

TELJES
JÁTÉK: **ALIENS VS PREDATOR 2**



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2010. NOVEMBER
1995 FORINT

GameStar

ASSASSIN'S CREED
BROTHERHOOD
EXKLUZÍV
DLC-KÓD
CSAK NÁLUNK!

+16
OLDAL
ASSASSIN'S
CREED: THE FALL
KÉPREGÉNY!

ASSASSIN'S CREED

BROTHERHOOD

Rómát látni és meghalni?
Ezio visszatért és folytatja a harcot –
de ezúttal nincs egyedül!

**DUKE NUKEM
FOREVER**

BIOSHOCK INFINITE

**NEED FOR SPEED:
HOT PURSUIT**

FABLE III

**STAR WARS:
THE FORCE UNLEASHED II**

**JAMES BOND:
BLOOD STONE**

**CALL OF DUTY:
BLACK OPS**

Íme a Treyarch eddigi legjobb játéka –
a tanítvány túlnőtte mesterét?

**NEED FOR SPEED:
SHIFT 2**

Autók fognak törni, mint még soha!
Ez az az NFS, amire mindig vártunk?

www.gamestar.hu

2010/11
1995 Ft

GameStar

IDG
HUNGARY



9 771787 902009 10011

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 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-n vagy a www.sarkanytuz.hu-n, hogy **ingyen** megkapd az első saját **paklidat!**





Válassz két játékot az előfizetésed mellé! Részletek a 40. oldalon!



DRÁGA OLVASÓK!

ELEMENTÁRIS EREJŰ, EGÉTFÖLDET RENGETŐ, MINDENT ELSŐPRÓ SZERETETTEL

KÖSZÖNTELEK BENNETEKET a novemberi GameStar magazin előtt üldögélve-álldogálva-fekvegélve – kit hogyan. Szívből remélem, hogy az előző hónapban beharangozott meglepetés (amiről immár kiderült, hogy ajándék DLC-kód az *Assassin's Creed: Brotherhood*hoz, illetve a plusz 16 oldal *Assassin's Creed: The Fall* képregény) elnyerte a tetszésedet. Közérdekű közlemény gyanánt a DLC-kódokkal kapcsolatban mindenképp bemondanám a hangosba', hogy bár a játék még csak Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra jelent meg, tavasszal érkezik a PC-s verzió is. A DVD-mellékletre matricázott, két többjátékos karaktert és két egyjátékos küldetést aktiváló kódok pedig mindhárom platformhoz használhatók – de PC-re természetesen majd csak a megjelenés idején. Úgyhogy tessenek szívések a kódot nem eldobni, hanem dédelgetve őrizni, míg jó a kikelet. A kódot egyébként a www.gamestar.hu/acbko oldalon kell beírni, és ott kell dönteni a PC, az Xbox 360 és a PlayStation 3 verzió között – addig lehet még gondolkod-

ni rajta. Ami pedig a képregényt illeti: igen, tudjuk mi is, hogy mire az ember belejön, már véget is ér, de ha igaz, amit a madarak csiripelnek, akkor a teljes kiadvány tavasszal Magyarországon is megjelenik.

Az *Assassin's Creed: Brotherhood* mellett persze akad még más is, elvégre a játék megjelenések tekintetében a november erősebb, mint Toldi Miklós. A tesztlésre érkezett játékoknak nem is annyira a száma a meggyőző (az előző hónap-hoz képest még az előzetes rovatba is tudtunk zsúfolni ezt-azt – például *Need For Speed: Shift 2-t*, *Bioshock Infinite*-t vagy *Duke Nukem Forevert*), hanem a minősége: lapzártánk előtt néhány nappal olyan nagykutyák estek be hozzánk, mint a *Call of Duty: Black Ops* és a *Need For Speed: Hot Pursuit*. Izgalmas még a *Fable III*, amely ugyan néhány hónap múlva PC-re is megjelenik, de hát ki tud várni addig? Ha már itt volt az Xbox 360-as verzió, természetesen teszteltük. A GameStar Online-on már meghirdettük év végi előfizetői akciónkat, és ugyan reméltük, hogy tetszeni fog nektek, sikere minden várakozásunkat felülmúlta. Pedig idén nem bonyolítjuk túl a dolgot ilyen-olyan csomagokkal, szimp-

lán két kiváló PC-s játékot adunk a GameStar magazinok mellé – az akció részleteit megtalálhatjátok a 40. oldalon, lapozzátok fel és döbbenjétek rá, hogy milyen jó is lenne egy ajándék *Crysis 2*, *Dragon Age II* vagy éppen *Fallout: New Vegas*... tessék befáradni, nyugodtan válogatni. Ezt nem is ragoznám tovább, mert a végén még ránkfoggják, hogy a média manipulálja a fiataltságot. (Ha kérdezik, mondjátok ti is, hogy ez nem igaz, jó?)

Ugyan még csak most fejeztük be a novemberi lapszámot, már vadul tervezgetjük a decembert is (ha szeretnétek, intézünk nektek egy karácsonyt!), és csak annyit mondanék előre, hogy bizony méltó módon fogjuk zárni az évet. Addig persze még bőven akad tennivaló, aki például nem látogatott el a remek Budapest Game Show-ra (például hogy találkozzon velünk), az egyrészt bánhatja, de valamelyest még pótolhatja az élményt azzal, hogy eljön a Corvin moziba például november 21-én, mozivásznon zúzatni egy kis *Halo: Reach*-et. Akad tehát tennivaló bőven, közben pedig mi mást is kívánhatnék, mint jó szórakozást a novemberi GameStarhoz!

mazur

CÍMLAPSZTORI: CALL OF DUTY: BLACK OPS

A CALL OF DUTY SOROZATOT ANNAK IDEJÉN AZ INFINITY WARD CSAPATA INDÍTOTTA hódító útjára, de menet közben már besegített nekik a Treyarch is, egy-egy... mondjuk ki, helykitöltő epizóddal. „Jól van fiúk, csináltatok ti is egy *Call of Duty*-t, most vacsoráig menjetek ki szépen focizni a kertbe!” – körülbelül így viszonyult hozzájuk a közvélemény. Mostanáig.



GameStar

TARTALOM / 11

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN



BEMELEGÍTÉS

- 6 DVD-TARTALOM
- 8 ARÉNA

ÚJDONSÁGOK

- 12 EA NOVEMBER SHOWCASE 2010
- 16 HÍREK
- 24 ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD
- 30 DUKE NUKEM FOREVER
- 34 RANDY PITCHFORD-INTERJÚ
- 36 BIOSHOCK INFINITE

JÁTÉKBEMUTATÓK

- 44 CALL OF DUTY: BLACK OPS
- 50 NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT
- 54 STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2
- 60 NBA 2K11
- 62 JAMES BOND: BLOOD STONE
- 65 RUNES OF MAGIC
- 66 LOST HORIZON
- 68 DEATHSPANK
- 69 SHANK
- 70 AMNESIA: THE DARK DESCENT
- 72 DR. HOUSE
- 73 CSI: FATAL CONSPIRACY
- 74 WRC RALLY 2010
- 76 ULTIMATE MOTOCROSS
- 77 CITIES XL 2011
- 78 LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT
- 80 THE BALL
- 81 FARMING SIMULATOR 2011
- 82 ALAN WAKE: THE WRITER
- 82 LEFT 4 DEAD 2: THE SACRIFICE
- 82 PINBALL FX2
- 83 SHAUN WHITE SKATEBOARDING
- 84 DJ HERO 2
- 85 VANQUISH
- 86 FABLE 3
- 88 GOLDENEYE 007
- 90 GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
- 92 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MÉLYVÍZ

- 94 HÍREK
- 98 KINECT
- 100 ATI RADEON HD 6800
- 104 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BELEMENÉS

- 106 VISSZA A JÖVŐBE
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVRSZÁM



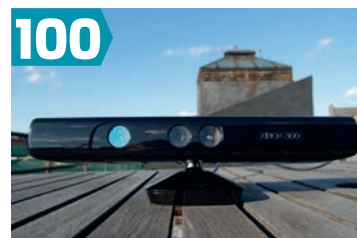
Isten megbocsát, a testvériség nem



Az idei Bond-film



ATI RADEON HD 6800



MICROSOFT KINECT



VISSZA A JÖVŐBE

ALAN WAKE: THE WRITER	82
AMNESIA: THE DARK DESCENT	70
ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD	24
BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 - VIETNAM	14
BATTLEFIELD PLAY4FREE	18
BIOSHOCK INFINITE	36
BULLETSSTORM	14
CALL OF DUTY: BLACK OPS	44
CITIES XL 2011	77
CRYSIS 2	14
CSI: FATAL CONSPIRACY	73
DARKSPORE	13
DEAD SPACE 2	15
DEATHSPANK	68
DJ HERO 2	84
DR. HOUSE	72
DRAGON AGE 2	13
DUKE NUKEM FOREVER	30
FABLE 3	86
FARMING SIMULATOR 2011	81
GOLDENEYE 007	88
GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA	90
JAMES BOND: BLOOD STONE	62
LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT	78
LEFT 4 DEAD 2: THE SACRIFICE	82
LOST HORIZON	66
NBA 2K11	60
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT	50
NEED FOR SPEED: SHIFT 2	20
PINBALL FX2	82
RUNES OF MAGIC	65
SHANK	69
SHAUN WHITE SKATEBOARDING	83
SIMS MEDIEVAL	13
STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2	54
STAR WARS: THE OLD REPUBLIC	15
THE BALL	80
ULTIMATE MOTOCROSS	76
VANQUISH	85
WRC RALLY 2010	74

ASK DA TEAM

Ha választhatnál, melyik játékhős bőrébe bújnál?

A kérdést feltette – Uhu123



mazur

A *World of Warcraft* valamelyik nagyvárosának kovácsa lennék, mert amennyi aranyat ott hagynak a játékosok javítás ürügyén, abból saját playfieldet vehetnék magamnak.



Mayer

Sok ilyen karakter van, de az első hős, akinek a bőrébe bújtam volna, az Super Mario volt, aki begombázva rohagálhat végig a világokon, leütve mindent, ami az útjába kerül, a végén meg a csaj is az övé, és mindenki imádja.



Eskin

A válasz egyértelmű: kizárólag Lara Croft! Copfok, izmos test, kalandok, jó ruhák, gazdagság!



Matteo

Marcus Fenix, mert milyen király lehet már láncfűrészessel beállított géppisztollyal nekem az ellenségnek. Ja és persze csak tómondatokban beszélnek, illetve néha elküldeném melegebb éghajlatra a parancsnokom.



ender

A *Fallout: New Vegas*-ban a critter patkány bőrébe szeretnék bújni, mert az csak az odájában vinnyog, a sötétben, a bűdösben. Ezért ha valakinek, akkor neki jó. Néha előöson, de csak éjszaka, ha nem világít a Hold.



Gyu

Ha van olyan játék, amelynek a főhőse egy karib-tengeri szigeten pálmák árnyékában pihengetve szürcsöli a koktélokat, huncutkodik a fahéjszoknyás lányokkal és golfozgat egész nap, akkor az ő bőrébe. Ha nincs, akkor megvárom, amíg lesz ilyen játék és akkor.



BZ

Valamelyik brutál nővény szeretnék lenni a *Plants vs. Zombies*-ból. Idekint a nagyvilágban ugyanis olyan sok az öltönyös zombi... Ha pedig épp színpadon állok, merem remélni, hogy sikerül megközelítenem egy Vocal Hero szintet.



Samu

Azt hiszem, Larry lenne az. Hiszen ő egy rakás..., meg egy csomó..., és velük mind... Szóval igen, azt hiszem, Larry Laffer lennék a legszívesebben.



Duncan

John Marston lennék a *Red Dead Redemption*-ből, de kiemelten ügyelnék rá, hogy a legutolsó küldetést lehetőleg elmulasszam megcsinálni...



Chavalier

Nameless One-ra, a *Planescape: Torment* névtelen hőisére esne a választásom. Képtelen meghalni, majd' minden sebe begyógyul és egy olyan fantasztikus világon barangolhat, ahol a szó hatalmasabb fegyvernek bizonyul a kardnál.



Flatline

Snake. Nem is kérdés. Először is olyan hangom lenne, hogy minden csaj azonnal az ölembe hullana, másodsorban, ha nem emiatt, az altató lövedékek miatt hullanának. Ja és mindig lenne egy dobozom, amibe elbújhatok...



Vakka

Adrian Shephard, a *Half-Life: Opposing Force* tengerészgyalogsága lennék, több okból is. Egyfelől mert vele léptem be először a *Half-Life* és úgy általában az FPS-ek univerzumába, másfelől pedig neki vannak a legjobb fegyverei a komplett sorozatban.

IMPRESSZUM

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

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

GameStar DVD szerkesztő:
Gombos Zoltán (Vakka) zgombos@idg.hu

Szerkesztőségi asszisztens:
Vörös Lóránd (Chavalier) chavalier@gamestar.hu

Munkatársak:
Balla „Naughty” Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu
Balla Ákos (Mayer) mayer@gamestar.hu
Beregi Tamás (Berr) berr@gamestar.hu
Borsos Gyula (Gulius) gyborsos@idg.hu
Halász Bertalan (Boe) bhlasz@idg.hu
Páll Zsófia (Sophiaso) zspall@idg.hu
Rátfai Gábor (RG) gratfai@idg.hu
Szelezcky Ádám (aDaM) aszelezcky@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:
Erdi Patrik (Paca) paca@gamestar.hu
Gombos Zoltán (Vakka) zgombos@idg.hu
Vörös Lóránd (Chavalier) chavalier@gamestar.hu

Grafika, tördelés, címlapterv:
Béres Gábor (Gaben) gberes@idg.hu
Lukács Gergely (Fulton) glukacs@idg.hu
Berényi István iberenyi@gamestar.hu
Berényi Teréz tberenyi@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
Nyomás és költészet: 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 vezetője:
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: kerirdoda@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 hírlapkezelésükönél, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hírlapelőfizetes@posta.hu), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300).
A GameStar régebbi számai, és ajándék tárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen.
Megjelenik minden hónap harmadik csütörtökén.

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

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

Ipsos GfK print-audit

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



TELJES JÁTÉK: **ALIENS VS. PREDATOR 2**

A Z UTOLSÓ HÁROM ALIENS vs. Predator játékok közül egyértelműen a második az, ami játékelményben a többi fölé emelkedik, de a világsajtóban kapott értékelések és pontszámok is ezt támasztják alá. A három faj, a Marine, az Alien és a Predator kíméletlen harcában mi döntjük el, hogy kinek az oldalára állunk. Természetesen érdemes mindhármat kipróbálni, hiszen az *Aliens vs. Predator 2* - csakúgy mint a sorozat többi része - külön kampányt szentelt mindegyiknek, így a vadász és a préda szerepe is nyitva áll. A választott karakterrel együtt a játékestílus is változik,

hiszen amíg Marine-ként minden szisszenésre összerездülünk, addig Predatorként gyakorlatilag a tápláléklánc csúcán érezhetjük magunkat. Sajnos évekkal ezelőtt megszűntek az internetes szerverek, így azóta az *AvP2* csak LAN-on játszható multiban. Az internetes játék menüpontnál felugró CD-kulcs ablaktól tehát nem kell megijedni. Jó játékot!

HARDVERIGÉNY

AJÁNLOTT	MINIMUM
2.4 GHz Intel Pentium IV vagy AMD Athlon, 1 GB RAM, 2,5 GB hely, 256 MB, GF 7800 vagy Radeon X1800	1.5 GHz Intel Pentium III vagy AMD Athlon, 512 MB RAM, 2,5 GB hely, 128 MB GF FX 5600 vagy Radeon 9600



AJÁNDÉK **ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD DLC**

THE OFFICER

**PLUSZ
KÉT KÜLDETÉS
THE AQUEDUCTS
THE TRAJAN
MARKET**

THE HARLEQUIN

Ebben a hónapban minden olvasó *Assassin's Creed: Brotherhood DLC*-t kap ajándékba, amely két új többjátékos karaktert és két új egyjátékos küldetést rejt magában. Az aktiváló kódot a lemez papírtokján találjátok, és a www.gamestar.hu/acbkod oldalon kell érvényesíteni. A DLC egyaránt érvényes Xbox Live-on és PSN-en, ahogy PC-re is az lesz, mihelyst rá megjelenik jövő tavasszal. Részletek a főszerkesztői bevezetőben.

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

ESET SMART SECURITY (TCFBAD)



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

VIPRE ANTIVIRUS + ANTISPYWARE (VIPAZS)



Decembertől a Vipre vírusirtó és kémprogram-eltávolító magyar nyelvű változatát is használhatják olvasóink. A havi kóddal a www.sunbelt.hu/gamestar oldalon lehet megújítani az aktivációs kódot. A kapott kód az aktiválást követően 30 napig működik. Az e-mailben kapott aktivációs kódot a Súgó/Aktiváció menüpontba kell beírni. Probléma esetén segítséget a termektamogat@sunbelt.hu címen kérhetünk.



OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitium két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják február 15-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogassunk el a www.agnitium.hu/gamestar oldalra és írjuk be az aktuális havi kódot (az Antivirus Próhoz: nov. 15.-dec. 31.: **5UYEP-2YCCG-W8WCC-4CK7B-R8WYY**, a Security Suite Próhoz: nov. 15.- dec. 31.: **5UYEP-2YCCG-W8WCC-4CK7B-R8WYY**)



PANDA GLOBAL PROTECTION 2010

Megajándékozunk ráadásul a Panda biztonsági termékcsaládjának 30 napig használható vadonatúj, 2010-es változataival is. A terméket aktiválnod kell, első indításkor kérhetsz termékkulcsot e-mail címed, illetve meglévő Panda ügyfélszám beírásával. Ezután az aktiválást a program automatikusan elvégzi, erről e-mailben megerősítést is kapsz. Probléma esetén írd e-mailt a support@hu.pandasecurity.com 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 levélszűrő
- DVD-ÍRÓ SZOFTVER:** Burn4Free v4.8
- IRODAI SZOFTVER:** OpenOffice 3.1.1

FIGYELEM!

Ha problémád van a lemezzel, hívd a 06-1-577-4301-et, vagy írd a terjesztes@idg.hu-ra, de előtte olvasd el ezt!

Amennyiben a 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. 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 meghajtó nem olvassa, azonnal írd a terjesztes@idg.hu címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.

TRON

ÖRÖKSÉG

Disney

A MOZIKBAN!

3D • IMAX 3D • 2010.12.16.

www.forumhungary.hu/tron
www.facebook.com/TRONorokseg

BA

Besorolás alatt

OPROJEKT

Film

FORUM HUNGARY
FILMFORGALMAZÓ KFT.

© Disney

ARÉNA



Írjatok, írjatok! Nekünk!

//Gyu

KEDVES OLVASÓK!

A november eddig a rendezvények hónapja volt – reméljük, kihasználtátok mind a hat alkalmat, amely arra kínálkozott, hogy találkozhassatok a GameStar teammel. Akinek nem sikerült, annak jó Aréna-olvasgatást, akinek pedig sikerült, annak is.

É HAVI LEVELEINK AZ ELŐZŐ HAVI GAMESTARRA REAGÁLNAK



A FIFA 11-ESZT ÉS A GS ESETE

A szeptember havi *FIFA 11*-es teszthez szeretnék egy-két szót hozzátenni vagy pontosítani. Először is le szeretném szögezni, hogy a kontroller nagyon fontos eleme a játéknak, anélkül nem lehet átérezni igazán azt a tökéletes szabadságérzetet, amit egyébként a játék nyújt. Aztán... Gyu, az edzést behozni nagyon egyszerű. A töltőkép-ernyőn, azaz a kapura lövős jelenetben le kell nyomni a szünet gombot (ami a kontrolleren a start gomb mellett van), és ott kiválaszthatod, hogy edzőmeccs vagy szabadrúgások, vagy amit csak akarsz. Ez nagyon fáj, hogy negatívumként tüntetted fel a végső összegzésben, ezzel is csökkentve a játék értékelését, s így „csak” 90%-os lett a játék... kérek, valami félhívatalos formában jelentsd ki, hogy ezzel az információval legalább 1 százalékot javult a játék. Ezenkívül még a kontroller az, ami nagyon fontos, hogy legyen a kezünk ügyében. Továbbá a kapus igenis kimozog a vonalról: szögleteknél nálam rengetegszer rohan ki és öklözött el olyan labdákat, amelyek nagyon magas ívben szálltak és volt ideje reagálni (az infóimat hitelesnek veheted, hisz ős *FIFA*-fan vagyok már a 96-os *FIFA* óta, szóval tudom, miről beszélek). Említettem már, hogy a kontroller milyen fontos...? Anélkül nem olyan tökéletes a játékművészet. Aztán nem Rooney széles háta tölti be képernyőt, mert a magyar

PC-s verzióban Kaká az alap ember, de akárkit (!) be lehet állítani a beállítások menüben (amit azonnal meg is tettem, hiszen ős-Barcelona-szurkolóként nem örültem, hogy egy realos kerül mindig a szemem elé). A kontrollert nem tudom, hogy írtam-e már... de akkor most írom: FONTOS! Szólni szerettem volna még a kommentálásról: hidd el, nem kell 40-50 meccs, hogy ismételve érezd a beszélő-lásokat, 10-15 is elég, ráadásul sajnos elég sokszor mondanak butaságokat. Például kimegy a labda az alapvonalon és oldalvonalnak nevezik, vagy a csatár fölé lövi a labdát és azt mondják „remekül tisztázott a védő”. Netán egy lapos lövésnél a kapu közepébe azt mondják: „a felsőlécc segített abban, hogy ez gól legyen” (és nem ironikus mondanék). Kicsi is, sárka is... de ilyen a magyar narancs, tehát szeretjük! Ja és a kontroller az nagyon kell a játékhoz. Végezetül pedig: szintén a végső összegzésben írtad azt a kérdést, hogy „hol van a magyar bajnokság?” Nos, én frappánsan csak annyit mondanék, hogy ezt kérdezhetnének a valós életben is (sajnos). Kösz szépen, hogy elolvastad a leveletem. Remélem, az első két infóval (ami elkerülte a figyelmedet) majd átértékeled a játékot és talán egy nagyobb százalékot adsz neki (bár tudom, ez utólag nem lehetséges). Remélem, azért nem vetted ezt okoskodásnak, vagy valami ilyesmi, és azt is remélem, hogy befér levellem az Arénába!

Gyakran megesik, hogy nem ugyanazt a verziót kapjuk meg tesztelésre, mint ami itthon a boltokba kerül. Nálunk az angol kiadás járt, amelyben Rooney szerepelt és nem Kaká, angol kommentár volt, az edzés is igencsak hiányosnak tűnt, a kapus sem úgy mozgott, ahogy kell. Jó, hogy kijavították, ettől függetlenül „Ruling on the field stands!” Egyébként a kontrollert mintha magam is említettem volna... Sokszor kapunk hasonló leveleket, mint amit te írtál, hogy miért írtuk ezt, meg miért nem írtuk amazt – hát ezért. Azok a ver-

ziók, amiket mi tesztelünk, gyakran különböznek azoktól, amelyek majd a boltba kerülnek.

A KIS MÉRET ÉS A GS ESETE

Egy ötlettel, egy észrevétellel, plusz egy infóval szolgálunk. I. Múltkor, amikor a barátom bement az újságoshoz és 3-4 db kis méretű (feltételezem, ismeritek a méretet) újsággal jött ki és csak 1600 forintot költött, elgondolkodtam (nyilván nem csak azon, hogy milyen jó lesz, tudok lolozni jó 3-4 órát, amíg kiolvassa...). Nekünk miért nincsen DVD nélküli, kis méretű GameStarunk? Jőmagam csak azért veszem az újságot, hogy elolvassam az írásaitokat és a híreket, a DVD-t pedig instant dobom a kukába, mert nem érdekel, de mégis kénytelen vagyok megvenni, mert nincs választási lehetőségem. Pont ezért van az, hogy nem veszem meg minden hónapban az újságot, hiszen elég drága. Tétélezzük fel, ha 990 vagy 890 Ft lenne (kis méretű, DVD nélküli verzió), szerintem tuti azonnal előfizetnék egy évre, illetve biztos vagyok benne, hogy többen is vennék meg az újságot (lehet, hogy valakinek a 2000 forint soha nem fér bele, de 1000 viszont igen). II. Lehet, hogy csak én nem láttam, de írhatnátok a *League of Legends*-ről egy kicsit... Szerintem rettentő jó játék és iszonyatosan gyorsan nő a játékosok tábora (+WCG). Aktív FPS- és MMORPG-zabáló vagyok, de ennél a kis játéknál mindenki leragad, akinek csak megmutatjuk. Vajon mi lehet ennek az oka? Jó lenne, ha kivesézhetnétek. Nagyon ott kell lenni agyban és rendkívül csapatmunkát igényel a játék, amit csak fokoz a PVP-orientáltság és a pörgős játékművészet (a kivesézést meghagyom nektek). III. Ha a válaszok mind megvannak, vendégem vagy egy sörre a Champs pubban egy vasárnapi NFL-meccs mellé. GO SAINTS! – **Gaál Péter**

Menjünk akkor szépen sorban: már próbáltunk ilyesmit, sőt, a piacon is voltak ilyen lapok, amelyekhez nem volt melléklet. Érdekes módon a DVD-



Arra lennék kíváncsi, hogy létezik-e a világon olyan játék, amiben egy kaszinót kell felépíteni és fejleszteni? Olyasmire gondolok, mint például a *Sim City*. – **Vasas János**

Még 2001 végén adtak ki egy ilyen játékot *Casino Tycoon* címen. Több versenytársa is volt, *Casino Mogul*, *Las Vegas Tycoon* és *Casino Inc.* címen.

Csak gratulálni szeretnék, az októberi Kerekasztal nagyon jó lett, ilyen jót régen röhögtem, Máté eszmefuttatása közepén kénytelen voltam megállítani a GSTV-t, és megnéztem, mi az a *The Jungle*, és hát jaj. Ajánlom mindenki figyelmébe a kommenteket, nagyon jók! – **Tar László**

Hát igen, a *The Jungle*-t kevesen dicsérik,

ezzel szemben legalább jókat beszélogtak neki. Én csak azon csodálkozom, hogy a Panasonic a saját erejével, kreativitásával, nagyságával miért nem csinál egy „normális” konzolt... Ma már a Nintendo papíron tuti nagyobb cég, mint a Panasonic, de ez nem volt mindig így. A Sony-nak bejött a videojáték-piac, ezért nem értem a Panasonicot, miért nem próbált sokáig

RÖVIDEN



mellékletes újságok még mindig élnek, a melléklet nélküliek pedig elhunytak. Értem az érveidet, azonban a piaci igények nem támasztják alá a kérést. Számtalan alkalommal írtunk róla a GSO-n, amely szintén a GameStar brand része, hogy azt is tessék elolvasni! A GSO-n ugyanis nincs helylimit, szemben a nyomtatott lappal, ahol sok minden kimaradhat egyszerű helyhiány miatt. Ezt ígéretnek vettem, majd jól behajtom rajtad!

A KINECT ÉS A GS ESETE

Mostanában hatalmas a hype a mozgás-érzékelős dolgok körül – az októberi GameStar is írt erről egy jó kis összefoglalót konzolspecifikus szinten, hogy aki eddig nem gondolkozott ilyen témában, az is megdondolja a vásárlást (főleg ha van valamilyen konzolja). Mivel nekem már évek óta van egy Xbox 360-om, ezért egyre szimpatikusabb a Kinect, viszont ha valaki jobban átgondolja, nem feltétlenül sikerre ítélt hardverről van szó, legalábbis a hardcore (normális) játékosok rétegében. Hogy miért is mondom ezt? Azért, mert a Wii után a PS Move is fel tud mutatni rendes analóg paddal és mozgással irányítható játékokat, például a *Heavy Rain*, a Kinect viszont bármennyire is korszakalkotó, de a pusztán hadonászással irányítható játékok kimerülnek a hardcore

arcoknak reklámozott rail-shootereknél, meg a casual játéktérmi cuccoknál. Ezért lennék kíváncsi a véleményetekre (hiszen ti vagytok a beavatottak), hogy tudtok-e valami konkrétabb infót a jövőbeli játékok fejlesztési irányvonaláról? Nem csak partijátékosoknak mennyire életképes ez a Kinect? – Gulácsi Péter

A jövőbeli játékok fejlesztési vonala nem a Kinecten vagy a Move-on múlik – ez a két eszköz a jelen, nem a jövő, hiszen a Wii már vagy négy éve nyomja a mozgásérzékelést, úgyhogy nemigen nevezném a jövő technológiájának. Ahogy a klasszikus kontrollerek mellé kijöttek a mozgáskontrollerek PS3-on és Xbox 360-on, úgy jöttek ki a Wii-n a klasszikus kontrollerek – lévén vannak olyan játékok, ahol a játékelményt elrontja a Wii Mote (a legújabb FIFA Wii-n már klasszikus kontrollerekkel is kompatibilis). Szóval most maximum azt érték el a cégek, hogy sokkal erősebb hardveren is lehet mozgásérzékelős játékokat csinálni, mint eddig. Na bumm – forradalomról már rég nem beszélhetünk, az lezajlott a Wii-n évekkkel ezelőtt. A jövő inkább a totális kapcsolódás (lásd Windows Phone 7 telefonok + Xbox 360-kapcsolódás esete), illetve a felhőalapú gaming. Az Onlive még mindig nem bukkott meg, a többet nyújtó Gaikai nemsokára béta-fázisba kerül, de ezekről majd öt év múlva írok bővebben, addig ugyanis kiderül, bejöttek-e vagy sem.

A LYÁNYOK ÉS A GS ESETE

Miért van az, hogy a lányok egyszerűen utálják a számítógépes játékokat és hülyének néznek, ha arról beszélnek nekik? Jó, nem minden lány utálja, de a legtöbbje igen, aki pedig nem, azok kockává válnak, elhíznak stb. A minap is mi



RÖVIDEN

versenyezni és miért pont most próbál ringbe szállni. Ők tudják.

Nagyon tetszett a konzolos összefoglaló annak ellenére, hogy nem vagyok nagy konzolfan. Köszö, Mayer és Szofika! Így legalább jobban képben vagyok a konzolokkal! Na meg a sok-sok teszt is... Most egy remek új-ságot sikerült összehozni! Már régen vettem,

de ezt most meg kellett! – david69

Örülünk, ha sikerült átfogó képet festeni a jelenlegi helyzetről (ui., szerintem Zsófi nem örül a Szofikázásnak... – Mayer).

Az a kép Gyuról egyszerűen fantasztikus! Komolyan! – tomi555



EMLÍTTÉM MÁR, HOGY A KONTROLLER MILYEN FONTOS...?

web4.hu

A HÓNAP BLOGGERE



Nemcsak olyan bloggal lehet elismertséget szerezni, amelyet rengetegen vezetnek. Sokaknál látom, hogy szerzőtársat keresnek, pedig egymagad is igencsak sikeres lehetsz, ha szorgalmas vagy és jól írsz. Erre példa a Metalista (metalista.web4.hu), amelyet KKroy vezet, és amin megtalálhatsz egy csomó érdekességet a metálzene világából – interjúk, koncertbeszámolók, videók, remek anyagok... És mindez egymaga! Gratulálunk, csak így tovább!

A hét bloggere

Teljes Verzió

web4.hu

Legfrissebb cikkek

A Hét Blogja: a ModZone!

Eskin - 2010. 11. 01. 17:41

Játékfejlesztés, moddolás - minden, ami a játékok mögött van. A ModZone-on első kézből értesülhetsz az ezekkel kapcsolatos hírekről.

A Hét Blogja: a Gasztrosokk!

Eskin - 2010. 10. 18. 15:46

A Gasztrosokkra. a Wet

MOBILOK LETTÜNK!

Legnagyobb újtásunk e hónapban, hogy lefejlesztettük az összes aloldalunk dizájnos és mobilokra optimalizált verzióját – hiszen nem kérdés, hogy az okostelefonoké a jövő. Ennek érdekében tehát mostantól ha a Web4 bármelyik aloldalára, blogjára látogattok mobilon, mostantól sokkal gyorsabb lesz a böngészés, átláthatóak lesznek az oldalak. Persze a gyorsaság és átláthatóság érdekében feláldoztunk pár funkciót, de nem kell nekikeseredni, hiszen ezek is előhozhatók egy érintéssel, és már kommentelhetsz is az eredeti oldalakon.

A HÓNAP LEVELE



A HOMO LUDENS ÉS A GS ESETE

A számítógépes játékokat, sőt mondjuk ki nyíltan, a játékos kultúrát (mert kultúra az, ha csupán szubkultúra, akkor is) kőkemény támadások érték és érik bizonyos körökben. Vannak exjogászok (mint például a szerintem száználmas J. Thompson), politikusok, és ebből a körből az egyházak, különböző fundamentalista vallási közösségek és irányzatok képviselői sem maradhatnak ki.

Véleményem szerint az elsőrendű probléma az általánosítás, amelynek lényege a következő: a játék butít. Nos, itt jön el a szikár őszinteség pillanata: magam is Homo ludens vagyok, ennek – és korunknak – megfelelően játszom, igen, kövessenek meg, PC-n. Szerencsésnek mondható, hogy viszonylag későn csöppentem a játékok világába, szinte már felnőttként, de éppen a lemaradásomat bepótolandó, kötelezőnek éreztem magamra nézve, hogy az említett kultúra történetével megismerkedjek. A hosszú utazás megszülte a maga végeredményét: RPG- és RTS-kedvelő ember lettem, csendben hozzáteszem, hogy a kettő együtt a legjobb (talán ezért szeretem a *Spellforce* szériát annyira). A magam részéről ki kell mondanom: egyáltalán nem látom életveszélyesnek a játékokat, persze tudva azt, hogy igen, addikció

okozhatnak, de ez sajnos nem a játékok mibenlétén, hanem a felhasználók jellemén és lelkiállagán múlik. Hogy egy nagyon egyszerű példát mondjak: aki élvezi az American McGee-féle *Bad Day in L.A.*-szörnyületet, azt nem igazán tudom megérteni, ugyanis primitív. Másik példa: aki a Bethesda zseniális játékeit (*TES 4: Oblivion*, *Fallout 3*) úgy viszi végig, hogy csakis és kizárólag a főküldetésre és az azzal járó hentelesre koncentrál, az nem azért teszi, mert a játék rossz és gyarlóságra indít, hanem azért, mert ő maga ilyen. Ugyanez a helyzet a stratégiai játékok világában is: ha – teszem azt – a *Total War* széria valamelyik etapjával játszom, és kihasználom minden lehetőséget, amit a CA megalkotott, akkor én, aki világéletemben borzalmas matekos voltam, egy pillanatban rájövök, hogy tudok számolni, és még jól is esik. Ezzel szemben azok, akik ész nélkül bedobják a zászlót az entrópiába, semmit nem fognak megtapasztalni a játék nagyságából. Ismétlem magamat: egyéniség kérdése.

A fanyalgókat azon a ponton megértem, hogy vannak emberek, akikre rossz hatással van a játék, és majdhogynem lehetetlennek tűnik kiszűrni és kiszűrni őket. A dilemmát illetően csak egy dolgot tudok javasolni: ha nem csupán a monitorra, hanem egymásra is figyelünk, lényegesen egyszerűbb lesz

észrevenni azt, hogy valaki „elszállt”. Nyilván kivételnek tekinthető az az ember, akinek ez a munkája, szakmája, és hadd használjak egy zengzetes és nagy szót: hivatása, ebből kifolyólag egy teszt megalkotása érdekében adott helyzetben napokat tölt a gép előtt, ugyanis ebből, és nem mellékesen ezért él. Bevallom, becsülöm őket (és bár nem vagyok újságíró, alapos ember lévén néha magamat is), mert sokszor olyan iszonyúan rossz játékokkal szembeesülnek, amelyeknek a végigjátszása simán felér egy lobotómiával. Sokkal inkább aggasztó azon emberpalánták sorsa, akik a rejtett agressziójukat élik ki a játékokban. Félreértés ne essék, nem azt mondom, hogy ne játsszanak, hanem csupán azt, hogy segítsük őket abban, hogy játsszanak jól. Befejezésként egy kicsit a művészetről. Tudom, hogy sokan vannak nagy és „okos” emberek, akik a játékvilágot minden megnyilatkozásukban megpróbálják úgy beállítani, mint egyfajta művészetnek álcázott üzletet. Naivitásunkat levetkőzve valljuk be, hogy az üzleti rész lényeges, mi több, egyértelmű, ha csak a kiadó-fejlesztő cégek összehozásának lassan filmben illő történeteit nézzük. A másik oldalról viszont „beintek”: ha a BioWare-játékok félelmetesen jó történetmesélését, a Bethesda elképesztő dizájnját, a Relic formabontó és elképesztően

jól játszható stratégiai játékmeneit, valamint – hogy hazánk fiai se maradjanak ki – a Neocore bátor és ennek megfelelően sikeres vállalkozásait nézve ne mondja nekem senki, hogy nincs szó művészetről. Emberek ezrei dolgoznak éjt nappallá téve, hogy valami többletet adjanak a játékosok kezébe. Jőmagam zenész is vagyok, immár 17 éve, és bevallom, ronda gondolataim támadnak, amikor valaki Jeremy Soule és (főleg) Inon Zur zenéit kritizálja. Az említett figurák bármilyen más művészeti területen megállják a helyüket, ha kell, de amit jelenleg csinálnak, abban túlzás nélkül állítható, hogy élő legendák. Leegyszerűsítve: jól játszani jó, és ha valaki azt a tünetet diagnosztizálja magán, hogy már nem tud játszani, gondolkodjon el egy kicsit, mert a játékoság (Homo ludens) az emberélet része, addig mindenképpen, amíg nem a körülöttünk élő emberek rovására nyilvánul meg. – **ifj. Bellai Zoltán mb. segédlelkész**

Szó bennszakad, hang fennakad, lehellet megszegik – nem tudok mit reagálni, a levél minden egyes szavával tökéletesen egyetérték. Már csak arra tudnám bízni a megbízott lelkész urat, hogy sűrűbben jelentkezzen bölcs soráival. Köszönöm előre is!

történt? A barátnőm megkérdezte, mit csináltam azelőtti nap. Azt válaszoltam neki, hogy toltam egy kis *FI 2010*-t, ami nagyon király játék, felváltottam a lényegét is. Aztán mi történt? Megkaptam, hogy már ideje lenne felnőni és nem ilyen játékokkal nyomulni... Azóta meg se merek szólalni. Nekem nem kell egy olyan lány, aki utálja azt, amit csinál... Segítsetek, mit tegyek, hogy elfogadja a játékokat? – **Major Márk**

Nem egyszerű az eseted. Először is tudomásul kell venni, hogy a nők javarészt másfajta érdeklődésűek, mint mi, ráadásul míg tőlünk nyugatra arányaiban több nő játszik, nálunk szégyenletesen kevés. Itthon a plityi-

plettyi, a bandázás, meg a plázázás még mindig sokkal fontosabb, mint egy jó kis játék – tisztelet a kivételnek persze. S hogy miért utálják? Mert nem értik, nem tudnak mit kezdeni a jelenséggel, ne adj' isten féltékenyek a számítógépre, mert mondjuk azzal többet foglalkozol, mint velük – nem igazán lehet meggyőzni őket ilyenkor ennek az ellenkezőjéről, mert ha valaki azt érzi, hogy a számítógép fontosabb, mint ő, akkor baj van. Javaslataim tehát: amennyiben nem sikerült olyan lányt találni magadnak, aki elfogadja vagy kedveli a gameréletet, akkor a legfontosabb az, hogy a barátnőd legyen a legfontosabb számodra, amikor együtt

vagytok. Éreztetni kell vele (nem azért, mert kötelező, hanem azért, mert ha igazi érzelmek vannak a kapcsolatban, akkor ez magától értetődő), hogy ő speciális, csodálatos lény. Ugyanis ha a barátnőddel lehetnél és te inkább játszol, akkor minnek a barátnő? Játszani partner nélkül is lehet... Tehát, ha együtt vagytok, akkor legyenek együtt, figyeljetek egymásra, szeressétek egymást, csináljatok közös programokat stb. Ha meg külön vagytok, akkor lehet játszani, amennyit csak akarsz.

A KÉPZÉS ÉS A GS ESETE

Nem tudtam, hogy hova forduljak a kérdésemmel, mert úgy igazából nincs

rá szakosodó fórum... Így hát ide írtam. Szóval milyen szakmai végzettséggel lehet egy emberből játékujságíró? Kell hozzá egy újságírói diploma, vagy elég egy két éves OKJ-képzés is? Mivel érettségi előtt állok és szeretném a lehető legjobbat kihozni a lehetőségeimből, így gondoltam, kihez írjak, ha nem hozzátok? Az a tájékoztatás, amit a tanáraink nyújtanak, igen radikális mennyiségű, minőségben azonban mégis kevés, ezért nagyon örülnék, ha segítené valaki. Ha valaki tud valamit erről a szakirányról és információval tudna nekem szolgálni, nagyon boldoggá tenne. – **Angeli Gábor**

Ezt a kérdést a GS fennállása óta legalább ezren feltették, ha nem töb-

Csak nem arra a „csodaképre” gondolsz, amelyet betettem az Arénába? Lesznek majd még hasonlóak a jövőben is; ahol ezt találtam, ott volt még néhány! De nem kell ellőni a teljes puskaport – csak szépen, lassan.

Megvettem a GS-t, elolvastam az Ask da teamet, és csak azon csodálkozom, hogy sen-

ki nem írt „magától elkészül a GS”-csalást. Ez egyértelműen azt jelenti, hogy igenis élvezitek, amit tesztek, ráadásul jól is csináljátok. Csak így tovább! – **masher_**

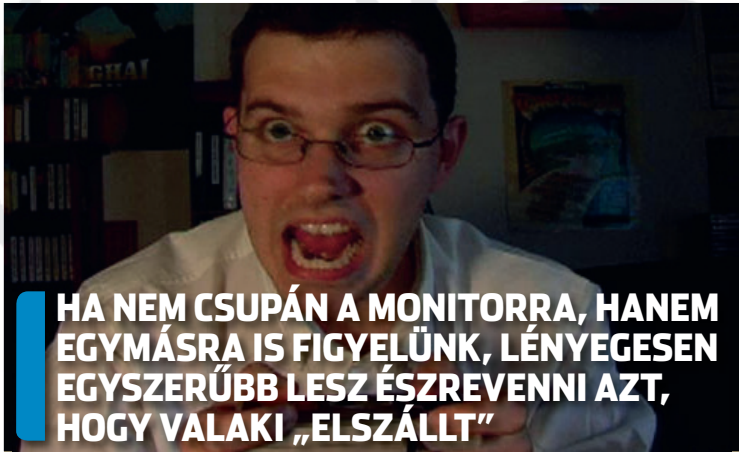
Hát ha az én cheatem működne, akkor tőlem függetlenül készülné a GS. Bár-mennyire is élvezem a GS készítését, a golfozást a Karib-tengeri szigeten jobban

élvezném, hidd el. Egyébként még egy cheat eszembe jutott: az adott jelenetek „újratorgatásának” lehetősége. Néhány olyan esetem nekem is volt az életben, amit jobb lett volna „másképp” megoldani. Emellett pedig nagyon érdekelné meg egy olyan cheat is, amivel párhuzamos világokba lehetne utazni – megnézni, ott hogyan alakultak a dolgok.

Volt még pár éve egy Citrom-díj című cikk, de ott, ha jól emlékszem, egy 31 százalékos vitte a pálmát, biztos jó játék lehet... – **ri-selio**

Azt hiszem, a legalacsonyabb értékelés, amit játék valaha kapott a GS-től, talán 7% volt... Ender adta valami elképesztő szutyoknak.

TERJESZTÉS: terjesztes@idg.hu
HÍRLEVÉL: hirlevel@gamestar.hu



HA NEM CSUPÁN A MONITORRA, HANEM EGYMÁSRA IS FIGYELÜNK, LÉNYEGESEN EGYSZERŰBB LESZ ÉSZREVENNI AZT, HOGY VALAKI „ELSZÁLLT”

ben... A válasz továbbra is ugyanaz: ahhoz, hogy valaki újságíró legyen, bármilyen diploma megfelel, ugyanis itt elsősorban tehetség, rengeteg játékokkal kapcsolatos ismeret/tudás, jó fogalmazási képesség, megfelelő monotóniátűrés és nagy mázli kell. Utóbbi azért, mert nagyon telített ez a szakma, s szívünk szerint mi még egy darabig csinálnánk is a munkánkat.

A ROCKZENE ÉS A GS ESETE

Ez a kérdés már régen foglalkoztat, de csak most érett meg bennem egy levél – azt tudjuk, hogy Gyu ízlése javarészt rockzenei, így a Másvilágban nagyon sok a rockalbum. Dicséretes, hogy néha bekerül más is (múltkor az a smooth jazz-lemez nagyon finom volt, a country-feldolgozások pedig isteniek), és speciel nekem nem is nagyon hiányzik a tücczene jelenléte. Azonban megértem, hogy van olyan olvasói réteg, akikben erre lenne igény. Ezért is örültem annak, hogy Gyu a GameStar Online Jó Éjt „rovatában” kívánságműsört indított – minden pénteken a Jó Éjt zenei kínálata olyan dalokból áll, amiket mi, olvasók kérünk. Azt hittem, hogy míg biztos lesznek rockzenék, emellett azért a tücc is komolyan jelen lesz. Erre mit látok? Például a november ötödikei Jó Éjtben az olvasók 11 dalt kértek, és mind rock

vagy metál! Nem értem – hol vannak azok a hangos „anyázók”, akik azon berzenkedtek, hogy „miért nincs a Jó Éjtben DJ Senki feat. MC Lényegtelen”? Most lehetne kérni, most meg lehetne mutatni, milyen zenét kedveltek. Ezek szerint a GS(O) olvasói főleg rockzenét szeretnek és jogos, hogy a Másvilágba is főleg rockzenék kerülnek – ugyanis ezek szerint erre van igény? Én örülök ennek, mások pedig úgy látszik, nem tudtak/akartak/mertek élni a lehetőséggel. – **Petrók Ádám**

A kívánságest létrehozásának egyik oka pont ez volt, amit írsz – mivel nem vagyok tücckedvelő vagy rajongó, nem ismerem a „jó” tüccöt, nem tudom, mit hallgatnának szívesen a rajongók. Nem is próbálom meg, mert nekem minden tüccnóta ugyanolyan. Ezért tűnt jó ötletnek és az esélyegyenlőség megadásának a Kívánságest. Kérni az én profilomban, teljesen nyilvánosan lehet, direkt azért, hogy más is lássa, mit kérnek az olvasók – szerintem ez így korrekt. S bár jötték tücckérések előző estére, a nagyon nagy többség rocker/metálos. Ezen aztán már tényleg nem tudok (és nem is akarok) változtatni. Magánemberként azért örül a pici szívem...



UTÓIRAT

Ez volt az e havi Aréna, ismét telítve érdekességekkel. Mit tegyünk azokkal a lányokkal, akik utálják a számítógépeket? Miért csak rockzene szól a GSO kívánságműsorában? Vajon jó lenne-e egy DVD nélküli GS? Vajon forradalmat hoz-e a Kinect a játékvilágban? Megannyi érdekes kérdés. Amíg pedig elkészül a decemberi Aréna, addig is maradok

Maximális tisztelettel,

ITT A HIVATALOS GAMESTAR PÓLÓ!



Régóta kérték, hogy legyen végre hivatalos GameStar-póló és végre engedjünk a szelíd erőszaknak: a Computer Art Forumon debütált az elképesztően szexi fiú (piros-fehér), és még elképesztőbben szexi lány (pink-fehér) változatok, úgyhogy ha valaki kiváló GameStar-pólóban szeretne virítani, végre megteheti.

Szerettük volna, hogy ha már hivatalos GameStar-pólót csinálunk, az ne csak dögös legyen, hanem az anyagában is minőségű, így nagyon megörültünk, amikor rábukkantunk a shirtinator.hu oldalra. A tőlük rendelhető különféle ruhák (illetve egyéb ajándéktárgyak) kiválóak, és az egyedi minták nyomtatása is tökéletes, úgyhogy ha valaki nem érné be a hivatalos GameStar-stílussal, az egy egyszerűen kezelhető szerkesztőfelületen percek alatt összedobhat másfajta is magának, saját képpel és szöveggel, vagy válogathat a shirtinator.hu adatbázisában található több ezer minta közül, amelyeket bármire rátehet, ahogy neki tetszik, nagyítva, kicsinyítve, szövegezve.

A következő hónapokban rendszeresen fogunk új és új GameStar pólókat tervezni, amelyek mindegyike megvásárolható lesz a gamestar.shirtinator.net oldalon – úgyhogy feltétlenül érdemes lesz visszajárni. Sőt! Ezennel felhívást is hirdetünk: ha érzel magadban kedvet és tehetséget arra, hogy saját GameStar-pólót tervezd, akkor a shirtinator.hu oldalán, a szerkesztőben készítsd el azt, majd a „save & share” gombbal küldd el nekünk, a gamestarpolo@gamestar.hu e-mail címre, 2010. december 3. éjfélig. A minták közül a GameStar szerkesztői és a GameStar Online látogatói fogják megszavazni a győztest, amely a következő hivatalos GameStar-póló lesz – a tervezőjének pedig remek ajándékokkal kedveskedünk!

ÚJDONSÁGOK

Első kézből...

// ender

NOVEMBERI ESŐ ÍRTA RÓZSA W. AXL VERSE (RÉSZLET)

Amikor nézem a szemedbe
Látom a szerelem visszafogott
De kedvesem, amikor azt tartsa meg
Nem tudom, úgy érzem, ugyanazt a
Mert semmi tart örökké
És mindketten tudjuk, a szív, ha
változás
És nehéz tartani egy gyertyát
A hideg novemberi esőben

Mi már ezzel, mint egy hosszú, hosszú
ideig
Csak próbálok megölni a fájdalmat
De szeretők mindig jönnek és szeretők
mindig megy
Egy senki igazán biztos, aki lettin'
go ma
Elindult
Ha tudnánk időt arra, hogy fektesse
a vonalon
Tudtam pihenni a fejem
Csak knowin', hogy te az enyém
Minden az enyém
Tehát, ha szeretné, hogy szeress
majd a kedvesem nem tartózkodnak
Vagy én csak a végén sétál
A hideg novemberi esőben

Magam sem mondhattam volna
szebben!
ender



EA SHOWCASE LONDON

Londonban jártunk az Electronic Arts év végi seregszemlén, ahol már a 2011-es felhozattal igyekeztek lenyűgözni minket

ÉV VÉGÉT AZ ACTIVISION-BLIZZARD URALJA, NINCS MESE. A Call of Duty: Black Ops és a World of Warcraft: Cataclysm elől a többi kiadó „okos enged” alapon inkább elhúzódtott, tudván, hogy mindenki (és mindenkinek a pénztárcája) jobban jár ezzel. Az Electronic Arts ennek megfelelően a 2011-es év első negyedévére pozicionálja legnagyobb címét, és a látottak alapján könnyű szívvel elmondhatjuk, hogy már az év első hónapjaiban keményen feladják a leckét a többieknek.

FACEBOOK MINDENÜTT?

Már meg sem lepődünk azon, hogy milyen figyelmet szentel az Electronic Arts a különféle játékokhoz kapcsolható közösségi aktivitásoknak. Ez egyrészt a franchise-okhoz kapcsolódó Facebook-játékokon keresz-

tüli promóciót jelenti – ami persze már hosszabb ideje töretlenül tartó trend a legtöbb kiadónál –, de sokkal izgalmasabb a Facebook közösségi lehetőségeinek integrálása a játékokba. Az első igazán fontos lépcső a most megjelent *Need for Speed: Hot Pursuit*-ban jelent meg: ez volt az Autolog rendszer, amelynek továbbfejlesztett változata a *Need for Speed: Shift 2*-ben is megtalálható lesz. Számtalan ötletet hallunk innen-onnan (facebookos barátaink fényképeinek integrálása játékokba?!), úgyhogy nagyon kíváncsian várjuk, milyen egyéb megoldások merülnek még fel.

ALKALMI ÉS HARDCORE JÁTÉKOSOK KÖZÖTT FÉLÜTON

Érdekes az is, hogy milyen irányba mozdult el az EA két leginkább töme-

geknek szánt sorozata, a *The Sims* és a *Spore*. A *The Sims: Medieval* például a klasszikus kaland-RPG rajongóinak lehet érdekes, míg a *Spore* egy taktikai akció-RPG formájában (*Darksport*) éledt újjá. Mindkét cím eredetileg az „alkalmi” (casual) réteget célozta, most mégis úgy gondolták újra őket, hogy a vérbeli gamereknek is megfelelhessenek. Van itt azonban egy másik szempont is: az Electronic Arts a *The Sims* hatalmas rajongói bázisával voltaképp „kinevelt” egy igen jelentős játékos réteget: rengetegen vannak közöttük, akiknek a *The Sims* volt az első játékuk – de miért lenne az utolsó? Talán a *The Sims Medieval* és a *Darksport* lehet az az átkötés, amellyel ezek a játékosok később rátalálhatnak az Electronic Arts összes többi játékára? A lehetőségek szinte korlátlanok...





The Sims Medieval

Sokkal több egyszerű kiegészítőnél: egy Sims-játék, nem csak a barátnőinknek

NEHÉZ FÉLRE TENNI A PREKONCEPCIÓKAT, pedig ez most egészen más világ, mint amit megszoktunk, és nem is csak a középkori mesevilág miatt. Persze vannak ismerős részek, hiszen a királyságunkban ügyelni kell arra, hogy az istenadta nép kulturális, jóléti igényei ne szenvedjenek csorbát, megfelelő oktatást és közbiztonságot kapjanak, és így tovább – de ahogy azt eddig inkább a kaland-RPG játékokban láthattuk, hősöket nevelgethetünk, majd küldhetünk kivívni a dicsőséget. Persze – ellenében a legtöbb ilyen jellegű játékkal – ezek a hősök nem tökéletesek, mert nem csupán kiemelkedő tulajdon-

ságokat (bátorság, jó vezetői képességek), hanem gyengeséget (például iszákosság) is választani kell nekik, majd az így kialakuló személyiségnek és választott hivatásának (harcos, mágus stb.) megfelelő úton-módon kell abszolválni a rengeteg felmerülő küldetést. A közelharc rendszer (jobban belefolyhatunk, de ha ezzel nem bíbelődnénk, rábízhatjuk a gépre) és a varázslatok kezelése is meglepően ötletes és kidolgozott. A látottak alapján az egyik legkellemesebb meglepetés a *The Sims Medieval* volt, úgyhogy kíváncsian várjuk, hogy vajon lesz-e akkora sikere, mint az eredeti sorozatnak – igazán megérdemelné.



„A látottak alapján az egyik legkellemesebb meglepetés a *The Sims Medieval* volt”

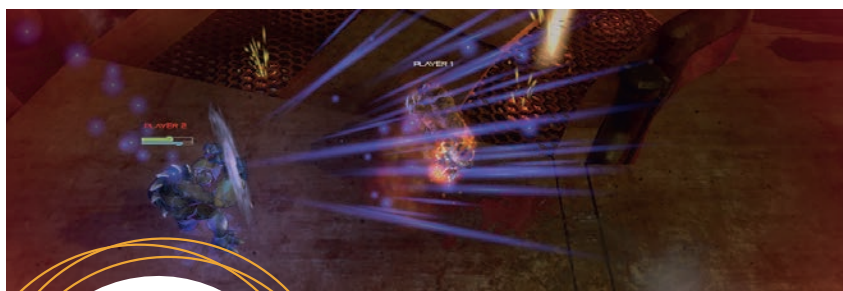


Darkspore

Négy főre tervezett PvP (játékosok egymás ellen) akció-RPG lett a *Spore*-ból!

BÁR AZT HITTÜK (TALÁN AZ EA IS), HOGY A SPORE LESZ A KÖVETKEZŐ THE SIMS – hasonló sikerrel és hasonló beállítottságú játékosbázissal –, az áttérés elmaradt. Éppen ezért izgalmas ötlet a *Darkspore*, ami teljesen új irányba viszi el Will Wright (egyébként zseniális) alapötletét, de persze úgy, hogy továbbra is központi motívum marad a lények tervezgetése, csak éppen 4v4-es arénaharcra kell felkészíteni őket. Mike Perry, a Maxis executive producere elmesélte, hogy „kollekciókban”

kell gondolkodni, és nincs „legerősebb” lény, csak olyan, amely adott helyzetben, adott ellenfelek ellen jobban vagy kevésbé hatékony, ezért ütőképes és minél inkább változatos csapatot kell összeállítani, hogy ne tudjon az ellenfeleink durván meglepni minket. A *Spore*-ből természetesen áthozhatjuk a lényeinket, úgyhogy akinek már szívéhez nőttek karmos-csápos pajtásai, az új kihívások elé állíthatja őket. Akit érdekel a *Darkspore*, jelentkezzen a nemrégiben indult béta-tesztre a **darkspore.com** oldalon.



„Mind- den gombnyomásra történjen a képernyőn valami klassz dolog!”

Dragon Age 2

Pörgősebb, brutálisabb, látványosabb!

RAY MUZYKA, A BIOWARE FEJE NAGYON KEDVES EMBER – szinte pironkodva ismerte be az újságíróknak, hogy a *Dragon Age 2* bizony-bizony nagyon ütős lesz. Ezzel az információval persze még nem voltunk kisegítve, pedig megkaptuk a dizájneri alapvetést is: „minden gombnyomásra történjen a képernyőn valami klassz dolog”. Nem is tűnik nehéznek! Az érdekes egyébként az, hogy ezúttal a PC-s verzió volt messze az etalon, úgyhogy a BioWare célja, hogy a konzolváltozatok is legalább olyan jók legyenek. A grafika (vagy inkább az új művészeti irány) nagyon meggyőző, és érdekes az is, hogy a pörgés nem ment a

játék mélységének rovására. Ó, és még egy apróság: a *Dragon Age 2* ürügyén a BioWare minden idők legszebb és legszívetesebb Facebook-játékát szeretné elkészíteni – akit érdekel, kattanjon fel a www.dragonagelegends.com oldalra.





Crysis 2

Hosszú-hosszú órákat ígér a *Crysis 2* multija

A **CYSIS 2** EGYJÁTÉKOS RÉSZÉT MÁR NÉHÁNY HÓNAPJA MEGCSODÁLHATTUK és örömmel nyugtáztuk, hogy a városi környezet már önmagában is olyan többletet ad a játéknak, hogy teljesen más élményt nyújt, mint az első és... másfeledek része (a *Crysis: Warhead* több volt, mint kiegészítő, de azért ez most a valódi folytatás). Most a multiba vetettük bele magunkat, és igaznak bizonyult, amit a fejlesztők ígértek: a nanoruha speciális képességeinek ke-

zelése jóval logikusabb lett. Különböző tulajdonságokat vontak össze úgy, hogy az a legjobban illeszkedjen a különféle játéktípusokba – a magas ugrásokhoz immár nem az erőt, hanem a gyorsaságot kell aktiválni és így tovább. Az is látszik, hogy mint korábban, a multi itt is külön játékot alkot, ami jó hír: nagyon sok energia és ötlet van benne, úgyhogy alig várjuk, hogy a beharangozott multis bétateszt kezdetét vegye és részletesebben is beszámolhassunk róla.

” A Crash Site módban a játéktér fölött cirkáló hajókról kilőtt leszállóegységek irányításáért dül a harc. Egy apró nehezítés: ha túl közel vagy a becsapódáskor, meghalsz ”

Bulletstorm

Amíg nem próbáltuk ki, nem hittük el, hogy ez az ötlet működhessen!

SZÓ SZERINT ÍGY VAN. LÁT-VÁNYOSNAK TÚNT EZ A BULLETSTORM, de hogy mi az élmény abban, hogy innen meglőve ennyi pontot ér az a szörny, ha pedig még fel is robban, akkor még több pont jár... ez a pontrendszer dolog valahogy sosem állt össze. Most azonban kipróbáltuk a játékot, és néhány perc alatt már tátott szájjal ügyeskedtünk azon, hogy egy robbanástól elrepülő rémsé-

get még a levegőben telibekaphassuk valamivel, hadd repüljön még szebben... még messzebb... és boldogan nyugtáztuk, hogy dől a bónusz a kombóért. Nehéz leírni az élményt; a *Bulletstorm* tipikusan olyan játék, amit ki kell próbálni! Az alapötlet fantasztikusan jól működik, a hangulat frenetikus, már csak azon szurkoljunk, hogy mindez olyan kampányba legyen ágyazva, amely mindvégig fenntartja majd az érdeklődésünket.



Battlefield: Bad Company 2 Vietnam

Tüzet viszek, lángot viszek!

HA EGY SZÓVAL KÉNE ÖSSZEFoglalni, hogy miért lesz fantasztikus a BFBC2 Vietnamban játszódó kiegészítője, akkor annyit mondanék: lángszóró. Utána pedig próbálnék sokatmondóan nézni. A hagyományos DLC-k keretein bőven túlmutató kiegészítő meccseit már most úgy vizionáljuk magunk elé, hogy amerikai katonák és a vietkongok szó szerint tűzvihar közepében kergetik egymást – de persze az is lehet, hogy Londonban csak az újdonság ere-

je miatt játszott mindenki ezzel a fegyverrel, és égetett ellenséget, épületeket... vagy épp saját magát. Az összes többi különbség az eltérő környezet jellegzetességeiből fakad: mocsaras, dzsungeles helyszínek váltják egymást, ahol egyrészt sokkal jobban tudnak érvényesülni a mesterlövészek, másrészt viszont akinél a lángszóró, annál a taktikai főlény is. Hiába, a nyers erő győzedelmeskedik, aki szembeszáll, kifüstölhetjük! Hatalmas csaták várhatók.



4 új pálya, 6 új jármű, 15 új fegyver és 8 rádiócsatorna a '60-as évek slágereivel

Mr. Murphy
25

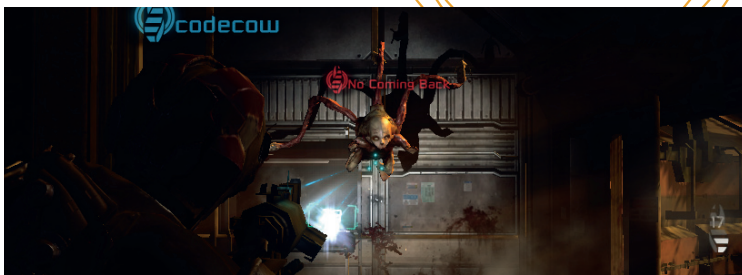
Dead Space 2

A *Dead Space 2* többjátékos módja szörnyen jó – sőt, szörnyként jó!

AZ ÚJSÁGÍRÓK HADA ÉREZhető-EN FELÉLÉNKÜLT, AMIKOR IAN MILHAM, a Visceral Games művésze-ti vezetője pattant a színpadra és fö-lösleges szerénykedés nélkül kijelentet-te, hogy 2011 első igazán nagy durra-nása a *Dead Space 2* lesz. Efelől nekünk sem igazán voltak kétségeink, mert a né-hány hónappal ezelőtt kipróbált egyjáté-kos mód már önmagában is meggyőző volt, most azonban rácsodálkozhattunk a multira is. Még az olyan játékoknál is, amelyek egyjátékos része gazdagon al-

kalmazza a riogató legkülönfélébb esz-közeit, a horrorhangulat teljesen eltű-nik multiban – jó példa lehet a legutóbbi *Aliens vs. Predator*. A *Dead Space 2* ese-tében azonban nem ez a helyzet: a sötét pályák, az árnyékos sarkok mind-mind ki-váló lehetőséget biztosítanak arra, hogy a leghetihetlenebb helyekről vessék ránk magukat a rémek, akik ráadásul játéko-sok is lehetnek. Nekik aztán minden esz-köz adott, hogy kiszúrjanak ellenfeleik-ke: a játék szinte összes rémének bőrébe bújva vághatnak rendet közöttük!

Itt az idő, hogy végső csapást mérj az emberiségre: előre, nekromorfo!



Star Wars: The Old Republic

Legutóbb megingott a hitünk a várva-várt *Star Wars* MMO-ban – most azonban újra szép a világ!

KÉT OLYAN JÁTÉKELEMET MUTATTAK BE NEKÜNK, amelyek nem csupán ötletesek és egyediek, de biztosíthatják majd, hogy megjelenése után hosszú-hosszú óráig ki se dugjuk a fejünket a *SW:TOR* világából.

Az egyik remek ötlet, hogy mint a legtöbb BioWare játékban, úgy itt is toborozhatunk társakat magunk köré, akik ráadásul nem csupán az egónkat fényesítik, hanem különféle munkákat is végezhetnek nekünk. Küldetésekre ugyanis csak egyvalakit vihetünk magunkkal, és hogy a többiek addig ne csak a holotévé bámulják a hajónkon, elküldhetjük őket különféle nyersanyagokat gyűjteni, netán implantokat, gyógyszereket készíteni. Mi több: pajtásaink küldetéseibe is belevághatnak, persze szigorúan azzal a kikötéssel, hogy menet közben növelik hírnevünket. Tudni fogják róluk, hogy a mi embereink, és ennek megfelelően fognak viselkedni: ha a galaktikus köztársaságot képviseljük, akkor oltalmazzák a gyengéket, segítik az elszetteket, fennrekedt kiscsicákat szednek le fákról. Ha ellenben

a Sith birodalom sorait erősítjük, akkor rettegő lakosok, megvesztegetett köztisztviselők, meggyilkolt ártatlanok szegélyezik majd útjukat.

A másik érdekes ötlet a különféle „háborús zónák” bevezetése. A *World of Warcraft*-ban már régóta jól ismert a különféle battlegroundok rendszere, ahol előre kijelölt helyen vívhatnak csatákat a két frakció játékosai, pontosan lefektetett szabályok szerint. A *WoW*-ban azonban ezek az összecsapások inkább „meccsek”, míg az *SW:TOR* megvalósításában bár hasonlóan kötött a forgatókönyv, sokkal filmszerűbb a harc. Példának az Alderaan rendszerben tettünk rövid látogatást, ahol a szembenálló felek egy interplanetáris ágyú (óh, az irónia!) irányításáért folyik a harc. A BioWare menet közben rövid átvételökkel, bevágásokkal igyekszik „képben tartani” minket, hogy azok se maradjanak le az eseményekről, akik menet közben kapcsolódnak be egy ütközetbe.

Társaink akkor is dolgozhatnak nekünk, amíg mi offline vagyunk – visszatérve vár a loot!





3D-ben tér vissza a mozikba a Silent Hill

A harmadik játékból merít a 3D-s új Silent Hill film

SOKAK KEDVENC HORRORSOROZATÁNAK MOZGÓKÉPES FELDOLGOZÁSA, a Silent Hill film 2006-ban került mozivászonra. Már biztos, hogy játékos körökben szép értékeléseket kapott, ám a játékvilágon kívül álló kritikusok által kissé lepotyozott alkotás hamarosan sorozattá bővül; pedig a lassan körvonalazódó második Silent Hill film 3D-ben hozza majd ránk a frászt.

Az angol nevén Silent Hill Revelation (durva fordításban Silent Hill – A látomás, de tudjuk, hogy a hazai fordítók olykor-olykor képesek felülemelkedni a filmcímek egyenes magyarításának ósdi paradigmáin) produkció döntően a *Silent Hill 3* cselekményeit dol-

gozza fel, és a hősnő is az a Heather Mason lesz, akivel eltűnt apja felkutatása közben már jó pár szörnyűséget átéltünk a játék alatt. Mason és nevelőapja már évek óta menekül az őket üldöző sötét erők elől, amelyek eredetét még ők se nagyon értik. Aztán tizenhatalmadik születésnapjának estéjén, rémálomtól és apjának eltűnésétől gyötörve Mason rádöbben, hogy ő valójában nem is az, akinek gondolta magát. A drámai rádöbbenés pedig még inkább bevezeti a fiatal lányt abba a démoni világba, ami az örök otthagadás veszélyével fenyeget. A bemutató pontos dátuma még nem ismert, de egy 2011-es megjelenésben biztosak lehetünk.

EREDETI A TÖRTÉNET

Az első film legbosszantóbb szépséghibája talán az volt, hogy történetileg alig vett át valamit a *Silent Hill* játékok eredeti eseményeiből. Ha hihetünk a híreknek és minden jól megy, akkor ez a Silent Hill Revelationben megváltozik, mert az első rész forgatókönyvírója (az egyébként zseniális) Roger Avary (Ponyvaregény, Beowulf – Legendák lovagja) nem vesz részt a munkálatokban, és helyét a kevésbé ismert (s talán kevésbé elismertebb) Michael J. Bassett veszi át. Utóbbi, reméljük, most bizonyítani fog.

A készítő a Kaptár: Túlvilág 3D-vel melegeztették az új Silent Hill filmhez



RÖVIDEN **HAMAROSAN ITT AZ ÚJ BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 VIP MAP PACK,** szám szerint a hetedik. A pályacsomag négy régi-új mapot tartalmaz, mint az Oasis (Rush, Conquest, Squad Rush, Squad Deathmatch) és a Harvest Day (Rush, Conquest, Squad Rush, Squad Deathmatch) az első *Bad Company* multiplayeréből, illetve a Cold War (Rush, Squad Rush, Squad Deathmatch) és a Heavy Metal (Rush, Squad Rush, Squad Deathmatch) a *Bad Company 2* egyjátékos kampányából. A *Map Pack 7PC*-re és konzolos VIP-játékosoknak ingyen érkezik még az idén.



A PLAYSTATION PHONE EREJE

A Sony Ericsson telefon a napvilágot látott specifikációk szerint 1 GHz-es Qualcomm CPU-val, 512 MB RAM-mal, 1 GB ROM-mal, és egy 3,7-4,1 hüvelyk közötti képernyővel rendelkezik majd.

Jön a PSP Phone – Majdnem PSP2

Telefonnal keresztezett PSP-vel rukkol elő a Sony

OKTÓBER KÖZEPÉN MÁR MAJDNEM AZT HITTÜK, HOGY A SOKAT PEDZGETETT PSP2-T LÁTJUK MAGUNK ELŐTT, de a Sony sietett leszögezni, hogy erről szó sincs. Ez a PlayStation Phone, a Sony Ericsson-tól. Az okostelefonba oltott marokkonzol küllemre majdnem pont úgy fest, mint a szétcsúsztható (és hatalmasat bukott) PSP Go!, kezelőfelületében inkább az első generációs PSP-re hajaz, míg tudásában az okostelefoni funkciók dominálnak, köszönhetően a készüléken futó Android 3.0 operációs rendszernek. Tekintve, hogy minket inkább játéktudása érdekel, ezért megemlítendő, hogy az Android mellett a PlayStation Phone saját speci Sony Marketplace-szel fog ren-

delkezni, ahonnan játékokat és más alkalmazásokat lehet beszerezni, amelyeket kifejezetten az új platform alá fognak „idomítani”. Mint mondtuk, a mobil játékos kezelőfelülete a szétcsúsztható alsó részen tűnik majd elő, ami nagyjából megegyezik a klasszikus PlayStation Portable kontrollerek felépítésével, annyi változtatással, hogy analóg gombocskák helyett egy tapipad került középre, illetve hogy valószínűleg sem az UMD-lemezes, sem pedig a memóriakártyás játék-adat-hordozókat nem támogatja. (Feltehetően Marketplace-only a cucc.) Megjelenéséről és áráról sajnos egyelőre nincs semmilyen információ.

„Elnök úr, a zombik megérkeztek”

A Treyarch már nem csak zombikkal komolytalanodik

A TREYARCH EGYVEL KORÁBBI CALL OF DUTY JÁTÉKÁBAN MEGJELENT EGY ÚJFAJTA JÁTÉKMÓD; a második világháborús történelmi környezetbe nem nagyon illett bele a zombikkal való hadakozás, ám az üde színfoltként ható túlélősi hamar a játékosok szívébe lopta magát, s így kétség sem volt afelől, hogy annak a *Call of Duty: Black Ops*ban is bérelt helye lesz. Nos, így történt.

A zombimód sikerének titka, hogy az egyjátékos kampány történelmi komolysága, és a multi teljesítménykényszere helyett a „beugrom és játszom” formulával dolgozik, ezért ez számít a legjobb alternatívának egy szabad 10 perc eltöltésére. Ezt a laza felfogást sikerült átvenni a *Black Ops* túlélőhorror részébe, amelyben a hidegháború időszakának olyan legendás alakjaival játszhatunk, mint például John F. Ken-



HIVATALOS ÁLLÁSPONT

DAVID BATESON KIJELENTÉSÉRE AZ IO HIVATALOS VÁLASZA AZ VOLT, hogy jelenleg nincs közös projektjük a szinkronizálásban serénykedő színésszel. Igaz, emellett egy másik érdekes híresztelés is felröppent, miszerint a *Hitman 5* időközben átkerült a *Batman: Arkham Asylum*ot jegyző Rocksteady-hez, s így tudta valóban őszintén tagadni az IO Interactive, hogy lenne-e bármilyen közös ügye manapság Batesonnal. Kezd érdekes lenni a történet!



Mi lett veled, 47-es ügynök?

Vajon visszatér még valaha a legendás 47-es, aki nem villamos?

GYANÚSAN MEGSZAPORODTAK AZ UTÓBBI IDŐBEN AZ EGYMÁSNAK ELLENTMONDÓ, HITMAN 5-RŐL SZÓLÓ PLETYKÁK. Egy részük mosolyt csal arcunkra, míg a többi inkább elsomorít. De egy biztos: valami készül(t) az IO Interactive-nál. Először akkor a rossz hír: a fejlesztő cég bejelentette, hogy anyagi megfontolásból kénytelen volt megválni csapatának harminc tagjától, amivel együtt járt továbbá egy ismeretlen, futó fejlesztés törlése. Bele sem merünk gondolni, hogy ez a *Hitman 5* lett volna, mert időközben több fejlesztő is fel-

tüntette az interneten elérhető életrajzában, hogy igen, dolgoztak a *Hitman 5*-ön. A 47-es ügynökünk hangját kölcsönző David Bateson is felszólította a rajongókat, hogy készítsék fel magukat a kopasz bérnyilkos nagyot szóló visszatérésére. A fent említett utalások közül néhány a *Hitman 5* megjelenési dátumát is tartalmazza, ami állítólag 2011. Megnyugtatósképp a törölt IO projektről még annyit, hogy a pletykák szerint az egy, a Microsoftnak készülő dolog lett volna, ami tovább erősíti bennünk a reményt, hogy Agent 47 köszöni szépen, jól van.



Richard Nixon

Az USA republikánus alelnöke 1953 januárja és 1961 januárja között, majd elnöke '74 augusztusáig, az enyhülés időszakában. Nevéhez fűződik a híres Watergate-botrány, amelyben állítólag maga adott utasítást demokrata politikuskok lehallgatására. Ez vezetett későbbi lemondásához.

Fidel Castro

Kuba forradalmi vezetője, aki 1953 és '58 között gerillaháborúval ragadta magához a hatalmat. 1962-ben kis híján atomháborút robbantott ki az szigetországba telepített szovjet atomrakéták miatt, melyeket végül leszereltek. 2008 februárjáig volt Kuba első számú vezetője. A súlyos beteg diktátor ekkor adta át öccsének a közvetlen irányítást.

John F. Kennedy

A politikus Kennedy család legismertebb tagja, az USA demokrata elnöke 1961 januárja és 1963 novembere között, a hidegháború legkeményebb időszakában. 1963. novemberben Texasban orvlövész végzett vele, miközben az elnöki autóban a felesége mellett ült.

Robert McNamara

Az USA védelmi minisztere Kennedy, majd később Lyndon B. Johnson elnöksége alatt. Az USA hivatali ideje alatt bonyolódott bele leginkább a vietnami háborúba, ami végül az amerikaiak súlyos vereségéhez és Vietnamból való kivonulásához vezetett.

nedy, Richard Nixon, Fidel Castro és Robert McNamara. Hogy még szórakoztatóbb legyen a dolog, a Treyarch karikatúraszerűen nagyította ki az jellemvonásait, így játék közben Kennedy fennkölt beszédein, a forradalmár Castro nyugodt forradalmár-habitusán, Nixon paranoiás viselkedésén és McNamara megfontoltságán is szórakozhatunk, miközben a Pentagonban próbáljuk újtját állni a zombik seregeinek.



OLVASÓI TOP 20

- 1 **ÚJ!** **CALL OF DUTY: BLACK OPS**
2010. NOVEMBER 90%
- 2 **ÚJ!** **NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT**
2010. NOVEMBER 88%
- 3 **↔** **STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY**
2010. AUGUSZTUS 93%
- 4 **↓** **CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2**
2009. NOVEMBER 93%
- 5 **↓** **CIVILIZATION V**
2010. OKTÓBER 89%
- 6 **ÚJ!** **STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2**
2010. NOVEMBER 69%
- 7 **↓** **MEDAL OF HONOR**
2010. SZEPTEMBER 88%
- 8 **↓** **BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2**
2010. MÁRCIUS 90%
- 9 **↑** **WOW: WRATH OF THE LICH KING**
2008. DECEMBER 95%
- 10 **↓** **FIFA 11**
2010. SZEPTEMBER 90%
- 11 **↓** **FI 2010**
2010. OKTÓBER 83%
- 12 **↓** **COUNTER STRIKE: SOURCE**
2004. NOVEMBER 94%
- 13 **↓** **CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE**
2007. NOVEMBER 95%
- 14 **↓** **LEFT 4 DEAD 2**
2009. DECEMBER 91%
- 15 **↓** **TEAM FORTRESS 2**
2007. OKTÓBER 95%
- 16 **↓** **PRO EVOLUTION SOCCER 2011**
2010. OKTÓBER 86%
- 17 **↓** **DEAD RISING 2**
2010. OKTÓBER 85%
- 18 **↓** **MAFIA II**
2010. AUGUSZTUS 85%
- 19 **↓** **ASSASSIN'S CREED 2**
2010. MÁRCIUS 92%
- 20 **↓** **SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM**
2010. ÁPRILIS 87%



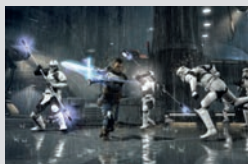
CALL OF DUTY: BLACK OPS

Végre magára lelt a Treyarch, és egy vérbeli *Call of Duty*-val lepte meg a népet. Megérdemelten lett első!



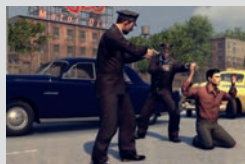
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

A törésekkel és borulással megspékelt újszerű *Need for Speed: Hot Pursuit* már nagyon kellett a sorozatnak.



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2

Az irritálóan borzalmas PC-s irányítás és rövidke játékidő ellenére szinte mindenki azonnal rávetette magát.



MAFIA 2

Viszonylag hamar elillant a *Mafia 2*-láz, és a lelkesedés csökkenésével egyszerre vándorolt le a játék a listánk aljára.



Battlefield Play4Free - vár az új ingyenes harcmező

Bejött a ingyenesen játszható rendszer az EA-nak és a Battlefieldnek

EGY IDEJE MÁR TÖBB BATTLEFIELDÉS BEJELENTÉS IS ÉRIK, de novemberben végül egy addig tökéletesen eldugott új résztől volt hangos a világsajtó. Akik tehát *Battlefield 3*-ra vagy PC-s *Battlefield 1943*-ra számítottak, most be kell érniük az ingyenesen játszható *Battlefield Play4Free*-vel.

Az ingyenes játszhatóságon alapuló üzleti modell nem idegen sem az EA-tól, sem pedig a *Battlefield* sorozattól, hiszen a *Battlefield Heroes* már egy jó ideje így működik; hogy az a játékosoknak mennyire tetszik, az már más tézisa. A szórakoztató rajzfilmes stílusban megálmodott TPS *Heroes* azonban nem tudta betölteni azt az űrt, amit a keményvonalas *Battlefield*-játékosok igényei szültek. Egy, a gyökerekből táplálkozó ingyenes *Battlefield*-játékra tehát égetően nagy a szükség, a tüzol-

tás pedig jövő tavasszal kezdődik a *Battlefield Play4Free*-vel.

A nevében is az ingyenességével büszkélkedő *Battlefield Play4Free* első ránézésre egy megpiskált grafikai *Battlefield 2*-re hajaz. A rokonságuk továbbá ott is megfigyelhető, hogy több pálya is közös vonásokat, netalán teljes azonosságot mutat majd, miközben a kasztréndeje az ebből a szempontból egyszerűsített *Bad Company 2*-ből kerül át. A játékban két oldal, az orosz és az amerikai közt választhatunk egészen addig, amíg találunk szabad helyet a maximum 32 fő befogadására alkalmas szervereken. Tudjuk, hogy az ingyenesen játszható játékoknál kulcsfontosságú a fizető és a nem fizető játékosok közötti egészséges egyensúly megtalálása, ám a rendszer működéséről még nem állnak rendelkezésünkre konkrétumok. Béta-tesztre azért bátran lehet jelentkezni!

ÖRDÖGÖT A FALRA

Az eddig egyetlen ingyenesen játszható *Battlefield* játék esete arra int minket, hogy fenntartásokkal fogadjuk a *Battlefield Play4Free*-t. Emlékeztünk rá, hogy a *Heroes* kellemes indulása után nem sokkal 2 millió játékosal a háta mögött az EA drasztikusan megemelte az ingyen játékkal megszerzhető itemek árát, míg a valódi pénzben kifejezett értékét csökkentette. Egy hónapról néhány napra korlátozták a bérelhető felszerelések kölcsönzési idejét, amiért kb. napi 60 meccset kellene játszani, hogy egyetlen fegyvert folyamatosan magunkénak tudhassunk. Reméljük, nem ilyen lesz a *Battlefield Play4Free* rendszere!





Képernyőre menne a S.T.A.L.K.E.R.

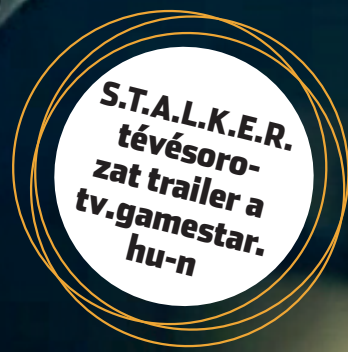
Ha az orosz és ukrán tévécsatornák vevők rá, könnyen filmsorozat készülhet a kultikus FPS-ből

KÖNNYEN MEGESHET, HOGY A S.T.A.L.K.E.R. HAMAROSAN MÁR NEMCSAK A PC-S JÁTÉKVILÁGBAN LESZ EGY JÓL CSENGŐ NÉV, hanem a tévés és filmes köröknek is mindörökre az emlékeztetője és a Zóna szomorú története. Ha minden jól megy, az ukrán és orosz televíziócsatornák áldásával képernyőre kerülhet a GSC GameWorld játéka. A GSC, perpillanat egy trilógiára elegendő S.T.A.L.K.E.R.-sequel játék fejlesztője elmondta, hogy egy Transvision

nevű médiakonzorcium már végzett a S.T.A.L.K.E.R. sorozat pilotepizódjával, aminek teljes költségét fejlesztő cég állta. Most ezzel a bemutatató résszel járják az orosz és ukrán televíziócsatornákat egy sorozatgyártásra okot adó megrendelés reményében. Ha ez sikerül, abban az esetben az elsődleges cél a volt Szovjetunió tagállamai nézőközönségének a szórakoztatása, de egy nem várt siker esetén a GSC kész Nyugat-Európát és Észak-Amerikát is elárasztani a S.T.A.L.K.E.R. sorozat részeivel.

RÉGI-ÚJ TÖRTÉNET

Nem ez lenne az első eset, hogy a Zóna története mozgóképen elevenedik meg előttünk. *Andrej Tarkovszkij* 1979-es *Stalker* című sci-fi filmje már mutatott nekünk egy kormány által lezárt, különös jelenségekkel teli vidéket, de az már a GSC ötlete volt, hogy játékuknak a hét évvel későbbi atomkatasztrófa helyszínét, Csernobilt válasszák.



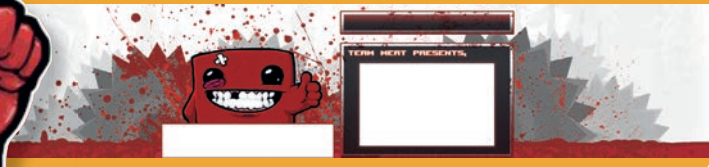
Több lesz PC-n a Super Meat Boy

A KISSÉ BIZARR 2008-AS BÖNGÉSZŐS FLASHJÁTÉK SIKERÉT LÁTVA a fejlesztő Team Meat októberben Xbox Live Arcade-en is megjelentette kicsiny húscafatának, Meat Boy-nak véres megpróbáltatásait, és ugyanezt tervezi PC-n is, november legvégén. Ám a PC és a Steam előnyeit kihasználva a fejlesztő néhány extra tartalmat is csomagolni kíván a számítógépes verzióba, mint a 30+ új Steam-

achievement (köztük olyanokkal is, melyeket a Microsoft anno megtagadott az Xbox Live-on, azok nehézsége miatt), pályaszerkesztő, illetve a *Minecraft* kockaemberei mellett még öt másik elérhető karakter. Könnyen lehet, hogy a Team Meat még tartogat pár „apróságot” a PC-s játékosoknak, hiszen ahogy Twitteren is fogalmaznak: bele fogunk csinálni a nadrágunkba a PC-s extrák láttán.

SZÁJBARÁGÓ

A *Super Meat Boy* egy véres, ám végtelenül mókás platformer, amelyekben egy darab húscafattal (!) nevezetesen Meat Boy-jal eredünk elrabolt húscafatlány szerelmünk megmentésére. Hősünk különleges képessége, hogy véres hús létére egy kis ideig képes megtapadni a falakon, ami pont elég arra, hogy onnan elrugaskodva és máshol újból megtapadva haladjon végig a pályákon. Az amúgy is súlyos csorbát szenvedett testi épségünkre pedig fűrészek, tüskék és más egyéb szörnyűségek jelentenek veszélyt.



NEED FOR SPEED SHIFT 2

KIADÓ Electronic Arts **FEJLESZTŐ** Slightly Mad Studios **RÖVIDEN** A felemásra sikeredett *Need For Speed: Shift* folytatása, amely ismét a szimulációt tűzi zászlájára. **MEGJELENÉS** 2011.

Kettesbe vált autóverseny-szimulátorok terén az Electronic Arts

//Vakka

RÁZÓS UTAKRA TÉVEDT AZ EA, amikor egy évtizednyi ár-
kád száguldozás és illegális versenyzés után a szimulátorok vérkomoly hegyei ellen intézett csúcsstámadást. A mai napig viták folynak arról, hogy a *Need For Speed: Shift*nek végül sikerült-e kítűzni a zászlót a *Forza Motorsport*, *Gran Turismo* és *SimBin* játékok által már számtalanszor megmászott csúcra. Vannak szép emlékeink a hosszú karrieréről, a csillagainkból piszkos nehezen összekuporgatható 50-es szintről, amelyek mindegyike megnyitott valami új dolgot a játékban. Említhetnénk még az innovatív precíziós és agressziós pontrendszert

és a statisztikákat, de ezek nem sokat nyomnak a latba akkor, ha az egyszeri gamer egy szimulátorra számít installálás után. Az első *Shift* pont itt nem bizonyított. Kétlen, hogy az számítana szimulátornak, amikor 170 felett egyszerűen nem lehet egyenesben tartani az autót, vagy hogy farolás és kicsúszás nélkül lehetetlen bevenni a kanyarokat. Amit ebből meg kellett tanulniuk a fejlesztőknek, az bizony az, hogy a szimuláció nem feltétlen jelenti a dolgok extrém nehézségét, már-már boszszantó kezelhetetlenségét. Az EA pedig jövőre ad számot frissen szerzett tudásáról, *Need for Speed: Shift 2* munkacím alatt.





Egy szempillantás alatt fémhulladékká konvertáljuk egy perce vett versenyautókat



JOGSI NÉLKÜL

És aki nem bír a szimulátorokkal?

LÁTOGATÁSUNK ALKALMÁVAL A FEJLESZTŐK KIEMELTÉK, hogy egy shiftes örökséget mindenképp átruháznak a *Shift 2*-re is, ez pedig a különböző nehézségi fokozatokon történő játék. Bár a leírtakból szinte csak a továbbfejlesztett szimulatóri tulajdonságok sejlenek elő, a *Shift 2*-vel akár a nyolcéves kislányunk is vígan el tud majd szórakozni. A tavalyi első rész az óév egyetlen *NFS* játéka volt, ami PC-re, Xbox 360-ra és PS3-ra is megjelent. Ebből eredően a *Shift 2*-ben sem lehet csak egy vékony játékosrétegre koncentrálni, kitalálva ezzel a könnyebb versenyzésre vágyó játékosokat. Várható tehát, hogy a második részben is benne foglaltatik majd az ideális ív és sebesség jelzése, az automata fékezés vagy épp a kanyarodás-rásegítés, nem is beszélve a könnyített irányításról.

LONDONI VAKÁCIÓ

A minap Londonba, szokásos évi játéparádéjára invitált minket az EA, ahol előzetesben megleshet-tük a kétbetűs kiadó következő egy-másfél éves játékfelhozatalát, amelyek között kipróbálható verzióban már a *Shift 2* is helyet érdemelt. A fenék alatt mozgó playseat látványa kellő motivációt

adott nekünk, hogy menjünk egy-két tesztkörrel a játékban, majd hogy a tervekről és elképzelésekről faggassuk a fejlesztőket. Kérdésünkre elmondták, hogy egy sor olyan ötlet maradt ki az első *Shift*-ből, amit a második részbe már be kívánunk építeni. Ilyen például az „elite handling” modell, amelyet kifejezetten a *Forzán* és *GT*-n nevelkedett szimulátorrajongóknak szántak, és sokkal realisztikusabb vezetési élményt nyújt majd, mint amire a *Shift* volt képes. A valóság felé mozdul el a törésmoделl is: az első részben bármennyire is próbálkoztunk, a látványos külső sérüléseken túl nem tudtuk totálkárosra zúzni a járgányunkat, így gyakorlatilag folyamatosan versenyben lehettünk. Ennek int búcsút a *Shift 2*, amikor a pálya menti betonfal egy szempillantás alatt fémhulladékká konvertálja egy perce vett versenyautókat; továbbhaladási szándékunkat leszakadó ke-rekeink, a javíthatatlan sérülések és az azzal járó komoly teljesítmény-csökkenés fogják gátolni.

ELITE HANDLING

Rajongói presszionálásra került be a játékba a már említett „elite handling” modell, amely a komolyabb versenyszimulációt preferálók kedvére kíván tenni. Ezzel kéz a kézben jár a *Shift 2* új feature-e, hogy a jócskán megnövelt maximum lapszámmal hálá akár 50 körös házibajnokságokat is tarthatunk. (Akik komolyabban űzik az ipart, ezt akár éjszaka, esőben, lámpával, sisaknézetben is megtehetik, minden segítséget kikapcsolva.) Ez például egy továbbfejlesztett tulajdonsága a *Shift 2*-nek, de a milliányi új ötlet és régi jellemző között egynéhányat egyszerűsíteni is fognak. Mára a fejlesztők belátták, hogy a *Shift* vezetési modellje talán túl nehézre és ezzel együtt irreálisra sikerült – különösen a Drift játékmód volt az, ahová kellett az elszántság és a kitartás. A probléma megoldását a profi versenyzőkből álló Team Need for Speed nevű gárdára bízta, akik azonfelül, hogy reprezentálják a játékot, a tanácsaikkal és tapasztalataikkal a fejlesztésben is aktívan részt vesznek.

MIKOR? MI? MENNYI?

A bejelentés (pontosabban a kiszivárgás) óta az EA gyakorlatilag a rádiócsend leple alatt fejleszt a *Shift 2*-t, ezért meg kell becsülni, ha egy ilyen lehetőség adódik, mint az EA múltkori konferenciája. A kihelyezett próba-verziót nyújtólva egyértelmű szimpátiát szökkent szárba felé, már ha csak a látványos törést és a kezelhetőbb irányítást nézzük. Igaz, kormányval és pedálla sokkal-sokkal könnyebb egy magát alapjáraton az árkád *NFS*-ek és a *Gran Turismo* közé pozicionált félszimulátort irányítani (vagy szimulátort, ha élünk az elite handling adta lehetőségekkel). Ám mivel legtöbbször még mindig nyilakkal terelgeti járművét PC-n, ezért az irányítás ezen formája a jövő nagy rejtélyeinek egyike. A *Need for Speed: Shift 2* megjelenése valamikor jövőre esedékes, és érinti a PC-t, a PS3-at és az Xbox 360-at is. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/need-for-speed-Shift-2



VILLÁMINTERJÚ: Kigyóssy Zsolttal



Névjegy:

Kigyóssy Zsolt a budapesti Zen Stúdió Kft. alapítója és vezetője. Lelkes játékos és realista üzletember egy személyben, aki a finom szivaroknál csak a flip-pert szereti jobban.

GameStar: Ha jól tudom, kicsiben kezdtétek, talán heten lehettétek a Zen alapításakor. Mekkora most a stúdió, hány fővel dolgoztok?

Kigyóssy Zsolt: A szerény kezdetek óta híztunk egy keveset, idehaza negyvenen vagyunk, és további három fő dolgozik az amerikai irodánkban. Megfontoltan bővítjük a létszámot, évente legfeljebb 6-8 új kollégával. Csak azokat vesszük fel, akik valóban a legjobbak közé tartoznak egy-egy szakterületen, s mellette tudnak és akarnak is csapatban dolgozni.

GS: Alig néhány napja jelent meg a *Pinball FX2 Xbox 360-ra*, és a vizsaszajelzések alapján máris puhára főztétek a sajtót és a játékosokat egyaránt. Minek köszönhető ez?

KZs: Bár említhetném itt az asztalok rendkívül aprólékos kidolgozottságát, a látványosnál látványosabb animációkat, a golyó élethű viselkedését szimuláló fizikát is, azonban amivel biztosan nem találkozhattunk eddig más pinball játékban, sőt egyéb játékokban sem nagyon, az az egyedi közösségi funkciók tárháza. A pinball is lehet társas játék, de még mennyire! A *Pinball FX2* figyelembe veszi a barátlistánkat, a saját pontszámainkhoz hozzáadódik barátaink teljesítménye is, ráadásul e csoporton belül akár elsők is lehetünk, s megízlelhetjük, milyen flip-perkirálynak lenni, anélkül, hogy a világ legjobbjaikat kellene lenyomnunk. Láthatjuk azt is, hogy a barátaink éppen hogy állnak, kivel játszanak, milyen tartalmakat vásároltak már meg. Igazi kis közösségek jöhetnek létre.

GS: Ez lenne a sikerének titka is?

KZs: Nemcsak ez, kulcsfontosságú a minőség, és az is, hogy a játékosok kipróbálhassák vásárlás előtt a terméket. Az összes XBLA-játékhoz biztosítani kell demót a Microsoft szigorú követelményeinek megfelelően. Nem akarjuk lenyúlni a játékos pénzét; az összes tartalomba bepillantást nyerhet, s eldöntheti, tényleg erre szeretne-e költeni.

Egy új játéknál az első benyomás rendkívül fontos! A mi filozófiánk szerint olyan játékokat kell fejlesztenünk, amelyek az ismerkedést követő első néhány percben megragadják és beszippantják a játékost, majd később sem engedik el. Amikor aztán a játékos a történet végéhez ért, meg kell jutalmazni, azt kell, hogy érezze, hogy ez igen, ez marha jó volt, megérte vele foglalkozni.

GS: Saját technológiát szoktatok fejleszteni a játékeitokhoz, vagy inkább licenclitek azokat?

KZs: Úgy vélem, még mindig túl sokan követik el azt a hibát, hogy úgy kezdenek neki egy projektnek, hogy majd ők akár nulláról írnak egy grafikus, vagy akár komplett játékmotort. A lelkesedés és önbizalom nagyon fontos, de megfelelő tapasztalat híján éveket is csúsznak fejlesztések, és előszokott fordulni, hogy mire elkészülne az adott kódrendszer, már elavulttá válik. Tisztaiban kell lennünk a lehetőségeinkkel és korlátainkkal! Például, ha FPS-t készítünk, a logikus választás az Unreal motor használata, és nem az, hogy kínlódjunk annak érdekében, hogy jobbat csináljunk annál, amit egy évtizedes tapasztalattal rendelkező profi fejlesztőgárda már világszínvonalon megvalósított. Természetesen vannak saját fejlesztésű technológiáink is, mint például a flip-perkelnél alkalmazott golyószimuláció,

amely bármelyik rivális technológiával lazán felveheti a versenyt.

GS: Miért választottátok pont a konzolokat?

KZs: Teljesen tudatos döntés volt, a handheld konzolok és nagyobb testvéreik piaca máig egészségesen működik. Wii-re, DS-re, valamint Xbox Live-ra és PSN-re fejlesztjük játékaikat, ezenfelül a letölthető tartalmak feltétlen híve vagyok. Ha valaki egyszer kipróbálta, hogy milyen letölteni és megvásárolni bármit ezeken a konzolokon, ráébred, hogy mennyire egyszerűen és kényelmesen megy az egész, annak már nem lesz kedve boltba menni. Másrészt egyre többen játszanak egyre szélesebb korosztályból olyanok, akiknek nem áll módjukban napi szinten órákat fordítani erre, ezért inkább olyan játékokat választanak, amelyek kezelése viszonylag könnyedén elsajátítható, s akár

néhány perc erejéig is kellemes kikapcsolódást tudnak nyújtani. A konzolok ideálisak az ilyen típusú játékokhoz, meg persze a PC is, ha a munkahelyen hagyunk minket rajta játszani... (Nevet.)

GS: Mit tanácsolnál egy kezdő csapatnak?

KZs: Csak olyat szabad elkezdni, ami világszínvonalon kivitelezhető, és látszik, hogy piaca is lesz a terméknek. Csináljanak bármit, amiben ők lehetnek a legjobbak! Nem biztos, hogy feltétlenül játékot kellene fejleszteniük. Vegyenek nyugodtan példát az olyan csapatokról, mint amelyek a *Speedtree* middleware-t készíti. Nem csináltak mást, „csak” megalkottak egy fakatalógust, amit aztán boldogboldogtan licencltek tőlük, s felhasználta a saját játékaikhoz. De ha komplett játék, akkor a kreativitás és a gameplay a legfontosabb! **GS**



NEM LEHETETLEN A MAGYAR VILÁGSIKER

A GameStar olvasói számára talán ismeretlenül cseng a Zen Studios neve, pedig külföldön, főként konzolos körökben egyet jelent a flipperek csilingelésével. A megnyugtató légkört (talán nem is oly véletlen a névválasztás) árasztó budai villában több teamre osztva dolgozó srácok lényegében az összes komolyabb konzolra fejlesztettek már, vagy fognak fejleszteni. Több kisebb, inkább közepes, mint kiemelkedő cím után a 2005-ben bemutatott *Pinball FX* hozta meg az áttörést, amely rövid idő alatt az egyik legnépszerűbb és nem mellékesen milliós példányban eladott Xbox Live Arcade-játékká lépett elő. A srácok a szoftver megjelenése után sem ültek tétlenül a babérjaikon, az ezt követő években is serényen dolgoztak, s olyan címekkel gazdagították az Xbox Live és a PlayStation Network boltját, mint a *Zen Pinball*, a (most már) Move-támogatással

is felvértezett *Planet Minigolf*, valamint az Unreal Engine 3 hajtotta FPS, a *Punisher: No Mercy*. A stúdió jelenleg is a játékipar számos kiemelkedő szereplőjével dolgozik együtt, úgy mint Marvel Comics, Activision, Capcom és Tecmo kiadókkal, valamint közvetlenül a Microsoft, a Sony, a Nintendo és az Apple vállalatokkal. Ezek után nem is oly meglepő, hogy az alapításkor lefektetett elveket („A cég legfontosabb célja, hogy világszínvonalon kivitelezett játékokat juttasson el közvetlenül a felhasználóhoz digitális letöltésen keresztül”) mindvégig szem előtt tartva a Zen Studios Magyarország legnagyobb konzolos játékfejlesztőjévé avanszált. Fennállása óta nem kevesebb, mint 9, a világ összes országában elérhető teljes játékot adott ki, és további négy fejlesztése folyik, amelyek 2011 folyamán fognak megjelenni.



Budapest Game Show 2010-beszámoló

TELJESEN MÁS LÁTOGATÓKÉNT TISZTELETÜNKET TENNI EGY HASONSZÖRŰ RENDEZVÉNYEN, mint a kezdetektől jelen lenni és végigkísérni a szervezés, építkezés lázas forgatagát. Több tucat ember megfeszített munkájának eredményeként egy üres pavilont néhány óra leforgása alatt teljesen más arculattal sikerült felruházni. Készülődés közben szinte fel sem merült bennünk, hogy milyen lesz a pavilon területére lépő látogató első benyomása, ámulat tükröződik-e az arcán, érdeklődés szikrája csillan-e meg a szemében, vagy nem sugároz mást, mint unalmat és érdektelenséget. Az előbbi lehetőség győzött, mégpedig kiütéssel, pedig sokan azt jóstolták, hogy fizetés hétköznapi programként a BGS bukásra ítéltetett. A látogatók száma szerencsére pont ennek az ellenkező-

jét tükrözte, azok jöttek el, akik nemcsak játékosnak mondják magukat, hanem valóban azok is. A legnagyobb durranás kétségkívül a nálunk hivatalos rajtot vevő Kinect volt, a kontroller nélküli mozgásérzékelő még a hardcore arcokat is levette a lábáról. Nem csoda, hogy már aznap hiánycikké vált az egész országban. Hasonlóan élénk érdeklődés követte a *Call of Duty: Black Ops* debütálását is egy versennyel megkoronázva. A GSTV élőben közvetített a helyszínről, Duncan és a DaM az utca emberétől a szakma képviselőin át a sztárokig mindenkit mikrofonvégre kapott, csak időnként rondított bele a képbe egy idétlen csirke. Szírvonalas előadások, számos kipróbálható játék PC-n, Xbox 360 és Nintendo Wii konzolokon, gyönyörű lányok és dögös kocsik – ez volt a 2010-es BGS.



Rövidesen minden létező Microsoft-szolgáltatás elérhető lesz hazánkban.

Xbox Live Magyarországon is!

NOVEMBER 9-TŐL HAZÁNK HIVATALOSAN IS FELKERÜLT AZ XBOX LIVE TÉRKÉPÉRE. A szolgáltatást eddig is igénybe lehetett venni oly módon, hogy az ember valamelyik támogatott ország lakosaként regisztrált, de ennek hátulütőjeként nem fért hozzá minden tartalomhoz. A már meglévő fiókot néhány lépésben tudjuk honosítani. Xbox Live hálózatban a My Account page oldalon az Account Region opciót keresd, s itt válaszd ki Ma-

gyarországot, majd kövesd az utasításokat. (Tovább lépés előtt ne felejtse el letölteni tartalmadat flashmeghajtóra vagy a merevlemezre!) A felhasználási feltételek elfogadását követően megtörténik a fiók honosítása. Végül csak tagsági fokozat kiválasztása (aranyhoz hitelkártyaadatok) van hátra, s végeztél is. A migrációt minden magyarországi felhasználó számára egy pulikutya avatar itemmel és 400-800 MS Ponttal (attól függően, hogy korábban már vásároltál-e) teszik megfontolás tárgyává. Ezzel egy időben a Games for Windows Live szolgáltatás is hivatalosan elérhető hazánkban.

Mobile Developers Day

2010. DECEMBER 8-ÁN A KINNARPS HOUSE (1133 BP., VÁCI ÚT 92.) INTELIGENS VEZÉRLÉSŰ JARL KONFERENCIATERMÉBEN RENDEZIK MEG A MOBIL DEVELOPERS DAYT. Az esemény lehetőséget biztosít arra, hogy találkozzanak azok a szakemberek és mobilfejlesztők, akik nyitni szeretnének új platformok felé, illetve a saját platformjaikon tovább kívánnak fejlődni. Az ipar legfontosabb szereplői, a fejlesztők, dizájnerek, a user-interface-ek tervezői és a projektek menedzserei számára áttekintést ad a különböző platformokban rejlő lehetőségekről és kihívásokról, valamint terepet biztosít a szakmai beszélgetéseknek és a tapasztalatcserének is.

A 3500 Ft+áfas, illetve 13 500 Ft+áfas VIP (egész napos ellátással, VIP Lounge-dzsall) belépővel 8:00 és 18:00 között az összes előadás megtekinthető. Többek között az Invictus, Káta Imre és a Kitchen Budapest beszél majd arról, milyen szépségei és buktatói vannak az iPhone, iPad platformokra zajló fejlesztésnek technológiai és UI-tervezési szempontok szerint, illetve arról, hogyan szerezhető előkelő helyezés az App Store-ban. Ezenfelül Android-témában megszólal például a Helloandroid!, a Windows Phone 7-ről a Distinction, míg cross-platform ügyekben a LogMeln és Sanoma Budapest csapatok előadásait élvezhetjük. Szeretettel várunk minden érdeklődőt!



ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

KIADÓ Ubisoft **FEJLESZTŐ** Ubisoft Montreal
RÖVIDEN Külső nézetes akciójáték. Főhőse
Desmond és egy általa irányított, reneszánsz
kori őse Rómában.

**Csillan a penge, dur-
ran a pisztoly, Ezio
Rómába érkezett**

//Duncan





i A játék egyik mellékszála Cristina Vespucci története. Az Animusban egyszer csak rábukkanunk Ezio egy memóriafoszlányára, amibe kapaszkodva külön végigjártuk a szépséges Cristinával kapcsolatos emlékeket is. Érdemes.



RŐSEN MEGMAR-KOLTA a torony falán kitüremkedő mestergerendát, majd egy hirtelen mozdulattal felrántotta magát az ablakpárkányig.

Ennél feljebb a bástyának ezen az oldalán már nem juthatott, úgyhogy a vékony lécen ügyeskedve kezdett lélegzetelállító könnyedséggel oldalazni egy, a sarkon tátongó kövér repedés felé. Amekkora lendülettel ugrott, olyan magabiztosan kapaszkodott meg ebben a kis hasadéokban. Innentől már

gyerekjáték volt; felette létrát alkottak az egymás fölött terpeszkedő zászlórudak és kiszögellések. Szinte szaladt felfelé a függőleges falon, ujjai mesteri pontossággal találták meg a legapróbb fogódzót is. Felérve megpihent egy keveset, néhány másodpercig türelmesen hallgatta a korhadtszékelyen baktató idegen lépteit, majd egy szinte érzékelhetetlenül gyors mozdulattal, hidegvérrel nyársalta fel az őrhelyén posztoló figyelmetlen strázsát. A katona hangtalanul omlott össze és még földet sem ért, amikor a gaztett elkövetője már meg is gyűjtötte a kezében tartott szurkos nyírfaágat.

A Borgia család tornyát, amely eddig háborítatlanul őrködött a római Palazzo Laterano felett, most elborították a lángok. „Requiescat in pace” – dűnnyögte Ezio Auditore da Firenze, majd szélesre tárt karokkal a mélybe vetette magát.

FEJVADÁSZ A HÁZBAN

Az *Assassin's Creed 2*-n a közepes első rész után nagyon nehéz volt fogást találni. Hatalmas hangulat, nagyszerűen kidolgozott harcrendszer, szórakoztató történet, szimpatikus hősök. A Ubisoft egyik nagy sikertörténete volt ez, kiváló bizonyítéka annak, hogy egy ötletben hinni még akkor is érdemes, ha az első dobása mondjuk nem 6-os, csak 3-as volt. Ezio kétségtelenül új életet lehelte ebbe az első hallásra

kissé bonyolult, sci-fi-be illő sztoriba, amely Altair 2007-es meséjében még komoly hiányosságokkal küzdött. A történet szerint két klán vívja elkeseredett harcát titokban, generációról generációra, végigkísérve az emberi történelmet. A templomosok és az assaszinok közül utóbbiak képviselik az igazságot és a jóságot, előbbiek pedig csupán hataloméhes gazemberek, akiknek céljuk, hogy megszerezve a világpolitika minden befolyásos pozícióját, igájuk alá hajtassák az emberiséget. Ebben segíti őket, hogy a sok évszázadon át tartó tevékenységük során számos hihetetlen titokra derítettek fényt az emberi fajunk eredete kapcsán. Míg a kezükben összpontosulnak az erőforrások, a futurisztikus technológia, a tagok pedig irdatlan gazdasági erejű világcégeket és nagyhatalmi pozíciókat birtokolnak, addig a fejedelmek bujkálva, harcosokban és eszközökben is hiányt szenvedve folytatják elkeseredett harcukat a civilizációért. A főszereplőnk, Desmond Miles már a modern kor gyermeke, egy 1987-ben született bárpultos, aki a koktélos poharat a fejedelmek hívására izibe acélpengére cseréli. Hogy miként is lehetséges ez? Az Abstergo nagyvállalat (a templomosok irányítása alatt álló mamutcég) kifejlesztett egy Animus nevű eszközt, amely képes emberek genetikai emlékeiben olvasni. Ezt a cuccot arra kívánják használni, hogy ellenségeiknek, a fejedelmek testvériség jelenkori leszármazottainak emlékeiben olvassanak,

így kémkedve az assaszinok múltbéli tevékenysége után. Nos, pechére Desmond is egy ilyen régi kalandor, nevezetesen Altair Ibn-La'Ahad sokadik sarja, és az *Assassin's Creed* első epizódjában az ő XII. századi kalandjait éli át, ennek a szimulátornak a segítségével. Ezio Auditore (akinek emlékeit Desmond a második részben kutatja) már egy későbbi ivadék, az ő kalandjai a csodálatos hangulatú, reneszánsz Itáliába kalauzoltak minket. Az olaszul csicsérgő szívtipró lélegzetelállító titkokra derített fényt, például egy misztikus, a Földet már az emberek létezése előtt is benépesítő idegen fajra, illetve a „Pieces of Eden” nevű, nagy erejű ereklyék rejtélyére. Az izgalmas talányokat látva még Erich von Däniken is izgatottan kapná föl a fejét, vagy még inkább gyanúsán ráncolná a szemöldökét...

MOST AKKOR MI VAN?

Az AC2-höz korábban már két DLC is érkezett, a *Brotherhood* azonban sokkal több ezeknél. Inkább folytatás, mintsem kiegészítő, hiszen amellett, hogy kronológiailag is az első rész eseményeit követi, játéktechnikailag is képes hozzáadni ahhoz. Ezio az „Éden almájának” megszerzése után visszatér a család birtokára, ahol békésen éli mindennapjait, mígnem a Borgia familia, az első rész végén legyőzött VI. Sándor pápa kompániája meg nem támadja és el nem foglalja városát, visszaszerezve a hatalmas erejű varázstárgyat. Főhősünk családjával együtt menekülni kényszerül, és míg a többieket Firenzébe küldi, ő maga Rómá-

A rajongóknak megnyugtató közlöm, hogy a játék zenéjét ismét Jesper Kid szerezte, és a soundtrack egyes kiegészítésekben meg is vásárolható a Brotherhooddal együtt



A helyi diákszínjátszó-csoport bőszen próbált a csüörtöki premierre. Ezio nem volt megalégedve

ba megy, hogy segítségért felkeresse rendjének többi tagját. Fiorentina reneszánsz édenkertje és Velence romantikus calléi után tehát immár Róma a helyszín, amely már a XV. században is igazi nyüzsgő világváros volt. Korokon át építették itt palotáikat a császárok, hajlékaikat a polgárok, templomait az egyház, ami igazán változatos és színpompás városképet eredményezett. Miniket persze elsősorban a tetők magassága és az ablakpárkányok minősége érdekelt, hiszen időnk jelentős részét a kémények közt sunyonyogással és az ereszen csimpaszkodással fogjuk tölteni. A Brotherhood leplezetlenül azoknak szól, akik ismerik már a játék sztoriját és a korábbi megpróbáltatások során kellően kiismerték a harcrendszerét is.

BUNYÓ VAN!

A kardvívás teljes egészében a korábbiakra épül, tehát ha valaki már profin forgatta Ezio pengéjét Firenzében, ismerni fogja a legtöbb trükköt Rómában is. Sőt, a Brotherhood annyira a régi játékosokra támaszkodik, hogy az összecsapások már a játék elejétől kimondottan nehezek, ráadásul tartalmaznak olyan új elemeket, amelyek még a sokat látott veteránokat is meglephetik. Eleinte szinte kivétel nélkül nagy páncélba öltözött, pallossal felszerelt őrök, fürge tőrforogatók vagy éppen alabárdosok jönnek szembe, tehát alig-alig van lehetőségünk egyszerű sorkatonákat kaszabolni. Az ellenség ráadásul trükközik is, gyakran ragadnak úgy, hogy csak egy billentyű-kombinációval szabadulhatunk, máskor pedig homokot szórnak a szemünkbe, amittől másodpercekig tehetetlenek vagyunk. A következő utcákon sokszor jelennek meg lovas

katonák is, akiket kimondottan körülményes a harci jelenet közepén lekapni a hátasukról. Persze Ezio eszköztára is bővült néhány fortélyal. Amikor például túl sokan állnak körbe minket, képesek vagyunk amolyan kivégzősorozatot végrehajtani: ha valakit sikeres kontratámadással likvidálunk, egy gombnyomással elintézzük a következő ellenséget is, majd sorozatban gyilkolhatjuk a többit, amíg egy ütés le nem fékez minket. A fegyvereket illetően is vannak újdonságok. Ami a legfontosabb, hogy szerezhethetünk számszerítót, ami az eddigi dobótúr mellett nagyon hatékony alternatívája a távolsági harcoknak. Az animáció a szokott minőségű, de az élményhez néhány eddig nem látott mozdulatsor is hozzáad, például amikor a kombók során Ezio véletlenszerűen elcsúsz a pisztolyát, vagy a fojtó fogásból egy látványos dobással szabadul.

ANYMUS VISTA

Szerencsére az assassin rend legújabb generációja folyamatosan fejlesztgeti az Animust, így a különös álmvilágban töltött perceinket érdekesebben és hasznosabban is eltölthetjük, mint korábban. A ki-képzésnek ugyanis számos formáját beiktatták a játékba: küzdhetünk véletlenszerű ellenfelekkel időre, gyakorolhatjuk a speciális mozgásokat és kombókat sokféle beállítással, testre szabhatóan. Ahogyan az AC2-ben, a világban barangolva itt is számtalan egyéb módja van annak, hogy elűssük az időt. A városban a fősztori küldetései mellett elképesztő mennyiségű tennivaló akad. Szívességet tehetünk a rendünknek és néhány szövetségosunknak azzal, ha kurtizánoknak segítünk vagy ismert templomos-

BANDA

Körbeverés

A TÖBBJÁTÉKOS MÓDBAN számos különböző karakter feltűnik, amelyek mindegyikének van egy speciális – általában a foglalkozásának megfelelő – fegyvere. A választható karaktereken az utolsó pillanatig folyamatosan variáltak, így nem egyértelmű, hogy a PC-s verzióban a lentiekhez képest lesz-e változás. A felsoroltakon felül két karakter, a Bohóc és a Tiszt csak az előrendelt csomagokban érhető el.



A helyi kolostorban idén először rendezték meg a kerületi futóversenyt. A közönség lázban ég





i Altair és Ezio mozgása szinte csupán futás közben különbözik. Érdekes, hogy amikor a játékban magunkra öltjük Altair ruháját, Ezio is úgy fog futni, mint ahogy Altair tette az első részben.

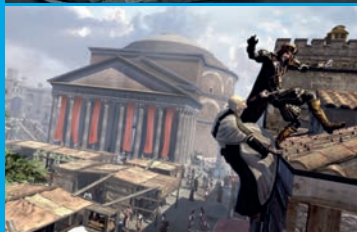


Hiába a kreatív díszlet, azért ez mégiscsak egy fogorvosi rendelő

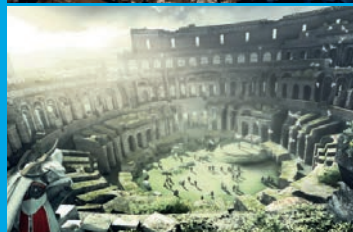
RÓMA POMPÁJA

Valós helyszínek a Brotherhoodban

NEM MEGLEPŐ, hogy a készítők időt és energiát nem kímélve, elképesztő hitelességgel mutatják be nekünk a korabeli Róma szinte valamennyi ismert és feljegyzett épületét. Amiről voltak elérhető leírások és rajzok, azt a lehető legpontosabban modellezték a játékban. Íme néhány példa.



PANTHEON: Az i.sz. 126-ban elkészült Pantheont eredetileg Marcus Agrippa építtette, de később renoválni kellett Hadriánusz idejében. A nyilvánvalóan görög hatásra tervezett épületet a római isteneknek szentelték, és számos esemény helyszíne lesz a játékban.



COLOSSEUM: Ki ne ismerné a római Colosseumot, amely roppant méreteinek és jellegzetes formájának köszönhetően az ókori építészet egyik ikonikus példája. A Subject 16 egyik rejtvénye is ebben a monstrumban van elrejtve valahol, sok szerencsét a megtalálásához...



CASTEL SANT'ANGELO: Ma úgy ismert, mint Hadriánus Mauzóleuma, de a játékban még a templomosok egyik legfőbb bázisaként funkcionál. Hatalmas központi lakótornya állítólag a legmagasabb megmászható épület az összes Assassin's Creed játékot figyelembe véve.

kat keresünk meg és végzünk ki. Ahogy az előző részben, úgy itt is lehetőség van elrejtett kincsek megtalálására, amit leggyakrabban kazamatákban, elhagyott, ódon épületekben kell keresni. Megszerzésükhöz izzadságos percek alatt tartó légtornászmutatványok szükségeltetnek, ötvözve némi csetepatéval, ugyanis az értékes relikviákat egy misztikus, farkasimádó szekta őrzi. A fejlesztők mesterei annak, hogyan tartsák fenn a játékos érdeklődését a sztorihoz szorosan nem kapcsolódó melléküldetések iránt is, ennek iskolapéldája a Subject 16 küldetésorozat. Mint ismeretes, a 16-os számú kísérleti alany Desmond előtt volt az Abstergo Animus projektjének szereplője. Jóformán semmit nem tudni róla azon kívül, hogy megőrült és öngyilkos

lett, de még előtte a városok nevezetesebb épületein rejtélyes üzeneteket hagyott hátra utódjának. Ezek a világitó szimbólumok tulajdonképpen digitális állományok, amelyeket ha megtalálunk, a szimulátoron keresztül kell dekódolnunk, majd letöltenünk. A megeléjük nehéz, viszont a kitömörítésükhöz megoldandó rejtvények nagyon szarokoztatók és talányosak, továbbá a kikódolt videorészletekből összeálló felvétel is izgalmas titkokat rejt. Sok-sok órányi plusz játékidőt jelent ezeknek a felfedezése, tekintettel arra, hogy olyan helyeken kell a jeleket megtalálnunk, mint például a roppant méretű Colosseum.

FEDEZD FEL RÓMÁT!

A játék műfajában természetesen továbbra is egy hamisítatlan sandbox, Róma pedig alighanem a legnagyobb egybefüggő játkétkér az Assassin's Creed eddig megjelent

epizódjai közül. Töltés nélkül bejárható szinte valamennyi szeglete, így ha egyik végéből a másikba gyalogosan kívánnánk eljutni, kis túlzással féltúton megunjuk a játékot. A Borgia család befolyásának csökkentése (és a rendünk által ellenőrzött terület kiterjesztése) érdekében el kell pusztítanunk a városorség kaszárnyáit, továbbá meg kell gyilkolnunk a rangidős tisztet. A torony felgyújtása kvázi felszabadítja a város azon körzetét az elnyomás alól, így nekünk is módunk nyílik, hogy felvásároljuk a környékbeli üzleteket és kiépítsük az infrastruktúrát. Ez a kis ökönmia nagyjából ugyanazzal a mechanizmussal működik, mint az első részben Monteriggioniben. Otthonunkban egy kisebb költségvetést vezetünk az általunk birtokolt városrészek bevételeiből, kiadásából, a profitot pedig fejlesztésre és beruházásra fordíthatjuk. Ha valakinek még ez sem elég, vehet ritka festményeket, a ko-

vácsnál pedig páncélokot, fegyvereket szerezhet be, amiket ki is állíthat a díszes folyosókon. Az irtózatosan nagy távolságokat a készítő azzal igyekeztek áthidalni, hogy immár a városban is tudjuk használni a hátasunkat, és természetesen harcolhatunk is róla. Ide kapcsolódik, hogy bár az előző részben a ló ábrázolásának minőségével még bőven meg lehetünk elégedve, de a *Red Dead Redemption* óta az *Assassin's Creed* paripája bizony elég gagyinak tűnik. Mindenesetre a közlekedésnek van egy másik módja is, a csatoreményrendszer használata, ami egyfajta teleportként funkcionál a már felfedezett régiók között.

MERRE MENJEK? KIRE LŐJEK?

A *Brotherhoodban* a különböző típusú küldetések megosztása az AC2-höz hasonló, annyi különbséggel, hogy a cselekménynek immár Desmond is aktív részese lesz.

A játék közben olykor „eközben a 21. században” jelígre visszakapcsolunk a jelenbe, hogy szembenézzünk néhány aktuális kihívással. Ötletes, hogy egyes XV. századi helyszínekre visszatérünk a modern korban is, így szembesülve azzal, hogy az átélt esemény sor nem pusztán a fiú képzeletének szüleménye: Monteriggioni bizony ma is létezik, az aszfaltozott utcáin autók parkolnak. Az Animus a játékban csak „bleeding” effektusnak nevezett utóhatása miatt ráadásul főhősünk szeme előtt egyfajta szellemkép formájában ilyenkor is megjelennek a múlt eseményei. Ha meguntuk Ezio csuklyáját, akkor egyébként bármikor kiléphetünk az Animusból, hogy elolvassgassuk Desmond e-mailjeit (vannak közöttük igen tréfásak), vagy hogy beszéljünk néhány mondatot a csapat többi tagjával, a történeteket kitérgetve.

MÉG NINCS VÉGE

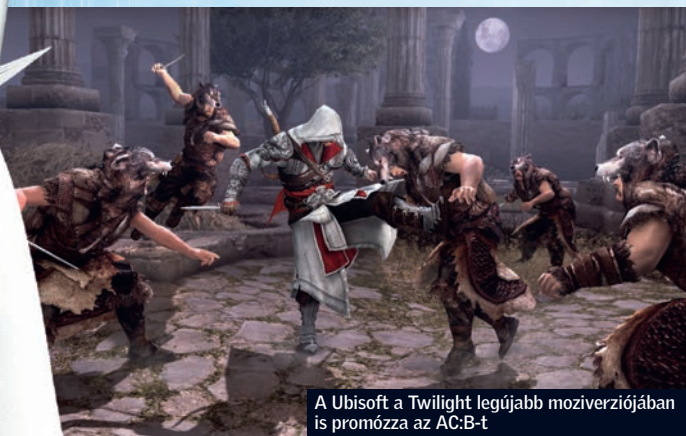
Meglepő, hogy a *Brotherhood* mennyi mindent képes hozzátenni műfajához. Amikor az ember azt hiszi, már mindent látott, egy-

szer csak kiderül, hogy egy egész csapat asszassin kiképzésére is lehetősége van. Bizony, az utcákat járva számos alkalommal találkozhatunk olyan csetepatével, ahol Róma polgárságának lázongó ifjai küzdenek a Borgiák katonáival, és ha ilyenkor közbeavatkozunk, személyükben hűséges követőkre tehetünk szert. Az általunk felfogadott rendtagokat innentől kezdve bármikor harcra hívhatjuk, fűttszóra mellénk ugrálnak és megkezdik a kaszabolást. A saját kis klánunkat ráadásul külön menedzselhetjük: mindegyiknek tudjuk a nevét, ismerjük a külsejét, kiválaszthatjuk a ruháját. Az ifjú padavanok tapasztalati pontokat kapnak a harcban mutatott teljesítményük alapján, majd szintet lépnek, amikor is módosíthatjuk a képességeiket és felszerelésüket. A legszebb az egészben, hogy elküldhetjük őket olyan megbízatásokra, amelyek a rendünk céljainak elérésében bírnak jelentőséggel; több tucatnyi ilyen küldetés vár rájuk Európa számos országában. Ezek változó nehézségűek, eltérő anyagi jussot hajtanak és persze különböző ideig tartanak. Vagyis ha a legjobb fejedásunkat szalasztjuk mondjuk egy londoni nemes úr meggyilkolására, nagyobb eséllyel sikerül neki, több pénzzel tér haza és több tapasztalatot gyűjt, ám hosszabb időre kell nélkülöznünk, mintha Firenzébe küldenénk egy kisebb lázongást

szítani. Sőt, egy-egy komolyabb misszióra akár 3-4 harcosunkat is kivezényelhetjük mondjuk Portugáliába, személyesen választva ki az alkalmas munkaerőt. Ötlet és megvalósítás: ötös.

KÉT CSUKLYÁS EGY CSÁRDÁBAN

A *Brotherhood* igazán nagy újtása mégis a többjátékos mód, amely igencsak tartós szórakozássá teszi az amúgy sem rövid játékot. Egy ilyen TPS-nél az egyszerű deathmatch-típusú szabályrendszerek aligha működtek volna, a készítőknek új játékmódot kellett kikísérletezniük. Sikertelenül. A sztori értelmében az online játék során mi az Abstergo egyik Animusának gyakorló pályáin küzdünk társaink ellen egy olyan projekt keretein belül, amelynek célja a legjobb templomos harcosok kiképzése az asszassinok elleni harcban. Mindennek az alapja az úgynevezett Wanted mód, amelyben az agyatlan hentelés kiküszöbölése végett a játékosok nem ölhetnek meg akárkiket a pályán, pontot kizárólag egy bizonyos célszemély semlegesítése után kapnak. A legfeljebb 8 játékost befogadó pályákon így mindenki lát egy arcképet arról az egyénről, akit a gyanútlan járőrök-től hemzseggő utcákon kell levadásznia. Lesz minimum egy üldözőnk és üldözöttünk. A csavar a dologban, hogy a célsze-



A Ubisoft a Twilight legújabb moziverziójában is promózza az AC:B-t





A kis Tibike annyira hisztizett az oltás miatt, hogy a doktor bácsi kénytelen volt egy kis trükköt alkalmazni



mely pozícióját nem jelöli indikátor, pusztán egy viszonylag pontatlan radar mutatja, melyik irányban érdemes keresgélünk. Mivel a ruházat alapján senki sem tűnik ki kimondottan a tömegből, ha szimplán sétafikálunk az utcán, tényleg nehéz minket kiszűrni. Maga az akció akkor indul, amikor a gép jelzi, hogy az áldozat már a közelünkben van. Ilyenkor ugyanis a másik fél kap egy infót arról, hogy látjuk, és ha elkezd menekülni, szinte azonnal feltűnik. A menekülőnek ilyenkor több eszköz is rendelkezésére áll, hogy kijátssza a halált. Becsaphatja maga mögött a kapukat, hogy az üldöző időt veszítsen, eltűnhet szénakazalban (és a szokásos búvóhelyeken), elvegyülhet a tömegben, vagy megkísérelheti átmenetileg semlegesíteni a támadóját egy jól irányzott balegyenessel (például egy füstbomba ledobása után). Az üldözőt elvileg nem képes megölni, de a menekülés azért is praktikusabb megoldás, mert ha több támadó van, akkor hiába csapjuk le az egyiket, a másik simán kivégez közben. Ennek egy kicsit bonyolított formája az Alliance mód, ahol szintén konkrét célok ellen kell gyilkosságokat végrehajtanunk, ám ezúttal egy kétfős csapat részeként. A párokat a gép véletlenszerűen sorsolja össze, és a játék végé-

ig ugyanazt a kétfős bandát kell üldöznünk. A szabályrendszer szinte minden másban megegyezik a fentiekkel, azzal a különbséggel, hogy itt a társunk kisegítéséért is kapunk pontokat.

HOL A FA, FŐNÖK?

Ma már szinte minden multiplayerben alap, úgyhogy itt is többféle karakterből választhatunk. Ezeket részletesen a vonatkozó *dobozban* fejtem ki, de sokatmondó, hogy olyan kasztokról beszélünk, mint csempész, kurtizán vagy éppen nemes. A cél tehát nem az, hogy mindenki a lehető legvagányabb szuperhőssel furikázzon a játéktéren, aki bíbor köpenyében parádéz arany pallosát lobogtatva, hanem, hogy a kornak megfelelő öltözékben, amolyan átlagos fickóként elvegyüljünk a sokadalomban. A kiválasztott szerzet foglalkozásától függően rendelkezik saját, speciális fegyverrel is. A doktor így nyilván injekciós tűvel, a mérnök iránytűvel ő, a borbély esetében pedig magától értetődő a borotvapenge. A szintlépés során különleges képességeket sajátíthatunk el, amelyek mind nagyban javítják túlélési esélyeinket a biztonságosnak nem mondható sítáborokban. A Disguise vagy a Morph

például instant megváltoztatja külsőnket, szinte lehetetlenné téve, hogy a ránk vadászók felismerjenek bennünket, a Sprint közel másfélszeresére növeli a futási képességünket, a Pisztoly és a Füstbomba mint elsajátítható tulajdonság pedig magáért beszél. Magasabb szinten még néhány speciális képzettség is megtanulható, amelyek a menekülést és a környezetünkbe olvadást segítik. A multiplayer mód összességében remekül sikerült és bízunk benne, hogy a jövőben minden AC-játéknak integráns része lesz.

VAN-E JOBB?

Dicsőíthetném a játékot a fentiekén kívül még számtalan okból. A grafika, a pompásan kidolgozott épületek, a nagyszerű zene, az átlátható és dízajnos kezelőfelület, a választható olasz nyelv (ami kötelező, jegyzem meg) mind olyan szempontok, amelyek súlyos százalékokat emelnek a játék minőségén. A *Brotherhood* egy mestermunka, a magával ragadó hangulat és a szinte tökéletesre csiszolt játékművészet kombinációja. Az egyik legjobb sandbox, ami valaha készült. Az elődjén is túlmutatna, ha el tudnám felelni Firenze virágos erkélyeit és a napsütötte Szent Márk tér illatát. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

GameStar

DUNCAN

A sandbox játékművészet csúcsa. Kihagyhatatlan.



HARDVERIGÉNY:

Intel Core 2 Duo 1.8 GHz or AMD Athlon X2 64 2.4GHz, 1.5 GB RAM, 8 GB HDD, 256 MB DirectX 9.0c videokártya

- jó harcrendszer
- sok újdonság
- csodás hangulat
- na igen

96

Róma izgalmasabb, mint valaha

DUKE NUKEM FOREVER

KIADÓ 2K Games **FEJLESZTŐ** Gearbox Software **RÖVIDEN** Lassan másfél évtizede készülő FPS a videojátékok legnagyobb macsójaival a főszerepben, amint ismét megmenti a Földet és a nőket az idegenektől. **MEGJELENÉS** 2011 közepe

Szöke herceg haldokló varacskos disznón. Hát nem erről álmodik minden lány? //Chavalier

Duke marad ugyanaz a hímsovinisza macsó, akinek megismertük

MÉG ÉLÉNKEN EMLÉKSZEM 1997-RE, hiszen abban az esztendőben vették meg szüleim az első számítógépet, ugyanis abból, hogy telefonkönyveket hordtam ki, az életben nem kapartam volna össze a rávalót. Alig vártam, hogy összerakja a cimborám, majd feltelepítse az áthozott játékaikat, s végre zavartalanul figyeljem, miként gyúrik le római telepeseim az ellenfeleiket egy akkoriban elképesztően népszerű játék folytatásában. Sajnos kevés volt a memória hozzá, így egy számomra totál ismeretlen, kefehajú, napszemüveges amerikaival álltam neki földönkívüli varacskos disznókat mészárolni. Annyira magával ragadott a cucc, hogy észre se vettem, amint játék közben leszállt az éj, majd néhány órával később ismét felkelt a nap. Én meg csak ott ültem, Drakula legszebb pillanatait idéző, vérben forgó szemekkel, és fülig érő vigyorral tapostam el a zsugorító sugár hatására parányi méretűvé töpörödött rendőrruhás malacot, majd megvillantottam egy húszdolláros t néhány méterre vonagló alulöltözött pixelnő előtt, aki cserébe a legnagyobb örömmel mutatta meg, milyen jó munkát végzett rajta a plasztikai sebész. Ezek után csoda, hogy ott és akkor beleszerettem a játékba?

AZ ÖRÖKKÉVALÓSÁGIG, S MÉG TOVÁBB

Duke persze már jóval korábban felbukkant a színen. Ha első szereplését szeretnénk górcső alá venni, akkor egészen 1991-ig kell visszalaposnunk a történelemkönyvben. Igaz, Duke ekkor még csak egy volt a számtalan oldalra scrollozós platformerhősök közül. Néhány jellemvonása, mint például a szöke keféfrizura, már ekkor kialakult. A nagy

áttörést a *Duke Nukem 3D* hozta meg öt évvel később, az a játék, ami engem is elvarázsolt – már ha élhetek ezzel a szóval egy olyan játék esetében, amelynek hőse ötpercenként vasos megjegyzéseket tett mindenre és mindenre, amiben pixelcsajok vetkőztek pénzért és alacsony felbontású szoftpornójelenetek futottak a felhőkarcolók oldalán elhelyezett kivetítőkön, illetve az első pályának egy pornómozit adott otthont. Egy esztendővel később, a már emlegetett 1997-es évben hangzott el a hivatalos bejelentés a 3D Realsm részéről, miszerint az akkori technológia csúcsát képező Quake II grafikus motorra építkezve készül a *Duke Nukem Forever*, a megjelenésére pedig egy évvel később számíthatunk. 1998 nyarán ki is adtak az E3-ra egy lehengerlő trailert, ami egy már majdnem teljesen kész játékot tárt elénk. Koppantak az állak annak rendje s módja szerint a padlón, a rajongók elégedetten dörszölték tenyerüket, majd alig egy hónappal később beütött a bomba: lecserélik a grafikus motort! Erről, valamint a döntés következményeiről az egyik *dobozban* olvashattok részletesebben.

DURR BELE!

Duke kalandjainak mindig fontos részét képezte a nyers, politikailag teljesen inkorrekt humor, ami nem kímél senkit és semmit, s bevalottan provokálni akar. Más kérdés, hogy van egy bizonyos határ, amit a Gearbox nem szeretne átlépni, Duke folyton ezen a láthatatlan határmezsgyén egyensúlyoz, ugrál rajta, a sárba tiporja, sőt le is vize, de át sosem lépi. Ha már épp az ürtésnél tartunk, akkor jobb lesz, ha mindenki aféle in medias res kezdésre készíti fel érzékeny lelkét. Emberünk épp az illem-



Függőség napja

A LEGTÖKÖSEBB HANG

Jon St. John



AKAD A JÁTÉKOK VILÁGÁBAN NEM IS EGY EMBLEMATIKUS KARAKTER

(például Garrett, SHODAN, Solid Snake), akit el se tudnánk képzelni az eredeti szinkronszínész helyett másvalaki hangján megszólalni. Duke beszólásait, mióta világ a világ, egy amerikai énekes és szinkronszínész, bizonyos Jon St. John öblös hangján hallhattuk. Szerencsére ezúttal sem lesz ez másképp, hiszen emberünk bevalottan nagy rajongója a szöke macsóknak.

Jon St. John orgánumát egyébként olyan játékokból is ismerhetjük, mint a *Half-Life: Opposing Force*, *Sonic Adventure*, *Sonic Heroes*, *Sonic Battle*, *Sonic Advance 3*, *Pac-Man World 2* vagy *Runaway 2*. Ha pedig a sors valaha a carlsbadi Legolandba vagy Tennessee állambeli Dollywood vidámparkba vetne, akkor az ottani attrakciók egy részénél ismerős dörmögés fog üdvözölni.



Amikor George Broussardék megalkották Duke személyiségét, akkor olyan amerikai macsók lebegtek a szemük előtt, mint a John Wayne és Clint Eastwood által megszemélyesített karakterek.

helyen időzik, kiereszti a fáradt olajat, s közben ilyen megjegyzéseket tesz: „Hát ez örökké tart. Ideje újra harcba vinni a nagyfiút!” Részemről egy perc néma kuncogást engedélyezek, míg értelmezitek az elhangzottakat. Egyébként a folyamat addig tart, amíg azt mi szeretnénk. Duke a dolga végeztével elhagyja a szelit, összezavar pár harcra készülő katonát, majd a széria egyik emblematikus fegyverével, a Devastator névre keresztelt kétsövű rakétavetővel felszerelve nekiesik a behemótnak, amivel egy csapatnyi tengerészgyalogos sem bírt. A korai bosszarc tisztelgés a *Duke Nukem 3D* előtt, és nem mellékesen a legminimálisabb taktikázást is nélkülöző, minden ízében retró összecsapás. A gégáz kimúlásakor hősrünk kiszakítja annak egyetlen szemét, lendületet vesz, majd szépen ívelt rúgással átküldi a kapu felett. Ja, hogy nem mondtam még? Az összecsapás egy focipályán zajlik.

És itt jön az egyik legnagyobb, már többször emlegetett poén, beúszik a főcím és csak ekkor derül ki, hogy Duke épp Xboxon tolta a saját játékát, miközben két feltűnően csinos, egyenruhás diáklány épp a deréktájékán szorgoskodott. Felteszem, segítettek bekötni a cipőfűzőjét. Duke tehát marad – még jóhogy! – ugyanaz a hímsoviniszta macsó, akinek megismertük és megszerettük több mint egy évtizeddel ezelőtt. A demó második fele egy fre-

netikus terepjárós száguldozásba nyújtott bepillantást egy kanyon mélyén. A sziklaképződmények között szalomozva kikerülni a földönkívüliek lövedékeit nem épp unalmas tevékenység, főleg, ha időnként még át is hajtunk egy-egy figyelmetlen példányon. A turbót bekapcsolva hatalmas szakadékok felett ugratunk át járgányunkkal, s már-már úgy érezzük, hogy egy másik klasszikus, a *Carmageddon* legújabb inkarnációjához van szerencsénk. Azzal ellentétben most nem lehet lelkiismeret-furdalásunk sem, hiszen se bocik, se kutyus, se járókeretes nagymama nem téved elénk. Egyelőre még hét lakat alatt őrzik őket, de biztosra vehetjük, hogy a narancsszínű terepjárón túl más járműveket is kipróbálhatunk. Az egyik minden valószínűség szerint egy távirányítós modellautó lesz.

HEY DUDE, DUDÁK JOBBRÓL!

Még az 1998 nyarán nyilvánosságra hozott, majdnem kész állapotot tükröző trailerben láthatuk először (és azóta se túl sűrűn), hogy hősrünk időnként segítséget is kap egy olyan szöktétől, akinek idomait látva még Lara Croft is összetépte volna a diplomáját, pedig akkoriban nem létezett nála dögösebb csaj a játékiparban. A szöke leányzó táncosnő, mégpedig abból a fajtából, aki szinte biztos, hogy nem kap meghívást a moszkvai balettintézetbe. Nem is

annyira gatyarepesztő külseje, mint inkább foglalkozása (tánc közben jó pénzért vetkőzött is a hölgyemény) miatt juthattunk az előbbi következtetésre. Bombshell (neve is van) fontos szerepet játszott volna a történetben: megmentendő cicababa helyett igazi akcióhősként harcolt volna Duke oldalán. Bár a 3D Realms számtalan alkalommal kezdte előlről, és tervezte át az egész játékot, Bombshell karakterével egészen az utolsó pillanatig komolyan számoltak. Tavaly nyáron látott napvilágot a 3D Realms terveinek egy része, amelyekből sok egyéb mellett kiderül, hogy a srácok úgy képelték el az egyik pályát, hogy azon Duke helyett a szöcsi sztriptíz táncost alakítjuk, mégpedig zsugorított formában. Bombshell egy modellautót vezetne, amivel saját szemszögéből nézve gigantikusnak látszó úrmalacokat és randa patkányokat, valamint életveszélyes csapdákat (lángszórá, verem stb.) igyek-



Ha John Cusacknek sikerült a limóval, akkor nekem is menni fog

szik kikerülni. Ha pedig nem tudna továbbhajítani, akkor kiszáll a járgányból, s megold néhány, a környezettel összefüggő fejtörőt. Tekintve, hogy a Gearbox befejezni akarja, s nem az alapoktól újra felépíteni a játékot, majdnem bizonyos, hogy Bombshell felettébb hasznos és nem kevésbé csinos társunk lesz a hosszúra nyúló kaland során. Nem mellesleg a Gearbox szállította az utóbbi évek egyik legjobb coop-játékát, a *Borderlands* című lövöldét, ezért nem kicsit lepődünk meg, ha végül kihagyják ezt a lehetőséget a játékból.

RÉGI ÉS ÚJ KACATOK

Az ördög a részletekben rejlik, tartja a népi mondás, s lehet is benne némi igazság. Még ha jelen esetben nem is a viláslás farkú patás a lényeg, hanem azok az apróságok, amelyek mellett a legtöbb játékos hajlamos figyelmetlenül elrohanni. Ha viszont mégis rábukkan egy-egy nem éppen nyilvánvaló érdekességre, vélhetően elégedett hümmögéssel nyugtazza, hogy lám-lám, ezek a derék fejlesztők még erre is gondoltak. Randy Pitchford az interjúban büszkén ecsetelte, hogy a *Duke Nukem Forever* minden idősk leginteraktívabb FPS-e lesz. Pél-

dának okáért képzeljétek el a következő szituációt: néhány tengerészgyalogos egy gigászi küklpsz likvidálását beszél meg egy tábla körül, amire már felrajzolták a tervet is. Duke lazán odasétál, majd átrajzolja az egészet. Korlátlan szabadságot élvezve az őt irányító játékos nemcsak firkálhat a táblára, hanem akár le is törölheti az egészet. Nem kell nagy tehetség ahhoz, hogy megjósoljuk, a *Duke Nukem Forever* megjelenését követően számtalan kép és videó özönl majd el a világhálót, amelyek személyes üzeneteket, tehetséges felhasználók esetén pedig akár komoly műalkotásokat is takarhatnak. Lehetne vitatkozni arról, hogy FPS-t controllerrel, avagy egérrel ildomos-e játszani, a táblára írni mindenképpen az utóbbival lesz egyszerűbb. Tehát miközben hőszünk néhány kézmozdulattal felborítja a szofisztikált tervet, a mellette álló baka arcán tanácstalanság ül, szeméből kikönyököl az értetlenség, miközben zavartan bevallja, hogy nem igazán érti, mit akarunk, de biztosan jó kis terv lesz. Ez a néhány másodperc, pontosabban a lehetőség, hogy összefirkálhatjuk a táblát, egy programozó fél éves munkájának eredménye. Laikusként talán fel sem

fogjuk, mekkora irdatlan munka fekszik egy-egy projektben. Vagy nézzük a játékban megtalálható flipperautomatát; az aprólékosan kidolgozott asztallal Duke addig játszhat, amíg kedve tartja. Pitchford úgy véli, akár önálló játékként is megállná a helyét, olyan igényesre sikerült a végeredmény. Ez a játék a játékban feature időnként felbukkan más alkotásokban is (*StarCraft 2!*), és többnyire képes hozzátenni a játékélményhez.

Egyebek mellett olyan apróságokra is figyeltek a fejlesztők, hogy egy komolyabb találatot bekapva Duke békaként terüljön el a porban. Életereje a konzolgeneráció igényeihez igazodva magától töltődik vissza néhány másodperc fedezékbe húzódást követően, magyarul el lehet majd felejteni az egészségügyi csomagokat. Ha viszont azt szeretnénk, hogy az emberünk rövid ideig a szokásosnál is jobban bírja a gyűrődést, csak marjunk fel vele egy doboz sört, majd húzzuk le az egészséges böffentések közepette.

Fegyverfronton nem számíthatunk jelentősebb változtatásokra, s ami azt illeti, szükség sem nagyon lenne rá, hiszen a Devastator,

Veled pusztá kézzel is elbánok



DUKE KALANDJAINAK MINDIG FONTOS RÉSZÉT KÉPEZTE A NYERS, POLITIKAILAG TELJESEN INKORREKT HUMOR



Ez most vajon fék vagy gáz?





i

A Duke Nukem 3D-t a megjelenését követően Brazíliában és Németországban betiltották. Az Egyesült Államokban több üzletlánc csak cenzúrázva volt hajlandó árulni, az erőszakos játékok ellen agitáló politikusok (például John Liebermann) pedig szenátusi meghallgatást harcoltak ki.

NE PRÓBÁLJA KI (OTTHON SE)!

Motorcsere mindenáron?



A DUKE NUKEM FOREVER TÖRTÉNETE TANULSÁGKÉNT KELLENE SZOLGÁLJON MINDEN JÁTÉKFEJLESZTÉSSEL FOGLALKOZÓ CSAPAT SZÁMÁRA.

Scott Miller és George Broussard annyira nagyot akart alkotni, hogy végül belebukott. Nyílt titok, hogy az állandó halasztások oka elsődleges oka az egy-két évente bekövetkező grafikus motorcserék környékén keresendő. A fejlesztést 1997-ben még a Quake II motorjával tervezték kiadni, egy évvel később a kiadás küszöbén született a döntés, hogy inkább lecserélik az új csodára, az Unreal motorra. Ezen a ponton követték el azt a ma már bizonyítottan amatőr hibát, hogy amint megjelent egy, a korábbiaknál szebb játék, azonnal át akartak állni az általa használt motorra. Az első csere után jött a második (módosított Unreal), majd 2002-ben mindent kukába hajlítva saját motornak ugrottak neki. Két évvel később a fizikai motort cserélték le. Egészen 2007-ig kellett várni, hogy lássunk is ebből valamit.



Csak meegy és meegy és nem fogy ki az elem

a zsugorító sugár vagy a fagyasztó fegyver, a háromcsövű géppuska és a csőbombák így is kellő változatosságot képeznek biztosítani. Ha még hozzávesszük a különböző rögzített lövegeket és ágyúkat, amelyekkel nagyobb tömegben érkező ellenfelek sorait ritkíthatjuk, illetve bitang nagy bossokat (például egy hárommellű, perverz módon szexi földönkívüli macát) kényszeríthetünk térdre, akkor már egész tisztességes arzenálról beszélhetünk.

NEM MINDEN MEGY EGYEDÜL

Ha valami miatt joggal izgulhatunk, az a Duke Nukem Forever többszereplős része. Felteszem, nem veri mellbe az olvasót egy légkalapács erejével a meglepetés, amikor elárulom, hogy jelen írás tárgya is az outsourcing jegyében fog megszületni. A multiplayer megtervezése és megvalósítása a Piranha Games vállait terheli. (Nem keverendő össze még véletlenül sem a Gothic szériát megálmodó német Piranha Bytes stúdióval.) A srácokról azt kell tudni, hogy a nem éppen játéktörténelmi mérföldkő Die Hard: Nakatomi Plaza, illetve néhány PSP-, valamint DS-port mindaz, amit eddig fel tudnak mutatni. A tények ismeretében nem csodálom, hogy Randy Pitchford kevésbé volt közlékeny, amint a játék eme része került szóba. Nem áll szándékomban közhelyeket pufogtatni, de ha létezik olyan műfaja a játékoknak, amely igényli, sőt megköveteli az igényes multiplayer részt, akkor az az FPS-eké. Kivételek persze akadnak, egy erős, legalább tizenöt-húsz órát felölő

szingli kampánnyal ma is lehet keresni valója egy játéknak.

Hogy a Duke Nukem Forever multija több lesz-e valamilyen alibi feature-nél, amivel csak azért foglalkoztak, hogy fel lehessen tüntetni a játék dobozán, jelen pillanatban egyetlen kívülálló sem tudja. Mielőtt elhamarkodottan leírnánk, nem árt észben tartani, hogy Pitchford az egész franchise-t bezebelte, s hosszabb távon is számol Duke-kal, nemcsak egyetlen játék erejéig. Amennyiben Bombshell játszható lesz egy coop kampányban, valamint csajrablasos és egyéb ötletes játékmódokkal kényeztetik a vásárlókat, akkor Duke nemcsak szingliben lehet király.

KIRÁLY LESZ?

Nem venném a bátorságot, hogy jóslatokba bocsátkozzam, hiszen a Duke Nukem Forever több mint játék: egy jelenség. Talán egyetlen másik produktuma az iparnak nem részesült ily megkülönböztetett figyelemben a sajtó és a játékosok részéről egyaránt. Tizenhárom esztendővel a bejelentés után könnyen meglehet, hogy bármivel is rukkoljanak elő a fejlesztők, a zsűri szerepét játszó vásárlók csalódnai fognak, elvégre valami olyasmit várnak, aminek eddig egyetlen másik játéknak sem kellett megfelelnie. Tisztában vagyok a nosztalgikus érzések sokszor elsőpró erejével. Felemelő élmény, amikor egy régi kedvencet látunk új köntösben, előtörnek a régi emlékek, s úgy érezzük, mintha egy délután alatt éveket fiatalodtunk volna. Éppen ezért tartom szükségesnek, hogy elültessem az óvatosság magvát a ked-

ves olvasóban. Lehet előre rajongani, nincs is azzal semmi baj, ám ha nem szorítjuk korlátok közé az elvárásainkat, óhatatlanul csalódás lesz a vége. Nyilvánvaló, hogy a sajtónak bemutatott demóanyag nem a végleges állapotot tükrözi, tehát reszelhetnek még a csúcsnak éppenséggel nem nevezhető grafikán az optimista becslések szerint is legalább fél év távlatban lebegő megjelenésig. Ez egyébként csak piszkálódás a részemről, a látvány bőven megfelel, az atmoszféra a sznobok kivételével mindenkit kárpótolni fog a mosottabb textúrákért. Sokkal inkább zavaró azonban a szkriptek rigorózus, hihetetlenül rugalmatlan természete. Meglehetősen kiábrándító tud lenni, amikor mindaddig láthatatlan fal akadályoz meg a továbbjutásban (pedig teljesen nyilvánvaló, hogy merre az arra), amíg be nem következik egy meghatározott esemény, amit a fejlesztők előre kitervezték. Lehet a játékost finoman is terelni, úgy fogni a kezét, s vezetni végig a kijelölt ösvényen, hogy észre sem veszi. Csak remélhetjük, hogy az ilyen és ehhez hasonló butaságoknak nyomát sem látjuk majd a Duke Nukem Forever boltokba került változatában. Minden morgásom ellenére magam is türelmetlenül várom, hogy felhangozzanak a Megadeath zúzó gitárszólamai, s részem legyen egy kis időutazásban. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/duke-nukem-forever

RANDY PITCHFORD INTERJÚ

**Nem értük be a Duke Nukem Forever nyúl-
farknyi demójával, ezért elkaptuk a Gearbox
vezetőjét, s nem engedték útjára, amíg nem
válaszolt az összes kérdésünkre**



K Randy, mit szól a lelkiismereted ahhoz, hogy a játéktörténelem legnagyobb viccét teszed tönkre?

V Azért ez nincs teljesen így, bár az is igaz, hogy a *Duke Nukem Forever*t sokáig a jetivel, vagy a Loch Ness-i szörnyel emlegették egy lapon, hiszen néhány elmosódott képen túl más „bizonyítékunk” nem is volt a létezésére. Ennek ellenére magam is ugyanúgy vártam, mint más játékosok – most pedig már alig bírok magammal a megjelenésig.

K Pláne, mert ti fejezhetitek be. Hogy sikerült ezt összehoznotok?

V Talán kevesen tudják, de a Gearbox és a 3D Realms stúdiók gyakorlatilag szomszédok. Mindkettő Garland városában található, alig néhány háztömbnyire egymástól. Így amikor tavaly májusban kénytelenek voltak bezárni, s Duke a végét járta, nem szemlélhettem a dolgokat tétlenül.

K Van ennek bármi köze ahhoz, hogy karrieredet a *Duke Nukem 3D* kiegészítője, a *Plutonium Pak* pályatervezőjeként kezdted?

V Hát igen, a *Duke Nukem*nek köszönhetem, hogy most ott tartok, ahol. A kiegészítő megjelenését követően hagytam ott a céget, de fél szememet mindig a *Duke Nukem Forever* projekten tartottam. Nem hazudok, amikor azt állítom, hogy olyan érzés volt, mintha lassított felvételleként nézném végig egy vasúti szerelvény kikiklását. Ettől függetlenül jó barátok vagyunk Scott Millerrel és George Broussarddal, továbbá a 2K Games kiadóval is jó kapcsolatot ápolunk.

K Nem ők adták ki legutóbbi játékokat, a *Borderlandst*?



Half-Life: Opposing Force



HALO

V De bizony. Ott álltunk a két balhéző fél között, akik akkoriban szünet nélkül osztották egymást. A kialakult helyzetben úgy láttuk jónak, hogy felajánljuk: magunkra vállalva a kockázatot befejezzük a játékot. Szerencsére mind a 2K Games, mind a 3D Realms jól fogadta a javaslatot.

K Jól sejtem, hogy a pénz is szerepet játszott?

V Naná, még jó, hogy van mit a levebbe aprítaniunk. Mialatt a 3D Realms a *Duke Nukem Forever*rel foglalkozott, mi nem kevesebb, mint 15 játékot fejeztünk be. Szóval tudjuk, mit csinálunk. Nem okozhatott gondot a fejlesztés átvétele, hiszen egyébként is meg akartam csinálni a játékot.

K Hányan ügyködnek most rajta? Van esetleg köztük bárki az előző fejlesztőcsapatból?

V Pillanatnyilag hetvennél is több emberből áll a *DNF*-team, az pedig magától értetődik, hogy felvettük azokat a dizájnereket, akik szívükön viselték Duke sorsát. Külön kiemelném Alan Blumot, aki saját költ-

ségén fejlesztette tovább és tartotta életben a *Duke Nukem Forever*t, azt követően, hogy bezárt a 3D Realms. Egy percig sem csodálkozom a lelkesedésén, nem árt tudni róla, hogy már 1991-ben, a legelső *Duke-on* is dolgozott.

K No de mi a helyzet Duke szellemi atyjával, a George Broussard–Scott Miller kettőssel?

V Jó barátok vagyunk a mai napig, minden hétvégén összeülünk póke-rezni.

K A fejlesztésbe is belefolyznak?

V Egyáltalán nem, de sokat beszélünk a játékról. George-nak különösen nehéz, képtelen elengedni Duke-ot, hiszen az évek során saját zsebből vagy harmincmilliót áldozott rá, szinte mindenét feltette erre a lóra. Amikor csődbe jutott a 3D Realms, bevallotta, hogy az volt élete legszomorúbb napja. Sokat jelent számomra, hogy bízik bennünk, bízik abban, hogy be tudjuk fejezni a játékát.

K Milyen állapotban vettétek át?

V Azt mondanám, úgy ötven százalékos készülségi fok már reálisnak számít. Persze nem akarok igazságtalan lenni, hiszen lényegében minden, a koncepciótól a látványterveken át a dizájning a 3D Realms műhelyében született.

K Mit gondolsz, ismerősen cseng egyáltalán a fiatal játékosok számára Duke neve?

V Bízom benne. Meggyőződésem, hogy ő egy olyan, a fiatalabbak körében is népszerű figura, aki gyakorlatilag ikonná vált az évek során. Talán nem túlzás azt állítani, hogy Duke a játékipar legkultikusabb akcióhőse. A sarkasztikus megjegyzésekkel nem fukarkodó macsót a személyisége emeli a túlságosan is komoly hősök fölé. Vicces, laza, szerethető karakter.

K És meg is szólal időnként, nem úgy, mint egy bizonyos Gordon Freeman.

V Gordon egy klassz karakter, nem bántani! A *Half-Life* egyébként né-

NÉVJEGY

A Gearbox Software társ-alapítója. 11 évesen írta első játékát apja számítógépén. Karrierjét a *Duke Nukem 3D Plutonium Pak* és a *Shadow Warrior* pályatervezőjeként kezdte. Saját stúdiója előbb konzolos játékokat portolt PC-re, *Half-Life* kiegészítőt gyártott, majd lefektette a *Brothers in Arms*, és a *Borderlands* franchise-ok alapjait.

hány elemet pont a *Duke Nukem 3D*-ből vett át, mint például a robbanó csapdákat. A lövöldözés monotonitását számos alkalommal szakították meg jópofa fejtörők.

Ugyanezek visszaköszönnek majd a *Duke Nukem Forever*-ben is, majd meglátjátok...

K Nem akarok gonoszkodni, de ennek ellenére, vagy éppen ezért kissé régmódiának tűnik. A szkriptek több esetben rugalmatlanok, valamint a grafikára sem foghatjuk rá, hogy épp a kategória csúcsa lenne...

V Ezt majd a játékosok döntenek el. Nekem nagyon tetszik, s elhiheted, a *Duke Nukem Forever* játémenete is bőven tartogat majd meglepetést.

K Melyik az a játékelem, amit különösen kiemelésre érdemesnek tartasz?

V Nem vitás, hogy maga Duke, aki egyszerűen király. A személyisége, a beszólásai, cselekedeteinek mozgatórugói... Ha ez nem egyedülálló, akkor mi?

K Bevallom, valami másra számítottam. Például a „sörivás” gombra.

V No igen, ez is hozzátartozik. Ilyen abszurd, és egyben innovatív játékelem egyetlen más alkotásban sem lenne elképzelhető.

K Élénken emlékszem George Broussard pár évvel ezelőtti kijelentésére, miszerint a *Duke Nukem Forever* lesz minden idők leginteraktívabb FPS-e. Ma is megállnák a helyüket a szavai?

V Attól függ, honnan nézzük. A nagy FPS-ek közül mindenképp kimagaslik majd.

K Még a *Half-Life 2*-nél is interaktívabb, amelynek emblemikus gravitációs fegyverét máig nem múlta felül semmi?



V Határozottan! A *Duke Nukem Forever*-ben sokkal többféle módon léphetünk majd kapcsolatba a környezettel, használhatjuk a mosdókat, játszhatunk a flipperekkel, telefirkálhatjuk a táblákat, és még hosszan sorolhatnám. Még egy fénymásolót is elrejtettünk a játékban, amivel Duke jobbnál jobb másolatokat készíthet a hátsófeléről. Tudta ezek közül bármelyiket is Gordon Freeman?

K Nem tartasz attól, hogy tizenhárom évig húzódo fejlesztés miatt a játékosok elvárásai teljesíthetetlenek lesznek?

V Egyáltalán nem érzem, hogy emiatt nagyobb lenne a nyomás rajtunk. Már első játékunkkal, a *Half-Life: Opposing Force*-szal is egy legenda lányomaim kellett haladnunk, s mondhatom, sikerrel vettük az akadályt. Ha csak azzal foglalkoznék, hogy az összes rajongó óhaját teljesítsem, folyton meg kellene változtatnom valamit a játékban. Ahogy most kinéz a játék, az tökéletesen passzol a 3D Realms eredeti elképzeléseibe.

K Mesélnél valamit a multiról is? Nagyon várjuk már a „macarablás”-játékmódot.

V Ezt meg hol hallottad?

K Nem én találtam ki, még a 3D Realms 2001-es nyilatkozataiban volt szó róla.

V Sajnos nem mondhatok még semmi közelebbit. Természetesen nem maradhat el a többszemélyes lövöldözés, hiszen már a *Duke Nukem 3D*-ben is elég népszerű volt. Bárhog is erősködsz, annál többet nem húzol ki belőlem, mint hogy több játékmód is lesz, illetve az online küzdelmekben is ugyanazokat a gonosz trükköket alkalmazhatod játékos-társaidal szemben (fagyasztás, zsugorítás), amiket a kampány során.

K No és a DLC-k? Gondolom, lesznek.

V A *Borderlands* ne tévesszen meg, hiszen igaz ugyan, hogy négyet is kiadtunk hozzá, de nem terveztük el az egészet előre. Csak a megjelenés előtt nem sokkal döntöttük el, hogy minikiegészítőbe fektetünk energiát. Vélhetően így járunk majd el a *Duke*

Nukem Forever kapcsán is, de még semmi sincs kőbe vésvé.

K Ha már itt tartunk, akkor következik az elkerülhetetlen kérdés, és előre leszögezném, semmiféle „When it's done”-t nem vagyok hajlandó elfogadni.

V Semmi pánik! Bár elismerem, a „When it's done” nem is rossz válasz, amikor az ember már tudja, hogy egy játékot előbb-utóbb sikerül befejezni. Az a gond, hogy a 3D Realms abban sem lehetett biztos, hogy egyáltalán be tudja-e fejezni valamikor. Benünket azonban nem kell félteni, már a finomhangolásnál tartunk, így felelősségem teljes tudatában állíthatom, a *Duke Nukem Forever* 2011-ben megjelenik PC-re, Xbox 360-ra, illetve PlayStation 3-ra is. Klassz lesz, tudom. El is megyek majd a boltba, és megveszem!

K Tehát nem tervezitek az utolsó pillanatban bejelenteni, hogy a játékosok érdekében lecserélték a grafikus motort, esetleg cel-shading irányába vizesíték a dizájnt?

V Nem is rossz ötlet, talán meg kellene lépniük... Viccet félretéve, inkább nem piszkálnánk, szép a grafika úgy, ahogy van. Természetesen úgy igazítjuk a saját fejlesztésű motort, hogy mindhárom platform igényeinek megfelelően. PC-n magától értetődő módon részletesebb textúrára és DirectX 11-támogatásra számíthatok. Meg nem ígérem, de előfordulhat, hogy még a 3D-s monitorokat is támogatni fogjuk.

K Végezetül idéznél valamit Duke-tól, esetleg a kedvencedet válogatott beszólásai közül?

V Több is eszembe jutott így hirtelen, de azt hiszem, egyik sem illik annyira az előttünk álló nagyszerű pillanathoz, mint a következő: „Hail to the king, baby!”

Randy, köszönöm, hogy a rendelkezésünkre álltál. Nagyon várjuk a játékot, de már nem szeretnénk túl sokáig várni.



BIOSHOCK INFINITE

KIADÓ 2K Games **FEJLESZTŐ** Irrational Games **RÖVIDEN** Belső nézetes akciójáték, RPG-elemekkel kiegészítve. Helyszíne egy, a magasban lebegő, fiktív város, Columbia.

Mélységből a fellegekbe

//Duncan

KEN LEVINE NEM TRÉFÁL. A játék-fejlesztőknek azt a rokonszenves al-faját képviseli, akik megalkuvás nélkül képesek teljesen újszerű ötletek megvalósításába is kegyetlen energiákat ölni.

A *Thief* és a *System Shock* egykori alkotója a *BioShock*kal nagyot robbantott 2007-ben, nemcsak az egyik legötletesebb FPS-t készítve el konzolra, de feltehetően a legdíjaztosabb produkciót is abban az évben. A művészeti rendezés fergetegesen jól sikerült és az egyedi atmoszférát pompásan egészítették ki az olyan sajátos játékelemek, mint a tápolható szuperképességek. Egy bátor és izgalmas ötlettől vezérelve a cselekményt a víz alá helyezték, Rapture fiktív városába, amelynek lakói hosszú évtizedekig bujkáltak az óceán mélyén tébolyult magányukban. Hősünk ide keveredett le, hogy egy polgárháború romjaiból keresse a kiutat, és megmentsen legalább egy minimális értéket abból, ami a pusztításból még megmaradt. Két epizód játszódott ebben a mélytengeri világban, annyi tulajdonképpen elég is volt belőle, és mindezt bizonyítja a második rész kissé hívós kritikai fogadtatása is. Új vízre kellett evezni, Levine csapata tehát úgy döntött, ismét gondol egy merészet.

FELHŐK FÖLÖTT

Az 1893-as esztendő több szempontból is emlékezetes. Egyesek számára azért, mert a Liverpool FC megnyerte a Lancashire League bajnoki címét, mégpedig pénzfeladással, miután John Miller 22. bajnoki gólját szerezve kiegyenlített a Southport Central ellen, 1500 néző szemé láttára. Mások számára pedig egy kevésbé jelentős esemény, a Chicagóban ez évben rendezett, grandiózus Columbian World Expo miatt. Ez a világiállítás szándékolta az amerikai excepcionalizmus szimbóluma lett, vagyis azon XVII. században keletkezett elméleté, hogy az észak-amerikai államszövetség kiemelt szerepet tölt be a világ történelmében. A nagy volumenű rendezvény azonban nemcsak szobrot állított ennek az ideológiának, de berobbantotta a motorját egyfajta túlcsoorduló patriotizmusnak is, amelynek következményeként az amerikai kormány egy vakmerő projektet indított útjára. Hatalmas csinnadrattával, 1900-ban útjára bocsátották „Columbiát”, vagyis egy hatalmas,

A víz alól a felhők fölé dobantani nem akármilyen ötlet, bár sok egyéb extrém helyszín nem nagyon maradt, a magmát kivéve

Régóta vágytam volna látni ősapám képmását

A HOLLÓ

Mik ezek a kotyvalékok?



RAPTURE VILÁGÁBAN EGY TUDOMÁNYOS FELFEDEZÉSEL MAGYARÁZTÁK A CSODÁLTOS KÉPESSÉGEKET ADÓ ITA-LOK LÉTEZÉSÉT.

De mitől lesznek emberfeletti képességeink Columbián? A válasz a vadnyugat poros útjait lovaskocsin átszelő kalapos urakban kell keresni, akik „mágikus szereket” és „varázslatos elixíreket” árultak. A történet szerint egy ilyen, Marlowe nevű csodadoktor kezdte árusítani szereit az akkor még a földön állomásozó városban. Első terméke a Murder of Crows volt, amelynek 1 dollárt kért darabjáért, és 5 dollárt 6 palackonként. A termék eredeti célja az volt, hogy „elriassa a banditákat”, de természetesen támadó szándékkal is rendkívül hatékonyan használható.

fellegekben lebegő várost. Egy mozgó világkiállításnak tervezték, de felemelkedése után fény derült rá, hogy tulajdonképpen egy hatalmas mobil erőd, fegyverekkel, ágyúkkal, és nem sokkal ezután már nemzetközi bonyodalmakat is okozott. A város ezután eltűnt a világ szeme elől, és senki nem tudta, micsoda borzalmas színtere lett ezután.

A NAGY JÁTÉKOS MINDENT LÁT

Minket kivéve, persze. A fellegekben vándorló város társadalmá kísértetiesen hasonló módon bomlik fel, mint ahogy tette azt Rapture elzárt közössége. Az amerikai nacionalizmust szimbólumaiban és ígélben is hirdető Columbia egyik fele egyre élesebben szembe kerül azon városiakokkal, akik az egyenlő jogokat vallási és faji hovatartozástól függetlenül természetnek ki mindenkire. Az égi település vezető, arisztokrata rétegét képező ultranacionalistákat egy bizonyos Saltonstall képviseli, ellenfele pedig a polgári jogokat általánosan érvényesnek tekintő, szabadelvű Vox Populi szervezet. Az ellentétek polgárháborúvá fajulnak, gyilkolás következik, szenvedés és könnyek. A *BioShock* alkotóitól eddig sem

i

A fejlesztők a legapróbb részletekre is ügyeltek. A demóban például még csak 46 csillag van az amerikai zászlón, annak ellenére, hogy akkorra már Arizona és Új-Mexikó is csatlakozott a szövetséghez. Miért hiányzik mégis ez a kettő? Mert az „égiek” a rádiókommunikáció hiánya miatt nem értesültek a változásról.

állt távol, hogy politikai álláspontot burkoljanak történeteikbe és ez az *Infinite* esetében sincsen másképp. A jobbító szándékú elvek bigott hirdetése ebben a mesterséges környezetben szélsőségesen eltorzul, nyers és könyörtelen kritikáját adva mindenfajta intoleranciának, legyen annak forrása bal- vagy jobboldali. Ne misztifikáljuk túl persze az *Infinite*-et, talán tartalmasabb, talán elgondolkodtatóbb lesz a műfajban megszokottnál, de mégiscsak egy FPS.

TÉRISZONYOSOKNAK BUKTA

Főhősünk Booker DeWitt magánnyomozó, aki korábban a Pinkerton detektív ügynökség alkalmazásában állt. 1912-ben titokzatos idegenektől kap megbízást arra, hogy lehozzon a Columbiáról egy Elizabeth nevű nőt, aki a város felbocsátása óta fogságban van. Megbízóink ismerik a lebegő világkiállítás aktuális koordinátáit, így a feljutással, sőt a lány megtalálásával sem lesz kimondottan nehéz dolgunk. Ám hamarosan kiderül, hogy a hölgy különleges erők birtokában van, ennek „köszönhetően” a polgárháború mindkét oldaláról igyekeznek őt igénybe venni a konfliktus eldöntéséhez. Sőt, van egy kedves követője is, egy

óriási méretű, repülő robot, aki 12 éven keresztül volt közeli barátságban vele, és most sincs kedve elengedni őt. A játékból nem olyan régen napvilágra került egy ingame videó, amely erőteljesen szkriptelt jelenetekből állt össze, ám kelően szemléletesen mutatta be, hogy milyen pörgős és hangulatos játékélményre számíthatunk a Columbián. A jelenetsor végén feltűnt az említett robot is, akivel a megpróbáltatásaink során sokszor összeakasztjuk majd a bajszunkat.

HA A PISZTOLY NEM ELÉG

A játék a címéhez híven megőrzi az előző részek talán legjellegzetesebb elemét, a szisztematikusan fejleszhető különleges képességek rendszerét. Ahogy a víz alatti birodalomban likvid kemikáliát toltunk intravénásan és okádtuk tőle a tüzet meg a villámokat, úgy itt is folyadékhöz kapcsolódnak a különleges erőink. Energiáltalt és varázselixírt találunk a pályákon, amelyek között a legfőbb különbség, hogy előbbi aktív, utóbbi passzív képességeket ad. Az energiáltalt (vigor) olyan tulajdonságokkal vértéz fel, mint az elektromos kislülés, tehát a villámszórás, emellett a telekinézis is a jussunk lehet, vagyis tárgyak mozgatása és elhajítása,



Elizabeth egy GameStar-munkatárstól lopta a frizuráját. Kitől? Segítség: nem Mazur

Laci számára elég pechesen sikerült élete első paintball-meccse

illetve az állatok befolyásolása, mint amikor egy rakás varjat uszítunk rá az ellenségünkre. A csodaszerek (nostrum) ezzel szemben alapvető paramétereinket határozzák meg, azt, hogy mennyire vagyunk ellenállóak a fizikai és mágikus csapásokkal szemben, továbbá, hogy mi magunk mekkora sebzést vagyunk képesek okozni ezekkel. Fontos változás viszont a korábbiakhoz képest, hogy míg Raptureben lehetőségünk volt a folyosókon elhelyezett automaták segítségével menedzselni az ilyen speciális képességeket, addig itt a döntésünk végleges: ha megiszunk egy italt, onnantól az erő velünk van, elvenni, cseréberélni nem lehet. Ken Levine egy érdekes magyarázatot adott erre a döntésükre. Mint kiderült, sok játékos az előző részeket simán végigvite pár fegyver és erő hatékony kombinációjával, például úgy, hogy az Electrocutation plazmidot és a shotgunt használta együttesen. „Ha mindössze egyetlen kalapács van nálad, körülötted mindent szögeknek látsz” – indokolta, hogy miért szeretnék ezek után a játékosokat mintegy kötelezni arra, hogy új megoldásokat is kipróbáljanak a kalandjaik során. Amint uralni tudjuk ezeket a titokzatos energiákat, több variációs lehetőségünk lesz az alkalmazásukra, mint volt az eddigiekben. A *BioShock*ban a kreativitás kimerült annyiban, hogy elektromos zárat nyitottunk ki, vagy a vízben lubickoló bohócokat csapjuk agyon velük, most viszont többről van szó. A történet során szinte végig velünk menekülő Elizabeth ugyanis szintén tud néhány természetfeletti trükköt, és kettőnk erejének kombinálása halálos veszedelmet zúdít minden ellenségre. Ha például a kisasszony szélvihart gerjeszt, elektromos árammal tölthetjük fel azt, gyilkos villámcsapással sújtva így akár egy egész csapatra. Amikor tűzgolyót formál, a mi telekinetikus erőnk hajtja azt a célpont felé. Az egyelőre nem tisztázott, hogy a hölgyet mi a gyakorlat-

ban mennyire tudjuk irányítani majd (hiszen a megjelenésig még több mint egy évünk van), de az instruálása feltehetően csak közvetetten történik. A legvalószínűbb, hogy gombnyomással kérhetjük majd bizonyos képességeinek aktiválására, amit ő az adott helyzetben vagy elfogad, vagy elutasít. Célszerű lesz majd figyelembe vennünk, hogy a varázsserejének ára van, hiszen a használatával folyamatosan gyengül, számos esetben olyan dilemma elé állítva minket, mint a kislányok megmentése az első részben. Ha meg akarjuk őt tartani, le kell mondanunk más előnyökről a játékban.

FEL A KEZEKKEL!

Ezúttal nem droggal tömött örültek rohangálnak kizárólag az utcákon, a környezetet első pillantásra normálisnak tűnő városalakók is benépesítik. Nem támad meg mindenki, aki meglát, viszont úton-útfélen találkozunk szétfanatizált bandákkal, akik csoportosan esnek nekünk. Ők többnyire löfegyvereket és közelharcú eszközöket (husángot, villáskulcsot) használnak, és a tettegességet az ő esetükben sokszor szóváltás előzi meg. Nem úgy a nagyobb darab és veszélyesebb gépésített szörnyetegek esetén. Az úgynevezett Handymenek erősen emlékeztetnek a jól ismert Big Daddy-re, annyi különbséggel, hogy nekik pusztán a szívük és a fejük emberi, és speciális tulajdonság gyanánt rendelkeznek a gyógyítás képességével. Utóbbit persze nyilván nem rajtunk fogják gyakorolni. Náluk is nagyobb veszélyt jelent Him, ami ez esetben nem egy szoftrock együttes szexi énekesse, hanem egy irgalmatlan repülő szörnyeteg, meglehetősen gyűlölettel telve, főként irányunkban. Ő – mint fentebb említettem – Elizabeth-et nem akarja ugyan bántani, de velünk nem rokonszenvezik túlzottan, és ennek következményeként húzós csatákat vívunk majd ellene. A játék



A *BioShock* nem egy konkrét helyszín vagy történet, hanem egy koncepció, amely két dolgot ötvöz: egy nagyszerű világ felfedezését, valamint tárgyak és képességek kreatív használatát a túléléshez.
Ken Levine, Creative Director Irrational Games



A játék a bejelentés előtt évig „Ikarus” kódnévvel futott, nehogy lelepleződjön a témája. Ebben az esetben nem túl jó választás (nyilván nem az egykori magyar buszgyárra gondoltak)



i Amikor a demóban a főhősünk bemegy a demóba, egy nő jól hallhatóan az Everybody Wants To Rule The World című Tear For Fears slágert idézi. Igen ám, de az a dal csak 1985-ben jelent meg, egy emberöltővel a történetünk után.

A NAGY REPÜLŐ EMBER

Kicsoda „Him”?

KEN LEVINE, ÚGY TŰNIK, NEM TUD LESZAKADNI A GYERMEK-TESTŐR VISZONYTÓL. A Him néven emlegetett szerkezetet Columbia kormánya építette még sok-sok évvel a történetünk előtt azért, hogy az akkor még kisgyermek Elizabeth börtönőréként funkcionáljon. A hatalmas lénytől mindenki rettegett a városban, ám a hosszú esztendő alatt a felcseperedő lányban erős szeretet alakult ki iránta, hiszen az egyetlen „emberi” kontaktust jelentette számára. A játék egyik legizgalmasabb dilemmája éppen ezért az, hogy amennyiben támadólag lépünk fel ellene, vagy túlságosan megsebezük a harcba ezt a gyilkos robotot, Elizabeth elfordul tőlünk.

dizájnere eme csatározásokkal kapcsolatban kifejtette, hogy noha számos alkalommal találkozunk majd előre szkriptelt jelenetekkel, ezek kevesebb szerepet játszanak, mint amire az előzetes videókból következtetni lehet. Elmondása szerint azt szeretnék, ha az aprólékosan felépített világukat a játékos a lehető legszabadabban fedezhetné fel. Ennek apropóján még segítőink sem lesznek, mint a *BioShock* első két részében Jacknek és Alphának voltak, vagyis a rádió-üzenetek híján egy „magában beszélő” hőst irányítva kell levadásznunk a főgonoszt.

MENNYDÖRÖG AZ ÁGYÚ, CSATTOG A KÁRD

Ha az elixír nem elég, nincs mese, löni kell. Márpedig ahogy az sejthető, nem lesz elég. A fegyverek kapcsán egyelőre nagy a titkolózás, amelynek az oka nyilvánvalóan az, hogy az arzenál összetétele még sokat változhat a végleges verzióig, és nem akarnak vaktában mutogatni butaságokat. Az biztos, hogy lesz mesterlövész-puska, egylövetű, nagyot sebző, távcsöves kivitelben. A civileket egyetlen lövéssel leteríti, és bár zoomolhatunk vele, a közelharcban jóformán használhatatlan. Ez egyébként a *BioShock* egyjátékos módjában az első távolsági fegyver, amely golyót használ. A shotgun szintén egy alapfegyver (mondhatni kötelező darab), a géppisztollyal egyetemben, amelynek a jelenléte viszont kissé furcsán hat ebben a korszakban, lévén az 1910-es években ezt még csak dizájnolták, rendszeresítve nem volt. Persze a valóságban a felhők közt suhanó titokzatos város sincs. Ezekon felül még számos fegyver lesz, köztük feltehetően egy-két különlegességgel

is, mert a fenti lista (ami ugye kiegészül olyan minimum kellékekkel, mint a pisztoly vagy a villáskulcs) egyelőre elég foghíjas. Az egyelőre nem egyértelmű, hogy a fegyverek tápolására lehetőség van-e, akár úgy, hogy ráhegesztünk extra tárat vagy némi sebészjavító mechanikát, akár úgy, hogy speciális lőszerrel használunk hozzájuk. A játék korábbi epizódjaiban ugye lehetőség volt ilyesmire, és meglepődnénk, ha ezt a lehetőséget Levine-ék ezúttal nem használnák ki.

A REPÜLŐ VÁROS

Attól nem kellett tartanunk, hogy a fejlesztőcsapat elnagyolja a munkát a világ kidolgozását illetően. A vizuális élmény és a pályák felépítése az Irrational Games-től elvárható szintet hozza majd, tehát nagyjából azt a minőséget, amit a *BioShock* széria eddigi részeiben láthattunk. A 2K Games az első rész sikere után teljesen szabad kezett adott Levine-éknek a lehetséges folytatás elkészítésében, ők pedig már két és fél évvel ezelőtt, Rapture első meghódítása után neki is láttak az Infinite fejlesztésének. A fellegek mint helyszín az egyik első ötlet volt a koncepcióhoz, és több szempontból is nyerőnek bizonyult. Egyrészt az ég kékje erős kontrasztot mutat a mélytengeri város sötét, komor színvilágával, tehát kiválóan alkalmas arra, hogy egy merőben új élményt nyújtson nagyjából ugyanazzal a játékmechanizmussal. Másrészt technikailag is számtalan új megoldásnak ad teret, hiszen több ezer méterrel járunk a földfelszín felett, lakószigeteket és hullámvasutak bizarr erdejében. A közlekedés például Skyline-nak nevezett különleges síneken történik, amely eredetileg szállítmányozás céljával kö-

tötte össze a város egyes pontjait, de a polgárok praktikusnak látták egy speciális kámpó segítségével utazásra használni. A környezet teli van a századforduló ihlette agitációs plakátokkal, és van egy speciális dátum is, 1912. július 4., ami csakúgy mint 1959 szilvesztere az eredeti *BioShock*ban, egy szimbolikus dátum. Hogy pontosan mit jelöl, azt egyelőre nem árulom el, de lehet találgatni.

IDŐJÁRÁS-JELENTÉS

Az *Infinite* egy rendkívül ígéretes projekt, és a magam részéről egyáltalán nem tartok attól, hogy csalódást okoz. Arról még nincs biztos információ, hogy többjátékos mód lesz-e, de ha igen, a Levine által közltekéből egyértelmű, hogy nem variálják sokat a *BioShock 2* multijához képest. A helyzet egyébként abból a szempontból nagyon érdekes, hogy az *Infinite* sok mindent nem tartalmaz majd abból, ami miatt a *BioShock*ot szerettük, tulajdonképpen csak technikai elemeket örökölt az elődtől. Merőben más atmoszférájú helyszín, teljesen új főhős, új dilemmák és konfliktusok, és egy másik kor. Sokan találgatnak, hogy lesz-e valamilyen kapcsolat az előző két epizód sztorijával, de Levine egyelőre azt sem volt hajlandó elárulni, hogy egyáltalán azonos univerzumban játszódik-e majd ez a rész. Izgalmas kérdések tehát vannak, nagy-nagy kár, hogy a megválaszolásukig másfél esztendővel kell még várunk. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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



GAMESTAR ELŐFIZETŐI ATTRAKCIÓ



Kedves Olvasók!
Idén nem bonyolítottuk túl előfizetői akciónkat, mert úgy gondoltuk, hogy aki a GameStart szereti (amellett, hogy rossz ember nem lehet), nyilván mi másst kérne mellé, mint játékot. Esetleg... két játékot?

LÁSSUK HÁT! 



CNG.HU

KÉSZ CIRKUSZ

Ha most, a GameStar Év Végi Előfizetői Attrakció 2010 keretében fizettek elő erre a remek magazinra, akkor a következőket kapjátok:

12 db GameStar magazin

1 db általad választott dobozos,
PC-s játék az Electronic Artstól:

- CRYSIS 2
- DEAD SPACE 2
- DRAGON AGE II
- NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

&

1 db általad választott dobozos,
PC-s játék a CNG.hu Kft-től:

- FALLOUT 3
- FALLOUT: NEW VEGAS
- GRAND THEFT AUTO IV
- MAJESTY 2



23 940 Ft helyett**
19 020 Ft



MUCHO IMPORTANT!

Az akcióban részt vehetnek már érvényes előfizetéssel rendelkező olvasóink is, illetve új előfizetők is. A választott játékok nevét a www.gamestar.hu/elofizetes oldalon, az előfizetői díj befizetésével egy időben add meg, legkésőbb **2010. december 30-ig**. A választott két játékot egy csomagban, a játék hivatalos magyarországi megjelenése után postázzuk ki.* Kérjük, hogy számlázási és kézbesítési címeden kívül telefonszámod és e-mail címed is add meg a megrendelésnél, valamint tüntesd fel, hogy postai úton vagy kiadónkban, személyesen kívánod átvenni az ajándékokat. A szoftverek korlátozott számban állnak a kiadó rendelkezésére, ezért az előfizetői akció a készlet erejéig vagy legkésőbb **2010. december 30-ig** érvényes! Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel. Az akcióval kapcsolatban fordulj bizalommal Ügyfélszolgálatunkhoz, munkaidőben az (1) 577-4301 telefonszámon, vagy az ugyfelszolgalat@idg.hu e-mail címen.

***Tervezett megjelenések:**
DEAD SPACE 2: 2011. január 28.
DRAGONAGE 2: 2011. március 11.
CRYSIS 2: 2011. március 25.

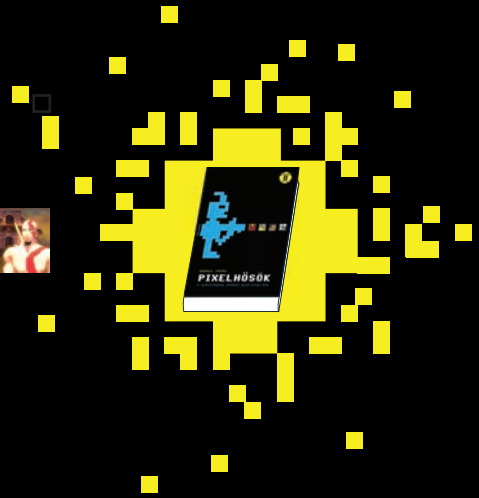
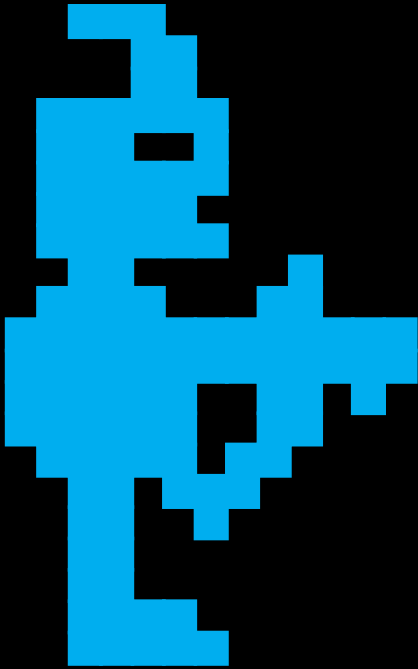
Az Év Végi Előfizetői Akció más akcióval nem vonható össze.
**Az összeg a 12 darab GameStar utcai ára.

Minden jog fentartva!

Emlékszel a régi jó...

...comodore-os időkre? Te is máig emlegeted a Last Ninját, a Defender of the Crownt és az első Prince of Persiát? Te is hajnalig róttad a Doom folyosóit, neveltél Guybrush Threepwood szerencsétlenkedésein, és ott loholtál Lara Croft nyomában? Démonok hordáit győzted már le, birodalmakat építettél fel, és ki tudja hányszor mentetted meg a világot?

Vagy egyszerűen csak érdekel a videojátékok története?



BEREGI TAMÁS

PIXELHŐSÖK

A számítógépes játékok krónikája az ötvenes évektől 2000-ig, és tovább. Négyszázötven színes oldalon, korabeli dokumentumokkal, interjúkkal, és több száz klasszikus játékot tartalmazó ajándék DVD-vel.

Egyetlen játékos polcáról sem hiányozhat!

Nov. 8-tól a könyvesboltokban



GameStar

BEMUTATÓK

A legújabb játékok tesztjei



50

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Sokszáz löerős rabló-pandúr

Pakolás, szerelés, szervezés reggeltől, közben az egyéb munkahelyeim, zenekaraim „lerendezése” telefonon, mobilneten, kutyafuttában. Kettőkor nyitás, a színpadon máris indul az első előadás. Felvezetem, közben már keressük a következő előadót, persze a másik Xbox rakoncátlankodik, a notebookra nincs meg az átvezető videó, miért nem hozta senki a plusz kontrollert, és hogyhogy meg lesz cserélve ez a két bemutató? Közben tombola, úristen, találjunk ki legalább félig értelmes kérdéseket. Félig kész csak a tombola elbíráló rendszere, találjuk ki helyben. Improvizáció, közben persze frappáns átvezetések, és még így is jön a szóvicc, nem tehetek róla. Hopp, a reggelből este 9 óra lesz, irány haza. Itt még rovatbevezetőt írunk, rákészülünk a holnapra, mert indul a Budapest Game Show második napja ugyanezekkel a feladatokkal, problémákkal, kihívásokkal. Nem aludtam, nem ettem, a lábam tropa, a szemem vérvörös. Azt kérdezed, mindezek után megéri? Hogy a fenébe ne érné meg?! Hiszen fanatikus vagyok, éppúgy, mint ti...

KULISSZA

A képen Vakka látható. Illetve nem látható, mert a BGS alatt megette egy sárga csirke... Birtunk, bro', de ebben a világban egyszer mind csirkepotyadékként végezzük...



54

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2

Ha rövid a játékod, toldd meg egy fénycarddal

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

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

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

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

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

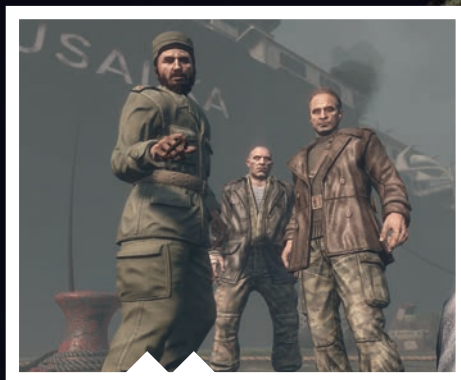
60-69 % A szürke középút: csak ha vártad, vagy érdekel a stílus, egyébként engedd el őket.

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

TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 44 CALL OF DUTY: BLACK OPS
- 50 NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT
- 54 STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2
- 60 NBA 2K11
- 62 JAMES BOND: BLOOD STONE
- 65 RUNES OF MAGIC
- 66 LOST HORIZON
- 68 DEATHSPANK
- 69 SHANK
- 70 AMNESIA: THE DARK DESCENT
- 72 DR. HOUSE
- 73 CSI: FATAL CONSPIRACY
- 74 WRC RALLY 2010
- 76 ULTIMATE MOTOCROSS
- 77 CITIES XL 2011
- 78 LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT
- 80 THE BALL
- 81 FARMING SIMULATOR 2011
- 82 ALAN WAKE: THE WRITER
- 82 LEFT 4 DEAD 2: THE SACRIFICE
- 82 PINBALL FX2
- 83 SHAUN WHITE SKATEBOARDING
- 84 DJ HERO 2
- 85 VANQUISH
- 86 FABLE 3
- 88 GOLDENEYE 007
- 90 GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
- 92 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

**CSAK A HOLTAK LÁTJÁK
A HÁBORÚ VÉGÉT!
- PLATÓN -**



Akkor jöjjön a bajszos, lógassa ki az egyik lábát a helikopterből és ha megszólal a Jimi Hendrix, már fel is szállhatunk



CALL OF DUTY BLACK OPS

KIADÓ Activision Blizzard FEJLESZTŐ Treyarch RÖVIDEN A legújabb *Call of Duty* epizód – ezúttal hidegháborús körítésben.

A játék, ami elől a többi játék is menekül

//mazur

A CALL OF DUTY SOROZAT ANNAK IDEJÉN AZ INFINITY WARD CSAPATA INDÍTOTTA HÓDÍTÓ ÚTJÁRA, DE MENET KÖZBEN MÁR BESEGÍTETT NEKIK A TREYARCH IS, EGY... EGY... MONDJUK KI, HELYKITÖLTŐ EPIZÓDDAL.
„Jól van, fiúk, csináltatok ti is egy *Call of Duty*-t, most vacsoráig menjetek ki szépen focizni a kertbe!” – körülbelül így viszonyult hozzájuk a közvélemény. Mostanáig.

CALL OF DUTY, CALL OF DUTYBB, LEGCALLOFDUTYBB

Nyilván könnyebb úgy építkezni, hogy valaki más már lerakta az alapokat, de ne legyünk ünneprontók – a Treyarch amellett, hogy megalkotta munkássága magasan legjobb játékát (ami, hát... önmagában még nem lenne olyan eszeszett nagy dicséret), szinte minden tekintetben ráemelt az Infinity Ward által felállított mértékre. Az egyjátékos kampány még intenzívebb, még látva-

nyosabb, még messzebb távolodott a valós harctéri helyzetektől és még inkább a hollywoodi szuperprodukciók felé sodródott – a multi pedig még változatosabb. Más kérdés, hogy aki eddig sem kedvelte a sorozatot, az nem most fogja a szívébe zárni, hiszen hiába az új korszak, az új atmoszféra, hiába a többjátékos módba zsúfoltt rengeteg új ötlet, ez akkor is *Call of Duty*, a maga vegytiszta formájában. Tudjuk, mire számíthatunk, és pontosan azt kapjuk: menet közben persze akad néhány meglepetés, de semmi olyasmi, ami alapvetően helyezné új alapokra a sorozatot – ez irreális elvárás lenne, hiszen a játékvilág egyik legsikeresebb címéről van szó. Ha egy játékból 5,6 millió példányt adnak el az első napon, ott nincs helye művészi önmegvalósításnak. Ott a tömegigényt kell kiszolgálni.

GYLKOS SZÁMOK

Ezzel persze nincs is semmi gond, az eddigiekből a legfontosabb az, hogy

aki szereti az FPS-ek „árkadosabb” vonalát, az nem fog csalódnai a *Black Ops*ban. Az ezúttal sokkal egységesebb és érthetőbb történet szerint Alex Masont, a CIA megbízásából a hidegháborús évek legkülönfélébb necces akcióiban résztvevő szuperkatonát alakítjuk, akiből valakik épp olyan információt akarnak kikényszeríteni („mit jelentenek a számok?” „milyen számok?!”), amire maga sem emlékszik. Kínos helyzet, de így legalább belevethetjük magunkat Mason igencsak kalandos életének néhány mozgalmas emlékébe, és máris a legkülönfélébb helyeken találhatjuk magunkat, Kubától Vietnámig. Ez ráadásul a játék elbeszélés módja tekintetében is rafinált húzás, hiszen bátran lehet csapongani a helyszínek és időpontok között, mégis marad egy állandó összekötő kapocs: mi magunk, egy székhez kötözve, miközben elváltoztatott démonhangon dörgő sziluettek terrorizálnak minket. Végül valahára nem fut párhuzamosan há-

rom történet, és ugyan a meglepetés kedvéért (ami éppenséggel nem valami átütő erejű) középtájt kicsit megkavarodnak az események (és például Mason mellett két másik hős bőrébe bújva is le kell játszsanunk néhány kuldetést), ám a *Black Ops* végére minden a helyére kattan.

RÖVID, DE VELŐS

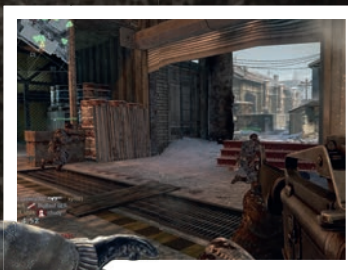
Az egyjátékos kampány hosszát már megszokhattuk, könnyebb fokozaton végig lehet döngetni rajta 5-6 óra alatt. Más kérdés, hogy ha valaki igazi kihívásra vágyik, az felcsavarja a nehézséget, és így máris megugrik a játékidő, de nem is ez a lényeg. A kampányban egyszerűen nincs üresjárat, intenzívebb még a *Modern Warfare 2*-nél is. Jellemző mozzanat, hogy még a filmszerű átkötések is igényelnek némi interakciót, úgyhogy nem csupán a fejünket forgathatjuk, de gyakran aktíván részt veszünk olyan jelenetekben is, amikor a kamera amúgy kötött pályán suhan.

Persze, ha igazán őszinték vagyunk (és természetesen azok vagyunk, az újságíró mindig igazat mond!) (ha az ellenkezőjét állítanám, logikai bubo-

Azt még értem, hogy óriásfacsarót építettek az oroszok, de ekkora citromot honnan szereztek hozzá?!

Egy golyó is elég lett volna, de én már csak ilyen sorozat-junkie vagyok

CALL OF DUTY, A MAGA VEGETISZTA FORMÁJÁBAN



A KUBAIK NEM ÖRÜLNEK

AMIKOR ÚJSÁGÍRÓK EGYSZER MEGKÉRDEZTÉK FIDEL CASTRÓT, hogy mit tekint a legnagyobb sikerének, a kubai forradalom vezetője azt válaszolta: „Hogy élek.” Tény, hogy az évek folyamán számos sikertelen merénylet készült ellene (történetírói szerint nem kevesebb, mint 638), úgyhogy egyáltalán nem meglepő, hogy egy nekünk is jutott: a *Black Ops* első küldetésében ránk hárul a kissé meredek feladat. Ez már játék közben is kicsit meglepő volt – elvégre mégiscsak egy élő személyről van szó –, úgyhogy nem csoda a kubai lapok felháborodott reakciója: a *Cubadebate* híroldal „kétszeresen is perverznek” nevezte, hogy egyrészt „amit az Amerikai Egyesült Államok 50 éven át képtelen volt véghezvinni, azzal most virtuálisan próbálkozik”, másrészt „szociopata viselkedési mintákat stimulál az észak-amerikai gyerekekben és kamaszokban”. Érdekes, hogy a játék legkomolyabb hiányát mégsem emelték ki, pedig bizonyára ők is észrevették az időről időre felbukkanó lelassulásokat.



rékba kerülnek), akkor a játék ugyan mindent elkövet, hogy elterelje erről a figyelmünket, a lényeg mégsem változik: teljesen kötött pályán haladunk, és nemhogy nem lehet nagyon mást csinálni, mint amit a játék elvár tőlünk, de még veszélyes is letérni a sárga útról. „Nézd, mi annyira kitaláltuk, hogy te itt mit fogsz reagálni, hogy leszel szíves tényleg azt reagálni, jó? Ha nem bírsz magaddal, menj inkább az erdőbe felfedeztetni, töki!” – nagyjából ezt sugallja a *Black Ops. A Call of Duty*-játékok mindig is szkriptekkel voltak kitömve, de pöccre, az Infinity Ward azonban nagy művésze volt annak, hogy ennek szinte tökéletesen eltüntesse a nyomait. A Treyarchnál ezt még tanulni kell, mert ugyan becsülettel próbálkoznak nyitott tér- vagy nagy csatajelenet-hangulatot ébreszteni, de amikor belátunk a díszletek mögé, és világossá válik, hogy épp miként vagyunk megvezetve, az nagyon bosszantó – gondolok itt a bizonyos pontokon soha-el-nem-fogyó ellenséges katonákra, akik bizony addig jönnek, amíg át nem lépünk egy képzeletbeli vonalat, ezzel aktiválva a következő szkriptet. Könnyebb fokozaton ez fel sem tűnik, annyira pörög az akció, de amikor az ember az életéért küzd és méterről méterre vesz be egy folyosót, akkor hamar kiviláglik.

TÖRTÉNELMI HŰSÉG?

Természetesen felesleges egy *Call of Duty*-játékon az aprólékos történelmi

hűséget számon kérni, de azért azok, akik az egészséges érdeklődésen már kicsit túlhan vonzódnak a fegyverekhez (Duncan? Nem mondtam, hogy Duncan...), kiszúrják a pontatlanságokat. Egy példa: az M16 tájrjában a játékban 30 golyó van, de a fegyver modelljén csak 20 golyó tárolására alkalmas tár látható. Ráadásul míg egyjátékos módban automata, multiban hármassorozatokat lőhetünk vele, amit erőteljes anakronizmus, lévén a funkciót csak a fegyver későbbi modelljeibe, az M16A2-be és A4-be építették be. Persze, mindig ott a válaszlehetőség, hogy a *Black Ops* tagjai a hadsereg legjobb felszerelését kapták, köztük prototípusokat is. Különben is: mivel a hidegháború alatti félkatonai akciók részletei még jó néhány évig szigorúan titkosak, a Treyarch nyugodtan előállhatott a legvadabb elképzelésekkel is. Nagyon jól tették, mert az illúzió megvan ugyan, de azért menet közben néha nézünk majd nagyot és átkozottul reménykedünk, hogy ez mind-mind csak fikció...

MULTI FELÉ FÉLÚTON

Az egy- és többjátékos módok között két érdekesség is található. Az egyik a már jól ismert zombimód, ahol a hullámokban ránk rontó zombikat kell visszaverni, és egyrészt a lemészárlásuk után, másrészt a lerombolt barikádok újjáépítéséért kapott zsetonokból új fegyvereket vásárolhatunk. Ez így önmagában talán nem tűnik



Objective completed.



Na, ez a parti is megdöglött



túl izgalmasnak, de a játékban hatalmas élmény – és bár egymagunkban is elbohóckodhatunk vele, mégis kooperatív módban az igazi a túlélés (a *Left 4 Dead* első és második része után ezt talán nem is kell túlrágozni). Akárhányan vagyunk, a zombik mindig több helyről özönlenek, úgyhogy nagyon gyorsan káoszba hull a legjobban átgondolt terv is. Amikor pedig nem egy lerombolt világháborús helyszínt védünk, hanem a Pentagont, méghozzá Kennedy vagy Nixon elnök, McNamara védelmi miniszter, netán Fidel Castro társaságában, az a szürrealitásnak már olyan foka, amit képtelenség nem értékelni. A másik említésre méltó lehetőség,

hogy bár a „botmach” fogalma az FPS-ek hőskora óta jól ismert, mégis fantasztikus élmény, hogy a *Black Ops*ban szimulált multiplayer meccseket is játszhatunk, gépi társakkal és ellenfelekkel, választható nehézségi szinten – egyszerűen azért, mert így tét nélkül ismerhetjük ki a pályákat, próbálhatjuk ki a különféle fegyvereket, kiegészítőket, vagy épp irgalmatlan vérontást is rendezhetünk kavicsagyúvá butított ellenfelek ellen, ha épp nehéz napunk volt,



„...s a helikopter addig lövé, míg a földdel egyenlővé...”

ÚJ MULTIS JÁTÉKMÓDOK

A CALL OF DUTY MULTIJÁNAK KLASSZIKUS JÁTÉKMÓDJAI MELLETT VAN NÉHÁNY IGAZÁN IZGALMAS IS,

mint például a **One in the chamber**, amikor egy félautomata pisztollyal indulunk és egyetlen golyóval, ami azonnal öl. Ha leterítünk valakit, új golyót kapunk – ha hibázunk, marad a kés. A **Gun Game** szintén remek, hiszen az összes fegyvert magabiztosan kell tudnunk forgatni hozzá: pisztollyal kezdünk és killenként erősebb fegyvert kapunk... egy ideig, majd újra gyengébbeket. A lényeg, hogy hűs fegyverrel kell 1-1 killt abszolválni, de ha meghalunk, visszaesünk az előző fegyverhez.

A **Sharpshooter** annyiban frusztrálóbb, hogy 45 másodpercenként véletlenszerűen kapunk fegyvert, a killekért pedig percek jelentik a jutalmat.



vagy csak felhúztuk magunkat a híradón. A bónusz nyalánság pedig, hogy a játék barátaink neveivel tölti fel a játékosok listáját, így még tökéletesebb az illúzió. Ha viszont szeretnénk, tényleg be szállhat mellénk egy igazi cimbi, és úgy játszhatunk a botokkal – teljesen más, nyugodt, öreguras hangulata van, nem áll fenn olyan kínos szituk veszélye, mint amikor élő serveren egy túl jó csapatba kerülve inkább csak rontjuk a többiek átlagát, mintsem előremozdítanánk a győzelmet. Jó, hát nyilván nem magamról beszélek, de ismerek egy srácot, aki mesélte, hogy járt már így, és nem mazurnak hívják, tényleg.

ITT A TÉT... A TÉT

A valódi multiban már nem babra megy a játék. A szintlépéshez szükséges XP mellé ugyanis egy új „valuta” is bekerült, immár *CoD*-pontokat gyűjtögetünk, és ezekből vásárolhatjuk össze magunknak a legkülönbébb kiegészítőket. A szintlépéskor megnyíló dolgokon túl mindent, de mindent *CoD*-pontért vásárolhatunk, így a pontjainkat elképesztő mennyiségű hülyeségre tapsolhatjuk el, mint például arra is, hogy klánunk nevét felvessük a fegyverünkre. A testre szabhatóság dicséretesen részletes, de aki úgy igazából belevetné magát, az jobb, ha előre betáraz zsetonnal. Remek dolog, hogy nem kell hosszadalmasan darálni ahhoz, hogy hozzáférjünk egy adott fegyver hangtompítójához, infrás távcsövéhez –



akár rögtön megvehetjük (persze csak akkor, ha az aktuális szintünk feljogosít maga a fegyver használatára). Pénzért vehetünk különféle „szerződéseket” (contract) is, amelyek az *MW2* „kihívásainak” (challenge) feleltethetők meg. Ezekkel gyakorlatilag olyasmikre fogadunk, hogy a következő meccsen például az első három helyezett között végzünk és így tovább – ha nem jön össze, buktuk. Lehet azonban nagyban is játszani, vannak külön fogadásos meccsek (wager match), ahol *CoD*-pénzben lehet fogadni (pontosabban borsos 500 *CoD*-pontért vásároljuk be magunkat a meccsbe), és aztán a győztes kaszállhat, minden értelemben. Fogadni szemét egy dolog, de teljesen világos, hogy miért könnyű rákattanni: a beelőlt pénz miatt sokkal inkább érezzük, hogy tétje van a

KELJ FEL ÉS JÁRJ!

A BLACK OPSBAN SZÁMOS APRÓ EASTER EGGRE LEHET BUKKANNI, a legérdekesebb rögtön a főmenüben található, ahol Mason üldögél egy titkos vállalat-szobában, székhez kötözve. A [Space] ütemes nyomogatásával azonban kiszabadulhatunk és körülmélelhetünk, sőt, a szobában található számítógépen nemcsak titkos akták után kutakodhatunk, hanem rögtön hozzáférhetővé tehetjük az összes zombis pályát (azt kell hozzá beírni, hogy 3ARC UNLOCK), de még az első szöveges Zork kalandjátékkal, vagy épp egy felülnézetes *Call of Duty*-lövöldével is játszhatunk – árkád a köbön!



MIVEL A HIDEGHÁBORÚS AKCIÓK MÉG JÓ NÉHÁNY ÉVIG SZIGORÚAN TITKOSAK, A TREYARCH NYUGODTAN ELŐÁLLHATOTT A LEGVADABB ELKÉPZELÉSEKEL

Tíbi, szerintem menj előre...



i A *Black Ops* sztárok tekintetében is hozza a hollywoodi színvonalat: a főbb szerepekben olyan kiváló színészeket hallhatunk, mint Ed Harris vagy Gary Oldman. És persze Mason szerepében Sam Worthington, csak őt mégsem említhettük egy mondatban a másik két kollégával. Örüljök, hogy egy lapon vannak.

meccsnek, nagyobb öröm a győzelem és bosszantóbb a vereség. Érdekes még külön megemlíteni, hogy a hidegháborús éra természetesen a multinak is ad egy sajátos hangulatot, ami nyilván szubjektív, de szerintem nagyon szerethető – persze az is lehet, hogy egyszerűen meguntam a *Modern Warfare 2*-t. Akárhogy is, a multis pályák között vannak időtlen klasszikusok (egy hőseséres orosz bázisnak mindig KELL lennie, ez benne van a játékfejlesztők titkos pak-tumában), de a nevadai sivatagban a kísérleti atomrobbantásokra felhúzott kamu városka (hasonló a legutóbbi Indiana Jones-filmben látott-hoz) egyszerűen zseniális helyszín a multis kergetőzéshez.

PORSZEMEK A HÁBORÚS GÉPEZETBEN

Technikai oldalról vegyesek az érzelmeink. Azt egyszerűen nem értem, hogy egyesek miért sírnak a fórumokon a grafika miatt, hiszen kiváló – ha nem is fényekkel, de érezhetően részletesebb, mint a *Modern Warfare 2* volt. De nem is ez a hóbörgés igazi tárgya. A *Modern Warfare 2* megjelenésekor joggal sértődtek meg a PC-s játékosok amiatt, hogy konzolosok számára valóban nem különösebben érdekes vagy

fontos, de PC-n igenis elvárt lehetőségek kimaradtak (például a fe-dezékéből kihajolás, vagy a dedikált szerverek). A Treyarch becsületére válják, hogy a *Black Ops* mindkettőt pótolta, úgyhogy lám, árad a szeretet a PC felé. Persze ez csak a mesében lenne ilyen marha egyszerű. A megjelenés utáni első néhány nap elég rögzös volt, és ugyan az első patch ezek jó részét orvosolta, még mindig akadnak gondok. Bosszantó, hogy számos olyan technikai malőr rontja le az összképet, ami talán megbocsátható(bb) lenne egy átlagos címnél, de a néha érthetetlen lelassulások (két tűzpárbaj között, épp egy üres folyosón?!) vagy a memóriaszivárgások egy, az év egyik legnagyobb játékának szánt FPS esetében megengedhetetlenek. Nem fogok indokolatlanul *bobbykotickozni*, de annyiban igaz van a dühöngő tömegeknek, hogy ha egy játék az átlagosnál borsosabb áron kerül forgalomba, akkor ne lehessen benne ordas technikai hibákat találni. Ezt persze csak a hitelesség kedvéért írtam le, mert ami az értékelést illeti, ilyesmire elvből nem szoktam százalékot levonni. Tény, hogy hamar megjött az első patch és mire ezeket a sorokat olvassátok, remélhetőleg eltűntek a bosszantó hibák. **GS**

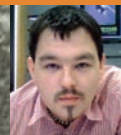
AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/call-of-duty-black-ops

GameStar

MAZUR

Aki várta, nem csalódik.
Aki fújolt, fújolni fog.
Megy tovább az élet.



HARDVERIGÉNY:

Intel Core 2 Duo E6600 vagy AMD Phenom X3 8750, 2 GB RAM, GeForce 8600 GT 256 MB vagy ATI Radeon X1950Pro, 12 GB HDD

- + változatos helyszínek és küldetések
- + az eddigi legjobb sztori
- + remek multis játékmódok, új ötletek
- rövid kampány
- kisebb-nagyobb technikai problémák

90

Pörgős és brutális – a Treyarch beérte az Infinity Wardot

A környezet
most is nagyon
szépre sikeredett,
de igazán az autók
kivitelezéséért ér-
demel dicséretet
a Criterion

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

KIADÓ Electronic Arts **FEJLESZTŐ** Criterion Games **RÖVIDEN** Az Electronic Arts most biztosra akart menni, és a Criteriont bízta meg a Hot Pursuit legyártásával. Vajon sikerült-e maradéktalanul elvégezni a munkát?

Mindig van egy NFS-rész, amire nagyon várunk!

//Matteo

CSAPDÁK, TAKTIKÁZÁS... HALÁL!

Már nem csak a gázt kell nyomni



AKÁR RENDŐRÖK, AKÁR BŰNÖZŐK VAGYUNK,

rendelkezésre áll egy adott mennyiségű segédekből álló eszközpark, ami kifejezetten az ellenfelek vagy a rendőrök hátráltatására szolgál. A zsaruk által kedvelt és sűrűn használt szögcsapdát és EMP-t bűnözőként is bevetjük, amelyek használatára ha valaki egyszer ráérez, soha nem akarja majd ezek nélkül végigvinni a versenyeket. A rendőri ellenállás azonban ennél mindig sokkal brutálisabb, ránk szabadítanak mindent, amin csak Police felirat van. A viszonylag könnyedén likvidálható limuzinok mellett vannak sportosabb elkapók is, illetve ismét káromkodhatunk, amikor egy megkülönböztető jelzéssel ellátott SUV frontálisan belénk csapódik. A hab a tortán a helikopteres egység. A rendőröket egyébként semmi esély lerázni, ha valahogy mégis sikerül, akkor az anomália a kódban. Éljen az NFS-örökség!

MÉG MIELŐTT MEGÉRKEZT VOLNA HOZZÁNK A JÁTÉKOT TARTALMAZÓ TESZTLEMEZ, körbeküldtem egy e-mailt a szerkesztőségben, amely arról szólt, hogy kinek mi a véleménye az új Need for Speed részről?

Nyilván csak az előzetesek alapján felállított véleményeket vártam, de még így is megdöbbentett az a kételyes előítélet, ami az új részzel kapcsolatosan felmerült. Hiába virít a játék dobozán az igen jól csengő *Hot Pursuit* név, az elmúlt évek próbálkozásai, bukásai és mérsékelt sikerei miatt sokan elvesztették hitüket a 16 éve létező és rajongók ezreit, millióit maga mellé édesgető NFS-ben. Pedig az Electronic Arts most tényleg azt a célt tűzte ki maga elé, hogy visszahozza azt az érzést, ami az ezredfordulón volt tapasztalható, tehát nincs tuning, nincsenek csicsás módosítgatások, sablonos, és emiatt hamar unalomba fulladó sztori, csak a pusztá versenyzés, és az így garantált magas adrenalin szint. Annak idején a *Hot Pursuit* és annak második része pontosan erről szólt, az *Underground* vonallal bevezetett tuningolós mód viszont lényegében teljesen elfedte a régi szép időket. A rendőrök bevetése és folyamatos szekálása visszatért ugyan a *Most Wanted*ban, de a *Carbon* és az azt követő részek teljesen szétrombolták a kezdetben szerethető és élvezhető konstrukciót. A félig-meddig szimulátoros vonal bizonyos szempontból minőségi javulást jelentett, viszont a

rajongók továbbra sem erre vágytak, hanem egy, a realitástól szinte teljesen megfosztott autós játékot szerettek volna, amely egészen az utolsó versenyig szórakoztató tud maradni.

Az EA ráadásul konkrét példákat láthatott arra, hogyan lehet ezt jól és sikeresen megvalósítani például a *Burnout: Paradise*-szal. A Criterion Games „mesterműve” roppant izgalmasra, szórakoztatóra és megunhatatlanra sikerült, pedig nem csináltak forradalmat, csak kitalálták azt, mi kellhet azoknak a felhasználóknak, akiknek nincs kedvük vagy idejük arra, hogy a lengéscsillapító magasságát állítgassák, majd legfeljebb azon izzadjanak, hogy a pályán lévő ötödik jobbos kanyart élesebb szögben kell bevenni a jobb pozícióért. Bejött az ellenfeleket szívatós, rombolós stílus, és azóta mások is ezt a stílust próbálták meg átültetni saját fejlesztéseikbe. Ezek után nem csoda, ha az EA a Criterionra bízta a *Hot Pursuit* fejlesztését, ami adott ugyan egyfajta garanciát arra, hogy nem egy újabb pocskék részzel gazdagodik a széria, de azért volt félnivalónk. Hiába, no, az elmúlt évek tapasztalatai élénken élnek bennünk.

ENNYI KELL, SEMMI TÖBB

Ahogy feljebb említettem, az elnevezés nem véletlen, a *Hot Pursuit* tömören ugyanazt az élményt adja, mint a korábbi, ugyanezen a néven forgalomba került részek. Tehát van egy rakás szuperautó, a rendőrök folyton-folyvást szívatnak

minket, gyönyörű tájakon vezethetünk versenyről versenyre, illetve van egy ranglétra, amely alapján kapunk új autókat, versenyeket és trófeákat. Ezt mi másképp tökéletes NFS-alapanyagnak hívnánk, amihez természetesen lehet és kell is hozzátenni, de a túlzásokat továbbra sem szeretjük. Szerencsére erről szó sincs, ezúttal kínosan ügyeltek arra, hogy az eladhatóság miatt beépített újdonságok ne akadályozzák, ne nehezítsék meg az élvezetet. Az újítások összességében szerintünk mindenképp pozitív hatással vannak a *Hot Pursuit*ra, nélkülük valószínűleg csak egy félkész játéknak tűnne az egész program. Először is; Karrier módban párhuzamosan futnak a „bűnözős” és rendőrs versenyek, konkrétan egy versenyt sem kell megvárniuk ahhoz, hogy ne egy fakabátos verda volánja mögé üljünk. Nyilván a két versenymódban más-más célok vannak, előbbinél az ellenfelek vagy az idő leküzdése a fontos elsősorban, utóbbinál pedig ezen gát lástalan törvényen kívüli személyek mihamarabbi lekapcsolása a lényeg. Talán nem nehéz kitalálni, hogy a rendőrs üldözések nagyobb izgalmakat adnak, legalábbis én folyton azt lestem, mikor bukkant fel egy újabb lehetőség arra, hogy az adott fekete-fehér festésű járgánnyal darabokra törhessek például egy Lambót. Ez egyébként nem is olyan könnyű, mint hinnétek.

A Karrier mód tehát roppant egyszerűen van felépítve, a kiinduló pont egy tetszetős térkép – Seacrest –, ahol folyamato-

TALÁN NEM NEHÉZ KITALÁLNI, HOGY A RENDŐRÖS ÜLDÖZÉSEK NAGYOBB IZGALMAKAT ADNAK

A képen elrejtettünk 500 lovat



Csajmágnés



BRFK 2020 (látványterv)



san bukkannak fel a versenyek attól függően, mennyire haladunk előre a játékban. Mint mindig, most is a leglámbb szintről indulunk, amit 20-as szintig kell feltornáznunk ahhoz, hogy mi legyünk a legkeresettebb bűnöző vagy épp a legtürosebb rendőr.

PARÁDÉS AUTÓKÍNÁLAT

Ugyan nekem a rendőrös üldözések jelentették a nagyobb izgalmakat, ám ha valaki csak az autók miatt venné meg a játékot, akkor egyértelmű, hogy bűnözőként akarja leélni a virtuális életét. A vezethető autók listáján a létező legdurvább típusok is fent vannak, csupán egy nagy szívfájdalmunk van: nincsenek Ferrarik! A nyolc darab Lamborghiniivel és a három Maseratival ugyan pótolható valamelyest az olasz sportautós érzés, de azért ez fájó pont, egy Ferrari FXX-et szerintem mindenki szívesen vezetett volna. Nyilván az olasz autómárka továbbra sem látna szívesen, ahogy Ford Crown Victoria rendőrvérdeával épp leszorítják és megkarcolják a száz milliós lovacskás csodát. No, sebaj, így is bőseges a lista, és az autókat végre tényleg rommá törhetjük.

Persze most sincs szó részletes törésmo-dellről, közel sem úgy törnek az autók, mint például egy *Flatout 2*-ben. Nincs is szükség erre, és egyébként a fejlesztők ügyesen megoldották azt, hogy a többség ne is nagyon vegyen tudomást erről.

Az ütközések során durva látványban lehet részünk, rengeteg apró kasztnidarab pattog le az autóról a szikrázások és horpadások közepette, de amikor végleg kinyíffan az autó, akkor látni, hogy csak egy összenyomorgatott kasztniról van szó. Minden egyes karambol nagyon élvezetes tud lenni, de senki ne legyen olyan perverz közületek, hogy szándékosan kínozza a verdát – kivéve, ha pont ez a cél. Ha ugyanis nem vigyázunk, és rendre belemegyünk a forgalomba, vagy taszigáljuk az ellenfeleket, akkor ezt követően egy túl szélesen vett kanyar is végleges törést okozhat, amit a lassításnak hála jó alaposan szemügyre is vehetünk. Aggodalomra persze semmi ok, ekkor nem ér véget a verseny vagy az üldözés, a játék visszatesz minket a tragédia pontjára és egy bizonyos sebességről folytathatjuk tovább a futamot. A játékosnak nincs adott számú élete, annyiszor törjük rommá magunkat, amennyiszer csak akarjuk, csak épp ez nem túl célszerű; legalábbis a Karrier módban semmiképp.

AUTOLOG A LELKE MINDEN-NEK

Akár ezzel a funkcióval is kezdetem volna ezt a cikket, mivel az *Autolog* a *Hot Pursuit* olyan része lett, amely nélkül vélhetően kevésbé lenne érdekes az új rész. Nagyon leegyszerűsítve a dolgot, lényegében a játék közösségi részéről van szó, amely nemcsak a többjátékos módhoz szükséges, hanem konkrétan mindenhez. Az *Autolog* tárolja minden, a játékkal kapcsolatos adatunkat, tehát például azt is, hogy épp hol állunk a Karrierben, vagy hány kilométert tettünk meg eddig. Senki ne aggódjon, nem egy előbb-utóbb öntudatra ébredő MI-ről van szó, hanem az *Autolog* csupán egy góc, a játék orlója, ahová minden adat befut. Az első



indítás során egy rövid bemutatót is kapunk a szolgáltatás főbb funkcióiból, ami elsőre talán meghökkenítő lehet egyesek számára. Egyrészt kapásból egy profil-kép feltöltésével kezdhetünk, majd összekapcsolhatjuk magunkat a barátainkkal, akik nyilván ugyanebben a játékvilágban töltik el szabadidejüket. A velük való csevegési lehetőségen remélhetőleg senki nem lepődik meg, a fejlesztők azonban itt nem álltak meg, mi természetesen az ő általuk elért eredményeket, trófeákat is nyomon követhetjük, ha pedig kedvünk tartja, akkor versenyre is hívhatjuk őket. Itt nemcsak arról van szó, hogy szépen összeszedünk ó embert, majd mehet a hosszú kilométereken át tartó, „ki ér be előbb?” verseny, hanem kisebb szereposztásra is van lehetőségünk. A legjobb bulik egyike, amikor az egyik ember bevállalja a rendőr szerepét, a többiek pedig galád bűnözők módjára próbálják megkeseríteni az életét. El tudom képzelni, hogy egy jó társaságban mekkora örömgés lehet egy ilyen meccs közben.



Laci járőr szolgálatban



Sebzett bika



100 MILLIÓ ELADOTT NEED FOR SPEED 15 ÉV ALATT

Gondoltátok volna?



AZ ELECTRONIC ARTS 2009 OKTÓBERÉBEN JELENTETTE BE, hogy a *Need for Speed* sorozat elérte a 100 milliós eladási határt, magyarul szólván az első rész óta összesen ennyi fogyott a franchise-ba tartozó részekből. Pár adat az elmúlt 15 évből:

- 15 rész, amelyek több mint 14 platformon hódítottak,
- 22 nyelv támogatása, megjelenés 60 országban,
- 279 milliárd, a játékosok által megtett kilométer,
- 17 trillió, a felhasználók által módosított járgány,
- ha az eladott játékok dobozait egymás mellé tennénk, 173 609 focipálya hosszúságú sort kapnánk.

A *Need for Speed* széria tehát az EA egyik legsikeresebb, és legnagyobb múltra visszatekintő sorozata, ami még jó ideig velünk lesz, ha a játékosok is úgy akarják.

AZ AUTOLOG EGY GÓC, A JÁTÉK ORIGÓJA, AHOVÁ MINDEN ADAT BEFUT RÓLUNK



i Fontos tudnivaló a PlayStation 3-tulajdonosok számára, hogy a játék elindításához szükség van a 3.50-es firmware-re. A frissítés persze pofon egyszerű, ha viszont valakinek nincs internetre kötve a gépe, egy pendrive segítségével is elvégezheti a frissítést.

Az Autolog tehát kötelező elem a multiplayeres mókázáshoz, de úgy is lehetünk „multiplayerek”, hogy nem csatlakozunk egyetlen másik versenyhez sem. Csúpan figyeljük, hogy a barátok milyen eredményeket érnek el, majd pedig ezeket próbáljuk megdönteni. Ha sikerült, akkor a baráti listán lévő összes emberke értesül például az új szintidőről, ha azonban ez nem elég valakinek, akkor a beépített Üzenőfalra is kiírhatja, mit sikerült épp teljesíteni. Ha netán az egyik barátunk még így sem hiszi el, hogy márpedig sikerült az ő eredményét megdönteni, akkor egy fotóval igazolhatjuk a trónfosztás tényét. A rendszer ajánlásokat is képes tenni, azaz jelez, ha például valaki megdöntötte a rekordunkat, illetve kihívásokat is ajánl reputációnk, a ranglétrán betöltött helyünknek megfelelően. A játékon belül egy mini képgaléria is található, ahová a verseny alatt készített képek kerülnek fel. A képet jellemző fontosabb infók mellé hozzászólásokat is fűzhetünk, ahol aztán végleg sárba tiporhatjuk kétkedő barátainkat. A híreket összegyűjtő oldal nyilván nem tudja a GSO RSS-csatornáját olvasni, ellenben az összes, a *Need for Speed* szériával kapcsolatos hír megjelenik itt. A skála végén lévő Boltban pedig a letölthető tartalmakat lehet majd megvásárolni, ám ezek érkezéséről, számáról egyelőre nincs információ.

GRAFIKA, IRÁNYÍTÁS

Mivel csak a PS3-as verziót tudtuk kipróbálni még a megjelenés előtt, ezért a grafikát egy picit nehezen lehet megítélni. A full HD TV-re kötött konzol képe ugyan nem okozott meglepetést, de engem mint PC-s játékost ennél a játéknál nagyon zavart az élsimítás hiánya. A PC-s kiadásnál ez a kis hiányosság nyilván kiküszöbölhető, a konzolosok pedig elégedettek lesznek azzal, hogy nincs szükség semmi finomhangolásra, azonnal akadástmentesen fut a játék. A környezet most is nagyon szépre sikeredett, de legfőképpen az autók kivitelezéséért érdemel dicsőretet a Criterion. Az ütközések grafikai megjelenéséről már szoltunk, így már csak a menü maradt, ami kellően letisztult és modern, és mellőz minden olyan látványelemet, ami csak megzavarná a játékosokat. Aprópó pályák. A pályaszerkesztésben semmi kivetnivalót nem találtunk, jó sok helyet hagytak a fejlesztők az autóknak, így látványos csúszásokkal lehet bevenni egy komolyabb kanyart is. A levágások, mint a korábbi részekben, most is részei a játéknak, és ahogy korábban, most is erősen ajánlott a használatuk. A képernyő bal alsó sarkában egy minitérképen láthatjuk, hogy épp merre haladunk, és milyen levágás jön. Nem mindegyikbe kell azonnal belemenni, de adott esetben a győzelembe is kerülhet, ha épp kihagytunk egy fontos rövidítést.

Az irányítás konzolon semmi újat nem hoz, talán csak annyi tűnt fel nekem, hogy az autók még mindig nehéz vasdarabnak tűnnek. Mivel ebben a játékban 200–250 km/h-val is be lehet venni egy kanyart, ezért végül is ez nem meglepő; úgy látszik, ez a nehéz autós tulajdonság örökké benne marad az *NFS*-ekben. A PC-s változatról nem tudok nyilatkozni, de nem hinném, hogy a *Burnout* után nagyon mellényúltak volna a Criterionnál.

JÓ LETT EZ

Összességét tekintve nincs semmi komoly baj az új *Need for Speed*-del. Aki szereti ezt a stílusú autóversenyést, illetve bejön neki a rendőrsővonal, és az ellenfelek szívatására kitalált cselekvések, nem fog csalódnani. Sőt, pillanatnyilag ennél jobbat nem is fog találni. Ismét fel lehetne hozni a *Burnout: Paradise*-t, vagy megemlíteni a *TDU*-t vagy a *Blur*t konkurens játékokként, de egyik sem azt nyújtja, amit az *NFS: Hot Pursuit*. Tény, hogy nem szükséges a játékhoz komoly agymunka, a rendőrök kicselezéséhez inkább pimaszság és bátorság kell. Az idősebbek lehet, hogy hamar beleunnak majd ebbe a részbe, ám ezért van az Autolog, ami számukra is új lehetőségeket nyit meg. A sorozat most ismerkedő játékosok semmiképp se hagyják ki, a szimulátoros, zart pályás versenyzői lét kedvelői azonban várják meg inkább a *Shift 2*-t. **GS**

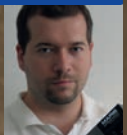
AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj! gamestar.hu/jatek/need-for-speed-hot-pursuit

GameStar

MATTEO

A *Hot Pursuit* nemcsak a neve miatt hozza el újra a régi *NFS*-érzést.



HARDVERIGÉNY:

Intel Core 2 Duo 1,8 GHz, 2 GB RAM, ATI Radeon X1950/NVIDIA GeForce 7000 sorozat

- + száguldozás a régi módi szerint, tekintélyes autópark
- + Autolog
- + rendőrök és ellenfelek szívatása
- még mindig csalnak a rendőrök
- egy idő után unalmas

88

Csak a gázt nyomd, féket csak a lámák használnak!

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED II

KIADÓ LucasArts **FEJLESZTŐ** LucasArts/Aspyr Media **RÖVIDEN** A Star Wars-univerzumban játszódó, külső nézetes akciójáték, főszerepben Darth Vader eltitkolt tanítványával, Starkillerrel.

Eddig egy halálcillag kellett egy bolygó elpusztításához. Most már elég hozzá két fénykard is

//Duncan

S OHA NEM ÉRTETTEM IGAZÁN ezeket a fénykardokat. A cucc olyan könnyen hatol át jóformán bármilyen keménységű és kémiai összetételű anyagon, hogy elvileg felesleges lenne erővel sújtani vele. Csak huss, és már karok, lábak, fejek hullnak. A Jedi lovag egy kecses mozdulattal megpöccinti szabályja hegyével az AT-AT lépegető két méter vastag páncélját és az egész kaszni máris a darabjaira hullik. A srácok a filmvászonon mégis olyan viczorogva izadnak ezzel a világító kutyúvel, mintha valami emberméretű, acélpengéjű pallost lóbálnának, pedig a fénynek elvileg még érzékelhető súlya sincs. Az eszmevuttatás apropója, hogy elemzésünk tárgya, a most megjelenő *The Force Unleashed 2* játékidéjének jelentős részében erre a nemes harci eszközre koncentrálnak.

JEDIK A PC-N

Aki emlékszik még Kyle Katarn munkásságára a *Jedi Knight* sorozatból, az tudja, milyen érzés, ha az Erő vele van. Az 1995-ben (más történészek szerint 1997-ben) indult *Jedi Knight*-sztori elhozta nekünk a csúcsmínőségű lézerkardozás-élményt, villámokat szóró főhőssel, force pullal, szuperugrással. Olyan pompás játékok után, mint a kegyetlenül jól sikerült *Jedi Outcast* vagy a *Jedi Academy*, 2003-ban véget ért a Star Wars akciójátékok ezen vonulata. Ennek oka nyilvánvalóan a kiadó LucasArts azon törekvése volt, hogy jobban kiaknázza a második filmtrilógiában rejlő lehetőségeket és ezzel együtt új hősokeket kreáljon. Egész konkrétan George Lucas adta ki az ukázt arra, hogy készíteni kellene valami frankó történetet, amely valamiképpen összekapcsolja a két trilógia eseményszálát (lényegében tehát a



Ez bizony jeges eső!



Csíkok harca

i A történetben szereplő hölgy, Juno Eclipse Starkiller szerelmi érdeklődésének tárgya. Érdekesség, hogy a szerzők eredetileg magát Leia hercegnőt képzelték a helyébe, Starkiller mellé, de erre maga George Lucas mondott nemet.

Mark Hamill-féle Luke Skywalker és a Hayden Christensen-féle Darth Vader történetét). Így született meg a *The Force Unleashed* ötlete, középpontjában egy új hőssel, Starkillerrel, Vader titokzatos tanítványával. Bár az egész projekt zászlóshajója a házon belül fejlesztett videojáték-sorozat, természetesen regények, képregények, sőt a biztonság kedvéért játékbabák és legófigurák is készülnek köré. A *Star Wars: The Force Unleashed* első igazi megmérettetésére tavalyelőtt került sor, amikor is szeptember közepén a boltok polcaira helyezték. A kritikusok a fogaikat szinte azonnal mélyen a játék testébe mélyesztették és addig marcangolták, amíg az összértékelése 70 százalék körüli mélységbe nem zuhant. A világ játékosai azonban egyetlen mozdulattal vágták ketté őket a lézerkardjukkal, amikor néhány hónap leforgása alatt több mint 6 millió példányt vásároltak be-

lőle. A most érkezett folytatás sikerei kapcsán azonban egy kicsit szkeptikusabb vagyok.

AZ ERŐ ELSZABADULT

Főhősünket hívhatjuk eredeti nevén Galen Mareknek is, de ő – érthető módon – a Starkillert jobban preferálja. Itt meg is jegyezném, hogy a fiatalember polgári nevét kiöltő zsenit szeretném jelölni egy „Kretén vagyok, de hódítani akarok” díjra, mert bár az elmúlt esztendőben nagyon sok unkratív és ostoba hangzású nevet hallottam fantasy és sci-fi témában, de ez a Galen Marek mindennek a teteje. Nehezen eldönthető, hogy egy lenygel néprajzkutató vagy egy cseh köcsögbölgőművész karakteréhez passzol-e jobban, de ha Galen Marek névvel a Star Wars univerzum kultikus hőse válik belőle, kénytelen lesz eladni a LucasArts-részvényeimet Bobby Koticknak.

Zárójel bezárva. A srác két Jedilovag gyermekeként látta meg a napvilágot valahol egy messzi-messzi galaxisban, pechére éppen abban az időben, amikor a kasztját gőzerővel vadászta az ereje teljében lévő Galaktikus Birodalom. A kis Csillaggyilkos azonban szemmel láthatóan duzzadt a titokzatos Erőtől, így az őt megtaláló Darth Vader inkább magához vette az értékes csemetét, semhogy megsemmisítse őt a tőle megszokott hidegvérrel. A sötét nagyúr kezét persze nem egyszerű empátia vezérelte. Célja nem volt más, mint hogy a gyermeket tanítványként maga mellé emelve egy példátlanul erős gyilkost képezzen belőle, aki képes elpusztítani akár magát az Uralkodót is. Mint az első rész mozgalmas eseménysorából kiderült, Starkiller a kiképzését követően akaratlanul részt vett a birodalom elleni nagy lázadás kirobbantásában, és amikor Vader parancsára egy küldetésben

kiszabadított néhány ellenálló szenátort (köztük Leia Organát), a Jedi-utat is megismerte. Rövidesen az is világossá vált számára, hogy a megteremtésének célja nem az uralkodó meggyilkolása volt, hanem éppen az, hogy esendőségével a Birodalom titkos ellenségeinek kilétét felfedje. Most, hét esztendővel az első rész eseményeit követően és mindössze egyetlen évre Luke Skywalker kalandjainak kezdetétől, Starkiller ismét Vaderrel kerül szembe.

ÚJ FIÚK A BLOKKBAN

A cselekmény ezúttal inkább forog a főszereplő személyes sorsa, semmint a galaktikus lázadás vagy az univerzum története körül. Miután sikerül kiszabadulnia a börtönéből, felkerekedik, hogy megtalálja saját valódi identitását (hiszen elég gyanús, hogy ő maga is csupán egy klón), valamint beteljesítse Juno Eclipse iránt táplált szerelmét.



Epikus jelenet, főhősünk szétrobbanó híd elől menekül. Viszont szép



Ejtőernyő helyett a kezünkben lévő két lézerkarddal történő ritmusos legyezés is megteszi... NOT



A nagyúr mindezt azonban nem hagyja szó nélkül és megbízható komáját, Boba Fettet küldi Starkiller után. Rajta kívül más régi cimborák is visszaköszönnének a *The Force Unleashed 2*-ben, a végén pedig nagy meglepi is lesz sok nevetéssel, konfettivel és a tortából előugró Erika Eleniakkal. Előtte azonban vér van és könnyek, amit főleg mi faszítottunk majd – ahogy ugyanis arra számítani lehetett, a játék brutálisan akciódús, nagyon pörgős és látványban igen bővelkedő.

NA, KI A KIRÁLY?

A *The Force Unleashed 2* azt a lehetőséget kínálja, hogy a játékos kalandjai során szinte mindvégig egy emberfeletti erő birtoklását élvezze. Ez igen kockázatos és már az első részben sem mindig működött, sőt a már-már isteni hatalom a kritikuskok céltábláját képezte. Ha

a jediséget a midikloriánok okozzák, akkor Marek úr lényegében egy emberméretű midiklorián. Már a szökési jelenetben tucatnyi TIE vadászt kapunk le a levegőből szinte a gondolatunk erejével, fénykardunk komplett épületdarabokat hasít le egy-egy csapással, a birodalmi rohamosztagosok pedig magatehetetlenül fetrengenek villámcsapásaink fényárjában. Szlovákiában máris azzal fenyegetik a rossz gyerekeket, hogy „Eljön érted Marek, a Jedi lovag!”

KÉPESSÉGEINEK BIRTOKÁBAN

Az irányítás az elképzelt legegyszerűbb. Dediált gomb felel az egyes Jediképességekért, mint a markolás, a lökés vagy az elektromos rázás, egyéb extrák pedig néhány könnyű kombinációval hozhatók elő. Az ugrás kétsze-

ri megnyomásával lényegében szinte repülni tudunk, háromszorival pedig Marek úr feltehetően bolygó körüli pályára áll, úgyhogy azt már ki sem merem próbálni. Mindvégig kegyetlen és fékezhetetlen gyilkológépek vagyunk, ennek megfelelően szinte semmi sem állhatja utunkat a néha egyébként igen kezdetlegesen szerkesztett missziókban. A TIE vadászokat pusztán az akaratunkkal összepasszírozhatjuk, majd a földhöz csaphatjuk, lépegetőket egy pillantásunkkal képesek vagyunk péppé zúzni, ajtókat a helyükből kiszakítani. Ez ugyan poénnak hangzik, de a megvalósítás és a tömeges használat miatt az egész sokszor inkább komikus és már hiteltelen. Ha bármelyik Jedi lo-vagnak ilyen ereje lett volna, képtelenség lett volna kipusztítani őket, Luke pedig egymaga eldöntötte volna a csatát a Hoth bolygón. A készítő ráadásul még önmagukkal sem következtettek: noha mi magunk simán leszedünk az égből egy űrhajót, egy alkalommal mégis éppen Darth Vader elől menekülünk el úgy, hogy 20 méterre tőle emelkedünk az égbe. Miért nem szed le minket a levegőből, ha ilyen egyszerű? Máskor egy hagyományos lépegetőt simán szétroppantunk az egyik pályán, a következőn viszont már egy feleakkorát is csak nevetségesen trükközve vagyunk képesek lenyomni. A játék talán legnagyobb hátránya, hogy hiányzik



Olybá tűnik, már a birodalmi rohamosztagosok is tanulnak akrobatikát

JEDI-TRÜKKÖK

Kezdjük az alapoknál

A JEDI-ISKOLÁK már az első Star Wars akciójátékok óta néhány alaptrükk köré épülnek, amelyek természetesen a *The Force Unleashed*ben is jelen vannak. Az alapvető különbség az, hogy Starkiller az eddig tapasztaltakhoz képest döbbenetes erejű tudás birtokában van, amit a skillek fokozatos fejlesztésével érhetünk el.



VILLÁM: Az egyik leglátványosabb képesség. Funkciója egyértelmű: sebezni és hosszú másodpercekre leblokkolni képes az ellenfelet, ami főleg akkor hatékony, hogy ha azok levegőből támadnak (például jetpackkel), vagy olyan nagy számban, hogy a szituáció már nehezen kezelhető.



LÖKÉS: Szintén klasszikus Jedi-erő. Starkiller már nemcsak birodalmi rohamosztagosok, de hatalmas tárgyak elsöprésére, vagy egész csapatok mélybe taszítására is képes. Tréfás, hogy a zárt ajtókat meg sem kísérelhetjük kinyitni, egyszerűen oda kell csapnunk párat a force push-sal.



MARKOLÁS: Ez a képesség itt nem fojtás, hanem többnyire a tárgyak és emberek felemelése. Starkiller keze brutálisan markol: repülőket szedhetünk le az égből, gépeket passzírozhatunk össze, falakat mozgathatunk meg. Az egyik legerősebb képesség.



belőle bármiféle fokozatosság. Míg anno a *Jedi Outcast*-ben hatalmas élmény volt átélni, miként nevelkedünk bénácska, gyengécske tanoncból rettenetes erejű harcosná, addig itt tulajdonképpen minden az ölünkbe hullik már az első pillanatban.

NYAKKENDŐ-VADÁSZOK

A játék emellett egy kissé kétarcú is, hiszen látszólag megalomán hatalmat ad a kezünkbe, máskor viszont három marokkal szedi vissza ugyanazt, amikor megfontolt és idegesítő kombinációkban küldi ránk a furcsa ellenséges csapatokat. Sith-ekkel, birodalmi katonákkal és számtalan gépi egységgel küzdünk a pályákon, amelyek bármily csinosan kidolgozottak, nagyon egyszerűek, lineárisak és sokszor meglepően korszerűtlenül vannak felépítve. Néhány szakaszon az ember tényleg a fejét fogja és azon gondolkodik, hogy vajon ezt az ötletet ki találhatta ki és milyen megfontolásból. Egy helyütt például egy, az égben száguldó vonatot kell megvédenünk annak tetején állva, miközben több irányból, csapatokban támadnak a TIE vadászok. Nincs persze para, mivel egyetlen gomb nyomkodásával

szinte kettésével szedjük le őket az égből. Másodpercekkel később aztán már érkezik egy űrhajó, ami *Super Mario*-szintű intelligenciával, gépágyúval és rakétákkal felváltva lő bennünket, és úgy semmisíthetjük meg, hogy a rakétáit visszapatintjuk rá az elménk erejével. Körülbelül 5-12 évben határozható meg az a korosztály, amely számára egy ilyen típusú játékelmény 2010-ben még szórakoztató.

ÜDVÖZÖLLEK, DICSŐ LOVAG!

A *The Force Unleashed 2* néhány kisebb részletre szabhatóságával igyekszik enyhíteni a nyomasztó linearitáson. Adott kristályok megtalálásával összeállíthatjuk fénykardjainkat, amelyek ezáltal nemcsak színükben, de tulajdonságaikban is változnak. A tapasztalati szintek növekedésével a Jedi-erőink között oszthatunk el újabb pontokat, növelve azok sebességét vagy egyéb hatékonyságát, a történet előrehaladtával pedig Starkiller még újabb felölthető ruhákat is kap. A speciális képességeink közül a tapasztalatom szerint a lökés és a rázás a leghatékonyabb, de gyakran használjuk majd az elkapást is (ez alapértelmezésben tulajdonképpen a kettés számú támadásunk), ami a tereptárgyak és

az ellenfelek lebegtetését és eldobását jelenti.

GYÖNYÖR-E

Bár az első pályán nálam előbukkant néhány rettentő grafikai bug, a játékok PC-s portját az Aspyr ügyesen végezte. A tényleg nagyon szép látvány akadásmentesen élvezhető egy közepes konfiguráción is, igen kellemes vizuális élményt nyújtva. A figurák kidolgozása nagyon a helyén van, a környezet is kimondottan szép, kár, hogy a helyszínek kidolgozásában nagyon kevés az ötlet és a tartalom. Valahogy mindvégig túl üresnek, díszletszerűnek és mesterségesnek tűnt minden, egy csöppnyi kreativitás nélkül. A szép effektnek és a jól behangolt fizikai engine-nek köszönhetően a csetepaték is elég látványosak, a fényekért pedig külön dicséret illeti a srácokat. A sok pozitívum nemcsak a játék motorja által kirajzolt képsorokra vonatkozik, de a hihetetlenül szép és részletgazdag átvezető animációkra is, amelyek a történet tulajdonképpen keretét meséli el. Kár, hogy az első részben még legalább valamelyest megkapó történet ezúttal hiányzik. Egy sanyarú sorsú srác szerelmi drámája és gyötrelmei kevésbé érdekfeszítőek, mint a Galaktikus Birodalom eposzi küzdelme a lázadó csapatok ellen. Főként akkor, ha a főhősnek semmilyen szerethető tulajdonsága nincs, lényegében egy átlagos srác, akinek lelki fájdalmára csak a

szükségesnél gyakrabban ráncolt szemöldöke utal.

MAREK TOVATÚNIK?

Sajnálom, hogy egy ilyen volumenű játékról ennyire vitriolos stílusban kellett értekezni, de sajnos a *The Force Unleashed 2* komolytalanabb annál, semhogy igazán komoly elemzést lehessen írni róla. Starkiller legújabb kalandja a kimondottan tetszetős vizuális megjelenéstől eltekintve felszínes, üres és ráadásul rövid is. Nagyjából azt a néhány órát éri meg, amíg az ember végigszalad rajta, de kétlem, hogy mindez a Star Wars-kultusz integráns részévé válna. Vagyis inkább remélem, hogy nem. **GS**



SZLOVÁKIÁBAN MÁRIS AZZAL FENYÉGETIK A ROSSZ GYEREKEKET, HOGY „ELJÖN ÉRTED MAREK, A JEDI LOVAG!”



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/star-wars-force-unleashed-2

GameStar

DUNCAN

Egyszer végigjátszható, felejthető folytatás



HARDVERIGÉNY:

Intel Core 2 Duo 2.4 GHz; 2 GB RAM; 256 MB shader 3.0 VGA

- + a szemnek kellemes
- + a fülnek is
- + szórakoztató harcok
- pófátlanul rövid
- bugyuta történet
- csőjáték

69

Az utolsó Csillaggyilkos. A hétköznapi Jediket jobban szeretjük

ASSASSIN'S — CREED — BROTHERHOOD

"A magával ragadó hangulat és a szinte tökéletesre csiszolt játékelmény ütős kombinációja."
— GAMESTAR



18
www.pegi.info

November 19-től a boltokban

Magyarországon forgalomba hozza az ANTEC Kft.

www.an-tec.hu



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE



Hivatalos magyar oldal:
assassinscreed.ogi.hu

www.assassinscreed.com



UBISOFT®

© 2010 Ubisoft Entertainment. Minden jog fenntartva. Az Assassin's Creed, a Ubisoft és a Ubisoft logó a Ubisoft Entertainment Egyesült Államokban és/vagy más országokban bejegyzett védjegyei. A "Playstation" és a "PS" családi logó bejegyzett védjegyek, a "PS3" logó és a Playstation Network logók pedig védjegyek, melyek a Sony Computer Entertainment Inc. tulajdonában vannak. A Microsoft, az Xbox, az Xbox 360, az Xbox LIVE és az Xbox logók a Microsoft cégcsoport védjegyei és használatuk a Microsoft licenccel történik. Szoftver platform logó (TM és ©) EMA 2006.



NBA 2K11

KIADÓ 2K Sports **FEJLESZTŐ** 2K Sports **RÖVIDEN** A jó ideje igen sikeres NBA-franchise királya megszületett.

Amennyiben nem a téren akarsz kosarazni, akkor csakis ezzel a játékkal tedd!

//Gyu



Vannak pillanatok, amikor átkozzuk, hogy babot ebédeltünk

ÉPP MOST FEJEZTEM BE EGY Boston-Portland rangadót, és szerencsére bostoni győzelemmel: Ray Allen jó napot fogott ki, így a mérkőzés legjobbjá lett, de Kevin Garnett is kitett magáért.

EZ KÉSZ!

Ritkaság, hogy ilyen rövid közcímert választok, de ez a kifejezés jut eszembe, ha a játékra gondolok. Maga a játékmekanika szinte hibátlan, így az apró részletek nélkül is nagyon magas pontszámot adnék neki (a játékmekanikáról majd később), de ami számomra a lenyűgöző volt az egészben, az a játék elképesztő hangulata. A két riporter végigdumálja a meccset, s mindenféle érdekességeket mesélnek a játékosokról (szerencsére úgy néz ki, kiküszöbölték azt a régi gondot, hogy minden meccsen Paul Pierce-ről mesélték el ugyanazt). Főleg a vendégcsapat játékosairól fecsegnek, lévén a vendégcsapat elvileg minden fordulóban más (még akkor is, ha néhányukkal a 82 meccses rendszerben háromszor vagy négyszer is kell játszani). A pálya szélén Doris Burke jelenti az aktuális hangulatot, a folyosói, öltözői pletykát, a nézők lelkesednek, a hangosbmondó tolja a szöveget – ez már eddig is nagyon tuti. Amikor azonban észrevettem, hogy arra is ügyeltek, hogy néhány játékos megszkából a büntető dobása előtt bizonyos mozdulatokat csinál (Rajon Rondo példá-

ul kétszer is kinyújtja a karját a gyűrű felé, vagy Nate Robinson megtekéri a labdát a dereka körül, amikor a bíró odadobja neki), teljesen elvarázsolódtam. Gondolom, minden csapat minden jellegzetes játékosáról vannak ilyen részletek (rajongói fórumok alapján több mint 100 játékosnál figyeltek meg egyéni mozdulatokat), én a bostoniakat ismerem, náluk észrevettem – piros pont érte. Emellett az a jelenet is nagyon mókás, amelyet nemigen láttam még kosárlabda-programban: egy portlandi rádobás után lejött a labda a gyűrűről, de a lepattanóért menő játékosok bele tudtak ütni, így egy kisebb „pöcizés” alakult ki (fel-fel ütögték a labdát, mire valaki meg tudta kaparintani); igen érdekes jelenet volt. Minden részlet stimmel, az egész olyan, mint egy igazi kosárlabdameccs. Amit hiányoltam (vagy nálam nem jelent meg, lévén végig vezettem), az a közönség „Defense!”-kiáltása, illetve amikor valamelyik igen jó napot kifogó játékosnak azt kiáltják, hogy „MVP!” Biztos vagyok benne, ha a Lakerst választanám, a Staples Centerben Kobéknak sűrűn kántálják ezt.

SHAQ A SOK-SOK KILÓJÁVAL KIZÁRJA A CENTERT...

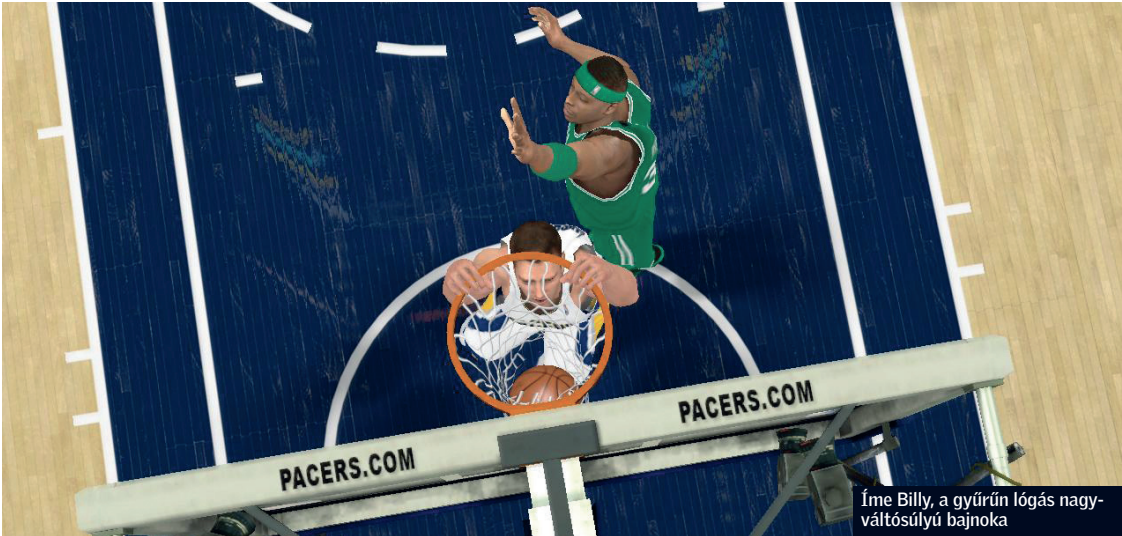
A játék remekül kezeli a test-test kontaktot, nincsenek többé egymásba folyó testrészek, misztikusan a hátvédén keresztülmenő támadó, a labdába félig belenyúló kéz – szinte tökéletes a motion control és

collision control (az első a mozgást, a második az ütközést, két test egymáshoz érintését jelenti). Ezt szerencsére nem úgy fejlesztették, mint egy régebbi, konkurens NBA-programban, amelyben a mester-séges intelligencia mindig berakta a hátvédet a labda és a gyűrű közé, bármit is csinált az ember. Itt a csapattársak helyezkednek, elzárnak, üresre futnak, sőt egyszer, amikor Kevin Garnettnél volt a labda, Ray Allen megállt a hármast vonalnál és lengetni kezdte a kezét, hogy kéri a labdát. Garnett odapasszolt, Allen pedig bevágta a hármast, ahogy azt kell. A leglátványosabb egyébként az, ahogy a centerek harcolnak a pozícióért a gyűrű alatt; ez önmagában is megérne egy misét. Arról már ne is beszéljünk, hogy a régi fusionsunk-indítsunk játéknak vége: a csapatok nagyon jól védekeznek, szinte tökéletesen váltanak, zárnak el, ahogy az a valóságban is megy. Sőt továbbmegyek: totálisan másképp kell játszani a Lakers és másképp a Mavericks ellen, a fejlesztők ugyanis még a csapatok stílusát is jól modellezték. Ez persze akkor mond valakinek valamit, ha rendszeresen néz NBA-meccset, hiszen ahány edző, annyiféle elképzelés és taktika. Aki játszani szeretne, annak a klasszikus kosárlabdázást ajánlom tanulmányozásra: az 1-es (point guard) felhossa a labdát,





Egy Boston Celtics rajongói oldalon olvastam a következőt: „A három legjobb dolog az életben: 3. ha kikap a Lakers, 2. ha nyer a Celtics, 1. ha a Celtics a Lakers ellen nyer!”



Íme Billy, a gyűrűn lógás nagyváltósúlyú bajnoka

A CSAPATTÁRSÁK HELYEZKEDNEK, ELZÁRNAK, ÜRESRE FUTNAK...

majd lepasszolja, a csapat elkezd futni/elzárni/helyezkedni, ahogy azt kell, majd további passzokkal vagy kis labdavezetéssel meg lehet oldani a dolgot. Nem kell rohanni, nem löverseny ez – a biztos pont jobb, mint a gyors, de bizonytalan.

AMI MÉGIS GOND

Nincs tökéletes játék, pedig milyen jó is lenne. Az NBA

2K11-nek van egy irtózatossá nagy baja, méghozzá az, hogy néha elképesztően képes rángatni PC-n. Például Brandon Roy zsákol egy hatalmasat és a játék vagy 3-4 másodperc egyszerűen megállt – már azt hittem, lefagyott az egész. Sajnos többször is előfordul rángatás, avagy lag, ami igen zavaró lehet, főleg, ha egy klassz akció közepén kezd el akadni a gépünk. Remélem, ezt a hi-

A legalattomosabb támadások egyike az elhadt simogatás



bát majd egy későbbi patch-ben kijavítják. Másik apró gondom, hogy bizonyos játékosok modellezése szinte tökéletes, de mondjuk Kobe Bryant vagy Paul Pierce... nos, nem az igazi. Ez persze nem nagyon zavaró, csak hát a rajongónak nem mindegy. Emellett akad még két apróság: ha 8perces negyedekre állítom a játékot a bajnokságban, akkor az én meccseimen 40-60 pont körül dob mindkét csapat, míg a bajnokságban a többiek mind 100 körül teljesítenek – ez igen furcsa és zavaró. Tudom, a győzelmek száma a lényeg, de akkor is. A legutolsó pedig, ami még zavart, az az NBA 2K-től megszokott menürendszer; nem tudom, hogy ha valaki billentyűvel próbálna játszani (nem tudom, lehet-e, nem próbáltam), akkor tudná-e kezelni. Mindenesetre aki ezzel a játékkal akar játszani PC-n, az most már tényleg vegyen egy joypadot!

JORDAN, AZ EXTRA!

Már eddig is sok jót elmondtam az NBA 2K11-ről, de az ez évi „újdonság” Michael Jordan megjelenése. A legenda legfontosabb mérkőzéseinek szimulációja, legfontosabb momentumainak újra lejátszása döbbenetes élmény, főleg, ha valaki régi NBA-rajongó. Olyan hősök tűnnek fel ráadásul mellette, mint Scottie Pippen, Toni Kukoc, Magic Johnson, Charles Barkley, Patrick Ewing, Kevin McHale... Kosárlabda-rajongóknak egyszerűen bűn lenne ezt kihagyni – a kosárlabdázás történetének legdicsebb pillanatai közül kapunk meg jó néhányat. Persze Michael Jordan mellett ott vannak a szokásos játékmódok, a bajnoki szezon, a rájátszás, a gyors meccs (itt az én tapasztalataim alapján csak egy játékost lehet végig irányítani, tehát nem adja át a kontrollt mindig annak, akinél a labda van). Egy biztos: az NBA 2K sorozat egyik legjobb darabja született meg rengeteg figyelmességgel, játékmóddal, legendákkal és kiválóan skálázódó MI-vel, amely minden szinten kihívást jelent.

A LEVEGŐ URA

Michael Jordan



MINDEN IDŐK TALÁN LEGJOBB

kosárlabdázója 1963. február 17-én született Brooklynban, New Yorkban. Bármilyen hihetetlen, az 1984-es drafton csak harmadikként kelt el (Hakeem Olajuwon és Sam Bowie megelőzték őt; ugyanezen a drafton Charles Barkley ötödik volt). Az addig sokat bukdácsoló Chicago Bulls az ifjú tehetség köré építette csapatát, amely az ő segítségével hat alkalommal (1991, 1992, 1993, 1996, 1997, 1998) NBA-bajnok lett. Rövid baseballos kitérő után még visszatért a Bullsba, majd levezetésképp a Washington Wizardsban játszott két évet. 40 évesen vonult vissza. Kétszeres olimpiai bajnok, jelenleg a Charlotte Bobcats tulajdonosa.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/NBA-2K11

GameStar

GYU

No kérem szépen, ez a játék elképesztően jó – talán a legjobb szimuláció, amit eddig NBA-ről készítetttek.



HARDVERIGÉNY:

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

- rengeteg részlet
- verhetetlen hangulat
- Jordan és az ő pillanatai
- hajlamos zavaróan rángatni
- néhány modell nem az igazi
- a menürendszer elég káosz

90

Nem baj, hogy a másik NBA-licenc elment PC-ről, a jobbik megmaradt

BLOOD STONE

007™

KIADÓ Activision FEJLESZTŐ High Moon Studios RÖVIDEN Új Bond-mozifilm, mégsem film.

Robbanások, hangtompítós pisztoly, nők

Pedig mégis. És ez hol jó, hol meg nem. Nem értitek? Megmagyarázom...

és szkriptelt kalandok //BZ



JAMES BOND, AZ ANGOL TITKOSZOLGÁLAT, az MI6 007-es számú ügynöke már jó pár évtizede kémleli ki az épp aktuális titkokat: 1953-as „születésekor” még a Szovjetunió és az atom volt a nagy fenyegetés, aztán persze volt mindenféle ellenséges ország, diktátor, világhatalomra törő tudós és bűnöző az ügynök életét feldolgozó könyvek és filmek során. Most egy új film született a pisztolyos, öltönyös sármőr kalandjairól, ám nem a mozivásznon, hanem a számítógép képernyőjén. A *Blood Stone* című játék végigzúzása után ugyanis egyértelművé vált számomra: ez itt bizony nem filmadaptáció, hanem egy mesterien megcsinált Bond-film annak minden ismérvével. És hogy ez jó-e nekünk, gamereknek? Igyekezem elmesélni a saját tapasztalataimat, hátha abból kiviláglik.

ELLEN? MEGYEK, MEGVEREM!

A játék nyitójeleneteiben a gazdasági nagyhatalmak athéni csúcskonferenciáján vagyunk. Bumm, bele a középebe, ahogy egy Bond-moziban is megszokhattuk:

van egy nyitó csilhipuhi és balhé, ami a fő történeteszl szempontjából nem igazán fontos, ám felvezeti az akciót. Ez esetben egy gonosz görög iparmágnás próbál rakétákat kilőni a G20 résztvevőire, hogy aztán egyetlen véres masszává válva csorogjon le az Akropolisz lépcsőiről a sok pénzember. De persze ott van M, az angol titkosszolgálat mindentudó főnénije, aki máris riasztja a 007-es ügynököt. Bond pedig nem szappan, tehát nem habozik: már ugrik is kifelé egy repülőből, hogy először némi fedezékharc-tutorial, majd motorcsónakos üldözés keretében lenyomja a Greco nevű álnok gazfickót.

FEDEZZ, TE TEREP!

Már ezen nyitó fejezetben megismerhetjük a játék két leglényegesebb elemét, és beletanulhatunk a kezelési alapismeretek leg-

többjébe. Kezdjük először a harccal. A taktikai shooter kedvelőinek nem tartogat sok újdonságot a nézdahátam-lövöldözés, de tény, hogy kifejezetten használható, izgalmas és látványos annak ellenére, hogy egyes elemeit tekintve láthatunk már jobbat máshol. A terepek nagy része tele van mindenféle fedezéknek használható tereptárggyal, amelyek mögé egyetlen Space-nyomással belapulhatunk. A falak, ládák és egyebek között ráadásul Space és iránybillentyű-kombinációk segítségével amolyan gyorsváltás-jelleggel is átsuhanhatunk, ami bizony néha hasznos, ha sima futkorászás közben két pillanat alatt géppuskatűz általi halált halnánk.

EMBER, LEFEGYVEREZTELEK!

Támadásra alapvetően két fegyver szolgál, egy pisztoly és a „valamilyen másik lő-

Nyomjuk csak stílusosan. Az adófizetők állják a ceket



EZ NEM FILMADAPTÁCIÓ, HANEM EGY MESTERI BOND-FILM, ANNAK MINDEN ELŐNYÉVEL ÉS HÁTRÁNYÁVAL

gyevert”, amely alapvetően valamilyen gépfegyver, shotgun vagy távcőves gyilok. Ezek váltogatása is gyermekien egyszerű: ha a halódó ellenfél eldobál valamilyen pukkantót, egyetlen billentyűvel felvehetjük, és ilyenkor ez a vonatkozó kategóriájú fegyverünkkel cserélődik ki: pisztoly a pisztollyal, puska a puskaival. Quake-mestereknek kissé kevéske lesz így az összesen két magunkkal vihető fegyver, viszont realiztikusabb, mintha az öltönyzsebben tárolnánk nyolcféle antitank-rakétakilövőt. A fedezék mögül lehetőünk sima szórótűzzel, ám ez totálisan unneffektív, kábé egy százalékunk van így halálos sebet okozni, ráadásul vérszenes fogy a lőszer. Inkább a jobb klikk (kikukkantok és célok), aztán bal klikk (headshot) módszerrel próbálkozunk. Vigyázat, a lőszer így is durván fogy, és a gyakori újratöltés közben azon lehetünk észre magunkat (főleg a későbbi pályákon), hogy se

a pisztolyban, se a géppukkantóban nem marad egy golyó sem. Szerencsére ilyenkor is van megoldás, két ügyes kezünk formájában, ami ráadásul egyéb előnyökkel is kecsegtet.

KEZEMMEL ELRECCSENTEM TESTEDET!

Ha valaki netalántán túl közel merészkedne aktuális búvóhelyünkhöz (vagy rosszabb esetben elfogyott a lőszer), ne habozunk az illető elé állni és egy jól irányzott billentyűbillentéssel (alap esetben „F”) végrehajtani egy rövid kézitusát. Persze veszélyes a mutatvány, mert a célszemély mindeközben vadul lövöldöz, és ezt sokszor még több ellenség teszi körbe-körbe, így a 4-5 másodperces küzdősport-bemutató közben könnyen bekaphatunk annyi ólombogyót, hogy az illető leterítése előtt elhalálózunk. Annál több öröm és boldogság jut osztályrészünkül, ha sikerült földre vinni a

i Az ügynök nevét az író Ian Fleming egy amerikai ornitológustól kölcsönözte, ki tudja, miért. A madártudós csak évekkkel később jött rá a dologra, és amikor számon kérte az író, Fleming szarkasztikusan azt válaszolta: cserébe a tudós is bármikor használhatja az Ian Fleming nevet.

gonoszt. Ekkor ugyanis feltöltődik egy-egy a „lövéspontosító” kézi készülék, azaz kapunk egy ideiglenes ügyesség-skillt. Ebből összesen három van, és irtózatosan hasznos, nekem legalábbis sokszor jól jött. A nagyüzemi lövöldözés közben ugyanis sokszor még a pontos célzás mellett is elszűthetőnk viszonylag sokáig: a testpáncéllal, sisakkal operáló rohadékokat vagy egy ultrapontos headshot üti ki végleg, vagy a fél tárat el kell rájuk szórni. Viszont a fent említett ideiglenes készség segítségével egyetlen mozdulattal valamilyen kiválasztott ellenség szeme közé küldünk egy halálpontos golyót mindenféle célzás, kikukucsálás és egyebek nélkül. Mindenesetre óvatosan ezzel is, hiszen a három lehetőség hamar elpárolog, és utána mehetünk megint közel a rosszszagokhoz egy kis szabadkézi ütőváltásra, hogy újra feltöltsük a szerencseládát.

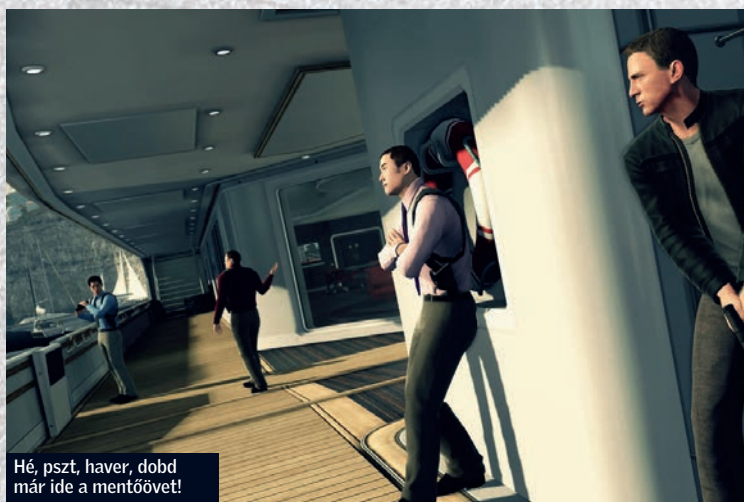
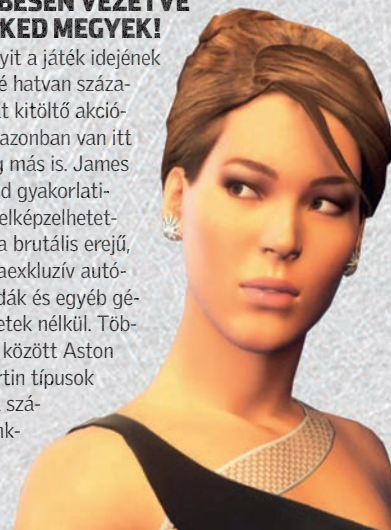
SEGEDELEM TELE-SZERKEZETTEL

Abból is látszik, hogy jelentősen elmúlt 1953, hogy Bond bácsi leghűségesebb társa egy okostelefon. Amellett, hogy természetesen ezen kapja az utasításokat, a terepen is nagyon sokat segít. Be-

kapcsolva megmutatja, merre kell továbbmennünk, hol várható ellenség, merre hevernek eldobált fegyverek. Ezenkívül ennek segítségével szerezhetünk információkat is bizonyos kutyúkból, de törhetünk záratokat és elronthatunk biztonsági kamerákat is – utóbbi tevékenységekhez némi idegesítő, de azért elviselhető minijáték tartozik.

SEBESEN VEZETVE NEKED MEGYEK!

Ennyit a játék idejének kábé hatvan százaléka kitöltő akcióról, azonban van itt még más is. James Bond gyakorlatilag elképzelhetetlen a brutális erejű, ultraexkluzív autósodák és egyéb gépezetek nélkül. Többek között Aston Martin típusok és a szá-



Hé, pszt, haver, dobd már ide a mentőövet!



De most komolyan: ki rendezte ezt a jelenetet, John Woo?

A 007-ES 057 ÉVE

001 ügynök szerepében 006 színész



Bond karakterét 1953-ban találta ki Ian Fleming író. A regények és novellák sikereit azonban a filmek magasan felülmúlták, a legtöbben innen ismerik a brit titkosügynök nevét. Fleming után több író is hozzájárult a Bond-sztorik bővítéséhez, és persze megannyi nem hivatalos írás is napvilágot látott.

A 22 hivatalos filmben összesen hat színész kapta meg a luxuskörnyezetben tobzódó, flegma és sármos ügynök szerepét. A klasszikus Bond sokaknak az első versenyző, az akkor még fekete hátrányt hajjal vadító Sean Connery, a második 007-es örület pedig az egyetlen filmben szereplő George Lazenby után érkező Roger Moore kapcsán indult be. A nyolcvanas évek végén két filmre Timothy Dalton vette át a hangtompító pisztolyt, utána Pierce Brosnan következett. A legfrissebb Bond 2006 óta Daniel Craig, aki némelyest eltávolodott a hűvös-elegáns szerepkörtől, és kissé emberközelibbé faragták az alkotók.

ra hülye nevű, ám csillárdokért árusított svéd Koenigsegg szuperjárgányok volánja mögé pattanunk be időközönként egy-egy jóféle autós üldözésre. Inentől kezdve persze senki ne várjon ultrarealistikusz szimulátort, de árkádszinten egész pofás autóversenyes rész következik.

Van, amikor más autók utolérése és lezszorítása a cél, de akadnak extrém helyzetek is: az egyik jelenetben például Bangkok utcáin menekül előlünk egy hegynyi méretű teherautó-buldózer hibrid, ami gyakorlatilag szanaszét bontja a fél várost – épületek dőlnek romba, felüljárók szakadnak le (gyakran épp alattunk). Persze a feladataink például Bangkoc utcain menekül előlünk egy hegynyi méretű teherautó-buldózer hibrid, ami gyakorlatilag szanaszét bontja a fél várost – épületek dőlnek romba, felüljárók szakadnak le (gyakran épp alattunk). Persze a feladataink például

EZREDSZERRE EME HELYZETBEN

No, és akkor egy kicsit álljunk is meg itt, mégpedig egy olyan problémakör kivésésével, ami a vezető részénél érhető tetten leginkább. Arról van szó, amit a bevezetőben is felvettem, miszerint akkor ez itt most egy film vagy játék vagy mégis mifene...

Arról van ugyanis szó, hogy a játékos szereti, ha játszik, a szó eredeti és legnemesebb értelmében. Szereti azt is, ha vannak választási lehetőségei, stratégiái, kerülőújtjai. Itt bizony ebből szinte semmi nincs. Nem csoda persze: láthatóan valóban egy interaktív filmnek – de ettől még filmnek – szánták az alkotók a *Blood Stone*-t. Már a főcímen és a stáblistán is látszik, itt író, dramaturg, rendező, miteménni van, mint egy hollywoodi szuperprodukción. Márpedig az előre megírt fordulatok és csavarok, az emlékeztető dialógusok vagy épp a másodpercre pontosan érkező hatásvadász robbanások csak akkor ütnek igazán, ha a játékos pontosan azt csinálja, amit elvárnak tőle, akkor és ott tartózkodik épp, amikor összedől a ház vagy levegőbe repül a fél város.

Épp ezért a játékmenet valami ultramód lineáris, szinte már csak egy spárca hiányzik Bond derekáról, aminél fogva végighúzzák a pályákon. Scriptelt események sorakoznak egymás után, ami a gyalogos részénél is elég zavaró tud lenni, de vezetés közben már bosszantó. Ugyanúgy, ugyanoda futnak be a szembejövő kamionok, pontosan ugyanúgy dől ránk a híd és a többi. Az autós részek egyébként már a legkönnyebb fokozaton is viszonylag nehezek, de egy idő után már inkább bosszantó, hogy a checkpointokról újakezdve ritmusjátékszerűen megyünk balra, jobbra, megint jobbra, most balra, ahogy az előre leködolt eseményekre reagálunk.

NEM MEKEG, NEM NYEKEREG

Ami viszont a filmszerűség jó oldalát illeti: tényleg olyan az egész, mintha a saját kis privát mozinkban ülünk. A két főhős figuráját tökéletesen kidolgozva a legújabb filmek szereplőiről mintázták: a kissé búvalbélelt lajhárra emlékeztető Daniel Craig és az M szerepében tündöklő Judy Dench mimikája, mozgásai tényleg remekbes zabottak, és persze a hangjukat is az eredeti színész kölcsönzi.

A képi világ is irdatlan jó. Bár a grafika néhány helyen kissé elbutul (érdekes mó-



Cool guys don't look at explosions. Vagy mégis?

don leginkább az átvezető videóknak), a legtöbb esetben káprázatos a látvány. Nem is csoda, hiszen Athén, Isztambul, Monaco, Szibéria, Bangkok és Burma olyan környezeti túladagolást jelent vizuálisan, hogy ebből a szempontból egy pillanattal sem unatkozhatunk.

Ha nem nézem a játék szabadságfokát, és filmek tekintem, akkor jelentősen nő az élmény. A forgatókönyvért nem kisebb név, mint Bruce Feirstein felelt, aki már olyan 007-es filmekkel bizonyított, mint a *Golden Eye*, a *The World Is Not Enough* vagy a *Tomorrow Never Dies*. Személy szerint annak is örültem, hogy a „Bond filmként öt nő keffent szanaszét” vonalat szinte teljesen kihagyták: egyetlen liaisonra utalnak nagyon halványan még a játék legelején, utána csak egyetlen nőnemű csábító követi a sztorit, ráadásul ő nem is akad horogra, hogy randán fejzzem ki magam. A Bond-klisék viszont rettentően zavartak (hiába, ha már ügynök, akkor én Jack Bauer-fan vagyok): lehet, hogy lelvöm a poént, de itt ötvenedszer puffantják el, hogy végig a csaj a főgényő, de persze csak az utolsó percben derül ki...

KELLEMEK, DE NEM RENGET EGÉT

A *Blood Stone* összességében kifejezetten szórakoztatóra sikerült (igaz, semmi-

lyen véres kő nincs sehol a főcímen kívül, a fősztori egy vegyi-biológiai fegyver körül bonyolódik). A szabadságfok viszont alaposan árnyalja a képet, és az sem segít igazán megszeretni a játékot, hogy összevissz öt óra alatt végigvihető (és ez a maximum, ha minden sarokba benézek és mindenhová háromszor visszamegyek). Két nehézségi fokozaton próbálkozhatunk, és ha a nehezebbiket is végigtöltük, kapunk egy 007 kódnevű extra nehezlet, de ettől sajnos az újrajátszási együtttható nem értelmezhető az egész számok halmazán. Egyszer viszont érdemes végigvinni, már csak a látvány miatt is. No, ennyi voltam mára, üdvözöl mindenkit Zé. Bé Zé.

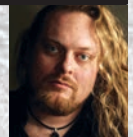
AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/james-bond-007-blood-stone

GameStar

BZ

Ultralineáris és ultrascriptelt, de öt órára mégis hatásos.



HARDVERIGÉNY:

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

- Bond-feeling
- filmszerűség, pirotechnika
- eredeti szereplők és szinkronhangok
- nulla szabadságfok
- minden esemény scriptelt
- összevissz 5 óra játékidő

85

Finom játék: rázva, nem leverve

Minden6ó

A királynő titkosügynökei



AZ MI6 az angol Secret Intelligence Service (SIS) „legtitkosabb ügynöksége”. Az SIS 1906-os megalapításához képest az MI6 létezését hivatalosan csupán 1994-ben ismerték el. A Brit Nemzetvédelem legelső frontjának tartott ügynökség a nemzetközi hírszerzés és kémelhárítás területén tevékenykedik, néha nem hivatalosan együttműködve más országok hasonló szervezeteivel, többek között a CIA-val. A hidegháború idején főként a Szovjetunió információszerzési kísérleteinek leleplezése és az orosz ügynökök felderítése volt a fő irányvonal, de persze folyamatosan szárnyra kaptak olyan híresztelések, amelyek a világ több országában kirobbantott konfliktusok, kisebb háborúk vagy botrányok mögé is az MI6 tevékenységét képzelik, amely így angol érdekeket szolgál. Hogy manapság mit csinálnak pontosan? Ha megtudnád, meg kellene, hogy öljenek...



Bond a menetszállal próbálja eloltani a tüzet



A patchek számozása azért is érdekes, mert általában a megszokás azt mutatja, hogy az első szám a nagy változásokat, a második a lényegeseket, a harmadik a kicsiket takarja. Ezek a patchek azonban a harmadik számjegyükben változnak 3.0.3-ról mondjuk 3.0.5-re. De hát ki tudja...

RUNES OF MAGIC – AWAKE OF THE GUARDIANS

BEMUTATÓ



Bunkófalván az egyetlen szórakozási lehetőség a bodybuilding



Naná, hogy a kovács is gyúr. Vagy ki ez...

RUNES OF MAGIC – AWAKE OF THE GUARDIANS

KIADÓ Frogster FEJLESZTŐ Runewaker Entertainment RÖVIDEN Szinte nem telik el úgy hét vagy hónap, hogy ne jöjjön ki új tartalom a *Runes of Magic*-hez. Összefoglaljuk az utóbbi időben történeteket.

Elképesztő, mennyire gyorsan fejlődik az ingyenes MMO-k egyik zászlóshajója

//Gyu

FURCSA DOLOG A RUNES OF MAGIC változásait nyomon követni, hiszen a játék verziószáma mindössze úgy változik, mintha apró dolgok cserélődnének ki benne, pedig... (Erre a fenti kis infoboxban kitérünk majd.) Sokan csak kipróbálnak egy MMO-t, aztán nincs rá elég idejük, később meg sosem néznek vissza rá – mi ne legyünk ilyenek. Akik esetleg nem követték a változásokat, azoknak segítünk most egy kicsit. Úljünk is be az időgéphez és utazzunk vissza egészen ez év augusztusáig.

HATVAN MÉG VÁROSNAK IS SZÉP

Minden túlélőképes MMO életében eljön a pillanat, amikor tovább kell fejlődni, növelni kell a szintlimitet. Ez a *Runes of Magic* esetében augusztusban történt meg az *In the Depths of the Forest* nevű kiegészítő megjelenésével, amely rengeteg fontos, főleg high-end változtatást tartalmazott. Kezdjük is az új zónával, a Northern Janost Foresttel, ahol eleve 100 körüli új quest került bevetésre, a szintlimit pedig 60 lett. Természetesen az új szintek új fegyvereket és páncélokot

igényelnek, így rengeteg craftingrecept is bekerült. Új zóna pedig nincs új world boss nélkül – szóval eddig minden úgy alakult, ahogy elvártuk. Aminek néhány napig zajos sikere volt (amíg el nem múlt a szenzáció hatása), az a házassági rendszer – ezentúl legálisan lehet házasodni a játékban. Persze a fejlesztők igyekeztek a kicsit lanyhuló guildháború-rendszert is feldobni egy-két dologgal – ide is több mint 100 új titulus és küldetés került. Szóval augusztusban a megszokott balanszolás és bugfixálás mellett rengeteg minden történt.

TEPLOMOS LOVAGOK

Szeptemberben érdekes módon az új zónában a 60-as szintű kalandozók hogy, hogy nem, egyszer csak találtak egy templomot. Az MMO-k világa már csak ilyen, mondhatnánk, azonban az lényegesebb, mi volt a templomban – a Raksha temple egy új, hatfős instance, természetesen egyedi loottal és hét új főgonosszal, könnyű, illetve nehéz fokozatban. A kedves fejlesztők végre beletették a játékba a guildkastély régóta várt harmadik fázisát – persze ahogy ilyenkor lenni szokott, ezzel együtt új küldetések is érkeztek, sőt egy minijáték is, amivel edzeni lehet a kastélyban. Aminek sokan nem örültek, az az új „csúnya-beszéd szűrő” – tanulság: nem kell csúnyán beszélni! Ravenfallba bekerült egy édes új world boss és megszületett az új tutorrendszer is, amelyet 30-as szinten lehet igénybe venni egy speciális küldetéssel, amelyet Varanasban ad egy Lehman nevű pasi.

A lényege, hogy permanensen megmaradó pontokat lehet kapni a képességekre – hurrrá! Emellett pedig tovább reszelték jó néhány dual-skillen is.

ÓVATOSAN, AZ ŐRÖK NEHOGY FELEBREDJENEK...

Októberre sajnos felébredtek az Őr-zők, mert hát eddig tuti átaludták, hogy Janost Forestben flangálunk, meg guildvárat ostromolgatunk. Talán azért aludtak eddig, mert a Raksha templomban még nem született meg az az öt új nehézségi fok, amelyek az eddigiek mellett vállalhatóak: bronz, ezüst, arany, platina és gyémánt (25%-os nehézségtől 125%-ig haladva). A déli Janost Forest egy félreeső zugában valaki belebotlott egy új bossba is, úgyhogy azóta szegény-szegény Amboriart mindig leölik a „csúnya-gonosz” játékosok. Hát ilyet! Már jó ideje nem volt ráncfelvarrás a saját kis lakásunkban, pedig milyen jó is odahaza rendezkedni, ugyebár, így aztán kaptunk új craftrecepteket és bútorokat is. Természetesen az új dekorációk egy része a guild kastélyban is használható. Jó szokás szerint rengeteg skill változott, főleg a dual skillek – és persze egy szerkesztési bugfix is megtörtént.

ÉS A VÁROS EGYRE CSAK ÉPÜL-SZÉPÜL

A *Runes of Magic*-ben általában 5-6 hete jönnek a fontos tartalmi kiegészítők, így várhatóan november közepe-vége felé megérkezik majd a Limo Desert nevű új zóna (Limo Nádé tesója, tud-

játok), amely egy nagy sivatag, kilenc alzónával, instance részekkel és hét oázissal. Ennek újdonságairól figyeljétek majd a GSO-t. [GS](#)

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/runes-of-magic

GameStar

GYU

Havonta legalább egyszer érdemes benézni



HARDVERIGÉNY:

1,86 GHz, 256 MB-os videokártya
1 GB RAM, 3,6 GB szabad hely

- ➔ havonta jönnek ingyenes tartalmi patchek
- ➔ lehet házasodni, jipp!
- ➔ még mindig ingyenes
- ➔ sokat kell grindelni
- ➔ a Store használatához szükséges dolgok elég sokat változtak

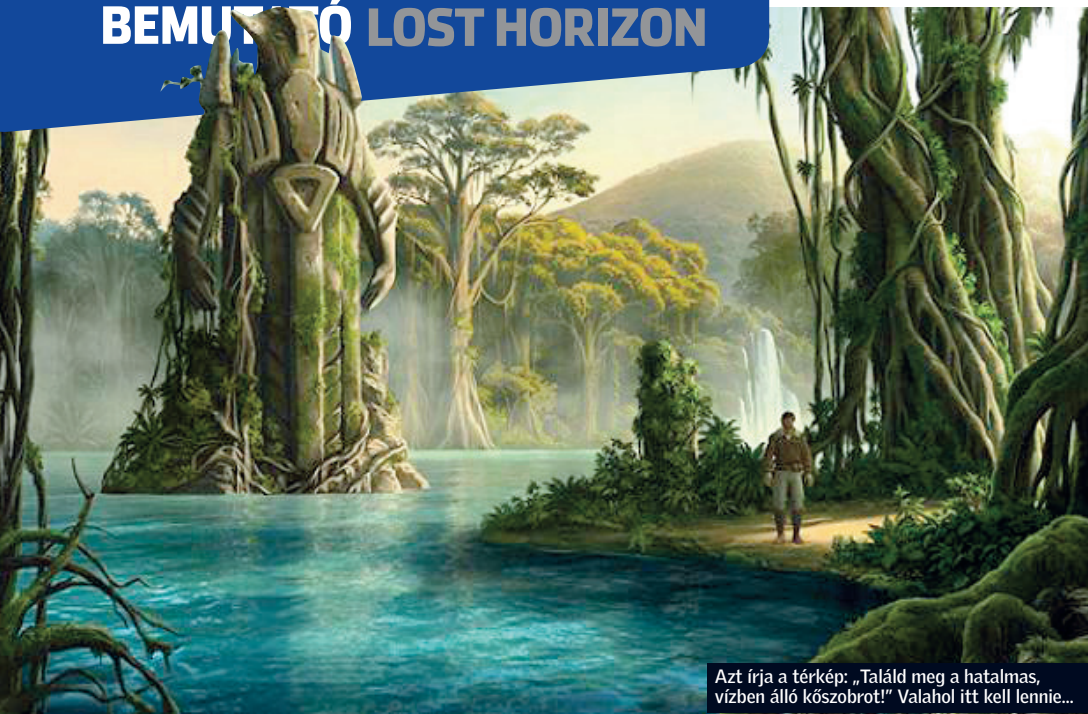
86

Folyamatosan frissítik, ami igazán dicséretes!



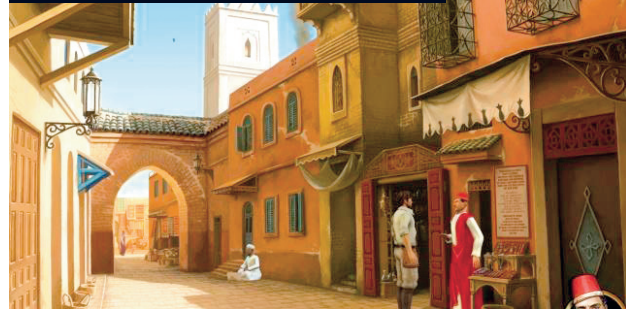
„Legjobban te fogsz hiányozni, Madárijesztő...”

BEMUTATÓ LOST HORIZON



Azt írja a térkép: „Találd meg a hatalmas, vízben álló kőszobrot!” Valahol itt kell lennie...

Sajnálom, uram, de mindjárt indul az Assassin's Creed forgatása, úgyhogy bezár a bazar



Négy sötét lyuk közül választani... Ez még nőcsábász főhősünknek is nagy falat

LOST HORIZON

KIADÓ Deep Silver **FEJLESZTŐ** Animation Arts **RÖVIDEN** Az utóbbi pár évben hihetetlenül megerősödött német kalandjáték-gyártás legújabb gyöngyszeme.

Egy akciódús világ körüli kaland, románc, cselszövések, nácik, misztikum és némi okkultizmus – mindez most ostorcsattogtatás nélkül

//Séci



TÉNYLEG ELKÉPESZTŐ, HOGY EZEK A NÉMETEK MENNYIRE BEKEMÉNYÍTETEK játékfronton az elmúlt években.

Most nem is az olyan nagy halakra célok, mint a Piranha Bytes vagy a Crytek, hanem az új generációs kalandjátékokat futószalagon szállító kisebb csapatokra és az ő játékaikra: *Jack Keane*, *Ankh*, *Simon*, *the Sorcerer* utóbbi két része, *Perry Rhodan*, *The Book of Unwritten Tales*, *The Whispered World* és még hosszasan folytathatnám a sort. Tesztalanyunk fejlesztői sem mai csirkék, mostani játékaikra elég egy pillantást vetni ahhoz, hogy megállapítsuk: le sem tagadhatnák az előéletüket, miszerint ők követték el a *Secret Files* eddigi két részét (*Tunguska*, *Puritas Cordis*), amelyekkel igen szép sikereket könyveltek el az európai piacokon. A *Lost Horizon* minden szempontból ezek nyomdokain halad tovább.

A-A-AND... ACTION!

Ritka eset, amikor egy játék már a főmenübe lépéskor elénk táruló képpel olyan egyértelműen definiálja magát, mint a *Lost Horizon*. Itt ugyanis egy korabeli mozi bejárata tűnik fel, ahol éppen a mi sztorinkat készülnek vetíteni. A „korabeli” alatt pedig a ’30-as évek végét értem; a II. világháború előestéjén járunk ugyanis. Tök felesleges lenne – ráadásul a spoilerezés miatt bosszantó is – belemenni a törté-

net részleteibe, legyen elég annyi, hogy az Indiana Jonesból és a *Wolfenstein*ből átigazolt németek ismét okkultizmusra adták a fejüket és egy természetfeletti tárgy után kutatnak. Hiperlaza főhősünk Fenton Paddock névre hallgat, exkatona, jelenleg csempész, akit a hongkongi Brit Konzulátus azzal bíz meg, hogy kutasson fel egy, a Himalájában eltűnt angol expedíciót. Mivel az ügynek személyes vonatkozása is van, Fenton vállalja a melót, hozzácsapódik egy régi, kínai térképész barátjának csinos unokahúga (Kim), aztán irány Tibet, Marokkó, Berlin, India és a végkifejlet helyszíne, a Világ Szíve, a feltérképezetlen (PS3-tulajok, dereng valami?) Shangri-La

– alias Shambala – városa. Elég is ennyi, így is túl sokat árultam el...

FELÁLDOZVA A DRAMATURGIA OLTÁRÁN

Szóval kérem szépen, ez egy klasszikus kalandfilm kalandjátékköntösbe bújtatva – sok szempontot ennek elérése alá rendelték. Nem veszi magát túl komolyan, kicsit kommersz és kiszámítható, a szereplők picit sztereotípek, de maga a játék határozottan élvezetes. Rengeteg igazán precíz összerakott átvezetőt kapunk, amelyeket később a menüből visszanezhetünk. Ezek tényleg igazi gyöngyszemek: a minőség, a vágás, a koreográfia, a kameramozgások



Egy tibeti repülőút során nélkülözhetetlen kellék a sütőtök – majd meglátjátok...

AZ ELVESZETT HORIZONT GYÖKEREI



ROPPANTMÓD SZÉGYELLEM

MAGAM, de nem olvastam James Hilton (angol író) 1933-as, azonos című regényét, pedig a *Lost Horizon* története és alapmotívumai erősen ebből táplálkoznak, persze rengeteg kisebb-nagyobb változtatással. A regény is keveri a valós és fiktív elemeket: a regényben egy brit veterán a háború káosza közepette egy tibeti, misztikus városban, Shangri-Lában leli meg belső békéjét. A regényből 1937-ben Frank Capra rendezésében egy sikeres film készült, majd '73-ban egy elég bukta musical is napvilágot látott. Ezenkívül a Broadway-n is futott egy adaptáció, ráadásul rádiójátékok alapjául is szolgált a regény.

mind-mind profizmusra vallanak. A hét fejezetből álló sztori során gyakran földrészekben átívelő utazásokat teszünk, ilyenkor a térképen haladásunknak megfelelően egy piros csíkot látunk kúszni, mögötte pedig nagytotálban az aktuális járművünk szeleli a felhőket, habokat, síneket stb. (Na, honnan is ismerős ez a megoldás?) Némi költői túlzással élve néha úgy éreztem, hogy a játék azon szakaszai, amikor mi vesszük át az irányítást, csupán a történeti szálát kibontó ingame/renderelt mozik közti időt hivatottak kitölteni.

A LERÁGOTT CSONTBAN IS OTT VAN MÉG A VELO... (KUTYA KÖZMONDÁS)

Egy nem túl elegáns húzással a játékmecanizmus ismertetése címén ideírhatnám, hogy „lásd: *Secret Files 1-2*”, de azokra is gondolok, akiknek az életéből utóbbiak esetleg kimaradtak. Minden ízében tradicionális point&click kalanddal van dolgunk: beszélgetünk, vizsgálódunk, tárgyakat veszünk fel és kombinálunk, feladványokat oldunk meg. A fejlesztők a kezdőkre is gondoltak, hiszen minden (kb. egy képernyő-

Hölgylem, gyönyörűen énekelt és a hajába tűzött vörös lilium is igen tetszetős! Ennyi bók után pedig remélem, igényt tarthatok a szobaszámára!



EZ EGY KLASSZIKUS KALANDFILM KALANDJÁTÉK-KÖNTÖSBÉ BÚJTATVA – SOK SZEMPONTOT ENNEK ELÉRÉSE ALÁ RENDELTEK

nyi) helyszínen adott a lehetőség az összes interakciós pont és használható tárgy helyének felvillantására, ezzel kiküszöbölve a pixelhunt okozta frusztrációt. Ráadásul minden objektumhoz és szituációhoz kérhetünk – a főhőstől és külön a játéktól is – eligazítást és kommentárt, ha esetleg elakadnánk, ami persze csak diszkrét utalás a továbbjutáshoz, nem pedig a konkrét megoldás direkt felfedése. A gördülékeny játékmenetet segítik még az egyetlen kintintással elővarázsolható apró kényelmi funkciók (futás, helyszínváltás) is.

A párbeszédok azonban nem nyerték el maradéktalanul a tetszésemet, ugyanis rendre csak 1-2 dialógusopció tűnik fel, s azok is meglehetősen lényegre törőek – arról nem is beszélve, hogy pár kivételtől eltekintve a diskurzusoknak mindig csak egy végkifejlete van. Nem vártam én *The Longest Journey*-kaliberű szöveggöngyvet, de ez egy picit már a másik véglet. A verbális poénkodás és az állandó, maró cinizmus pedig kétélű fegyver, néha bejött, néha viszont illúzióromboló túlzásokba esnek a német srácok. (Bár brit hadifoglyot bakelitlemezés germán harci indulók lejátszásával kínozni azért jó móka.)

A több karakter együttműködését viszont – Nina és Max *Secret Files*-beli esetéhez hasonlóan – ötletesen kidomborították, sok feladvány csak úgy oldható meg, hogy egymásnak tárgyakat adogatunk át (például egy zsebből előrántott létrát...). A puzzle-elemek vegyes képet mutatnak, mert bár az előrehaladásunk során nagyon helyes módon fokozatosan egyre komplexebbé válnak, nem egyszer becsúsztak logikátlan, csak mechanikus próbálgatások árán megoldható feladványok. Picit zavart továbbá az a „kihívás-csökkentő” tényező, hogy szinte minden tárgynál térben és időben is túl köl-

i A végjátás után a mozibéjáratot ábrázoló főmenüben megjelenik egy „Bonus Features” opció is, amelyben újrajátszhatjuk a végső jelenetet, így minden alternatív végkifejletre fényt derítve, ezenkívül egy rejtvény megoldásával feloldhatjuk a készülő *Secret Files 3* előzetes teaserét. A nagy durranás pedig csak most jön: a *Lost Horizon* egy korai, játszható „prototípusa” is elérhetővé válik, amely a végleges verzióétól eltérő sztorielemekekkel és egy kimaradt bevezető fejezettel indít.



Romantikus este a dokkknál - fegyver nélkül nem ajánlatos elindulni

azok, akik lelkesen rajonganak az Indiana Jones-féle könnyed mozik hangulatáért és csak kicsit vonzódnak a kalandjátékokhoz, mint azok, akiknél fordított a sorrend. Persze egyáltalán nem fog rosszul járni az utóbbi tábor sem, ha beruház az Elveszett Horizontra, amiből ugyan nem válik majd a LucasArts hőskorát idéző klasszikus alkotás, nem fog minket olyan mélyen megérinteni, mint a *Syberia*, és nem okoz majd a *The Whispered World*-hoz hasonló katarikus élményt, de mindezek ellenére egy igényes, nagy precizitással összerakott, szerethető és izgalmas kaland. Az az érzésem, hogy a fejlesztőknek tudatosan nem is volt ennél magasztosabb céljuk, „csak” ennyi, és ez ismét bejött. **CS**

TECHNIKAI MASZLAG

A játék tálalásának kivesézése gyorsan elintézhető, ugyanis nehéz belekötönni, minden „fogaskerék” a helyén van. Gyönyörűen szép, a németekre jellemző (szinte már-már túlzásba vitt) precizitással megfestett és rengeteg animált elemmel dúsított 2D-s hátterek előtt mozognak a 3D-s karakterek. Utóbbiak már kevésbé áll-lejtoések, de a motion capture-nek hála a mozgásuk nagyon élethű, illetve a műfajt figyelembe véve a poligonszám és textúrarázletesség is bőven megállja a helyét, az átvezető animációkról pedig már áradoztam. Az atmoszferikus hangok, illetve a vokális és instrumentális elemeket vegyítő zenei anyag hangulatos és korhű, az angol szinkron pedig (néhány erőltetett akcentus felett szemet hunyva) teljesen oké.

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ ÜZEMMÓD: ON

Zárszóként jöjjön az elmaradhatatlan (bár kissé konzervatív) végső kérdés: kinek tudom tiszta szívből ajánlani a *Lost Horizon*-t? Nos, ezúttal – a maradi kérdést megválaszolva – a játék műfaja és stílusjegyei helyett inkább a témaválasztás és tálalás irányából közelítenék a válasszadáshoz. Könnyen el tudom képzelni ugyanis, hogy a *Lost Horizon*-nal töltött 20-30 órát sokkal jobban fogják élvezni

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavaz.esrtelkelj.com/gamestar.hu/jatek/lost-horizon

GameStar

SÉCI

Akárcsak a nagy sütije: jól ismert a receptje, mégis (vagy éppen ezért) szeretjük.



HARDVERIGÉNY:

Windows XP/Vista/7, 2 GHz CPU, 512 MB RAM, DirectX 9.0, 64 MB RAM GPU, 4,5 GB HDD, egér

- egy jobb filmével felérő forgatókönyv
- izgalmas sztori, profi dramaturgia
- gyönyörű, mégis nagy étvágya
- korrekt iparosmunkánál nem több
- pár logikai bukfcnc
- gyakori (bár rövid) töltőtetések

83

Az elveszett frigyálá horizont foszogatói

BEMUTATÓ DEATHSPANK



Deathspank vörös konfettivel és körjátékkal szórakoztatja az egybegyűlteket, míg Sparkles beszárítja az új frizurát

I A játékot már júliusban kiadták Xboxra és PS3-ra, a *Thongs of Virtue* című folytatás pedig szeptembertől érhető el a konzolokon. A két játék abszolút standalone, a sztorik egymástól függetlenek, a játékmenet pedig nem változott. Hogy a DLC mikor érkezik a PC-re, nem tudni még.



Nem tudom, mi az, de szép a füstje



„Mi az ott a vízben?” „Én tudom, tanár bácsi, én tudom!”

DEATHSPANK

KIADÓ Electronic Arts **FEJLESZTŐ** Hothead Games **RÖVIDEN** Klasszikus Diablo-hack and slash agyament rajzfilkötésben, agyament poénnal. Érdekes egyébként, hogy a következő oldalon kivesézett *Shank* és a *Deathspank* a rimelő címeiken túl más rokonságot is mutat

Ron Gilbert, a *Monkey Island* atyja új játékkal jelentkezik.

//kacor

A SHANK ÉS A DEATHSPANK (jól olvastatok, halálfenekelés) egyaránt letölthető a Steamről (a *Deathspank* 13 eurónkba fáj), eredeti, jól prezentált, szép és bizonyos szempontból értékes játékok, amelyek azonban a legfontosabb pontokon konganak, mint Kiszél Tünde feje, amikor haragnak ütközik.

A TYÚKOK AJKÁN

Képileg nincs gond, nem is lehet, hiszen a *Deathspank*ot Gilbert saját készítésű képregénye ihlette. A játéktér és a karakterek háromdimenziósak, a tereptárgyak és az objektumok pedig mintha papírmásékból lennének kivágvva – a technika biztosítja a comic-feelinget. A párbeszéddek a *Monkey Island* első részeihez hasonlóan remekül megírtak, szellemesek, modernek, egyszerűen lesz itt móka-kacagás. A játék során megtudjuk, hogy a tyúkoknak igenis van ajkuk, és hogy az apácák azért mobiloznak, hogy frissítsék a blogjukat, és... de nem spoilerezek tovább. Maga a sztori másodlagos, ha akarjuk, rögtön le is nyomhatjuk a párbeszéddek (bár akkor pont a játék legjobb részétől fosztjuk meg magunkat), hogy aztán menjünk és henteljünk: a *Deathspank* egy szépen tállalt, végletekig egyszerűsített *Diablo*-klón. Hősünk a titokzatos nevű Artifactot keresi, egyetlen módszere pedig az, hogy üt. Elvégre ettől hős. Utunk során rengeteg vicces karakterrel, beszélő állatokkal találkozunk, a tájak kelően változatosak, színesek, izgalmasak – aki tud angolul, felhőtlen 8 órának néz elébe. Már ami

a párbeszéddek illel, mert a játékmenet sajnos nem az igazi.

GILBERT, MIT MÍVELT?

Adott a recept: kismillió tárgy és fegyver, pénz a hulláknál és egyéb ládáknak, hordókban. A teljesített küldetésekért jutalmat kapunk. A szintlépés annyiból áll, hogy automatikusan fejlődnek a tulajdonságaink, majd három kártya közül választhatunk egyet, amellyel valamilyen állandó bónuszt kapunk (gyorsabbak, erősebbek vagy ellenállóbbak leszünk, ilyesmi). Van egy úgynevezett justice-meterünk is, ami akkor lesz aktív, ha eleget öltünk, és akkor nagyobb ütünk legközelebb. A játék automatikusan ment, ezzel nem kell szöszölnünk, ahogy általában is a minimalizmus hatja át a játékot – a grafikai beállításoknál például csak a felbontáson állíthatunk. A küldetések nagy része az ölmeg-ebből-ennyit-gyere-vissza sémára épülnek (egy gyilkos növény ellopta a pénztárcámat, segíts rajtami!), és bár fel foghatjuk ezt úgy, mint a hasonló hack'n'slash-ek paródiáját, sajnos ettől még nem lesz élvezetesebb a dolog. A legtöbb lakos újabb és újabb futárfeladatokkal boldogít, gyakorlatilag állandóan rohagálhatunk ide-oda a terepen, és ez igen hamar unalmassá válik. Közlekedésünket egyszerűsítik a teleportként is funkcionáló... budik, a felszerelésünket pedig ládáknak tárolhatjuk, és bármely ilyenben hozzáférhetünk. Ahogy a főszereplő a játék során megjegyzi, maga sem érti, hogyan működik ez, a véccék mechanikáját

pedig inkább nem kötné az orrunkra. Fegyverből, tárgyból akad bőven, erre igazán nem lehet panasz: a csirkeágyútól kezdve az ijakon, amuletteken és vállvédőkön, kesztyűkön át a varázsgömbökig és különböző lötyikig viccesnél viccesebb nevű tárgyakat állíthatunk szolgálatunkba, amelyeket később akár kombinálhatunk is, így a harcok még később sem válnak vállalhatatlanul unalmassá. Az ellenfelek kelően változatosak, érdemes a felszerelésünket átgondolni, és a helyzetnek megfelelően kombinálni arzenálunkat. Játshatunk ketten is, a társunk Sparkles, a varázsló, aki (dobpergés) tud varázsolni, még klónozza is magát, meg vicces is a neve, így hát csak szeretni lehet. Kár, hogy az életpontjainkon osztozunk, és Sparkles-zal korántsem olyan izgalmas a játék, mint *Deathspank*kal. A második játékos kötelezően Xbox-kontrollerrel kell, hogy játsszon, mert két billentyűzetet a játék nem engedélyez. És... nem, körülbelül ennyi a játék. Sajnos a fejlesztők ez esetben – úgy érzem – nem az anyjukat, hanem magát a játékmenetet adták el nem egy, hanem számtalan poénért, és ezért bizony kár, mert a nagyszerű párbeszéddek, karakterek egy újabb klasszikus kalandjáték alapjait szolgálhatták volna. Ehelyett kapunk egy vicces dialógban bővelkedő, de egyébként vérszegény, agyonegyszerűsített *Diablo*-klónt, amit így csak azoknak tudok ajánlani, akik hajlandók 8–16 óráig nyomkodni az egérgombot azért cserébe, hogy ez alatt a pár nap alatt – amikor éppen nem ásítognak a monszták

gyakása közben – gyomorgörcsöt kapjanak a röhögéstől. Bevallom, én ilyen vagyok. Az ember elvégre ritkán gyűjthet unikorniskát manapság. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

www.gamestar.hu/jatekinfo/deathspank

GameStar

KACOR

Jobb helyet is találtak volna ilyen poénnaknak.



HARDVERIGÉNY:

1,7 GHz, 256 MB-os videokártya
1 GB RAM, 2 GB szabad hely

- stílusos grafika, remek szinkron
- nagyszerű poénnak
- ütős műfajparódia
- túl ütős. Mindig ütni kell
- egy kaptafára készült küldetések
- gyenge sztori

78

Hah. Haha. Hahaha. Ehh...



A játék már Xbox 360-on és PS3-on is napvilágot látott, ugyanennyiért, jóval korábban. A verziókat alig lehet megkülönböztetni egymástól, ám ha nem vagyunk újjajánok, PC-n is érdemes kontrollrelrel játszani.

BEMUTATÓ SHANK



Csak át akart menni a hídon

SHANK

KIADÓ Klei Entertainment **FEJLESZTŐ** Klei Entertainment **RÖVIDEN** A Shank gyönyörű, stílusos játék. Az intrótól kezdve a menü és a zenét át minden első osztályú, és ilyet még nem is igen láthattunk; a zene a Desperadost idézi, a többi pedig mintha csak valamelyik Tarantino-filmből lett volna áttemelve. De...



Shaaaaank a nevem, pupák, nem Spank

A Shank a 2D-s beat 'em up játékok műfajába próbál új életet lehelni

//kacor

C SODA, HOGY EDDIG – A KILL BILL akciójeleneteit élve – senkinek nem jutott eszébe a kézenfekvő ötlet.

A játék során egy Samurai Jack-szintű rajzfilmben érezhetjük magunkat – a mimika és az animáció tökéletes, a szinkron is megjárja (kivéve a főhősné, akinek a többi, szűrőtlen Munkáson és whiskey-n ércült baritonú macsó mellett leginkább egy eunuchra emlékeztet a hangja, ám szerencsére nem sokat beszél). A körítés tehát csillogós ötös, az első pillanattól egy modern, vadnyugati westernbe csöppenünk, ahol igazán badassek lehetünk.

STORY? F**K THE STORY, LET'S KICK SOME ASS!

Amennyiben nem vesszük komolyan a gerinctépést, fejelvágást, latexszerkőspirostangás-izomagyú mellbimbóinak lánccostul való letépését, 9–99 éves korig igen jól szórakozhatunk a játékon: vér fo-

lyuk bőven, mindenki vadul káromkodik, amíg meg nem hal jól. Főhősnék egy gengszterfamilia ifjú tagja, beleszeret egy lánykába, ezért a főnök Cesar megöleti őt, de előtte egy „alkalmazottjával” megerősökoltatja a menyecskét (mielőtt kibelezi). Ez már csak így megy a családban. Shank túléli az incidensét, de nem örül, merthogy – ahogy később elmagyarázza – a lányka terhes volt (amúgy teljesen természetes a papa reakciója, nyilván). A végső összecsapás előtt a Cesar összehúzza szemöldökét, majd így szól: „Ó, ha tudtam volna a babáról, sok minden másképp alakul. De akkor döögölj meg!” A sztorinak ez a legmélyebb pontja, és azt hiszem, ezzel mindent elmondtam. Ámde ez sem baj: volt gyilkosainkat üldözni, majd sorra felkoncolni őket, míg a főgonoszhoz el nem jutunk, jó móka, hiszen a játék szerencsére nem veszi magát komolyan, így minden filmes klisé örömmel használ fel két óra során. Igen, a szoftver csak két-órás; vérgőzös kalandunk igen tisztavirág életű, és a bosszúhadjárat előzményeit (katanákkal, láncfűrészszel, ilyesmi) boncolgató, LAN-ban játszható coop sem hosszabb egy-két ujjszibbasztó óránál, és az unlockolható jelmezek, concept artok és achievementek miatt sem fogjuk még egyszer elölvenni. A játékot. Mert az összkép annyira azért nem horgasztó.

A JÁTÉK MENET

A program sajnos ezen a ponton vérzik el (a több ezer levágandó gonosztól eltérően, akik lépten-nyomon megjelennek). Igazi oldschool játékról van szó, de annyira, hogy a Commodore-os Golden Axe Dr. Brain legcsavarosabb kalandjának tűnik a Shank mellett. Megyünk és ölünk. Van egy nehézfegyverünk (eleinte láncfűrész, később láncököl [van ilyen?],

vagy katana), egy késünk, két pisztolyunk, később puska vagy Uzi, gránát, valamint néha-néha géppagyút és lángszórót is használhatunk, ezeket azonban hamar letesszük, mert nem ugorhatunk velük. A gránáton kívül mindennél végtelen tölténnyel rendelkezünk, a fegyvernemeket egy-egy gombbal használhatjuk, ezenkívül ugorhatunk, védekezhetünk és megragadhatjuk (kivégezhetjük) ellenfeleinket. Az irányítás nagyjából rendben van (mondjuk nem értem, miért csak 45 fokban lehetünk felfelé – az izmait elnézve Shank a feje fölé is tudná emelni a pisztolyt), de a játék sajnos nagyon hamar ellaposodik. A négy gomb agyatlan nyomkodásával kemény kombókat produkálhatunk, de akár egy fegyver használatával is végigjuthatjuk a játékot. A főgonosz rohadt nagyok, de éppolyan buták is. Minden bossnál különböző taktikát kell alkalmaznunk, de egy hároméves is két másodperc után rájön, hogy mi az, amivel a progi előzékenyen jelzi, hogy mikor melyik gombot kell vezetni a nyomkodnunk. Ha pedig vért izadva rájöttünk a taktikára, szépen átugráljuk a főgyent, néha blokkolunk, majd addig ismételtjük a kombinációt, amíg jobb létre nem szenderül. Néha ugrálni is kell, de minek? A platformrészek körülbelül annyit érnek, mint valamelyik ellenfelünknek az életbiztosítás. Az esetlen gombnyomkodás igen hamar fárasztóvá válik, az ellenfelek ismétlődni kezdenek, és fél óra után már minden genyánál tudjuk, hogyan lehet lenyomni sérülés nélkül. Sajnos a pályák is ötlettelenné, generikussá válnak a végére, ahogy a nehézség is hullámzó – a fő-főszemét előtti alboss például egy az egyben egy korábbi al-algenya új textúrával, még az ellene használatos techni-

ka is tökugyanaz. Végül is nem baj, hogy a Shank csak két-három óra hosszú, így legalább együttünkben végigtoljuk, hiszen a grafika és a hangulat fantasztikus, és így legalább érezzük: pont elég volt. Ha kicsit hosszabb lenne, rosszabb lenne, mert a Shank nem sokkal több a csilvili prezentációnál. A tanulság pedig: nem mind arany, ami üt. **GS**

AKAR SZ TÖBBET TUDNI?

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

www.gamestar.hu/jatekinfo/shank

GameStar

KACOR

Egyszer megéri kipróbálni – ha lejjebb ment az ára.



HARDVERIGÉNY:

1,86 GHz, 256 MB-os videokártya
1 GB RAM, 3,6 GB szabad hely

- gyönyörű, stílusos körítés
- klassz audio
- Kill Bill for pres!
- repetitív játékmélet...
- ...sok kialakítatlan lehetőséggel
- arcpírítóan rövid

76

Kinek a pap, kinek a belezés



Köpöd ki szépen?!



Ez mégis csak arcátlanság!

AMNESIA: THE DARK DESCENT

KIADÓ Frictional Games **FEJLESZTŐ** Frictional Games **RÖVIDEN** Minden idők egyik legijesztőbb videojátéka megérkezett. Lovecrafti történet, garantált szívritmuszavar, egyedi játékmotívumok. Szigorúan csak erős idegzetűeknek

Ebben aztán van kraft. And I love-Craft!

//kacor

SOKSZOR ÉS SOK HELYÜTT halottuk: „félni jó”, ám a tévé, vagy a számítógép előtt manapság egyre kevesebben tapasztalják meg az igazi, torokszorogató félelmet, aki pedig a valóságban él át efféle élményt, a későbbiekben már nem válik az említett jelige szószólójává. A horrorfilmekben egyre több a vér és egyre kevesebb a feszültség, a régi horrorklasszikusok feldolgoásaiban épp az véssz el, ami az eredetét ijesztővé tette. Az *Alone in the Dark*kal megszülető túlélőhorror műfaja elágazáshoz ért: az egyik vonal az akciódúsabb, viszont sok szörnyet felvonultató „akció-túlélős” (például a *Resident Evil* vagy a *Dead Space* sorozat), a másik pedig inkább a dramaturgiára, feszültségre és a folyamatos nyomasztó hangulatra hangsúlyt helyező „hardcore” horror – ezen műfaj legutóbbi két képviselője a *Silent Hill* sorozat újabb részei (ahol nemigen használhattunk fegyvereket) és a Frictional Games igen ijesztőre sikerült *Penumbra* sorozata. Jelen cikkünk témája pedig, a zseniális *Amnesia*, az utóbbi fejlesztő legújabb játéka.

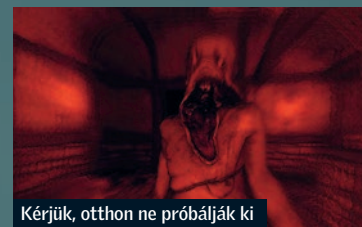
ÉP ÉSSZEL

Főhősünk az óriási és kihalt Brennenburg kastély szobájában ébred, halvány, kusza emlékképekkel arról, mi is történt vele valójában. Semmire nem emlékszik azonkívül, hogy Danielnek

hívják, és semmit nem tud azonkívül, hogy nagyon gyorsan el kéne pucolnia a dohos kastély pókhálós falai közül. Kiszáradtatva egy feljegyzésre akad: a levelet korábbi énye írta neki, s ebből kiderül, hogy Daniel szándékosan törölte ki saját memóriáját, és hogy egy szörnyű árny üldözi, amelyet ép ész nem foghat fel, és amely a pokol legötétebb bugyraiból származik. A levél írója nem túl bőkezű az információival. Még annyit tudunk meg, hogy a ház urát, bizonyos Alexandert kell megölnünk, méghozzá minél sürgősebben. Ekkor pedig kezdetét veszi a legijesztőbb kaland, amiben játékos-pályafutásom alatt valaha részem volt – beleértve a *Silent Hill 2*-t és az *Alone in the Dark* első részét is. Daniellel tehát indulnunk kell, és a játék során feljegyzések, megtalált naplórészletek és játszható flashbackek segítségével áll össze a remekül megírt, a lovecrafti hagyományokból bőven merítő történet. A *Darkness Within* hasonló koncepcióját pár hónapja lehúztam ugyan a GameStar hasábjain, ám az *ADD*-t csak dicsérni tudom, hiszen a megvalósítás minden szempontból hibátlan: a sztori rendkívül izgalmas, jól megírt, és ha vesszük a fáradtságot végigolvasgatni a memókat (erre az időre hála istennek leáll a játék), rendkívül elégedettek leszünk a sztori – amúgy kicsit sem rózsaszín – végkifejletével.

AZ ŐRÜLET PEREMÉN

Az *ADD* egyik legörvendetesebb (és egyben legciszítottabb) változatát a *Penumbra*khöz képest, hogy a játék során semmit sem találunk, amit a szörnyek ellen felhasználhatnánk – ha meglátunk egy borzalmas lényt, három lehetőségünk van csupán: elfutni, elbújni vagy meghalni. De erről még később. A játékot körülbelül hat óra alatt be lehetne fejezni, ha valaki képes lenne egy házban végigjártatni. Nekem óránként szünetet kellett tartanom, mert úgy éreztem, szívinfarktust kapok, és csak pár Teletubbies-rész megtekintésével hoztam magam vissza az élők sorába. Ami-



Kérjük, otthon ne próbálják ki



Angolosan, lesszíves



A játékban lehetőségünk van saját történetek létrehozására a HPL2 motorhoz kiadott editorok segítségével. Ezekkel új modelleket, effekteket, pályákat, objektumokat hozhatunk létre az AngelScript programnyelven. Reméljük, még sok egyéni felhasználó által készített kalandtól ráz ki majd minket a hideg a zseniális Frictional Games következő játékáig.

kor a játék elkezdődik, Daniel pár sebből vérzik és hát igencsak régen nem evett, ami meg is látszik fizikai és szellemi állapotán. A program két tényezőt mér folyamatosan: a fittségünket és szellemi józanságunkat. Az óriási kastélyban nagyrészt sötétség uralkodik – legjobb barátainkka a gyufa és a lámpaolaj válik a kaland során, a sötét, nyikorgó, titokzatos hangokat visszhangzó folyosókon Daniel ugyanis szép lassan a maradék ép eszét is elveszíti. Ami nem csoda; a borzalmas hangok, nyögések, sikolyok, dörejek, az ok nélkül becsukódó ajtók, a hirtelen beomló ajtók, megmozduló árnyak, a nyomasztó festmények és borzalmas titkokat rejtő helyszínek között egyetlen ember sem bírná sokáig. Danielnek tehát fényre van szüksége, hogy ne örüljön meg, ám a gyufával, amellyel gyertyákat, fáklyákat vagy kandallókat gyújtunk be, a játék igen smucigan bánik. Így általában ha némi fényt találunk, ott zihálunk egy darabig, majd egy nagy levegőt véve átrohanunk száz meg száz sötét szobán, hogy újra némi világosságot találjunk. Eközben pedig szörnyű árny üldöz minket. A kastély falait ismeretlen eredetű, organikus, nyákos anyag növi be, és valami más is követ minket. Ahogy a program a szörnyekkel való interakciót kezeli, az bizony zseniális játékmenetbeli újdonság, és egyben a legnyomasztóbb megoldás, amit valaha láttam. Rémekekből nincsen sok a játékban, ám azok legyőzhetetlenek és követnek minket, és bár legalább olyan ijesztőek, mint a *Silent Hill* sorozat lidércei, nem lesz sok időnk szemügyre venni őket, mivel ha rájuk nézünk, Daniel azonnal megőrül. Ehelyett, ha a nagyszerű surroundnak köszönhetően belőttük, hogy szörny közelít, észtl vesztve fogunk berohanni egy szekrénybe, és magunkra zárni azt egy sötét sarokban, amíg a rém el nem tűnik. Ám a sötétben Daniel lassan elveszti jó-

zanságát, és rémisztőbbnél rémisztőbb effektek közepette előbb forogni kezd vele a világ, majd hangokat, zajokat, sőt később különféle szörnyűségeket kezd hallucínálni, így azt sem tudjuk, az észlelték közül valójában mi a valóság, az igazi veszély, és mi csak Daniel agyszüleménye. Épp ezért az egyszerű játékos gyorsan kapna a lámpásért, hogy egy kis nyugalomra leljen, de ha így tesz, a szörny – ha valóban a közelben tartózkodik –, egyből megtalálja és szétmancangolja hősünket. Így folyamatos rettegésben próbáljuk túlélni a kalandot, és lassan Daniellel együtt veszítjük el ép eszünket az óriási kastély kazamatái közt.

KÜLSŐSÉGEK ÉS BELSŐSÉGEK

A játék a Penumbra motorját használja, amely tökéletesen alkalmas a kifinomult fénykezelésre és a baljós atmoszféra megteremtésére. A játékos beleélését a készítők úgy igyekeztek még tovább növelni (a szadisták), hogy az ajtók kinyitásához, tárgyak felvételéhez és a játék során gyakran felbukkanó fejtörők megoldásához nem elég csak klikkelgetni az egérrel; egy nehéz ajtó kinyitásához az egér bal gombját le kell nyomnunk, majd magunk felé húzni, vagy épp tolni azt, az ajtó nyithatósági irányától függően. Egy kerék eltekerésénél ugyanígy imitálnunk kell a tekerő mozdulatokat. Ezek az apróságok nagyban növelik az ottlét érzését, és egy fejvesztett hajsza közben például éppolyan kétségbeesetté teszi a próbálkozást, hogy a láthatatlan szörny orra előtt becsapjuk a százéves tölgyfaajtókat, mint amilyen a valóságban lennének. Nagyon fontos, hogy jól kiismerjük a kastélyt, hiszen a méretek óriásiak, és bizony egyes szobák csupán igen csavaros úton közelíthetők meg – a helyismeret a menekülés során is nélkülözhetetlen, pláne, hogy szinte mindenhol sötét

TANULNI A PENUMBRÁBÓL

A szörnyeket nem lövik le, ugye?



A PENUMBRA SEM VOLT MÁR GYEREKJÁTÉK, DE AZ AMÚGY IGEN

nyomasztó feelingen sokat rombolt a gyenge mentési rendszer és az akciójelenetek játékba történő beépítése: a szörnyeket premier plámban láthattuk, és az, hogy legyőzhetőek voltak, sokat elvett a varázsból. Dinamitokkal, áramütéssel és egyéb cselekkel szabadulhattunk meg a monsztráktól, amelyek gyenge kidolgozása is feltűnővé vált a világos részek és a harcjelenetek miatt.

van. Szerencsére a program lépten-nyomon ment, úgyhogy legalább ezzel nem kell törődnünk. A fejtörők nagyrészt a játék tökéletesen kidolgozott fizikájára és bizonyos tárgyak megkeresésére, felkeresésére épülnek, ahogy haladunk előre, úgy válnak egyre nehezebbekké, de megfektetésük mindig egy kis fényt jelent az alagút végén – minden sikeresen elvégzett feladatnál hallunk egy kis megnyugtató zenét, és Daniel józansági szintje is megemelkedik. Az *ADD* valójában verbális kalandjáték – de tényleg VÉRbeli.

SUMMA SUMMARUM

Az *Amnesia* a lélektanilag aprólékosan kidolgozott játékmenetnek, a fantasztikus hangoknak, milliók és legfőképp-

az igazi. Én most inkább azt ajánlanám, hogy az *Amnesia*val először napközben, tömegben, barátságos arcú emberek között próbálkozzatok, derűs, napfényes szobában, hátha úgy játszhatóvá válik. Nekem bejött, aztán annyira belejöttem a játékba, hogy kénytelen voltam este is játszani vele. Azóta nem alszom. Mert nem hiába félünk: valami igenis lapul a sötétben. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/Amnesia-the-dark-descent

GameStar

KACOR

Minden idők legparáztatóbb játéka, egyszerűen tálalva.



HARDVERIGÉNY:

2 GHz CPU, 2 GB memória, 3 GB hely, GF 6 < vagy Radeon x1000 <

- + igazi pszichohorror
- + zseniális megoldásokkal
- + játékmenettel és körítéssel
- nem a legmodernebb engine
- már-már túl ijesztő
- de komolyan, káros az egészségre!

96

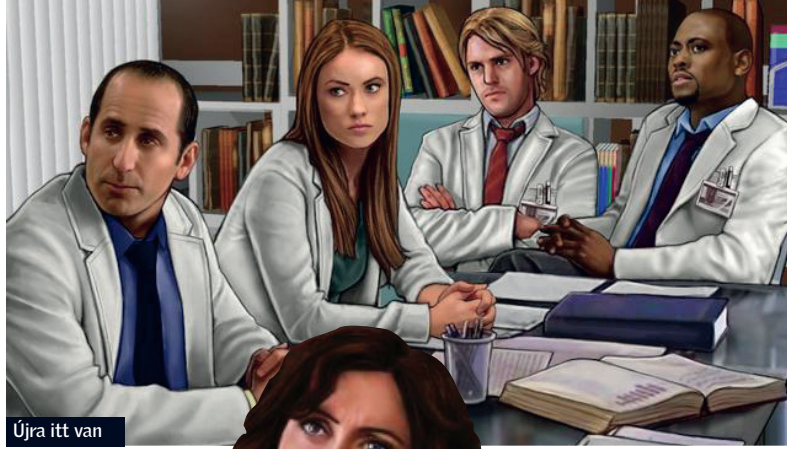
Besz**ás!

KEZDETÉT VESZI A LEGIJESZTŐBB KALAND, AMIBEN JÁTÉKOS PÁLYAFUTÁSOM ALÁTT VALAHA RÉSZEM VOLT – BELEÉRTVE A SILENT HILL 2-T ÉS AZ ALONE IN THE DARK ELSŐ RÉSZÉT IS



A híd túl (...!@!{#?)

pen a sötét és a világosság ilyen fontos szerepének köszönhetően a legijesztőbb videojáték, ami valaha nap(vagy hold-)világot látott. Az ára mindössze 20 dollár, így a fanatikuskok úgyis azonnal megrendelik a Steamen. Hátrányként csupán azt tudom felhozni, hogy ez a játék bizony már szadisztikusan ijesztő, és egyesek (valójában szerintem a gamertársadalom többsége) egyszerűen nem bírja majd végigjátszani, ha nem akar szívinfarktust kapni. Lefekvés előtt például szigorúan tilos játszani, mert az egyheti álmatlanság utána garantált. Horrorjátékokról szóló cikkek végén szokás azt ajánlani, hogy egyedül, a sötétben, éjjel, maxra tekert hanggal próbáljuk ki a játékot, merthogy úgy



Újra itt van



Hogy? Mím látszik ki?

Hat év után szeretném végre megtudni, hogy mi a &#@#! van ebben a labdában

HOUSE M.D.

KIADÓ Legacy Interactive **FEJLESZTŐ** Legacy Interactive **RÖVIDEN** Öveket becsatolni, lumbálpunkciókat előkészíteni, mert a szarkasztikus, bice-bóca genyadoki házhoz jön!

Differenciálás! Diagnosztizálás! Tessék, tessék!

RÖGTÖN LÁTSZIK, HOGY DS-portról van szó: a játékban a zene nem licencelt, egyszerű, mint a faék és hamar megunható. A színeseket néhol etalált, néhol kínosan torz vektoros rajzok helyettesítik, szinkronhangok természetesen nincsenek, maga a játék pedig egyedül állóképeket tud felvonultatni. Ez DS-en 2010 vége felé szódával a metrón még talán elmegy, de PC-n... hát, lehet, hogy én vagyok a szőrösszívű, de ha már a tisztelt fejlesztők úgy gondolták, hogy ez az a játék, amit PC-re kell portolni, legalább minimálisan fejleszthettek volna rajta. Merthogy egy az egyben a DS-verziót kapjuk meg PC-re, ha kicsengetünk 20 dollárt. A karakterek arckifejezései sokszor etaláltak – gyakran előfordul, hogy úgy érezzük, hogy az egyik részben megállítottak és lefestettek egy jelenetet, a képernyőre pasztapapírt helyezve. Máskor viszont sajnos egészen gagyi rajzok, alig felismerhető főszereplők riogatnak minket, ami azért is szomorú, mert ha már csak állóképekből áll a játék, legalább azokat illetet volna egytől egyig rendesen megrajzolni. Nézzük, betartották-e a Legacy-nál azt az ígéretet, miszerint most majd valóban úgy érezhetjük magunkat, mintha beléptünk volna Princeton kórházának kapuján. Ami jó, az az, hogy végre mi is lumbálhatunk, elvégezhetünk mindenféle -ómiára végződő vizsgálatot és így tovább. Az alacsony budget miatt a filmszerű jelenetek, eredeti szinkronhangok (vagy egyáltalán hangok), a Emmy-díjra pályázó sztori és a hasonló körítések egyből kiestek. Ami maradt tehát, az a

rejtélyek minél aprólékosabb kidolgozása, és az orvosilag minél pontosabb esetek bemutatása. A House MD-ben öt különböző esetet deríthetünk fel – ezek szerencsére izgalmasak és fordulatosak, illetve meglepőbbnél meglepőbb, vadabbnál vadabb tünetek jelennek majd meg a pácienseinkben, akár a sorozat orvosilag erősebb részeiben. A szarkasztikus, humoros párbeszédeket sajnos már kevésbé sikerült átültetni a játékba.

VÉRZIK A SZÍVEM!

És sorjáznak a problémák. A minijátékok... hogy is fogalmazzam... horrorisztikusan rosszak. Vegyük például a páciensek első, felületi kivizsgálását, amely procedúrát minden eset elején el kell végeznünk. Nos, ez abból áll, hogy a páciens testén kattintgatunk, amíg meg nem találjuk azokat a hotspotokat, amelyekre a program hajlandó reagálni – és akkor észrevettünk valamit. Aztán vért kell venni: körkörös mozdulatokkal be kell tekerni a beteg kezét, miközben az egér bal gombját lenyomva tartjuk, majd vért kell venni tőle egy – dobpergés – húzó mozdulattal. Ha a program által elvárt mozdulatsorról egy kicsit is letérünk, kezdhetjük előlről. Rövid távon is idegölő. Tüdővizsgálatnál, amikor anomáliákat keresünk a légszöben, egy alagútszerű rendszeren kell végigmennünk, ahol nem látni, hogy hol vagyunk, de rendkívül pontosan kell a kacskaringókat a kurzorgombokkal követni, mert ha nekimegyünk a légszö oldalának, az jaj. Mindennek az a célja, hogy a homogén vörös alagútban észrevegyük a nyákos, galacsinszerű pink ízéket. Mert hogy ezek

az anomáliák. Az első vizsgálatnál tíz ilyenhez kell eljutnunk, csak hogy a következő pályára jussunk és kezdhethjük előlről még legalább ötször. Nem kicsit fárasztó.

CALL DOCTOR HOUSE!

Vizsgálatok közben el kell beszélgetnünk a pácienssel, ami azt jelenti, hogy három-három orvosi és magánéleti kérdés között mérlegelhetünk, de mindegy is, melyiket választjuk: ez csak a pontszámunkat befolyásolja. Diagnosztizálni is kell: House a fehér tábla előtt áll, és beszél, nekünk meg ötleteket kell bedobni. Hogyan lehet ezt a játékba átültetni? Heuréka! Rakjunk ki a képernyőre baromi gyorsan ide-oda lebegő, jó egy tucatnyi latin orvosi szakkifejezést, majd ahogy House feltesz egy kérdést, egy óra kezdjen el visszafelé számlálni és a képernyőn helyes megfejtésből egyre több betű jelenjen meg. Mi meg próbáljuk követni, melyik izgó-mozgó betűhalmaz felel meg a kritériumnak, és ha ez megvan, bőszen próbáljuk etalálni az egérrel. Mindezt időre. Kihívás nincs, kitalálnunk semmit nem kell, ha valami sokáig nem megy, a program meg is oldja helyettünk, legfeljebb kevesebb pontot kapunk. Tény, hogy a környezetben, képeken és párbeszédében látszik, hogy a fejlesztők jól ismerik a sorozat világát, az öt rejtély pedig orvosilag valóban izgalmas, de akik nem ismerik a sorozatot, messziről kerüljék el, akik pedig ismerik, jól fontolják meg, hogy nem néznek-e meg inkább újra egy részt e helyett a játék helyett. Aztán ha nem bírják megállni, hogy kipróbálják, legfeljebb úgy járnak, mint én, és pár perc játék után ro-

hannak a tévé elé a Hugh Laurie-dózisért, épp időben, mielőtt megutálnák az egész brandet. Wilson sohasem hasonlított székrekedéses gnómra, se House Kőlcsey-re. **CS**

//kacor

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/house-md



KACOR
Akkor inkább maradjon Princetonban és a tévéképernyőn. Ebből a licenből is erőfeszítéssel sokkal többet ki lehetett volna hozni.



HARDVERIGÉNY:
Mindenen elmegy, ami zörög.

- ➕ néhol jól megrajzolt karakterek
- ➕ izgalmas esetek
- ➕ mégiscsak House M.D.
- ➖ borzalmas játékmenet, irányítás
- ➖ ronda, unalmas, mozdulatlan
- ➖ ötletlen és esztelen

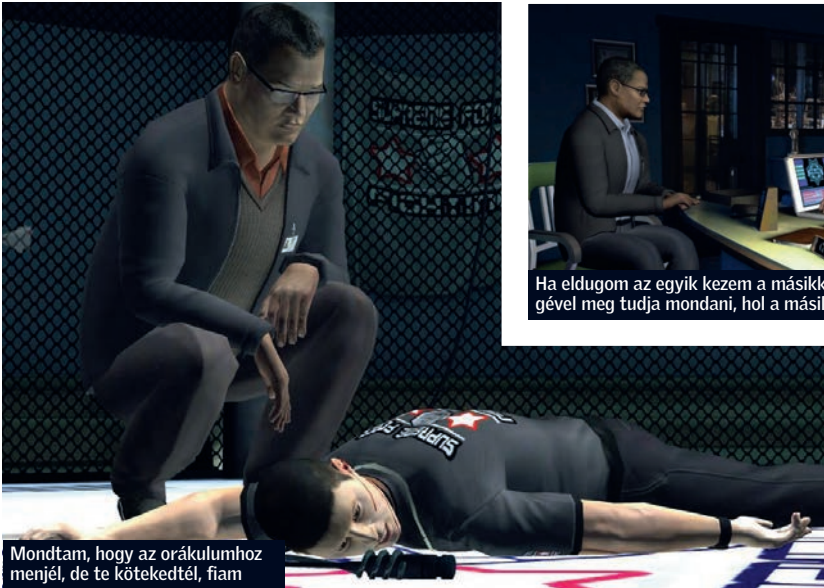
47

Bottal böködtem...



A játékkal körülbelül egy időben jelent meg a *CSI: Unsolved DS*-re (és kivételesen nem DS-portot kaptunk!), ami ugyancsak a *CSI*: Vegast veszi alapul, valamint a *CSI: Crime City* című Facebook-alkalmazás, amely igen jól sikerült. A sztori itt is rendben, bevonhatjuk ismerőseinket is a kincskeresésbe. Szomszédok persze kellene, és most nem Vágási Ferre gondolok.

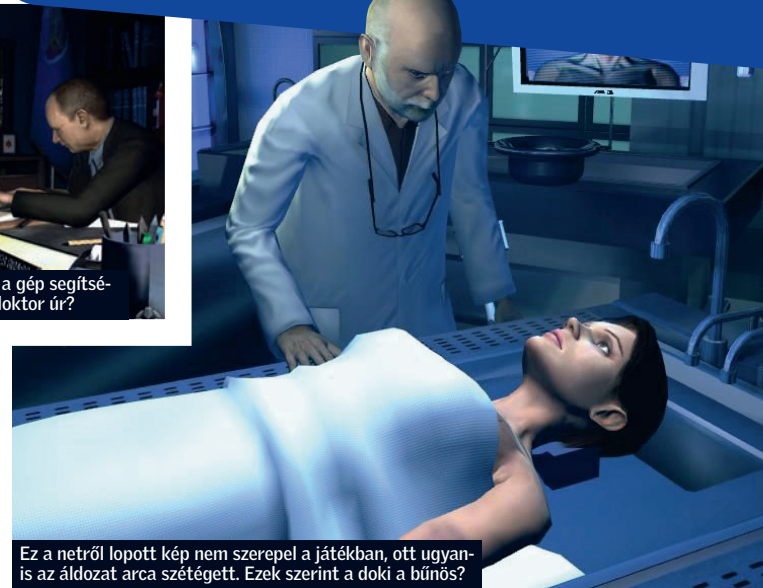
BEMUTATÓ CSI: FATAL CONSPIRACY



Mondtam, hogy az orákulumhoz menjél, de te kötekedtél, fiam



Ha eldugom az egyik kezem a másikkal, a gép segítségével meg tudja mondani, hol a másik, doktor úr?



Ez a netről lopott kép nem szerepel a játékban, ott ugyanígy az áldozat arca szétégett. Ezek szerint a doki a bűnös?

CSI: FATAL CONSPIRACY

KIADÓ Ubisoft **FEJLESZTŐ** Telltale Games **RÖVIDEN** A 11. CSI branden alapuló játékot ismét az Ubisoft adta ki, és ismét a Telltale-t bízták meg a fejlesztéssel. Lássuk, van-e új a nap alatt!

A negyedik CSI-játék a Telltale-től

//kacor

ÚGY LÁTSZIK, HOGY SOROZAT-LÁZBAN égnek a titokzatos Nyugaton, hiszen e számunkban két ilyen franchise-on alapuló játékot is tesztelhettem. Az előző oldalon a House-adaptációt vettük – ha már CSI, stílusosan:– görcső alá, most pedig lássuk, hogyan sikerült a legújabb CSI-kaland. A két játék sok hasonlóságot mutat: öt eset, hasonló árkatória, minijátékok, de biztató jel, hogy a *CSIFC* a PC mellett PS3-ra és Xboxra is megjelenik.

CSI!

Nos, a sorozatot ismerőknek nem kell bemutatni a karaktereket, hiszen az *FC* Vegasba visz el bennünket. A Telltale immár negyedszerre szövetkezik az Ubival, hogy újabb bűntények megoldásában segídhessünk. Aki játszott az előző három rész bármelyikével, nem fog meglepődni – de csalódni sem. A színészek közül a megszokottak megint hangjukat adják a prógihoz, a sztori megírásában ismét a sorozat készítői működtek közre, és (sajnos) a grafika sem változott sokat; egy jobb PS2-játék szintjét azért megüti. A textúrák elnagyoltak, az effektek kínosak: semmiből csöpögő víz, egy poligonból álló, négyzetes objektumként megjelenő sprayfoltok, epilepsziásan közlekedő szereplők, akik – kis túlzással élve, és a rasszizmus leghalványabb árnyalata nélkül – csak a bőrszínük és hangjuk alapján ismerhetők fel. Amelyek még ennél is rosszabbak, azok az animációk. A mellékszereplők néha úgy néznek ki, mint a

Kör itt-ott rángatózva megjelenő kislánya, a mimika pocskék, a frizurák vagy nagyon retrók, vagy nagyon nem sikerültek. Ami viszont nem rossz, az a kameramozgatás: a Telltale-nek ebben nagy tapasztalata van, és egy-egy helyszínen, a megjelenő kurzorokkal jobbra-balra mozgatva a képet érezhetjük, hogy a Telltale célja továbbra is a legfilmszerűbb játékok elkészítése. Bár nehéz ezt mondanom (hiszen – kövessetek meg – a House-t mint sorozatot sokkal jobban szeretem), az atmosféra jóval erősebb, mint amott. A zene ismerős, a szinkron is megjárja (egyedül a hangminőség gázos: sístergő, berezonáló és sz betűk – hova tömörítettetek, fiúk?), valamint a dialógusokat is etalálták. Az átvezetők agyontömörített vágóképek a sorozatból, és a játék engine-jével készültek, így nyilván felejtető, pár másodperces akármik, nem adnak hozzá túl sokat a játékmenethez. A sztori viszont igen rendben van: 5 összefüggő esetet kell megoldanunk, amelyek egyre nehezednek, és szerencsére kellően átgondoltak, változatosak ahhoz, hogy lekössenek. Még a humor is megcsillan a játékban: a harmadik eset jó pár mosolyra ad majd okot. Szóval a tartalom rendben van, körülbelül az, amit eddig is megszokhattunk, de az erősebb kohéziójú sztori és a Telltale kiforrottabb megoldásai a játék bizonyos pontjain felejtetik a necces külsőségeket.

HEJ, SZÍNELŐK!

Van a helyszín és a többi. Ezek száma egyre bővül, ahogy előrehaladunk a sztoriban, a gyanúsítottak, áldozatok laká-

sát, a bonctermet, a „kihallgatósóbát” és persze a laboratóriumunkat bejárva kell megfejtenünk a csavaros eseteket. Nyomokat gyűjtünk, az arzenálunkból kiválasztjuk a megfelelő eszközt, ujjlenyomatokat keresünk, a mintákat azonosítjuk a laboratóriumban, a gyanúsítottakkal és munkatársainkkal beszélgetünk. A minijátékok – bár nagyságrendekkel jobbak, mint háziiorvosunk kalandja – sokszor fárasztóak, igen hamar lapossá válik például a DNS-analízis vagy a mikroszkópos vizsgálat, de néha bizony el vannak találva. A helyszínek kellően változatosak, van tutorial is, amit ki lehet kapcsolni, és javallt is, mert a „tanítónéni” hangja olyan, mintha valaki egy fogkrémreklám szkriptjét olvasná fel egy tipikusan amerikai kényszer-vigyorról. A játékmenet gördülékeny, és mivel az esetek kellően izgalmasak, sőt, fordulatokat is tartogatnak. Persze a Telltale-től és az Ubitól nem is várunk kevesebbet. Itt-ott találtam bugokat, például sokszor nem tudtam kilépni bizonyos képernyőkből, de mivel az autosave mellett mi is menthetünk, ez nem fog komoly problémát okozni. Aki szereti a sorozatot, az eddigi legjobb játékadaptációt próbálhatja ki 20 dollárért, aki pedig nem, annak is érdemes egy próbát tennie, ha el tud tekinteni a grafikai hiányosságoktól. Még nekem is el kell ismernem, hogy a *CSI: FC* jól megírt, jól rendezett, fordulatos történeteket rejt, sőt néha még kihívást is tartogat. A CSI 11. évadján alapuló játék tehát saját műfajában nem okoz csalódást – hangulatos percek-

kel, váratlan fordulatokkal és pár gyengégtől eltekintve relatíve jól összerakott, filmszerű játékmennel várja az önkéntes helyszínelőket. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

www.gamestar.hu/jatekinfo/csi-fatal-conspiracy

GameStar

KACOR
Nehezemre esik ezt írnom, de ájtött.



HARDVERIGÉNY:

2.0 GHz, 512 MB – Vista, 1GB – Windows 7, 64 MB-os videokártya Shader 2.0-val, 2,5 GB szabad hely

- hangulat, filmszerűség, zene
- hosszú és változatos játékmenet
- jó sztori, dialógus, összefüggő esetek
- grafika, animáció
- hangminőség
- néhol monoton minijátékok

82

Sokkal rosszabbra számítottam.
De: jó



WRC 2010

KIADÓ Black Bean Games **FEJLESZTŐ** Milestone **RÖVIDEN** A hivatalos FIA WRC-licenccet birtokló játék jóvoltából végre ismét visszatálunk a rali világába

Völgyvidéken és hegygerincen át...

//RG

EGYSZER PÁR ÉVE AZT KÍVÁN-TAM, hogy bárcsak ralis játékokból is annyi lenne a piacon, mint világháborús FPS-ekből. Aztán egy kicsit jobban elgondolkodtam ezen az óhajon és rájöttem, hogy ez valószínűleg közepes értékű, gyorsan felejthető produktumokat eredményezne, aminél a jelenlegi állapot mégiscsak kedvezőbb. Ritkán ugyan, de akkor legalább élvezhető játékokat kapunk a kezünkbe, legyen szó akár a *Screamer Rally*-ról, *Rally Championship 2000*-ről, *Richard Burns Rally*-ról vagy a *Colin McRae*-sorozat korai darabjairól. Erről jut eszembe, hogy egyszer megkérdezték McRae mestert, hogy mi a legnagyobb különbség a valódi autóverseny és a játék között, mire ő azt válaszolta, hogy a valóságban nem verik ronggyá 12-13 éves gyerekek.

KÖZÉPSZINTŰ VERSENYZŐI MŰLT

A játékot fejlesztő Milestone műhelyének nem ez az első alkotása, mivel ők jegyzik a *Moto GP* és *SBK* sorozatot, valamint az *Evolution GT*-t, a *SCAR*-t, illetve a *Superstar V8* részeket is. Ezek némelyike hamar eltűnt a süllyesztőben, de voltak köztük élvezhető darabok is, annyi viszont bizonyos, hogy egyik játék sem a végletekig kiforrott szimulációról volt híres. Ahol probléma volt, ott leginkább a hangokkal voltunk elégedetlenek, illetve a nehezen konfigurálható irányítással, amibe beletartozik az is, hogy kormányról sokszor még az autós játékok sem mentek. A *WRC 2010* azért tűnt ígéretesnek, mert FIA-licenccel van telepakolva, tehát valódi WRC-autók volánja mögött ülve utasíthatunk magunk mögé

valódi ralipilótákat, legalábbis virtuálisan, emellett az előzetes képek és videók sem néztek ki rosszul, valamint komoly fogadkozások hangzottak el az előbb említett hibák kiküszöbölésére. Sokat látott gamerekként persze már régóta tudjuk, hogy a hűsvéti tojást nem a nyuszi tojja.

TANULÓ VEZETŐ

A játék legelején nem túl meglepő módon az intro fogad, amelyben a *WRC*-világ járműveit láthatjuk, amint nyaktörő sebességgel, kilinccsel előre száguldoznak, vagy éppen méteres magasságokban repkednek az ugratók felett, így gyorsan meg is jön a kedvünk az éles „bevetéshez”. Választhatunk szimpla versenyt, amelynél tetszőleges pályán, tetszőleges járművel csapathatunk, vagy próbára tehetjük magunkat egy adott verseny összes pályáján, illetve egy egész szezon is végigautózhathatunk. Ez utóbbinál jól gondoljuk meg a járműválasztást, mert később már csak úgy lesz lehetőségünk más autóra ülni, ha újratekerceljük az egész bajnokságot.

Nagyon örültem, amikor megláttam a választható lehetőségek között a „Rally Academy”-t, ugyanis rajongok az iskolakörökért, amikor egyre nehezedő feladatok folyamán tanulom meg az irányítás csínját-bínját. Pont emiatt éreztem némi csalódottságot, amikor kiderült, hogy szó sincs erről, csupán annyi a történet, hogy adott egy időeredmény, amelynél jobbat

kell futnunk, miközben az úton különböző színű nyilak jelzik a gázadás és fékezés idejét, valamint az ideális ívet. Éppen ezért nem is foglalkoztam vele, viszont pár órányi játék után visszatértem hozzá és jópofa volt rájönni arra, hogy mennyire másként kezelem az autót, mint ahogyan a játék javasolná. Azt hiszem, ezt hívják stílusnak (vagy régiesen bénázásnak).

A *WRC 2010* gerincét mégis inkább a „Road to the WRC” jelenti, ami tulajdonképpen a mostanában felkapott karrier módnak felel meg, amelyben konkrét feladatokat kell teljesítenünk, amelyek végrehajtása után krediteket kapunk – ezeket új festésre, szponzorra vagy éppen autóra válthatjuk be. A karrier legfontosabb tulajdonsága, hogy a teljesítése közben összevissza ugrálunk az országok között, tehát simán megtörténhet, hogy az egyik pályát még Németországban, a következőt pedig már spanyol tájakon vesszük végig.

RALLY TROPHY

Gondolom, sokan ismerik az alcímben olvasott játékot, amely nagyszerű fizika mellett nyújtott nosztalgikus visszatekintést a hetvenes évek raliautóihoz. A *WRC 2010* látványvilága pontosan ezt a játékot juttatta eszembe, amiért egyrészt hálás vagyok, másrészt szomorú is. Valahogy kopottasnak, idejétmúltnak tűnik minden, ami 150 km/h-s tempónál még nem any-



Köd előttem, por utánam



Itt még úgy éreztem, nyerhetek



Akárhogy nézem, utolsó lettem



Az egykori B csoportban versenyző Lancia Delta S4 a 350 lóerős motorjával 2,8 másodperc alatt gyorsult 100 km/h-ra és mindössze 890 kg volt, ami alig több, mint egy Suzuki Swift.



A jobb első gumim már kezd érní



Figyelitek azt a zászlót, figyelitek?

nyira zavaró, de a verseny közbeni állóképzés lehetőségét használva nagyon csúnya dolgokat láthatunk: például hegytetőn álló kétdimenziós fákat, lapokból készült, szögletes embereket, recés vonalakat és négyzetes köveket. A közönség egyébként is vicces, olyanok, mint a dróton rángatott marionettbábuk, nem is arra néznek, amerre mi vagyunk, csak úgy, öncélúan csápolnak a vakvilágba. Az időjárás sem túl látványos; vagy süt a nap, vagy nem, de eső, havazás sosincs, sőt, víz sem fröccsen semerre, ha áthajtunk egy vízmosáson. Mindezt a készítő megpróbálták motion blurrel leplezni, ami kábé annyit segít, mint Chernek a százhuszonharmadik botoxkezelés. Sőt, a távolabbi dolgok még álló helyzetben is el vannak

mosódva, így olyan érzésünk van, mint-ha megromlott volna a látásunk. Idővel mindezt meg lehet szokni, és megtalálhatjuk a szépségét is, de tartok tőle, hogy adigra a játékosok 90%-a már nem kíváncsi a termékre. Fizika tekintetében már jobb a helyzet, de az igazi élvezethez hanyagolnunk kell a valós körülmények között is orrtolós, első kerék hajtotta járműveket. A 4WD sokkal élvezetesebb és látványosabb, lényegesen ügyesebbnek érezzük magunkat, amikor már a kanyar elején belengetjük a masinát és folyamatos ellenkormányzással, megfelelő gázadással megyünk végig az íven. Az árkádjátékok zsonglőrjei szenvedni fognak, mert egy-egy elvétett féktáv, vagy rossz ütemű irányváltás menthetetlen le-

sodródással jár, ami nehezebb fokozaton minimum a szakasz elvesztését vonja maga után. A játéknak az a legnagyobb pozitívuma, hogy van ritmusa a versenyzésnek, amire ráhangolódva jól fogunk mulatni, egyébként a vezetés komoly figyelmet és koncentrációt igényel, mert az autók nem túl látványosak ugyan, de sérülnek és túl sok figyelmetlenség esetén kiesik egyikét sebesség, a kormány durván húz valamelyik irányba, a motor köhécselel és füstöl. Félautomata váltót választva egyébként is érdemes néha belenyúlni a működéskébe, mert a szerkezet nagyon lusta és alacsonyabb fordulaton sem vált vissza.

ami hiányzik, az nagyon hiányzik, ami pedig jó, az nem annyira jó, hogy ellensúlyozza a hibákat. Talán két évvel ezelőtt sokkal többre ment volna, de a DIRT 2 ellen annyi esélye van, mint Fekete Pákonak arra, hogy meghívják egy felolvasóestre. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

www.gamestar.hu/jatekinfo/wrc2010

GameStar

RG
3...2...1... Go! Go! Go!



HARDVERIGÉNY:

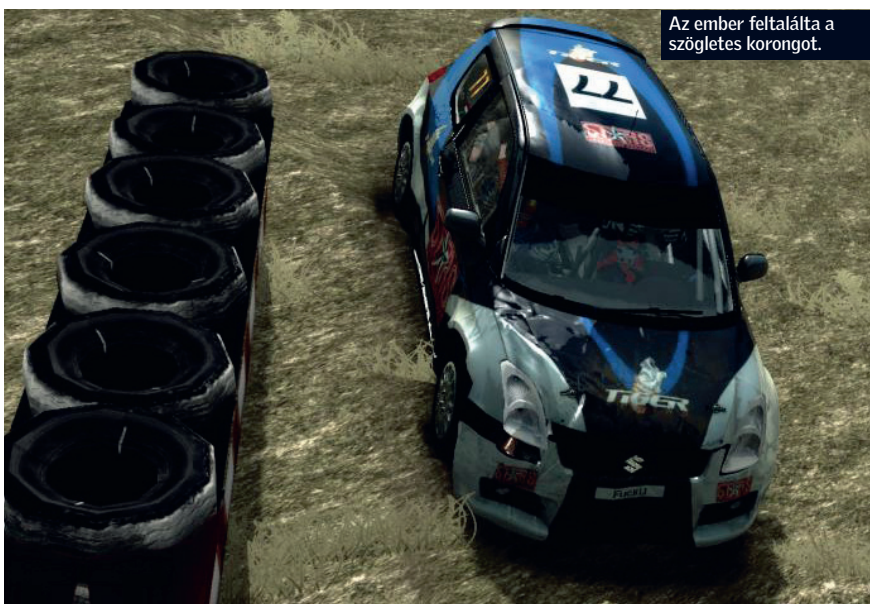
Core 2 Duo E6400 2.13 GHz/Athlon 64X2 4800+, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870, 2GB RAM, 3 GB HDD

- + FIA-licenc
- + szimulátoros fizika
- + megszokva szerethető
- kissé kopottas grafika
- gyenge hangok
- érdektelen időjárás

74

Most már jöhet a DIRT 2!

FOLYAMATOS ELLENKORMÁNYZÁSSAL, MEGFELELŐ GÁZADÁSSAL MEGYÜNK VÉGIG AZ ÍVEN



Az ember feltalálta a szögletes korongot.

KEVESET FUTOTT, GARANTÁLTAN TÖRÉSEMMENTES AUTÓK ELADÓK

A gépjármű-felhozatal parádésnak mondható, WRC, S-WRC, P-WRC és J-WRC kategóriából válogathatunk, összesen 18 négykerékűt nyúzva. Hajthatunk Suzuki Swiftet, Honda Civic R3-at, Punto Abarth S2000-et, Citroen C4-et, Impreza N4-et, is. De nem maradtak ki a nagy legendák, az egykori B csoport gyilkos fenevadjai, a Peugeot 205 T16, Lancia Delta S4, Ford RS 200, Citroen BX4, Renault R5 Maxi Turbo sem. A modellek kellően szépek és csillogóak is, egy-egy szakasz végére pedig néha a felismerhetetlenségig összekoszolódnak. A hangjuk azonban nagyon nem az igazi, mert nem hiszem, hogy bárkinek is tetszene a sportdobbal szerelt porszívó hangja, ami mellé nem társul a differenciálmű sívítása, a váltó hangos csattanása, a gödrökbe szaladó kasztni robaja. Azt persze nem lehet mondani, hogy a WRC 2010 nem lenne játszható, de



Kikapom kerékre, mert hazavárnak ebédre

A klónhadzsereg motoros kiképzése



ULTIMATE MOTORCROSS

KIADÓ Team 6 Game Studios **FEJLESZTŐ** Team 6 Game Studios **RÖVIDEN** Konceptió nélküli motoros játék, minősíthetetlen képi világgal.

Minősíthetetlen minimálmotorozás

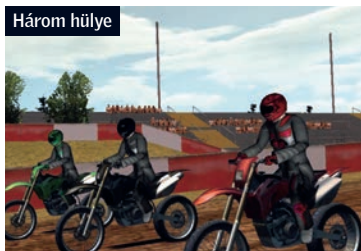
//RG

JÓÉRZÉSŰ JÁTÉKOS ISMERETLEN címek esetén visítva menekül, ha a játék dobozán azt látja, hogy „bomba ár” vagy „kiváló vétel”, 999 forintért. Fogalmam sincs, hogy jelen tesztünk alanyát a PC-s játékpiacon mely szegmensének szánta a kiadó, de a 4,99 dolláros ár egyértelműen az előbb említett elrettentő kategóriába predesztinálja. Nem kell hát túlzott agymunka ahhoz, hogy rájövünk, hiábavaló próbálkozás lenne érdemi tartalmat keresni a telepítve 230 megát foglaló játékban. Mindez érthető lenne, ha 10 évvel ezelőtti címről beszélne, vagy esetleg gabonapehelyhez adnák ajándékba, de nem így van.

EZ MI?!

A játék – ahogyan a címe is elárulja – a motorcross világába kalauzol minket, legalábbis arra az öt percre, amíg rá nem nyomunk az uninstallra. Tizenkét pálya, négy különböző motor, és a fejlesztők szerint hihetetlen rongybaba-effektus vár

Három hülye



ránk, amennyiben elkövetjük azt a hibát, hogy feltelepítjük a szoftvert a gépünkre és elindítjuk. Kezdsékor egyetlen pálya áll rendelkezésünkre, amelyen a versenyt megnyerve fel tudjuk oldani a következőt, és így tovább. Indulás előtt lehetőségünk van kiválasztani a számunkra szimpatikus kétkerekűt, már amennyiben fontos, hogy milyen színű, mert a műszaki paramétereikben (nagy szavak) fíkarcsnyit sem különböznek. Amennyiben ezzel megvagyunk, már is a startnál találjuk magunkat, oldalunkon három idióta gépi versenyzővel. A startjelre mindenki elkezd húzni a gázt, „hínydiridinnydinnydííí”, halljuk a versenyzőgepekből, majd általában a szélén haladó marha bekormányozza magát a többiek közé, aztán vagy esünk egy hatalmasat, vagy megpördülünk a tengelyünk körül (nagyon életszerű), de mindkét esetben behozhatatlanul lemaradunk. Majdnem elfelejtettem, hogy egykerekezhetünk is, ilyenkor a motorunk még jobban visít, szinte érezzük, ahogy a menetszél letépi a fejünk-ről a sisakot, kissé elmosódik a környezet, aztán jön egy kanyar, amit lassítás nélkül bevehetünk, mert kanyarodás közben úgyis elveszítjük a sebességet, vagy nekidurranunk a falnak és kifekszünk. Ami a legjobban tetszett, hogy ha véletlenül az első helyen gurigázunk, akkor az ugratók után tuti a nyakunkba esik valamelyik versenytársunk, erre mi elfikázunk és ismét viszlát győzelem. Ezzel mindent el is mond-

tam a játékról, de nem beszéltem még a grafikáról. Mert nincs is értelme. Nem szeretem kétszer előlőni ugyanazt a poént, de amit mazurnak írtam, az teljesen helytálló, hogy az *Ultimate Motorcross* látványánál még egy negyedfokú aranyér is szebb, pedig azért az sem semmi.

RAVE MISSION VOL 1.

Ideje a zenéről is értekezni egy kicsit, mert az valami fantasztikus. Bár játék közben nagyon színvonalatlan, Postás Józsi feat. Mc Haver és a Teknő ihlette tucac tucacnak tűnt, de vettem magamnak a fáradságot és külön meghallgattam őket, hiszen *.ogg formátumban vannak. Azt kell mondjam, hogy aki ezeket a zenéket készítette, annak lelke van, mert ilyen minőségű rave muzsikát talán '96-ban hallottam utoljára. A klasszikus Marusha- és Dune-hangzás köszön vissza, persze kissé butább formában, amit néha megfejl egy tompa hangú buksza nyekergése, illetve alkalmanként fel lehet fedezni a Brooklyn Bounce szűrős tekintetű férfitagjának mélyhangú dörmögésére hasonlító valamit. A dalok szövegei is zseniálisak – miközben elgyötört arcra próbáljuk leküzdeni a verseny közbeni hányingert, azt halljuk a háttérben, hogy „kérlek, ne hagyd el” és „ha a szemedbe nézek, az maga a mennyország”... hát nem tudom, hogy ettől van-e lejjebb. Mindenesetre aki ilyen játékkal akar nyomulni, az inkább a Játékozón felé vegye

az irányt, mert ott sokkal jobbak vannak, ráadásul ingyen. [GS](#)

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/ultimate-motorcross

GameStar

RG

Anyám, borogass!



HARDVERIGÉNY:

1.06 GHz processzor, 256 MB RAM, GeForce 3, Radeon 8600, 1 GB HDD, Win 98/Xp/Vista

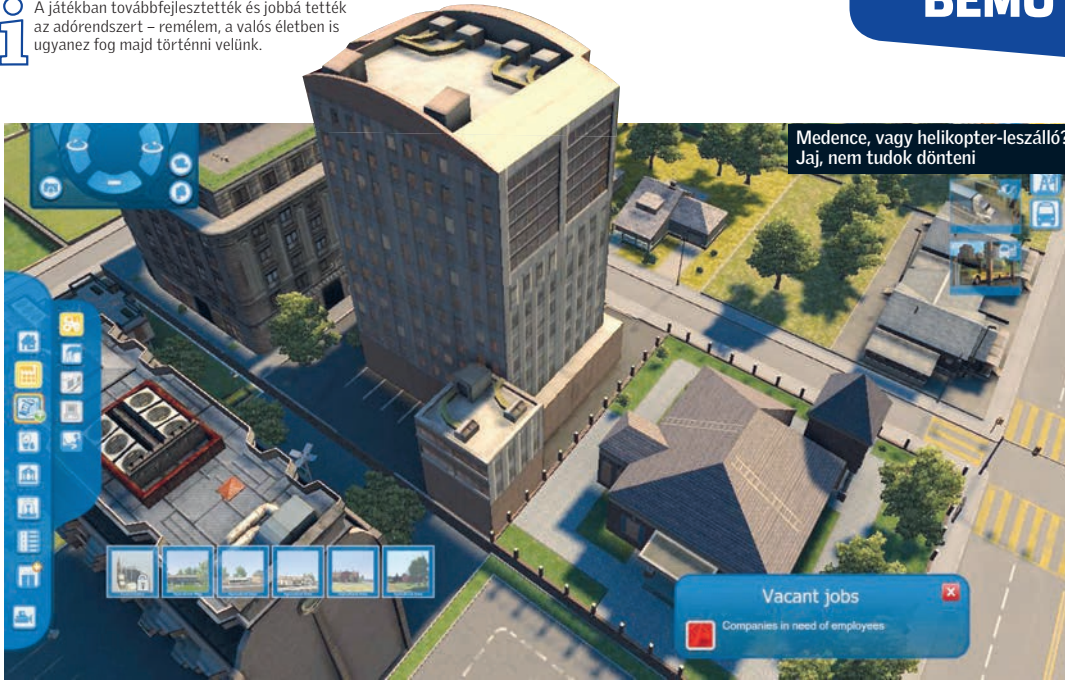
- villámgyors uninstal
- rusnya
- nincs fizika
- pénzt kérnek érte

28

Ez gáz!

i A játékban továbbfejlesztették és jobbá tették az adórendszer-t – remélem, a valós életben is ugyanez fog majd történni velünk.

BEMUTATÓ CITIES XL 2011



CITIES XL 2011

KIADÓ Focus Home Interactive **FEJLESZTŐ** Focus Home Interactive **RÖVIDEN** Városépítő és -menedzselő játék, amolyan *Sim City*-utód.

Építsd a várost, ne siránkozz!

//Gyu

VOLT ANNAK IDEJÉN A CITIES XL, amely városépítő, menedzselős MMO-nak indult.

Sokan elég nehezen képzeltek el egy *Sim City*-szerű MMO-t, de végül is a fejlesztő megoldotta a kérdést: a városok egy-egy bolygóra kerültek és képesek voltak egymással kereskedni – ennyiben körülbelül ki is merült a dolog. Meg persze abban, hogy a bolygókon a legjobb „telkeket” mindig lenyúlta valaki.

A városépítő rész kapott enyhe dicséreteket, meg persze nem annyira dicsérő szavakat is, az MMO-rész pedig... nem véletlen, hogy abbahagyták ennek a résznek a munkálatait, majd a fejlesztő/kiadó is csődbe ment. Ekkor jött a megmentő, a Focus Home Interactive, akik minden jogot, sőt a forráskódot is felvásárolták, és most íme, itt a *Cities XL 2011!*

MOST AKKOR EZ ÚJ?

Elkezdtem a tutorialt, hogy mindent jól ismerjek, ami, esküszöm, egy az egyben a *Cities XL* tutorialja, vagy legalábbis nagyon emlékeztetett rá. Aztán ahogy elkez-



A legnagyobb foglalkoztató városunkban a Smoginger Bt. füstgyára

tem a saját városomat építeni, akkor sem nagyon tűnt fel, hogy bármi újdonság lenne, egészen addig, amíg városi szintre nem zoomoltam, tehát FPS-módban nem kezdtem sétálni a városban. Az égen elhúzó repülőgépek kondenzcsíkjai nagyon megtetszettek – a közepesen távoli felülnézetből a repcsiket is lehet látni alattunk, nagyon aranyos kis részlet. Aztán felfedeztem, hogy a *Cities XL* „kiegészítő” épületsomagjai is benne vannak a játékban (*Medieval Pack, China Buildings, USA Buildings*). Este is ért meglepetés, ahogy a közlekedési lámpákat nézegettem, majd rájöttem, hogy az építő részben is van újdonság, még hozzá az „egy út mellé való építkezés” rendszere, amikor folyamatosan húzom az utat és automatikusan épülnek mellé a dolgok, bármennyire is kacskaringósan teszem ezt. Ez például nagyon jó hegyes terepen, ahol jó kis szerpenyűket lehet építeni. Mindezek ellenére minden olyanok tűnt, mint eddig – szerencsére a bugok egy része eltűnt, bár láttam érdekes dolgokat, mondjuk a kosárpályán.

SAJÁT BOLYGÓM VAN!

Azt a képernyőn maszatolva is észrevettem, hogy az *XL 2011*-ben lehet majd metrót építeni (eddig még nem lehetett), az igazi meglepetés azonban akkor ért, amikor kiléptem a főmenübe, hogy egy másik várost csináljak. Kiderült ugyanis, hogy a bolygókonceptió megmaradt az MMO-ból, de ezentúl lokálisan, saját városokkal lehet népesíteni egy-egy bolygót, és így lehet kereskedni egymás között, ami jó dolog. Ezután kiválasztottam a város helyszínét és

akkor ért a másik meglepetés: a *Cities XL 2010* kevésnek tűnő térképmérete után itt aztán minimum 35-40 térkép áll rendelkezésünkre olyan újdonságokkal, mint Hollywood (igen, van Hollywood felirat is), Krakatoa vagy Hongkong. Emellett kedves figyelmesség, hogy amikor új jätéket/térképet indítunk, akkor a rendszer megkérdezi, milyen úttípust használjon – amerikai, német, angol, francia és a beépített „alap” közül választhatunk –, ami alapvetően befolyásolhatja a játék kinézetét. Ez is újdonság, szóval halleluja. Amit nem könnyű észrevenni, csak tapasztalt *XL*-es látja, hogy elég sok új épület bekerült a játékba (kilestem a sajtóanyagból: 300!), ezek közül egy-kettő már a játék elején is feltűnik. Az időgyorsító gombot elég hülye helyre tették, így eltelt egy kis idő, mire megtaláltam, ez pedig ropant idegesítő volt, mert amikor elfogy az ember pénze és a város nyereséget termel, de mondjuk nem túl sokat, akkor bizony hosszú 5-10 perceket kellett tétlenül várni, mire összegyűlt a megfelelő pénzmag – aztán azt elkölteve megint 5-10 perceket kell várni... Azóta már tudom, hogy a folyamatot az ötszöröse is fel lehet gyorsítani, így picit kevesebbet kell várni; bár az autók ugyanolyan gyorsan mennek az utcán (erre mondják: ehh). Na mindegy, ha nagy a baj, ott a cheat menüpont, amivel 500 000 dolcsira lehet állítani a bankszámlát. Nem szép dolog csinálni, de amíg rájön az ember arra, pontosan mit és hogyan kell, addig hasznos lehet. Ugyanis ez a játék pont arról szól, hogy jól kiegyensúlyozottan kell behívni a lakosságot, az

ipart és megfelelően kell építeni a pénzt elvívó szolgáltatásokat. Sok sikert kívánok minden virtuális polgármesternek! **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/cities-xl-2011

GameStar

GYU

Nem irigylek egy polgármestert sem, bár itt legalább tiszták az utcák...



HARDVERIGÉNY:

Intel P4 2,5 GHz, 1,5 GB RAM, NVIDIA GeForce 6600GT/ATI Radeon X1600 256 MB VRAM

- szülő planet
- új térképek, metró
- a forgalom nem gyorsul az időgyorsítással
- hol vannak a szcenáriók?
- a zene egy idő után megöl...

82

Ha lehetne az időt jobban gyorsítani, az sokat dobna a dolgon...



LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

KIADÓ Square Enix **FEJLESZTŐ** Crystal Dynamics **RÖVIDEN** Amióta a Crystal Dynamics megkapta a franchise-t, Lara megnőtt a szemünkben, a Square éjsze alatt pedig több fronton is meg fog újulni.

Lara felülről legalább olyan izgalmas, mint hátulról vagy előlről

//kacor

A TOMB RAIDER-FRANCHISE első része a TPS műfajának egyik első képviselője is volt, a Core Designnak azonban az impresszív kezdet után nem maradt sok ás a kezében; a grafika csiszolgatásán és a pályák méretének (már-már szadista) növelésén kívül hosszú éveken keresztül nem láttunk sok újdonságot. Megmaradtak a grafikai hibák, az idővel előregedő irányítás, és az utolsó, eredeti fejlesztőcsapat által készített részek már csak árnyai voltak az eredetinek (én a Core utolsó elfogadható játéknak mindig is a *Last Revelationt* tartottam). Amikor a Crystal Dynamics elkészítette a *Legendet*, helyre ráncfelvarrásnak lehettünk szemtanúi: az eredmény profi, modern, jól játszha-

tó, színes-szagos és izgalmas iparosmunka lett. Azóta csak a helyszín változott, Lara pár új mozdulatot is kapott, de mindig tudtuk, körülbelül mire számítsunk, ha *Tomb Raider*-játékok vesztünk. Talán nem véletlen, hogy hősnőnk tizennégy hosszú év után végre címszereplővé vált, és a sírok meg a rablók eltűntek a címből. Mert ez valami egészen más.

OLYAN ISMERŐS VAGY

Lara új kalandjának története továbbra is a hároméveseknek szánt képekönvek komplexitását súrolja (alulról): van egy gonosz isten (Xolotl – és nem, nem a klaviatúrát nyeltem félre), egy erekllye (a Füst Tükre, amibe Xolotlot bezárták jól), egy pár rosszarcú fickó (sírabló), aki szabadjára engedi, Totec, az azték isten (aki feléled, mert ez azért így mégsem járja, meg egyébként is kell a multiplayerhez egy másik karakter) és Lara, aki keményen piercingelt újdonsült barátjával megmenti a világot hirtelen felindulásból. (Talán az is közrejátszik benne, hogy ő vezette nyomra az erekllye-éhes gazfickókat, akik – úgy tűnik – nem látták a Frigyládát. Sem). Higgyétek el, akkor jártok a legjobban, ha nem figyeltek a történetre. Szerencsére nem is na-

gyon lehet, mert az adrenalin szintünk végig az egekben lesz, és az ember ilyenkor nem is vágyik prousti mélységű narratívára. Továbbra is egzotikus helyszíneken keressük kincseket, kerülgetünk csapdákat, a megszokott fegyverzenal is jelen van, ugrálni kell, és fejtörőket megoldani. No de akkor mi is változott? Először is: a játék negyedannyiba kerül, mint a hagyományos *Tomb Raider*-részek, legyen szó az xboxos, vagy a kicsit később, egy időben kiadott PS3-as és PC-s változatról. Utóbbit a Steamről tölthetjük le. Rossz jel? Nos, kövessetek meg, de a *LCGoL*-t fontosabb játéknak tartom, mint bármelyik *TR*-címet – az elsőt kivül.

MÉGIS OLY IDEGEN

A Crystal a *Lara Croft*-os címek kiadását eredetileg időelütésnek szánta a nagy *Tomb Raider*ek megjelenése közötti periódus kitöltésére. A koncepció csak az áron látszik meg: a *GoL* merészebb, izgalmasabb, nagyobb ívű vállalkozás, mint a teljes árú *TR*-ek. Az első változás, ami szemünkbe ötlik, hogy hősnőnk a hagyományokkal ellentétben izometrikus perspektívából irányíthatjuk. Az ok nem az alacsony költségvetés, a grafika ugyanis egyszerűen gyönyörű.

A mélység és magasság, a részletgazdag, változatos és hangulatos pályák, az animáció és az effektek mind-mind elsőrangúak, ami nem is csoda, hiszen a játékot az *Underworld* motorja hajtja. Madártávlatból jobban áttekinthetjük a környezetünket, többet láthatunk az előttünk álló terepből. A fontosabb történéseknél közlőrlől látjuk hőseinket, az átvezetők pedig megmutatják, hogy a Crystallnál nem spóroltak a poligonokkal. A külszínel kapcsolatban két szívfájdalmam van csupán: egyrészt a szájmozgás hiánya, másrészt a játék elején és végén lefutó, Flashjátékokra emlékeztető, rajzolt intro és outro. Nem is értem, mi szükség volt erre, amikor maga a játék nagyságrendekkel erősebb átvezetőkre lenne képes. No de ha túléljük (vagy kinyomtuk) az intrót, máris az akció sűrűjébe kerülünk – erről az ezúttal pörgősebbre vett, de a vérnyomásszintünket remekül stimuláló dinamikus zene is gondoskodik. Nyoma sincs félmegoldásoknak – már az első pillanatban elfelejtjük, hogy nem egy teljes árú játékkal játszunk.

PÁROSAN SZÉP AZ ÉLET

A játék legnagyobb újítása egyértelműen a többjátékos mód bevezetése.



Amikor megvettük a Disneyland napijegyet, azt mondták, több ezer éveseknek is EU-komfort



Az éjszakai diszkó szabályait a külföldi tűztáncosok nem tartják be, ezért beszívjuk a fáklyájukat



Xboxon már online is tolhatjuk a szoftvert. A kérdésre, hogy mikor kapiuk meg ezt ugyanezt PS3-ra és PC-re, egyelőre sajnos nincs válasz.



De sokat változott, mióta utoljára láttuk! Biztos, hogy ez János?

A CSALÁD ÉJSZAKÁNKÉNT A GÉP ELŐTT ÜL, ÉS VÁLLVETVE GYAKJA A MINDENFÉLE AZTÉK GONOSZOKAT

Az intróban a főgonosszal együtt feléled Totec, az azték istenség is. Kéjtételes módot választva ő is irányíthatóvá válik – eszköztára jelentősen eltér Larától, multiplayerben pedig a legtöbb rejtvényt csak együtt oldhatják meg. A Crystal Tomb Raidereinek rejtvényei már eddig is jóval összetettebbek voltak, mint az Eidos tili-toli, kaptafa feladványai, de a GoL új magasságokba emeli a játékményt szürkeállományunkat igénybe vevő epizódjait. A rejtvények változatosak, a coop minden eszközét mozgósítanunk kell, hogy továbbjussunk: Totec lándzsáin mászhatunk fel a magasabb szintekre, Lara horgos kötele segíti az azték istenség továbbjutását: ezeken „kötéltáncolhat” át, és így tovább. A kaland egy percre sem válik unalmasná; az egyre nehezebb rejtvények és ellenfelek miatt mindig úgy érezzük, zabsem van... a székünkön. Az irányítás sosem volt még ilyen jó és intuitív: a PC-n kontrollerral és billentyű-egér kombóval is irányíthatjuk hőseinket. Nincs több kerिंगés, újra és újra átkutatott szobák: ha elakadunk, annak csak az lehet az oka, hogy nem jöttünk rá az épp előttünk álló rejtvény megoldására. Az akció és a fejtörők

egészséges arányban osztoznak a játékidőn, a ritmust igen etalálták: ha elég volt az agyvelőontásból, használjuk az agyvelőnket, ha elszibadtak a kis szürke agysejtjeink, mások szürke sejtjeit loccsantjuk szét megint. Ötös. A többjátékos móddal kapcsolatban annyit azért megemlítenék, hogy online még nem elérhető, de ezt egy ingyenes patch-csel állítólág hamarosan orvosolják a készítőik. A GoL azonban egyedül játszva is teljes értékű kaland: bajtárs híján Larát irányítjuk, aki a játék során megkapja Totec minden eszközét.

HALADNI A KORRAL

A fejtörők hangsúlyosabbá tétele, az új nézet és a letölthető formátum mellett a Crystalnak más újításokra is maradt energiája. Az achievementrendszer nagyban növeli az újrajátszhatósági faktort, ahogy a platformjátékokból ismerős felszedhető tárgyak (királyságok: kék kristály, piros koponya, kristálykoponya királysága... ja, az más!) is. Pontokat gyűjtünk pályáról pályára, különböző küldetések teljesítésével kerülhetünk be a legjobb GoL-játékosok névsorába – a játék értékeli, ha gyorsan teljesít-

jük az adott pályát, vagy ha sok pontot szerzünk, illetve ha akrobatikusan ugrálunk és így tovább. Gyakorlatilag mindenért megjutalmaz a játék. A fegyvereink (amelyekből egyszerre négy lehet nálunk) és bombáink kifogyhatatlanok, amely tény nagyban növeli az élvezetet, ám nem csökkenti a kihívást – egy-egy rejtvény megoldásánál szükségünk is lesz a feneketlen tárra. Az ereklyék bevezetése is új játékelem: egyszerre maximum hármat birtokolhatunk, ezek előnyeit és hátrányait mérlegelve, egymást kombinálva találhatjuk meg az adott szituációban leghatékonyabb felszerelést. Ketten játszva versenyezhetünk a pontokért, bizonyos teljesítmény felett pedig új fegyvereket, fejlesztéseket, tárgyakat kapunk, amelyek segítségével idővel atomerőre fejleszthetjük karaktereinket. Az epizódok teljesítése után megnyílik egy-egy nehezebb terep, ahol a rejtvényt megoldva új, csak itt elérhető ereklyékkel leszünk gazdagabbak. Aproó: a feladványok egyre nehezednek, meglepően komplex kihívásokkal fogunk majd találkozni – nem egyszer a játék fizikáját is igénybe kell vennünk, két játékos esetében pedig a játék történetében előrehaladva mindinkább támaszkodunk kell egymásra. A GoL tehát egyértelműen megfelel a modern kor trendi árkaos elvárásainak, miközben a játékményt friss és komplex marad. Ha nincs kedvünk az adott pályán szétörni az összes kancsót, vagy végigugrálni rajtuk úgy, hogy nem érintjük a földet, ugyanúgy élvezhetjük a core-gameplayt, de ha beleszerettünk a játékba, sok további órával ajándékoznak meg ezek az extrák.

kat a hagyományokhoz híven, ráadásul irányíthatóbban, mint eddig bármikor, illetve az eszünket is bőven kell majd használnunk. Jó kis koktél. A külsín és a belbecs hibátlan, az 5-10 órás (és a küldetések, plusz kihívások teljesítésével sokszorosára felturbózzható) játékidőt pedig az év végéig – az ígéretek szerint – nem kevesebb, mint öt DLC-vel nyújthatjuk meg. Lara Croft neve nem csengett ilyen jól az első Tomb Raider óta. Szinte szégyellem, hogy ilyen olcsón jutottam hozzá, mert azóta a család éjszakánként a gép előtt ül, és vállvetve gyakja a mindenféle azték gonoszokat. Mert kell a közös program. **GS**

KICSI A BORS

Mind leszerepelt



IRONIKUS, HOGY A CRYSTAL DYNAMICS LARÁT SZEREPELTETŐ című közül teszünk alanya érte el a legmagasabb pontszámot a Metacritic összesített értékelései alapján. A Legend, az Anniversary és az Underground 5-10 százalékkal alacsonyabb átlagon áll. Az eredetileg mellékprojektként induló játék mára a leendő Tomb Raider-címek mércéjévé vált a Crystal saját bevallása szerint is: annyira kompakt, élvezetes játékot raktak össze, hogy sok játékelemet átmenek majd a következő Tomb Raiderbe. Várjuk sok szeretettel. De kérdés, hogy ha mindez benne lesz, mit kapunk legközelebb ilyen olcsón? Alig várjuk, hogy megtudjuk...

SZAVATOSSÁG ÉS EGYEBEK

Van tehát tizennyeg szép nagy, egymástól hangulatukban és külsőségeikben, valamint az ellenségek tekintetében jelentősen elütő pályánk (a rejtvények is mások szingliben és multiban!). Az akció hiánytalan: számtalan szörny, nyákos izé, mérges csoffanat, főboss stb. agyát loccsanthatjuk szét (ha van), ugrálunk is so-

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/lara-croft-and-the-guardian-of-light

GameStar

KACOR

Újszerű, merész, teljesít. Nem TPS, de jobb annál. És Lara is. Vedd meg.



HARDVERIGÉNY:

3 GHz, 128 MB-os videokártya
1 GB RAM,
7 GB szabad hely

- Lara eddigi legélvezetesebb kalandja
- nagyon olcsón
- külsín, belcsín, ötletek
- jó, akkor kötelekenni kell:
- mozdulatlan szájak, gagyi intro, outro
- egyelőre nem online

96

Lara Croft első címszereplése üt



Miért érzem úgy, hogy a nagy ventilátor fontos szerephez fog jutni?

THE BALL

KIADÓ Tripwire Interactive **FEJLESZTŐ** Teotl Studios **RÖVIDEN** A Teotl Studios tehetségei a *Portalka* jellemző egyszerű rejtvényfejtést harcrendszerrel fűszerezik.

Ideális kikapcsolódás a *Portal 2* megjelenéséig

// Mayer

A ZON KEVÉS FEJLESZTŐBRI-GÁD közé tartozik az Epic csapata, amelyek elismeréssel támogatják a tehetséges alkotókat.

A Make Something Unreal pályázat évente ad lehetőséget azoknak a fejlesztőknek, akikre még nem vetette rá a mancsát egy-egy nagyobb kiadó. A *The Ballt* fejlesztő Teotl Studios arcai is ezen a pályázaton kerültek reflektorfénybe, és az ott elért második helyüknek köszönhetően egy teljes játékot készíthettek a remek adottságokkal rendelkező Unreal Engine-nel.

LEJÖHET PISTIKE LABDÁZNI?

Kevés olyan kezdő banda kapja meg a lehetőséget arra, hogy olyan nagyszerű grafikai engine-nel fejleszthesse, mint a *Gears of War* és az *Unreal Tournament*eket is üzemelő Unreal motor. A Teotl fejlesztői szerencsére nem tör-

tek meg a súly alatt, és egy igazán szép és csinos játékot tudtak kihozni belőle. A gond mindössze az, hogy eléggé izetlen, amit látunk. Az effektekre és a látványra nem lehet panasz, de egy idő után a dizájn eléggé sablonos és unalmas tud lenni – ezen a téren még van hova fejlődniük a srácoknak. A játékelmény oldalán már egész másról tudunk beszélni, az ugyanis üdítően eredetire sikerült! A *The Ball* amolyan keveréke a *Portal* pofonegyszerű, ám hihetetlenül nagyszerű játékmene- nek, és a hentes akciójátékoknak. Amolyan puzzler-akció hibrid alkotást tartunk a kezeink között. Adott egy fegyvernek látszó tárgy, amely egy gigantikus labdát képes irányítani, az egyik gombbal taszít- hatjuk el a labdát magunktól, a másikkal pedig vonzzuk magunkhoz. A labda irányítgatásával kell különböző rejtvényeket megfejtenünk, például bizonyos kapcsolo- kra ráhelyezve a lasztit kinyílik egy ajtó, vagy így aktiválhatunk egy liftet, illetve a labdára ugorva tudunk magasabb pon- tokra eljutni, ahol nekünk kell egy kapcsol- lókat aktiválnunk. Sajnos nem találkozunk majd olyan összetett rejtvényekkel, mint a *Portal*ban, ez nem is gond, mert a *The Ball* egy teljesen más irányt képvisel. A pályák bizonyos szekcióiban ellenfelek is megne- heztik a dolgunkat, azonban a több ton- nás gömbünk ellenük is bevethető. Néha előfordulhat, hogy egy egész múmiahor-

dát kell a labdával apróra trancsírozunk, de olyannal is találkozunk a kalandok so- rán, amikor egy gigantikus zombigorillát kell legyőzniünk egy gömbös puzzle meg- fejtésével. Persze nem szabad hagynunk, hogy a rejtvény megfejtése közben kicsi- náljanak bennünket.

DEKÁZNI A ZOMBIKKAL

Az egyszerű játékmene- tet tehát némi akci- óval is keveredik, ami érdekesen fűszere- zi az eseményeket. A *The Ball* elején izgal- mas a szokatlan játékmennel történő ismerkedésünk, és a kalandok során van néhány igen hektikus pillanat, amikor nem- csak az elménket, de a reflexeinket és tak- tikai érzékünket is próbára kell tenni. A leg- több időt azonban azzal töltjük majd, hogy keressük a kapcsolókat és próbáljuk oda el- juttatni a labdánkat, ez bizonyos esetekben izgalmas is tud lenni, néhány kreatív ötlet- nek köszönhetően, azonban a legtöbb idő- ben csak azon gondolkodunk majd, hogy mi is lesz este a tévében. Kár, mert az alap, amire a fejlesztők építkezni kezdtek, na- gyon jó, de érződik, hogy nem nagyon tud- ták továbbgondolni. Mi ezen hibák ellenére azért jó szívvel ajánljuk a *The Ballt*, a játék ugyanis letölthető formában érhető el, rá- adásul nem egy teljes játék árért. A Teotl alkotása szép, friss és kellemes kikapcsoló- dást nyújthat azok számára, akik a *Portal 2* érkezéséig valami hasonlóra vágnak. GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/the-ball

GameStar

MAYER

A *The Ball* címe bugyuta, a legtöbb ötlet a játékra ment el. Jobb is így.



HARDVERICÉNY:

Dual Core CPU, 2 GB RAM
Geforce 8800, 1,5 GB tárhely

- ➕ ötletes puzzle-fejtés
- ➕ szép grafika
- ➕ izgalmas akció
- ➖ érdektelen történet
- ➖ néhol unalomba fullad
- ➖ rövid

70

Play with the balls!



Fogalmam sincs, mi történik itt



Az FS2011 vásárlásakor érdemes odafigyelni az árakra, mert az amazon.com-on közel 50 dollárért adják, a Steamen viszont 17,99 €-ért a magunkévá tehetjük.



Ki mint vet...



...úgy arat.

BEMUTATÓ FARMING SIMULATOR 2011



Ebből lesz a friss tejecske



Oh jaji, fát szállítsak, vagy fát szállítsak?

FARMING SIMULATOR 2011

KIADÓ Astragon **FEJLESZTŐ** Giants Software **RÖVIDEN** Igazi jó őstermelés a kék ég és az életet adó napocska alatt

Sárgul már a kukoricaszár...

//RG

A FARMING SIMULATOR (eredeti címén: Landwirtschafts Simulator) immáron többéves múltra tekint vissza. A pixelgazdálkodás nemes hagyománya egyre több játékost fertőz meg, természetesen nem ok nélkül. Az egyedi ötlet, ami mindössze arra épült, hogy egy nyugodt tempójú, kudarctól mentes, mezőgazdálkodást bemutató játékot dobjanak piacra, nagyszerű tervnek bizonyult. A korábbi részek kapcsán számos felhasználói fórum jött létre, illetve tengernyi kiegészítő látott napvilágot a hozzáértő és lelkes modderek jóvoltából.

ÁLMOM EGY TANYA

A FS2011 alapkonceptiója szemernyi sem változott az előző részekhez képest, viszont számos újdonsággal bővült. Mostantól már valóban úgy kell dolgoznunk, mint egy igazi gazdásznak, azaz nem hagyhatjuk ki a megfelelő talaj-előkészítést, magágykészítést, vetést, műtrágyázást, növényápolást, betakarítást sem. Még jobb, hogy bocikat is tudunk venni, így már nemcsak a növénytermesztés, de az állattenyésztés lucerna-, tej- és trágyaállat világába is betekinthetünk. Mindent ismét létező gyártók gépeivel tehetjük, a játékban ugyanis helyet kaptak a Deutz Fahr, KRONE, HORSCH, PÖTTINGER, VOGEL & NOOT termékei is.

A játék elején részt vehetünk egy széles körű ismereteket nyújtó tutorialban, ami tartalmaz egy kis városnézést, szimpla traktorozást, pótkocsivontatást, szántást, vetést, betakarítást, bálázást, szóval mindent, amire a működésünk folyamán szükségünk lehet. Legfőbb segítő társunk egy PDA lesz, ami egyrészt mutatja a megművelhető területeket és az átvevőket is, másrészt itt láthatjuk az időjárás előrejelzést, illetve megismerhetjük az éppen aktuális terményárfolyamokat és anyagi helyzetünket is. Karrierünk indulásakor segítségként eleve van soktonnányi terményünk, illetve olyan parcelláink is, amelyek az érett kalászkok csak arra várnak, hogy arató-cséplőgépünkkel nekiiramodjunk és betakarítsuk őket. Mint minden valamire való gazdának, nekünk is az a célunk, hogy kezdetben meglévő ócska eszközeinket anyagi gyarapodásunkkal párhuzamosan újakra és egyben nagyobb teljesítményűekre cseréljük. Ez nem akadályoz meg abban, hogy orbitális baromságokat csináljunk és például egy kombájnnal sokkal nagyobb vágóasztalt tegyünk, mint ami rá való, aminek az lesz a következménye, hogy a hátsó (és egyben kormányzott) kerekek elemelkednek a talajról. A megtermelt terményeinket többféle módon hasznosíthatjuk, vagy eltároljuk silókban, vagy elvisszük és leadjuk a malomban/kikötőben vagy direkt

marketing keretében egyenesen a kocsmába szállítjuk, hogy ott fincsi, házi főzésű sórré alakuljanak az értékes magvak.

AGRÁRIUM GÉPVERTIKUM

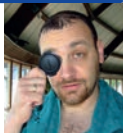
A Farming Simulator evolúciójának folyamán megszokhattuk, hogy a gépek kivitelezése mindig igényes és szép; nincs ez másként most sem, legalábbis ami a külsőségeket illeti. Gépvásárláskor megkönynyíti a helyzetünket, hogy a birtokolható eszközöket kategóriákba sorolták és nem ömlesztve tüntetik fel, mint a korábbi részekben. A traktorokba és kombájnokba beülve már egy kicsit más a helyzet; továbbra is szögletes a kormány, a műszerfal jelzésértékű, de nem szabad elfelejteni, hogy nem dollármilliókból előállított szoftverről van szó, hanem 5000 forint környékén megszerezhető játékról beszélünk. A fizika olyan, amilyen az előző részekben is volt, traktorunkat képes egy autógumi is úgy megdobni, hogy két kerekre álljunk, de munka közben nem fogunk ilyen helyzetbe kerülni. Igazán kifogásolni valót továbbra is a hangok terén találhatunk, amin lehetne még dolgozni egy kicsit. Az FS2011-ről elmondható, hogy a jelenlegi játékpiacon az árához képest mindenképpen kiemelkedő élményt nyújt, főleg akkor, ha megérkeznek a felhasználók által fejlesztett kiegészítők.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/farming-simulator-2011

GameStar

RG
Ez a játék évről évre jobb!



HARDVERIGÉNY:

AMD/Intel 2 GHz, NVIDIA GF6800/
Radeon x850 256 MB VRAM,
1GB RAM, 1 GB HDD

- állattenyésztés
- összetettebb növénytermesztés
- nagyobb terület
- motorhangok gyengék
- vicces fizika

82

Béláim! Őstermeljünk!

XBOX LIVE-AJÁNLÓ



Álmodok egy hidat autókból



A dohányzás káros a zombik egészségére

ALAN WAKE: THE WRITER

**NEM SIETETT A REMEDY TÚL-
ságosan a második, és egyben
utolsó DLC elkészítésével**

(valószínűleg az új projekt foglalja le a finneket ennyire), ami azért rossz, mert nem szeretünk hónapokat várni egy tévésorozat két összefüggő epizódja között sem. Hozzátenném, a viszonylag hosszúúra nyúlt fejlesztési idő meglátszik a korábban is ötletesebb, már-már elborultnak nevezhető pályatervezésen. Egy íróval rohangálni egy gigantikus mechanikus írógép billentyűin elég szürreális élmény. A *Signal* történetvezetést felkapó, majd folytató DLC-ben kevesebb harc vár ránk, ami jobb is, hiszen ezen a téren semmilyen újdonsággal nem rukkoltak elő a fejlesztők. A hangulatfokozó atmoszferikus elemek viszont egytől egyig ütnek,

ha akarnék se tudnék beléjük kötni. Mindent összevetve *Alan Wake* elméje még mindig tartogat annyi meglepetést, hogy megérje pénzt áldoznunk rá, még akkor is, ha a rövid, alig kétórás kaland során nem kapunk megnyugtató választ minden kérdésre. Elvégre hagyni kell valamit a folytatásra is. **GS**

GameStar
79
Ár: 560 Microsoft pont

PINBALL FX2

**HAZAI JÁTÉK AZ XBLA KÍNÁ-
latában, mégpedig az egyik
legjobb flipper folytatása.**

Négy vadonatúj asztal kapott helyet az alapcsomagban, az Ezeregyéjszaka meséit idéző Pasha, a Római Birodalom pompájáról regélő Rome, a Custeau kapitány nyomába merülő *Secrets of the Deep*, valamint a géntechnológiával játszódó *Biolab*. Az aprólékosan kidolgozott, izgó-mozgó alkatrészekkel, látványos animációkkal teletűzött asztalokon úgy gördül végig a golyó, ahogyan az a nagykönyvben meg vagyunk írva. A *Pinball FX* felturbózott asztalaival együtt összesen tizenháromra bővíthető a kínálat, amely egyedül, de akár osztott képernyőn haverokkal is élvezhető. Az igazi finomság a pontrendszerben rejlik, ugyanis a cimrik teljesítménye

hozzáadódik a miénkhez, szorzóként jelenik meg, hogy épp hány asztallal rendelkezünk, valamint az is, hogy nekik hány asztaluk van. A globális ranglista mellett tehát afféle házibajnokság zajlik folyamatosan, amelynek élére kerülni majdnem akkora örömet okoz avatárunknak és persze nekünk is, mintha a világ legjobbjai lennénk. **GS**

GameStar
90
Ár: 800 Microsoft pont

LEFT 4 DEAD / LEFT 4 DEAD 2: THE SACRIFICE

**VISSZATÉR A RÉGI NÉGYES,
menekül a zombi ménés.**

Gyenge, izzadságszagú poén, nem úgy, mint a Valve sorozatának mindkét felvonásával kompatibilis DLC. A régebbi kiadás támogatása akkor lenne igazán örömteli, ha a három félig-meddig újonnan ható fejezetben tulajdonosaik az új szereplőket, a folytatáshoz járó fertőzötteket, ütőm-vágóm-amputálóm fegyvereket is közelebbről megismerhetnék. Az alkonyatkor játszódó zombi saga eseményei összekapcsolódnak a *The Passing* DLC történéseivel is, lassacskán összefüggő eleggyé kotyvasztva az agyvelőben tocsogó epizódokat. Maga a játékmenet nem változott semmit, aki eddig szerette, most is két pofára fogja zabálni egészen a grandiózus fináléig,

amikor a függöny legördülte előtt kiderül, hogy miért is az a DLC címe, ami. Mindegy, hogy megőrülsz értük, vagy megőrülsz tőlük, amíg élvezettel irtod a zombikat, addig a *Sacrifice* tökéletes választás lehet a nem is olyan régi emlékek felelevenítésére, és kikezdehetetlen indok a további lövöldözésre. **GS**

GameStar
84
Ár: 560 Microsoft pont



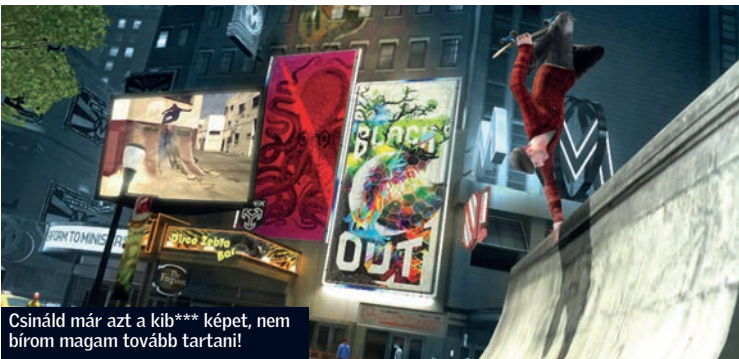
Dörzsöltél már golyóval csodalámpát?



Oda se merek nézni



Felírta valaki a rendszámát?



Csináld már azt a kib*** képet, nem bírom magam tovább tartani!



Kapj el haver, borulok!

FEJLESZTŐ: Ubisoft Montreal **KIADÓ:** Ubisoft

SHAUN WHITE SKATEBOARDING

A világot jelentő deszkák (szó szerint)

HOSSZASAN LEHETNE VITAKOZNI arról, hogy a *Tony Hawk* szériának végleg beakonyult-e, vagy épp arról, hogy a közeljövőben bárki szembe tud-e állítani egy életképes alternatívát a *Skate* sorozattal, ám ezt inkább egy másik alkalomra halasztanám. Maradjunk most az Ubisoft legújabb produktumánál, s lássuk, mit tud felmutatni a konkurens játékokkal szemben.

SZÜRKÜLETI ZÓNA

A háttér alapvetően nem rossz, hiszen adott egy orwelli társadalom, amely fölő a mindenható Minisztérium tárja ki óvón a tenyerét. A polgárok a nyugalomért és biztonságért cserébe feladták személyiségüket, néhány kivétellel mind beálltak a sorba, hogy ugyanazon ritmusra bégeghessenek. A zéne, a zene, a szórakozás minden formája, így maga a gördeszkázás is tilos, hiszen érzelmeiket vált ki, akinek pedig érzelmei vannak, az nem élhet nyugodt, kiegyensúlyozott életet a Minisztérium hitvallása szerint. A renitensek agyát alaposan át-mossák, majd mintapolgárként engedik vissza őket a társadalomba. Az első számú közellenség egy bizonyos Shaun White, aki tetteivel megütözést keltett a tisztességes polgároknak, ezért rács mögé került. Tőle kapja meg a játékos első deszkáját, s alig áll rá, máris rájön, hogy az őt kö-

rülvevő világnak nem muszáj nyomasztó betonszürkének lennie. Rajta áll tehát, hogy egy kis életet lopjon a szürke hétköznapokba, hogy felrázza kissé az embereket.

Ő SHAUN, MERRE VISZ UTAD?

Mindezt egy megközelítőleg tízórás kampány során teljesítheti, ahol lényegében nincs is más dolga, mint a Flow néven bemutatkozó energiaszint-mérőt legfeljebb három lépcsőben a kívánt szintre tornássza. A feladatai lényegében abban merülnek ki, hogy előbb egyéneket, később meghatározott csoportokat, majd a cselekmény szempontjából fontos személyeket rántsön vissza az életbe, mielőtt véget nem érő apátiába süllyednének. Népvindító tevékenységünk során egyre több trükköt sajátítunk majd el, amelyeket pofonegyszerűen tudunk majd előcsalni. Ritkán lesz szükség többre, mint egy analóg karrá és valamelyik gombra, emberünk – legyen férfi vagy nő – a deszkáját azonnal hajtani kezdi, amint kissé előre döntjük a bal analóg kart.

Az utca tereptárgyait szinte kivétel nélkül be tudjuk vonni a játékba, ami egy mai deszkás cuccból alapkövetelménynek számít. Eddig semmi extra, egyszerű, mint a facsipesz. Némi élvezetet csempésznek a játékba azok a zölden villogó rámpák és félcsovek, amelyek akkor nőnek meg és nyúlnak hosszúra (a játék második felében magunk szab-

juk meg a haladási irányt), tartanak olykor több emelet magasra, amikor a deszkánkkal végighaladunk rajtuk. A kellő lendületre és az egyensúly megtartására ügyeljünk, különben könnyen lepottyanunk a magasból, aminek az lehet a vége, hogy kezdhetjük előlről a Flow-mérő feltöltését. Egy harmadik szintű telítettséget igénylő feladatnál ez különösen nagy szívás tud lenni.

A városi környezet érthető módon szürke és nyomasztó, ám trükkjeink nyomán szinte kivirágzik. Graffitik jelennek meg a falakon, dögös festést kapnak az autók, egyszínű öltönyüket lazább, tarka cuccokra cserélik az emberek. Az átalakulás jól mutat a képernyőn, ezzel nincs is baj, ellenben a karakterek kidolgozása, és úgy általában a grafika – beleértve textúrákat, effektet – nem tartozik az év legütősebb címei közé. Derekasan próbálkozik az Ubisoft, hogy megvesse lábát a sportjátékok piacán, s ebben egyelőre csakis Shaun White ismertségére támaszkodhat, ugyanis sem a hóra, sem az aszfaltra nem tudott olyan játékot lerakni, amelyik önmagában megállná a helyét. Ennek ellenére talán még értékelhetnénk is a kiadó abbéli igyekeztét, hogy a gördeszkázást megismertesse egy szélesebb közösgéggel, ha nem veszne el a lényeg, vagyis pont a deszkázás az érdektelen történet ütszétőiben. Talán majd legközelebb...

//Chavalier

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/shaun-white-skateboarding

GameStar

CHAVALIER

Mivel sokkal jobb konkurensi vannak, ezért csak deszkafüggőknek ajánlható.



- szürke társadalom...
- ...amibe egy kis életet lehelünk
- egész jó zenék
- túlonlult egyszerű
- izzadságszagú történet
- közepes látvány

68

Játék sem ártana a sztár neve alá



FEJLESZTŐ: FreeStyle Games KIADÓ: Activision

DJ HERO 2

Akkora siker volt a DJ Hero, hogy kellett egy szebb és jobb folytatás hozzá

//Gyu

VANNAK AZ EMBER ÉLETÉBEN OLYAN pillanatok, amikor meg kell békélni az ellenséggel, főleg ha az ember főnöke nagyon el van úszva és kérve kér, hogy „Gyu, segíts, kérlek, mert te mégiscsak zenész vagy, bár tudom, hogy nem szereted az ilyen zenéket, de most nagyon nagy segítség lenne, ha letesztelnéd a DJ Hero 2-t...” Lehet ilyen szép kérésnek ellenállni? Dehogyan lehet.

„ÉS KI JÁTSZIK MOST?” „DJ ÖTTÖL HATIG.” „ÉS HÁNYIG?” „HÉTIG. VOLT EGY KIS CSÚSZÁS.”

Így aztán elsüllyesztettem a jó kis lemezjátszó-kontrollert a hátizsákomba, feltettem a Sennheiser fülest a fejemre, és ahogy profi DJ-k is tolják, gondoltam, felveszek ideiglenesen egy nevet, mondjuk azt, hogy DJ U (ami kiejtésileg Gyu, másoknak pedig didzséjú). Elkezdtem pörgetni a setlistet, ha már épp idehaza rezidens DJ voltam, ugye. Első látásra (hallásra) máris feltűnt, hogy az első rész elég sekélyes zenei kínálatához képest itt még számomra is elviselhető dalok/mixek találhatók. Persze az egyes dalok eljátszása önmagában nem feltétlenül a legjobb (elég hiányzott a baszusgitár, a Guitar Hero-s kedvencem), de néha tényleg elkapott a hév és még

a fejemet is bólogatni kezdtem – vagy csak álmos voltam? Ki tudja. Na szóval most jön a lényeg: az előző DJ Hero-ban főleg az olyan muzsikák domináltak, amelyeket csak végig kellett „játszani”, azonban itt most több olyan is van, ahol a „DJ” szabadon engedheti kreativitását és egy-egy dal adott részénél a crossfade gomb segítségével többféle lehetőség, többféle mixelési mód között is választhat. Őszinte leszek, elsőre nem én lettem a lemezjátszó királya, hiszen mégiscsak olyan stílusokhoz vagyok szokva, ahol bár rögtönözni szabad, de nem előre elkészített részekből. Végül is szolid, tisztességes része ez a programnak, ami jól ki van találva és meg van írva, így egy olyan DJ is, mint én, élvezettel tudja változtatni a dolgokat. Amit viszont imádtam, az a hangeffekt gomb – az első részben mindig ugyanaz az effekt állt rendelkezésre emlékeim szerint, itt viszont dalonként más és más is van. No persze ne Radnóti-költményekre gondoljatok hangeffektként...

ÉPÍTS BIRODALMAT

Nem, nem tettem be az Age of Empires III-t véletlenül – Empire-nek hívják a játék karriermódját, amely igencsak hasonlít arra, amit a Guitar Hero-kban vagy Rock Bandekben már megismer-

tünk: egyszerű utcai emberként kezdjük és jól összeállított dallista ledarálása után szupersztár DJ-ként végezzük. Nagyon érdekes egyébként, hogy míg a gitáros játékokban „Star Power” az extra, itt ez az „Euphoria” nevet kapta... Hát, ettől bizony hátsó gondolataim támadtak. Ennek a módnak az érdekessége, hogy az új mix akkor kezdődik, amikor a régi befejeződik, hiszen a klubokban sincs fél perc pihenő két mix között. Ettől „profibb”, azonban fárasztóbb is a dolog. Emellett a játékba beépítettek egy DJ battles, azaz DJ csata módot is, amely – amennyiben ember ellen játszunk – igencsak jó móka. A mesterseges intelligencia sajnos túl jó ellenfél, hamar frusztráltta teszi az embert

a folyamatos vereség. Van még két mód, amit nem említettem, az első a quickplay, amikor „csak” úgy tolnak egy dalt, a másik pedig a party mód, amikor a konzolunk DJ-ként viselkedve tolja az egész estés buli alá a számokat, nekünk pedig csak be kell kapcsolni, el kell indítani és kész. Őszinte leszek, ez utóbbi módot nem próbáltam ki, lévén a dalok 90%-a számomra idegen zenei stílusokból származik.

ÖSSZEFOGLALVA

Kétségtelenül látható a fejlődés az első részhez képest, több kreativitást enged meg, jó benne az Empire mód, a dalválasztás színvonalas, de elég szűk körű, leginkább nagy partiarckoknak való.



GameStar
85
Nem lettem tüccrajongó a játéktól, bár kétségtelenül jó móka



Megnézem, van-e gerinced



Ki az a Neo?



Remélem, egy napon felegyenesedhetek



Azért ez már tényleg túlzás

FEJLESZTŐ: Platinum Games KIADÓ: SEGA

VANQUISH

Az idei év meglepetése a Gears of War Turbo!

//Mayer

A PLATINUM GAMES ALKOTÓIT lehetne szidni amiatt, hogy nem csinálnak mást az utóbbi években, mint hogy fogják a bevált vagy éppen felkapott formulákat és pontról pontra lemásolják azt, azonban néhány olyan apróbb extrát is belecsempésznek a végtermékbe, amelyek eredményeképpen mégis győzedelmeskedni tudnak a szemünkben. Olyat tudnak, amit más, hasonlóan működő stúdió nem. Tavaly a *Bayonetta* vette alapul a *Devil May Cry*-féle vonalat, és egészítette ki stílusosan, idén pedig a *Gears of War* került a másológépbe.

MÁR MEGINT A VÖRÖSÖK

A *Vanquish*-ről éppen ezért roppantul egyszerű írni, hiszen az alapjaiban teljesen megegyezik a *GoW* sorozat tagjaival. Adott egy hős, akinek a válla fölött nézünk a harmezőre, jön a megszállhatatlan ellenfél és a nyakunkba zúdul több tonna töltényhüvely. A múlt évtized akciójátékaival ellentétben itt fontos szerepet kap a fedezék, hiszen a rambómódszer csak egy szép, méretre szabott fekete zsákot eredményezhet – a formula ismerős, elvgre a legtöbb akciójáték ma már ezen a vonalon halad. A *Vanquish* mindezt egy olyan világba helyezi, ahol odáig fejlődött a technológia, hogy egy

Föld körül keringő gigantikus űrállomás képes napenergiát továbbítani a bolygónkra, az USA ugyanis így oldja meg a nyersanyaghiány okozta gondokat. Az oroszoknak azonban nem sikerült ugyanez, így az elvtársaknál uralkodó körülményeknek köszönhetően egy ultraszélseges csoportosulás átveszi a hatalmat, majd azzal a lendülettel meg is szállja az űrállomást, és az USA ellen használja azt fegyverként. Ha pedig a napenergiát egyetlen pontra koncentráljuk, akkor meg is kapjuk a következő Roland Emmerich-féle katasztrófafilm forgatókönyvét. Természetesen nem lehet ezt annyiban hagyni, ezért az amerikai hadsereg megtámadja az űrállomást, és az ott tartózkodó vörös droidhadsereget. Itt kezdődnek a gondok. Az alapfelállítás jó, azonban onnantól, hogy a szegény orosz földről egy egész seregnyi vörös hightech droid kezdi meg hadjáratát az űrben, nehezen lehet komolyan venni az eseményeket. Szerencsénkre az első néhány mondat után lejön, hogy ezen inkább mosolyogni kell, a töltények mellett ugyanis röpködnek a '80-as évekből ismert akciófilmes beszélő és az abszurd szituációk.

NEED FOR SPEED OF WAR

Aki jól mosolyog azon, hogy egy csúcs-technológias harci ruhába öltözött kato-

na az űrhajó fedélzetén percenként rágyújt egy cigire, annak számos szórakoztató pillanatot tartogat a *Vanquish*. Ha valakinek nem, az sem baj, hiszen nem ez viszi el a hátán a játékot. Főhősünk ugyanis egy olyan csodaruhát hord a játék során, amelyet annyi speckóval látunk el, hogy egy Pimp My Ride műsor is csak hobbibarkácsnak tűnne mellette. Az egyik legfontosabb képesség a Boost funkció, amelynek köszönhetően szuperzonikus sebességgel driftelhetünk a harmezőn. Ennek és az eszement akciónak köszönhetően gyakorlatilag egy *Gears of War Turbo*t kapunk a kezünkbe; nem túlzás kijelentennem, hogy az Epic alkotása a *Vanquish*-hez képest leginkább egy nyugdíjas paintballmeccshez hasonlít. A gond csak az, hogy ez az eszméletlen pörgés nem tart tovább néhány óránál, és ugyan unlockolható egy god hard mód a mazochisták számára, csak kevesen lelik majd örömeiket ebben a nehézségi fokban, hiszen a *Vanquish* alapjáraton is elég nehéz. A Platinum Games alkotása magában hordozza azt, amitől például az emlegetett *GoW* kiváló lett, és még sikerül is rátennie egy lapáttal. A rövid játékidő, és a multiplayer hiánya miatt hosszú távon azonban nem jobb annál, de néhány órára elképesztő élményeket tartogat.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/vanquish

GameStar

MAYER

Ha a *Gears* marcona katonái szerinted lomhák, akkor ez a te játékod!



- folyamatosan pörgő akció
- élvezhetően nehéz
- szórakoztató B-szövegek
- Boost funkció
- rövid
- nincs multiplayer
- gyenge történet

87

Száguldás, akció-orgia, szerelem

FABLE III

KIADÓ Microsoft **FEJLESZTŐ** Lionhead Studios **RÖVIDEN** Szerepjáték a mesés Albionban, amiben a csirkék rugdosásától a családalapításig bármit lehet.

Hercegből száműzött, száműzöttből forradalmár, forradalmárból király

PETER MOLYNEUX LEGÚJABB JÁTÉKÁNAK MEGJELENÉSE ELŐTT boldog-boldogtalan, rajongók és ellendrukkerek egyaránt feltették maguknak a kérdést: képes-e még harapni az öreg oroszlán? Mondanám, hogy pillantsatok az értékelésre, hiszen az mindent megválaszolna, de nem szeretnék senkit se megfosztani a cikk élvezetétől, függetlenül attól, hogy képvisel-e irodalmi értéket, vagy sem.

A SZIKRA

Egy emberöltővel járunk a második rész eseményeit követően, amelyek hőse egy virágzó Albiont hagyott gyermekeire. Az idősebb testvér, Logan foglalja el a trónt atyjuk halála után, ám esze ágában sincs dicső szülője módszereit követni, inkább zsarnok módjára sanyargatja a népet, elviselhetetlenül magas adókat vet ki, betiltja, ami nem tetszik neki, hadserege révén pedig mindenütt jelen van. A nép tűrőképessége azonban határához ért, egyre többen látják úgy, hogy Albion fennmaradása érdekében el kell mozdítani az uralkodót. Már csak egy szikra hiányzik, és valaki, aki hajlandó meggyújtani a puskaporos hordó kánócát. Ki más is lehetne ez a személy, mint a játékos által alakított herceg vagy hercegnő? Hiába csordogál ereiben az apja vére, különleges képességei ellenére is csak annyi esélye lenne Logan serege ellen, mint pin-

csikutyának a grizzly barlangjában. Keresztül-kasul be kell hát járnia Albiont, támogatókat és szövetségeseket kell szereznie, akiknek előbb bizonyítania kell alkalmasságát, majd esküt tennie, hogy a trónra kerülve nem feledkezik meg róluk.

A HATALOM ÖSVÉNYÉN

A trónhoz vezető út azonban spirituális és fizikai értelemben is hosszú. Talán el is buknánk, ha nem óvna lépteinket Theresa, a vak látnok. Hősünk fejlődésének szimbólumaként egy spirituális ösvényen végighaladva magunk választhatjuk ki, hogy mire költjük el a tapasztalati pontot helyettesítő céhpecséteket. A kardforgatás, célba lövés, varázslás képességeit hiba lenne elhanyagolni, ám a társas képességekre is érdemes lehet rágyúrni. Kár, hogy amilyen viccesek az elején, olyan idegesítőek lesznek a ké-



Dobjátok a padlóra le!



Nincs több kifogás, megyünk a paphoz



Fair play

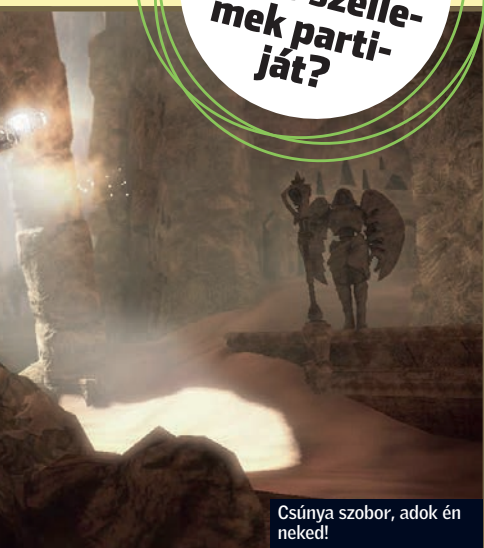


i A Sanctuary egyik termében kapcsolatba léphetünk más játékosokkal, akikkel együtt kalandozhatunk Albionban. Ha úgy hozza kedvünk, akár össze is boronálhatjuk hőseinket, ráadásul közös gyerekeink is lehet, egymemű párok pedig élhetnek az örökbefogadás lehetőségével.



Ide minden pénzt, egy kutyát és egy gyereket kell etetnem!

Tet-tétek már tönkre tivor-nyázó szellemek parti-ját?



Csúnya szobor, adok én neked!

sőbbiekben a interakciókat kísérő pózok, bókók, csínytevések.

Ezért, ha tehettem, barátkozás helyett inkább harcoltam, ami az intuitív irányításnak köszönhetően kifejezetten élvezetesnek bizonyult. Hősünk abba az irányba suhint kardjával, ló pisztolyával, vagy ereszt el egy villámot, amerre az analóg kart mozdítjuk. Bűvigékből a második varázskesztyű megkaparintása után kombinációkat szöhetünk, például jégből és szélből hóvihart. A támadás intenzitása attól függ, mennyi ideig tartjuk nyomva a hozzá tartozó gombot. Ahogy egyre jobban bánunk a rendelkezésünkre álló arzenállal (kard, pöröly, pisztoly, puska), úgy jönnek elő harc közben a látványosra sikeredett kivégzések. Emellett az apánktól örökölt fegyvereink is folyamatosan fejlődnek, illetve a külsejük is változik. Ha megsérülünk, akkor gyógyítással vagy étellel orvosolhatjuk a helyzetet, meghalni pedig nem lehet. Hősünk néhány másodpercnyi heverés után magához tér, ám veszít egy kevés tapasztalati pontot.

HOL VOLT, HOL NEM VOLT

A fő történet szála, mint azt már sejtettük, egy ütőképes hadsereg felállításához szükséges szövetségek megnyerésével kezdődik, nyílt ribillióval és szabadságharcra folytatódik, és a koronázással sem ér véget. Kellően epikus és fordulatos, ám összességében alulmarad a kreatív melléküldetéseivel szemben. Volt már részletek olyan élményben, hogy szerepjátékot játszottok egy szerepjátékban? Na, most majd lesz! Tettétek már tönkre tivor-nyázó szellemek parti-ját? Most majd fogjátok! Szerepeltetek már szerelmi drámában, vígjátékban vagy véres királydrámában? Ezúttal nem ússzátok meg!

OTTHON, ÉDES OTTHON

Az otthonteremtés és a családalapítás visszatérő opció, újdonság viszont (félíg-meddig) az előző hős dimenzió közti menedéke, a Sanctuary. Itt tároljuk majd fegyvereinket, válogathatunk a varázskesztyűk között, valamint itt szabhatjuk testre karakterünket. A menedékből közvetlenül elérhető a karakterfejlődés spirituális ösvénye, bárkikor megtekinthető a trófeagyűjtemény, valamint itt halmozódnak fel az emberektől kapott ajándécsomagok is. A funkciói kiegészülnek még rendkívül pofás és fenemódú hasznos terepasztallal. Albion kicsinyített mását nagyító alá helyezve válogathatunk az elérhető küldetések között, üzleteket



A hét törpe épp Hófehérkét látogatja meg

vásárolhatunk, illetve ingatlanokat teleportálhatunk pofonegyszerűen a kívánt helyszínre.

AZ ÍGÉRET SZÉP SZÓ

A *Fable III* legjelentősebb újítása a kormányzás, és természetesen a koronás főt nyomasztó terhek. A sorozatra jellemző morális kérdések (fekete, fehér, jó, rossz) jelen esetben már a szürke különböző árnyalataiban tetszelegnek, aminek örültem, hiszen így érettebb játék benyomását kelti a Lionhead Studios alkotása. Nap mint nap újabb feladatok várnak az újdonsült uralkodóra, aki a trónján terpeszkedve hallgatja meg az aktuális javaslatokat. Gazdasági, szociális, környezetvédelmi és honvédelmi kérdésekben egyaránt döntést kell hoznunk, s normális esetben a fény útján bandukoló uralkodó számára egyértelműnek kellene lennie a helyes választás. A küszöbön álló esemény viszont, ami egész Albion sorsát meghatározza, bonyolítja a kérdést. Egyáltalán nem biztos, hogy egy, a legszegényebb gyermekeket felzárkóztató iskola jobban szolgálja a birodalom érdekét, mint egy valóságos pénznyomdaként üzemelő bordélyház. Mit értékelnek vajon jobban az emberek, ha tele a hasuk, de oda az életük, vagy ha éhezve ugyan, ám továbbélhetnek? Betartjuk-e a szövetségeseinknek tett ígéretet, vagy megszegjük szavunkat a magasabb cél érdekében?

ALBION, TE CSODÁS!

Aki szerette a korábbi részekre is jellemző, kicsit karikatúraszerű karakterábrázolást, annak most sem lesz oka panasznak. A *Fable III* szép, nincs mese. Albion keresztül-kasul bejárva hófedte hegy-csúcson eregethetünk párát a fagyos levegőbe, cseppkőbarlangok mélyén mekkülhetünk a denevérek előtt, térdig süppedve cuppoghatunk a ködös mocsárban, a legsötétebb árnyakkal nézhetünk szembe a homoksvatag dűnéi közt, bájos falvakban csaphatjuk a szelet a tehenészányoknak, de akár csibefutamon is fogadhatunk. Bowerstone, a birodalom fővárosa maga a steampunk rémálom. Gigantikus kémények ontják magukból a fekete füstöt, fogaskerekek nyikorognak mindenfelé, szelepek eresztik ki a gőzt. A steampunk stílus jegyében született meg a birodalom egyes pontjait összekötő barlangi függővasút is. A szereplők kidolgozottságának mértéke attól függ, milyen fontos szere-

pet játszanak a történetben. Nem kell túl éles szem ahhoz, hogy észrevegyük, a kulcsfigurák egy picivel több poligonból épülnek fel, s a rajtuk feszülő textúrák is részletesebbek. Mozgásuk vegyes képet mutat, időnként kissé merevnek tűnnek. Bár azt írhatnám, hogy semmihez sem fogható zenei élményben volt részem. Sajnos hiába sikerült fülbemászó dallamokat komponálni, játék közben szinte semmit sem hallani belőlük. A szinkron viszont valóban hibátlanra sikeredett. Nem is csoda, hiszen a szereplők a brit filmipar legjobbjai (például John Cleese, Stephen Fry, Bernard Hill, Sir Ben Kingsley) hangján szólnak meg. Még az angolul kevésbé értő fül számára is egyértelmű, hogy beleélték magukat szerepükbe, s nem csak unottan felolvasták az eléjük tölt szöveget. Ilyenkor viszont még szembe tűnőbb, hogy az ajaksinkron nem lett tökéletes. Nagy kár, hogy ilyen apróságok, valamint a kisebb grafikai hibák rontják az összképet. Abban, hogy az értékelés végül közelebb áll a kilencvenhez, mint a százhoz, nem kis részben az is közrejátszik, hogy az NPC-kkel még mindig csak gyermekemódon tudunk kapcsolatba lépni. Keveslem továbbá a mellékküldetések számát is, a kapcsolatépítő futármelót ugyanis nem vagyok hajlandó annak tekinteni. Forradalminak nem nevezném, ellenben a legkiválóbb műfajparódiának tartom, amihez eddig szerencsém volt. Kicsit beteg a humora, néhol már-már perverz, de csakis annyira, amennyire a játékos maga. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/fable-3

GameStar

CHAVALIER

Jól átgondolt folytatás, kevés, de összességében hasznos újdonsággal.



- ✦ élő világba ágyazott izgalmas történet
- ✦ remek harcrendszer
- ✦ királyi teendők és angol humor...
- ✦ ...ami időnként debil
- ✦ néhány apróbb bug
- ✦ gyermekemű interakciók

91

Majdnem forradalom, olyan kétharmados-féle



FEJLESZTŐ: Eurocom **KIADÓ:** Activision **RÖVIDEN:** A James Bond-licenct birtokló Activision elővette az N64-es klasszikus *Goldeneye*-t, és az Eurocommal leporoltatta.

GOLDENEYE 007

Öreg szuper kém újjászületve is jó szuper kém

//Mayer

HA VALAKI AZT MONDJA, HOGY a *Halo* volt az a játék, amely a konzolokon történő FPS-ezést forradalmasította, akkor bizony az az illető egészen biztosan nem tudja, mi az a Nintendo 64, és még csak nem is látott olyat, hogy *Goldeneye 007*. A Rare által fejlesztett remekmű 1997-ben került a piacra, amikor még Pierce Brosnan rohagált brit szupertitkos ügynökként, és minden skeptikust meglepett. Hangsúlyozom, hogy az N64 kontrollere akkor még csak egyetlen analóg stick kapott helyett, de az élmények még ma is megállják a helyüket. A Bond-franchise-t birtokló Activision idén elővette az anyagot és a Eurocom kezei közé adta, hogy készítsenek belőle valamit Wii-re, ami pénzt hozhat a konyhára.

PIMP MY BOND

Csöppet gonoszkodó mondat ez utóbbi, de akár így van, akár nem, szerencsére nem is kell ezzel foglalkoznunk. A *Goldeneye 007* Wii-re ugyanis egy kiváló játék. Sőt, tovább is mennénk, jelenleg ez a legjobb FPS a konzolra. Számos lövölde jelent már meg a Nintendo gépére, ám mindegyikben volt valami, pontosabban nem volt meg valami, ami naggyá tehetné volna. A *Red Steel*-ben nem sikerült eltalálni az irányítást, a *Medal of Honor Heroes 2*-ben viszont jó irányítás mellett pocskát lát-

ványt kellett elviselnünk. A *Conduit* már majdnem közel volt a vágyainkhoz, az irányítási metódusa azóta a többi FPS számára az alapokat jelenti Wii-n, azonban számos bug nehezítette az életünket. A *Goldeneye*-ban azonban szerencsére minden a helyén van. A történet ugyan ismert, hiszen alapjaiban véve itt is az egykori film vonalán haladunk, azaz van egy óriási műhold, ami fegyverként is bevezethető, és James Bond nem engedheti, hogy ezt valaki aktiválja. Kalandjaink során bejárjuk a hideg orosz földeket és városokat, klubokban, dzsungelokban, irodaházakban és titkos katonai bázisokon oktatjuk majd a rosszarcúakat. Egyszóval minden olyan helyet bejárunk majd, ahová egy James Bond betenné a lábát egy kétórás moziélmény alatt. A történet végig pörög, intenzíven érkeznek egymás után a küldetések, és nincs is nagyon megállás, és az a 12 óra, amit a játék kínál, hamar elröpül, de egy pillanatot sem bánunk meg belőle. Az eredeti játékkal szerencsére csak köszönviszonyban van az, amit itt átélünk – az első pálya még azonos a N64-es változattal ismerttel, azonban később teljesen új helyszínekre látogatunk el, és csak nagyon ritkán mondjuk magunkban, hogy itt bizony mintha jártunk volna 13 évvel ezelőtt. Amiben viszont nagyon is hasonlítanak az eredetivel, az a

multiplayer. A régi változatot legendásá tette az osztott képernyős négyjátékos mód és ez itt is jelen van, de a kor-nak megfelelően online multiplayer is rendelkezésünkre áll. Bár a tévék képernyői mára nagyobbak lettek, az osztott képernyőt csak keveseknek ajánlanánk, főleg ha egyszerre négyen is beszállnak a buliba. A Wii Remote-ot ugyanis nemcsak tartjuk a kezünkben, sokkal nagyobb térre lesz szükségünk az élvezetes játékhoz, mint a korábbi hagyományos kontrollerral felszerelt változatban. Bár meg lehet próbálkozni a Classic Controller használatával, amely a mai konzolos FPS-ek irányításához hasonló lehetőséget kínál, mi mégis a Wii Remote használatát ajánlanánk, mert az nyújtja az igazi élvezetet.

ERRE VÁRTUNK ENNYI ÉVET!

A *Goldeneye* jelenleg a legjobb FPS Wii-re, és emellett a tágabb piac szereplőivel szemben is megállja a helyét. Tény, hogy nem olyan izmos, mint egy *Call of Duty*, de ez nem is baj, mert egy percig sem gondolunk bele abba, hogy ez mennyivel jobban nézne ki Xbox 360-on vagy PS3-on. Az egyetlen problémánk a *Goldeneye*-jal mindössze az, hogy nem egyszer sikerült szaggatásra kényszerítenie a Wii-nket. Technológiailag a fejlesztők kitölték a gép képességeit a határig, és néha bizony

kicsit el is vetették a súlykot, ám szerencsére nem olyan ez, hogy teljesen elrontaná az élményünket. Most pedig megyek egy vodka-martiniért. [CS](#)

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

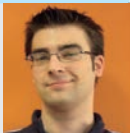
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!

gamestar.hu/jatek/goldeneye-007

GameStar

MAYER

Ha nem is Pierce Brosnan bőrében, de James Bond végre visszatért!



- remek irányítás
- szép grafika
- izgalmas sztori
- igazi Bond-érzet
- a lokális multi nem a régi
- itt-ott szaggat

90

My name is Bo, Bim bó!

A
GameStar

BEMUTATJA

Disney

TRON

ÖRÖKSÉG

>>> JÁTÉK-EST AZ ARÉNÁBAN

MENU

>>> GRID LOGON

PROGRAM, LÉGY ÜDVÖZÖLVE A RÁCSON.

Lépj be a TRON világába, és ismerd meg a TRON: ÖRÖKSÉG film előzményeit.

Gyere el december 14-én 18 órakor a Cinema City Arénába, ahol összemérheted filmes és játékbeli tudásod, és kipróbálhatod a TRON: EVOLUTION játékot a helyszínen kiállított Microsoft Xbox360-as konzolokon.

Fénymotorozz és küzdj meg a Rács elpusztítására töre ellenfelekkel, harcolj fénykoronggal az akrobatikus, parkour-szerű harcokban.

Légy Te a legjobb, és vidd haza a TRON: EVOLUTION játékereklyét, vagy a további nyeremények egyikét.

Az első legügyesebb 25 Program a segítőjével együtt a játék után megtekintheti premier előtt a TRON: ÖRÖKSÉG című filmet a Gamestar díjazottjaként.

Kezdési időpont: 2010.12.14., 18:00 óra

Vetítés időpontja: 2010.12.14., 20:00 óra

Helyszín: Cinema City Aréna (Aréna Pláza, 1087 Budapest, Kerepesi út 9.)

>>> GRID LOGOFF



A MOZIKBAN!

3D • IMAX 3D • 2010.12.16.

www.forumhungary.hu/tron • www.facebook.com/TRONorokseg

BA

Besorolás alatt

CINEMA CITY

CDPROJEKT Film



© Disney



Hadd segítsétek fel!



Túl sok volt az energia ital



Láncos kutya, mi? Na adok én nektek!



Nem vagy az esetem, szállj le rólam!

FEJLESZTŐ: Ready at Dawn Studios **KIADÓ:** Sony Computer Entertainment

GOD OF WAR – GHOST OF SPARTA PSP

A családért mindent!

//kovi312

GOD OF WAR – ERRŐL A NÉVRŐL mindenkinek egy fehér bőrű, vörös testfestékes karakter és a jellegzetes fegyvere juthat eszébe. Kratos egy kegyetlen spártai harcos, azonban eddig nem sok minden derült ki a családjáról és a múltjáról. Ebben a részben bepillantást nyerhetünk Kratos családi életébe, ugyanis meg kell keresnünk a testvérünket, Deimost. Az út során rengeteg információt tudhatunk meg Kratos háttéréről, majd Deimost megtalálva és kiszabadítva rá kell döbbenünk, hogy a családi béke és nyugalom még mindig nem érkezhetsen el.

MIELŐTT AZT HINNÉNK, DEIMOS MEGTALÁLÁSA JELENTENÉ A JÁTÉK VÉGÉT...

Miután sikerült legyőznünk a Halál istenét, azt hinnénk, hogy máris kibékül a két testvér és jöhet a happy end, azonban a sors itt is közbeszól és Deimost elveszítjük (talán nem spoiler, ha elárulom, hogy a játék során Kratos hozzátartozói hullanak, mint a legyek). Mindezek mellett kiderül, hogy Kratosnak van még egy lánytestvére is, akit egyszer már láthattunk a második részben. A szövevényes történet során találkozhatunk a görög mitológia többi istenével, például Poszeidón is tiszteletét teszi.

A játék összesen négy szinten játszódik, minden szinten újabb és újabb ütéskombinációkat tanulhatunk meg. A karakterfejlődés menete semmit sem változott az előzőkhöz képest, a játék során gyűjtögetnünk kell a ládák-ból a red orbokat, azaz pontokat. Minél messzebbre jutunk, annál több vörös gömböt vehetünk fel, a játék végén pedig, mint ahogy azt megszokhattuk, egy rakat felesleges pontunk marad. Ismét velünk van Kratos jelképévé vált fegyvere, a Blades of Athena, ám Deimos keresése során rengeteg új és hasznos fegyvert találhatunk. Ilyen például többek között az Eye of Atlantis, azaz Atlantisz szeme, amelynek segítségével elektromossággal rázhatjuk meg az ellenségünket, illetve a Courge of Erinys, amellyel jeges forgószéket kelthetünk magunk körül, ezzel megfagyasztva az ellent. Persze ezek a fegyverek varázserővel rendelkeznek, amelyeket az előbb említett vörös gömbök párjával, kék energiapontokkal lehet feltölteni. Ezt a varázserő fogyó portéka, tehát mindig szükségünk lesz rá. Megkapharinthatjuk a spártaiak fegyverét is, ami egy pajzsból és egy lándzsából áll – ezt is négy szintre fejleszthetjük. Akkor jöhetnek igencsak jól, ha védekeznünk kell a tüzes csóvák vagy épp az íjások ellen.

GÖRÖG MITOLÓGIAI SZÖRNYEK GARMADÁJA

A régiek maradtak, de jöttek melléjük újjak is: a régi armada mellé kapunk pókokat és élőholtakat, akik ahogy közeledünk a játék vége felé, annál többen vannak. Ámde nemcsak harcolnunk kell, hanem ahogy azt már megszokhattuk különböző kisebb-nagyobb logikai feladatokat tár elénk a játék, amelyeket meg kell oldanunk ahhoz, hogy továbbmehessünk. A fejlesztők nem vitték túlzásba a feladatokat: köveket kell tologatnunk, holttesteket kell pakolgatnunk ide-oda, titkos kijáratokat kell keresnünk stb. Az ellenséggel való viaskodás egyébként a történet vége felé haladva kezd kicsit monoton lenni. Vártam volna, hogy mikor látok valami újdonságot és hát nem sok minden jött, csak az újabbnál újabb szörnyek.

TOVÁBBRA IS GYÖNYÖRŰ

Nem túlzás, ha kijelentem, hogy a PSP egyik legszebb grafikai játéksorozatát tisztelhetjük a *God of Warban*. Jelen esetben a grafika változatlan az előző részhez képest, ám akadnak azért apróbb újítások. A karakterek textúráit jobban kidolgozták, illetve a fényhatások minőségén is javítottak a fejlesztők. A mentőhelyeket a játék elején kicsit sűrűnek éreztem, aminek nem láttam túlságosan értelmét – maximum

annyiban, hogy a kezdők könnyebben haladhatnak az elején ezáltal. Nos, a *God of War* széria újra bizonyított, habár én kicsit keveslem az összvisz öt óra játékidőt. A történet ugyan teljesen elfeledtetni velünk a rövid játékidőt, ám a monoton viaskodás az ellenséggel kicsit unalmassá teheti a játékmenetet. **GS**

GameStar

KOVI312

Rövid, ámde hatásos



- + gyönyörű grafika
- + szövevényes sztori
- + gyaklás!
- rövid
- egy idő után repetitív

92

This is Spartaaaa!

OLVASS A JÖVŐBE!

EURÓPA
LEGJOBB SCI-FI
MAGAZINJA



NOVEMBER 2-TÓL KERESD
AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

www.galaktikabolt.hu

NŐK, PÉNZ, AUTÓK, UTAZÁS,
MÉG TÖBB PÉNZ ÉS MÉG TÖBB NŐ

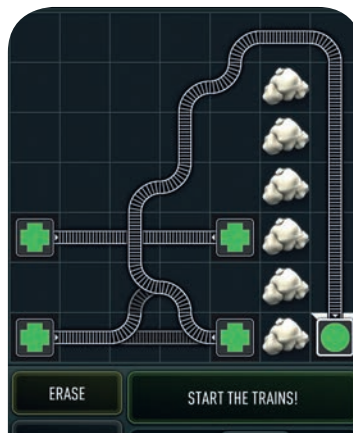


MOST A LEGMERÉSZEBB ÁLMAID IS VALÓRA VÁLNAK!

www.galaktikabolt.hu

A GALAKTIKA a GameStar médiapartnere

IPHONE BEMUTATÓ



TRAINYARD

KIADÓ Matt Rix
FEJLESZTŐ Matt Rix

EGYETLEN EMBER, BIZONYOS Matt Rix áll az App Store egyik legnépszerűbb logikai játéka, a *Trainyard* mögött, amelyben vonatokat kell a megfelelő állomásra terelelnünk. A dolog viszont egyre nehezebbé válik, ahogy az a logikai játékok családjában már szokás, ugyanis vigyáznunk kell, hogy a vonatok ne ütközzenek egymásba, vagy épp azt kell elérnünk, hogy összeolvadjanak, így két különböző színűből egy harmadikat, vagy két azonos színű vonatból egyet alkotva kell eljutni a célállomásra. A pálya négyzetekre van osztva, minden négyzetbe két síndarabot helyezhetünk el, amelyek, ha bármelyik végük összeér, eltakarják egymást. Ha kétszer rányomunk a négyzetre, megváltozik a takarás, így az eddig alul lévő vágányon halad majd el az első vonat, és miután a vonat kiért a négyzetből, a másik sín lesz az aktív, így a következő jármű már azon megy át. Fontos odafigyelni erre, hiszen ha rossz állomásra küldjük a vonatot, a pálya nem tekinthető megoldottnak. A saját megoldásainkat bármikor feltölthetjük a játék hivatalos oldalára, és böngészhetünk is az ott található ötletek között, ha esetleg valahol végképp nem tudnánk, hogyan tereleljük vonatainkat a helyes végállomásra. A játéknak ingyenes verziója is létezik, *Trainyard Express* néven, amelyben rengeteg, a *Trainyard*-ban nem megjelenő pálya szerepel.

GameStar

PACA
Minimál grafikájú, mégis fantasztikus logikai játékkal van dolgunk

96 cseles fejtörők
 sok pálya
 a hangok



CUT THE ROPE

KIADÓ Chillingo
FEJLESZTŐ Zeptolab

AZEPTOLAB ELHOZTA NEKÜNK a valaha létezett egyik legcukibb, és egyben legszórakoztatóbb játékot, a *Cut the Rope*-ot. A feladat nem egyszerű: a különböző dobozokba zárt kis zöld szörnyecske szájába kell eljuttatnunk a kötelek elvágásával a cukorkát, hogy az jóllakjon. Ám cukorkából sohasem elég, dobozonként 25 pályán keresztül kell teljesítenünk a feladatot, amihez előfordul, hogy az ügyességünkre, másol logikánkra vagy gyorsaságunkra lesz szükségünk. Néhol elektromos kapuk, szöges falak, illetve gonosz pókok is igyekeznek abban, hogy a kis lény ne kapja meg napi adagját, de persze az egész rajtunk múlik. Fizikai ismereteinkre is szükségünk lesz, mert nem mindegy, hogy a köteleket milyen sorrendben vágjuk el, illetve hogy mikor kell buborékkal felfelé vinni a cukrot, és mikor kell esetleg szabadon zuhannia, valamint milyen lendület kell ahhoz, hogy a kötel elvágásával az édesség a megfelelő irányba és erősséggel folytassa útját. A dolgot nehezíti, hogy nem elég csak a cukorkát eljuttatni a lényhez, a teljes siker érdekében közben össze kell szednünk a pályákon található 3-3 csillagot is, amelyek egy teljesen egyszerűnek tűnő feladványt is képesek rendesen megbonyolítani. Minden pálya teljesen más, így nem válik unalmassá a játék. Az App Store egyik legjobb játékaival állunk szemben, ráadásul az ára is korrekt.

GameStar

PACA
Már csak a kis lény miatt is érdemes beruházni rá

94 változatos hosszú
 nem lehet agyonnyomni a pókokat

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

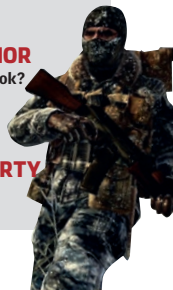
GameStar Olvasói TOP5

- 1 DUKE NUKEM FOREVER**
2011
- 2 WOW: CATAclySM**
2010. december
- 3 DIABLO III**
2011.
- 4 DEAD SPACE 2**
2011. január
- 5 CRYISIS 2**
2011 eleje



GameStar Szerkesztőségi TOP5 (játék)

- 1 CALL OF DUTY: BLACK OPS**
Így kell *Call of Duty*-t csinálni
- 2 NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT**
Kapj el, ha tudsz!
- 3 MEDAL OF HONOR**
Hová tűntek a tálibok?
- 4 CIVILIZATION V**
Csak még egy kör!
- 5 STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY**
Nyugdíjba ment az első rész

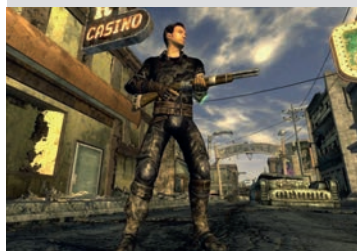


Szerkesztőségi TOP5

- 1 BGS 2010**
- 2 NYOLC ÓRÁT ALUDNI**
- 3 FRANKIE LYMON**
- 4 GAMESTAR-LÁNYOK**
- 5 MIKULÁS**



RPG



FALLOUT: NEW VEGAS

GS 2010_10 - 93%

Ha több mint tíz óra játékidő kell, hogy eljussunk Vegasba, akkor könnyű elképzelni, mennyi tartalom, küldetés, sztori, harc, kutyafüle került a játékba. RPG a köbön!



ARCANIA: GOTHIC 4

GS 2010_10 - 77%

Gyönyörű grafikája nem tudta feledtetni velünk langyos küldetéseit, érdektelen dialógusait, és horribilis gépigényt.



ALPHA PROTOCOL

GS 2010_05 - 87%

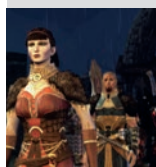
Valamiért igazi ritkaságnak számítanak a modern kori RPG-k. Az *Alpha Protocol* ezt az űrt tölti be, nagyon is ügyesen!



MOUNT & BLADE: WARBAND

GS 2010_05 - 85%

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



DRAGON AGE: AWAKENING

GS 2010_04 - 82%

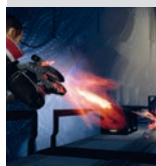
Az alap *Dragon Age* irdatlan játékidőjét plusz huszonvalahány órával megtoldó *Awakening* iskolapéldája a jó kiegészítőnek.



STAR TREK ONLINE

GS 2010_03 - 80%

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



MASS EFFECT 2

GS 2010_01 - 95%

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

FPS



CALL OF DUTY: BLACK OPS

GS 2010_11 - 90%

Jól bevált *Call of Duty*-féle mozi elemekkel film-szerűvé varázsolt, ötletes és lebilincselő egyjátékos kampány, és még egy jó darabig nyúzható pörgős multiplayer. Szép munka, Treyarch!



MEDAL OF HONOR

GS 2010_09 - 88%

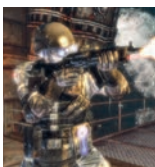
Emberközeli, a háború gyötrelmeit kellően visszaadó egyjátékos kampány, és egy valahonnan már ismerős multi.



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 játékmennel.



BATTLEFIELD: BC 2

GS 2010_03 - 90%

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



BIOSHOCK 2

GS 2010_02 - 91%

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

Stratégia



CIVILIZATION V

GS 2010_10 - 89%

Klasszikus *Civilization*-formula olyan újdonságokkal, mint a hatszögletű kerekerdő vagy az új harcrendszer. Sid Meier újra nagyot alkotott!



R.U.S.E.

GS 2010_10 - 76%

A műfaj újfajta megközelítése dicséretes, a multi remek, de a grafika csúnyácska, az egyjátékos rész pedig unalmas. Több volt ebben!



PATRICIAN IV

GS 2010_10 - 80%

Újra a kereskedelem van a középpontban, minimális városépítéssel és harccal, immár 3D-ben. Egy életre le tud kötni.



KING'S BOUNTY: CROSSWORDS

GS 2010_10 - 81%

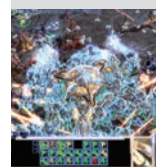
Mint minden *Kings Bounty*, ez a kiegészítő is megújította a *Heroes-on* felnőtt generáció előtt.



CITIES XL 2011

GS 2010_11 - 82%

Egyjátékos bolygókkal, több térképpel, hihetetlen részletességgel és változatossággal tért vissza a *Cities XL*.



STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY

GS 2010_08 - 93%

2010 legjobb stratégiája lett a *StarCraft II*. Kiváló történet, eszméletlen finálé, tökéletes multiplayer.



KING ARTHUR: THE SAXONS

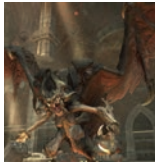
GS 2010_08 - 88%

Szászaink megjelenése új szintre vitte a változatosságban amúgy sem szerénykedő, hazai *King Arthur*-ba.

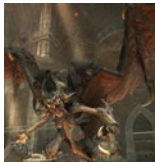
Akció



JAMES BOND 007: BLOOD STONE
GS 2010_11 - 85%
 Filmet ezúttal nem kapott, így játékban tért vissza a Királynő 007-es ügynöke. Jól tette!



DEAD RISING 2
GS 2010_10 - 85%
 Humorral és hentelessel remekül vezeti le a feszültséget, fegyvereink tárháza pedig kifogyhatatlan.



DARKSIDERS
GS 2010_10 - 85%
 Minden pillanatról meg lehet mondani, hogy melyik másik játékból „kölcsonöztek”, ám jókét lopni nem szégyen.



FRONT MISSION EVOLVED
GS 2010_10 - 76%
 A régmúlt *mechwarrioros* időköt felidézve újra gyermeki ártatlansággal pakoljuk wazerünkre a tömegpusztító fegyvereket.



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

Sport



PES 2011
GS 2010_10 - 86%
 Nem kapott több pontot, mint a *FIFA 11*, ugyanakkor megvannak a maga egyedi tulajdonságai, amikért nagyon lehet szeretni.



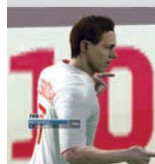
FIFA 11
GS 2010_09 - 90%
 Szeretjük látni, amikor egy legendás sorozat is képes valami újat felmutatni. Ám ha lehet, a *FIFA 11*-et konzolon játsszátok!



NBA 2K11
GS 2010:10 - 90%
 A gyengébb elment, a jobb pedig megérkezett PC-re. Igazi kosárlabda-orgia, Michael Jordan vezetésével.



PES 2010
GS 2009_11 - 85%
 A rangadó elkezdődött. A két nagy csapat ki-egyenlített mérkőzést folytat, a végeredmény pedig döntetlen.



FIFA 10
GS 2009_10 - 86%
 Van egy-két gyenge pontja, ám ezt leszámítva ízig-veéig foci! Ha tudsz választani, konzolon nincs nála jobb.

Verseny/Ügyességi



NFS HOT PURSUIT
GS 2010_11 - 88%
 Remek *Need for Speed* játékot dobott össze a Criterion, amibe sikerült belecsenni *burnouts* tapasztalatokat.



F1 2010
GS 2010_10 - 83%
 Ha átevickélünk a Codemasters autós játékeinak legendásan pocsek menüjén, hosszú szünet után újra rajtrácsra állhatunk.



WORMS RELOADED
GS 2010_09 - 90%
 Új a játék, de a hangulat a régi. Apró kukacaink változott 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 bekockolt. Aranyos és mókás legóalandok a Harry Potter univerzumban.

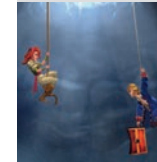


SPLIT/SECOND
GS 2010_06 - 87%
 K. Balázs nagykorú épp hazafelé tartott a munkából, amikor a járművét telibe kapta egy lezuhanó utasszállító repülőgéppel.

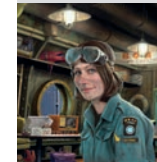
Kaland



LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT
GS 2010_07 - 96%
 Az új perspektívába helyezett dögös régész nő mostani kalandja a sorozat legjobbójává vált. Ötletes, pörgős és szentelenül olcsó.



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 bepótolhatod!



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



THE WHISPERED WORLD
GS 2010_05 - 91%
 Egy bájosan megrajzolt felejthetetlen kaland, klasszikus point and click stílusban, sok fejtoróval és remek történettel.



ALICE IN WONDERLAND
GS 2010_03 - 82%
 A most aktuális Tim Burton-film sem úszta meg a játékadaptációt, szerencsénkre egész fogyasztható lett a végeredmény.

Kiemelt megjelenések



KANE & LYNCH 2 DOG DAYS
4990 Ft
 Kétfős kínai kiruccanás városbontással



MG PAINKILLER UNIVERSE
990 Ft
 Minden, ami *Painkiller*, most egy csomagban



MG SEVEN KINGDOMS CONQUEST
990 Ft
 Válassz nemzetet és légy te a hódító!



MG SPACE FORCE ROGUE UNIVERSE
990 Ft
 Űrharc és űrkereskedelem



WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR - DARK CRUSADE
2490 Ft
 Lépj be a Warhammer 40 000 birodalmába!



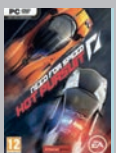
SID MEIER'S RAILROADS!
2490 Ft
 A Tycoon-játékok egyik gyöngyszeme



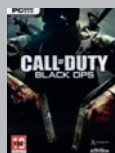
STRONGHOLD 2 DELUXE
2490 Ft
 A legjobb várszimulátor



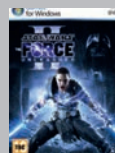
MAX PAYNE ANTOLOGIA
2490 Ft
 A kitaszított rendőr személyes háborúja



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT
7990 Ft
 Egy régóta várt NFS



CALL OF DUTY: BLACK OPS
11 990 Ft
 „Elnök úr, gond van Kubában!”



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2
10 990 Ft
 Az Erő velünk van



FALLOUT: NEW VEGAS
8980 Ft
 Mindent egy lapra

Játékok 5000 Ft alatt

Anno 1404	4490 Ft	Mafia	2240 Ft
ArmA 2 (Armed Assault 2)	4490 Ft	Medal of Honor 10th Anniversary	1990 Ft
Brothers in Arms 3: Hells Highway	2990 Ft	Mirrors Edge	1790 Ft
Cryostasis: Sleep of Reason	3140 Ft	Mount and Blade Warband	4490 Ft
Diablo 2	2890 Ft	Need for Speed Shift	1990 Ft
Fallout 3	2990 Ft	Sniper Ghost Warrior	4490 Ft
Far Cry 2	2990 Ft	Turning Point: Fall of Liberty	990 Ft
Fear 2: Project Origin	4490 Ft	Warhammer 40000 Dawn of War 2	4490 Ft
Fifa 2010	1990 Ft	World of Goo	890 Ft
Half-Life 2: The Orange Box	3590 Ft		

ONLINE ÁRAK

Megjelenési lista

Diablo III	2011.	Ghost Recon: Future Solider	2011. március
Rage	2011.	X-COM	2011.
Red Faction: Armageddon	2011. május	Dragon Age 2:	2011. március
F.3.A.R.	2011. március	Batman: Arkham City	2011. nyár
Star Wars: The Old Republic	2011. közepe	Duke Nukem Forever	2011.
Max Payne 3	2011. tavasz	Dead Space 2	2011. január
WoW: Cataclysm	2010. december	Portal 2	2011. február
The Witcher 2: Assassins of Kings	2011. eleje	Deus Ex. Human Revolution	2011. február
Brink	2011. tavasz	Homefront	2011. március
Crysis 2	2011. január		

VÉGE A NYÁRNAK, KEZDŐDNEK AZ IZGALMAK!



GameStar

MÉLYVÍZ

Powered by **PCWORLD**

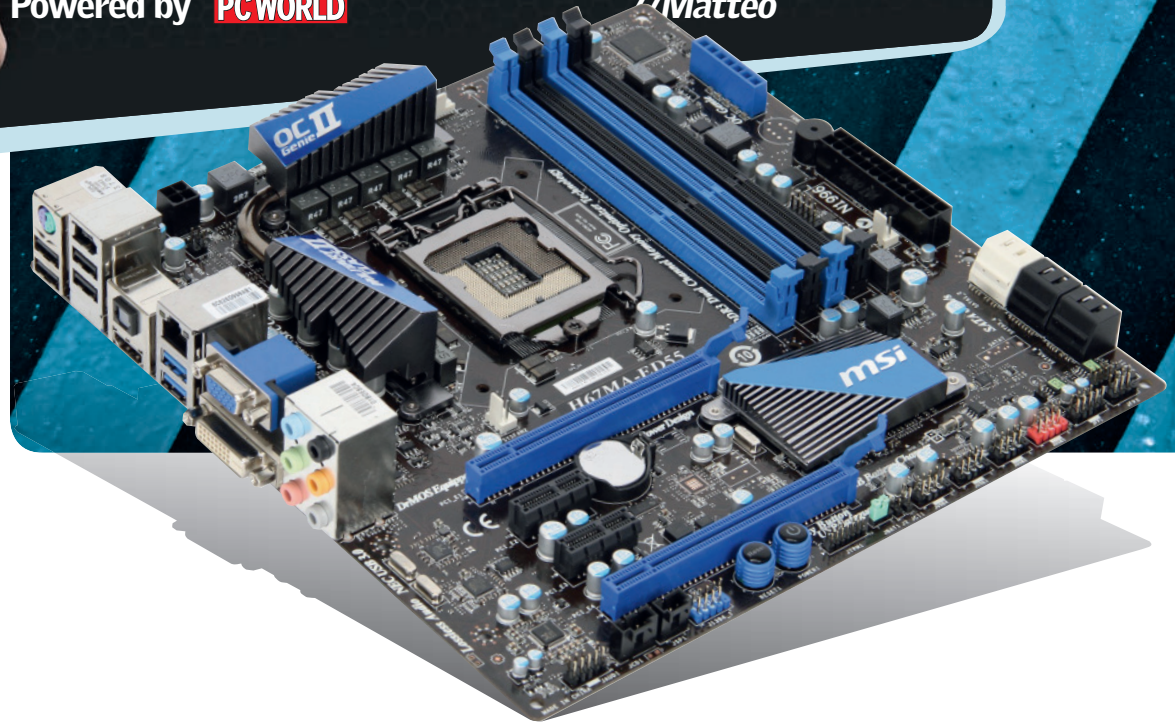
//Matteo

ÜDVÖZLET!

Amikor ezen sorokat írom, pár nappal az idei BGS előtt járunk, és egyre nagyobb az izgalom itt a szerkesztőségben, a GameStar ugyanis most is nagy erővel képviselteti magát a rendezvényen. Mivel ez a lapszám bőven az esemény után jelenik meg, ezért igazából csak arra lennék kíváncsiak, hogy mennyire tetszett nektek a standunk, az általunk levevényelt előadások, illetve mennyire volt nagy hatással rátok a két GameStar-leány? Akit esetleg érdekel, GameStar Annának és Nikinek hívják őket, és reményeink szerint állandó arcai lesznek a GS-nek. Vagy ezt csak én szeretném ennyire? Mazur, mit szólsz?

Szóval a BGS-en nemcsak a programtól, hanem a csajok hardveres felépítésétől is ámulni lehetett, most azonban térjünk át a novemberi Mélyvízre. Mint láthatjátok, egy kicsit felborult a rovat szokásos rendje, a játékesztek bővülése miatt feláldoztunk pár oldalt, illetve úgy gondoltuk, hogy a Kinect-tesztek végül is itt van a helye. Emellett egy monstre AMD Radeon HD 6800-as tesztet is olvashattok, ami egy alaposan kibővített változata a korábbi írásainknak. Végre vannak CF-mérések is, illetve konkrét modellekkel is megismerkedhettek.

Sajnos a legújabb GeForce-ból pont nem érkezett meg lapzártáig a két teszt-példány, ezért csak a hírekben olvashattok az új csúcs-Fermiről. A következő számban természetesen mindenképp lesz róla egy bővebb anyag, de várható még egy karácsony előtti PC-s ajánló is, ami minden bizonnyal többet érdekel majd.



LGA1155-ÖS ALAPLAPOK MÉG EBBEN AZ ÉVBEN?

Ismét egy olyan forgatókönyv zajlik az alaplapok piacán, ami egy picit visszatetsző lehet azok számára, akiknek elégük van ebből a felgyorsult termékfejlesztési és bejelentési politikából

EGY ÉVE, A NAGYOBB ALAPLAPGYÁRTÓK idejekorán elkezdték megmutogatni az új generációs Intel alaplapjaikat, amelyekhez konkrétan még egy darab processzor sem volt érhető el.

A helyzet január első hetéig nem is fog változni, az Intel ugyanis csak ekkor, vélhetően a Las Vegas-i CES-en fogja piacra dobni a Sandy Bridge architektúrára épülő központi egységeit. Szinte mindent tudunk ezekről a processzorokról, a karácsonyi időszak azonban még nem róluk fog szólni. A partnerek viszont már nagyon szeretnék piacra dobni az új CPU-khoz szükséges alaplapokat, a többség készen áll, dobozostul, mindenestül; ha csak rajtuk múlna, már minden az LGA1155-ről szólna.

A Gigabyte például a teljes termékcsaládról lerántotta a leplet, a tajvani gyártó nem kevesebb, mint 12 da-

rab típusal készül a hivatalos startra. Az ASUS ennél egyelőre jóval visszafogottabb, és most még csak a csúcsmodelleket mutatgatják különféle, saját szervezésű rendezvényeken. Nyilván lesz egy új Deluxe változat, illetve a Republic of Gamers széria is gyarapodni fog egy P67-es típusal. Az MSI szintén nem fedi fel egyelőre az ütősebb kártyáit, és csak három modellről rántották le idő előtt a leplet, a GD80/85-ös csúcsverziót eddig még senki sem látta.

A többi gyártó mostanság csendben van, így csak a Computexen kiállított mérnöki példányokra emlékszünk velük kapcsolatban. Jó hír viszont nektek, a GameStart lelkesen és rendületlenül olvasó játékosoknak, hogy hamarosan több helyről is kapunk tesztcsomagot, amelyekben processzor is lesz. Sajnos mi nem lehetünk majd olyan bátrak, hogy idő előtt publi-

káljunk teljesítménytesztet, az új alaplapokról viszont akár már a következő számban is olvashattok. Lesz egy-két érdekes fejlesztésük a gyártóknak, amelyek nem feltétlenül csak az Intel lapkákészleteihez köthetők. Amellett, hogy változnak a nyomtatott áramkörök és a hűtések kinézetei, elképzelhető, hogy végre több modellnél is az EFI-t – Extensible Firmware Interface – használják majd az alaplap működtetéséhez, valamint az USB 3.0-technológia sem csak két porton keresztül lesz kihasználható. Többet egyelőre nem árulhatunk el, és akit például már csak az árak érdekelnek, hatalmas türelemmel kell, hogy rendelkezzen. A processzorok megjelenése előtt bármilyen ár is csak spekulációnak minősülhet, illetve ha meg is jelenik valamely modell, szinte biztosan mestersegesen magasán tartott árra lehet számítani. **GS**

NVIDIA GEFORCE GTX 580 – KÖTELEZŐ VÁLASZ

SOKAN AZT MONDOGATJÁK, HOGY AZ NVIDIA HIRTELEN A SEMMIBŐL HÚZOTT ELŐ EGY OLYAN KÁRTYÁT, amellyel ismét a felső kategória legtetéjére tudta pozicionálni magát. Érthető ez a fajta lelkesedés, de azért azt is látni kell, hogy a GTX 580 megjelenése előbb-utóbb mindenképp megtörtént volna, az új Radeon HD 6900-es vezérlők ellenében ugyanis egyszerűen nem elegendő a több sebből is vérző GTX 480. A korai pletykák még olyan mérnöki példányokról adtak hírt, amelyek grafikus magjában mind az 512 darab stream processzor engedélyezve volt, és ennek alapján többen azt várták, hogy a GTX 480 majd valamikor például GTX 485 néven jelenik meg. Emellett mindenki számára világos volt, hogy ha létezik is ilyen modell, akkor az továbbra is csak a vártnál alacsonyabb kihozatal mellett gyártható, ráadásul a GF100 mag fogyasztása és a melegedés egy új szintre lépett volna.

Nyilvánvaló, hogy így semmi nem lett az egészből, annyira lehetetlenek tűnt megvalósítani egy ilyen Fermi-magot, hogy inkább a két GF104 GPU-s potenciális megoldások felé terelődött a figyelem. A sors furcsa fintora, hogy mind a mai napig nem hallani a GTX 295 utódjáról, ellenben az új egy grafikus lapkás csúcsmo- dell kisebb meglepetésre mégis meg tudott jelenni. Hogy sikerült mégis összehozni?

Nos, először is a GTX 580 néven megjelenő újdonság nem a GF100 magra épül, hanem a GF110 kódnéven futó fejlesztés az alapja. Sajnos nem kaptunk pontos adatokat arra vonatkozólag, hogy változott-e a lapka mérete, illetve a tranzisztorszám, de vélhetően az első Fermi áttervezése semmiképp sem hatott növelően erre a két paraméterre. A gyártástechnológia ugyan-

is nem változott, a Fermik továbbra is a TSMC 40 nanométeres gyártástechnológiájával készülnek. A fogyasztás és a melegedés csökkentése azonban kiemelt szemponttá vált, ezt pedig úgy tűnik, sikerült elérnie a mérnököknek. Mivel még nem kaptunk tesztpéldányt, ezért csak a gyártói adatokra tudunk hivatkozni: az új GTX 580 tipikus fogyasztása 244 watt körül alakul, ami elég nagy előrelépésnek mondható a GTX 480-hoz képest. Az üzemi hőfokok csökkentéséhez azonban feltétlenül szükség volt egy új hűtési megoldásra is, ami csendesebb üzemel is eredményez. A tervezés során úgy gondolták, hogy a hőkamrási áramlásra alapuló megoldás lehet a legmegfelelőbb, amit egy nagyobb átmérőjű és légszállítású ventilátorral támogatnak meg. A hőcsövek ezúttal nem lógnak ki a vázból, valamint most a borítást sem veszik igénybe a gyorsabb hőcserre érdekében. Az NVIDIA mérései szerint az új kártya nemcsak a GTX 480-nál, hanem a GTX 280/285 párosnál is csendesebb lett, ami talán az egyik legjobb hír a GTX 580-nal kapcsolatban.

A játékosok természetesen inkább a teljesítményre kíváncsiak, illetve arra a pluszra, ami egy újonnan bejelentett csúcsmo- delltől elvárható. A stream processzorok számának és az órajeleknek növelésével érték el a legnagyobb sebességbeli növekedést, de ezenkívül még architektúrais finomhangolások is történtek, amelyek 1–5 százaléknyi előnyt jelentenek a GF100-hoz képest. Összességében 15–20 százalékos többletről beszélhetünk a GTX 480-hoz képest, de egyes esetekben 25–30 százalékot is el lehet érni. A Radeon HD 5870-et tehát végleg kihúzhatjuk az ellenfelek listájáról, a HD 6900 azonban gondokat okozhat még az NVIDIA-nak, bár az első,



publikus tesztek alapján a GTX 580 erősebbnek tűnik a HD 6970-nél is.

Ez a csata azonban még nincs lefutva, és az AMD partnereinek legutóbbi nyilatkozatai alapján az igazi összecsapás november utolsó napjaira esik majd. Eddig úgy volt, hogy november 22-én jelenik meg a HD 6000-es felső kategória, ám sokkal valószínűbb, hogy később rántják le a leplet a várva várt Radeonokról. Anynyi biztos, hogy a GTX 580-ból november végére sem lehet elég, a keresletet kielégítő mennyiség, ami döntő lehet a felhasználók kegyeiért folytatott harcban.

Szándékosan tüntetjük fel pont itt a Gigabyte GeForce GTX 480 Super Overclockról szóló hírt, a Gigabyte ugyanis még pár nappal a GTX 580 bejelentése előtt mutatta be a GTX 480 SOC-t, ami egy szép és erős búcsú a GF100-as grafikus lapkától.

A GV-N480SO-151 a gyártó Super Overclock termékcsaládjának legújabb tagja, és egyben egy olyan üzenet az

AMD és gyártói számára, hogy rengeteg tartalék van magában a grafikus magban. Természetesen a mérnökök nem a referenciatervek alapján alkották meg ezt a szörnyeteget, hanem egyedi nyomtatott áramkört és hűtést terveztek a 3,2 milliárd tranzisztorból felépülő GF100 lapka köré. Egyelőre nem tudunk pontos részleteket a NYÁK felépítésével kapcsolatban, csupán az derült ki, hogy 12+2 fázisú tápellátás gondoskodik a mag és a memóriák megfelelő működéséről, valamint két BIOS-lapka – SOC és LN2-üzem módok – kapott helyett a NYÁK-on.

A hűtés viszont ismét elég látványos, és immáron sokadjára a WindForce 3x fantázianévű elgondoláson alap- szik. Ugyan nem látszanak, de típ- pünk szerint 4-5 darab hőcső szállítja a meleget a GPU-ról az alumíniumla- mellák felé, amelyeket három darab, feltételezhetően még nagy terhelés esetén is csendben üzemelő ventilá- tor hűt.


Kell is ez a gondos és egyben brutális hardveres alap, az órajelek ugyanis a következőképp alakul- nak: GPU-órajel: 820 MHz (referen- cia: 700 MHz), CUDA-magok órajele: 1640 MHz (referencia: 1401 MHz), memória-órajel: 3800 MHz (referen- cia: 3696 MHz). A fedélzeti memó- ria méretét, a memóriabusz nagy- ságát, illetve a CUDA-magok szá- mát tekintve nem történt előrelépés, de már ennyi módosítástól is feláll a szőr az ember hátán. A GTX 580 adatainak ismeretében persze nehéz őszintén rajongani ezért a kártyáért, főleg, ha az SOC-mo- dellekhez ha- sonló árazást kap. Jó esetben is 150 000 forint lehet ez a limitált kiadá- sú újdonság. [G](#)



TRIXX: VIDEOKÁRTYA-TUNING SAPHIRE MÓDRA

A SAPHIRE TECHNOLOGY újra bemutatja az egykoron már létező TriXX nevű alkalmazását.

A szoftver arra szolgál, hogy még a kezdők számára is OC-lehetőségeket adjon, a grafikus kártya tekintetében. A tuningot elsősorban a kevés tapasztalattal rendelkezők használhatják ki a TriXX segítségével. Az AMD Radeon HD 6800-as szériába tartozó kártyákhoz a kezdők számára ideális program képes a grafikus vezérlőt több téren is „megerősíteni”: növelhetjük a GPU és a memória órajelét, valamint állíthatunk a GPU feszültségén és a hűtésén is. A TriXX a felhasználó által előre beállított profilok mentésére is lehetőséget ad; emellett képes beépíteni windowsos minialkalmazásként az Asztalba is. A TriXX 3.0-s változatának egyelőre csak béta-verziója van. A program a <http://www.sapphiretech.com/ssc/TriXX/>


címről tölthető le, de csak abban az esetben, ha már tagjai vagyunk a Sapphire Select Clubnak. A regisztráció természetesen a Sapphire központi weboldalán lehetséges. 



JÁTÉKOS EGEREK A GIGABYTE-TÓL

A GIGABYTE TECHNOLOGY egyenesen két új egeret is bemutatott: mindkettőt a fürge új játékos felhasználóknak szánják.

Az M6900 és az M6980 egyaránt vezetékes, így bár meg kell küzdeni a dróttal, nincs akkumulátor, amit tölteni kell. A természetesen ergonomikus kialakítású „rágcsálók” aranyozott USB-csatlakozót kaptak. A M6900 optikai, míg az M6980 lézeres szenzort használ. Az M6900 esetében maximálisan 3200 dpi-ról beszélhetünk, és 30 G-s gyorsulási értékről. A görgető négy irányban mozgatható, és az egerre összesen öt programozható gomb került. Az M6980 gumirozott borítást kapott, illetve piros helyett kék LED-es megvilágítást, ettől eltérően külsőleg azonos a másik modellel. Ugyan a maximum dpi-érték csak 2000, itt már hét gomb-


bal gazdálkodhatunk, a makrók tárolására szolgáló Ghost Macro Engine-t pedig egy 8 kilobájtos beépített memória szolgálja ki. Sajnos az árcímkekről és a hazai megjelenésről egyelőre nincs információ. 



FACEBOOK-VÉDELEM A BITDEFENDERTŐL

A FACEBOOK KAPCSÁN FELMÉRŐ ADATBIZTONSÁGI AGGALYOK, incidensek nyilvánvalóan arra sarkallják a biztonsági céget, hogy a közösségépítőhöz is olyan alkalmazásokat tegyenek elérhetővé, amelyek segítségével a felhasználók egyszerűen felismerhetik a kockázatokat, másrészt megelőző lépéseket tehetnek. Legutóbb a BitDefender jelentette be, hogy egy olyan új megoldást fejleszt, amely kifejezetten a Facebook felhasználóknak nyújt majd segítséget az adataik


ohtalmazásában. A Safego névvel illetett (hagyományos FB-alkalmazásként telepíthető) progi felületén látható a biztonság általános szintje, illetve azok a problémák, kockázati tényezők, amelyek kezelésére célszerű sort keríteni. Sajnos a béta-állapotú verzióban még néhány funkció nem működik, de azért a BitDefender elképzelései már jól körvonalazódnak. BitDefender Online Threats Lab vezetője szerint teljesen világos, hogy nagyon sok felhasználó nem méri fel, hogy mi-

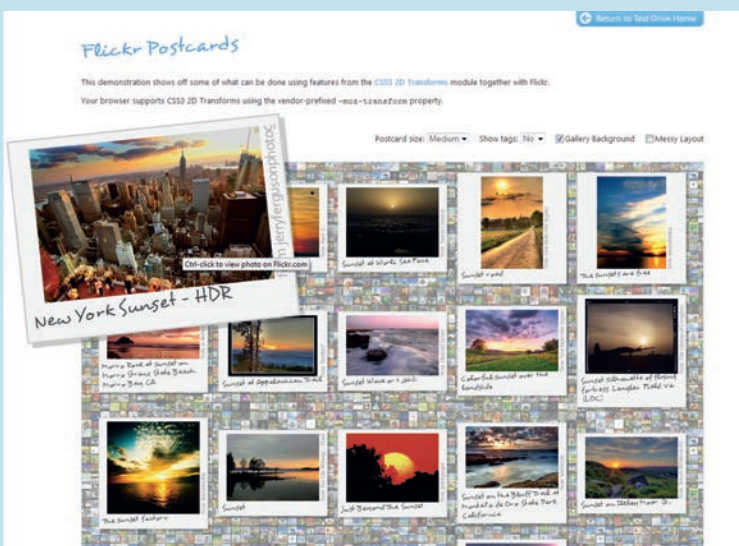
lyen személyes információkat oszt meg magáról a nagyvilággal. Safego egyszerűbbé teszi annak felismerését, hogy az oldalon miket osztottunk már meg, s azok változtatásáért nem kell menük mélyére ásnunk. A cég által alkalmazott vírus-technológiák felhasználásával a kártékony linkeket és az egyéb online fenyegetettségeket is igyekszik kiszűrni. Ennek érdekében vizsgálja az üzenőfalat, a beérkező üzeneteket, a megjelenő hivatkozásokat és az egyéb, megosztott tartalmakat. 



AZ INTERNET EXPLORER 9 NYERTE A HTML5-VERSENYT

A W3C (WORD WIDE WEB CONSORTIUM) a legutóbbi tesztjén megvizsgálta, hogy a népszerű böngészők friss kiadásai mennyire tartják tiszteletben a jelenleg még formálódó HTML5 webes szabványokat. A megmérettetésük szerint a leginkább emírens tanuló a Microsoft, mivel az Internet Explorer 9 a teszten maga mögé utasította a Mozilla Firefox, a Google Chrome, az Apple Safari és az Opera fejlesztés alatt álló böngészőit. A 212 különböző feladatból álló vizsgán az Internet Explorer 9 hatodik technológiai előzetese a legtöbb területen 100 százalékot ért el, és csak két részterületen ért el 90 százalék alatti (ámde 80 százalék feletti) eredményt. A Chromium 9 és a WebKit Nightly legújabb kiadása az xhtml5 vizsgán hasalt

el, míg a Firefox 4 előzetese a canvas és a videoobjektumok feldolgozásánál csupán 80 százalékos eredményre volt képes. Végezetül az Opera 11 alfa változata a foreigncontent elemeknél ért el 0 százalékos eredményt, azaz teljes bukást kellett elkönyvelnie (a részletes eredmények a W3C oldalán olvashatók). A webes szabványügyi testület ugyanakkor figyelmeztet arra, hogy a HTML5-ös megmérettetésüket még fejlesztik, így a tesztek száma és az azokon elérhető eredmények a jövőben változni fognak. Emellett a vizsgált böngészők még szintén félkésznek, vagy még annak sem mondhatók, így messzemenő következtetéseket nem érdemes levonni. Egyelőre csak anynyi biztos, hogy a HTML5-szabványoknak való megfelelés terén most az Internet Explorer 9 áll az élen. 



ASUS MONITOR
VG236

Egy új dimenzió

**ASUS VG236 Full HD 3D monitor - tökéletes 3D élmény
Trace Free II technológiával**

Ha már csak pár kör van hátra, és az izgalom a tetőpontjára hág, törj az élre az NVIDIA® 3D Vision™ technológiát alkalmazó ASUS VG236 3D monitorral. 23" átmérőjű, Full HD 1080p felbontású kijelzője olyan élethű 3D látvánnyal örvendeztet meg, amivel játszva hagyod magad mögött az ellenfeleidet. Ezt a technológiát több, mint 400 játék támogatja, és ez a szám egyre csak nő, így egy pillanatra sem fogsz unatkozni.

A Trace Free II technológia 120 Hz-es képfrikkésítésével és 2 ms (szürke-szürke) válaszidejével még élesebb és folyamatosabb képet biztosít. A VG236 400 nit fényerejű panelét Color Shine burkolat borítja, amely egy tükröződés-gátló filmbevonatot alkalmaz a vibráló színek érdekében. A monitor HDMI bemenetének köszönhetően a számítógép mellett HDMI kompatibilis

média-játékokhoz és játékkonzolokhoz is csatlakoztatható. A maximális kényelem érdekében pedig a megfelelő magasságot és dőlésszöget is pár mozdulattal beállíthatod.

Merülj el egy új dimenzióban az ASUS VG236 3D monitorral.



ASUS VG236 3D Monitor

- 23" Full HD 1080p
- NVIDIA® 3D Vision™ kompatibilis
- 120 Hz képfrikkésítés
- 2 ms válaszidő (szürke-szürke)
- Color Shine technológia
- 150 fokban elforgatható / 100 mm-es magasságban emelhető / állítható dőlésszög
- Bemenetek: Dual-link DVI / HDMI / komponens



1. Az NVIDIA® 3D Vision™ rendszerkövetelményei a <http://www.nvidia.com/object/3d-vision-requirements.html> oldalon olvashatók.
 2. A támogatott játékok listájához látogass el a <http://www.nvidia.com/object/3d-vision-3d-games.html> oldalra.
- ★ Az NVIDIA® 3D Vision™ készlet csak bizonyos modellekhez érhető el. A pontos ajánlat érdekében keresd a viszonteladókat.



MICROSOFT KINECT

Új korszak kezdődik – vagy csak három napig tart?

//Gyu

NA TESSÉK – MONDHATNÁM. Ideadták a Kinectet nekem, annak okán, hogy én, aki közismerten Wii-kedvelő vagyok, írjak róla. Talán pont amiatt, mert így van összehasonlítási alapom, vagy talán azért, mert tudják, hogy alapvetően édesaranyosbájos és főleg diplomatikus, illetve objektív vagyok. Nos, félre gond, bű és baj, majd én megmondom a tutit, lehet készülni!

AZ A HIRDETÉSI BÜDZSÉ

Egy dologgal legyünk nagyon tisztában, mielőtt magát a készüléket kezdenénk el darabokra szedni (persze képletesen): a Microsoft annyi pénzt tud/akar elkölteni erre az új készülékre, hogy mostanában még a csapból is Kinect fog folyni. Van, akiket ez zavar, van, akiket nem – én azt szeretném tiszta szívvel javasolni, hogy ez a tény senki ítélőképességét ne befolyásolja. Itt van a karácsony a nyakunkon, logikus, hogy rá akarnak beszélni minket, hogy fektessünk be egy ilyen kutyába. Mivel pedig ilyesmi eddig egyáltalán nem létezett a világtörténelemben, így aztán valóban egyedi ajándéknak számít. Ez vitathatatlan. Ahogy az is, hogy bizony meg kell tanulni megfelelően viselkedni vele – de erről majd később. Most tiszta szívemből azt tanácsolnám, hogy menjünk fel a YouTube-ra, nézzünk meg néhány kisfilmet arról, hogy kinectező emberek hogyan ütötték meg vagy verték be egymás arcát véletlenül kinectezés közben és ezekből a filmekből okulva ne kövessük el azokat a hibákat, amiket ők. Nem véletlen, hogy a Kinect-játékok kezdetén egy kalibrálási procedú-

ra megmutatja, hogyan helyezkedjünk el a kamerák előtt – ezt vegyük nagyon komolyan a saját egészségünk érdekében! Emellett pedig ne a reklámnak higgyünk, hanem önmagunk játékélményének.

DEFINIÁLJUK A CÉLJAINKAT

Ez pont úgy hangzik, mint valami hivatalos tréning valamely sora – pedig szerintem fontos. A legeslegfontosabb kérdés ugyanis az, hogy „kell-e nekem vajon egy Kinect?” Erre egy Microsoft-marketinges kapásból 50 okot felsorolna, miért kell, azonban inkább azt szedjük össze, hogy szerintünk kell-e. Szeretünk táncolni? Akkor máris rohanás a boltba. Fincsi dolog a testmozgás? Akkor kell egy. Esetleg elég sok házibulit tartunk? Íme, itt egy újabb megoldás a kellemes szórakozás biztosítására. Netán a barátainkét is rá akarjuk venni arra, hogy Xboxozzon? Ne tétovázzunk. Azonban ha arra a szóra, hogy Kinect, valami ok miatt az epe kezd gyűlni a szánkban, akkor még divatból sem vegyük meg – léteznek ugyanis olyan emberek, akik zsigerből gyűlölnék dolgokat, vagy azért, mert nincs elég fantáziájuk, vagy azért, mert eleve az sosem tetszik nekik, ami másoknak igen. Ez is fontos szempont lehet. Emellett tényleg el tudok képzelni olyan játékosokat, akik a gombnyomkodás gyorsaságát sokkal többre becsülik, mint mondjuk egy mozdulatot – bizonyos esetekben jobb is azokat a gombokat nyomogatni, elismerem. Az igazi hardcore gamer nem valószínű, hogy venni fog Kinectet, jellemzően nem is nekik szánták a készüléket, illetve a jelenlegi játékkínálatot. Azonban a HC-gamereknek is tisztában kell lenniük az-

zal, hogy a HC-világon túl is van élet... S ha elfogadnak egy jó tanácsot: most eljött az ideje, hogy bele is kóstoljanak.

AKKOR IDEJE A KALANDNAK

A könnyen összerakható és telepíthető eszköz mellé a *Kinect Adventures* nevű, igen ígéretesnek tűnő programot kapjuk – bennem pedig felsejlett a *Wii Sports* emléke, amely azóta is jól elszórakoztat, amióta megvan a konzolom. Máris töltem befelé, majd kalibrálok és reménykedek, hogy a gumicsónakos ugrálásomtól nem szakad majd le az alattam lakó csillárja.

Az első tapasztalatom olyan, mint egy közepes gimis rockbanda első koncertjén, amikor a dobos vagy a basszeros rendszeresen késik. Nem sokat, egy ici-picit, de akkor sincs ütemben. Ugyanis a Kinect is késik egy keveset, ami teljesen érthető dolog, azonban a kicsomagolása után a Wii-n ezt például sosem tapasztaltam. Kell hozzá kb. 2-3 perc, mire be tudom a saját testemet is „kalibrálni”, hogy mennyivel kell előbb dőlni vagy ugrani, hogy pontosan hajtsa végre a játék a mozdulatomat és minden frankó legyen. Itt kezdődik azonban a probléma, ugyanis a Kinect Adventures bőszén hirdeti, hogy 20 játék található benne, ámde ez valójában 5 játék több nehézségi fokozattal. Még ez sem lenne baj, de nem olyan addiktívak, mint a *Wii Sports* öt sportága, annak ellenére, hogy a *Kinect Adventures* játékei természetesen nehezedeznek. Ez a játék voltaképp arra jó, hogy lenyűgözzük azokat, akik még sosem kinecteztek, vagy azt sem tudják, milyen egy mozgás által kontrollált já-



Rohanjunk, suhanjunk, hadd lobogjon a hajunk!



Szépén kicselezük a riválisokat



Uraim, a golyót figyeljék, ha kérhetem



ték. Egyébiránt az *Adventures* diplomatikusan fogalmazva „jó közepes”. Nézzük egyébként meg ezt a „lag” problémát közelebbről: aki azt várja a Kinecttől, hogy azonnal, villámgyorsan pont ugyanazokat a mozdulatokat mutassa meg a képernyőn az avatárunk, amit végrehajtottunk, csalódnai fog. Azonban nagyon érdekes módon ha lassú mozdulatokat végzünk, tehát inkább a testünkkel irányítjuk a játékot és nem a mozdulataink pontos replikáját várjuk, akkor szinte nincs is lag. Gyors, váratlan mozdulatoknál azonban jól érzékelhető és néha a játékelménybe is bele tud szólni a dolog. Ugyanígy fontos, hogy nem minden játék másolja az egzakt mozdulatokat – vegyük a csónakos játék esetét, ahol a kamera csak azt figyeli, felugrottál-e, mert akkor ugrik a csónak is. Nem figyeli, hogy milyen magasra, milyen gyorsan stb., ugyanis a játékban magában nem a mozdulatod, hanem az irányításod által előidézett ani-

máció jelenik meg – remélem, érthetően fogalmaztam.

UTÁNOZD, AMI A KÉPERNYŐN TÖRTÉNIK!

Itt van azonban a tuti trükk, ami minden lagproblémát megold! Az okos játékefejlesztők ugyanis minden bizonnyal rájöttek arra, hogy ha a játékosnak kell utánoznia a képernyőn látható jelenetet, akkor nem fog lag fellépni – senki sem fog észrevenni a késleltetést, a többi csak a program dolga, hogy kiszámolja, hogy a mozgások megfelelőek voltak-e. Apró ötlet, de tényleg zseniális. Ettől kezdve a Kinect származni kezd és olyan élményt nyújt, amire nem is számíthattunk. Legyen az a *Dance Central*, ahol táncmozdulatokat kell utánozni, vagy akár valamelyik fitnessprogram, a Kinectet nem lehet becsapni – pontosan látja, jól hajtottuk-e végre az adott mozdulatot, legyen az tánc, fitnessz vagy akár jóga – s a vir-

tuális instruktor azonnal képes korrigálni, dicsérni vagy szidni. Ez a fajta mozgásellenőrzés sem a *Move*, sem a *Wii* esetében nem lehetséges ebben a formában, így a Kinectnek ez az igazán „hazai” terep. Van még egy érdekes kérdés a Kinect esetében, ami fontos: a játékosok kéz-szem koordinációja. Ugyanis az, aki a valós életben sem tud elkapni egy felé repülő labdát, annak ez valószínűleg a virtuális térben sem sikerül majd – ez pedig nem a Kinect hibája. Bizonyos játékokban felénk mozgó/repülő tárgyakkal kell interakcióba lépni, így gyakorolni kell, hogy a megfelelő koordináció és térérzet meglegyen. A *Wii*-n szinte mindig úgy éreztem, hogy benne vagyok a játékban, hogy én ütök a baseballban, én gurítok a tekében, itt azonban többször támadt az az érzésem, hogy az csak egy avatár, nem is én vagyok – pedig az lenne az igazi, ha magamat érezném bele a virtuális térbe. De mint mondtam, ez nem a készülék hibája, legalábbis szerintem. Arra pedig tényleg vigyázzunk, hogy játék közben ne sétáljon be más a kamerák látószögébe, mert akkor eléggé össze tudnak akadni a dolgok.

rető embereknek kiváló eszköz lehet, fitnessstúdiókban vagy táncatanuláskor pedig igen ügyes. Arra leszek majd kíváncsi, amikor majd lesznek olyan HC-játékok, amelyek natívan támogatják majd a Kinectet – akkor ugyanis kiderül majd, hogy az ugribugrin és a táncitáncin (amelyek jó dolgok azért, és le ne becsülje ezeket bárki, mert a Kinect ezek megvalósításában magasan veri versenytársait) kívül mire is jó igazán ez az eszköz. Szóval újraértékelés kb. egy-másfél év múlva... addig is jó kinectezést! **GS**



Legyen az a *Dance Central*, ahol táncmozdulatokat kell utánozni, vagy akár valamelyik fitnessprogram, a Kinectet nem lehet becsapni, pontosan látja, jól hajtottuk-e végre az adott mozdulatot, s a virtuális instruktor azonnal képes korrigálni, dicsérni vagy szidni. Ez a fajta mozgásellenőrzés sem a *Move*, sem a *Wii* esetében nem lehetséges ebben a formában, így a Kinectnek ez az igazán „hazai” terep

S ÍME, AZ ÍTÉLET!

A Kinect nem igazán való hardcore játékosoknak, pedig az Xbox 360 eddigi célközönsége javarészt ilyen arckból állt. Nekik akár csalódást is okozhatta, azonban a megnyerő szánt családoknak, hugiknak, táncolni, tornázni, bulijátékokat játszani sze-

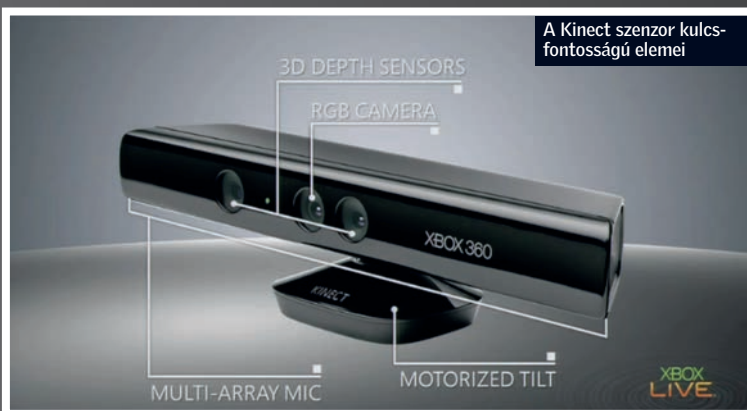
GameStar

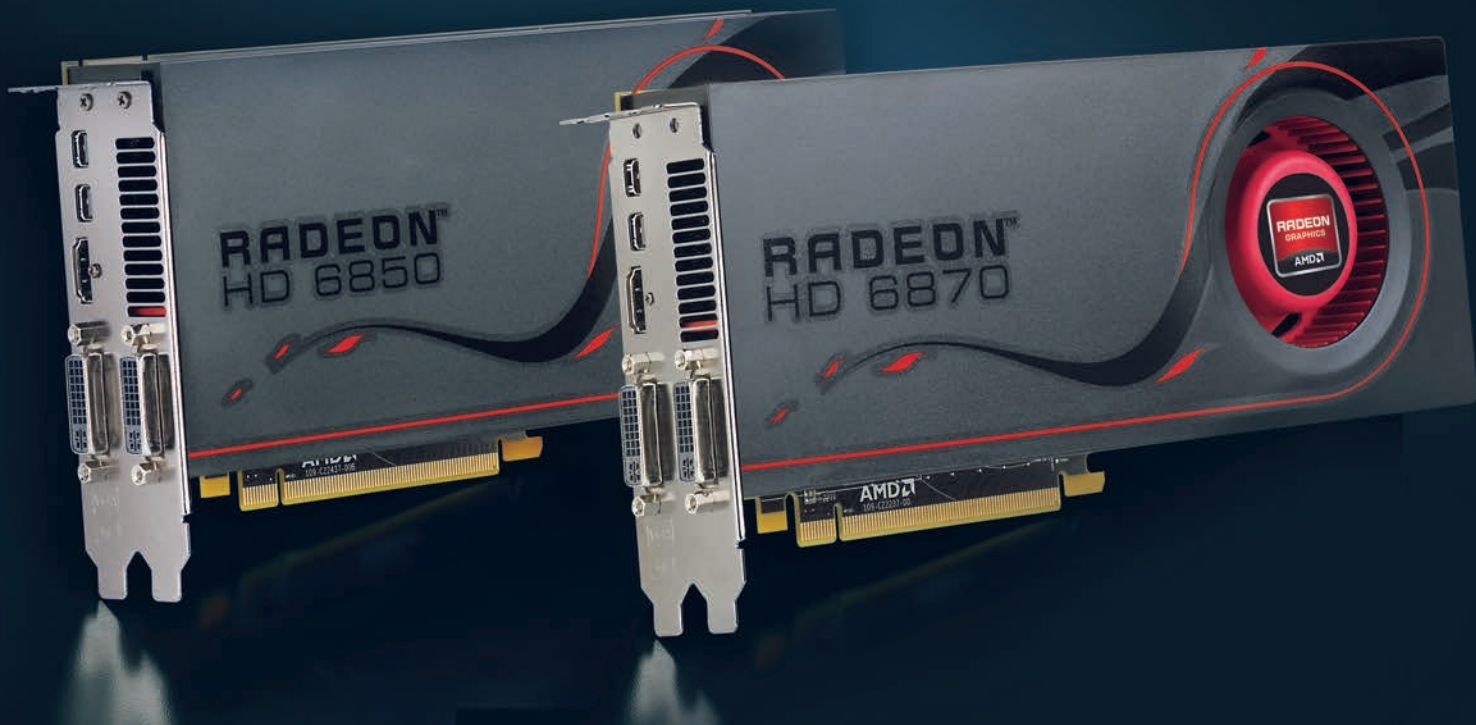
GYU

Még kell neki minimum egy-másfél év, mire megfelelően optimalizálják és megcsinálják hozzá a tuti játékokat is. Addig simogassunk vele cicát és táncoljunk sokat!



- a mozgásutatózó játékok nagyon jók
- végre mindenkinek szól az Xbox 360
- sok játékban nem lehet csálni, hiszen nem lehet becsapni a kamerákat
- egyedi technológia egyedi lehetőségekkel
- néha bosszantó lag
- több játékosnak már rengeteg hely kell (kis lakásba ne vegyünk Kinectet)
- a menük irányítása és a hangkontroll még nem az igazi





AMD RADEON HD 6800 – FAJDALMAS TÁMADÁS

Az NVIDIA nem sokáig élvezhette a GeForce GTX 460 sikerét, a vetélytárs ugyanis pontosan e modellt támadja az új generációt beharangozó megoldásaival. A felhasználók mégsem teljesen boldogok, a kiélezett harcot ugyanis beárnyékolja a megváltozott termékszámozás

TERMÉSZETESEN EZ A KIS FELHÁBORODÁS CSAK ÁTMENETI, és csupán egészen addig fog tartani, amíg meg nem jelennek a valóban felső kategóriás jellemzőkkel megáldott HD 6900-es grafikus vezérlők. Egyelőre ezekről a típusokról nem írhatunk lapunk hasábjain, de a HD 6800-asokról már minden adat rendelkezésünkre áll, illetve a hivatalos bejelentés is megtörtént, tehát most már csak a kártyák bemutatása, a technológiai újítások és a teljesítményadatok bemutatása maradt hátra. Visszatérve a kis negatív visszhangokra, az AMD egy szerintünk és a többi szaklap szerint is ügyes húzással kettévágta az utat, ami a HD 5800-asoktól eredeztethető. A már említett HD 6900-es kártyák lesznek a közvetlen utódai a „Cypress”-alapú

vezérlőknek, a szinte alig létező felső-középkategóriába pedig egy „új” termékcsaládot neveznek, amely kis sé megtévesztő módon a 800-as számozást kapta. Gyakorlatilag a gyártó nem tett mást, mint készített egy külön lapkát eme ár- és teljesítményszint számára, nem pedig úgy járt el, ahogy azt például a HD 5830 esetében tette, amely a „Cypress” butításából jött létre. A kevésbé jól sikerült lapkák értékesíthetővé válnak ugyan, gyártás szempontjából azonban mégsem megfelelő ez az eljárás, főleg, ha a bérnyártóként tevékenykedő TSMC folyamatosan problémákról számolt be a 40 nanométeres gyártósorok kapcsán. Mára természetesen normalizálódott a helyzet, a kihozatal vélhetően az AMD elvárásai szerint alakul, de egy 330 mm² területű grafikus mag pazarlásnak tűnik a 250 dolláros árkategóriában.

A Barts fejlesztése innen indulhatott ki, és végeredményben sikerült egy 255 mm² területű lapkát gyártani, amely tökéletesen illeszkedik a gyártó Sweet Spot stratégiájába, amelynek lényege a minél magasabb négyzetmilliméterenkénti teljesítmény. Ennek következtében a felhasznált tranzisztorszám is jelentősen csökkent, a két változás pedig együttesen mindenképpen hatékonyabb, olcsóbb gyártást, és nem mellesleg jobb végfelhasználói árakat is jelent. A visszajelzések alapján a felhasználók ugyanis egyre inkább szerettek volna HD 5800-as teljesítményt kapni jóval kevesebb pénzért cserébe, ami első hallásra naiv álomnak tűnik, ám a közép- és felső kategória között tátongó szakadékot mindenképpen ki kellett tölteni valamivel, a HD 5830 pedig egyedül alkalmatlan volt erre. Most tehát úgy tűnik, hogy min-

denki jól járt, az AMD örül, mert egy komplett termékcsaláddal kelhet versenyre a GeForce GTX 460 ellenében, a felhasználók pedig megkapták, amire vágytak: HD 5800-as teljesítmény körülbelül féláron.

APRÓ VÁLTOZTATÁSOK

Ennyire azonban még ne szaladjunk előre, ne ítélkezzünk egy olyan termék felett, amiről még keveset tudunk. Sok megismerni való egyéb-

TESZTKONFIGURÁCIÓ

- Intel Core i7-920 3,8 GHz
- ASUS Rampage III Extreme
- 3x2 GB Kingston HyperX DDR3-1800 CL9
- Kingston SSDNow+ 128 GB
- Windows 7 Ultimate 64 bit
- GeForce 260.89, Catalyst 10.10

ként pont nincs a „Barts”-szal kapcsolatban, a mérnökök ugyanis csak apró finomhangolásokat végeztek az architektúrán, egyelőre tehát senki ne várjon forradalmi fejlesztéseket. A HD 5000-es generációnál megismert architektúra alappilléreinek számító shadertömbök felépítésén nem változtattak, mint ahogy a memóriabusz és annak vezérlése is java részét érintetlenül maradt. Komolyan nevezhető előrelépés látható viszont a shadertömbök feladat kiosztásáért felelős Ultra-Threaded Dispatch Processor kapcsán, ami a „Barts”-ban kettéoszlott, tehát tömbönként van egy dedikált egység, amelyvel gyorsult és hatékonyabbá vált a rendszer működése. Újdonság még a hetedik generációs tesszellátor motor, amely a gyártó állítása szerint 75 százalékkal lett gyorsabb a korábbi generációhoz képest. Valójában nehéz kimutatni ezt a mértékű előrelépést, illetve a játékokban alkalmazott tesszellációs eljárások más miatt is összehazarthatják a felhasználókat, ha ez alapján kívánnak választani két DX11-es grafikus vezérlő között. Az AMD tehát csak ott nyúlt a HD 5000-es kártyák alapjának számító architektúrához, ahol feltétlenül szükség volt, így ugyanis több

olyan rizikófaktort is sikerült elkerülni, amelyek veszélyeztették volna a karácsonyi szezon előtti megjelenést. Az egyik ilyen kockázati tényező a 32 nanométeres csíkszélességre történő áttérés lett volna, ám ezt a lépcsőt maga a TSMC törölte az ütemterveiből, így a már kiforrottnak mondható 40 nanométeren gyártják a HD 6000-es széria ez évben és a jövő év elején megjelenő tagjait. A pletykák szerint azonban jövőre érkezik egy olyan variáns is, amely a frissen beindított 28 nanométeres gyártósorokon készülhet, pontosan ugyanazon forgatókönyv szerint, mint amit anno a HD 4770 kapcsán láthattunk. Lényegében így, egy közép kategóriás típusal tesztelik majd a kisebb csíkszélességgel járó kihozatalt, illetve magának a gyártási eljárásnak a hatékonyságát és hibáit is.

DUZZAD AZ ERŐTŐL

Az apró finomhangolások ellenére a HD 6800-as kártyák igen erős specifikációs adatokkal bírnak, amelyekből kikövetkeztethető, hogy az AMD semmit nem bíz a véletlenre. Már nem elég kényelmesen hátrahúzni és várni az NVIDIA újabb botladozásait, konkrét reakció kell a mára teljes



ASUS EAH6850 DirectCU/2DIS/1GD5

se váló Fermi termékcsaládra. Nyilván Sunnyville-ben is látják, hogy a GeForce GTX 460 és GTS 450 esetében még vannak rejtett tartalékok, ráadásul a legutóbbi pletykák szerint hamarosan a GTX 480-nál erősebb csúcsmoделl is megjelenik, amire mindenképp érdemes lesz odafigyelni a kategória óriási presztízsértéke miatt.

A „Barts” egyelőre komoly válasznak tűnik a GF104-alapú NVIDIA kártyákra, ami az architektúrális módosítások mellett a relatíve magas órajelnek és magas stream processzor számnak is köszönhető. A kisebbik, HD 6850 néven futó modellben 960 darab aktív feldolgozóegység található, amelyek a grafikus mag 775 MHz-es üzemfrekvenciáján járnak. Ezen adatok alapján a kártya valahol a HD 5770 és a HD 5850 között helyezkedik el, de akár úgyis fogalmazhatunk, hogy megérkezett a HD 5830-at leváltó megoldás. A HD 6870 sokkal érdekesebb lett, amelynél már a gyári üzemfrekvencia is igen magasnak számít. A 900 megahertzes GPU-

órajelre korábban nem volt példa, kizárólag gyárilag tuningolt modelleknél találkozhattunk ekkora számmal. Az új fejlesztésű mag, a finomodó gyártástechnológia és a kisebb átfomált architektúra azonban lehetővé tette, hogy az 1120 darab stream processzort ilyen relatíve magas órajelen üzemeltessék. Az így elért számítási kapacitás pontosan 2 teraFLOPs, ami a felső kategóriában is bőven megállja a helyét. Ebből már sejthető, hogy a „Barts” gyorsabb változata beékelődhet a két „Cypress” közé, ami több szempontból is jó hír a felhasználóknak. Egyrészt közel ugyanazt a teljesítményt kapják jóval kevesebb pénzért cserébe, másrészt esély van arra, hogy némileg csökkenjen a HD 5800-as duó ára. Körülbelül egy hónapnyi átmeneti időszak előtt állunk, amíg nem érkezik meg a „Cypress” közvetlen utódja HD 6900-as családnév alatt. Érdemes lesz figyelni, hogy miképp alakulnak az árak addig, sejtésünk szerint azonban egyelőre nem várhatók markáns változások, egyedül talán bizo-



Gigabyte GV-R685D5-1GD-B

	AMD Radeon HD 5770	AMD Radeon HD 5850	AMD Radeon HD 5870	AMD Radeon HD 6850	AMD Radeon HD 6870
GPU kódneve	Juniper	Cypress	Cypress	Barts	Barts
Gyártástechnológia	TSMC 40 nm	TSMC 40 nm	TSMC 40 nm	TSMC 40 nm	TSMC 40 nm
Lapka mérete	166 mm ²	334 mm ²	334 mm ²	255 mm ²	255 mm ²
Tranzisztorok száma	1,04 milliárd	2,15 milliárd	2,15 milliárd	1,7 milliárd	1,7 milliárd
GPU órajele	850 MHz	725 MHz	850 MHz	775 MHz	900 MHz
Stream processzorok száma	800	1440	1600	960	1120
Textúrázók száma	40	72	80	48	56
Memóriabusz nagysága	128 bit	256 bit	256 bit	256 bit	256 bit
Memória órajele	4800 MHz	4000 MHz	4800 MHz	4000 MHz	4200 MHz
Memória-sávszélesség	76,8 GB/másodperc	128 GB/másodperc	153,6 GB/másodperc	128 GB/másodperc	134,4 GB/másodperc
TDP	18/108 W	27/151 W	27/188 W	19/127 W	19/151 W
Támogatott DirectX-verzió	DX 11	DX 11	DX 11	DX 11	DX 11



Sapphire Radeon HD 6850 1 GB GDDR5

nyos HD 5850-es modellek árai indulhatnak meg felelő.

ÜZEMI JELLEMZŐK

A teljesítménnyel tehát nem lesz gond, és a referenciatervek alapján készített vezérlőket elnézve a működési paraméterek, jellemzők is vállalhatóak maradtak. A HD 5000-es széria óta egyáltalán nem kell tartani az AMD által kitalált és elfogadott hűtésektől, a HD 6800-asokra szerelt bordák pedig csak újabb megerősítést adnak arról, hogy nem kell várni az egyedi hűtéssel szerelt variánsokra. Természetesen ismét az erősebbik modellre került a komolyabb kivitelezésű borda, ám újfent úgy alakították ki mindkét megoldást, hogy a borítások szinte teljes mértékben befedik a lamellákat és hőcsöveket. A hátlapra vágott szellőzőrostélyokon felül a kártyák felső részén lehet még nyílásokat találni, de közel sem annyira fontos a szerepük, mint például a GF100-as Fermi magra épülő GeForce vezérlők esetében. A ventilátorok alacsony, illetve magas terhelés esetében is végig csendesen üzemelnek, a grafikus mag hőmérsékletét és a légkavaró fordulatszámát továbbra is a Catalyst Control Center Overdrive menüpontjában kísérhetjük figyelemmel.

Elképzelhető, hogy valakinek új lesz, amit majd itt lát az első indítás

után. Üresjárat esetén ugyanis az új Radeonok is alaposan csökkentik a GPU és a memóriák órajelét, előbbi 100, míg utóbbiak 300 megahertzre fogynak 2D-s felhasználás során. Ennek köszönhetően a két modell üresjáratú fogyasztása mindössze 19 watt, ami szinte elhanyagolható egy olyan konfiguráció esetében, ahol a többi összetevő teljesítménye is igazodik az adott HD 6800-as VGA-hoz. Maximális terhelésnél természetesen begyűjtja a rakétát a „Barts” lapka, a HD 6850 127, míg a HD 6870 151 wattos fogyasztásra áll be. Emiatt különbözik a két típus tápellátása, és mivel a HD 6870 előbb közölt adata megegyezik a HD 5850 TDP-jével, ezért egyáltalán nem meglepő, hogy két hattűs PCIe-tápcsatlakozóra van szükség az üzembe helyezéséhez. A HD 6850 megelégszik eggyel is, ami mindenképpen jó hír azok számára, akik HD 5770-es Radeonról akarnak váltani, de a tápegységüket viszont nem feltétlenül szeretnék lecserélni az új hardverösszetevő miatt.

MEGÚJULT TECHNOLÓGIÁK

A 3D-s teljesítmény növelését szolgáló módosításokról épp eleget beszéltünk, ezért jöjjenek most a multimédiás funkciók terén tett előrelépések. Elsőként az új, videogyorsításért felelős egy-

ÚJ CATALYST, ÚJ FUNKCIÓK TÖMKELEGE

A HD 6800-as szériával együtt egy olyan elsimítási eljárást mutatott be az AMD, amire régóta vártak a felhasználók. A morfológikus elsimítás nagy előnye, hogy bármilyen rendermotornál működik, és nemcsak az éleket, hanem az átlátszó tárgyakat és textúrákat is szűri, valamint ez a fajta képjavítás nem jár különösebb teljesítményvesztéssel a korábbi eljárásokhoz képest. A funkció használatához viszont feltétlenül szükség van a DirectCompute 5.0-ra, ami a DirectX 11 egyik alapfeltétele. Tehát Windows XP esetében nem aktiválható a morfológikus AA, Windows Vista és 7 esetében viszont azonnal használhatóvá válik. Egyelőre mindössze a frissen bemutatott vezérlőkhöz érhető el ez az új AA-típus – csak a 10.10a hotfix meghajtó feltelepítése után –, a későbbiek folyamán azonban a HD 5000-es szériára is elkészítik a támogatást.

A WHQL-minősítéssel rendelkező 10.10-es Catalyst egyébiránt a felsorolt új multimédiás képességeknek ad szoftveres háttérrel, az új hardveres 3D-s és videogyorsítási jellemzőknek az új eszközzillesztő teljesítméggel megfelel. Az AMD letöltési oldalát látogató felhasználóknak csupán az lehet furcsa, hogy mostantól két, teljes csomag érhető el számukra. Az egyik a korábban is integrált összetevőket tartalmazza, az ún. APP-kiadásnak azonban része lett a Stream SDK is, amellyel a telepítését követően OpenCL-alapú gyorsításokra is lehetőség lesz a grafikus kártyák általános célú felhasználása során. A legújabb Stream SDK a HD 4000, 5000 és 6000 Radeon termékcsaládokat támogatja.

ségről kell számot adnunk, a harmadik generációs UVD már az UltraHD-felbontású mozgóképek hardveres gyorsítását is képes elvégezni, illetve támogatja a VP8-as kodeket is, amely a várva várt internetes HTML5-ös tartalmak esetében lesz áldás a felhasználók számára. Másodsorban átdolgozásra került a többmonitoros Eyefinity-technológia, amelynek a maximális tudását most már az aktuális referenciadizájnjal is ki lehet használni a HD 6870-es esetében, nincs szükség speciális, Eyefinity 6 Edition változatokra a hatmonitoros konfigurációkhoz. A két miniDisplayPort 1.2 és egy ún. Multi-Stream Hub segítségével erre a két kimenetre is ráköthető a hat megjelenítő, de természetesen egyéb bekötési lehetőségek is elérhetők.

A játékosok számára sokkal érdekesebb lehet a HD 3D-funkció, amely a korábban már létező, de kissé háttér-

be szorult 3D-s támogatás hivatalos változata. Az elgondolás hasonlít az NVIDIA 3D Vision technológiájához, ám nagy előnye, hogy nemcsak egyféle technológiát támogat, hanem rögtön két 3D-s platform is a gyártó mögé állt. Az iZ3D és a DDD – Dynamic Digital Depth – a hivatalos prezentációs anyag szerint már most rengeteg játék esetében képes 3D-s képet biztosítani azon játékosok számára, akik viszont inkább a filmzés során használnák ki a technológia előnyeit, így belevethetik magukat a 3D-s Blu-ray élményekbe is. A HD 3D-technológiát az összes Radeon HD 5000 és HD 6000 kártya támogatja, továbbá már most számos 120 hertzes megjelenítő, speciális szemüveg és projektor érhető el a funkció kihasználásához.

VALÓS PÉLDÁNYOK, VALÓS ÁRAKKAL

Minket ugyan már egy, közvetlenül az AMD-től érkező referencia-tesztkár-

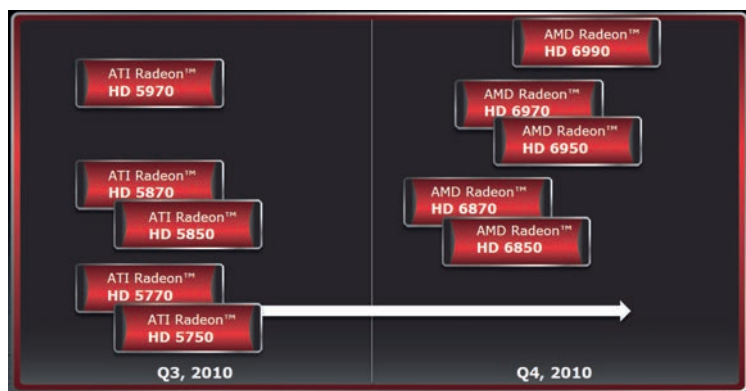


ASUS EAH6870/2DI2S/1GD5

Elérhető modellek	Árak
ASUS EAH6850 DirectCU/2DIS/1GD5	50 000 Ft
ASUS EAH6870/2DI2S/1GD5	67 000 Ft
Gigabyte GV-R685D5-1GD-B	47 000 Ft
Gigabyte GV-R687D5-1GD-B	63 000 Ft
Sapphire Radeon HD 6850 1 GB	51 000 Ft
Sapphire Radeon HD 6870 1 GB	65 000 Ft
VTX3D VX6850 1GBD5-DH	45 000 Ft
VTX3D VX6870 1GBD5-M2DH	59 000 Ft

	S.T.A.L.K.E.R.: Call of Prypiat	Metro 2033	Tom Clancy's Hawx	DIRT 2	Battlefield: Bad Company 2	Crysis Warhead	Starcraft II
AMD Radeon HD 5870	48	30	99	74	60	49	80
AMD Radeon HD 6870	39	27	100	69	53	40,5	75
AMD Radeon HD 6850	30	23	84	59	41	37	62
Gainward GeForce GTX 460 1 GB „GS GLH”	42	28	115	80	54	39	55
AMD Radeon HD 6870 CrossFire	72	38	189	115	99	63	89
AMD Radeon HD 6850 CrossFire	52	32	149	98	78	55	73

A játékokat 1920×1080 képpont felbontáson, az elérhető legmagasabb képi minőség és 4×AA mellett futtattuk



Az ütemterv alapján még az idén megjelenik a két HD 6900-es változat, a két GPU-s HD 6990 startja viszont valószínűleg átcúsúzik 2011-re

tya is izgalomba hoz, ám az olvasóinkat nyilván azok a darabok érdeklik igazán, amelyek meg is vásárolhatók a számítástechnikai boltok többségében. A hivatalos start napján természetesen az összes AMD-partner megmutatta, mit kínálnak a felhasználók számára, ám ez nem igazán releváns a hazai piacot nézve, mivel a márkák többsége vagy nem képviselteti magát itthon, vagy csak késéssel képes behozni a termékeit. Most is alaposan csökkent azon HD 6800-as száma, amelyek itthon is megvásárolhatók bárki számára. A főbb márkákban most sem kellett csalódnunk, az ASUS, a Gigabyte és a Sapphire ismét úgy csoportosította a készleteket, hogy jelenleg is vannak megvehe-

tő darabok az üzletek polcain. Külön figyelmet érdemel a VTX3D, amely itthon nem mondható új szereplőnek, viszont még nincs annyira ismert, hogy ilyen esetben beugrana a neve a kártyákat megrendelőknél. A Powercolor-t is jegyző Tul Corp. alá tartozó márkára érdemes lesz odafigyelni a karácsonyi roham alatt, ugyanis az árazást tekintve majd-hogynem a legjobb ajánlatokkal képesek kiállni a versenytársak ellen. Két héttel ezelőtt ráadásul hírt kaptunk egy gyárilag tuningolt HD 6850-es verzióról is, amely minden bizonnyal hazánkban is bemutatkozik majd. A tesztlaborban egyébként egy HD 6870-es kiadású vendégesedik, ami egyébként a matricát leszár-

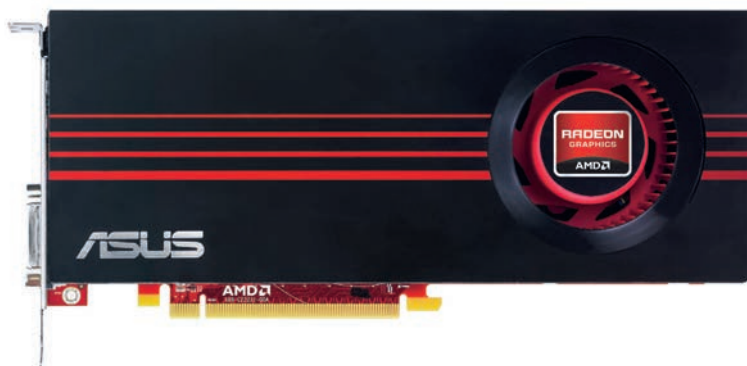
lítva semmiben nem tér el az AMD referenciakártyájától. Ez egyébként nemcsak a VTX3D-re jellemző, jelenleg az AMD nem engedélyezi egyedi tervezésű HD 6870-es vezérlők gyártását. Úgy hírlük, hogy a Sapphire-re vár mindenki, azaz arra, amíg elkészítik a saját verziójukat, csak ezt követően kapják meg a zöld lámpát a többiek is.

Ez a kis korlátozás egyébként nem tartja vissza a gyártókat attól, hogy ne duplázzák meg az aktuális kínálatot. A HD 6850-es VGA-kból már most is számos gyárilag túlhajtott kiadás létezik, de a mérnökök nem restek túlhajtani a referenciahűtővel szerelt HD 6870-asokat sem. Óriási órajelemelésekre persze nem szabad számítani, egyelőre csak tapogatózik mindenki, és 10–20 megahertzzel próbálják elcsábítani a potenciális vevőket. Véleményünk szerint, aki tuningolt kártyára vágyik, egyelőre legyen türelemmel, pláne mivel november végéig még gondok lesznek a hűtés, a referenciakártyákra, és úgy kell vadászni a webshopokat, ahol még van egy-két „szabad” darab. Végül pedig érdemes az árak normalizálódása miatt várni, a szerény elérhetőség miatt ugyanis jelenleg kissé felárasztottak ezek a Radeonok, hiába lépett meg azonnal egy árcsökkentést az NVIDIA.

ÍTÉLET

Nincs kétségünk afelől, hogy ropant sikeresek lesznek hazánkban a HD 6800-as Radeonok. Nemcsak a teljesítmény és a szolgáltatás kínálat miatt válnak vonzóvá az AMD új generációjának első képviselői, hanem a nagyon jó ár/érték arány miatt is, ami kiemelten fontos lesz a karácsonyi vásárlási szezonhoz közeledve. Eddigi tapasztalataink alapján a referenciakártyákat is bátran meg lehet vásárolni, a túlhajtásról viszont egyelőre nem tudunk érdemben nyilatkozni. Nyilván ehhez majd adnia az NVIDIA-nak az első árcsökkentésével valószínűleg felfelé az órajel is, ám ez egyben a fogyasztás drasztikus emelkedésével is jár.

A „Barts”-ban tehát vannak még tartalékok, amelyekre igen nehéz lesz választ adnia az NVIDIA-nak. Az első árcsökkentés mindenesetre megvolt, a továbbiakban azonban szükség lehet új modellek bevezetésére is. Kemény árverseny előtt állunk tehát, ami igazán csak nekünk, felhasználóknak jó. Most végre úgy érezzük, hogy van értelme DirectX 11-es grafikus kártyára váltani.



VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

//Matteo

ALAPLAP



MSI 760GM-E51

ÁRA 14 500 Ft
WEB www.msi.com.tw

A 760GM-E51 az egyik legolcsóbb Socket AM2+-os alaplap, amelyen a gyártó integrált Radeon HD 3200-as grafikus egységet tartalmazó 760G lapkakészlete található. A microATX-méretű lap elsősorban otthoni felhasználásra szánt számítógépekbe ajánlható, amelyeknél nem cél, hogy a legújabb játékokat is futtassák. Ellenben nagyon csendes működésre képes a megfelelő komponensekkel társítva, ráadásul a gép összefogyasztása sem fog az egébe szökni.

SSD-MEGHAJTÓ



KINGSTON SSDNOW V 30 GB

ÁRA 20 000 Ft
WEB www.kingston.com

Múlt hónapban is egy Kingston SSD szerepelt ezen a helyen, a 30 GB-os változatot azonban muszáj volt ismét szerepeltetnünk az ára miatt. A tárhelykapacitás ugyan megmósolyogtatott, az adatátviteli sebesség azonban továbbra is kellően magas ahhoz, hogy megérezzük a normál merevlemezről történő váltást. Beépítőkerettel, kábelkel és telepítő CD-vel egyébként csupán 2000 forinttal kell többet fizetni az eszközért; ez pedig mindenképp megfontolandó azok számára, akik most szeretnék SSD-re váltani.

GRAFIKUS KÁRTYA



SAPPHIRE HD 5670 512 MB GDDR5

ÁRA 22 000 Ft
WEB www.sapphiretech.com

Az új középkategóriás HD 6000-es Radeonok megjelenése ugyan még odébb van, a HD 5670-es kártyák árai azonban szolid csökkenésnek indultak. A Sapphire 512 MB-os alapverziója pont befért 20 000 forint alá, ami minden bizonnyal sokak számára teszi egyértelmű vétellé ezt a VGA-t. A 400 darab stream processzorral megspékelt hardver jó teljesítményre képes a legújabb játékokban is, aki tehát nem óhajt ennél többet videokártyára költeni, ne is keresen tovább.

TOP TIPP

CPU

AMD PHENOM II X4 965 BLACK EDITION

ÁRA 39 000 Ft
WEB www.amd.com



Mivel van egy külön táblázatunk a processzorokról, ezért viszonylag ritkán szoktunk említést tenni ezen az oldalon ezekről a hardverelemekről. Most viszont úgy láttuk jónak, hogy kiemelten is szerepeltessük a négymagos Phenom II X4 965 Black Edition típust. A 3,4 GHz-es alapórjajelen üzemelő modell különlegessége, hogy szorzózárról nélkülöző górdül le a gyártósorokról, ami igen nagy segítség azok számára, akik szeretik túlhajtani a rendszerüket. Ha van egy kis szerencséd, akkor C3-as steppinget kaptok a pénzetekért cserébe, ami némi feszültségemléssel 4 GHz-en is stabilan tud működni egy megfelelő hatásfokú léghűtés mellett. A legnagyobb teljesítményt nyilvánvalóan egy Socket AM3-as alaplapban lehet kipróbálni belőle, de természetesen AM2+-os lapban is működésre bírható, ha a BIOS támogatja. A Black Edition név azonban egyértelmű jelzés arra vonatkozólag, hogy a többi komponens is úgy válasszuk meg, hogy azok alkalmasak legyenek tuningra, így pedig egy erősebb Core i7-es konfigurációval is könnyedén felveszi majd a versenyt az AMD csúcs négymagosa.

BLU-RAY COMBO



SAMSUNG SH-B083L

ÁRA 18 000 Ft
WEB www.samsung.hu

Pillanatnyilag a legolcsóbb, Blu-ray lemezek olvasására is képes DVD-RW meghajtó az SH-B083L. Az „új” formátum korongjait ez az egység legfeljebb nyolcszoros sebességen képes olvasni, míg a DVD-lemezek esetében tizenhatszoros tempóval másolhatjuk át az adatokat. A SATA-csatolófelületen keresztül kommunikáló eszköz információk szerint csak fekete színben kapható, és a gyártó többi optikai meghajtójára is érvényes 2 év garancia tartozik még bele ebbe az árba.

KÜLSŐ HDD



WESTERN DIGITAL PASSPORT ELITE 320 GB

ÁRA 17 000 Ft
WEB www.wdc.com

Többféle színben is megvásárolhatók a WD Passport Elite szériájának tagjai, amelyek természetesen különböző kapacitások szerint is osztályozhatók. A 320 GB-os variáns az egyik legkisebb a családon belül, de így is jár hozzá USB-s bőlcső, amivel kényelmesebb a számítógéppel történő adatcsere. Az alacsony fogyasztású merevlemezrel szerelt Passport Elite előre telepített segédprogramokat is tartalmaz, továbbá 2 év gyártói garancia vonatkozik rá.

MOBILTELEFON



SONY ERICSSON J108 CEDAR

ÁRA 19 900 Ft
WEB www.sonyericsson.hu

Egyszerű, a klasszikus mobiltelefon-formát követi a svéd-japán gyártó Cedar készüléke, aminek elsősorban azok fogynak örülni, akik csak az alapfunkciókat használják ki egy mobilnál. A SonyEricssonra jellemző stílusú szoftver fut a Cedaron is, ami egyébként a mai trendeknek megfelelően fel van készítve a különféle közösségi hálózatok kezelésére is. Sokkal fontosabb azonban, hogy egy 1000 mAh-s akkumulátor található benne, ami igen hosszú üzemidőt garantál.



GEFORCE GRAFIKUS KÁRTYÁK 50 000 FT ALATT

- ASUS ENGT430/DI/1GD3(LP)**
kb. 21 000 Ft
WEB www.asus.com
- Gainward GeForce GTS 450 1 GB**
kb. 29 000 Ft
WEB www.gainward.com
- Gigabyte GV-N2400C-1GI**
kb. 22 000 Ft
WEB www.gigabyte.com
- MSI N450GTS-M2D1GD5/OC**
kb. 32 000 Ft
WEB www.msi.com.tw
- Zotac GeForce GTX 260 896 MB**
kb. 48 000 Ft
WEB www.zotac.com

TIPP

TIPP



RADEON GRAFIKUS KÁRTYÁK 50 000 FT ALATT

- GIGABYTE GV-R485ZL-512H**
kb. 23 000 Ft
WEB www.gigabyte.com
- HIS Radeon HD 5770 1 GB**
kb. 38 000 Ft
WEB www.hisdigital.com
- Sapphire Radeon HD 5670 512 MB**
kb. 22 000 Ft
WEB www.sapphiretech.com
- VTX3D VX6850 1GBD5-DH**
kb. 45 000 Ft
WEB www.vtx3d.com
- XFX HD-557X-ZHF2**
kb. 19 000 Ft
WEB www.xfxforce.com

TIPP

TIPP



TÁPEGYSÉGEK

- Chieftec CTG-400-80P**
kb. 11 000 Ft
WEB www.chieftec.de
- Cooler Master Real Power 520W**
kb. 26 000 Ft
WEB www.coolermaster.com
- Enermax Liberty ECO 400 W**
kb. 19 000 Ft
WEB www.enermax.com.tw
- FSP FSP400-62GHN**
kb. 11 000 Ft
WEB www.fsp-group.com.tw
- Thermaltake LitePower 500 W**
kb. 18 000 Ft
WEB www.thermaltake.com

TIPP

TIPP

NOTESZGÉP

HP 2230S

ÁRA 163 500 Ft
WEB www.hp.com



Kétmagos Intel Core 2 Duo processzorral vásárolható meg a HP noteszgépes termékínálatának egyik kakukktója, amely méretre a szubnotebookok kategóriájába sorolható, árát tekintve viszont a belépő szint felett áll egy lépcsőfokkal. A 12,1 hüvelykes képernyő és az 1,85 kilogrammos tömeg miatt elsősorban azoknak ajánlható, akik napi vagy heti szinten utazgatnak, és útjaikra feltétlenül magukra viszik a noteszgépjüket is. Ebből az igényből kiindulva egy netbook is elegendő lenne, ám a 2230s hardveres felépítése nemcsak böngészésre alkalmas, hanem erős multimédiás hordozható gépként is megállja a helyét. Mivel kifutó modelltől van szó, ezért nem lepődünk meg azon, hogy Vista Business jár a masina mellé. Érdemes az adott boltban megérdeklődni, hogy milyen feltételek mellett lehet Windows 7-re váltani, ami egyébként jobban is passzol ehhez a felépítéshez. Az 1 év garanciával áruelt 2230s mellé nem jár semmilyen kiegészítő, tehát táskát és egeret mindenképpen külön kell megvásárolni hozzá.



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor	AMD Athlon II X2 250 3 GHz	14 000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	ASRock 880GM-LE	16 000 Ft
Memória	Kingston 2 GB DDR3-1333 MHz	18 000 Ft
Grafikus kártya	Sapphire HD 4650 1 GB DDR2	15 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Hitachi 250 GB SATA2	9000 Ft
DVD-író	LG GH22NS50RBB SATA	5000 Ft
Ház	Cooler Master RC335 Elite	10 000 Ft
Táp	FSP400-60APN	8000 Ft
ÖSSZESEN	85 000 Ft	
Gyorsabb VGA-kártyával	Sapphire Radeon HD5670 512 MB	+7000 Ft
Monitorral	BenQ G2220HD	+35 000 Ft

Vélemény A belépő szint képviseli azt a kategóriát, amely manapság szükséges, hogy kevésbé részletes beállítások mellett is futtathatóak legyenek a legújabb játékok. Ha játszani szeretnél, ennél gyengébb PC-t egyáltalán nem szabad megvásárolnod.

Játékteljesítmény **★★★★☆**



GAMER

200 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Core i3 540 3,06 GHz	25 000 Ft
Processzorhűtő	Cooler Master Hyper TX3	5000 Ft
Alaplap	Biostar TH55 XE	22 000 Ft
Memória	GeIL Evo Two 2x2 GB DDR3-1333	28 000 Ft
Grafikus kártya	Gainward GeForce GTX 460 768 MB	36 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Samsung 1 TB Eco Green	14 000 Ft
DVD-író	LG GH22NS50RBB SATA	5000 Ft
Ház	Cooler Master CM 692	29 000 Ft
Táp	CORSAIR VX450	18 000 Ft
ÖSSZESEN	182 000 Ft	
Gyorsabb VGA-kártyával	Gigabyte GV-R685D5-1GD	+11 000 Ft
Gyorsabb processzorral	Intel Core i5 661 3,33 GHz	+23 000 Ft

Vélemény A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékgép elemeit tartalmazza. Ezek a részegységek kellene ahhoz, hogy ne kelljen komolyabb kompromisszumokat kötni a magasabb grafikai részletesség és az élvezhető sebesség között.

Játékteljesítmény **★★★★☆**



HIGH END

300 000 Ft-os PC

Processzor	Phenom II X6 1055T / 2,8 GHz	45 000 Ft
Processzorhűtő	Cooler Master Hyper 212 Plus	8000 Ft
Alaplap	Biostar TA890FXE	26 000 Ft
Memória	Mushkin 2x2 GB DDR3-1600 CL9	37 000 Ft
Grafikus kártya	VTX3D VX6870 1GBD5-M2DH	59 000 Ft
Hangkártya	ASUS Xonar DX	18 000 Ft
Winchester	Western Digital 1TB 64 MB SATA3	22 000 Ft
DVD-író	Sony Optiarc AD-7243S-0B	5000 Ft
Ház	Cooler Master Storm Sniper	31 000 Ft
Táp	Cooler Master GX-650W	19 000 Ft
ÖSSZESEN	270 000 Ft	
SSD-meghajtóval	Kingston SSDNow V 64GB	+30 000 Ft
Gamer billentyűzettel	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	65 000 Ft
Core i5 760 / 2,8 GHz	47 000 Ft
Core i5 661 / 3,33 GHz	48 000 Ft
Core i3 540 / 3,06 GHz	25 000 Ft
Core 2 Quad Q8300 / 2,5 GHz	34 000 Ft
Core 2 Duo E8500 / 3,16 GHz	48 000 Ft
Core 2 Duo E7500 / 2,93 GHz	28 000 Ft
Pentium E6500 / 2,93 GHz	18 000 Ft
Celeron E3400 / 2,6 GHz	11 000 Ft

AMD

AMD Socket AM2/AM2+/AM3 dobozos

Phenom II X6 1055T / 2,8 GHz	45 000 Ft
Phenom II X4 965 BE / 3,4 GHz	39 000 Ft
Phenom II X4 925 / 3 GHz	34 000 Ft
Athlon II X4 645 / 3,1 GHz	33 000 Ft
Athlon II X4 635 / 2,9 GHz	23 000 Ft
Athlon II X3 440 / 3 GHz	18 000 Ft
Phenom II X2 550 / 3,1 GHz	21 000 Ft
Athlon II X2 250 / 3 GHz	14 000 Ft
Athlon X2 7750 / 2,7 GHz	12 000 Ft
Sempron 140 2,7 GHz	8000 Ft

ALAPLAPAJÁNLO

INTEL

Intel Socket 1156

ASRock H55 Pro	24 000 Ft
ASUS P7P55 LX	25 000 Ft
Biostar TH55 XE	22 000 Ft
Gigabyte GA-H57M-USB3	34 000 Ft
MSI P55-CD53	25 000 Ft

AMD

AMD Socket AM2/AM2+/AM3

ASRock 770 Extreme3	19 000 Ft
ASUS M4A78TD-V EVO	23 000 Ft
Biostar TA890FXE	25 000 Ft
Gigabyte GA-880GMA-UD2H	24 000 Ft
MSI 890GXM-G65	30 000 Ft

KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT LOGITECH C910

A LOGITECH HD SOROZATÚ WEBKAMERACSALÁD C910-ES TAGJA jelenleg a legprofibb hardver a gyártó kínálatában, amelyet ennek megfelelően Carl Zeiss objektívvel és automata fókuszrendszerrel szereltek fel. Utóbbi előnye a fixfókuszos rendszerekkel szemben vitathatatlan, még akkor is, ha bizonyos körülmények között lassabban találja meg az élességet. Az automata fókusz segítségével jóval nagyobb mozgástér áll rendelkezésre és nem utolsósorban akár 1-2 centiméter távolságról is borotvaéles képet kapunk – ez a makró funkció. Az optika meglehetősen érzékeny, alacsony fényviszonyok között sem lassul le a mozgás, mint az sok webkameránál tapasztalható.

Nemcsak az autofókusz, hanem az 1920x1080 képpontos natív felbontás is hozzájárul a remek minőséghez, ugyanakkor a beépített szenzor csak 1,2 megapixeles állókép rögzítésére képes a mellékelt szoftverrel – amelyből szerencsére telepíthető egy egyszerűbb, kisebb helyet és kevesebb erőforrást igénylő változat. A webkamera „logiteches szokás” szerint úgy van kialakítva, hogy asztali monitorra, sőt akár a legtöbb notebookra is felhelyezhető legyen. Az eszköz két szélén leledzik a két mikrofon a sztereo hang rögzítéséhez, mellettük két vékony függőleges sáv található, amelyek felvétel közben kéken világítanak. Az egyetlen dolog, amit hiányoltunk a dobozból, egy hordtáska, ugyanis a hardver – mint említettük – laptopokhoz is kiválóan használható, azonban az objektívet védő ablakot nem árt, ha megvédjük a fizikai be-



hatásoktól, ha már a notóriusan ragaszkodó ujjlenyomatoktól nem tudjuk. A C910 tehát egy prémium kategóriás webkamera, ami ennek megfelelő árcédulát is kapott. Ez az összeg nyilvánvalóan nagyon soknak tűnik egy ilyen perifériáért, de mivel egyelőre meglehetősen kevés full HD-s érzékelővel bíró webkamera jelent meg hazánkban, ezért senki ne várja, hogy karácsony előtt markánsan csökkenne az ára.

GameStar 81

Ára: **27 500 Ft**

Remek képe van a C910-es webkamerának, ám az ára miatt nem lesz egy tömegtermék belőle. Egyelőre...

BACK TO THE FUTURE

A TÖKÉLETES TRILÓGIÁVÁ BŐVÜLT VISZ-ZAT A JÖVŐBE SOROZAT a nyolcvanas évek ikonikus filmalkotásának számít, s bizony a második részben felvilágított jövőkép ma már nem áll távol a valóságtól. A repülő autók és a légdeszka talán még nem annyira mindennapi látvány, az 1989-ben 2015-re tett technológiai jóslatok közül viszont jó néhány akad, ami már ma hétköznapiaknak számít. A többire még van öt éve a világnak, hogy megalkossa.

Valóra vált sci-fi

//Sam

Jóslat



ÚJ TÍPUSÚ JÁTÉKVEZÉRLŐK

Bár a film főhőse verhetetlen a vezetékes vezérlővel irányítható játé gépek területén, a 2015. év ifjoi (az egyikük egyébként a nyolcéves Elijah Wood, kedvenc Frodónk!) ezt már rég elavultnak találják – hiszen kéz kell hozzá.

A beviteli eszközök rohamos fejlődésének hatására már idén megjelen, s kereskedelmi forgalomban kapható például a Microsoft Kinect vezérlője, amellyel valóban bármilyen segédeszköz nélkül vezérelhetünk játékokat, de más szórakoztató funkciókat is.

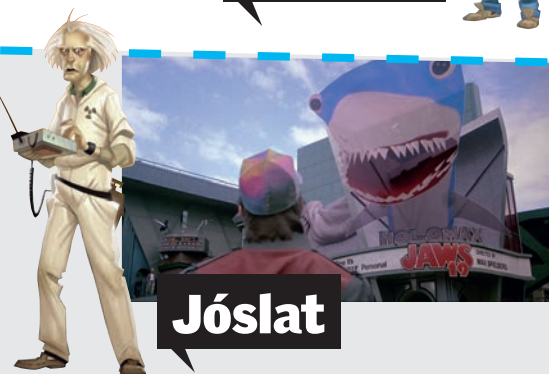


Valóság

Valóság

3D-FORRADALOM

A HD-felbontás gyakorlatilag általánossá válása után látványban minden gyártó a 3D-megjelenítést helyezte a fókuszba – legyen szó akár a mozikról, akár a nappaliról. Az Avatar sikere után a legnagyobb filmeket már vagy eleve 3D-ben forgatják, vagy utólag konvertálják át; lényeg, hogy megfeleljenek az aktuális trendnek. A 3D-mánia odáig fajult, hogy már ilyen mesekönyveket is árulnak (szemüveggel), de még a mosógépet és a fogkrémet is felcímkézik a hívószóval.



Jóslat

Jóslat

TÁBLAGÉPEK

1989-ben a számítástechnika még bőven a csúnya fehér-sárgás-szürke dobozokról szólt, amiket szinte csak a hozzáértő fanatikuskok búvölnek – hol voltak még akkor a stílusos táblagépek? Maximum sci-fi mozikban.

A 2000-es évek elején ugyan már megpróbálkoztak a táblagépek elterjesztésével, de akkor ez nem jött be – most viszont az Apple iPad egyszerűen villámgyorsan maga alá gyűrte a piacot, s alig pár hónap alatt milliókkal ismertette meg a táblagépeket. A kategória potenciálját mi sem jelzi jobban, hogy gyakorlatilag nincs olyan gyártó, aki ne dobna piacra a közeljövőben ilyen eszközt.



Valóság

Valóság

VIDEOKONFERENCIA

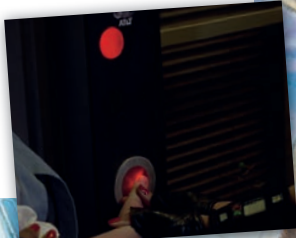
A sci-fi mozik egyik általános jövőképe a videotelefonálás mint hétköznapi dolog – örömmel jelentjük, hogy mindez tényleg így van 2010-ben. Bár-mikor, bárkivel tudunk videotelefonálni például a Skype-on keresztül, vagy az irodában, egy telepresence eszközzel. Az, hogy mégsem tartjuk ezt nagy dolognak, és talán a kelleténél jóval kevesebbszer használjuk (a filléres webkamerák ellenére), már csak egy előre nem látott pszichológiai okból lehet: az ember nem mutat mindig jól a gyengén megvilágított, rossz szögből vevő kamerán keresztül, és persze nem áll nonstop vizuális kapcsolatra alkalmas állapotban/öltözékben sem. Így bár lehetőségünk lenne rá, egyelőre inkább a mobil hangkapcsolatot preferáljuk...



Jóslat

UJJLENYOMAT-OLVASÓ

A videotelefonáláshoz hasonlóan az ujjlenyomat-felismerés és az az alapján való azonosítás is jó ideje foglalkoztatja a sci-fi írókat, a „jövő” meg közben valóban megvalósult. Ha nem is használjuk széles körben mondjuk ajtónyitásra az egyedi biológiai azonosítónkat, néhány éve az üzleti felhasználású laptopokon vagy a biztonságra rágyúró USB-kulcsokon például teljesen természetes, hogy van ujjlenyomat-felismerő. A technológia alkalmazása nem kerül megengedhetetlenül sokba, így mondhatjuk, hogy ez is egy sikeresen megvalósult jóslat – majd' 25 év távlatából.



Jóslat



SEZMÜVEG-TÉVÉ

A filmbeli vacsorajelenetben két szereplő is saját szemüvegtévéjén nézi a műsort, sőt a telefon is integrálva van az apró készülékbe. Ha nem is terjedt el széles körben, de egy hasonló készülék már megvásárolható – év elején a Mélyvízben is bemutatunk egyet, amely az iPodon tárolt filmeket varázsolta a szemgolyóink elé, ráadásul 3D-ben. A technológia mindennapi felhasználása persze kérdéses; az utcán, séta közben nyilván nem célszerű ilyesmit nézni, de mivel a hagyományos lapostévék árai is egyre kedvezőbbek, talán megéri mindenkinek inkább venni a saját szobájába egy nagyméretű képernyőt.

Valóság



TÖBB TÉVÉCSATORNA EGYSZERRE

Nemcsak magyar, de még amerikai viszonylatban is optimista jövőképek tűnt, hogy egy átlagos otthonban több száz nagyságrendű mennyiségben álljanak rendelkezésünkre tévécsatornák, hát még az, hogy azokból többet is nézhetünk egyszerre. Mára rengeteg adást érthetünk el kábelen, és sok tévé képes kép-a-képben funkcióra, amellyel két csatornát is nézhetünk egyszerre. Az a mód azonban, hogy gyakorlatilag párhuzamos csatornákon ostromolja a média a képernyő előtt ülőt, inkább az internetre igaz: teljesen normális, ha valakinek 6-8-10 fül nyitva van a böngészőjén, mindegyiken más-más tartalommal, videóval, cikkekkel, netes rádióval, de még böngészőben futtatható játékokkal is.

Valóság



Jóslat

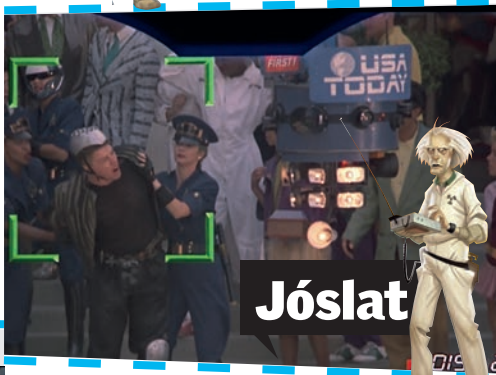


Valóság

KAMERÁK MINDENÜTT

Először talán még viccesnek is hatott, amikor főhősünk ellenlábásának balul elsült rablásánál azonnal ott terem a sajtó, hogy filmfelvételt készítsen a történetről. Manapság viszont talán észre sem vesszük, hogy mindez tényleg mennyire beépült a hétköznapi híradásokba. Szinte minden a mobiltelefonon van mozgókép rögzítésre alkalmas kamera, és akkor még nem is beszéltünk az egyre nagyobb városi területeket lefedő térfigyelő rendszerekről és egyéb ipari kamerákról a bankautomatáknál és boltokban. Így fordulhat elő, hogy szinte azonnal látunk mozgóképet egy természeti katasztrófáról, de akár arról is, hogy Angelina Jolie chipset vásárol egy vidéki ABC-ben.

Jóslat



Valóság



KÖZÖSSÉGI HÁLÓZATOK

A csapból is az a betyár Zuckerberg, no meg az általa kitalált Facebook folyik, s ez még korántsem az egyetlen közösségi hálózat, amint nap mint nap használunk. Azonnal tudjuk, hogy mi történik az ismerőseinkkel, illetve azt is, hogy mi íránt érdeklődnek és mi foglalkoztatja őket – mindez teljesen természetes. A Vissza a jövőbe hasonló funkciókat vetített előre, amikor videotelefonálás közben a hívó félről mindenféle (valószínűleg) nyilvánosan elérhető szokást, hobbit és egyéb adatokat is megjelenített a készülék – akárcsak ma egy iWiW- vagy Facebook-adatlap.

Jóslat



MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod,
nézned és olvasnod!

Egy újabb és jobb animációs filmek jönnek – jó példa erre a Megaagy, amely igen kellemes szórakozást kínál. Lemezek terén sem panaszkodhatunk: Jeff Scott Soto új koncertje, a Kings of Leon és a Prime Suspect albumai is igen jól sikerültek. És akkor még nem is beszéltem e havi könyveinkről... Jó szórakozást!
Gyu

Megaagy

TOP
TIPP

//Gyu

FILM

ÚGY LÁTSZIK, MOSTANÁBAN Hollywood szeret játszani azzal, ki is a jó és ki is a gonosz – a Megaagy alaptörténete is egy ilyen mix-up. A történet egy kedves, bájosan ütődött gonoszról és a nyálás, antipatikus jó szuperhősről szól – amíg ez utóbbi meg nem hal.

LÉTEZHET A GONOSZ A JÓ NÉLKÜL?

Nos, ez alapvető filozófiai probléma, hiszen Megaagy is rájön, hogy hiába van tele gonosznál gonoszabb csínytevési ötlettel, ha nincs, aki ellen ezeket bevethetné, hiszen létezésének eddigi értelmét csak és kizárólag az jelentette, hogy legyőzze a jó szuperhőst! Nem felejthetjük el az összes szuperhős-képregény egyik legnagyobb közhelyét sem, a csinos és félelmet nem ismerő riporternőt – szóval minden adott arra, hogy egy kedves, bájos, jó vs. gonosz szuperhős film létrejöjjön.

Azonban ne képzeljünk egy DC Comics-„komolyságú” filmet, inkább Sherk vagy Némó nyomdokain jár a történet. Megaagy és a jó szereplő ugyanonnan indultak, csak az egyiknek szerencséje volt, a másiknak meg nem – mindketten egy nemes faj leszármazottjai.

A film igen igényesen figurázza ki a mostanában egyre szaporodó komoly szuperhősös mozikat is: a film alapján a jó szívű szupergonosz gyakorlatilag mindig jó szívű volt, csak belekényszerítették a szerepébe. Ezzel szemben a jók, akiknek az lenne a feladatuk, hogy megőrizték a békét és a biztonságot, csupán ripacs sztárocskák – lehet, hogy valóban ez az igazság? Hogy a jó hősből előbb-utóbb tévészereplők lesznek nyálás és idegesítő attitűddel?

NEM AKAROK TÖBBÉ GONOSZ LENNI!

Igazi gonosznak születni kell – ez ebből a filmből is kiderül, sőt a legjobb szándék is a rossz felé vezethet. Hiába akar Megaagy is változni, hiába nem akar többé gonosz lenni, őt már beskatulyázták, a társadalom, a környezet kényszeríti arra, hogy az legyen, amit elvárnak tőle: hogy gonosz legyen – ez egyben a mai társadalmak egyik hatalmas problémája is. Az emberek nem adnak esélyt a másiknak, hogy bizonyítson, sőt, pont ellenkezőleg; akiről azt hiszik, hogy rossz, annak a legjobb húzásáról is azt hiszik majd, hogy rossz szándékból tette azt, amit. Ebből is látszik, hogy önma-

gában nem egy ördögszerű valaki a legrosszabb dolog, hanem az emberek közhelyszerű figyelmetlensége, a bizalom hiánya.

ÖSSZEFOGLALVA

A Megaagy egy nagyon szerethető, kedves, szuperhősös film egy igen-csak emberi gonoszról, akít a környezete kényszerített a szerepébe, illetve egy szuperemberi jőről, aki nem akar az a ripacs hős lenni, amit elvárnak tőle – egyszerűen csak az akar lenni, aki valójában, és nem pedig az, amit mások akarnak. Ez pedig tényleg igen emberivé teszi ezt a filmet, amelynek mellesleg nagyon jó a filmzeneje is. Ajánlom mindenkinek szeretettel, még akkor is, ha a vége bizony erősen kiszámítható.

GameStar

★★★★☆

Biztos a Jó a jó?



FILM

Scott Pilgrim a világ ellen

//Gyu

FURCSA ÉS EGYBEN KÜLÖN-leges film ez – nemcsak azért, mert egy képregény adaptációja, hanem azért is, mert olyasmik bukkannak fel benne, ami minket is körülvesz: rockbandák, animék, verekedős videojátékok... Főszereplőnk a bájos és állástalan Scott Pilgrim. Egy totál átlag garázsbandában, a Sex Bob-ombban basszgitározik, és 22 éves, amikor (újra) megismerkedik álmai nőjével. Scott Pilgrimnek sosem volt gondja a becsajozással, azonban nagyon nehezen rázza le a nőit. Scott aktuális szerelme pedig komplikációkkal teli: egyszer egy lány telibe kapta a szívét, majd elköltözött, most azonban visszatért a városba, úgyhogy Scottban fellobban a régi láng, tehát valahogy le kéne rázni ezt a mostani tinit, akit Scott épp szédít. Amikor ez végre sikerül, Scottnak rá kell jönnie, hogy az új szerelem az eddigi legfurcsább koloncot hozta magával: alávaló expasik csapata irányítja a lány szerelmi életét, és bármit megtesznek, hogy

kicsinálják az új udvarlót. Ahogy Scott közelebb kerül Ramonához, egyre gonoszabb figurákkal kell szembenéznie a lány múltjából – a hírhedt deszkástól a vega roksztáron át a félelmetesen egyforma ikrekig. Ha pedig el akarja nyerni az igaz szerelmét, le kell győznie mindannyiukat, mielőtt véget ér a játék. A film összességében véve egy enyhén pszichedelikus, félig-meddig álomvilágban játszódó Mortal Kombat-szerű videojáték képregénybe ágyazva, hihetetlen mennyiségű kreativitással, egyéni látásmóddal, bravúros fényképezéssel és különleges forgatókönyvvel. Néha úgy éreztem, most kéne kirohanni a moziból, öt másodperc múlva pedig úgy, hogy „úristen, ez mekkora!” Ez egy olyan film, ami a mi gamer nemzedékünknek igazi kultuszfilm lehet – kellően elszállós, videojátékos, képregényes, mégis izgalmas és érdekes. Úgy érzem, ez az az út, ahogy a képregényeket meg kéne filmesíteni. Habár előre félek, hogy sokan nem fogják majd megérteni a lényeget, nekem mégis nagyon bejött.

GS ★★★★★

Képregény, videojáték és sok-sok stílus egyben – a mi filmünk



ZENE

Jeff Scott Soto – Live at FireFest 2008

//Gyu

NEM ÁRULOK ZSÁKBAMACSKÁT, ha elmondom, hogy Jeff Scott Soto nagyon nagy kedvencem, elképesztő hang, elképesztő fazon, szerencsére láttam őt élőben is. Amellett, hogy általában egyszerre két-három zenekarban énekel, saját szólókarrierjét is egyengeti. Ennek kiváló példája ez a koncert, amelyet a Firefest nevű fesztiválon vettek fel 2008-ban. Első hallásra le lehet szögezni egy dolgot: a felvétel elképesztően jó minőségű! Nem tudom, hogy a helyszínen hogyan szólt, de felvételtől féltistenként szólal meg. Mindemellett nemcsak Jeff Scott Soto kiváló, hanem a zenekarának tagjai is – sőt a dalválasztás is, hiszen nemcsak

JSS szólólemezeiről, hanem egyéb zenekaraitól (Talisman, Humanimal), illetve feldolgozásalbumokról is elhangoznak dalok, emellett még két kiváló Medley is található a második lemezen. Maga az előadás amolyan vegyesvágott, JSS által előadott vagy kedvelt dalokból. Nincs ezen mit tovább ragozni, ez az album ötös skálán 5, tízesen 10, ezresen pedig 1000. Rockzene, de abból is a legszínvonalasabb, ami csak létezik.



GS ★★★★★

Elképesztő torok, elképesztő minőségű felvétel

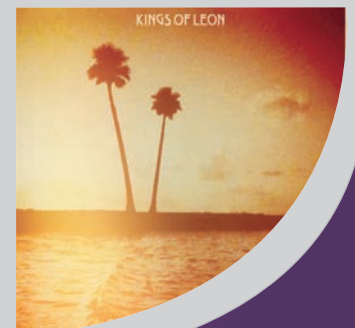
ZENE

Kings of Leon – Come Around Sundown

//Paca

A KINGS OF LEON SZÁMOMRA eleinte nem volt egy egyszerű eset, ugyanis amikor először hallottam tőlük számokat, nem igazán értettem, hogy ezzel a zenével mit szeretnének kifejezni. Aztán ahogy egyre többször hallgattam a zenéjüket, egyre inkább kezdett megtetszeni, főleg az előző, Only by the Night című albumon található számok miatt, és szép lassan az egyik kedvenc zenekarommá váltak. A Come Around Sundown a banda legújabb lemeze, amelyen megtaláljuk az eddig megszokott hangzásvilágot, ennek köszönhetően érzésem szerint jóval több a slágergyanús szám, annak ellenére, hogy főleg lassú dalokkal találkozunk. A lemez első felében vannak ugyan

olyan számok, amelyekre az átlagember eltorzult arccal tekintene, de a remekül elhelyezett, country-elemeket tartalmazó Back Down South után már szinte csak olyan nótákat találunk, amelyek mindenkinek elnyerhetik a tetszését. A Come Around Sundown tehát egy remekül eltalált lemez lett, fülbemászó dallamokkal, de talán mégsem fogunk akkorákat tombolni a számokra, mint anno a Sex on Fire-re vagy a Use Somebody-ra tettük.



GS ★★★★★☆

És most visszamegyek délre...

KÖNYV

Robert A. Heinlein: A Hold börtönében

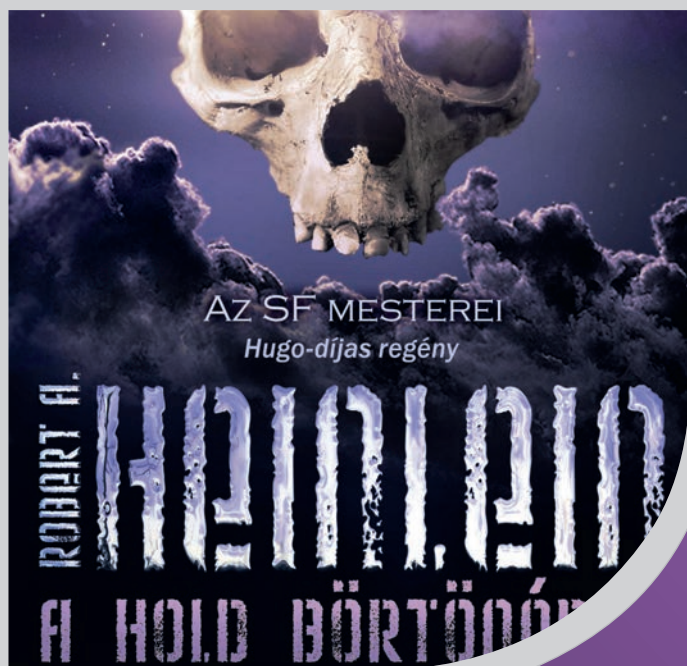
//Eskin

NEM TÚLZÁS, HA ÚGY VÉLJÜK, hogy Heinlein regénye magasan az első öt SF-regény között van, amelyek ebben az évben magyarul megjelentek. Talán nem tévedek abban sem, ha kijelentem, hogy a Starship troopers avagy Csillagközi invázió című regényt, és a belőle készült, azonos című filmet rengetegen látták, remélhetőleg sokan azok közül is, akik most ezt a cikket olvassák. A regény (és a film is) az amerikai militarizmus zseniális paródiája, Heinlein pedig más magyarul megjelent regényekben is brillirozott (pl. Angyali üdvözet). Mindezidáig azonban a most tárgyalt regényünket, a Hold börtönében nem adták ki magyarul – a regényt elolvastva elképzelésem sincs, hogy miért, hiszen nagyon jól sikerült munkáról van szó, ezt alátámasztandó közlöm a tényt, hogy háromszor választották minden idők tíz legfontosabb SF-műve közé. A történet dióhéjban: a Hold a következő pár évszázadban lakható lesz, elítélteket számúznak oda, akik szaporodnak és sokasodnak és betöltik

a Holdat, ennek folyamánként pedig szabadságot és állami státuszt szeretnének kiharcolni maguknak. A forradalom vezetője egy félkarú szereplő, Mannie lesz, legfőbb társa pedig a Holmes-IV nevű szuperszámítógép, amely öntudatra ébredt jól. A forradalom leírása nagyon hitelesre sikeredett, a tudományos alapok is teljesen korrektek, illetve az is, ahogyan Heinlein vázolja a holdiak mindennapi életét, az évtizedek óta kialakult erkölcsöt és annak kialakulásának okait, a többférjűséget, illetve az öntudatra ébredt számítógép karakterét. Őszintén szólva a számítógép volt az a szereplő számomra, aki igazán „élő” volt, árnyalt személyiséggel és intelligenciával – Mannie és szívszerelme kicsit háttérbe szorultak mellette. A fordító személye egyébként garancia a sikerre: Bihari György, akit sok Stephen King-regény fordítójaként ismerhetünk. A fordításban egyetlen dologba tudnék belekötni: az eredeti cím nekem sokkal jobban tetszett (The Moon is a harsh mistress = durva fordításban A Hold kíméletlen szerető), de hát ugye de gustibus non est disputandum. Ahhoz képest tehát, hogy 1966-ban készült, egyáltalán nem érződik rajta a kor. Érdekes szereplők, különös és hihető történet – nem kell többet mondanom.

GS ★★★★★☆

A Hold kíméletlen szerető...



KÖNYV

Chuch Palahniuk: Altató

//Eskin

A PU ÁLMOS SZEME VAGYOK. Ismerős? Hogyne. Fight Club – a szerző ugyanaz, a téma szokatlan, ámde magával ragadó. Szellemjárta házából indul, ősi afrikai altató az alapja, amelytől hullanak az emberek, mint a legyek – bizony, ez az altató az oka a korai csecsemőhalálnak. Főszereplőnk egy újságíró, aki eltökéli, hogy elpusztítja azt a könyvet, amiben fellelhető ez az altató és megkezdődik az az utazás, amelyben a szereplőnk önmagával is meghasonlik, hiszen ha már csak fejben kimondja az altatót, akkor már meghal az, akire irányította a „halál-sugarat”. Ennélfogva övé a hatalom azok fölött, akik idegesítik; őt pedig

mindenki idegesíti. Mellette utazik két fiatal, akiknek az eredeti könyv kell, amelyből az altató származik, hogy olyan hatalmat nyerhessenek, amely által megváltoztathatják sokat szenvedett Földanyánk sorsát (igen, hippik). Másik útítársa pedig egy cinikus, rózsaszín-szőke hajú nő, aki a kormány hasznára fordította az altatót. Elborult, elgondolkodtató regény, a kortárs irodalom egyik legjobbjá.



GS ★★★★★☆

Vajon mi történne, ha egy gondolatoddal ölni tudnál?

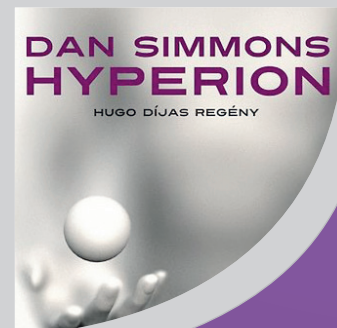
KÖNYV

Dan Simmons: Hyperion

//Eskin

AZ ÚJ KIADÁS MEGJELENÉSÉNEK az volt az apropója, hogy az eredeti köteteket a lehetetlenséggel határos beszerezni. Bevallom, kicsit fáztam az új kiadástól, ugyanis az Agavénál új fordítóval dolgoztattak, viszont a régít a legtöbben dicsérték, azt hittem tehát, hogy nem lesz az igazi a mostani fordítás – tévedtem. A kiadás minősége is sokkal jobb az előzőnél, a borító letisztult, ámde nagyon szép. Az eredeti magyar kiadású Hyperion két kötetes volt – félreértések elkerülése végett közlöm, hogy itt ez a két kötet együtt szerepel. Az Agavénál ígéretet tettek arra is, hogy jövőre megjelentetik a folytatását, a Hyperion bukását,

ami azért nagyszerű, mert nem fogunk sokáig tükön ülni, hogy mi lett a szereplőkkel. Szokásommal ellentétben nem nagyon veszném ki a hét zarándok, a hét főszereplőnk történetét s személyiségét, ez ugyanis egy olyan regény, ami tényleg senki polcáról nem hiányozhat. Letenni lehetetlen, illetve biztos vagyok benne, hogy kézzel kézre fog járni a barátaitok között, ugyanúgy, mint az enyéim között.



GS ★★★★★☆

Canterbury mesék modernizálva, egy musthave kötetben

ZENE

Vega – Kiss of Life

//Gyu

A VEGA IGEN ÍGÉRETES, erős billentyűsöket megszólaltató dallamos rockzenei formáció. Az egykori Kick-vokalista, Nick Workman és a többek között a House of Lordsnak, Ted Poleynek, Khymerának és a Sunstormnak is dalokat író Tom és James Martin együttműködéséből túl rossz dolgok eleve nem jöhettek volna ki. A zenét magát úgy lehet jellemezni, mint klasszikus Bon Jovi és Def Leppard megszórva egy kis U2-vel és Journey-vel. Az első lemezre a csapat eredetileg 25 dalt írt, amelyből a legjobbakat vették elő, hogy a régóta vágyott együttműködés első lemeze megszülethessen. A lemez producere a le-

gendás Dennis Ward volt, aki igen kiváló munkát végzett. Nagyon dallamos, mégis elég kemény, kristálytisztán megszólaló albumot kapunk a Vegától; ennek alapján szeretettel várjuk a következő lemezt is. Mivel pedig az albumnak igazán nincs gyenge pontja, így igazán kiadhatnák a kimaradt dalokat is – nem hiszem, hogy akkora csalódást okoznának a lemezen található sok-sok kiváló szám után.



GS ★★★★★

Kellemes lemez, remélem, a kimaradt dalokat is kiadják majd

ZENE

Ákos – A katona imája

//Gyu

ÁKOS ÚJ LEMEZE NEM ÉPP vidám, inkább komoly, elgondolkodtató, az élet helyett sokszor a halállal, illetve a halált túlélő étellel foglalkozik. Egy picit Radnóti Miklós utolsó, munkaszolgálatos eclogáira emlékeztet egynémely hangulat, amikor az ember meghallgatja a lemezt – szerencsére ehhez Ákosnak nem kellett sem háborúban, sem munkaszolgálatban részt vennie és reméljük, még sokáig közöttünk lesz. Zeneileg is komoly, sötét és komor az album, azonban tiszta és kiváló a megszólalás, nagyon jó produceri és stúdiómunka jellemzi a lemezt. Az már saját egyéni problémám, hogy a dobnak számomra igen műanyaghangja van – ebben az eset-

ben, egy ilyen komoly albumhoz én klasszikusabb rockosabb dobhangzást használtam volna; no persze ez Ákos lemeze, nem az enyém. Sehol sem éreztem úgy, hogy bármely dal slágernek vagy helykitöltőnek készült volna, egyszerűen úgy éreztem, hogy érett, komoly és fájdalmas beszélgetésben veszek részt, ahol én csak hallgatok... Az igényes zene mellett a lemez nagy erőssége a dalszöveg – tessék odafigyelni hallgatás közben.



GS ★★★★★

Nagyon komoly album, amely a véget éréstől és a hibák megbocsátásáról szól. Ajánlott!

ZENE

Prime Suspect – Prime Suspect

//Gyu

DANIELE LIVERANI, A ZENEKAR egyik alapítója zenélt már a kiváló Empty Tremorsban, készített egy háromrészes metáloperát Genius címen (all-star énekesekkel), majd közreműködött a Khymerában is. Érdekes módon a Khymera lemezeit is a Vegában megismert Martin testvérpárral írták, miközben Daniele összehozott egy anyagot a saját daliból – ez lett a Prime Suspect alapja. Már csak egy jó énekes hiányzott, végül Olaf Seinkbel személyében (ő a Dreamtide éneke volt) megtalálták a megfelelő embert. Emellett egy neves svéd dalszerző, Christian Wolff is felajánlott az albumra dalokat, kettő ezek közül fel is került a lemezre (a

What Do You Want és az It Could've Been You). Az igazán minőségi AOR-zenét legfőképp Khymera- és Last Autumn's Dream-rajongóknak ajánljuk, kár lenne Daniele munkásságának ezt a részét is kihagyni, ha még nem ismerjük ezeket. Magasan szárnyaló kristálytisztá vokálok, jól definiálható szólóhangszerek – ennél a lemeznél is ki kell emelni a kiváló produceri és hangmérnöki munkát.



GS ★★★★★

Egészen kiváló debütáló lemez

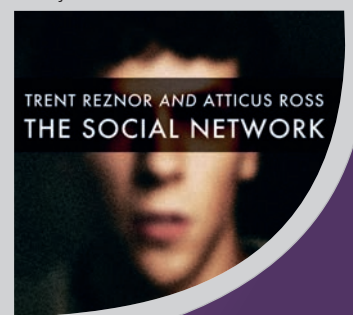
ZENE

Trent Reznor & Atticus Ross – The Social Network: OST

//mazur

KLASSZ DOLOG, AMIKOR az ember bálványai találkoznak, és mivel ahogy David Fincher, úgy Trent Reznor is azon kevesek között van, akikért rajongásom sok-sok éve nem lankad (Darth Vader a harmadik), ezért a „Fészbükk-film” közel hisztérikus állapotba hozott. A filmről csupán annyit mondanék, hogy először bármennyire is idegenkedtem a koncepciótól (amikor először láttam az előzetesét moziban, egy film előtt, konkrétan gúnyos kacajban tört ki a közönség – én is), hamar rá kellett döbbennem, hogy számomra talán az év legjobb filmje. Ami a lemezt illeti, bármennyire is tökéletes kiegészítője – és így alárendeltje – a filmnek, megáll a maga lábán, úgyhogy szívből ajánlom mindenkinek,

aki kicsit is vonzódik a kísérleti elektronika zenéhez. Aki Nine Inch Nails-lemezre számít, az persze nem lepődik meg, hogy nagyjából olyasmibe botlik majd, mint az instrumentális Ghosts I–IV album (gondolom, a meglepődésen azóta már túl van, mióta abba belebotlott): zongora, szintik és beazonosíthatatlan analóg zajok izgalmas elegyére – ezúttal megjelölve mindezt némi 8 bites prűntütyögéssel, ami még külön szívet melengető lehet mindenkinek, aki emlékszik a PC-korszak előtti játékokra.



GS ★★★★★

Izgalmas, intelligens anyag, a filmmel vagy anélkül

KÖVETKEZŐ
SZÁMUNK
MEGJELENIK:
DECEMBER
16.

L.A. NOIRE

A '40-es években Los Angeles utcáit járhatjuk majd be ebben a GTA-stílusú alkotásban, amelyet a Rockstar Games ad ki. Egy magánnyomozót irányítva kell felgöngyöltönnünk egy esetet, ami idővel alaposan túlnő majd rajtunk. A készítőik teljesen nyitott, azaz szabadon bejárható játékkeret ígérnek Los Angeles 1940-es évekbeli tökéletes virtuális másolatában, az egész játék a '40-es, '50-es évek filmes stílusában, a film noirban jelenik meg olyan fontos elemekkel, mint a '40-es évek végén erőteljesen megfigyelhető drogfogyasztás, korrupció és klasszikus dzsesszene.



HARRY POTTER ÉS A HALÁL EREKLYÉI

Harry Potter életében elérkezett az a pillanat, amikor nincs több oktatás, nincs több új tárgy – ezúttal, a heptalógia utolsó részének szellemében inkább a hősiesség küzdelem, a harc az életért a domináns elem. Mivel Harry csak és kizárólag varázsbotjában bízhat, így nem egyszerű az élete, ráadásul a sztori is egyre sötétebb. A különböző varázslatok különböző fegyvereknek feleltethetők meg és máris itt van egy jó kis fantasy TPS!



TRON: EVOLUTION

A *Tron: Evolution* egy TPS-akciójáték, amelyben versenyzős és RPG-elemek is jelen vannak, játszható szingli vagy akár multi módban is. A számítógép világában élő programok a konfliktusait parkour és capoeira elemeket tartalmazó harccal, fénymotoros párbajokkal és korongcsatákkal rendezik. Karakterünk tapasztalatot gyűjtve, szintet lépve és fejlődve maradhat csak életben.



WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm

Deathwing az utolsó harca után új erőre kapott, és brutális visszatéréssel soha nem látott kataklizmát indít el, amely gigantikus földmozgásokkal és lávakitörésekkel teljesen felforgatja Azeroth világát. Most szemtanúja lehetsz a mélyre ható változásoknak!



FIFA MANAGER 11

A *FIFA Manager 11* számtalan újdonsággal rukkol elő. Menedzserként még mindig teljes irányításod alatt tarthatod a futballklub vezetését. A keret összeállításért, a taktikáért és az edzésekről, illetve a megfelelő játékosok leszerződtesítésért, a stadion és a klub épületek fejlesztéséért vagy felelős.



HARDVERELŐZETÉS

A decemberi Mélyvízből semmiképp sem maradhat ki az NVIDIA új csúcskártyájának tesztje, de azért összegyűjtjük azokat legjobb ár/érték arányú hardvereket, amelyek karácsony ajándéknak is megfelelnek. Hátha közben befut valamelyik új Radeon is.

KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK: TRON 2.0

Valamikor az „ősidőkben” a *Tron* első része hatalmas sikert aratott, mert kiváló történettel rendelkezett és remekül átadta az azonos nevű film hangulatát. A folytatásban ismét egy számítógépes rendszer virtuális „valóságába” csöppönnünk bele és hőssé válnunk kell megküzdenünk a kihívásokkal. A grafika lenyűgöző, a történet remek, hőssünk fejlődik, így mindenképpen érdemes az FPS-eket kedvelőknek végignyúzniuk a mintegy 30 pályát.

PC WORLD KARÁCSONYI ELŐFIZETŐI AKCIÓ

Rengeteg ajándék szoftverrel lehet gazdagabb minden régi és új előfizetőnk, aki 2010. december 30-ig kiadónknál 16 560 Ft-ért egy évre előfizet a PC World magazinra!

AMI BIZTOSAN A TIÉD, HA ELŐFIZETSZ:

ALAPCSOMAG:

CSOMAGÁR: 16 560 FT

- 12 darab DVD-s PC World magazin;
- Több mint 7300 forint megtakarítás az újságárusi árból*;
- Digitális PC World – hozzáférés a teljes 2010-es évfolyamra**;
- Minden hónapban teljes körű biztonsági csomag: ESET Smart Security, Panda Global Protection, Agnitum Outpost Security Suite biztonsági csomagok, VIPRE Antivirus vírusirtó;
- Saját gyártású videós műsor, a PC Studio havonta a DVD-mellékleten;
- Online segítségnyújtás a segelyvonalt.pcworld.hu címen;
- Online hírlevél-szolgáltatás, tippek-trükkök, biztonság, hardver, szoftver és egyéb témakörökben (pcworld.hu/megrend);
- Számítógépes programcsomag***, amelynek tartalma:
 - » Panda Antivirus Pro 2011 licenc 1 éves szolgáltatással és támogatással****
 - » EuroOffice 2011 Professzionális irodai programcsomag (PCW-verzió)
 - » Road Register Útnyilvántartó egyéves teljes verzió
 - » Wondershare Time Freeze 2.0 rendszervédelmi segédprogram, teljes verzió
 - » Cyberlink PowerBackup 1.0 biztonsági alkalmazás, teljes verzió
 - » Advanced Office Password Recovery Office jelszó-visszaállító program, teljes verzió

PRÉMIUM CSOMAG:

ALAPCSOMAG

- + 1 db választható, dobozos, PC-s játék az alábbi címek közül:
 - » Grand Theft Auto IV
 - » Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim
 - » Fallout 3
- + 1 db Ikon7 Hybrid XQ200 multimédia egér;
- + 3 hónapos Digitális GameStar-előfizetés**.

CSOMAGÁR: 17 990 FT

Előfizethetsz kiadónknál: 1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A ép. IV. em.

Telefon: 06 1 577-4301, web: pcworld.hu/elfizetes, mediashop.idg.hu, e-mail: terjesztes@idg.hu

* Az utcai eladási árhoz képest

** Az archív lapszámok letölthető formában a DIMAG.hu rendszerén keresztül érhetők el

*** A programok a PC World 2011. januári DVD-mellékletéről, illetve honlapunkról tölthetők le 2010. december 15-től.

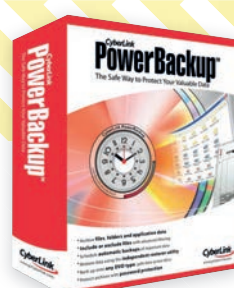
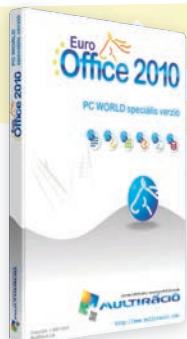
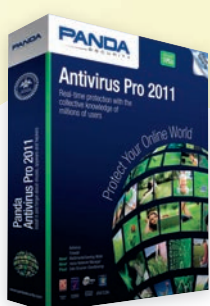
A szoftvercsomag letöltéséhez szükséges egyedi kódot az előfizetési díj befizetése után, de legkorábban december 13-tól postán küldjük el

**** A termék regisztrációja 2011. március 15-én zárul

Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel. Az előfizetői akció a készlet erejéig érvényes. Minden jog fenntartva!



EXKLUZÍV PROGRAMCSOMAGGAL, TÖBB MINT 66 000 FT ÉRTÉKBEN!





Teljes DVD-tartalom **GameStar** 2010. NOVEMBER



PLUSZ

Az új, karcsított *Rimes of Magic*-kliens feleannyi helyet foglal, mint a régi verzió, és már rendelkezik a legújabb, 3D.5-ös frissítéssel. Ez a grafikai egyszerűsítésnek és az új hangoknak köszönhető, tehát gyengébb gépeken is fut.



DEMÓ

A *FarmVille*-nek hála újra virágkorát éli a virtuális földművelés, de a legújabb *Farming Simulator* jóval komolyabb cucc nála. A játékban vetünk, szántunk, följet művelünk, a terményt pedig eladjuk, abból lesz szép új traktor, kombájn és ezer másik munkagép.

DEMÓK

Sail Simulátor 5

GSTV MŰSOR

Felkonf

Játékvideók

Másvilág

Mélyvíz

Aréna

Kerekasztal

JAVÍTÁSOK

Borderlands

F1 2010

FIFA 11

MINI JÁTÉKOK

Frets on Fire

Happy Adventures

Hornado

Little Fighter 2

Pool 'n' Up

Truck d'smount

MÉLYVÍZ

Driver: ATI v108, Nvidia

25896

Vídeo: VLC Player, K-Lite

Codec Pack, DivX

File Manager: Total

Commander, FlashGet

Audio: Winamp

Grafika: HyperSnap-DX,

IrfanView, GIMP, Paint

NET

Internet: Internet

Explorer 8, Firefox 3.6.8,

SinarFtp

Chat: aMSN, mIRC

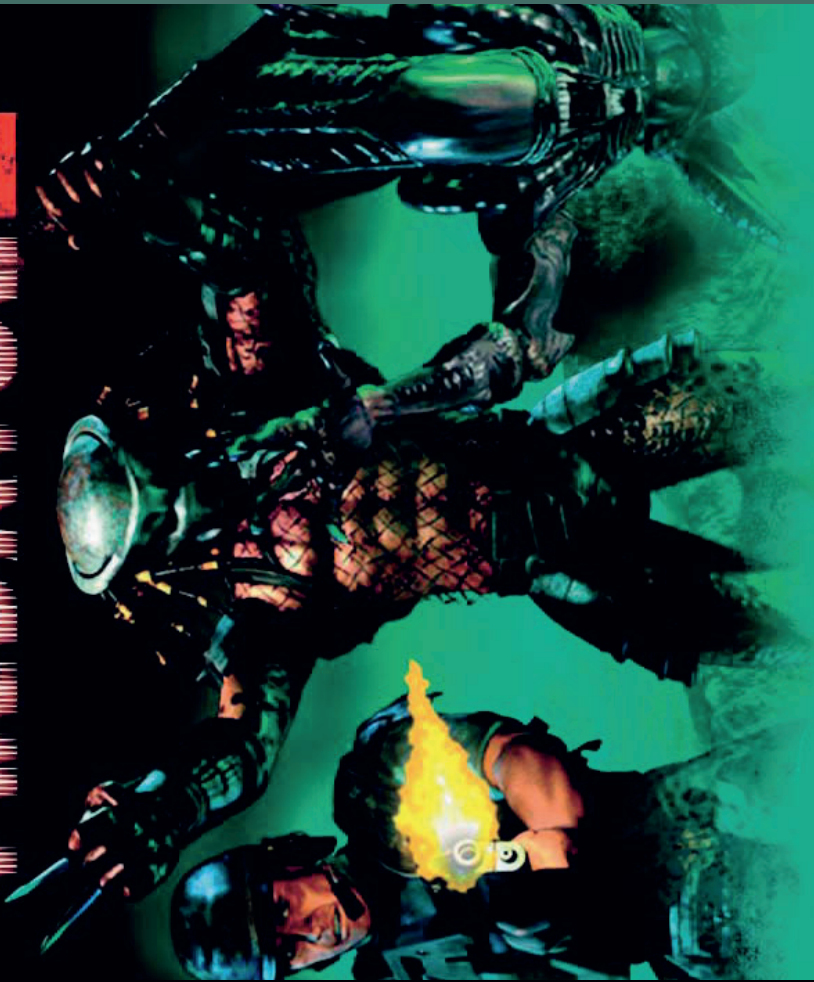
Tömörítő: WinRAR,

PC
DVD
ROM

ALIENS VS PREDATOR 2

IDG
BRANDS GS1011

ALIENS VS PREDATOR 2



GameStar

ASSASSIN'S —CREED—™

THE FALL

EXKLUZÍV ELŐZETES - KÜLÖNSZÁM

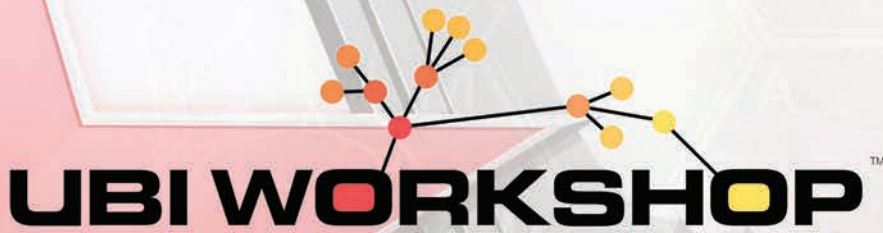


KERSCHL - STEWART - THOMAS

ASSASSIN'S CREED™

THE FALL

EXKLUZÍV ELŐZETES - KÜLÖNSZÁM



VEZETŐ PRODUCER: SÉBASTIEN PUEL

PRODUCER: JULIEN CUNY

SZAKTANÁCSADÓK: JEAN GUESDON
& COREY MAY

BŐVEBB INFORMÁCIÓ AZ ASSASSIN'S CREED: THE FALL-RÓL: WWW.UBIWORKSHOP.COM

BŐVEBB INFORMÁCIÓ AZ ASSASSIN'S CREED JÁTÉKOKRÓL: ASSASSINSCREED.OGI.HU

KÜLÖNLEGES KÖSZÖNET:

PATRICE DESILETS, HANK KANALZ, JOSEPH FERENCZ, GREG BARTOLETTI,
REBECCA AGHAKKAN-MOOSHIABAD, FABRICE FORESTIER & VOLT

TÖRTÉNET:
CAMERON STEWART
& KARL KERSCHL

GRAFIKA:
CAMERON STEWART
& KARL KERSCHL

SZÍNEZÉS:
NADINE THOMAS

RENDEZTE:
SERGE LAPOINTE
A STUDIO LOUNAK-BÓL



UBISOFT

© 2010 UBISOFT ENTERTAINMENT. MINDEN JOG FENNTARTVA.
AZ ASSASSIN'S CREED, A UBISOFT, ÉS A UBISOFT LOGÓ A UBISOFT ENTERTAINMENT
EGYESÜLT ÁLLAMOKBAN ÉS/VAGY MÁS ORSZÁGOKBAN BEJEGYZETT VÉDJEJYEI.

Ahh, ez emlékeztet valamire.

Az alany stabil és reagál az idegi jelekre... *igen* jól van a történetekhez képest.

Miss Clarke?

Készen állunk a beavatkozás folytatására, uram. Növelem az altató-adagot, hogy csökkentsem a belépéssel járó kezdeti traumát.

Ó, nem nem. A trauma a *lényeg*. Nem akarunk a száftos részletekből kimaradni, nemde?

De, uram, ő –

Ő *adomány*, Miss Clarke. Csodás adomány, a Lineage Felfedezés és Beszerzéstől.

Akit most felnyitunk és megnézzük, mi lapul a *belsejében*.

EEEEAAA

ASSASSIN'S CREED™ THE FALL

EXKLUZÍV
ELŐZETES

ASSASSIN'S CREED™ THE FALL

АААААААААА

Nyikolaj!

Nyikolaj,
mi történt?
Mi a baj?

Alek.

De...
Alek -

Látom
őt álmaimban,
Anna.

Érttem kiált és a
segítségemért könyörög.
Hogy mentsem meg
őt a bitsófától.

De nem
tudom.

Helyette látom a félelmét,
csalódottságát, amint a hurkot
a nyaka köré fonják.

Rám néz és
felemeli a kezét, rám
mutat, amint a kötél a
nyakára szorul...

Egy éve már,
és szelleme most is
bűnösnek tart.

Csitt.
Hozok neked egy
kis vizet.

EXKLUZÍV
ELŐZETES

Apám akarta ezt az életet, Anna, nem én. Egy álommal érkezett ebbe az országba és a Narodnaja Volja szent ügyévé vált.

Nem tudom, lesz-e erőm a Bérnyilkosok Szövetségét úgy szolgálni, ahogyan ő.

Maga a Mentor mondta, hogy ez a nagy változás ideje. Oroszország hamar erős lesz, birodalmi önkénytől szabad, példa a világ számára.

Félek, hogy a mester ismét csalódik bennem. Mi lesz akkor?

Nem fogsz elbukni, Kolja.

De Alek...

Alekszandr a népért harcolt, akárcsak te.

Ismerte a küldetés fontosságát, ahogy a veszélyeit is.

Te érte is küzdesz. Ha nem érte, akkor fiatal testvére, Vlagyimirért.

Ha nem értük...

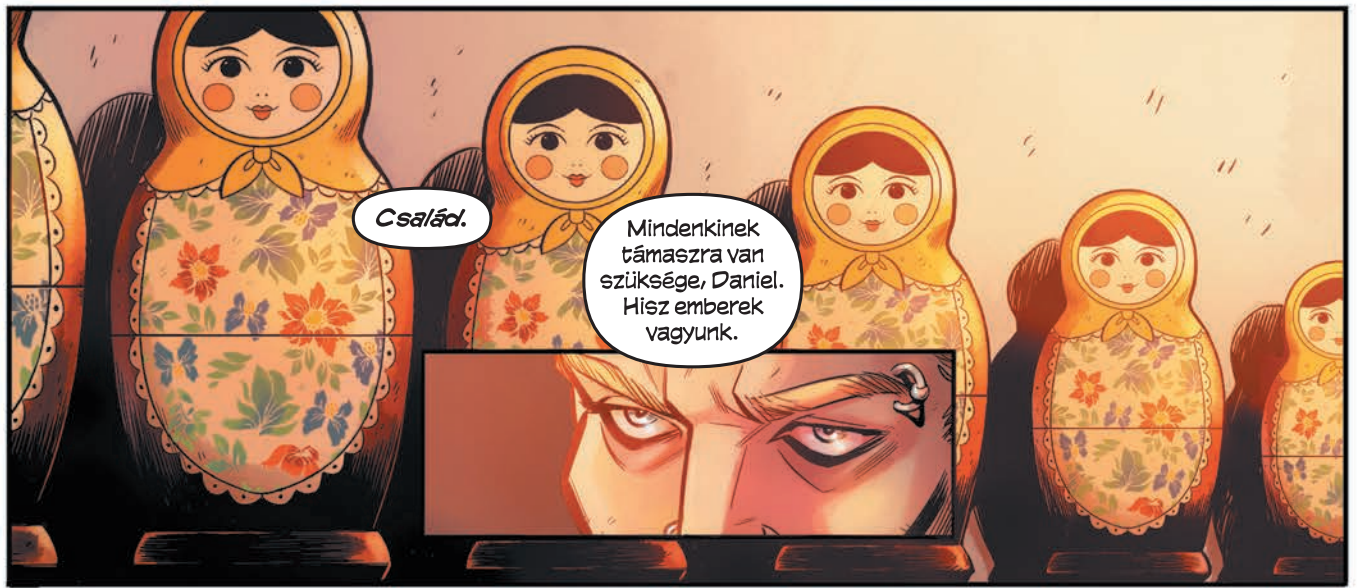
A Mentor kiadta utasításait. Holnap a Krím félszigetre lovagolok.

A jövőért.

A gyerekeinkért...

ASSASSIN'S CREED™ THE FALL

EXKLUZÍV
ELŐZETES



Család.

Mindenkinek támaszra van szüksége, Daniel. Hisz emberek vagyunk.



Az ön Esetében viszont a családja... *hiányzik*, ezért fontos, hogy másokkal kapcsolatokat alakítson ki.

Múlt heti feladata az volt, hogy új emberekkel beszéljen, *kötődést* alakítson ki velük.

Kötött barátságot a munkahelyén? Kapcsolatot valakivel?



Verekedtem az üzlet vezetőjével... Azt mondta, hogy szaros *festéket* loptam tőle. Az arcomba nyomta az ujját és *markósnak* nevezett.

Most új munka kell.

Ezért megütöttem.

...

Meg kell tanulnia a problémáit másképp rendezni, Daniel. Az erőszak nem válasz.

Néha nem tudok úrrá lenni rajta, doki. Kitör belőlem. Az ön munkája ezt megoldani, nem?

Tsk
Lépjünk tovább, rendben?

Lépjünk.



És mi van a hallucinációival, még mindig tapasztalja őket?

Néhanapján.

Szedi a gyógyszerét?

Néhanapján.



Beszéltünk már erről, Daniel, ha kontrollálni akarja a víziót, akkor rendszeresen szednie *kell* a gyógyszerét.

Legutóbb milyen látomásai voltak?

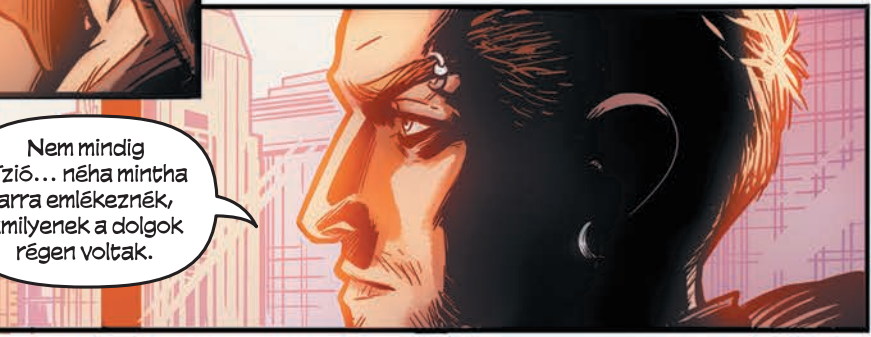
Ugyanazok, mint régebben. Mindenféle villanások. Fura, értelmetlen dolgok.



Hangokat hallok, de nem értem, amit mondanak. *Európai* vagy valami afféle nyelv lehet. Van egy nő...

Néha régi dolgokat látok. Lovakat, szekereket meg hasonlót.

Nem mindig vízió... néha mintha arra emlékeznék, amilyenek a dolgok régen voltak.



Hm.

Növelni fogom az *olanzapine* adagját, ez remélhetőleg visszahozza majd önt a jelenbe.



SKRTCH SKRTCH



Tessék. Azonnal el is kezdheti szedni.



SCIENCE vs RELIGION: Why They Don't Have To Be Enemies

Newsbo

Will H Run?

Why G Could GOP's

SPECIAL REPORT: Preventing The Next Oil Crisis



Tudja, doki... nem hinném.

UNLOCK THE FLAVOR

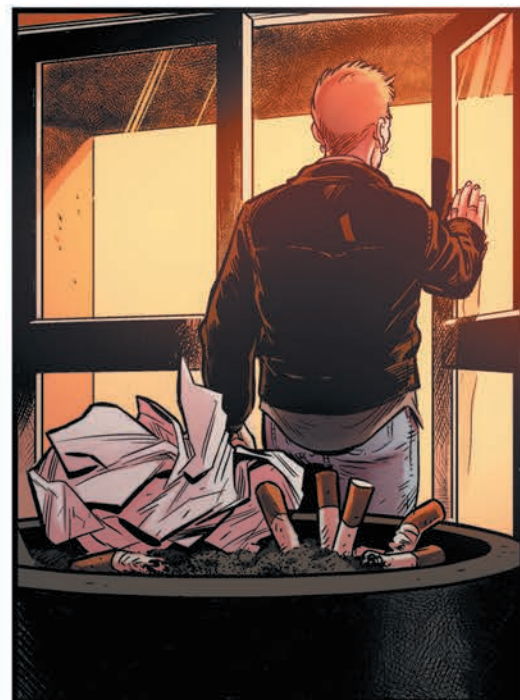
Én végeztem.

ASSASSIN'S CREED™

THE FALL

EXKLUZÍV
ELŐZETES

ASSASSIN'S CREED™ THE FALL



EXKLUZÍV
ELŐZETES

...mondtam,
hogy dugja fel a
receptjét a dagadt
seggébe!

Láttad
volna az
arcát!

Kibaszott
idióta
dillidoki.

Tehát... azt
mondod, hogy nem szeded
az *anti-pszichózis*
gyógyszert.

Azt ám!
Nem kell nekem
az a szar!

Aha...
akkor most
leveheted rólam
a kezéd.

Kopj le,
barom.

Na de,
kérlek.

Veled??

Ahahaha

kbszttszemetkrvk

...pisálnom
kell....

BUDDUMP

ASSASSIN'S CREED™ THE FALL

EXKLUZÍV
ELŐZETES

ASSASSIN'S —C R E E D—™ THE FALL



EXKLUZÍV
ELŐZETES



hūha
Baszki

BUDDUMP

uhhrrrr

...mondok
neked apám, ez
asztán a csaj.

Ja, én
még belepumpálok
pár italt, nehogy véletlenül
meggondolhassa magát,
ha érted, mire
célzok?

Hahahaha

öreg,
sok a
piá?
Micsoda
kis kurva.

hahahaha

hoOOorllpp

BUDDUMP

BUDDUMP

nguhh

BUDDABUMP

huhh

huhh

BUDDABUMP

1888, OKTÓBER 15.

NYIKOLAJ ORELOV
RÉSZÉRE, EXTRA
SÜRGŐSSÉGGEL, OLVASÁS
UTÁN AZONNAL
MEGEMMISÍTENDŐ.

A KIRÁLYI HÁZBAN LÉVŐ
TESTVÉREINK INFORMÁCIÓJA
SZERINT CÁRUNK, III. SÁNDOR
OKTÓBER 17-ÉN VISSZATÉR
SZENT-PÉTERVÁRRA A KRÍM
FÉLSZIGETEN LÉVŐ CSALÁDI
PIHENSŐBŐL.

A TESTVÉRISÉG AZ ELŐZŐ
CÁRT SIKERESEN KIKTATÓ
AKCIÓJÁNAK KÖSZÖNHETŐEN
NEM NŐTT TOVÁBB A
TEPLOSOK HATALMA
OROSZORSZÁGBAN ÉS
SZOMSZÉDAINÁL.

BÁR A RÖVIDLÁTÓKNAK EZ NEM
EGYÉRTELMŰ, A MENTOR SZERINT
NYUGAT EURÓPA KRITIKUS VÁLASZÚTHOZ
KÖZELEDIK. A CÁR JELENLEGI
TÖREKVÉSEI AZT SUGALLJÁK SZÁMUNKRA,
HOGY AZ OROSZ ÖNKÉNYURALOM A
JÖVŐBEN INKÁBB MEGERŐSÖDIK, SEMMINT
GYENGÜLNE, AHOGYAN AZT
KORÁBBAN REMÉLTÜK.

BUDDABUMP
BUDDABUMP
BUDDABUMP

PHWEEEEE

NEM VÁRHATUNK
TOVÁBB, KÖZBE
KELL AVATKOZNI.

ASSASSIN'S
—C R E E D—™
THE FALL

EXKLUZÍV
ELŐZETES

ASSASSIN'S CREED™ THE FALL

A MENTOR A SZOLGÁLATOD KÉRTE, ORELOV TESTVÉR.



NYILVÁNVALÓ

FEL KELL SZÁLLNOD A SZENT-PÉTERVÁRRA TARTÓ BIRODALMI VONATRA. VÁLASZD A NYÍLT TEREPET, NE VONJ MAGADRA FIGYELMET.



hrrgg



A SZOKÁSOS, KÖNNYŰ FELSZERELÉSŰ FEGYVERES ŐRSÉGEN ÉS NÉHÁNY SEGÍTŐN KÍVÜL A CÁR EGYEDŰL UTAZIK.



EXKLUZÍV ELŐZETES

AMINT A VONATON LESZEL,
MENJ A CÁR SZÁLLÁSHELYÉRE.



HA LEHET, KERÜLD
AZ ERŐSZAKOT.

AAA!

Merre?

KLUUD

HKK

**KLAK
KLAK
KLAK**

É-étkezőkocsi...



ASSASSIN'S CREED™ THE FALL

EXKLUZÍV
ELŐZETES

MEGVÁSÁROLHATÓ 2011-TŐL

BŐVEBB INFORMÁCIÓ A

www.ubiworkshop.com

HONLAPON



ASSASSIN'S — CREED — PROJECT LEGACY

ÁSS BELE A TEMPLOMOSOK ÖSSZEESKÜVÉSEIBE FACEBOOK JÁTÉKUNKBAN!

————— [HTTP://APPS.FACEBOOK.COM/PROJECTLEGACY/](http://apps.facebook.com/projectlegacy/) —————

Abstergo
Industries



UBISOFT

© 2010 Ubisoft Entertainment. Minden jog fenntartva.

Az Assassin's Creed, a Ubisoft, és a Ubisoft logó a Ubisoft Entertainment Egyesületi Alamokban és/vagy más országokban bejegyzett védjegyei.

ASSASSIN'S — CREED — BROTHERHOOD



18
www.pegi.info

November 19-től a boltokban!

Magyarországon forgalomba hozza az **ANTEC** Kft.

www.an-tec.hu

Hivatalos magyar oldal:
assassinscreed.ogi.hu



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE

www.assassinscreed.com



UBISOFT

INGYENES
MMORPG

Runes of Magic

INGYENES LETÖLTÉS - ÚJ TARTALOM

 JÁTSSZ
MOST!

www.RunesofMagic.com



„Radiant Arcana” is the copyright and trademark of Runewaker Entertainment Corp.. All rights reserved.
„Runes of Magic” is the copyright and trademark of Frogster Online Gaming GmbH. All rights reserved.

Windows®. Korlátok nélküli élet.
Az ASUS a Windows 7 operációs rendszert ajánlja.

ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

30 ZENEI
album ajándékba!



HALLD A ZENÉT • ÉREZD A ZENÉT

az ASUS G sorozattal!

Válassz Asus notebookot és bővítsd zenei gyűjteményed 30 új albummal!*
Ha szerencsés vagy találkozhatasz Rihannával személyesen!

A G73JH notebookkal a csatamező közepén érezheted magad, hiszen ez a ma elérhető legmagasabb felszereltséggel rendelkező játékgép, mely a szenvedélyes játékosok igényeit hivatott kielégíteni. A notebook külsejét az ikonikus F117 lopakodó inspirálta, mely Intel® Core™ i7 processzort, eredeti Windows® 7 Ultimate operációs rendszert, maximum 8 GB DDR3 SDRAM-ot, DirectX 11 kezelést és 8 csatornás HF audió EAX támogatást rejt. Egyedi kettős kialakítású hátsó szellőzőrendszer biztosítja a hűtést, menet közben egy gombnyomással állítható overlocking lehetőséggel fokozható a teljesítmény, az ergonomikusan kialakított csuklótámasz pedig hosszú távon is kényelmet nyújt.

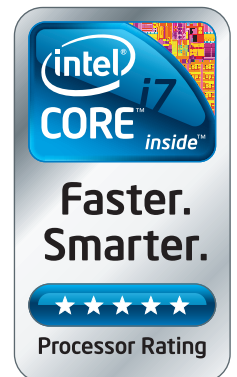
Válaszd az Asus ROG G73JH notebookot és szerezz tisztességtelen előnyt!

Ha 2010. november 8-december 24. között veszel az akcióban részt vevő ASUS notebookot, **300 zenezámot tölthetsz le ingyen**, valamint az alábbiakat **nyerheted**:

- Találkozás Rihannával
- Bereczki Zoltán koncertjegy és VIP party
- Dedikált Rihanna Loud album



További részletek és regisztráció: event.asus.com/hu/zene



*Az ASUS fenntartja a jogot az ajánlat és a termékspecifikációk bejelentés nélküli megváltoztatására. A képek illusztrációk. Az ASUS nem vállal felelősséget képi vagy nyomdai hibáért. A jelenlegi hirdetésnek nincsenek szerződéses következményei. Az akció a készlet erejéig érvényes. Az alábbiak az Intel Corporation Egyesült Államokban vagy más országokban használt védjegyei: Intel, az Intel logo, Intel Inside, Intel Core és Core Inside. További információért kérjük látogasson el a www.intel.com/go/rating weboldalra. A Microsoft, a Windows, és a Windows logók a Microsoft Corporation bejegyzett védjegyei. Az egyéb nevek és márkák mások tulajdonai lehetnek. Ha az akcióban résztvevő ASUS notebookot vásárolsz egy kupont találsz a termék dobozában, aminek segítségével bármely általad kiválasztott 300 eredeti zenezámot tölthetsz le a Universal Music online katalógusából ingyen. A kuponváltás határideje: 2011. január 31. Ha szerencsés vagy, és a vásárlás után regisztrálsz az event.asus.com/hu/zene weboldalon, a következő nyereményeket nyerheted: találkozás Rihannával, Bereczki Zoltán koncertjegy és VIP party részvétel, dedikált CD. Az akció időtartama: 2010. november 8-december 24. Az akcióban résztvevő termékekről az event.asus.com/hu/zene weboldalon találsz bővebb tájékoztatást. A tájékoztatás nem teljes körű, az akció részletes bemutatását az event.asus.com/hu/zene weboldalon találod meg.