beszélik a nyelvet. A kulcskifejezéseket hamar meg lehet tanulni a kártyázás során, illetve a tapasztaltabb játékosok segítségével (Olyan srácot is ismerek, aki a Magic-ből tanulta meg az angolt.).

A játékot eredendően 1 az 1 elleni küzdelemre tervezték és általában 60 lapos paklikkal készülnek egymásnak a felek. (Ugyanakkor a fejlesztéseknek köszönhetően lehet 2 a 2 ellen párosban, illetve 4-nél több fős baráti társaságokban is játszani. Ezekre speciális szabályok vonatkoznak)

A háttérstori szerint mindenki egy-egy hatalmas mágust, egy planeswalkert (síkjárót) alakít, akik különböző létsíkokon barangolnak és összemérik erejüket másokkal a dicsőségért, a tudásért, a hódítás örömeért. Egymás elleni harcukban démonokat, orkokat, elfeket és más kreatúrákat hívnak segítségül, hatalmas varázslato-

VILÁGOK  
URA  
VAGYOK!



Regisztrálj most a [www.magicezek.hu](http://www.magicezek.hu)-n vagy a [www.sarkanytuz.hu](http://www.sarkanytuz.hu)-n, hogy **ingyen** megkapd az első saját paklidat!

kat idéznek meg, hogy a másik fölé kerekedjenek. Kártyapaklijuk tartalmazza azokat a fegyvereket, amelyeket felhasználnak az egymás elleni küzdelem során. Legjobb analógiaként talán a mágusok varázskönyvét lehet itt említeni. A párharc körökre van osztva, a játékosok felváltva húznak a paklijukból és végzik el az akciójukat.

Az elsődleges cél, hogy mesterkedéseinknek köszönhetően az ellenfél életereje 20-ról 0-ra csökkenjen. Ezt úgy érhetjük el, hogy lényeinkkel megtámadjuk őt, használjuk a képességeiket, vagy varázslatainkkal sebezük meg. Támadóinkat ellenfelünk blokkolhatja a saját lényeivel, mágiánkat pedig semlegesítheti varázslataival. Alternatívaként úgy is nyerhetünk, ha elfogy riválisunk paklijája, vagy valamelyik kártyánk hatásának köszönhetően harap a fűbe.

A lényeken és varázslatokon kívül különböző tárgyak, bűbájok, földdek és planeswalker kártyák alkotják a paklit. A földdek azért fontosak, mert belőlük származnak a manák, amelyek a varázserőt adják. Ezek segítségével tudjuk megidézni, kijátszani a lapjainkat.

A Magic öt szín, öt ideológia/világszemlélet interakciójára épül. A kártyalapok ezek valamelyikéhez tartoznak, vagy színtelenek (mint pl. a tárgyak legtöbbje). Mindegyikhez kapcsolódik egy földtípus, amiből a megfelelő színű manákat nyerhetjük az adott színhez tartozó lapok megidézéséhez.

**Fehér – Plains (síkság) – a védelem és a rend színe (jellemző lénytípusok többek közt: angyalok, emberek)**

**Kék – Island (sziget) – a megtévesztés és a tudás színe (tündérek, varázslók, szfinxek, vízi lények)**

**Fekete – Swamp (mocsár) – a romlás és a halál színe (zombik, csontvázak, démonok)**

**Vörös – Mountain (hegy) – a tombolás és a kaos színe (orkok, sárkányok, óriások, goblinok)**

**Zöld – Forest (erdő) – az élet és a természet színe (elfek, bestiák, különféle állatok)**

Minden játékos kiválaszthatja, hogy személyiségéhez melyik színek, melyik stílusok állnak legközelebb és ennek megfelelően rakhatja össze saját egyedi pakliját.

#### MAGYAROK A MAGIC VILÁGÁBAN:

1998: Papp Gábor, EB 8. hely  
 1999: Rovó Viktor, GP Bécs 18. hely  
 2000: Durham Michael, GP Firenze 12. hely  
 2001: Papp Gábor, GP Bécs 4. hely  
 2001: Papp Gábor, GP Varsó 12. hely  
 2001: Papp Gábor, GP Prága 15. hely  
 2001: Lipták Károly, GP Varsó 13. hely  
 2008: Nagy András, GP Bécs 8. hely  
 2008: Rác Csaba, GP Koppenhága 13. hely  
 2008: Szőke Zoltán, GP Rimini 20. hely  
 2009: Nagy András, GP Barcelona 12. hely  
 2010: Nagy Tamás, GP Brüsszel 3. hely  
 2010: Szőke Zoltán, GP Brüsszel 2. hely

## A változatosság és a gyűjtögető életmód

Hogy miképpen lehet egyedi paklikat összerakni? A gyűjthető kártyajátékok egyik jellemvonása, hogy bizonyos időszakonként új lapokat, kiegészítőket adnak ki a meglévők mellé. Ez biztosítja a változatosságot és ez állít újabb és újabb kihívásokat a játékosok elé. A friss lapok új trükközési lehetőségeket, új kombinációs megoldásokat visznek a játékba.

A Magic szerelmesei jelenleg több mint 6000 lapból válogathatnak, s évente 4 új kiegészítő kiadás jelenik meg, amely hozzávetőleg 900 lapot jelent (bár ezekben megtalálhatók újra nyomtatott régiók is). Persze nem kell az összeset beszerezni ahhoz, hogy nekivághasson a síkoknak a kezdő varázsló. Elég kezdetnek 60 lap és mehet a móka, s aztán a későbbiekben lehet folyamatosan tökéletesíteni az elképzeléseinket.

A Magic „trading card game” is, vagyis a játékosok egymás közt cserélgethetnek lapokat, így másoktól is beszerezhetik azokat, amelyek szívük vágyai. Vannak, amelyek értékesebbek (a ritkák és az ún. mythic lapok), míg mások kevésbé azok (a gyakoriak).

A rendszeresen kiadott kiegészítők mellett a Wizards olykor speciális szettek is megjelentet, amelyeket kifejezetten a kezdő játékosoknak (kész paklik), illetve gyűjtőknek (különleges dizájnú kártyák) szánnak. A termékekkel kapcsolatban leginkább a boltosok segítségét érdemes kérni.

## A versenyek – Play the game, see the world!

Aki szeretné, kifejezetten kompetitív módon is űzheti a Magic-et. A Wizards egységes versenyszabályzatot dolgozott ki, hogy ezeken a rendezvényeken azonos eséllyel indulhasson mindenki. Többféle típusú verseny létezik: vannak olyanok, ahol csak bizonyos kiadások lapjait lehet használni (standard, extended stb.); vannak olyanok, ahol nem a saját kártyáinkkal, hanem a helyszínen kibontott lapokkal kell felülmúlni a többieket (draft, bontott paklis verseny). Minél többen vesznek részt, annál nagyobb díjazásban (kártyakiegészítők) részesülnek a legelőkelőbb helyeken végzők.

A kezdő játékosok először a helyi klubban, boltban vehetik be magukat a küzdelembe, ahol értékes tapasztalatokat szerezhetnek. A legtöbb helyen hetente rendeznek versenyeket, általában 8-16 fővel. A 2010-es év folyamán indult Sárkánytűz kupa is kiváló lehetőséget a nyújt a Magic világába való bekapcsolódásra. A kupa



egy több helyszínből álló, országos versenysorozat, ahol nem ritkán 50–80 játékos is tiszteletet teszi (ebben az évben Kecskemét, Győr és Budapest van még hátra).

Fontos kiemelni, hogy minden regisztrált játékos teljesítménye bekerül egy globális adatbázisba, így azt is megnézhetjük az interneten, hogy hányadikok vagyunk a ranglistán Magyarországon, vagy akár a világon.

A legjobbak elfuthatnak az évente tartott Magyar Nemzetire, ahol az első 3 helyezett jogot szerez a világbajnokságon való részvételre. Fejenként 1000 \$-ral lesznek gazdagabbak, amennyiben részt vesznek az eseményen. Aki nemzetközi hírnévre vágyik, elindulhat a világszerte rendszeresen megrendezett Grand Prix-ken, ahol 30.000 \$ az összdíjazás. Ezekben a földgolyó minden részéről érkező több mint 1000 játékosal futhatunk versenyt. Végül a legrangosabb események a Pro Tourok, ahol a 230.000 \$-t is meghaladja az összdíjazás. Négy van belőle egy évben, s külön kell kvalifikálni rájuk.

Az USA Today egyik 2004-es cikke szerint a Magic javítja a mentális és szociális képességeket, élesíti a logikát, megtanít arra, hogyan nyerjünk és veszítsünk méltósággal.

De én mégis azért szeretem, mert az orkajaimmal szétrúghatom az elfek seggét!

Próbáljátok ki ti is! Megéri!

Horváth Tamás (X)



# PLAYSTATION MOVE

A mozgás öröme

//Flatline+Vakka



**A SONY KÖRÜLBELÜL MÁSFÉL ÉVVEL EZELŐTT JELENTETTE BE,** hogy olyan eszközt fejleszt, amellyel megpróbál szeletet szerezni a mozgásérzékelős játékok és eszközök piacából. Elsősorban a Nintendótól próbál vásárlókat csakiszni, amely cég a Wii-vel becsempészte a mozgásérzékelős kontrollert rengeteg nem feltétlenül hardcore gamer játékos nappalijába. A Sony MOVE-ját kipróbálhattuk mi is, így az E3 után, kicsit nyugodtabb körülmények között, tüzetesebben vizsgálhattuk meg, mennyire is lett pontos, használható, vagy épp jó az eszköz. Fontos megemlíteni, hogy a cikkben ritkán vonunk majd párhuzamot a Microsoft Kinecttel, lévén alapvetően két különböző technológiáról van szó, amelyeknek ugyanaz a céljuk, de másként érik el a kívánt eredményt. Előre azt sem szeretnénk állítani, mégha a Kinect és a MOVE kipróbálása után lenne is véleményünk, hogy melyiket tartjuk esélyesebbnek a túlélésre, hiszen mindkét megoldás mögött rengeteg pénz és bevált marketing-gépezetek dolgoznak.

A MOVE alapja egy vezeték nélküli controller, amelyről külön *infodobozban* találhattok információt. A Sonyra mindig jellemző volt, hogy bevált technológiai újításokat, amelyek esetleg kiforratlanul kerültek a nagyközönség elé, átvesz, hozzáadja a saját pluszfeature-eit és finomhangoltan kihozza konkurens terméként. Gyakorlatilag bármennyire is negatívan hangzik, a dualshock kontrollertől kezdve egészen a MOVE-ig, mindig a Nintendo lépett először. A cég termékeit pedig jobba varázsolva és újrapolírozva bocsátották újtárra a Sonynál, későbbi megjelentetésével. Jelenleg is ez a helyzet, szinte látatlanban is biztosak voltunk benne, hogy precízebb és „jobb” eszközt kapunk majd, mint a Wii esetében. Noha a világító pingponglabda-szerű érzékelő a kontrollerek végén kissé bumfordi, meg lehet szokni és az ergonomikus kialakítás miatt kényelmesebb volt fogni, mint a Wiimote-ot, legalábbis rövid távon. Ugyanakkor háromnegyed óra játék

után kifejezetten éreztem a csuklómon, hogy bizony nem szokásos, mindennapos tevékenységet üttem (és az obszcén felhangot most kéretik nem ide vizionálni...), ezáltal némi fáradtságot tapasztalva az izmaimban.

A tesztünkör sajnos a rendelkezésünkre bocsátott PS3-ak mindegyikéhez csak egy, ráadásul a rózsaszínen világító MOVE controller volt csatlakoztatva, így csak egyszemélyes módban használhattuk őket, amely azok-

nál a játékoknál volt különösen gond, ahol a bal kezünkbe is odakívánkozott egy vezérlő – így például a gladiátoros próbálkozásunknál, ahol egyik karunkkal a pajzsot, másikkal a kardot tartjuk és egy 3D-arenában kell az ellenfelet széné püfölnünk. Nekünk ez a játék és az asztalitenisz tetszett a legjobban, főleg azért, mert az oldalléptektől kezdve a suhintások irányát és erejét valóban jól érzékelve működött a tesztjáték, ráadásul nem is volt csú-

## PLAYSTATION MOVE SPECIFIKÁCIÓ

### PLAYSTATION MOVE NAVIGÁCIÓS KONTROLLER

- 7 gomb és 1 analóg joy elől, L1 L2 hátul
- DualShock3 és a korábbi Sixaxis kontrollerek teljes kiváltása
- Bluetooth-technológia
- Energia: 3,7 voltos beépített tölthető lítiumion akkumulátor
- Tömeg: 95 gramm
- Méret: hozzávetőlegesen 138×42 mm (hossz és átmérő)
- Üzemi hőmérséklet: 5-35°C

### PLAYSTATION MOVE MOZGÁSÉRZÉKELŐS KONTROLLER

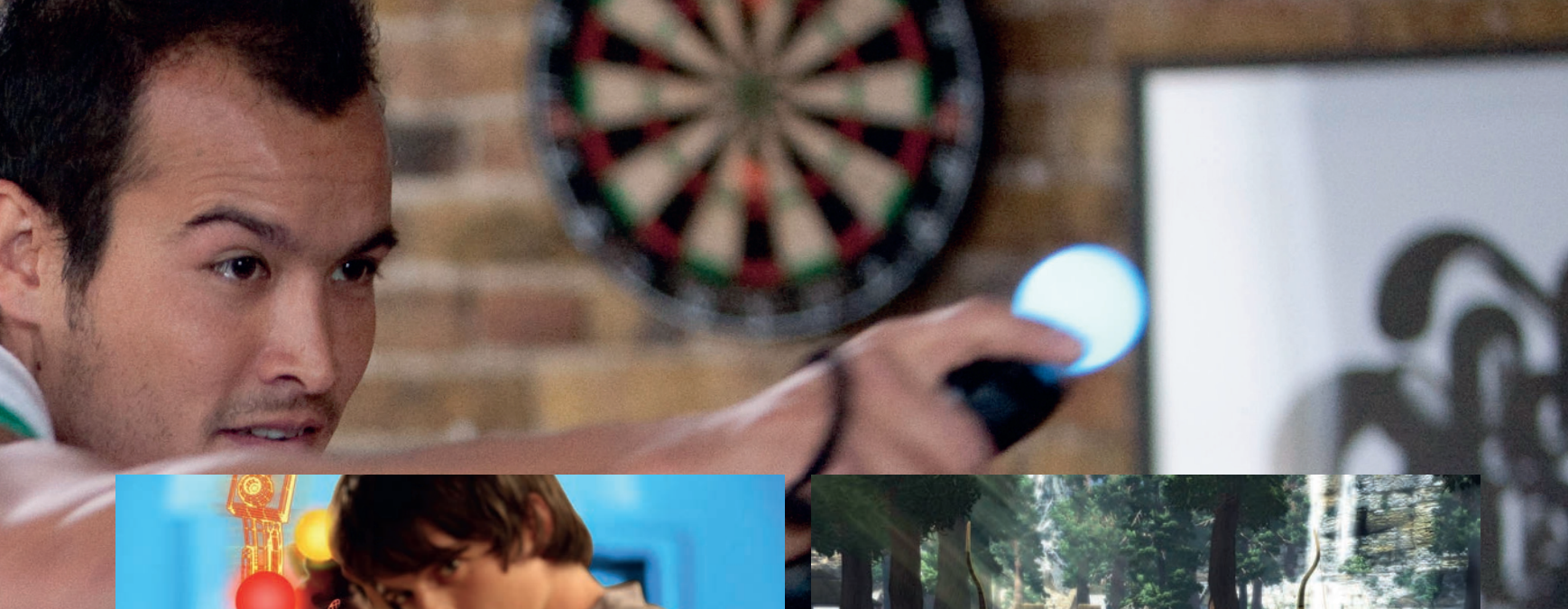
- Háromdimenziós mozgáskövetés
- Háromdimenziós gyorsuláskövetés
- Mágneses mező érzékelése
- Fekete markolat, színváltós gömb (kék, rózsaszín, zöld, sárga)
- 5 gomb elől, egy Move gomb közepén, egy analóg billentyű hátul, Start és Select oldalt
- Bluetooth-technológia
- Rezgő visszajelzés
- Méret: hozzávetőlegesen 200×46 mm (hossz és átmérő)
- Tömeg: 145 gramm
- Energia: 3,7 voltos beépített tölthető lítiumion akkumulátor
- Üzemi hőmérséklet: 5-35°C

### PLAYSTATION EYE

- Beépített mikrofon
- Visszhangsűrűs
- Zajszűrés
- 640×480-as felbontás 60 hertzen
- 320×240-es felbontás 120 hertzen
- Jel-zaj viszony: 90 decibel
- USB-csatlakozás







nya. Nehéz lenne szárazon leírni, milyen egy mozgásérzékelős játékkal játszani, még a videókon is csak nevetgél-nétek, hogy mennyire idiótán festünk, amikor felugrunk röplabdázás közben, vagy a frizbi eldobásakor suhintgatunk a levegőbe. Mindenkinek ki kell próbálnia ahhoz, hogy valóban véleményt formálhasson arról, szeretne-e kiadni több tízezer forintot egy kameráért és pár kontrollerért, amelyekhez még kiegészítő egység is vásárolható.

Közel két és félméteres távolságot javasoltak a játékok, amelyeket egy közös felületről indíthattunk el, azaz a demolemez a *Wii Sport*hoz hasonlóan különféle minijátékokat tartalmazott. Íjászattól kezdve asztaliteniszzen át, a már említett gladiátorharc, strandröplabda, egy frizbis, egy nagyon beteg japán *Kung Fu Rider* nevű stuff és egy bowlszerű golyódobálás játék szerepelt a repertoárban. Mindet kipróbáltuk – sajnos maradandó élményt csak kevés okozott, de

így is jobban szerepeltek a tesztjátékok, mint reméltük. Az asztalitenisz kifejezetten jól sikerült, ahol csavarni is könnyen lehetett, plusz a lépéseket is érzékelte a MOVE, nem úgy, mint a Wii-féle változatnál. Az íjászat szintén poén, hát mögé kell nyúlni és megnyomni egy gombot, majd előre tartva célozni – ez volt az egyik eset, ahol jól jött volna még egy kontroller, hogy az íj kifeszítését is két kézzel lehes-

sen megoldani, ne csak egy gomb lenyomásával. Alapvetően 2,5 méter távolságra van szüksége a kamerának, hogy a látóterében maradjunk, ez két embernél már kissé szűkösé válhat, négyenél meg főleg. Eleve át kell gondolják majd a jövőbeni MOVE-vásárlók, hogy a nappaljuk elég nagy-e ahhoz, hogy valóban lengessék a karjukat minden irányba, hiszen itt tényleg komoly fizikai mozgásról van szó, nem úgy, mint sok esetben a Wii-nél, hogy elég volt az infraérzékelőt becsapni a mozdulat irányával, minimális energiát befektetve. Egy biztos, pozitív élményekkel távoztunk a Sony-bemutató helyszínéről, sokkal kevésbé lagos a rendszer, mint vártuk (a Kinect-bemutató után), a kontroller precíz és jó fogású, kizárólag attól függ a sikere az egész rendszernek, hogy milyen ötletes és mennyire egyedij játékokat készítenek majd hozzá. A potenciálja nagyon erős, így akinek van PS3-a, feltétlen gondolkodjon el egy MOVE-pakkon, amint lát olyan játékot, ami tetszik neki és hajlandó lenne hadonászni is miatta. **GS**



## MÁR KAPHATÓ PlayStation MOVE-játékok

EyePet  
Heavy Rain  
Hustle Kings  
No More Heroes: Heroes' Paradise  
Little League World Series 2010  
Pain  
Planet Minigolf  
Resident Evil 5: Gold Edition  
R.U.S.E.  
Tiger Woods PGA Tour 11  
Toy Story 3: The Video Game

### Készülő PlayStation MOVE-játékok

Ape Escape Fury! Fury!  
Brunswick Pro Bowling  
Create  
Dance Dance Revolution  
Dead Space: Extraction  
Deadliest Catch: Sea of Chaos  
Disaster Report 4  
Dungeon Defenders  
Echochrome II  
The Fight: Lights Out  
Flight Control HD  
Get Fit With Mel B  
Grand Slam Tennis 11  
Heroes on the Move  
Infamous 2  
John Daly's ProStroke Golf  
Killzone 3  
Kung Fu Rider  
LittleBigPlanet 2  
Michael Jackson: The Experience  
NBA 2K11  
Oddworld: Stranger's Wrath  
Raquet Sports  
Sesame Street  
SingStar Dance  
The Sly Collection  
SOCOM 4  
Sorcery  
Sports Champions  
Start the Party  
The Lord of the Rings: Aragorn's Quest  
The Shoot  
Time Crisis: Razing Storm  
Tron: Evolution  
Tumble  
TV Superstars  
Under Siege  
Virtua Tennis 4  
Yoostar2  
Zumba Fitness



# PHYSX-TRÜKKÖK A MAFIA II-BEN

A játék grafikai beállításai között egy olyan beállítás található, ami még a legerősebb GeForce kártyákat is kífekteti. Mi lehet ennek az oka? //Matteo

**A MAFIA II-RŐL SZÓLÓ RÉSZLETES TESZTÜNKET AZ ELŐZŐ SZÁMBAN OLVASHATÁTOK, RG a gépigényről lényegében semmi túlzót vagy rosszat nem írt, csupán javasolta, hogy a PhysX módot ha lehet, inkább ne kapcsoljuk be.** Az NVIDIA által dédelgetett fizikai motor ugyanis hiába kapja meg ekkor a hardveres támogatást, a másodpercenkénti képkocka szám szinte az összes konfiguráción leesik a játszható érték alá. A felhasználók egy része jogosan panaszkodik, főleg azok elégedetlenek, akik emiatt a játék miatt vettek GeForce kártyát. A [Physxinfo.com](http://Physxinfo.com) weboldal kiderítette a lassulás okát, amit most veletek is megosztunk.

## HASZNÁLJUK CSAK A CPU-T!

A játék hivatalos megjelenését követően az oldal szerkesztői közelebről is megvizsgálták, miként viselkedik az Apex motor a bekapcsolást követően. A technológiai demonstrációkból korábban kiderült, hogy a játékban jelentős szerepet kap a részecskeszimuláció, illetve a ruhák mozgásának lekövetése, ám korántsem mindegy, hogy ezek az effektek

mennyire veszik igénybe az adott célhardvert. Az első tesztek alapján kiderült, hogy nem várt sebességsökkenés tapasztalható, ha engedélyezve van a PhysX. Az alaposabb vizsgálatok alapján a ruhamodellek mozgása veszi leginkább igénybe a rendszereket, ám ez még nem lenne ok ekkora teljesítménysökkenésre. Két válasz lehetséges a lassulásra: átlagon felüli részletességgel és felbontáson fut a ruhaszimuláció, vagy a processzor számolja a ruhákat érintő fizikát. Nos, természetesen az utóbbi eset áll fent, azaz a PhysX-beállítással, valamint az eszközzel szövegbe található opció váltogatásával – CPU vagy GPU – világossá vált, hogy a ruhák esetében a GPU semmit nem segít be a fizikai motornak, mindent a processzor számol. Hiába aktív a GPU-gyorsítás, a játék nem veszi azt figyelembe ebben az esetben, és emiatt a végeredmény a játékosok által tapasztalt alacsony képkockaszám lesz.

A legrosszabb az egészben az, hogy már közepes PhysX-beállításnál is élvezhetetlenné válik a játék, magas részletesség esetén a legtöbb konfiguráció csak diavetítést produkálhat. Az NVIDIA természetesen reagált a felvetésre, és vá-



A részecskeszimuláció a módosítás után is működik

laszukban lényegében megerősítették a „vádakat”, amit annyival egészítették ki, hogy a ruhaszimuláció csak akkor kap GPU-gyorsítást, ha van a rendszerben egy dedikált PhysX-gyorsító. Ezzel csak annyi a probléma, hogy felhasználói visszajelzések alapján így is komoly teljesítményvesztés tapasztalható, tehát erős a gyanú, hogy egy, a játék motorját érintő bugról van szó, vagy maga a PhysX-eszközillesztő szorul javításra.

## VAN MEGOLDÁS!

A [Physxinfo.com](http://Physxinfo.com) készítői még a játék demó változatán próbálták ki egy olyan módosítást, amivel ki lehet löni a ruhaszimulációt úgy, hogy az összes többi PhysX-effekt megmarad. Szerencsére ez a trükk a végleges játékkal is működik, csupán a következő feladatot kell végrehajtani: a gépünkön a [Steam\steamapps\common\mafia ii\edit\APEX](http://Steam\steamapps\common\mafia ii\edit\APEX) elérési úton lévő Cloth mappát törölni kell, de még mielőtt számúzzuk a számítógépünkéről az egész könyvtárat, feltétlenül készítsünk egy biztonsági mentést róla. Ezt követően az összes játékban található ruhanemű statikus lesz, a falak és az autók azonban továbbra is darabokra hullnak robbanás vagy lövés esetén. Konfigurációtól függ, hogy mekkora lesz a javulás, az oldal által hasz-

nált GTX 470-es gépnél 25-ről 70-re nőtt a másodpercenkénti képkockák száma. Aki esetleg nem akarna ilyen drasztikus módon megszabadulni ettől a PhysX-effektől, és mondjuk szeretné a főhős ruháját lengedezni látni, az az előbb leírt elérési úton található Cloth mappán belül úgy töröljön, hogy a VIT kezdetű fájlok és a „m2skeleton” és a „ClothRemapTable” állományokat meg hagyja. Ha esetleg stabilitási gondok merülnek fel, akkor a „ClothRemapTable.xml” fájlban is aszerint kell módosítani a sorokat, ahogy az előbb töröltük a fájlokat. Ismét megjegyeznénk, hogy minden egyes ilyen változtatás előtt készítsetek biztonsági mentést, különben csak a játék újratelepítés segíthet. Végző variáció lehet még, hogy csak a sétálgató személyek ruhájának szimulációját kapcsoljuk ki, Vito és társainak öltözetét pedig továbbra is a PhysX hajtja meg. Ismét a Cloth mappában kell törölni, de csak a következő karakterekkel kezdődő fájlokat: „CCI”, „CIT”, „CME”, „CPR” és „CSI”. Ha korábban törlésre került pár dolog ebből a mappából, akkor előbb vissza kell állítani az eredeti állapotot, majd megkezdeni újra a kívánt hatást elérő törlést. Biztonsági mentés nélkül tehát ne kezdjétek hozzá!



A ruhák mozgásának fizikai gyorsítása alaposan igénybe veszi a processzort

# MAGIC

## The Gathering®

A MAGIC™ a világ legelső és mindmáig legnépszerűbb gyűjthető kártyajátéka, amelyet milliók játszanak!



**VILÁGOK URA VAGYOK!**  
...TÖBB, MINT PUSZTÁN KÁRTYAJÁTÉK.



Rakd össze a saját paklidat!  
Játsz az ismerőseiddel, barátaiddal!  
Légy tagja a közösségnek, ismerj meg több száz játékost!  
Versenyek, ligák, bajnokságok várnak országszerte!  
Indulj nemzetközi rangadókon hihetetlen díjakért!  
Kerülj Te is a legjobbak közé, utazd be a világot!



Ebben a játékban nincs két egyforma meccs – naponta megmérkőzhetsz a barátaiddal, mégis: évek alatt sem fogjátok megunni! Nem szükséges hozzá nagy teljesítményű számítógép, vagy szélessávú internet, és nincs havidíja.

Regisztrálj most a  
[www.magicezek.hu](http://www.magicezek.hu)-n  
vagy a [www.sarkanytuz.hu](http://www.sarkanytuz.hu)-n,  
hogy **ingyen** megkapd az  
első saját **paklidat!**



# MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod,  
nézned és olvasnod!



Igazi sztárparádé a filmrovatban, míg a zenék között itt az új Iron Maiden-lemez, ráadásul két olyan stílusból is szemezgetünk, amelyek eddig nem voltak jellemzőek a Másvilág felhozatalása: ez pedig a country és a smooth jazz. Jó szórakozást!  
Gyu

## Pancser Police

TOP  
TIPP

//Gyu

FILM

**ÚJABB CSODÁS** magyar címfordítás – az eredeti film ugyanis a *The other guys* címet viseli. Adott egy New York-i rendőrőrs, ahol két szupersztár rendőr osztja az éjszt (The Rock és Samuel Jackson), egyszer egy ötdolláros lopási ügy miatt a fél várost lerombolják és 12 millió dollár kárt okoznak, de akkor is ők a szupersztárok: mindenkinél ügyesebbek, szebbek és okosabbak. Persze akadnak olyan zsaruk is, akik jobban érzik magukat a központban, amikor az íróasztaluknál ülhetnek, és jelentést írhatnak, Allen (Will Ferrell), a gyilkosságiak könyvelője legalábbis ilyen. Társát, Terryt (Mark Wahlberg) azért más fából faragták, de amióta egy túl gyorsan elszült pisztolynak köszönhetően nyilvánosan megszégyenült, Allen mellé osztották be. Egy nap azonban a menő zsaruk nagyon buta halált halnak és a dolgok megváltoznak. Eljön a nagy lehetőség, hogy Allen és Terry is megmutassa, hogy ők is igazi rendőrök; végre bebizonyíthatják, hogy bennük is ott bujkál valahol az elszánt nagyvárosi cowboy – de sajnos minden egészen másképp alakul, mint ahogy elképzelték.

Mindéhez tudni kell, hogy Allen még sosem sütötte el a fegyverét, de a legbombázóbb nők buknak rá (Allen feleségét például Eva Mendes játssza), míg Terry a New York-i baseball-csapat sztárját lőtte le véletlenül a világbajnoki döntő előtt – szóval igazi furcsa párost alkotnak, s ehhez járul hozzá a szinte minden amerikai showban és műsorban kifigurázott Prius, a Toyota környezetbarát hibrid autója, amivel Allen „száguldozik”.

### NEM ÉPP KEMÉNY ZSARUK

Szóval ez a páros nem épp a legnyerőbb, ráadásul Allentől még az igazi pisztolyát is elvették és többször megszégyeníti őket egy milliárdos biztonsági főnöke... Azonban az igazi zsarukat ilyen csekélység nem tarthatja vissza, a nyomozás megy tovább ezerrel. Talán már ennyiből is látszik, hogy ez egy igazi örült vígjáték, nem pedig a szokvány keményzsarus film! A rendőrkapitány például másodállásban egy háztartási boltban eladó – és még sorolhatnám a bizarr szituációkat. Ennek ellenére nyomozni kell és végül is kiderül, hogy a főszereplők gyanúja igaz volt – ekkor tényleg jönnek mókás jelenetek, miközben a Priust üldözik és szó szerint szitává lövik. A jelenetről örökre csak egy jó tanács fog eszembe jutni:

ha üldöznek, mindig legyen a közelben egy golfpálya.

### AZ ÍTÉLET

A film igazi sztárparádét hoz, hiszen a két ismert főszereplő mellett a mellékszerepekben olyan kiváló színészek tűnnek fel a vásznon, mint Samuel L. Jackson, Eva Mendes, Michael Keaton és Anne Heche, The Rockról nem is beszélve, ennek ellenére rengeteg mókázás, marhászkodás benn maradt. Úgy érzem, néha engedni kellene ezeket a kiváló komikusokat rögtönözni, nem kell mindig ragaszkodni a fogatókönyvhöz. Apropos, forgatókönyv: ha a film kb. 10-15 perccel rövidebb lenne, akkor sokkal pörgősebben és izgalmasabban lehetett volna előadni. Kétségtelenül vannak jó pillanatai, szuper szereplői, mosolygató jelenetei, de a sztárparádét sokkal jobban ki lehetett volna használni. Így csak egy „átlagos” Will Ferrel-film maradt, amelyben Mark Wahlberget új oldaláról ismerjük meg.

GameStar



Ki lehetett volna hozni belőle  
többet is, rövidebben



AXE  
RISE UP

## Iron Maiden – The Final Frontier

//Gyu

**M**ÁR ELŐRE LÁTOM, hogy ez az alkotás megint meg fogja osztani a rajongókat, ugyanis az átlag Maiden-hallgató a **Two Minutes to Midnight**ot, meg a **Run to the Hill**st várja minden lemezen, ez az album pedig nem az a Maiden. A lemez felvételekor már tudni lehetett, hogy a készítő, a hangmérnökök és a zenészek a '80-as évek hangzásához és technológiájához nyúlnak vissza, ami egyértelműen jól tett a lemeznek. Az album hangzása miatt sokkal inkább emlékeztet a Meat Loaf-típusú történetmesélős rockzenére (nevezzük majdne progresszív rocknak), mint a klasszikus Maiden-albumokra. Egyszer sem tudtam a lemezt hallgatva elképzelni azt a tömeget, amely a nagy Maiden-slágerekre csápol, inkább egy picit elgondolkodóbb embereket láttam magam előtt, akik ülnek és figyelik, mit mesél Bruce Dickinson és a többi öt kiváló zenész. Voltaképp ez jellemzi a lemezt a leg-

jobban: ez egy „mesedélután” heavy metálban elmondva, kiállásokkal, ritmus- és hangnemváltásokkal, mint ahogy ez a progresszív világban megszokott. Nem véletlen, hogy a legrövidebb dal, a **The Alchemist** voltaképp a leginkább maidenés, viszont például a lemezt záró **When the Wild Wind Blows** több mint 11 percig tart... Bátran elmondhatjuk, hogy nem olyan feszes, mint a többi Maiden-album, nem annyira erőteljes, nem annyira szuperkemény (bár megszólal, ahol kell), sőt néha emlékeztet egy-két régebbi Maiden-motívumra is, ennek ellenére nagyon kellemes, barátságos, történetmesélős hallgatnivaló, egy olyan Iron Maidentől, amely picit progresszívebb, „öregebb” érettebb, mint a legnagyobb slágerei. Tény, hogy a **The Final Frontier** sosem fog felérni a legnagyobb Maiden-lemezekkel, ennek ellenére rengeteg értékkel rendelkezik, sokat játszanak rajta a zenészek progresszív, dinamikus elemekkel, a történetmesélés szélsőségeivel. Zeneileg visszafogottabb, de nem is vár már el senki a Maidentől örült pogózást. Nekem, aki rengeteg progresszív zenét hallgatok, nagyon bejött a lemez, picit öregebb, picit érettebb és jóval elgondolkodtatóbb...

**GS** ★★★★★

Nem a leghardabb sci-fi, amivel eddig találkoztam, de tagadhatatlanul szórakoztató



## Zorall

## – Zorall Cirkusz Világszám

//Gyu

**A**Z ÚJ ALBUM egy új stílusban alkot végre nagyot: úgynevezett mash-upokat mutat be, azaz két dalt mostak össze a számokban az előadók. Ezt nagyon sok feldolgozásbanda csinálja mostanában és egyre jobban, azonban magyar slágerekkel még nemigen próbálkozott senki. Főleg nem úgy, hogy az egyébként is lendületes LGT-sláger, a (most motörheades) Gyere ki a hegyoldalba már a lemez elején úgy seggenrűgja az embert, hogy meg sem áll a hegyoldalig. A Kéglidal már teljes átfogalmazásban jön, csápolásra készítve mindenkit, majd Marilyn Manson következik – vagy nem is, hanem a Bonanza Kihalt Minden című zenéje! A Ballag a katona mint ha egy ZZ Top-klipből lépne elő, ezáltal totálisan más értelmezést kap a nóta az eredetihez képest. A lényeg itt már érzitek, a későbbiekben csak ki-kiemelek egy-egy dalt: Billy Idol és Fenyő Miki együttes „szerzeménye” a Casino Twist, amely az egyik kiemelkedő színfoltja a lemeznek. Kellemes meglepetés Delhusa Gjon megmetálosodott

Nika Se Perimenója, és nagy-nagyon kellemes meglepetés volt gyerekkorom egyik kedvenc filmsorozatának, az Utánam srácoknak a főcímdala (eredetileg a Generál adta elő). Köszönöm, Zorall, hogy előszedtétek ezt a kiváló dalt, főleg a **The Sweet** dalára, a **Teenage Rampage**-re felfűzve. Bravo! Ezt követi a lemez legeslegjobbja, a **Judas Priest** **Breaking the Law** alapjain nyugvó Kovács Kati – **Mammy Blue**-feldolgozás **Egész éjjel** vedetem címmel; kihagyhatatlan gyöngyszem. S akkor még olyan dalokat nem emlegettem, mint a **Postakocsi**, **Ciao Marina**, **Álmaimban Amerika**, **Zakatos** a szív stb...

Külön említést érdemel két saját nóta, a nagyon is latinos **Torrente** (az azonos című film ihlette) és a nagyon tuti raszta **Alattomos bacilus** – mit is mondhatnék, mindkettő nagyon jó, bár nem tudom, hogy egy csak saját nótaiból álló Zorall-lemezre vevő lennének-e, de a mashupok között két saját nóta eléggnek látszik.

Mindent összevetve elképesztő nagy buli a sok régi sláger humorral és rock and rollal vegyítve... Az egyetlen gondot talán az jelenti, hogy a „mai generáció” néhány utalást, vagy régi nótát egészen bizonyosan nem ismert. Szerencsére most megismerik majd ezeket, ha máshogy nem, „zorallósítva”.

**GS** ★★★★★

Nagy slágerek zorallósítva, humorral vegyítve



## Van, aki sósan szereti – Salt ügynök filmkritika //Sophiaso

FILM

**A**NGELINE JOLIE eddigi karrierjét szemlélve úgy tűnik, a művész nő szeret gyökeresen eltérő műfajú filmekben játszani. Többarcúsága általában remek színészi játékkal párosul, és képes újra és újra megújulni a különböző szerepek kedvéért.

Az ezúttal szőke hajkoronával tündöklő asszony CIA-ügynököt alakít Phillip Noyce (A csendes amerikai, Csontember) filmjében. A történet új színt visz a megszokott kém-kettősügynök-árusulás sémájába, ugyanis újfajta ellenség és újfajta ügynöktípus jelenik meg benne. Az alapkonfliktust már az előzetes lelővi nekünk: egy orosz kém sétál be a CIA főhadiszállására, kihallgatása közben pedig meggyanúsítja Evelyn Salt ügynököt (Jolie) azzal, hogy valójában orosz kém, és az a feladata, hogy az éppen Amerikában tartózkodó orosz elnököt kiiktassa hivatalából. Angelina Jolie képében megszületett hát a női szuper(anti)hős, a modern Mata Hari, aki szépségével és tudásával egész Amerikát, de még Oroszországot is ki tudja játszani. Sze-

rencsére mi, a film nézői is változó impulzusokat kapunk azzal kapcsolatban, hogy Salt ügynök valóban orosz kém-e, és meglepően sokáig tud kétségek közt tartani minket az alkotás. A film javára válik, hogy a végszó viszont nem is hollywoodi: nincs katarzis, nincs elégtétel, van viszont hely egy következő résznek, vagy akár egy egész franchise-nak, csakúgy, ahogy azt Angelina Jolie szeretne volna. A Salt ügynök igazi újdonsága tehát a kettősügynök-lét új aspektusokkal való felruházása. A női Bourne kemény, tökök és dühös, de nem fél megmutatni feminin oldalát, amelyet nem (csak) csábításra használnak. Ez a feminin oldal azonban giccses, a filmben nem sikerült igazán jól ábrázolni a személyes érzelmeket. Ez javarészt a csak „megfelelő” színészi játéknak köszönhető: úgy tűnt, mindenki annyit nyújtott, amennyi éppen elegendő volt a szerephez.

Akció tekintetében a mozi pörgős, izgalmas, nem sokat sejtető, és sikeresen túlszárnyalja az utóbbi néhány év akció-kínálatát. Titkoszolgálatos filmek tekintetében a Quantum csendjével történeti és színészi szempontból is maximálisan fel tudja venni a harcot, az izgalmassági faktor pedig talán magasabb is, mint az említett James Bond-filmben.

GS ★★★★★☆

Itt a tökök női Bourne



## Kim Stanley Robinson: Árral szemben //Eskin

KÖNYV

**H**A MANAPSÁG elkezd valaki a globális felmelegedésről beszélni, akár a médiában, akár máshol, az emberek kapásból elkezdnek ásitozni, a téma ugyanis már lerágott csontnak számít.

Robinson is tisztában van ezzel, így ő más úton próbálja felhívni az emberek figyelmét a jelenségre: egy klasszikus amerikai család életét mutatja be a regényében, akiknek a helyébe bármelyik USA-ban élő felnőtt ember bele tudja magát képzelni. A „családfő”, azaz a család eltartója az édesanya, aki egy kormányhivatalban dolgozik, tehát első kézből kapja meg azokat az információkat, amelyek egy közelgő katasztrófára utalnak. Nagy szerencsénk, hogy az író nem a katasztrófára helyezte a hangsúlyt, hanem az azt megelőző tényekre – azért mondom ezt szerencsének, mert már több ezer olyan regény és mozifilm jelent meg, amelyben különböző módokon esik szét a jól megszokott kis világunk. Mondhatni, a katasztrófafilmekre immúnisak vagyunk, nagyon jól kell megfogni ahhoz a dolgokat, hogy

megrázzon minket annyira, hogy tegyünk is valamit a Földünkért.

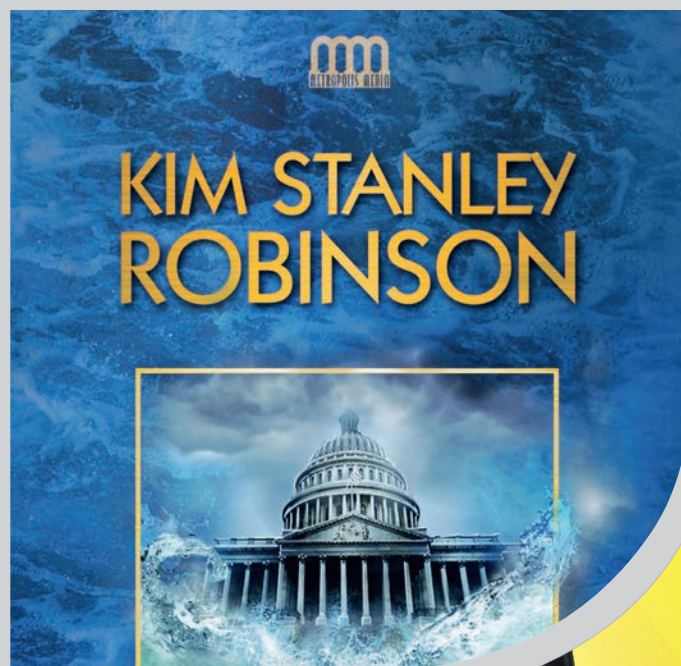
Nagy valószínűséggel azért választotta az író ezt az utat, mert nem arról híres, hogy fékevesztett akciózást és pörgést adjon az olvasóknak – az ő eleme inkább a jó sztori, az események korrekt bemutatása és felvezetése. Ezen regényében is igen érdekesek a karakterek: a főszereplőként szolgáló család mellett megjelennek még buddhista szerzetesek is, illetve Anna kollégája, Frank számomra a regény legérdekesebb figurája volt – inkább vele azonosultam, mint az idilli amerikai család tagjaival.

A regényben előfordulnak furcsa, nem odaillő dolgok, mint például Frank románca, illetve azt sem értem, hogy miért kellett belekeverni egy globális felmelegedéssel kapcsolatos regénybe az említett buddhista szerzeteseknek az előző reinkarnációikat. Erre azt a magyarázatot találtam (nem tudom, helytálló-e), hogy mivel ez a regény egy trilógia első kötete, ezért itt kellett bemutatni mindenkit, kisebb utalásokkal a későbbi regényekre, amelyekben a katasztrófa tetőzik.

Habár a regény nem tökéletes, ettől függetlenül olvasmányos és elgondolkodtató, valamint az író igencsak utánajárt az alkotás tudományos alapjainak, úgyhogy nyugodtan vehetjük akár szó szerint is, amit leírt.

GS ★★★★★☆

Ne várjatok hatalmas katasztrófaregényt, de pont ez az előnye



## Hayseed Dixie – Killer Grass

ZENE

//Gyu

**E**GYSZERŰEN nem tudtam kihagyni ezt az albumot, ilyen stílusról pedig szerintem még nemigen írtam ezeken a hasábkon. A Hayseed Dixie annak idején egy bluegrass poénzenekarnak indult, első lemezük a Hillbilly Tribute to AC/DC címet viselte (ejtsük csak ki a Hayseed Dixie nevet és kiderül a hasonlóság). Ezek a kiváló countryzenészek AC/DC és egyéb kemény rockzenekarok dalait dolgozzák fel a country különböző stílusában, legyen az hillbilly vagy akár bluegrass. Eddig is imádtam őket, mert például a Judas Priest az ő szájukból teljesen másképp hangzik, most azonban elérték a rockzene csúcsára: feldolgozták a Queen Bohemian Rhapsody című örökzöldjét. S a poén

az, hogy zseniálisan. Nem akartak Queen lenni egy percig sem – ők Hayseed Dixie akartak lenni és el akarták játszani a csodás Queen-klasszikust. A lemezen Black Sabbath- és egyéb feldolgozások mellett néhány saját dal is elhangzik, amit viszont szinte mindenki ismer, az a The Who Won't Get Fooled Again című dala, amely valamelyik CSI sorozat főcímdala. S akkor még nem beszéltem a Mozart-féle Eine Kleine Trinkemusikról...



GS ★★★★★

Rockslágerek és örökzöldek egyéni countrys szemüvegen keresztül

## Spring Island – Get Movin'!

ZENE

//Gyu

**A**SMOOTH JAZZ műfajba tartozó albumok általában a szállodák liftjeiben, a kirándulóhajók lobbyjaiban, az időjárás-jelentések alatt mennek – az ilyen zene nagyon kellemes, bárki által meghallgatható, háttérzenének tökéletes: sugsugárzást, boldogságot, örömet közvetít giccs nélkül, magas szintű zenei tudással. Van ennek a muzsikának egy hatalmas előnye: a stílusánál, „hozzáállásánál” fogva bármilyen korosztálynak szinte bármilyen helyzetben kiválóan ajánlható, igazi jolly joker zene. Soha nem fogunk headbengelni tőle, sírni sem fogunk a szívszorító dallamok miatt, lévén nincsenek – nagyon kellemes, kedves, udvarias zene ez. Persze

vannak szép dalok, de nem úgy szépek, mint egy József Attila vers, hanem úgy, mint egy szépen felöltözött hostess. Én mégis azt mondom, hogy a Spring Island albumának minden lemezgyűjteményben ott a helye; hallgatható háttérben, előtérben is, magányban, társaságban, örömben, boldogtalanságban – igazi univerzális album. Külön köszönet a kiváló szaxofonos Csepregi Gyulának és a többi szuper zenésznek is az élményért!



GS ★★★★★

Nagyon kellemes smooth jazz mindenkinek!



# ÉBREDJ FEL ÉS LÉGY RÉSEN



## AXE RISE UP REGGELI TUSFÜRDŐ

### Tovább szárnyalnak az Angyalok

– Fülledt őszi éjszakák várhatók –

Hiába köszöntött be korán az ősz, a forró hangulatú bulik a hűvös éjszakákon is folytatódhatnak: a dögös Angyalok és RiseUp Girlök továbbra sem állnak meg. A lányok a nyár legnagyobb fesztiváljain és partyjain lendültek akcióba, hogy csajosítani tanítsák a félénkebb srácokat és felpörgessék a hangulatot. Mindez ősszel sem lesz másként...

Ha kell, beállnak a DJ pultba, szexi táncot lejtének a parketten, minden örült-ségben benne vannak vagy csajozási tanácsot osztogatnak a félénkebb fiúknak, egyszerűen felpezsdítik a leglaposabb bulit is: ők a csinos Axe Angyalok és RiseUp Girlök, akik idén nyáron végigjárták az ország legmenőbb szórakozóhelyeit Siófoktól kezdve Agárdon át Budapestig és birtokba vették a Szigetet és a Balaton Soundot is.

A szexi lányok minden helyszínen egy frissítő zuhannyal ébresztették fel a srácok elméjét és igyekeztek megtanítani nekik, hogyan felelhetnek meg a csajok elvárásainak. Az Agárdi Nádas Dance Clubban még Debreczeni Zitát is tiszteltbeli Angyallá fogadták, hogy segítségükre legyen a buli felpörgetésében.

A nyár legnagyobb bulijai után ősszel sem állnak meg; a dögös partylányok, akik több gólyatáborba is ellátogatnak, és egy igazi nagy dobásra készülnek: ott lesznek David Guetta szeptember 24-i debreceni koncertjén is.



WWW.AXE.HU



## ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

Bár a PC-s változat csak a jövő év elején érkezik (búúúúú!), konzolokra már októberben megjelenik az *Assassin's Creed: Brotherhood*. De fel a fejjel, polgártársak: legalább megtudhatjuk, hogy érdekes-e annyira várni, várakozni, mint amennyire most várunk, várakozunk. Értitek. A legnagyobb újtás mindenképpen a multiplayer megjelenése lesz, ami érdekes csavart is hoz a megszokott játékmunkba. De azért, hogy a magányos farkasok se sírjanak, az *Assassin's Creed: Brotherhood* kap egy egészen pofás egyjátékos módot is, amelyben mintegy 15 órán keresztül küzdhetünk régi ellenlábasaikkal, a templomosokkal. Célunk Róma megtisztítása a gonoszoktól, és ehhez immár egyedül kevesek leszünk, úgyhogy muszáj lesz csapatot verbuválni, ők lennének tehát a Brotherhood, azaz Testvériség.

**KÖVETKEZŐ SZÁMUNK MEGJELENIK: OKTÓBER 21.**



### R.U.S.E.

A *R.U.S.E.* cím a játék legérdekesebb elemére, az ellenfél megtevesztésének ravasz módszereire utal, amelyet a készítőik szerint a Texas Hold'em póker ihletett, de a brit Montgomery tábornok hadműveleteire is emlékeztet, amikor 1942-ben a bolondját járatta a német csapatokkal Észak-Afrikában. Küldetésünk kezdetekor három Ruse kártyát kapunk, amelyek a megtevesztés különféle képességeit rejtik: az információszerzés, információ elrejtése, illetve hamis információ közlése kategóriákra bontható cselek között olyasmikkel találkozhatunk, mint az álcázás, a rádiócsend, az adatfejtés vagy a hamis hadsereg. (Ez utóbbi mi lehet?)



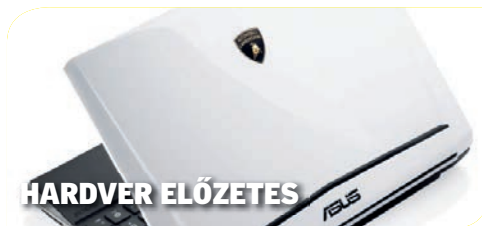
### CIVILIZATION V

Az utolsó pillanatig vártuk a *Civilization V* lemezét, és ugyan nem jött meg, nem neheztelünk. (Nem a fenét.) Ez persze nem akadályoz meg minket abban, hogy jövő hónapban teljesen elfogulatlan és mélyreható tesztet készítsünk róla, a játékot ugyanis valószínűleg mi is ugyanannyira várjuk, mint ti – a *Civilization* réges-régi nagy kedvencünk. Az ötödik rész ráadásul különösen izgalmasnak ígérkezik: komolyabb stratégiai lehetőségek, még realiztikusabb játékmunk, és az eddigieknél is gyönyörűbb tájak állnak ezáltal a birodalomépítők szolgálatában.



### ARCANIA: GOTHIC 4

A történet tizenkét évvel az előző rész után játszódik, és egy teljesen új hős bőrébe bújhatunk, hiszen korábbi karakterünket a birodalom elmeháborodott királyaként hagytuk sorsára (így belőle nem válhat újra szerethető harcos). (Mi legalábbis biztosan nem szeretnénk.) A lényeg, hogy meszsi tájról hazaérkezve romokban találjuk otthonunkat, ezért bosszút esküszünk, és kiderítjük, miféle gonosz erők lappanganak a háttérben. A gonosz erők már csak ilyenek, állandóan lappanganak. Mi viszont ezt nem hagyjuk, de nem ám!



### HARDVER ELŐZETES

Az októberi Mélyvízben ismét hanyagoljuk kicsit a fő PC-s komponenseket, és inkább a hordozható számítógépek piacán megjelent újdonságokat mutatjuk be. Megérkeztek ugyanis hazánkba az első NVIDIA ION 2-es netbookok, amelyekről eddig szinte semmit sem lehetett tudni. Cikkünkben bemutatjuk az első, már megvásárolható gépeket, illetve kitérünk arra is, miként változtatott az NVIDIA az első generáció óta. Bor, mámor, ION 2... szüreti Mélyvíz egy hónap múlva!



### PRO EVOLUTION SOCCER 2011

Gyu már hangolja a vuvuzlát, mert a megújított *FIFA* után komoly összecsapással kell számolni. A *PES* sem hagyja magát: nagyon komoly javulásra számíthatunk a grafika, animációk terén, és teljesen újraprogramozták a játékosok mesterséges intelligenciáját. A védőjátékosok ezentúl tartják a pozíciójukat, és igyekeznek lezárni a támadható területet, a kapusok jobban alkalmazkodnak és precízebben irányíthatók, csapattársaink pedig többet hibáznak, viszont pontosabban hajtják végre a taktikát.

**KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK: HAMAROSAN KIDERÜL. FIGYELD A GAMESTAR ONLINE-T!**



Médiatámogató:  
**GameStar**

# FIFA 11 A TELJES CSAPAT!



# FIFA 11



**MAGYAR KOMMENTÁRRAL**

[FIFA.EASPORTS.COM](http://FIFA.EASPORTS.COM) | [FACEBOOK.COM/EASPORTS.HU](http://FACEBOOK.COM/EASPORTS.HU)

Faragó Richard

Hajdú B. István



Wii

NINTENDO DS



PS3

PSP



XBOX 360

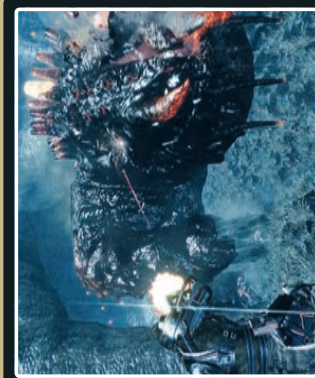
XBOX LIVE



© 2010 Electronic Arts Inc. Az EA és EA SPORTS márkanévek, valamint az EA SPORTS logó az Electronic Arts Inc. védjegyei. A FIFA által engedélyezett, hivatalos termék. „© A FIFA márkanév és az OLP logó a FIFA szellemi tulajdona és bejegyzett védjegye. Minden jog fenntartva.” Licenc alapján készítette az Electronic Arts Inc. A Premier League logó © The Football Association Premier League Limited 1996. A Premier League logó a Football Association Premier League Limited védjegye, a Premier League Club logók jogvédett alkotások és az érintett klubok bejegyzett védjegyei; felhasználásuk tulajdonosaik szíves hozzájárulásával történik. A terméket a The Football Association Premier League Limited engedélyével állítottuk elő. A The Football Association Premier League Limited által az Electronic Arts számára adott engedély a játékosok vonatkozásában semmiféle jogot vagy felhatalmazást nem jelent és nem biztosít. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdonát képezi.



## Teljes DVD-tartalom **GameStar** 2010. SZEPTEMBER



### PLUSZ

Tudj meg, hogy mire képes a géped a legmodernebb játékok alatt! Használd a **Lost Planet 2 DX11-es benchmark programját** közepes vagy extrém beállítások mellett, és nézd meg, hogyan futnak a játékok a megjelenésükor.



### DEMÓ

Milián várták, de nem aratott egyöntetű sikert a **Mafia II**. Az árát viszont rendesen megkérlik, szóval vásárlás előtt szinte kötelező az alapos tájékozódás. A **Mafia II** demó erre tökéletesen megfelel.

### DEMÓK

SmartFTP  
Chat: aMSN, mIRC  
Tömörítő: WinRAR,  
WinZip

### GSTV MŰSOR

Játékvideók  
Másvilág  
Mélyvíz  
Aréna  
Kerekasztal

### JAVÍTÁSOK

Trine  
OpenOffice

### HÁTTÉRKÉPEK

Karos Online  
Kane & Lynch 2 Dog Days  
Tom Clancy's HAWX 2  
Lara Croft and the  
Guardian of Light

### MINI JÁTÉKOK

AetherBeats  
The Curse of the  
Chocolate Fountain  
Under the Garden  
SandyEvolution  
Strap-on-bomb Car  
Tales of Unspoken World

### MÉLYVÍZ

Driver: ATI v10.8,  
NVIDIA 258.96  
Videó: VLC Player, K-Lite  
Codecs: Pack, DivX  
File Manager: Total  
Commander, FlashGet  
Audio: Whinamp  
Grafika: HyperSnap-DX,  
IrfanView, GIMP, Paint,  
NET  
Internet: Internet  
Explorer 8, Firefox 3.6.8,

PC  
DVD  
ROM

GameStar

PC  
DVD  
ROM

TRINE

IDG  
GS1009

12+  
www.pegi.info

NOBILIS

FROZENBYTE

MILLA JOVOVICH

# A KAPTÁR TŰLVILÁG

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 CCG JELMEZ-TERVEZŐ DENISE CROWENBERG  
 LÁTVÁNY-TERVEZŐ ARV GREWAL VÁGÓ NIVEN HOWIE DIGITÁLIS VIZUÁLIS EFFEKTUSOK MR. X INC. VIZUÁLIS EFFEKTUSOK VEZETŐJE DENNIS BERARDI FÉNYKÉPEZTE GLEN MACPHERSON ASC CSC ZENE TOMANDANDY KÉSZÜLT A CAPCOM "RESIDENT EVIL" C. VIDEOJÁTÉKA ALAJÁN 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 RENDELTE PAUL W.S. ANDERSON

Constantin Film

DAVIS FILMS

IMPACT PICTURES

ResidentEvilAfterlife.net

A Canada-Germany Co-Production

SONY make.believe

SCREEN GEMS

INTERCOM

A SONY PICTURES ENTERTAINMENT INC. TULAJDONA. KIZÁRÓLAG PROMÓCIÓS FELHASZNÁLÁSRA. ARSÍTÁSA, MÁSOLÁSA VAGY TOVÁBBÍTÁSA SZIGORÚAN TILOS.

**BA**  
Besorolás alatt

**SZEPTEMBER 10-TŐL A MOZIKBAN**

tv2.hu

INTERCOM

# A JÁTÉK AZ ÉLETED RÉSZE LESZ

A számítógépes játékok és a mozifilmek megszálloftjai imádni fogják ezt a monitort. Az LG FLATRON f-ENGINE™ képélmény-növelő csipje garantálja a rendkívüli élességet, a kifinomult mozgásábrázolást és a bámulatos színeket, azaz a tökéletes körülményeket a mozizáshoz. A videojátékok pedig a 2 ms válaszidőnek köszönhetően látványosabbak lesznek, mint valaha.



LG Gaming monitor W2363V  
[www.lg.hu](http://www.lg.hu)



DISCOVER THE UNDISCOVERED

