

TELJES JÁTÉK: THE THING



2011. JANUÁR  
1995 FORINT

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

# GameStar



STARCRRAFT II  
DEMÓ A DVD-N

# DEAD SPACE 2

A tökélyre fejlesztett rettegés:  
sci-fi, horror és akció mesterfokon!



## BEST OF 2010

Szavaztunk és szavaztatok:  
íme 2010 győztesei és vesztesei,  
minden kategóriában

## INTEL SANDY BRIDGE

Mértünk, túlhajtottunk:  
gyorsak és kegyetlenül jól  
tuningolhatók az új Intel processzorok



**2011**  
LEGJOBB  
JÁTÉKAI

Alice: Madness Returns | Assassin's Creed: Brotherhood  
| Crysis 2 | Deus Ex: Human Revolution | Devil May Cry  
| Diablo III | Dragon Age II | Duke Nukem Forever |  
Fable III | Fear 3 | King Arthur II | L.A. Noire | Mass  
Effect 3 | Max Payne 3 | Red Dead Redemption | NFS Shift 2  
– és az összes többi, amit várni érdemes

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

2011/01  
1995 Ft

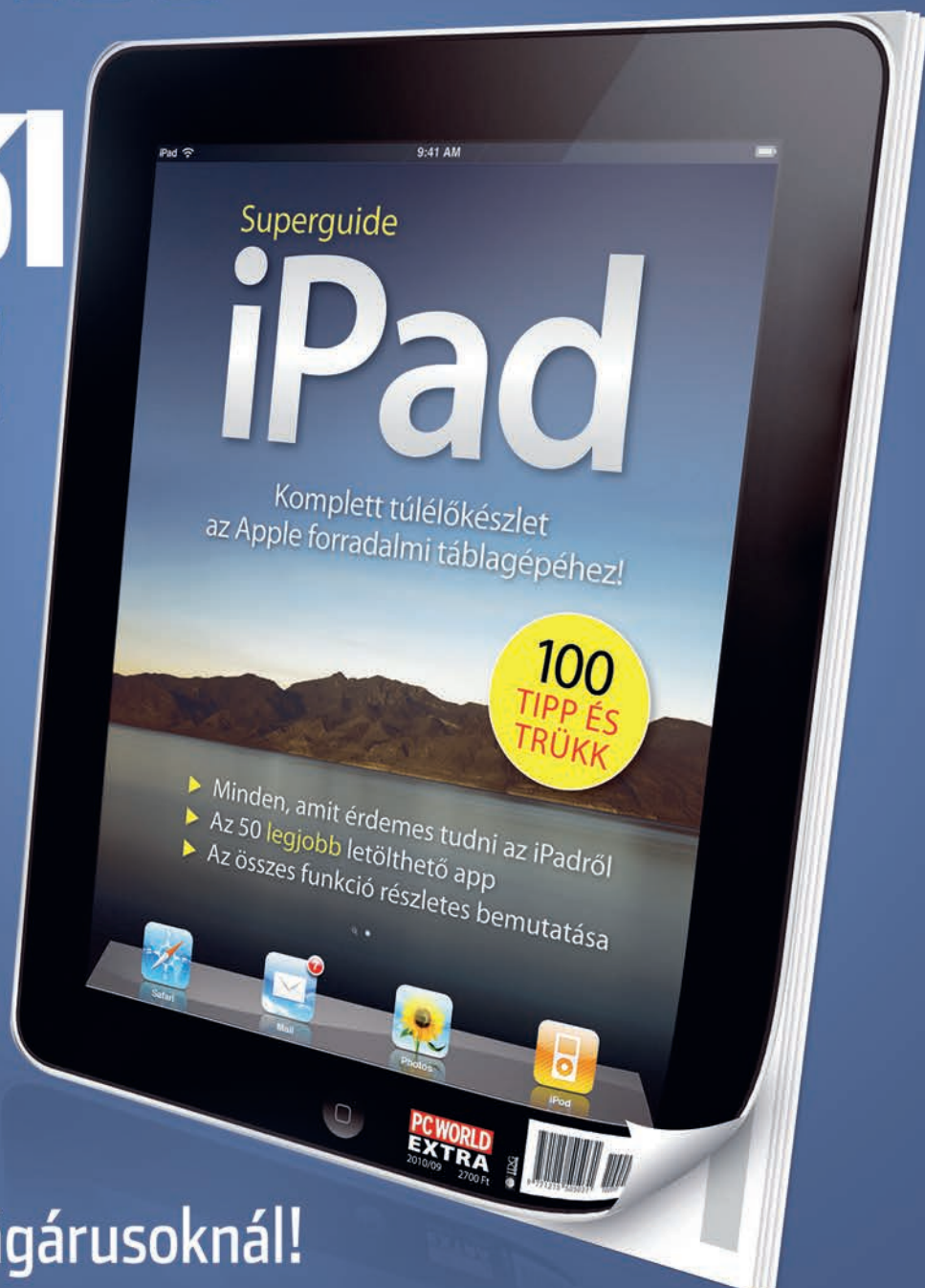
GameStar

IDG  
ILLUSTRATION





# Minden, amit az iPadről tudni kell!



Keresd a nagyobb újságárusoknál!





## DRÁGA OLVASÓK!

**S ZÍVBŐL REMÉLEM, HOGY MINDENKINEK BOLDOG AZ ÚJ ÉV, ha már ennyire kíváncsiak egymásnak decemberben – ahogy azt is, hogy a karácsonyi diós-mákos gasztromámor, majd a szilveszteri... visszafogott ünneplés után sikerült visszarázódnai a dolgos hétköznapiakba.** Nekünk izgalmasan indult 2011 (ha már így rákérdeztetek), mert ugyan harcedzett, rutinos öreg rókák lévén tudtuk, hogy nem az lesz a fő gondunk januárban, hogy hova álljunk az ajtón-ablakon bezúduló friss játékok elől (rejtélyes, de ez ilyentájt nem szokott problémát okozni), ám mertünk nagyok lenni. Elhatároztuk hát, hogy összeszedjük az év összes, de tényleg összes jó játékát, amire csak érdemes várni – majd szép kis csokorba igazgatva átnyújtjuk Nektek, szeretettel. A gondok ott kezdődtek, amikor a szende kis csokor – nem akarok nagyot mondani – előbb bokornak, aztán egy csapásra *égig érő paszuly*nak bizonyult (remélem, az idevágó népmesei vonatkozás megvan), és csak nőtt, csak nőtt... De ez jó hír, mert ha nekiláttok végigolvasni giga-összeállításunkat (egynapi hideg ételment érdemes előtte bekészíteni), akkor talán Ti is örömmel nyugtázzátok, hogy igazán kiváló játékok jönnek ide. Vannak persze olyan címek is, amelyekről csak annyit tudunk, hogy jönnek – ez is valami, bár nem sok. Sebaj, róluk hamarosan úgyis bővebben beszélünk, mert az elkövetkező hónapokban már publikussá vál-

nak hét pecsét alatt őrzött részletek is. Nem akarok előre neveket mondani (például ezért nem említem meg a *Battlefield 3*-at sem), de készülünk néhány meglepetéssel.

Az viszont valószínűleg nem lesz meglepetés (például mert itt-ott már elköhintettük), hogy a háttérben szorgos kis umpa-lumpák módjára dolgozunk a GameStar következő arculatán is. Ez most a legfőbb újjéi fogadalmunk, úgy-hogy szorítsatok, rengeteg ötletünk van (a néhány kézenfekvőtől kezdve az egészen elvadultakig), már csak ki kell kalapálni őket tökéletesre. A mostani dizájt persze szeretjük (a magazin 11 éve során talán emellett tartottuk ki a legtovább!), viszont most már itt az ideje megújulni.

Fontos! (*Tényleg fontos!*) Sosem csak udvariasságból mondtuk, hogy nagyon sokat jelent számunkra a véleményetek, hiszen Nektek csináljuk a GameStar. Most is örömmel fogadunk bármilyen építő-szépítő kritikát – leginkább olyan véleményt, hogy a megújítás során szívesen mit lenne érdemes megtartani, mit lenne érdemes megváltoztatni, akár a megjelenés (karakterszám, a képek mérete, ésatöbbi), akár a tartalom (rovatok, témák, miegymás) tekintetében. Bölcs meglátásaitokat rögvest küldhetitek nekem; ígérem, minden javaslatot meg fogunk fontolni, aki pedig igazán jól mond, az ötleteit később viszontláthatja kedvenc magazinjában (a GameStarban, nyilván), azonban még

valamiféle ajándékkal is kedveskedünk neki. Mit szóltok? Elérhetőségem az impresszumban leledz, de kis fantáziával ki is található. Írjatok.

Van itt még egy dolog velünk kapcsolatban (de aztán már tényleg Ti meséljétek!). Még csak titokban mondom, hal-kan, így magunk között, de elindult a GameStar digitális változata is, úgy-hogy ha van iPadetek (gondolom, mindenkinek), vagy hasonló táblagépek (kettő is), netán ún. számítógépek (hú-ha, ezt nem tudom), akkor... digitális formában is megvásárolhatjátok, olvashatók a magazint! Ha nem is papíron, de legalább kibővített galériákkal, linkekkel, videókkal – higgyétek el, így is tetszeni fog! A kedves érdeklődőknek szívből javaslom, hogy kattogjanak el a [dimag.hu/gamestar](http://dimag.hu/gamestar) oldalra, és ott bővebb információkat is megtudhatnak a projektről. Persze lesznek a digitális GameStarhoz kapcsolódó akcióink, játékaink, sorsolásaink, álarcosbájlaink és véradásaink is (utóbbi kettő mondjuk nem), amelyekről a következő hónapban már nagyobb dérrrel-dúrral tájékoztunk Titeket – csak nem bírtam ki, muszáj volt ezt is elárulnom.

De tovább már nem tartalak fel Titeket, hiszen annyi dolgotok van még: itt ez az egész újság, amit mind ki kell olvasni. Csak aztán figyelmesen! Ha találkozzunk, kikérdezem!

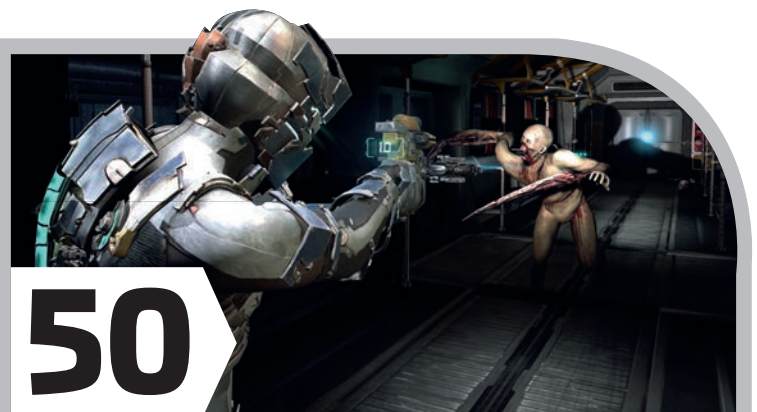
Maradok továbbra is GS4E, **mazur**



Részletek a 115. oldalon!

## CÍMLAPSZTORI: DEAD SPACE 2

**A DINOSZAURUSZOK EGYESEK SZERINT AZÉRT TŰNTEK EL 65 MILLIÓ ÉVVEL EZELŐTT, mert a Földre csapódott egy hatalmas égitest, amely a légkört felzavarva teljesen felborította a sok száz millió év alatt kivirágzott ökoszisztémát (mások szerint Turok ölte meg őket).** Azon a bizonyos aszteroidán mindenestre volt egy különleges tárgy, egy nagyméretű mesterséges objektum, a Black Marker. A földi kormányzat emberei minderre 2208-ban jöttek rá, amikor ráleltek Mexikóban, de félve attól a hisztériától, amit egy földönkívüli eredetű szerkezet nyilvánosságra hozása okozhat, igyekeztek eltitkolni a dolgot.



50



# GameStar TARTALOM

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

## BEMELEGÍTÉS

- 6 DVD-TARTALOM
- 8 ARÉNA

## ÚJDONSÁGOK

- 12 BEST OF 2011
- 40 SZAVAZÁS: BEST OF 2010
- 46 TOP10

## JÁTÉKBEMUTATÓK

- 50 DEAD SPACE 2
- 58 APACHE: AIR ASSAULT
- 62 PERPETUUM
- 66 COMPANY OF HEROES ONLINE
- 68 ANGRY BIRDS
- 69 DIVINITY II
- 70 BACK TO THE FUTURE
- 72 BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 - VIETNAM
- 73 THE PRECURSORS
- 74 BEJWELED 3
- 76 POUND OF GROUND
- 77 CRASH TIME 4
- 78 FALLOUT: NEW VEGAS - DEAD MONEY
- 78 PINBALL FX 2: MARVEL PINBALL
- 78 DEAD RISING 2: CASE WEST
- 79 ILOMILO
- 80 DONKEY KONG COUNTRY RETURNS
- 81 RAGE
- 81 INFINITY BLADE
- 82 LITTLE BIG PLANET 2
- 84 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## MÉLYVÍZ

- 86 HÍREK
- 90 RAZER MEGALODON
- 90 MICROSOFT LIFECAM STUDIO
- 91 KINGSTON HYPERX H20 DDR3-2133
- 91 FUJITSU LIFEBOOK NH570
- 92 GOOGLE NEXUS S
- 94 INTEL SANDY BRIDGE
- 100 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## BELEMENÉS

- 102 ISK: MAGYAR VILÁGSIKER
- 104 MINECRAFT
- 108 MÁSVILÁG



**50** **DEAD SPACE 2**  
Koncert lángszórókra és plazmavágókra –  
közreműködnek a Nemzeti Nekrofilharmonikusok



**58** **APACHE: AIR ASSAULT**

Ipiapacs egy, kettő, három!

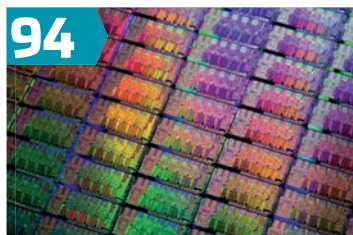


**12** **BEST OF 2011**

Jövönézőben



**94** **KINGSTON DDR3**



**94** **SANDY BRIDGE**



**102** **ISK: MAGYAR VILÁGSIKER**



ANGRY BIRDS	68
APACHE: AIR ASSAULT	58
BACK TO THE FUTURE	70
BATTLEFIELD:	
BAD COMPANY 2 - VIETNAM	72
BEJEWELED 3	75
COMPANY OF HEROES ONLINE	66



CRASH TIME 4	77
DEAD RISING 2	50
DEAD RISING 2: CASE WEST	78
DIVINITY II	69
DONKEY KONG COUNTRY RETURNS	80
FALLOUT: NEW VEGAS - DEAD MONEY	78
ILOMILO	79
INFINITY BLADE	81
LITTLE BIG PLANET 2	82
PERPETUUM	62
PINBALL FX 2: MARVEL PINBALL	78
POUND OF GROUND	76
THE PRECURSORS	73
RAGE	81

# ASK DA TEAM

Melyik játék szereplőjével költöznének össze mondjuk egy hétre? (de lehet egy hónap is) A kérdést felvette – SunnySmile

**mazur**  
  
 Nem is tudom, csináltak már Megan Foxról játékot? Mert akkor legyen Megan Fox. Ha nem csináltak még Megan Foxról játékot, akkor azt szeretném kérni, hogy csináljanak Megan Foxról játékot.

**RG**  
  
 Az Assassin's Creed 2 bérgyilkosa, Ezio. Folyamatosan tudnék neki munkát biztosítani, aztán ráhívnám a rendőrséget és ha be akarna köpni, nyomnék egy uninstal.

**Eskin**  
  
 Nathan Drake, egy-értelmű! Bár a második nap már nem lenne a lakásban, mert elmenne kincsvadászni, úgyhogy legyen inkább Deathwing, mert ő viszont minden nap más és más izgalmas formába rendezné át a világot körülöttem. Házikedvencnek is remek lenne.

**Sophiaso**  
  
 Számtalan indok miatt Batman, avagy Bruce Wayne (ajjaj, most kiadtam az identitását!). Esetleg férfi Shephard a Mass Effectből, de a dialógusokat ugyanúgy én szeretném kiválasztani, mint a játékban, haha!

**ender**  
  
 Mariót választanám, mert úgyis csöpög a csap, legalább megszerelné. Meg mindig van nála varázsgomba.

**Gyu**  
  
 Választottam: Miranda Lawson, illetve ha picit lehet könnyíteni, akkor Yvonne Strahovski, akiről mintázták. Elsőként maradunk az egy hétnél, de ha egy hónap, akkor kölcsönadják a Normandyt is, ugye?

**Mayer**  
  
 A No More Heroes hőisével, Travis Touch-downnal el tudnék lenni egy fedél alatt. Jó arc, szereti az animékot, van egy beam-katanája és szintén macskatulajdonos. Van bőven közös érdeklődés.

**Samu**  
  
 Eléggyé kevés kime-netet lehet elképzelni egy ilyen kérdésre, hiszen bármennyire is szeretem a Duke Nukemet például, ki akarna egy hétig izzadt atléták között lakni szivarbűzben? Akkor már inkább egy unalmas régész...  
 Gondolkodás nélkül Morigant választanám a Dragon Age-ből. Nemcsak hogy át tud változni pókká, hanem varázsolni is tud, plusz olyan a hangja, mint Claudia Blacké. Ja várj, végül is Claudia Black volt a hangja, mindegy. Szóval vele szívesen. Mert szeretem a pókokat.

**Duncan**  
  
 Ez nagyon magas labda, úgyhogy próbálom minden erőmet összeszedve nem Lara Croftot vagy Blood Rayne-t választani. De sajnos gyenge vagyok, tehát Lara Croft vagy Blood Rayne. Na jó, inkább Rayne, mert ő állítólag marha jól főz...

**Chavalier**  
  
 Valami azt súgja, hogy egy-két kivételtől eltekintve egy nagy és szerető családként él majd együtt a teljes szerkesztőség egy romok között kotorászó csajszi-val, mire a válaszok végére érünk. Az első gondolatom Lara Croft volt, maradjon hát a választottam is ő!

**Flatline**  
  
 Gondolkodás nélkül Morigant választanám a Dragon Age-ből. Nemcsak hogy át tud változni pókká, hanem varázsolni is tud, plusz olyan a hangja, mint Claudia Blacké. Ja várj, végül is Claudia Black volt a hangja, mindegy. Szóval vele szívesen. Mert szeretem a pókokat.

**Nightwolf**  
  
 Én a Resident Evil sorozatból ismert Jill Valentine-nal. Ha tényleg beköszöntene a zombikorszak, akkor nemcsak hogy megvédené, hanem még a fajfenntartásban is segítő kezét nyújtana...

## IMPRESSZUM

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

Szerkesztők:  
**Dragon György** (Gyu) gyu@gamestar.hu  
**Papp Gábor** (PG) gpapp@idg.hu  
**Kálmán Balázs** (Flatline) bkalm@idg.hu  
**Báttyai Zoltán** (BZ) bz@gamestar.hu

GameStar DVD szerkesztő:  
**Vigh Dávid** (Nightwolf) 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) bhalasz@idg.hu  
**Pál Zsófia** (Sophiaso) zspall@idg.hu  
**Rátfai Gábor** (RG) grafai@idg.hu  
**Szelezcky Ádám** (aDaM) aszelezcky@idg.hu

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

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

Munkatársak:  
**Erdi Patrik** (Paca) paca@gamestar.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) iberenyi@idg.hu  
**Berényi Teréz** (Tberenyi) tberenyi@idg.hu

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

Szerkesztőségi ügyelet: **Horváth Lászlóné** (Bhorvath) bhovath@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 kötészet: Infopress Group Hungary Zrt.  
 Igazgató: **Lakatos Imre** office@infopressgroup.hu

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

Hirdetési osztály vezető:  
**Melovics Csaba** csmelovics@idg.hu  
 Telefon: 577-4310, fax: 266-4274  
 Kereskedelmi asszisztens: **Bohn Andrea** abohn@idg.hu  
 Telefon: 577-4316, fax: 266-4274  
 Médiaajánlatok: idg.hu/media  
 E-mail: keriroda@idg.hu

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

KONFERENCIA  
 Rendezvénysszervező: **Szebeni Gabriella** gszebeni@idg.hu

TERJESZTÉS, ELŐFIZETÉS  
 Terjesztési igazgató: **Babinecz Mónika** mbabinecz@idg.hu  
 Terjesztés: A kiadványt a LAPKER ZRT., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hírlapkézbesítőknél, 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 kéziratoskat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését.  
 A GameStarban megjelenő valamennyi cikk (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal. A hirdetéseket a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

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

Ipsos GfK print-audit

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





### TELJES JÁTÉK THE THING

**EZEKEN A DERES, TÉLI napokon mi sem melegebben fel szívünket jobban (a forralt boron kívül),** mint egy olyan játék, ami fenn, a jeges északon teszi próbára szobb időket is megélt főhősünket. A produktum címéből már biztos rájöttetek, hogy itt bizony egy kultikus, 1982-es túlélőhorror adaptációjáról van szó. A Computer Artworks fejlesztői egy folytatással kívánták felgöngyöltetni a film eseményeinek fonalt. A helyszín egy norvég kutatóbázis, ahová az általunk irányított katona nem éppen meghívóval érkezik. Célja, hogy megkeressen egy felderítőalakulatot, amelynek a tagjaival gyanús körülmények

között megszakadt a kapcsolat. Ezt a cuki kis „mézskalács-kunyhót” feltérképezve egyre több meglepetéssel találkozunk. Sajnos van egy dolog, ami nem hagyja nyugodni főhősünket, mégpedig az életére törő idegenek. A hangulat némiképp átcsap paranoiába, hisz nem tudhatjuk, hogy a lényektől éppen ki nem fér a bőrrebe a velünk tartó „túlélők” közül. Ragadjatok hát lángszórót és oldjátok meg a talányt!

#### HARDVERIGÉNY MINIMUM

Processzor: P II 400 MHz  
RAM: 64 MB VRAM: 32MB  
Szabad hely: 600 MB  
DirectX: 8.0

A Blizzard hosszú várakozás után végre továbbmeséli a harcoktól megtépzott *StarCraft* történetét. (Figyelem! A demó indításához a teljes *StarCraft 2* mappát át kell másolni a merevlemezre!)



#### TOVÁBBI DEMÓK: THE DRAGON KNIGHT SAGA

**PLUSZ:**  
Make a Wish

#### 5 MŰSOR 1 ÓRA 33 PERC

Játékbemutató	26:12
Másvilág	33:07
Aréna	22:31
Kerekasztal	13:53
Extra	4:41

#### JÁTÉKOK

Apache Air Assault	0:00–3:52
Trapped Dead:	3:53–6:29
Test Drive Unlimited	2: 6:30–10:03
Naild	10:04–12:53
Assassin's Creed Brotherhood	12:54–20:48
Dead Space 2	20:49–26:12

#### A HÓNAP SARKUTAZÁSA

Ender Amundsen, a GameStar sarkkutató specialistája épp éves megszokott antarktizi útjára indult, amikor stábunk elkapta, hogy előrejelze, melyek lesznek 2011 legjobb játécai – szerinte. Sarkkutatói véleményét hallhatjátok ebben a részben.



#### A HÓNAP DÖBÖNETE

Megannyi év telt el a GSTV életében, ámde végig létezett a Kerekasztal című műsorunk. Azonban csak most jött el a pillanat, hogy egy igazi kerekasztal is rendelkezésünkre áll, amely körül nagyon okosakat tudunk mondani (kipróbáltuk, megy!).



#### A HÓNAP AUTÓJA

Bizony, így kell ezt: egy bőrruhás bombázó csak úgy osztogatja a csodás piros Ferrarikat valahol Ibizán. A titok a dologban csak annyi, hogy jókor kell jó helyen lenni – vagy *Test Drive Unlimited 2*-ni kell.



### TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



#### ESET SMART SECURITY (FATRU9)

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



#### VIPRE ANTIVIRUS + ANTISPYWARE (VIPKCC)

Az új VIPRE Antivirus Premium egyetlen ultrakönnyű rendszerben egyesíti a vírusirtót, a kémprogramok elleni védelmet és a tűzfalat. Az új személyi tűzfal káros URL-szűrővel és két behatolásvédelmi rendszerrel fokozza a biztonságot, amellyel a böngészőt már a káros honlapok megnyitásától is távol tartja. Az új tűzfal része egy reklámszűrő is, ami mindenki számára kényelmesebbé teszi a böngészést. A teljes védelem mindössze 29 MB memóriát fogyaszt, ezért a VIPRE lassú számítógépekre és netbookokra egyaránt ideális választást jelent. Próbálja ki a világ legjobb proaktív vírusvédelméből készült teljes védelmi rendszert, a VIPRE Antivirus Premiumot!



#### 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/](http://www.agnitium.hu/) *gamestar* oldalra és írjuk be az aktuális havi kódot (az Antivirus Próhoz: január 15.–február 28, 2011: **BUJUB-G9BCK-8KSG4-8SGS8-CW83X**, a Security Suite Próhoz: január 15.–február 28, 2011: **EBE6D-LJ35M-WKWSG-C8WSB-XN7VM**).



#### 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 termékulcsot e-mail címed, illetve meglévő Panda ügyfélszámod beírásával. Ezután az aktiválást a program automatikusan elvégzi, erről e-mailben megerősítést is kapsz. Probléma esetén írd e-mailt a [support@hu.pandasecurity.com](mailto:support@hu.pandasecurity.com) címre.

### HASZNOS PROGRAMOK

- DRIVER:** ATI 10.11 XP/VISTA, NVIDIA 263.09 XP/VISTA
- VIDEÓ:** K-Lite Codec Pack v5.44, DivX v7.0 VLC Player v1.0.3
- FÁJLMENEDZSER:** Total Commander v750a, Free Download Manager 3
- GRAFIKA:** HyperSnap-DX v6.70.01, IrfanView v4.25, Gimp 2.6.7, Paint.NET 3.5.1
- 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:** ESET Smart Security, Vipre Antivirus + Anti-Spyware, Outpost Pro Security Suite
- DVD-ÍRÓ SZOFTVER:** Burn4Free v4.8
- IRODAI SZOFTVER:** OpenOffice 3.1.1

## FIGYELEM!

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

Amennyiben a GS1101 jelű DVD-lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt. A kezelőfelület Firefox böngészőre és 1024x768-as felbontásra van optimalizálva. A *The Thing* telepítéséhez a DVD „Teljes játék” menüpontjában található útmutató. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA-kártya driver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén. Ha törött a lemez, vagy a meghajtód nem olvassa, azonnal írd a [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu) címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.



# CD GALAXIS



**Battlefield Bad Company 2**  
kiegészítő: **Vietnam**  
(csak letöltési kódot  
tartalmaz, adathordozót,  
azaz DVD-lemezt nem)

3 990 Ft



**Dragon Age II:**  
korlátozott példányszámban,  
Magyarországon  
csak a CD Galaxis kínálatában.  
(várható megjelenés:  
március 11.)

9 890 Ft



**Crisis 2**  
**Limited Edition**  
(előjegyzés,  
várható  
megjelenés:  
március 25.)

9 990 Ft



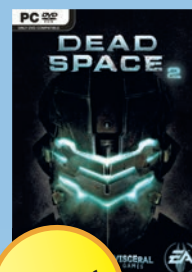
**Medal of Honor**  
**Limited Edition**  
gyűjtői kiadás,  
a normál  
változat  
árában

8 990 Ft



**Need for Speed**  
**Hot Pursuit**  
magyar  
felirattal

9 990 Ft



**Dead Space 2**  
(előjegyzés,  
várható  
megjelenés:  
január 28.)

9 990 Ft



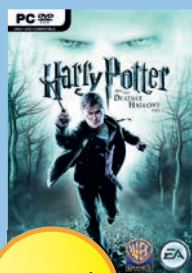
**Battlefield**  
**Bad**  
**Company 2**

8 990 Ft



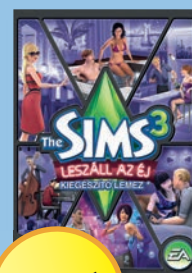
**FIFA**  
**Manager**  
**2011**

9 990 Ft



**Harry Potter**  
és a Halál  
ereklyéi  
1.rész

8 990 Ft



**Sims 3**  
kiegészítő:  
**Leszáll az éj**  
magyar  
felirattal

7 990 Ft



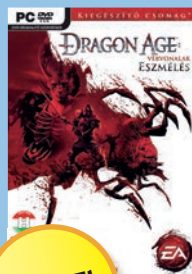
**Command**  
& **Conquer 4**

3 990 Ft



**Dragon Age:**  
**Vérvonalak**  
magyar  
felirattal

3 990 Ft



**Dragon Age**  
**Vérvonalak**  
kiegészítő:  
**Eszmélés**  
magyar  
felirattal

3 990 Ft



**Mass**  
**Effect 2**  
magyar  
felirattal

3 990 Ft

**Webáruház: [cdgalaxis.hu](http://cdgalaxis.hu)**

Személyes vásárlás: 1088 Budapest, Múzeum körút 10. (Astoria és Kálvin tér között), Nyitva tartás: Hétfő-Péntek 9:30-18:00, E-mail: [web@cdgalaxis.hu](mailto:web@cdgalaxis.hu)



# ARÉNA



**KEDVES OLVASÓKI!**  
Nem ez volt az évszázad legjobb karácsonya, de valahogy túlestem rajta. Egy barátom házában a kályha úgy döntött, hogy nagyon melege van, így kikandikál a tetőn át, úgyhogy lakhatatlan lett ebben a nagy hidegben, ám szerencsére senkinek nem lett semmi baja, csak én kaptam majdnem szívvrohamot a hirtől. Reméljük, 2011 jobb lesz, mint 2010 vége volt – rajtam nem fog múlni semmi...

## Írjatok, írjatok! Nekünk!

//Gyu

**E HAVI LEVELEINK  
AZ ELŐZŐ HAVI GAMESTARRA  
REAGÁLNAK**



### A GS ÉS A KATAKLIZMA ESETE

A tegnapi nap folyamán megérkezett a decemberi szám, amit nagyon vártam, mert kíváncsi voltam a véleményetekre a *World of Warcraft* legújabb kiegészítőjéről. A hosszú tesztet végigolvasva több dolog fogalmazódott meg bennem, amelyek nagy része már a korábbi *WoW*-os témájú írásokban is szemet szűrt. Ilyen például, hogy azon a sok oldalon keresztül szépen leírják a két új faj kezdőterületét, a változásokat Azerothon, és pár bekezdés is szerepel a 80–85 közötti zónákról, de a tényleges, MMO-szempontból fontos tartalmakról már nem írtatok. Ez pedig az utolsó gondolatok szempontjából fura számomra, mivel a *World of Warcraft* a *Cataclysm*mmel nem lett egyszerűbb, mint eddig, sőt. A szintezés egészen 85-ig gyerekjáték ugyan, de ami utána következik, az minden eddigi tartalmat leiskoláz nehézség szintjén. A Blizzard végre tett kihívást már az 5 fős dungeonokba is, illetve a kezdő raidek sem teljesíthetők csukott szemmel, első próbálkozásra. Hiába jelent meg rengeteg, a játékmenetet könnyítő feature, a *Cataclysm* eddig szerintem a legnehezebb *WoW*-kiegészítő, amit a Blizzard készített. Természetesen még így is vannak hiányosságok, például a mára már bénának mondható craftrendszer vagy az általatok is említett grafikus motor,

és ezért a 89 százalékkal teljesen egyet tudok érteni. – **Anonymus**

**Izé, nem lett egyszerűbb a játék?! Amikor az egész arról szól, hogy van egy raid-*WoW*-rész, ami nehéz ugyan, de addig eljutni túl egyszerű... Hiszen te is írtad: „a szintezés egészen 85-ig gyerekjáték”, de gondolkodjunk el ezen egy kicsit. A játékban 85 szint van, tehát a *WoW*-ban a maximum szintig eljutni gyerekjáték – azért ez eddig nem volt teljesen így. Arról ne is beszéljünk, hogy nem mindenki játszik a high end contenttel, tehát azoknak, akik azt tolják, most adtak valami jó nehezét – hurrá, örülök a nevükben is, mert aki erre vágyott, legalább megkapta. De a játékosok másik felének, akik be se lépnek oda, kiszúrták a szemét valami *WoW Light*ttal... Persze tudom, hogy erre csak horkant egyet a kemény raides arc, de hát eljön majd a nap, amikor abbahagyja a *WoW*-ot és nekem ad majd igazat – ugyanis a *WoW* is mindenkié: nem csak a „raidereké”. Azt viszont nagyon köszönöm, hogy egyetértesz a 89 százalékkal.**

### A GS ÉS A GYEREKEK ESETE

Mostanság a játékkritikák kérdése járt a fejemben, illetve a játékok értékelése.

Amikor még gyerek voltam szellemileg és már gépeztem is (12–16 éves koromig), sosem értettem, hogy miért értékelnek le a tesztelők rengeteg olyan játékot, ami nekem nagyon tetszik és jó-nak gondolom. A GS-t már ilyen fiatalon is olvastam, ez nem is lehet kérdéses. Történt egyszer, hogy megjelent egy játék, azt hiszem, 2005-ben, *Fantastic Four* volt a neve és a mozifilmmel párhuzamosan jött ki. Többször végigvittem, úgy gondoltam, hogy ez a legjobb játék a világon, amikor nem ültem gépnél, akkor égtém a vágytól, hogy játszhaszak megint vele.

Azonban utána megvettem az akkori havi GameStart, amelyben egy oldalt szenteltetek a játéknak, és tisztán emlékszem rá, hogy Bad Sector tesztelte, akiről tudjuk, hogy elragadta az informatika sötét oldala. Az említett játék pedig elég alacsony értékelést kapott tőle, mondván, hogy nem elég jó. Akkor valahogy felöltött bennem, hogy ami nekem jó, az nektek soha nem az, vagy csak részben. Viszont azt se mondhatnánk, hogy velem volt a baj, ugyanis így, 19 éves fejjel már felfogom, hogy ez a játék tényleg nem egy *Arkham Asylum*, de szerintem az értékelésnél nemcsak azt kellene figyelembe vennie az adott tesztelőnek, hogy az ő tapasztalt 30 évével milyen neki, hanem meg kéne próbálni a gyerekcök fejével is gondolkodni. Mert akár hisszük, akár nem, egy gyereket nem az köt le, hogy Batmannek egy csomó cucca van, és az egész játék elég komplex (ld. *Arkham Asylum*), hanem az, hogy minél hübb legyen ahhoz, amit ők szeretnek. Elvgre a játék gyerekkorban kezdődik és nagyon sok játék gyerekeknek készül, hiába van ott a 12-es vagy a 16-os jelölés rajta. Tudom, nem gyerekeknek készül a lap, de a túlnyomó többség ők.

– **Major Márk**

**Először is hadd javítsak egy régi félreértést: a lap olvasóinak többsége jogi szempontból már rég nem gyerek, hanem vagy fiatalok, vagy**



1. Gyu, meg tudnád magyarázni, mit jelent a WTF?
2. Nem gondoltatok még rá, hogy feltöltesek a YouTube-ra GSTV-részeket? Én nézném... – **Somodi Misi**

**Persze, a WTF az a World Taekwondo Federation rövidítése, amely a Thekwondo Világszövetséget jelenti; a**

**neten azonban a what the fuck kifejezés rövidítéseként használják. Gondoltunk már rá és fent is vannak részek, nem is egy. A GameStarTelevision nevű felhasználot kell keresni.**

Mivel nem találtam pontosabb címet, ezért erre a címre küldöm a kérdésemet.

**Prémium előfizetésnél két olyan játékot választottam ki, amely már megjelent. Név szerint a *Need for Speed Hot Pursuit*, és a *Fallout 3*. Így az érkezésük mikorra várható? – **Széplaki Tamás****

**Mire ezt olvasod, már minden biznnyal megkaptad a prémium előfizetés mellé járó ajándékjátékokat.**

**RÖVIDEN**





felölt. Nem tudom, ki találta ki azt a közhelyet, hogy az ilyen újságokat főleg gyerekek olvassák; nálunk az olvasók derékhadja a 18–23 éves korosztály (akik még így is sokkal fiatalabbak, mint a nálunk fejlettebb országokban). Utánanéztem az általad említett *Fantastic Four* nak – Gamerankingson 64,52 százaléka az átlaga úgy, hogy a legjobb értékelés, amit kapott, 7,8/10. Bad Sector 57 százalékot adott neki, amihez hasonlóan értékelte a PC Zone UK és amelynél kevesebbet adott a PC Gamer UK. Tény, hogy az átlagnál alacsonyabb pontot kapott a mi írónktól, de egyáltalán nem kirívóan... Azonban ahhoz, hogy meg lehessen érteni, miért kapta ezt a pontszámot, érdemes a cikket elolvasni – azért van ott. A tesztelő/kritikus azért koptatja az ujját, hogy leírja, miért is értékeli úgy a játékot, ahogy. Ettől kezdve lehet vele egyet érteni, vagy nem; izlésekről nem vitatkozunk ugyan, hiszen a „nekem tetszik” érv megcáfolhatatlan, de a leírtak alapján kéretik elfogadni.

### A GS ÉS A JÁTÉKNEVEK ESETE

Nem nagy dologról írok, viszont ez is igen zavaró tud lenni például akkor, ha Google-t használok, vagy csak kérdezősködöm. Ez pedig nem más, mint az, hogy a kiadóknál (főleg az EA-nél) divatba jött minden utónév/sorozatszám nélkül kiadni a játékaikat, ilyen például a *Medal of Honor* (2010). Ennyire nincsen ötletük? Vagy csak lusták? Jó tudom, nem nagy dolog odaírni mellé a Google-be, hogy „2010”, de nem is ez a lényeg, hanem az, hogy egyszerűen nem bírtak

kitalálni egy nevet (a sorozatszám hiányát pedig nem is értem). Itt van pár ötlet:

Medal of Honor: Talib Assault;  
 Medal of Honor: Modern Warfare (ha már a multi szinte ugyanaz);  
 Medal of Honor: Terrorist Takedown;  
 Medal of Honor: Tier 1/Tier One.

Ez pedig csak néhány! Ha ezek most ugrottak elő a fejből, akkor akinek ez (is) a munkája, az sokkal jobbat is kitalálhatna! És ez nem csak a *Medal of Honor* nál van így... – **Bence**

Tökéletesen megértem, amit írsz, de mégse, ugyanis ez csak egy új divat, hogy egy adott franchise-nak vannak alcímei is. Mindez egykoron a sorozatszámozásból indult ki (például *Turrican*, *Turrican 2*, *Turrican 3*), illetve a rokon szakmában, a zenei világban a nagylemezeket is így nevezik el, tehát általában a franchise (előadó) nevét viselő játék/lemez a legelső a sorban. Azonban ez csak egy szokás, erre vonatkozó nemzetközi szabály nincs és nem is lesz – ha valaki húsz évnyi zenélés után akar kiadni egy albumot a saját nevében, megvan a joga hozzá. Ha most valaki el akarja készíteni mondjuk egy *California Games*-tribute játékot (Epyx-klasszikus volt 64-esen), akkor simán lehetne *California Games*nek is nevezni, amiből mindenki megérti, hogy ez egy új játék ezzel a címmel, hiszen új konzolokon, PC-n stb. fut. Nem kell feltétlenül *California Games 2011: The Return of the California Games* címen jegyezni – ez utóbbi meglehetősen gagyin is hangzik. Szóval nincs

web4.hu

## A HÓNAP BLOGGEREI



A *Gamer Terminál* ([gamerterminal.web4.hu](http://gamerterminal.web4.hu)) azon blogok körébe tartozik, amelyek nem tavaly májusban indultak, válogatott szerzőgárdával, hanem önnönmaguk erőfeszítéséből nyerték el a Trusted minősítést, amit azok az oldalak kaphatnak meg, amelyek cikkeit nagyrészt kiválóan tartjuk, a szerzőgárda is szimpatikus, ennélfogva bizvást merjük mások figyelmébe is beajánlani (épp ezért jelentetjük meg csak a Trusted-blogokat például a GSO főoldalán). Hajrá, srácok, csak így tovább!

## WEB4-ES ÚJDONSÁGOK



December közepén-végén rengeteg dolgot finomítottunk a rendszerben: egyszerűbb lett bejelentkezni, megjelent a kötegelt képfeltöltés lehetősége is, amire szerzőink már repesve vártak, valamint a statisztikák is átláthatóbbak lettek, tudni lehet, melyik cikk hány látogatót vonzott. De a legfontosabb, hogy jót buliztunk együtt, ráadásul komoly, többéves tapasztalattal bíró játékfejlesztők is tiszteletüket tették körünkben, úgyhogy nemsokára ismét lesz Web4-es buli, figyelj az oldalainkat és gyere el te is!

### RÖVIDEN

Nem tudom, jó helyre írok-e, egy kérelemmel fordulnék hozzátok. Indítottunk egy petíciót, hogy a *Mass Effect* harmadik része is lokalizálva legyen kis hazánkban; pár szavazat összegyűlt, de még sok kell ahhoz, hogy felhívjuk a kiadó figyelmét. Ebben szeretnénk a segítségüket kérni: hogyha lehet, esetleg rakjátok ki a linket az online oldalra vagy az újságban említsetek meg minket. – **Szabó Sándor**

Bár minden lokalizációt támogatunk, nem hisszük, hogy néhány ezer fő által „aláírt” petíció eredményre vezetne. Inkább vegyék meg a játék előzményeit, ha ott sok tízezres szám szerepel a könyvekben, akkor tuti lesz magyarítás, mert meg fogja érni... Ilyen egyszerű. (Illetve nem is értem; ha az előző játékokat lokalizálták, akkor miért ne lokalizálnák a következőt? – Eskin)



# A HÓNAP LEVELE



## A GS ÉS A MAGYAR ASSASSIN'S CREED ESETE

A segítségeteket szeretném kérni, ugyanis támadt egy jó játékötletem. Éppen a minap olvastam a neten, hogy helyszínt keresnek az *Assassin's Creed* harmadik részéhez, és elgondolkodtam, hogy miért ne lehetne az Magyarország. Addig gondolkodtam ezen, amíg a fejemben össze nem állt egy olyan sztori vázlata, ami akár még be is jöhet. Alapnak a novemberi GS-ben leadott extra képregényt vettem, és azt pörgettem tovább a fejemben. A dátum 1956. szeptember eleje, a helyszín pedig Szeged lenne, és egy árva bölcsészhallgató „elvtárs” első egyetemi és egyben születésnapja lenne az indulópont. Hősünk

ezen a napon tudná meg ugyanis a mentorától, egy professzortól (aki magához vette és sajátjaként nevelte fel), hogy I. valójában orgyilkosok leszármazottja, mi több, a prof maga is a testvériség tagja; valamint 2: a szüleit azok a templomosok ölték meg még csecsemőkorában, akik ma az uralmuk alatt tartják az országot, hála az egyik „Éden darabjának”, és a szovjet pártban titokban meghúzódo templomosoknak. Mentorunkat azonban hamarosan utoléri a vég, hála egy orosz golyónak, amit persze szintén a templomosok számlájára írhatunk. Az első feladatunk tehát a bosszú lesz, amit viszont egyedül nem tudnánk kivitelezni, és itt jön be a forradalmi szál a történetbe, ugyanis

a mi feladatunk lesz fellázítani a népet a zsarnokság ellen, és kirobbantani a Szegedi Bölcsészkaron, az Auditorium Maximusban a forradalmat (valóban itt történt). A sztori előrehaladtával persze eljutnánk az ország szívébe, Budapestre, ahol magát a magyar templomosok vezérét, Rákosit vennék célba. A cím pedig lehetne mondjuk *Assassin's Creed: Uprising* (Felkelés) vagy *Revolution* (Forradalom). Arra vagyok kíváncsi, hogy szerinted lenne-e elég „kraft” a sztoriban, hogy a Ubisoft is felfigyeljen rá, illetve lenne-e igény egy magyar AC-re? – **Gurzó Dávid**

**Érdekes a történet, azonban be kell látnunk, hogy rajtunk, ma-**

**gyarokon kívül a világban senkit nem érdekel egy olyan sztori, ami Magyarországon játszódik. Hogy ennek mi az oka, nem tudom, de sajnos ha visszanezel a videojátékok történelmébe, akkor külföldi fejlesztésű, Magyarországon játszódó játék meglehetősen kevés van. Nem hiszem, hogy egy olyan franchise, mint az *Assassin's Creed*, megkockáztatna egy lehetséges nagy bukást emiatt, bár kívánom, hogy egyszer jelenjen meg például egy *Call of Duty – Siege of Budapest* (rövidítve SoB). Válaszolva kérdésedre az a véleményem, hogy nem lenne igény magyar AC-re. És ezt őszintén sajnálom.**

**azzal a Medal of Honorral semmi baj, hiszen te is tudod és én is, hogy az egy 2010-es játék, ami nem azonos az 1999-es Medal of Honorral. Ha pedig valaki ennek ellenére belezavarodna egy kicsit a nevekbe, akkor tud neki segíteni a szövegkörnyezet is.**

## A GS ÉS A NEM MÉRVADÁS ESETE

Sokáig a konkurenciát vásároltam, de egy ideje semmilyen játékmagazint nem, aztán haverom vett nekem egy GameStart születésnapomra, utána

pedig az apámtól előfizetést kértem, ugyanis élveztem az irományokat, főleg téged, BZ-t és Kacort kedveltem meg. De nem ezért írok.

Tudom, hogy nektek mást is figyelembe kell venni egy játék értékelésekor, mint egy gamernek. Neki csak a játékelmény számít, ahogy nekem is. Mondok egy példát: a *Prototype* életem legjobb játéka volt! 76 százalékot kapott az IGN-től (megjegyezném, hogy az a csávó nem normális, aki a *Prototype*-ot értékelte, mert siránkozott, hogy nehéz egyszerre megnyomni a négyzet és a

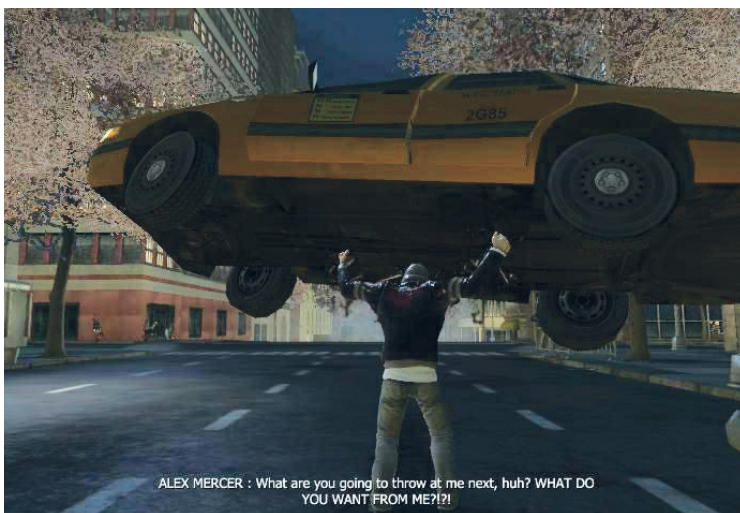
kör gombokat a kontrolleren). Ellenfele, az *Infamous 92* százalékos lett, szintén az IGN-nél, de én korántsem élveztem annyira, mint a *Prototype*-ot. Elveszett az élmény, mivel másodikként játszottam Cole kalandjaival és közel sem volt akkora hatalmam, mint Alex Mercerral. Nem pont ezért, ám sok másért is úgy gondolom, hogy a *Prototype*-ot jobban élvezték az emberek, és csak a számbeli értékelésekért vették meg az *Infamous* többet, ezért csődölt be a *Radical* (és ezért nem lesz *Prototype 2*). A konkurencia (a GameStar) megoldotta, hogy különvett az értékelendő részeket: játékelmény-grafika-hang, ami jó, viszont nálatok is vannak furcsa dolgok: Duncan 69 százalékot adott a *Star Wars Force Unleashed 2*-nek, pedig marha jó játék. Szeretnék titeket arra kérni, hogy a tesztek első lapján (ahol a Kulissza meg ilyenek vannak), a kis boxba lent szúrjatok még oda valami olyat, hogy „értékelés nem mérvadó. Ha bizonytalan vagy abban, hogy melyik játékot vedd meg, nézz videókat róla, játszd a demójával stb.” Köszönöm előre is. – **7sll4gk4pU**

**Ellent kell mondjak neked, az értékelés igenis mérvadó. Ugyanis egy adott stílusban/témában az ahhoz a stílushoz legjobban értő, adott játékot legjobban kenő/vágó kolléga**

**írja meg a cikket. Nem kötelező egyetérteni vele, nem kötelező elhinni, amit ír/mond, azonban el kell olvasni magát a cikket. Ugyanis egy százalék önmagában csak egy szám – az, hogy a tesztelő miért adta azt a százalékot a játékra, azt bizony a cikkben megindokolja. Egyébként a szerinted „marha jó” játék a Gamerankingson 57%-on áll, tehát Duncan még jószívű is volt (a minden formátumra megjelenő *Force Unleashed II* legjobb átlaga 68%, Wii-n). Elfogadom, hogy valakinek egy közepes játék is megtestszhet, de azt nem, hogy elfogultságában azt hiszi, hogy mindenki ellene van. Egy 57%-os átlag a Gamerankingson garantáltan azt jelenti, hogy egy adott játék még a közepes szintet sem éri el, Duncan pedig úgysem a jó szívéért szeretjük. Abban viszont igazad van, hogy nézzen meg egy megvásárolandó játékról mindent a kedves vásárló, mielőtt megveszi az adott szoftvert; például Duncan cikkét is, aki még a nemzetközi átlaghoz képest dicséri is a játékot.**

## A GS ÉS A YOUTUBE VILÁGÁNAK ESETE

Mindenki, aki használ internetet, valamilyen módon kapcsolatba került már a YouTube-bal. Azt azonban kevesen



ALEX MERCER : What are you going to throw at me next, huh? WHAT DO YOU WANT FROM ME?!?

Az újság függője vagyok és az lenne a kérdésem, hogy a *Need For Speed* miért tért át a rendes, hivatalos versenyre? Elég lenne, ha csak egy élethű rendőrdaráló játékot csinálnának; szerintem nagyon nyomna a népszerűségén. – **Csepei Zoltán**

**Ezeket a döntéseket több éve hozta meg egy olyan cég, amelynek döntési**

**mechanizmusába semmilyen belátásunk nincs – nem tudjuk, milyen szempontok és hogyan győzedelmeskedtek a döntésben.**

Gyu, melyik játék volt a legnagyobb és a legalacsonyabb pontszámú a GameStar történetében? – **Fröhlich Martin**

**Böngészgetem az adatbázist: *World of Warcraft: Burning Crusade* 98% és *Tomak Saves the Earth Again* 8%.**

Hála a GS-ben olvasott ismertetőnek, én is felfigyeltem Berrr könyvére és azonnal tudtam, hogy ezt feltétlenül meg kell vennem a fiamnak (no meg természetesen magamnak!). Most csupán azért írok, hogy

jelezzem, a könyvet már itt Miskolcon sem könnyű beszerezni (én is telefonon keresztül tettem félre), úgyhogy ismeretlenül is gratulálok a szerzőnek! – **dr. Horváth Tibor**

**Nagyon szívesen, olvasgasd a 300. oldalt, ott vagyok benne!**



tudják, hogy ez az oldal már jóval több, mint vicces macskás videók gyűjteménye. Annyi érdekes, és érdemes tartalom van a YouTube-on, hogy már képtelen vagyok utolérni magam a feliratkozásaimmal. Immár kialakult egy igencsak összetartó YouTube-os közösség is, amelynek minden tagja mással érdemli ki, hogy megnézd a videóit.

Íme néhány példa a teljesség leghalványabb igénye nélkül: például Ray William Johnson, aki az =3 című műsorával 2,5 millió követőre tett szert, és minden egyes videója 5-6 milliós nézettséget kap. Ha az X-faktor ezt produkálná, az RTL Klub igazgatója összepisilné magát örömeiben. A srác pedig mindössze annyit csinál, hogy vicces, úgynevezett „viral” videókról mondja el a véleményét, elég szórakoztató formában.

Aztán ott van Mystery Guitarman, aki elképesztő zenés videóival növeli hetente tízezrekkel a rajongótáborát. Vagy Freddie Wong, aki annyira profi filmes effektekkel turbózza fel a videóit, hogy mindenki tátott szájjal nézi (vannak bőven videójátéktemájú videó is).

A játékosok kedvence Husky Starcraft,

aki az egyik legnépszerűbb StarCraft II-kommentátor a világon. Olyan tempóban produkálja a videókat, hogy képtelen vagyok vele tartani a lépést. Bár ők mind roppant érdekesek, nálam a YouTube csúcsa a Vlogbrothers csatorna, ahol egy testvérpár, Hank Green (webdizájnér, zeneszerző és kiadó) és John Green (író) vezeti a videoblogját, és egyszerre képesek viccesek lenni, és komoly, érdekes témákról beszélni. Ők szervezték idén nyáron a Vidcont, amely az első YouTube-os világkonferencia volt, és a – levelem apropójául szolgáló – Project for Awesome-ot, december 17-én. Ezen az eseményen összegyűltek a YT-közösség prominens tagjai, és egy huszonnégy órás program keretében 135 000 dollárt gyűjtöttek össze a nézőiktől jótékony célra. Ez számomra pedig azért tűnik fantasztikusnak, mert milliányi celebbel ellentétben a YouTube „hírességei” a hírnevüket a jó szolgálataiba állítják, és tesznek azért, hogy ez a világ egy jobb hely legyen. A YT egy olyan világ, amiben érdemes elmerülni. Nálam már kiváltotta a tétvét.

– **Baliga András**



## A 2011-ES SZÁM MATEMATIKAILAG AZÉRT ÉRDEKES, MERT PRÍMSZÁM, DE 3 ÉS 11 EGYMÁST KÖVETŐ PRÍMSZÁM ÖSSZEGE IS

**Igen, a YT célja pont ez, amit te is mondasz, s nekünk, egyszerű mezei felhasználóknak is meg kell tanulni használni a YouTube-ot mint kommunikációs csatornát. Lásd nagy kedvencem, Andrea Vadrucci esetét: az olasz dobos hétköznapi szinten ismeretlen maradt volna, de a YouTube segítségével minden idők legtöbb találatát jegyző olasz zenésze lett. Érdemes használni a YouTube-ot, de ne marhaságokra – az ügyis a YouTube 90%-a....**

### A GS ÉS A MATEMATIKA ÚJ ESZTENDŐJE

Boldog matematikai 2011-es esztendő! Az egytől nagyobb egész szám prímszám, ha azt bármely tőle eltérő, egytől nagyobb egész számmal osztva sosem lesz egész szám a végeredmény. A 2011-es szám matematikailag azért érdekes, mert prímszám, de 3 és 11 egymást követő prímszám összege is:  $2011 = 661 + 673 + 677$ ;  $2011 = 157 + 163 + 167 + 173 + 179 + 181 + 191 + 193 + 197 + 199 + 211$ . A következő prímszám, amely egymást követő prímszámok összege, a 2027 =  $29 + 31 + 37 + 41 + 43 + 47 + 53 + 59 + 61 + 67 + 71 + 73 + 79 + 83 + 89 + 97 + 101 + 103 + 107 + 109 + 113 + 127 + 131 + 137 + 139$ ; majd az azutáni:  $2081 = 401 + 409 + 419 + 421 + 431$ . Ám a 2027-nek megvan az a sajátossága is, hogy a számjegyeinek összege szintén prímszám:  $11 = 2 + 0 + 2 + 7$ . Vladimir Orlovsky Matematica programjához (15 napos próbaváltozata letölthető), 2009-ben publikált scriptjének e modifikációja listázza azokat a prímszámokat, amelyek egymás követő prímszámok összegei:  $p = \{ \}$ ;  $Do[a = Table[Prime[i], \{i, n, 100\}]; l = Length[a]; k = 1; While[Prime[k] < l + 1, b = Plus @@ Partition[a, Prime[k]]; k++; p = Append[p, Select[b, PrimeQ[#] &]], \{n, 1, 99\}]; S = Union[Flatten[p]]$  A figyelembe vett

prímszámok korlátját növelni lehet a Do és az Append scriptsor 100-as és 99-es számának növelésével, például 1000-re és 999-re történő cseréjével, de úgy az eredmény kiszámolása tovább tart. Az első két eredmény:  $5 = 2 + 3$ ;  $17 = 2 + 3 + 5 + 7$ . A megtalált prímszámok, amelyek egymást követő prímszámok összegei: 5, 17, 23, 31, 41, 53, 59, 67, 71, 83, 97, 101, 109, 127, 131, 139, 173, 181, 197, 199, 211, 223, 233, 251, 263, 269, 271, 281, 311, 331, 349, 353, 373, 379, 401, 421, 431, 439, 443, 449, 457, 463, 479, 487, 491, 499, 503, 523, 563, 587, 593, 607, 617, 631, ... – **Stanyó Károly**

**Erre szokták azt mondani, hogy „biztosan...”. Mindenesetre nem akartam megfosztani számmisztikáért rajongó GS-olvasóinkat az élménytől. Jó értelmezést!**

### UTÓIRAT

Ennyi most, vége most. Eltelt 2010, 2011 pedig épphogy elindult, máris itt vannak a CES szennzációi, valamint a ti leveleitek, amelyekben magyar Assassin's Creedet vizionáltok, számmisztizáltak, a tétvét a YouTube-ra cseréltétek, nevet adnátok az új Medal of Honorak, a mérvadáról filozofáltak és úgy véltétek, hogy a WoW sokkal nehezebb lett a Cataclysm segítségével – szóval sokféle témában jötték érdekességek. Amíg pedig a következő csillió levelet megírtátok a februári számhoz, maradok

**Maximális tisztelettel,**

## CSINÁLJ TE IS GS-PÓLÓT!

Tavaly novemberben készült el a méltán népszerű, hivatalos GameStar póló, ez alkalomból november óta minden hónapban meghirdetünk egy nyerejményjátékot. A játék lényege, hogy GameStar-inspirálta pólót kell tervezni a Shirtinator weboldalán, amelyek közül a GameStar csapata választja ki a legjobbat, annak tervezőjét megjutalmazva. E havi nyertesünk Tibor Miklós lett, neki ez úton is gratulálunk!

Ezentúl ti is megvásárolhatjátok a Miklós által tervezett pólót a Shirtinator weboldalán, amit az alanti képen is meg lehet csodálni. Természetesen ha mégsem tetszene nektek ez a minta, ti magatok is alkothattok magatoknak pólót az oldalon, ahol rengeteg (több ezer!) különféle embléma közül lehet választani, illetve sokféle pólófajta is a rendelkezésére áll, így minden testalkathoz találhattok megfelelőt, elérhető árban. Egy egyszerűen kezelhető szerkesztőfelületen pedig ti magatok állíthatjátok be, hogy milyen legyen a kiválasztott embléma, nagyítható, kicsinyíthető, a póló színét és fazonját is megváltoztathatjátok, így minden a rendelkezésére áll annak érdekében, hogy olyan pólót rendelhessetek meg, ami olyan, mintha rátok öntötték volna.

A versenynek azonban még koránt sincs vége, havonta várjuk tőletek a jobbnál jobb pólódizájnokokat: most például február 16-ig. A februári

számban hirdetünk nyertest, aki egyedi GameStar-dizájnnal ellátott kapucnis pulcsit, sapkát és bögrét nyer. A nyerejményekért nem kell más tennetek, mint a [shirtinator.hu](http://shirtinator.hu) oldalán a szerkesztőfelületen elkészíteni elképesztőbbnél elképesztőbb GameStar-dizájnotokat, majd save&share gombbal küldjétek el nekünk a [gamestarpolo@gamestar.hu](mailto:gamestarpolo@gamestar.hu) e-mail címre. A minták közül a GameStar szerkesztősége fogja kiválasztani a legjobbat, amelyet következő számunkban be is mutatunk.





# 2011 MIT HOZ AZ IDEI EV? JÁTÉKAI

**H**AGYOMÁNYAINKHOZ HÍVEN  
LEPOROLTUK KRISTÁLY-  
GÖMBÜNKET, átható tekintet keresztüzzébe fogva vallattuk a jövőről, amelynek eredményét a következő néhány (sok) oldalon olvashatjátok.

Mielőtt a játékokra térnénk, érdemes megvizsgálni a kérdést, hogy vajon milyen platformokon fogunk játszani idén. A nagy konzolok generációváltása még várat magára, a Nintendo Wii példájából okulva folytatódik a moz-

gásérzékelők térhódítása PlayStation 3 és Xbox 360 konzolokon. Idén érnek be és jelennek meg azok a Move- és Kinect-támogatásra épülő fejlesztések, amelyek már nem az alkalmanként, hanem a komolyabban játszó réteget célozzák meg. Amí a marokkonzolokat illeti, a Sony vélhetően piacra dobja a PSP 2-t, amelynek balszerencséjére a Nintendo forradalminak ígérkező 3DS-ével kell majd megmérkőznie. A külön szemüveget nem igénylő kijelzőn várakozásainkat messzemenően felülmú-



ló látvány tárul elénk, amiről a Nintendo évadnyitó showjáról kikerült felvételek alapján mindenki meggyőződhetett. A PC-s piac jövőjében viszont továbbra is sok a félinformációkon és téveszméken alapuló bizonytalan pont. Néhány tavalyi nagyágyúnak – elsősorban a *StarCraft 2* és a *WoW: Cataclysm* párosára gondoltunk – köszönhetően időlegesen fellendült a dobozos kiadású játékok forgalma, ám minden jel szerint idén is folytatódni fog a trend, miszerint a mérleg mindinkább a digitális terjesztés javára billen. Ezt jósolta egyébként néhány napja John Riccitiello, az Electronic Arts feje. Azonban nem kerüli el kedvenc asztali rendszerünket mozgásérzékelő bevite- li eszközök terjedésének mindent első- rő hulláma. Steve Ballmer megerősítette, hogy egy direkt PC-s használatra szánt Kinectet hoznak forgalomba, ám a Micro- softot is megelőzte az ASUS. A tajvani gyártó összeállt a Kinect szenzor ka- meratechnológiáját kifejlesztő izraeli PrimeSense vállalattal, közös munkájuk gyümölcse pedig a CES alatt bemutatott WAVI Xtion, az első Kinect-klón. A PC-t érintő másik divathullám a mo- bilitás egyre jelentősebbé váló kérdése. Az iPad sikerén felbuzdulva boldog-bol-

dogtalan tabletek gyártásába kezdett, elemzők szerint idén többet fognak elad- ni belőlük, mint asztali PC-kből. Némelyik gyártó azonban gondolt a játékosokra is. A külső perifériáiról (egér, billentyűzet stb.) elhíresült Razer egy Intel Atom ala- pokra épülő, palmméretű összecsuksukható gépet mutatott be. A Switchblade érin- tőképernyővel és egy szabadon konfigu- rálható billentyűzetével (betűk, ikonok és bármi egyéb megjelenítése a gombokon) a show egyik sztárja volt. Mint azt már magatok is észrevehet- téték – feltéve persze, hogy hátul- ról kezdtétek a magazin olvasását –, több olyan cím is kimaradt összeáll- tásunkból, amelyeket mindannyian na- gyon várunk. Kezdjük talán a Bethesda zászlóshajójával, a novemberi megjele- néssel kacérkodó *The Elder Scrolls V: Skyrim*mel a sort, ami nemcsak a koro- sodó Gamebryo motortól szabadul meg, hanem meghonosítja a kétkézes har- cot is a sorozatban. A fantasy vonulat- nál maradván Nights nélkül ugyan, de üd- vözölhetjük az újabb *Neverwinter*-részt, ami R.A. Salvatore könyvtírólogiáján alu- pul, és jóval nagyobb hangsúlyt fet- tet az online kalandozásra, illetve a ra- jongók által készített tartalmakra, mint

elődei. Elvileg a 2011-es felhozatalt erő- sítí – a Valve tempóját ismerve vannak azért fenntartásaink – a Source moto- ros *DotA 2* is. Végre napvilágra kerülhet a *Thief 4* is, hacsak Garrett meg nem lo- vasítja az aranylemezt. Az Ubisoft föld- rengés utáni túlélőkalandójának utoljá- ra Kínában látták nyomát, az *I Am Alive* sorsa pillanatnyilag ugyanolyan bizony- talan, mint a *Beyond Good and Evil 2*-é. A *GTA V*-ig a *Saints Row 3*-mmal üt- hetik el a műfaj hívei az időt, MMO-s bá- raitaink pedig – feltéve, hogy nem csúsz- nak megint egy évet –, a *Warhammer 40.000: Dark Millennium*ra, vagy az űr- hajós *Jumpgate: Evolution*ra foghatják párkapcsolatuk megromlását. 2011 FPS-ekben ismét gazdagnak ígér- kezik, már február végén lerántják a lep- let a *Battlefield 3*-ról, megmutatja magát a legjobb Duke Nukem-klón, vagyis Sam Stone a *Serious Sam 3*-ban, megismer- jük a történet előzményeit a Treyarch-féle *Call of Duty: Modern Warfare 3*-ban, va- mint alászállunk a poklokra, hiszen szak- mai berkekben keringő hírek szerint az év meglepetése nem csupán a *Doom 4* lepe- lezése, hanem annak megjelenése is lesz. Végezetül pedig érdemes néhány mon- dat erejéig kitérni azokra a nagy kali-

berű játékokra, amelyek pusztá beje- lentésétől (vagy feltételezett érkezé- sétől) rajongók százezrei, milliói jöttek lázba, ám gyakorlatilag biztosra ve- hető, hogy 2012 előtt nem találko- zunk velük. Alig várjuk, hogy az FPS- köntösbe bújtatott ideológiai vitákat folytató Irrational Games az Atlan- ti-óceán mélyéről a felhők fölé repít- sen bennünket a *BioShock Infinite*-ben. Hasonlóan lázba hoz annak a gondo- lata is, hogy 2011 első hónapjaiban le- rántják a leplet a *S.T.A.L.K.E.R. 2*-ről is, amiről egyelőre csak annyit tudunk, hogy új motort kap, ráadásul nők is járnak majd a Zónában. Titkon arra számítunk, hogy a jövő évi megjelené- sel tervező ukránok végre vezethető járművekkel is megajándékoznak ben- nünket, ugyanis fenemód farsztó már a sok kutyaolás. Helyhiány miatt már csak felsorolás szintjén említjük meg a már bemutatott, de csak jövőre érkező *Prototype 2*-t, a *StarCraft 2* második felvonását, valamint a *GTA, Far Cry, Assassin's Creed, Hitman, Resident Evil* és *Half-Life* folytatását. 2011-re mindezek után rengeteg sza- badidőt, és legalább egy lottóötöst kí- vánunk mindenkinek!



## BATMAN: ARKHAM CITY

**KIADÓ** Warner Interactive **FEJLESZTŐ** Rocksteady **RÖVIDEN** Olyan hőst kapunk, amelyet megérdemlünk **MEGJELENÉS** 2011. ősz

**2009 LEGNAGYOBB ÉS EGY- BEN LEGKELLEMESEBB MEGLEPETÉSE VOLT** a sza- badidejében bőregérnek öltözött bosszúálló milliárdos egyik legjob- ban sikerült önálló képregényét fel- dolgozó játék. A zseniális kétféle harc- rendszer, a Denevérember jobbnál jobb kütyüi, a sajátos hangulat és lát- ványvilág, az utolsó pillanatig izgalmas történet és a felülmúlhatatlan Joker miatt igazából csak két problémánk volt a *Batman: Arkham Asylum*-mal: egyrészt túl hamar ért véget, másrészt nem voltak benne járművek.

Fájó, de a folytatásban sem lesznek, hiá- ba áll majd az elmegőgyintézetnek ott- hont adó szigetnél jóval nagyobb játé- tér a rendelkezésünkre. A bűnözők már- már kezelhetetlenül magas száma miatt Gotham vezetője egy egész kerületet vá- laszt le a metropolisz testéről. Quincy Sharp, az új polgármester ide telepíti az összes nem kívánt elemet, akikre egy ha- talommániás pszichiáter, Hugo Strange hivatott vigyázni, Strange azonban rossz- ban sántikál, s hamarosan elszabadul a pokol. Batman akkor dönt úgy, hogy be- avatkozik, amikor megtudja, hogy Kéttarc Macskanő nyilvános kivégzésére készül.

A *Batman: Arkham City* játékmenetét érintő változtatások száma elég alacsony. Hősünk eszköztára újabb high-tech cuccokkal bővül, s a játék kezdetén jóval több kütyühöz férhetünk hozzá, mint az első részben. A nyomozáshoz használt Detective Mode erőteljes átalakításon esik át, mert a fejlesztőket sokkolta a tény, hogy a játékosok többsége végig azt használta az első rész alatt, és szinte semmit sem érzékeltek az aprólékosan kidolgozott környezet szépségéből.





# ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

**KIADÓ** Ubisoft **FEJLESZTŐ** Ubisoft Montreal  
**RÖVIDEN** Testvérek, csuklyát fel! Lóóóra! **MEGJELENÉS** 2011. tavasz

**VÉGRE PC-N IS EMBERÖLTÖKET ÁTÍVELŐ ÖSSZEESKÜVÉST LEPLÉZ LE** az Ezio-Desmond páros. A cselekmény pontosan ott folytatódik – vagyis bonyolódik tovább –, ahol abbamaradt. VI. Sándor pápa kiiktatása és az Édenfa termésének megszerzése nem marad következmények nélkül. Az egyházi előljáró fia az egész Bergamo-pereputtyal karöltve visszaszerzi a szent relikviát. Ebből következik, hogy Ezio Auditore da Firenze története folytatódik. Ágyó, családi birtok és süppedős bőrfotel! Irány az olasz, történelmi város! A második rész kiegészítőjének szánt

– végül számozatlan folytatásként debütáló – kaland ezúttal Rómába kalauzol el minket. Az utca zaját immáron patadobogás is gyarapítja, ezenfelül a barangolást csatorna-rendszer is gyorsítja. A játék mellett szól a megváltozott és továbbfejlesztett harcrendszer, megspékelve többféle animált kivégzéssel és kézi muskétákkal is. Akadnak még felfedezendő újítások, ami miatt melegen ajánljuk ezt az epizódot, de már alig várjuk a következőt. Vajon mit fog tartogatni számunkra a 3. rész? Irány Szovjetunió?



# SILENT HILL: DOWNPOUR

**KIADÓ** Konami **FEJLESZTŐ** Vatra Games **RÖVIDEN** Félelem és reszketés egy amerikai kisvárosban **MEGJELENÉS** 2011. tél

**SZERET HAZARDÍROZNI A KONAMI,** vagy már nem bízunk a japán fejlesztőkben, ugyanis a sorozat nyolcadik epizódját ismét szigetországon kívüli fejlesztőkre bízta. A cseh Vatra Games szerint a *Silent Hill: Downpour* lesz a sorozat legjobb darabja, s az alcímben szereplő égszakadás révén a víz központi szerepet játszik majd a történetben, amelynek hőse Murphy Pendleton, egy elítélt bűnöző. Emberünk egy balesetet szenvedett rabszállítóóból kikecmeregve az öt üldöző csinos börtönőr leányzó elől menekül Silent Hillbe, ahol olyan szurreális kalandba keveredik, ami messze túltesz legszörnyűbb rémálmain is.

A csehek belátták, hogy amerikai kolégák hibát követtek el, amikor a *Homecoming* hőséne egy iraki veteránt tettek meg, aki profin kezel minden fegyvert, s ezzel lényegében megölték a *Silent Hill* szellemiségét, a kiszolgáltatottság érzetéből fakadó szüntelen rettegést. Pendleton ennek megfelelően azzal védekezik, amivel tud. Szükség esetén felkap egy széket, esetleg egy törött üveget, amivel lassuk be, kevés kárt tehetünk egy piramisfej kaliberű ellenfélben. Az egyetlen megoldás sokszor csak a futás lesz, nincs mit szégyellni rajta.



# FABLE III

**KIADÓ** Microsoft **FEJLESZTŐ** Lionhead Studios **RÖVIDEN** „Szeretjük a PC-t!” – mindig valaki más a Microsofttól **MEGJELENÉS** 2011. tavasz

**H OSSZABB IDEJE MÁR,** hogy a redmondi vállalat úton-útfélen hangoztatja, nem feledkezett meg a PC-ről, sőt a jövőben annyi figyelmet fordít rá, amennyit megérdemel. A nagy szavakat idén azzal támasztotta alá, hogy a CES 2011 alatt bemutatta a tavaly év végén Xbox 360 konzolra már megjelent *Fable III* működő PC-s változatát. Bár a Lionhead forradalmat ígért, csak részben váltotta be azt. A műfajt magát nem forradalmasította, ám Albiont, ahogy azt a PC-sek ismerték, örökre megváltoztatta. A bübajos fantasyvilág ötszáz évvel az első rész eseményei után

az ipari forradalom útjára lépett, amikor is puskapor, gőzgépek és óraművek szorítják a perifériára a mágiát. Egy király gyermekeként kell majd helytállnunk számtalan viszontagság közepette, barátokat és szövetségeseket szerezve, hogy segítségükkel megdöntsük diktátorként uralkodó fivérünk hatalmát. Pedig ha tudnánk, milyen terhetek visel vállain a koronás fő, milyen áldozatokat kell hoznia a nagyobb jó érdekében, ezerszer meggondolnánk, hogy forradalmat robbantsunk-e ki.







**A**CRYTEK MINDKÉT KORÁBI JÁTÉKAVAL KAPCSOLATBAN AKADTAK OLYAN KRITIKUSOK, akik szerint a németországi csapat szép és látványos techdemókat készített saját fejlesztésű motorjával, ám játékot még egyszer sem. Ilyen vádakra mi más is lehetne csattanósabb válasz egy remekbe szabott játéknál? A *Crysis 2* eddigi tapasztalataink szerint mindenben jobb elődjénél. A konzolokkal is kompatibilis CryEngine 3 szemernyivel se gyengébb az előző generációs kiadásnál. A romokban heverő New York sokkal izgalmasabb és látványosabb játszótér,

mint a hamar unalmassá váló, dzsungel borította szigetek, a továbbfejlesztett nanoruha pedig olyan fegyvert ad a játékos kezébe, amilyenrel egyetlen más FPS-ben sem találkozunk. A számtalan módon fejleszhető öltözék által már-már szuperhőshöz illő erőre és gyorsaságra teszünk szert, miközben a jól megszokott képességek is továbbfejlesztettek, illetve kibővültek. A játékos több emeletnyi ugrásokra képes, a felhőkarcolók között pedig új értelmet nyer a vertikális hadviselés. Egyetlen rúgással több tonnás autót taníthatunk meg repülni, ha pedig a magasból zuhannánk rá egy négyke-

rekűre, annak kaszt-nija a becsapódás hatására durván behorpadna, a szélvédők ezernyi szilánkra törnének, a kidurrant abroncsokból pedig egy pillanat alatt illanna el a sűrített levegő. Az egyszemélyes kampányt 6 játékmodot magába foglaló többszereplős lövöldözés egészíti ki, amelyeket 12, egymástól jelentősen különböző térképen tolhatunk orrvérzésig, miközben igyekszünk megszerezni a nanoruhán elvégezhető 60 fejlesztés mindegyikét.



## CRYSIS 2

KIADÓ Electronic Arts FEJLESZTŐ Crytek RÖVIDEN Több, mint techdemó  
MEGJELÉNÉS 2011. március



## DARKSPORE

KIADÓ Electronic Arts FEJLESZTŐ Maxis Software RÖVIDEN Diablo génkezelés után  
MEGJELÉNÉS 2011. március

**A**NNAK IDEJÉN A SPORE JÁTÉKOSAI FELFEDEZTÉK, milyen szórakoztató is lehet, amikor az űrkorszakban számtalan evolúciós fázison átesett lényükkel idegen planétákat fedeztek fel, és veszélyes teremtményekkel küzdöttek meg. Tetszésüknek bizony hangot is adtak, az EA és a Maxis pedig kapva kapott az ötleten, hogy végre elkészítheti saját *Diablo*-klónját. A *Darkspore* elődjéhez hasonlóan a testre szabhatóság mellett kötelezte el magát, az akció-RPG műfajba sorolható játékban ugyanis a játékos által irányított lé-

nyek csapata számtalan lehetséges módon fejleszhető. Közélszarcos, támogató és sunnyogó lények közül mazsolázva állítjuk majd össze csapatainkat, amelyek képességei annak függően változnak, hogy melyik genezistípusba (plasma, bio, quantum, necro és cyber) tartoznak. Mielőtt nekilátnánk velük egy-egy bolygó felderítésének, tudni fogjuk, hogy milyen ellenfelekre számíthatunk, s ennek megfelelően variálhatjuk a csapatok összetételét, akár egyedül ereszkedünk le a felszínre, akár haverokkal.

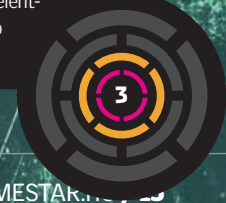


## LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN

KIADÓ Disney Interactive Studios FEJLESZTŐ TT Games  
RÖVIDEN Ahoj, szárazföldi patkányok! MEGJELÉNÉS 2011. május

**N**EM OLY RÉG rumszagú teker-cset sodort partra a víz. A pakciba zárt üzenetben a következő foglaltatott: több mint 70, különböző személyiségű kockafejűt irányíthatunk a játékban. Később a kantinos titkon megígulta, hogy 20 – filmből ismert – térségen át vezet majd a kalandunk. Egy szütyőnyi aranytallér és némi zsákmány odalett, míg kihúztam az egyik kalózkutyából, hogy a kapitányt csak egy társa követheti útján, coop módban. Most, hogy tudjuk, mi a fáma, nem hagyhatunk nyomokat – ugyebár halott férfi nem regél... Drága

tengerész barátaim! Fel hát a kalyiba fedélzetére, hogy Jack Sparrow-val karöltve elevezzünk az ismeretlen, háborgó tengerekre! A móka a már ismert LEGO videójátékok szerkezetére és a Karib-tenger kalózái nevezetű mozi 4. részére épül majd. PC, Xbox 360, PS3, Wii, DS és PSP masinák viszik majd a materiát. A játék az építő-kockákért rajongó gamerhorda mellett – a pelyhes állú síhederektől a porlepte matuzsálemekig – mindenki számára kellemes szórakozást jelenthet. Jó szerencsét és jó szelet kívánunk!







**H**AZAFIAS ÉRZELMEKBŐL BŐVEN KIJUTOTT AZ EGYESÜLT ÁLLAMOK LAKÓI-NAK, s ha már itt tartunk, minden más nemzetnek is, csupán annyi a különbség, hogy a többségnek nincs rá annyi felesleges erőforrása, hogy ezt ország-világ előtt rendszeresen demonstrálja. Ennek leglátványosabb módja, amikor hazafiak egy csoportja felveszi a harcot a kontinentális országot megszálló hadsereggel. Míg a megszállók tíz-tizenöt éve szinte biztosan az oroszok lettek volna, idén Észak-Koreának osztottak lapot. A szintén szóba jöhető Kína egy mozifilmben kapott hasonló szerepet, míg az ún. muzulmán latorállamok közül bármelyik szerepeltetésére hisztérikusan reagált volna az amerikai közvélemény jelentős része. A vezethető járműveket is felvonultató egyjátékos kampányban egy helikopterpilóta bőrébe bújva csat-

lakozunk a jórészt civilekből verbuválódott ellenállókhoz, akik lassan összeszoknak és igazán ütőképességük erővé formálódnak. Az ellenség számbeli és technikai fölénye miatt nyílt konfrontáció helyett többnyire gerillataktikát kell majd alkalmaznunk a siker érdekében. Multiban az amerikai és a megszálló katonaság legmodernebb fegyvereivel és harci eszközeivel esünk egymásnak dedikált szervereken, a legjobb cuccokat és járműveket az XP helyett kapott csatapontokért vásárolhatjuk majd meg. A *Homefront* megjelenése „véletlenszerűen” egybeesik a *Red Dawn* mozifilm remake-jének premierjével, amelynek eredetijét az a John Milius írta és rendezte, aki a játék íróinak is besegített, valamint a hozzá kapcsolódó regény egyik társszerzője is volt.



## HOMEFRONT

KIADÓ THQ FEJLESZTŐ Kaos Studios RÖVIDEN Otthon, érted vérem ontom  
MEGJELENÉS 2011. március



## MAX PAYNE 3

KIADÓ Rockstar Games FEJLESZTŐ Rockstar Vancouver RÖVIDEN A fekete ballonkabátot felváltja a fehér trikó MEGJELENÉS 2011. ősz

**T**AVALLY ÚGY VÁRTUNK RÁ, MINT KIÉHEZETT BENGÁLI TIGRIS A JÓLLAKOTT TURISTACSOPORTRA. Ha minden a tervek szerint alakult volna, akkor most nem egy újabb beharangozót olvastok itt a megtört lelkű zсарu soron következő kalandjáról, hanem egy mindenre kiterjedő, vaskos tesztet, ám sajnos ez nem jött össze. A „lelassítható lövöldözést” népszerűvé tévő alkotás harmadik felvonása egyre erősebben csipkedi agyunkban a türelemért felelős részeket. A mé-

lyen benyelt gondolatok és az információ csap elzárása miatt sokan már a legrosszabbra számítottak – valljuk be, nem alaptalanul. Mostanában számos ígéretes produktumnak törölték, vagy rúgták föl az előrehaladott munkálatait (zokogássá fajuló sírógörcs és elfojtott harag). A szívmegeállás-közel állapotról még rádobott egy nagy lapáttal a Take-Two következő üzleti évére kiadott játékok listája is. A kolosszális nevek felsorolása mellett a *Max Payne* harmadik része semmilyen formában nem szerepelt. A rajongók viszont

mégis örülhetnek, egy kiegészítésnek köszönhetően, amelyben arról tudatják a nagyréműt, hogy a Dél-Amerikába áttelepült nyomozó története nagy erővel csiszolódik a munkapadon. A kiadó arról is biztosított mindenkit, hogy a közeljövőben friss hírekkel fogják elárasztani a gamervilágot (bár csak már tocsognánk). Így nem vall navitásra, ha kacérkodunk kicsit az idej megjelenés gondolatával. Kedves Rockstar! Tessék jobban ráhasalni arra a dörzspapírra.







# NASCAR THE GAME: 2011

KIADÓ Activision Blizzard FEJLESZTŐ Eutechnyx  
RÖVIDEN Mindig csak körbe-körbe MEGJELÉNÉS 2011. február

**A HAZÁNKBAN SAJNOS KEVÉSBE ISMERT a NASCAR, mint tesztek azt, a Forma-1;** egy olyan versenysorozatról van szó, amiben nagyobb a tömegkarambol esélye, mint bármely másik autósportban. Csak el kell képzelni, ahogy 42 autó köröz óránként 200 mérföldes sebességre gyorsulva egy ovális arénában. Csak látványosan tűnik monotonnak mindig balra tekerni a kormányt, ugyanis a futamok minden egyes másodperce maximális odafigyelést igényel a pilóták részéről. A *NASCAR The Game: 2011* jóvoltából számtalan feszültséggel teli pillanatban lehet részünk. A verdák jobban törnek,

mint valaha, a kasztni lerepülő darabjai pedig kárt tehetnek a hátrébb haladók abroncsaiban. Az aprólékosság a szimulációban is visszaköszön; akár egy futam kiemelése is múlhat azon, hogy mekkora a nyomás a kerekekben. A szimulátorok hívei számára tehát eljön a Kánaán, a kevésbé gyakorlott vezetők pedig bekapcsolhatnak néhány segítséget. Megjelenéskor még csak a 2010-es szezonnal játszhatunk, ám a későbbiekben egy ingyenes patch elhozza 2011 újításait az idén debütáló Kentucky arénával együtt.



# TOM CLANCY'S GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

KIADÓ Ubisoft FEJLESZTŐ Ubisoft Paris  
RÖVIDEN Láttam valamit MEGJELÉNÉS 2011. nyár

**MÁR AZ ADVANCED WARRIOR RÉSZEK IS PROTOTÍPUSOKAT, VAGY FEJLESZTÉS ALATT ÁLLÓ HADIESZKÖZÖKET VONULTATTAK FEL, a Future Soldier során pedig úgy érezhetjük magunkat, mint a vadászó nyagmacska a gondatlanul legelésző gazel-lák között.** A túlzott magabiztosság azonban akár a vesztünket is okozhatja, ha nem használjuk az eszünket, példának okáért a leghasznosabb felszerelésünk, az optikai álca biztosította előny hamar semmivé lesz, ha a kelleknél gyorsabban változtatunk pozíciót, hőkamerával rendelkezik az ellenség, vagy épp tüzet nyitunk. A moduláris MR-B karabélyt igény szerint alakíthatjuk gránátvetővé, sörétes puskává, szerelhetünk fel rá különféle tartozékokat. Az ígéret szerint továbbfejlesztett CrossCom rendszeren keresztül adhatunk utasítást három társunknak, illetve igykövethetjük nyomon az ellenfél mozgását. A négyfős kooperatív multiplayer során a társainkkal még hatékonyabban tudunk kommunikálni, megtervezni az útvonalat és szinkronizálni a lövéseket.



# PORTAL 2

KIADÓ Valve FEJLESZTŐ Valve Software  
RÖVIDEN Melyik portál viszen itten Budára? MEGJELÉNÉS 2011. április

**2007 ÓTA ÁLMODOZUNK EGY OLYAN FEGYVERRŐL, amellyel a Valve által alkotott vörös ruhás lány randalírozott, hiszen vele laza bejárásunk lenne a szomszéd, copfos Pirihez borsót fejteni, vagy a sarki bankba, záras után pénzt fialtatni.** A hősünk több mint valószínű, hogy nem ilyen „nemes célok” eléréseért fog nekivágni az újabb kaland-

nak (pedig de szép a Piri... borsója). Az első részhez képest egy úgynevezett „egész estés” játékot kapunk, amelyben a galád fémmasina, GLaDOS is visszatér. A humorral nem fukarkodó alkotás ötletes kihívások és fejtörők sokaságát sorakoztatja majd fel. A cél egyértelműen a helyes útvonal kiválasztása lesz, ezért kizárólag tiszta, józan és friss tekintettel szabad majd a portálnyitoga-

tó stukkertünket sütögetni. A PC-re, Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra is megjelenő, innovatív produktum kiadásának időpontja már kőbe van vésvé. A kooperatív játékmódot biztosító matéria már most arra készített minket, hogy barátainkkal kezdjük el gyakorolni a lyukba zuhanás művészetét.





# RED ORCHESTRA: HEROES OF STALINGRAD

KIADÓ 1C Company FEJLESZTŐ Tripwire Interactive RÖVIDEN Halálra ítélve  
MEGJELENÉS 2011. nyár

**E**GÉSZEN ELKÉPESZTŐ, hogy egy „egyszerű” rajongói mod mivé ki nem nőheti magát. A *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad* egyszemélyes (kooperatív módban is játszható) kampánnyal is rendelkezik a máig népszerű többszereplős játékmódok mellett. A fejlesztők a lehető legautentikusabb háborús élmény visszaadására törekedve részletesen modellezték a játé-

ban első körben elérhető két páncélost (Panzer IV G, T34 76 M42) belülről is. Három társunkkal egymást is látjuk majd a monstrok belsejében, a fegyverzetet pedig csak a valóságban is létező nyílások, periszkópok segítségével tudjuk majd célra állítani és úgy el-sűtni, hogy valamit el is találjunk. A kétmillió katona életét követelő sztálingrádi csata hónapjait fényképek, filmfelvételek és beszámó-

lók alapján újraalkotott helyszíneken tölthetjük a 6. német hadsereg bevonulásától a szovjetek fejevesztett menekülésén át a szibériai tartalékokkal végrehajtott ellentámadásig. Mindezt Unreal Engine 3 és egy olyan MI mellett, amely a morállal is kalkulál.



# STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

KIADÓ LucasArts FEJLESZTŐ BioWare RÖVIDEN A mesében mindig a jó győzedelmeskedik... MEGJELENÉS 2011. nyár

**A**KÖZTÁRSASÁG ÉS A BIRODALOM KÖZÖTT DÜLŐ HARCBAN a jó és rossz viszonya erőteljesen átértékelődik, ugyanis ebben az MMORPG-ben akkor is találhatsz pártfogókat, ha éppen az Erő sötét oldalát választod!

Az egész galaktikus rendszer forrong és rajta is múlik, hogy ebben a teljes univerzumot érintő háborúban melyik irányba billen el a mérleg nyelve. Nem mindegy tehát, hogy milyen szövetségeket vagy éppen cinkosokat sikerül magad mellé állítani. Vigyázz, mert ez nem a Hel-

lo Kitty kalandjai, ahol kebelbarátokat gyűjthetsz, itt bizony társaid könynyedén el is árulhatnak! A játék teljes mértékben történetközpontú, így a készítő nagy hangsúlyt fektettek a dialógusokra. Nemrégiben Paul Marino, a BioWare egyik vezető dizájnere elhínt néhány információt arról, hogyan teszik vizuálisan és verbálisan is vonzóvá az NPC-kkel folytatott párbeszédet: a *Mass Effect*-ben már bevált rendszert veszik alapul ehhez, némiképp átdolgozva. Így döntéseitek sorozata filmszerű játékélménybe torkollik majd!



# STRONGHOLD 3

KIADÓ SouthPeak Games FEJLESZTŐ Firefly Studios RÖVIDEN Amit te felépítesz, én porig rombolom MEGJELENÉS 2011. április

**A**STRONGHOLD 2 TÚL BONYOLULT VOLT és ráadásul randa is, ennek megfelelően nagyot bukkott, a *Stronghold: Legends* pedig túlságosan eltávolodott a gyökereitől, így nem aratott sikert. A legtöbb fejlesztőcsapat ezen a ponton már feladta volna, vagy épp az évekig elhúzódó csődeljárás papírmunkájával vesződne, de nem így a Firefly. Tanulva a hibákból, a méltán népszerű első rész legjobb elemeit gyűrjék egybe azzal a kevés használható ötlettel, amit a folytatásokból érdemes átvenni és továbbfejleszteni. A sorozat veterán rajon-

gói bizonyára örömmel veszik majd, hogy visszatér az első rész ördögien gonosz zsarnoka, a Farkas. A jól bevált elemek – mint a várépítés, a működő falugazdaság létrehozása, a hadsereg felállítás és fenntartása, illetve a várostromok – megőrzése mellett olyan lehetőségekkel bővül a *Stronghold 3*, mint a newtoni fizika törvényeinek szimulálása, a rengeteg taktikázásra lehetőséget nyújtó napszakváltás bevezetése, valamint egy könnyen kezelhető térkép- és küldetészerkesztő.







**M**EGKÉREM A HÁRMAS SZÁMÚ GYANÚSÍTÓT, hogy lépjen előrébb. **Köszönöm.** Most forduljon balra. Köszönöm. Kérem, olvassa fel hangosan és érthetően a papíron található mondatot. „Ide a táskát, tata, vagy magára ereszték egy pörgőt!” Köszönöm, visszaléphet... Az idei kalendáriumi év egyik legjobban várt alkotásához nagyon finoman kell majd hozzányúlni. A 2005-ben bejelentett matéria tökéletesen egyesíti mindazt az élményt, amelyre egy ínycsiklós igazán vágyik. Szabadon bejárható világ, pörgős akciójelenetek, órákat felemészítő megfigyelések és a whiskeyszagtól bűzlő ballonkabátosok milliője teszik már most ellenállhatatlanná az *L.A. Noire*-t. A Rockstar legújabb üdvöskéje egyszerűen nélkülözhetetlen beleélést követel, enélkül nincs is értelme majd nekifeküdni a kaland-

nak. A készítők ebben komoly segítséget nyújtanak, hiszen olyan élethűen varázsolják a '40-es évek Amerikáját a monitorunkra, hogy nem is lesz nehéz dolgunk totálisan beleolvadni. Chole Phelps életének egy meghatározó szakaszába az 1947-es évben csöppenünk bele. Nyomozóként olyan események részesei és szemtanúi leszünk, amelyek a második világháború harcait átélő Chole számára is néha már túl meredeknek tűnnek. A detektív munka szerves részét képezi a véget nem érő kihallgatások sora, amelyek során elengedhetetlen, hogy mesteri szinten tudjunk olvasni a különböző delikvensek legkisebb rezdüléséből is. Ezt kellőképpen megtámogatja a hihetetlen részletességgel kidolgozott mimika is. Ideje megtisztítani a nagyítót!

# L.A. NOIRE

**KIADÓ** Rockstar Games **FEJLESZTŐ** Team Bondi **RÖVIDEN** Kopasz fej és piros nyalóka – enélkül ne vágj neki! **MEGJELENÉS** 2011. ősz



**M**OSTANÁBAN NINC SZERENCSEJE A VILLÁS FARKÚ PATÁSOK CSALÁDJÁNAK. Nem elég, hogy közeleg a *Diablo 3*, amiben garantáltan jól elhúzzák néhány főördög nótáját, az Electronic Arts két éven belül már másodszor küld bajnokot a pokol legmélyebb bugyraiba, hogy térdére fektesse és elfenekelje a jó öreg Lucifert. Tavaly még a költőből lett keresztes harcos, Dante hányt kaszaélre számtalan pokoli teremtményt, miközben elragadott szerelmét kereste, idén pedig egy begőzölt motoros, bizonyos Garcia Hotspur nevezi ki magát démonvadásznak és gyűjt alá a túlvilág lakóinak egy leányzó miatt. A *Shadows of the Damned* a *No More Heroes* sorozatot jegyző Goichi Suda és a *Resident Evil* szériát életre keltő Shinji Mikami közös projektje, és mint ilyen, egyesíti magában a két sztárdizájner sajátos látásmódját. Suda és Mikami olyan alkotásokból merítettek ihletet, mint a *Blade Runner*, a *BioShock*, illetve Robert Rodriguez filmrendező munkássága, ez utóbbi főleg a játék látványvilágában érhető nyomon. A játékmenet leginkább a *Resident Evil 4*-re emlékeztet 90 százalékos lövöldözéssel, a fennmaradó részben pusztakezes és fegyveres közelharccal. A történet és a pályatervezés azonban leginkább a lineáris jelzővel jellemezhető. A tetovált mexikói főhőst, szőke cicababáját, a pokol válogatott, időnként háztömbnyi rémségeit a már számtalanszor bizonyított Unreal motorral keltik életre, a hátborzongató hangokról és a feszültséget mindvégig fenntartó dallamokról Akira Yamaoka, a *Silent Hill* játékok állandó zeneszerzője gondoskodik.



# SHADOWS OF THE DAMNED

**KIADÓ** Electronic Arts **FEJLESZTŐ** Grasshopper Manufacture **RÖVIDEN** Lucifer, ez nem a te napod **MEGJELENÉS** 2011. ősz





# THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

**KIADÓ** Warner Bros. Interactive **FEJLESZTŐ** Snowblind **RÖVIDEN** Add ide nekünk a Drágaszágot! **MEGJELENÉS** 2011. nyár

**L**OTR- ÉS RPG-FANOK UJJONGÁSÁTÓL VISSZHANGZOTT AZ ÉTER, amikor hírt adtak a készülő akció-szerepjátékról. Bizakodásra ad okot, hogy a történetet főképp a Tolkien által írt mestermű alapján dolgozzák fel, míg a filmet csupán ötletgazdaként kezelik. A hiteles megvalósítás mellett elengedhetetlennek tartják, hogy a játék tartalmazzon váratlan fordulatokat. Ezáltal eddig nem ismert karakterek és ellenfelek kereszteszik utunkat, idegen helyszíneken. Egyelőre nincs értesülésünk arról, hogy az általunk irányított főhős milyen

szerepet tölt be a Gyűrű háborújában, de mindenképp prioritást élvez az északi régió helyzetének alakulásában. Daliánkon természetesen kiütőközik majd személyes ízlésünk is, attól kezdve, hogy kiválasztjuk a fajtát – elszánt dúnadán, könnyűléptű tünde vagy marcona törp közül választhatunk. Ezenfelül a küzdelmünk folyamán képességeink gyarapításával széleskörű ismeretre tehetünk szert. Központi szerepet kap a coop mód, amelyben két bajtársunkkal vihetjük sikerre a Szauron ellen vívott csatákat.



**Ú**JRA ALKOT A BOWARE LEGJOBB TANÍTVÁNYA, s ezúttal előfordulhat, hogy a CD Projekt RED nem csupán megszorongatja mesterét, hanem akár felül is múlja, hiszen mind a *Witcher*, mind a *Dragon Age* folytatása idén jelenik meg, úgyhogy könnyedén összehasonlíthatjuk majdan őket.

Ríviai Geralt újabb nagy kaland előtt áll; amikor már azt hitte, hogy elhárította az északi királyságok koronás fői fölül azt a fenyegetést, amit a korrupt lovagrend jelentett, valaki módszeresen elkezd szed-

ni áldozatait az uralkodók között. Foltest király élete is veszélybe kerül, így Geralt régi cimboráival és szeretőivel összefogva rövidesen az összeesküvések olyan kulimászában találja magát, ahonnan talán még ő sem képes élve kikeveredni. *A The Witcher 2: Assassins of Kings* a vadonatúj grafikus motorjának köszönhetően minden idők legszebb RGP-jének címére tör. A változások azonban nem merülnek ki a meghízott, megöregedett, megszakállasodott, megborotválkozott ismerős arcokban, a harcrendszer is átalakításon esett át, ha lehet, most még dinamikusabb, a ki-

végzések pedig néhány fokkal látványosabbak és brutálisabbak. A világ továbbra is ugyanolyan sötét, komor és felhőt (rasszizmus, tiltott szerek, prostitúció, korrupció stb.), mint azt megismertük és megszerettük, morális kérdéseket boncolgató, súlyos következményekkel járó döntésekkel terhelt küldetéseinket pedig többféle módon oldhatjuk meg. Megjelenése után közvetlenül apróbb DLC-k sora várható, amelyek bővítik a kereskedők kínálatát, változatosabbá teszik a hősök ruházatát és egytől egyig ingyenesek.



# THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

**KIADÓ** CD Projekt **FEJLESZTŐ** CD Projekt **RED RÖVIDEN** Mennyit ér egy király élete? **MEGJELENÉS** 2011. május







# DIABLO III

KIADÓ Activision Blizzard FEJLESZTŐ Blizzard RÖVIDEN Ördög a kőbön  
MEGJELENÉS 2011. tél

**A BLIZZARD ISMÉT CSAK MEGCSINÁLTA A TUTIT: még sehol sincs a játék, de már milliók nyálelválasztása indul meg a *Diablo* szócska hallatán.**

Az időhúzásnak vége, 2011 vége felé megjelenik a *Diablo 3*, amiről már mindent tudunk, amit csak tudni érdemes. A közelmúltban leleplezték az ötödik karaktert is, így a barbár, törzsi varázsló, szerzetes, mágus négyeséhez csatlakozott a démonvadász is. Külön öröm, hogy most már a nemük is megválasztható, így nem fordul elő az a képtelen helyzet, hogy csak azért ne játsszon valaki egy mágussal, mert teszem azt, nincs olyan kiadása a karakternek, amelyeknek lóg valami a két lába között. A grafika talán nem leglátványosabb a képeken, ám mozgás közben igazán remekül fest, főleg, hogy már a pályák is dinamikusak, bizonyos fokig még rombolhatók is. A szörnyek

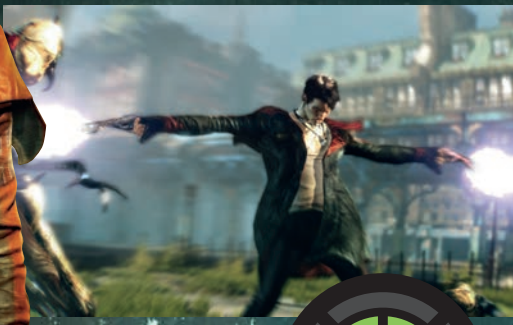
teljesen hihető módon kúsznak elő sírokból, csatornanyílásokból, szakítják be az ajtókat, szemben a korábbi gyakorlattal, amikor mindegyikük csak állt egy sötét szobában és arra várt, hogy egy hős arra járjon és véget vessen nyomorult életének. (Feltéve persze, ha nem élőholt teremtményről volt szó.) Csapdák nehezítik meg a kizamaták felderítését, de a fejlesztők mentéséigre szolgáljon, hogy felhasználhatjuk őket a saját céljainkra is, például elég, ha megmutatjuk magunkat a rémségeknek, akik máris iszkolnak utánunk, hogy elkapjanak, de botor módon nem figyelnek arra, hogy közben egyenesen besétálnak a csapdába.

Még mindig nem igazi szerepjáték, sosem volt az, sosem lesz az, de nem is azért szeretjük, mert döntéseket kell hozni benne, hanem a karakterek tápolása, az egyre értékesebb loot megszerzése felett érzett örömet.



# DMC DEVIL MAY CRY

KIADÓ Capcom FEJLESZTŐ Ninja Theory RÖVIDEN Sírni lenne kedvük  
MEGJELENÉS 2011. tél



**D ANTE NÉHÁNY RAJONGÓJA AZ ÚJ EPIZÓD BEJELENTÉSE ÓTA GARANTÁLTAN SÖTÉTEBBNEK LÁTJA A VILÁGOT, de azért reméljük, nem játszottak el annak a gondolatával, hogy a borotvapengét másra is használják szörzetük eltávolításán túl, hiszen ezáltal pont olyanná válnának, amilyennek a hős új arcát látják.**

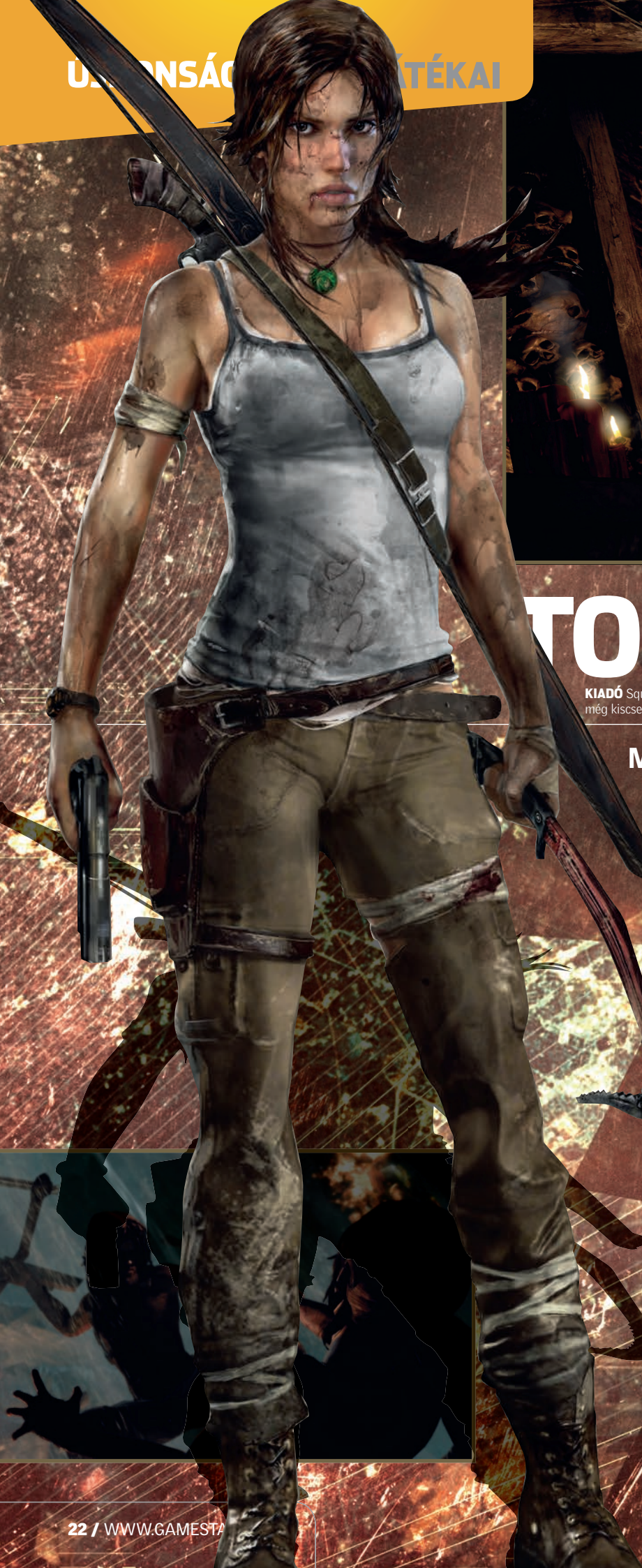
Pedig a *Heavenly Sword* és az *Enslaved: Odyssey to the West* játékokat jegyző brit Ninja Theory a Capcom Japan és a Capcom America kérésének megfelelően a hírneves hős előtörténetét meséli el. A Capcom vezetése ugyanis kevésnek tartja azt a 2,7 millió eladott példányt, amit a negyedik részből ki tudtak hozni, miközben más akciójátékokból ennek akár két-háromszorosát is sikerül értékesíteni. Szerintük valami újra, valami frissre van szükség, úgy vélik, csakis egy nyugati fejlesztőcsapat

képes olyan alkotást letenni az asztalra, ami szélesebb réteget tud majd lábba hozni, és a szigetországon kívül is megszerzi azt az elismertséget a sorozatnak, amit már régóta megérdemelt volna. Az eredettörténet magával hozza a franchise modernizálását is, a fejlesztők tudatosan választották az underground punkrock stílus társadalmi normák elleni lázadást kifejező külsőségeit. Végre megismerhetjük Dante fiatalkorát, s talán az is kiderül, mikor és miért lett a forrófejű rebellisből az a galambösz figura, akinek mi megszerettük.

A *DmC Devil May Cry* harmadik generációs Unreal motorral kel életre, aminek kezelésében a Ninja Theory már meglehetősen jártasságra tett szert, lévén a csapat utóbbi két játéka erre a vázra épült.







Laokoön szoborcsoport

# TOMB RAIDER

**KIADÓ** Square Enix **FEJLESZTŐ** Crystal Dynamics **RÖVIDEN** A már zsenge korában is gyönyörű, de még kiscserkésznek számító Lara Croft első kalandját élhetjük majd át. **MEGJELENÉS** 2011 vége

**Mocskosul szeretjük Lara-t! //Nightwolf**

**NEM KELL A SZEMETEKET DÖRZSÖLNÖTÖK, valóban nincs a név mellé semmilyen hangzatos alcím vagy számozás biggyesztve.** Ez vajon csak egy új marketingmódszer arra, hogy ugyanazt a sémát nyomják le 9. alkalommal is a torkunkon? Bármennyire szeretjük ezt a szériát, valljuk be, hogy néha megfigyelni más aspektusban is a hölgyemény ténykedéseit. Most bizony új időszámítás kezdődik a Crystal Dinamicsnél. A játékhoz fűzött rövid, de lényegre törő szlogen – A survivor is born – mást is sejtet. Végre megtudhatjuk, hogy milyen viszontagságok árán vált Lara olyan feszes-sé, mint a maxra felfújt ugrálókastély. Megismerhetjük történetét a kezdetektől, amikor még nem feszült nemes tomporán a sort és nem fejlődött ki a me... magabiztossága. 21 évesen, az iskolapadból kikerülve, az embernek leánya átértékeli a lehetőségeit és eldönti, hogy mit szeretne az élettől. Főhősnőnknl ez egy eléggé kemény túlélőkiképzésbe torkollik (és ennek nincs köze ahhoz, hogy már büntetlenül fogyaszthat alkoholt).

## AMAZON-ELŐKÉSZÍTŐ

Általában a kincses térképeken van egy eltéveszthetetlen „X”, ami épp

valamilyen rég elfeledett ereklyét vagy egy ládányi aranyat rejt. Az ifjú régész ennél kissé nagyobb kihívások elé állítja önmagát. Első expedíciója viszont már a legelején – szó szerint – zátonyra fut. Amikor hajóra szállt, biztos nem gondolt arra, hogy a tengeri betegségen kívül más is kifoghat rajta – jelen esetben magas hullámok és robusztus sziklák. A ladik végül egy lakatlan(nak tűnő) sziget partján „köt ki”. Ettől a ponttól Lara átkapcsol szörvájvör-módba és megkezdődik az életbemaradásért vívott harca. Az előző részekből ismert, megacélozódott karakter itt sokkal emberibb arcát mutatja. Csetlik-botlik, küszik-mászik, lőt-fut, közben igencsak szurtos lesz és csúnya sérüléseket szerez, sőt több sebből is vérzik. Éretté válásának és tapasztalatszerzéseinek rögzős ösvényén kísérhetjük végig, míg megpróbál kijutni a kis földrész útvesztőiből. Eközben furcsa jelenségekre lesz figyelmes és a munkaárta-lom hamar el is hatalmasodik rajta: egyre kíváncsibbá teszi a hely misztériuma. A felfedezésre váró táj bármerre bebarangolható, nincs megszabott irány. Óriási szabadságérzetünket csak az húzza vissza





Csontzene



Drágasssszzzág!



Victoria's Secret show



Ha te világítasz, akkor én is világítani fogok!

## AMIKOR MÉG NEM FESZÜLT NEMES TOMPORÁN A SORT ÉS NEM FEJLŐDÖTT KI A ME... MAGABIZTOSSÁGA

Kötözöttsonka  
Lara módra



a talajra, hogy a terület homokos peremét minden oldalon sós víz nyaldossa. Úttörésre is használható eszközöket szerkeszthetünk a mások által elhagyott és általunk megszerzett tárgyakból. Ez betöltheti akár egy minijáték szerepét is a TR-en belül, hisz sok esetben csak így juthatunk egyről a kettőre, eddig nem látott helyszínekre. Persze minél messzebbre jutunk Crofttal, annál többet hoz ki kényszeredett helyzetéből és a masszív „tréningnek” köszönhetően egyre hatékonyabban kombinál össze gyilkoló, vadászó és a továbbhaladáshoz szükséges kellékeket. Lássuk, hogy mi lapul még a tarsolyában!

### MIRE CÉLZOL?

Talán néhány ponton igazán hiányolni fogjuk a Lara derekát övező és többek között két stukkert tartalmazó fegyvertáskát. A játékélményt viszont nagyban rontaná ez a könnyítés és nem is lenne hiteles, hisz a leányka pályakezdőként még nem sűrűn fogott a kezében fémparittyát. Fokozatos fejlődés érzékelhető a lövések leadása terén is, és lánykánk korántsem céloz olyan mértani pontossággal, mint idősebb alteregója. A készítőк valóságáru megjelenítésre törekedtek, ez tükröződik abban is, hogy az első eldördülés saller

előtt Croftnak komoly érzelmi tusán kell keresztülmennie, míg a későbbiekben egyre határozottabban és szakavatottabban ragadja meg a kalibert vagy néz ellenfele szemé közé. Elfelejtethjük az automata „célrá tarts”-rendszert. A közelharc hasonló módon életszerű – egyre bővülő, akrobatikus kombókkal és eredményesebben bevitt, kidolgozottabb ütősorozatokkal operálhatnak. A főszereplőn szinte érezni az izadságszagot és bár tudjuk, hogy nem egy kiköpött Xena, ám ez teszi még izgalmasabbá a pofonosztást.

### ITT A LÉT A TÉT

Egyetlen fontos feladatunk van, amit legénél fogva nem hagyhatunk figyelmen kívül: dobogjon az a szív. Nemcsak az állandó küzdelmek folytán kerülhetünk nagyon veszélyes helyzetbe, hanem gondoskodnunk kell Lara fizikai jólétéről is, hogy ebben a kiszolgáltatott szituációban is remekül tudjon boldogulni. Ez azt jelenti, hogy a legalapvetőbb szükségleteit, mint az élelem és a víz, semmiképp sem bagatellizálhatjuk el, ahogy azt az életben sem tennénk. A placé feltérképezése közben sokat segítenek a pihenőpontok, amelyek menedékként és emellett barkácműhelyként szolgálnak. Ebben a táborban a fiatal régész-kutató feltöltődhet energiával, ártéttelhe-

ti életét, szembenézhet a ténnyel, tervezgetheti a jövőjét etc. A lényeg, hogy a fizika törvényeinek és a környezeti hatásoknak nagy befolyása van a történet alakulására és arra, hogy milyen módon oldjuk meg az előttünk álló kihívásokat (játszhatunk hígítót is), például, bizonyos természeti jelenségek – égszakadások, földindulások – egyértelműen más mederbe terelhetik a dolgok alakulását. Aktív és éppen működésben lévő vulkán közelébe ugyebár az okos kis lány nem bandukol, inkább átsétál a mandragóraföldeken. Ha mindent megfélelően csinálunk a játék során, akkor elmondhatjuk, hogy a vadonnak nehéz túlélnie minket.

### 90C-RŐL 75B-RE

Úriember lévén, eddig szándékosan mellőztem az angolkisasszony külsejét ecsetelgető, hosszú leírásokat (pedig lehetne csorgatni a csorgatnivalót). Egyvalami biztos, a természetességet és a törekénységet tették első helyre. Még nagyobb katarzist és együttérzést akarnak belőlünk kicsikarni azzal, hogy néha porba sújtva, máskor vérbe fagyva látjuk ezt az elbűvölő teremtet. Segítsük őt végig a fizikai és lelki megpróbáltatások meredek lépcsőin, hogy végül a már jól ismert, nagybetűs Lara Crofttá válhasson.



# GUILD WARS 2

KIADÓ NCsoft FEJLESZTŐ ArenaNet RÖVIDEN Grindelés? Az mi?  
MEGJELENÉS 2011. őszi

**VÉGRE ITT EGY MMO,** amelynek készítői felrúgják az online játékokból már jól ismert kliséket: a munkásságuk nyomán a grindelés fogalmát a felhasználók kitérővel kitérőből. Rengősen várják a GW2-t azon gamerek táborából is, akik egyáltalán nem kultiválják ezt a műfajt. Mi ennek az oka? A játékos a személyre szabott karakterével megélhet egy olyan históriát, amelyet saját döntései révén irányíthat. Most tudja meg igazán, hogy mit jelent tökös hőség, vagy dűs-keblű amazonná válni! Tetteivel akár egész falvak életét

változtathatja meg, így gyakorolva maradandó hatást környezetére – például a déli harangszót a kedvünkért átteszik háromnegyed kettőre. A fejlesztők mindezt csilivili, letaglózó atmoszférába helyezik, amelynek minden apró részletét már-már kínos pontossággal dolgozták ki (itt próbálj meg egy csikket észrevétlenül elejteni). Mindenképpen kiemelendő, hogy a produktum után nem kell majd havidíjat fizetni. Úgy tűnik, hogy minden szempontból kifizetődő lesz ennek a lélegző organizmusnak a részévé válni!



# GRIM DAWN

KIADÓ Crate Entertainment FEJLESZTŐ Crate Entertainment RÖVIDEN Szerelmes a kovács, elsőzta a kardot MEGJELENÉS 2011. őszi

**A DARABOKRA ROBBANT IRON LORE** jegyzi azt a Titan Quest nevezetű játékot, amely nyugodt szívvel dobhatja le magáról a „Diablo-klón” villogót.

A nagyszerű alkotás szülőatyjai újra összeálltak a Crate Entertainment lobogója alatt és továbbgörgetve a görög mitológiába ágyazott produktumuk szellemiségét, egy sötétebb, hullaszagtól átitatottabb világba helyezik. A készítő Carin egykoron virágzó birodalmába pottyantanak majd minket, amit két túlvilági hatalom egymásnak feszülve szaggat széjjel. A nagy számban megtizedelt emberiség, elébe merve a végleges kiirtásnak, egy utolsó, elkeseredett küzdelemben kezd. Ezekben a vészterhes időkben mindennek megváltozik az értéke: a fegyverek alapanyagaként szolgáló só értékeesebb az aranyból (ízes babetykó elfelejtve), a csillogó tallérok helyett pedig vasdarabokkal fizethetünk. A leamortizálható környezetnek, a dinamikus változó időjárásnak és a forgatható kamerakezelésnek köszönhetően nemcsak izgalmas, hanem látványos csatákat is átéltünk majd.



# F.E.A.R. 3

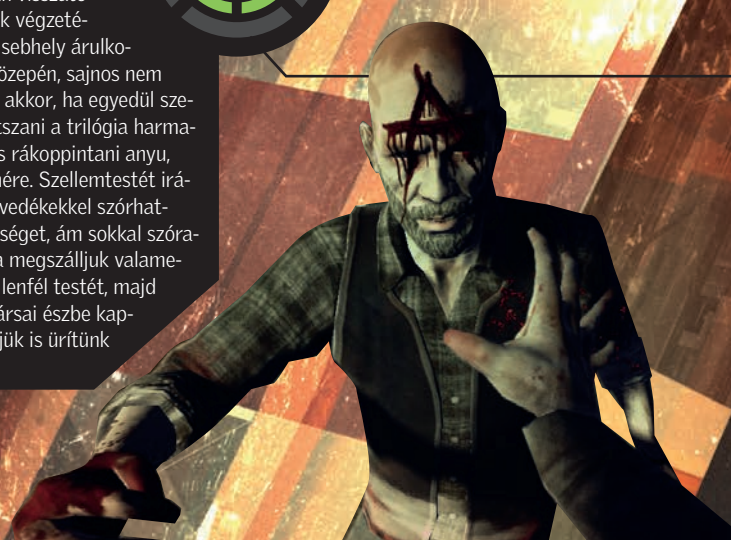
KIADÓ Warner Interactive FEJLESZTŐ Day 1 Studios RÖVIDEN Amíg félünk, remélünk MEGJELENÉS 2011. május

**ÉREZHETŐEN KEZDETT MÁR KIFULLADNI A FORMULA,** nem is csoda, hogy a Monolith a F.E.A.R. harmadik része helyett inkább valami nagyon titkos projektet van elfoglalva. A stúdió helyére beugró Day 1 fejlesztői úgy gondolták, hogy egy kis kooperatív játék, továbbá az első rész névtelen főszereplőjének visszahozása, valamint Paxton Fettel feltámasztása elég lesz a rajongók megtartásához. De még milyen jól gondolták! A név nélküli Point Man végre megmutatja szakállas ábrázatát és loncsos haját is, a vele való játék pedig a

F.E.A.R.-hagyományoknak megfelelően zajlik: részben sci-fi-be illő fegyvereket változtatva mészároljuk halomra az életünkre törő, várhatóan okosan viselkedő zsoldosokat, klónokat, Alma kultuszának (ilyen is van) robbanóanyagot megpakolt öngyilkos hajlamú követőit, a torz szörnyeket és szellemeket. Hősük különleges képessége továbbra is emberfeletti gyorsasága lesz, amit időnként aktiválva csigalásúnak érzékeljük majd körülötte a világot, az ehhez szükséges energiát viszont most már áldozatai maradványaiból nyeri ki.



A szellemalakban visszatérő Paxton, akinek végzetéről golyó ütötte sebhely árulkodik a homloka közepén, sajnos nem lesz választható akkor, ha egyedül szeretnénk végigjátszani a trilógia harmadik felvonását és rákoppintani anyu, azaz Alma körmére. Szellemtestét irányítva energialevedékekkel szórhatjuk meg az ellenséget, ám sokkal szórakoztatóbb az, ha megszálljuk valamilyen gyanútlan ellenfél testét, majd mielőtt még a társai észbe kapnának, már beléjük is üfűtünk egy egész tárat.







# HUNTED: THE DEMON'S FORGE

**KIADÓ** Bethesda **FEJLESZTŐ** inXile Entertainment **RÖVIDEN** Páros szörnyvadászat  
**MEGJELÉNÉS** 2011. május



**A Z INTERPLAY EGYKORI ALAPÍTÓJA, Brian Fargo maroknyi kollégájával együtt hozta létre a beszédes nevű inXile csapatát, s a *Bard's Tale* remake-jé óta most először jelentkezik komolyabb játékkal.** Az egyedül vagy cimboránkkal vállalva is játszható *Hunted: The Demon's Forge* fejlesztőinek szándéka az ún. dungeon crawl műfajának újragondolása volt. A játék brutális darkfantasy világában már-már gigantikusnak mondható helyszíneket járhatunk majd be, s annak ellenére, hogy alapvetően mindig egy irányba kell haladnunk, ha úgy tartja kedvünk, nyugodtan letérhetünk a fő csapásról. Kíváncsiságunk jutalma általában valamilyen jobb felszerelési tárgy vagy egy opcionális küldetés lesz, de az is előfordulhat, hogy váratlanul kemény ellenfél vár minket az alagút végén.

A fejlesztők továbbá azt is célul tűzték ki maguk elé, hogy a lehető legjobb kooperatív élménnyel ajándékozzák meg a játékosokat. Ennek szellemében alkották meg a két főszereplő zsoldos, az íjász E'lara és a harcossal Caddoc karakterét, akik erősen függenek egymástól. Bár alapvetően mindketten képesek az aktuális helyzettől függően testközelit és távolsági harcra, mégis akkor a leghatékonyabbak, ha saját szakterületükön maradnak: elképzelhető olyan helyzet, amikor Caddoc pajzsát és karddal előreront, míg E'lara kissé lemaradva fedezi az íjával. Mindketten rendelkeznek továbbá támadó, védekező és támogató varázslatokkal (lényegében ugyanazokkal az igékkel), amelyekkel egymást tudják segíteni, sőt akár kombinálhatják is a különféle bűvigéket a jobb hatás érdekében.



# RED DEAD REDEMPTION

**KIADÓ** Rockstar Games **FEJLESZTŐ** Rockstar San Diego **RÖVIDEN** A Nyugat már nem is lehetne vadabb  
**MEGJELÉNÉS** 2011. tavasz

**A SOKSZOR IDÉZETT MICHAEL PACHTER** játékipari elemzőként nem lőtt még akkora bakot, mint amikor a Rockstar játéknak sikertelenségét jóslta. Meggyőződése volt ugyanis, hogy a westernjátékok iránt egyszerűen nincs kereslet, kutyának sem kell majd az a játék, ami utólag még a *GTA IV*-nél is jobbnak bizonyult. A huszadik század elején játszódó történet főszereplője John Marston, egy valaha volt törvényen kívüli, aki az élet mocskába belefáradva visszavonult és nyugodt, csendes életet próbált élni fe-

lesége oldalán. A múlt karmai azonban váratlanul utánanyúltnak, a hatóságok arra kényszerítik, hogy keresse meg egykori bandája még élő tagjait, vadássza le őket és vagy végezzen velük, vagy juttassa őket bitófára. Miközben Marston feladatainak teljesítésével leszünk elfoglalva, akarva vagy akaratlannul átélhetünk minden olyan szituációt, amit westernfilmekben már láthattunk. Lóhátról vívott tűzharc, bokorból előrontó grizzlymedve, feszült pókerparti, pontban déli tizenkettőkor levezényelt pisztolypárbaj, postakocsi- és vonatrab-

lás példának ugyan sok, de a lehetőségek széles tárházához képest még kevés is. A tűzharc érdekessége, hogy végtárgokra is lehet célozni, hogy ártalmatlanná tehesük azokat, akiket élve kell elkapnunk. Meglasszóni, majd gúzsba kötni egy részeg indiánt, aki néhány perce még skalpolással fenyegetett bennünket, megfizethetetlen élmény. S hogy mit keres egyáltalán összeállításkunkban eme vadnyugati gyöngyszem? Csupán annyit, hogy tavasszal megjelenik PC-re. Mi megmondtuk előre!







## XCOM

KIADÓ 2K Games **FEJLESZŐ** 2K Marin **RÖVIDEN** Itt vannak közöttünk  
**MEGJELENÉS** 2011. őszi

**A Z ELŐDÖK KÖRÖKRE OSZTOTT TAKTIKAI JÁTÉKAMENETÉT FPS-RE CSERÉLTÉK a BioShock 2 fejlesztői, ám a lincselést elkerülendő megtar-**

**tották a sorozat több kulcsfontosságú elemét. Az '50-es években** játszódó történetünk az Egyesült Államok területén tartogat majd számunkra számos küldetést, amelyek között olykor választanunk is kell, ugyanis fizikai képtelenség, hogy az általunk megszemélyesített William Carter különleges ügynök két vagy több helyen tartózkodjon egyszerre. A feltételezett földönkívüli beavatkozásokat vizsgáló XCOM ügyosztály főhadiszállásáról kiindulva több másik ügynökkel karöltve változatos körülmények között mérjük majd össze az erőnket a nem mindig humanoid alakot öltő idegenekkel. FPS-től szokatlan módon teljesen más élményt nyújt-

hat a végigjátszás mindenkinek. Amikor ugyanis a telefon- és rádióforgalmat figyelő hölgyek közül valaki valami gyanúsra hívja fel a figyelmet, döntenünk kell, hogy elköcsikázunk-e a helyszínre. Si-ma fegyvereink nem feltétlenül okoznak majd kárt az idegenekben, ám a szinte biztosan visszavonulásba (gy.k. elvesztett menekülés) torkolló harc során szerzett tapasztalatok, az idegenekről készített fényképek és a begyűjtött minták alapján a tudósok már elő tudnak állni olyan eszközökkel, amelyeket a legközelebbi találkozás alkalmával a siker reményével vethetünk be ellenük. Az elpusztított idegenektől pedig a Földön nem létező értékes ásványhoz, Eleriumhoz jutunk, ami nélkül a lassan háborúvá fajuló konfliktusban biztos, hogy nem a földiek oldalára billenne a mérleg nyelve.



**2027-BEN JÁRUNK, amikor a kibernetikus implantátumok lassan szélesebb töme-**

**gek számára is elérhetőek lesznek. A cyberpunk RPG-FPS hibrid főszereplője Adam Jensen, a Sarif Industries detroit-i laborjának biztonságtechnikai tanácsadója, aki egy általa készített tervet használó, kibernetikusan felturbózott kommandósokból álló csapat támadása következtében életveszélyesen megsebesül. Életét csak a gyors orvosi beavatkozásnak és a beültetett implantátumoknak köszönheti, amelyek nyoma szemmel jól látható (ne feledjük, hogy évtizedekkel járunk a Denton fivérek története előtt!). Emberünk rövidesen felfedezi, hogy politikusok, pénzemberek egy csoportja sajátosan képzelet az emberi evolúció következő lépcsőfokát, ahhoz pedig, hogy megakadályozza őket, még többet fel kell áldozzon emberségéből. Tettei végül elvezetnek a**

Szabadság-szobor eleni merényletig és az UNATCO megalapításáig. Jensen testét hét ponton (idegrendszer, szemek, lábak, talpak, karok, bőr, felsőtest) lehetséges implantatokkal élő fegyverré alakítani. Harc közben elfeledhetjük az ugyanolyan muníciót használó fegyvereket, visszatér a változatosság és a halálosztó eszközök fejlesztésének lehetősége is. A lopakodás és a hackelés, a záruk feltörése is régi formájában tűndököl. Az egyetlen „konzolos” örökség, amiről nem mondanak le a fejlesztők, a lassan, de folyamatosan regenerálódó életcsík. Minden megvan tehát benne, ami az első Deus Exet nagyvá tette, kezdve az egymással rivalizáló frakcióktól, a nagy hatalmú iparvállalatoktól és szervezetektől át az összeesküvésekkel terhelt történetig.



## DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

KIADÓ Square Enix **FEJLESZŐ** Eidos Montreal **RÖVIDEN** A jövő múltja a jelenben  
**MEGJELENÉS** 2011. április





# TRUE CRIME: HONG KONG

KIADÓ Activision Blizzard FEJLESZTŐ United Front Games  
RÖVIDEN Reszless, Rockstar! MEGJELENÉS 2011. nyár

**V**ALAMI ILYESMI JÁRHAT AZ ACTIVISION ÁLTAL FELFOGADOTT ÚJONC CSAPAT VEZETŐI-NEK FEJÉBEN, akik a legjobb sandbox játékokat (például *GTA*, *Prototype*, *Saints Row*) fejlesztő stúdiókból toborozták munkatársaikat. A *True Crime: Hong Kong* a korábbi részekről függetlenül egy Kaliforniában nevelkedett hongkongi rendőr történetét mesé-

li el, aki személyes okokból tér vissza a szülővárosába, ahol beépül a Triádok szervezetébe. Wei Shen a legjobb hongkongi akciófilmek stílusában, akrobatikus mutatványok kíséretében veri szét a rosszfiúk és időnként a jófiúk arcát, ha épp nincs kéznél valamilyen szűrő- vagy vágófegyver. Persze lövöldözni is fogunk, illetve motoron és autóval szalozhatunk is a kínai metropolisz zsúfolt utcáin állandósult dugóban.

Míndeközben egyszerre kell fenntartanunk a környörtelen bűnöző látszatát, és azon munkálkodnunk, hogy végleg lekapcsoljuk a hongkongi alvilág legbefolyásosabb bűnszervezetét. Elég a legpróbb hiba, egy pillanatnyi figyelmetlenség, és lóttak az álcának, így nekünk is harangoztak.

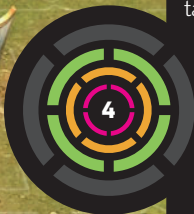


# MIGHT AND MAGIC: HEROES 6

KIADÓ Ubisoft FEJLESZTŐ Black Hole Entertainment RÖVIDEN Hazai pálya MEGJELENÉS 2011. március

**A** HEROES SOROZAT MÉLTÁN A MŰFÁJÁNAK EGYIK LEGMEGHATÁROZÓBB, körülre osztott és RPG-elemekkel megtűzdelt stratégiai játéka. Hetykén, kihúzott háttal jelenthetjük: a magyar Black Hole Entertainment csapatát látták érdemesnek arra, hogy méltó helyén tartsa meg a produktum sikerét. Természetesen a rajongók táborának kiszélesítése a céljuk: minden tapasztalatukat bevetik, hogy a széria erősségeit továbbfejlesztve, a könnyebb játszhatóság és a vizuális élmények fokozása

által még nagyobb közönséget nyerjenek meg maguknak. Már is ezt példázza néhány kisebb újítás, mint például a területek ellenőrzésének opciója, vagy a hősök skillfájának átdolgozása. Emellett több ponton is sokkal szabadabb kezet kapnak a játékosok. A névváltás előtt sokan értetlenül állnak, de erre is szolgál magyarázat: az Ubisoft egy „gyűjtőnév” alá tereli az Ashan sajátos fantasyvilágához köthető alkotásokat. A mestermű 5 fajjal, 21 kampányon keresztül állít majd akár 100 órányi kőkemény logikai kihívás elé minket.



# DUNGEON SIEGE 3

KIADÓ Square Enix FEJLESZTŐ Obsidian Entertainment  
RÖVIDEN Ostrom a föld alatt MEGJELENÉS 2011. ősz

**A** KALIFORNIAI CSAPAT VETÉTE ÁT FEJLESZTŐKÉNT A GAS POWERED GAMES HE-LYÉT, s miután a kiadó multiplatform játékot akar, gyökeres változtatásokat hajtott végre a folytatáson. Helyszíntként továbbra is Ehb fantasztikus birodalma szolgál, amelynek védelmezője, a Tizedik Légión harcosai morális válságba süllyedve szóródtak szét a szélrózsa minden irányába. A játékos feladata lesz, hogy a külön háttértörténettel rendelkező, más és más karakterosztályt képviselő hősjelöltek közül kiválassza a kedvére valót. A házon belül fejlesztett Onyx motor gondoskodik arról,

hogy a korábbi részekhez hasonló panorámában legyen részünk egy sziklaperemről körbetekintve. A tradíciók körvetése a töltőképernyők elhagyásában, és a lootolásban merül ki. Az Obsidian dinamikus összecsapásokra cserélte a monoton klikkelést, fókuszált támadásokkal, hősönként eltérő képességekkel és szabadon változatható harci stílusokkal. Az eddigi munkásságukra jellemző kidolgozott történet, több párbeszéd és kooperatív többszereplős játékmód gondoskodik arról, hogy játékuk a *Diablo 3* mellett is megállja a helyét.





# BULLETSTORM

KIADÓ Electronic Arts FEJLESZTŐ People Can Fly RÖVIDEN Zápor előtt kevlár  
MEGJELENÉS 2011. február

**NEM HISZEM, HOGY AKADNA MÉG EGY JÁTÉK,** amiben művészté fejleszthetjük a gyilkolást. A *Painkiller* fejlesztői által jegyzett *Bulletstorm* alkoholfelhőbe burkolózó nagydumás ürkalózai egy olyan történetbe keverednek, ami egyetlen pillanatig se veszi magát komolyan. Ez a megállapítás igaz magára a játékmenetre is, elvégre akár egyedül vágunk neki, akár haverokkal, a lényeg mindvégig az marad, hogy lehetőleg stílusosan végezzünk az ellenfeleinkkel. Ebben változatos fegyverarzenál, valamint vasalt csizmánk és a csuklónkra erősített energiasz-

zó lesz segítségünkre. A *Bulletstorm*mal játszva nem egyszer fordul majd elő, hogy az életünkre törő rosszfiút ágyékon lövjük, s amíg szegény azt ellenőrzi görnyedten, hogy lehet-e még belőle valaha is apa, hatalmasat rúgunk a fejébe. Emberünk annak rendje, s módja szerint hanyatt vágódna, ám még mielőtt padlót fogna, laszót hurkolunk a nyakára, majd egyetlen jól időzített és irányzott rántással a legközelebbi húsevő növény szélesre tátott szájába repítjük.



# KINGDOMS OF AMALUR: THE RECKONING

KIADÓ Electronic Arts FEJLESZTŐ 38 Studios/Big Huge Games  
RÖVIDEN Új világ születik MEGJELENÉS 2011. ősz

**H A EGY DÚSGAZDAG BASEBALLSZTÁR** (Curt Schilling), *Spawn* szülőatyja (Todd McFarlane), az *Elder Scrolls IV* dizájnere (Ken Rolston) és a *Drizzt*-regények írója (R. A. Salvatore) összeáll, az csakis jól sülnhet el. A közösen alapított 38 Studios első alkotása egyjátékos highfantasy szerepjáték, amelynek története a halhatatlanság és a feltámadás témáját járja körül. A játékos karaktere az első személy Amalur világában, aki a Lelkek Kútján keresztül tér vissza halottaiból. Az ő döntései és tettei határozzák majd meg hosszú évekre Amalur sorsát.

A *Kingdoms of Amalur: Reckoning* fejlesztői büszkék a BioWare munkásságához hasonlított, tetteink következményeivel szembeesítő történetre, a mese-szép látványvilágra, ám ha dicsekedni akarnak, mindig a karakterek harci animációját hagyják a végére. Akciójátékokban sem találkoztunk ugyanis még ahhoz foghatóval, hogy a harcoló felek minden egyes dőfés, szúrás, csapás előtt a mozdulat tökéletesen élethű végrehajtásához szükséges lendületet is vegyenek.



# BODYCOUNT

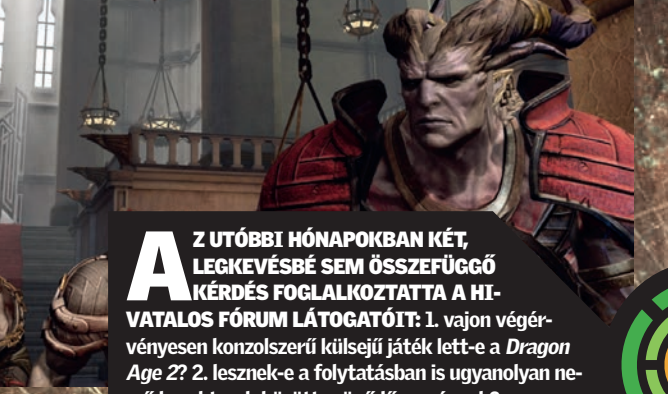
KIADÓ Codemasters FEJLESZTŐ Guilford Studio  
RÖVIDEN Hiánycikk a hullászá MEGJELENÉS 2011 tavasz

**STUART BLACK, A CSAK KONZOLON MEGJELENT BLACK DIZÁJNERE** halálosan unalmasnak tartja a mai FPS-eket, s véleményét nem is rejti véka alá. Szerinte egyenesen röhejes, hogy a kilencvenes évek óta semmit sem változott az MI: vagy zombiként nyomulnak előre az ellenfelek, vagy megbújnak egy fedezék mögött, ahonnan teljesen kiszámítható módon dugják ki fejüket, lábukat, hátsójukat vagy egyéb testrészüket. A *Bodycount* szakít ezekkel a hagyományokkal: a környezet teljesen rombolható, akár arra is lehetőségünk nyílik, hogy egy többszintes épü-

letben a felettünk lévő emeleten korzózó ellenfelek alól kirobbantsuk a padlót. A játék véres, pörgős zúzda lesz, amely legalább olyan sűrűn adagolja majd az adrenalinlöketeket, mint a hasonszórú *Bulletstorm*. Tizenhárom, egyenként háromnegyed órás fejezetekből álló története Stuart Black szándéka szerint techno-thriller lesz, amiben a főszereplő John Doe három erotikusan suttgó csinibaba utasításainak megfelelően cselekszik – vagy épp nagy ívben tesz rájuk, ha mi úgy akarjuk.







**A Z UTÓBBI HÓNAPOKBAN KÉT, LEGKEVÉSBÉ SEM ÖSSZEFÜGGŐ KÉRDÉS FOGLALKOZTATTA A HÍVATALOS FÓRUM LÁTOGATÓIT: 1. vajon végérvényesen konzolszerű külsejű játék lett-e a *Dragon Age 2*? 2. lesznek-e a folytatásban is ugyanolyan ne-mű karakterek között szövődő románcok?**

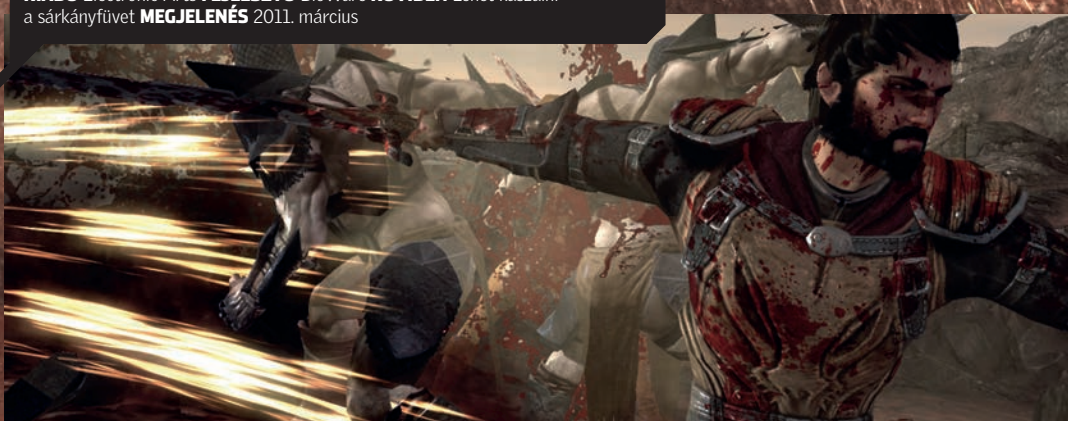
Az első ügyben a közelmúltban kiadott videóval sikerült megcáfolni az élénk fantáziájú újságírók és fórumozók által életben tartott pletykát. Továbbra is igény szerint választhatunk a testközeli harcot kiszolgáló, valamint a taktikai megközelítést támogató kameranézetek között. A második kérdésre pedig a BioWare válasza egy határozott igen volt, miközben kiemelték, hogy az egész szerelem dolog opcionális, nem erőltetik rá egyetlen játékosra sem.

A *Dragon Age 2* története jóval az első rész után játszódik, hős pedig egy Hawke nevű férfi (vagy nő), aki egyszerű menekültből válik a történelem legnagyobb hőisévé. Hosszú utat járt be, amíg ideig eljutott, s csakis a játékos döntéseinek múlik, hogy a tíz esztendő felölő történet főbb állomásai miként alakulnak. Érdeemes megőrizni a *Dragon Age: Origins*, *Awakening*, *Golems of Amgarrak*, illetve *Witch Hunt* mentéseit, mert ezek hatására lesznek a világra körülöttünk, még ha nem is számítanak olyan sokat, mint a *Mass Effect 3* esetében. A változások sorába belefért egyes fajok külsejének ábrázolása, egy vadonatúj grafikus motor, egy új művészi irány meghonosítása és a *Mass Effect*-féle párbeszédrendszer átültetése. Az ajándékozás szerepe jelentősen megnő, minden társunknak személyre szabott meglepetést szerezhetünk.



## DRAGON AGE 2

**KIADÓ** Electronic Arts **FEJLESZTŐ** BioWare **RÖVIDEN** Lehet kaszálni a sárkányfüvet **MEGJELENÉS** 2011. március



## FROM DUST

**KIADÓ** Ubisoft **FEJLESZTŐ** Ubisoft Montpellier **RÖVIDEN** Porból leszünk **MEGJELENÉS** 2011. ős



**ERIC CHAHI, A KULTIKUS ANOTHER WORLD ÉS A SZINTÉN ZSENÁLIS HEART OF DARKNESS MÖGÖTT ÁLLÓ KREATÍV ELME** évtizedes kihagyás után tér vissza a játékparba, s egyből az idej felhozatal legeredetibb játékával rukkolt elő, ami első látásra a *Populous* és *Black & White* keverékének tűnik. Istenjáték lesz a javából, s megvan rá az esély, hogy isteni is, amiben a főszerepet még véletlenül sem az apró, törekény, jelentéktelen emberek játsszák, hanem a természetet erői. Nem véletlen, hogy hozzánk, istenükhöz fordulnak védelemért, a mi feladatunk pedig az lesz, hogy megvédelmezzük őket földrengéstől, szökőártól, vulkánkitöréstől, illetve egyéb természeti katasztrófáktól. A természeti erők befolyásolása teljesen logikusan működik: a lávafolyamot vízbe vezetve (vagy fordítva) kemény, lassan erodáló sziklát kapunk, ezen az alapon szórhatunk el termőföldet, azon pedig megkapaszkodhat a növényzet. A domborzat képeinek alakításával – egy helyről kivájjuk a földet és a sziklát, majd máshol pakoljuk le – a növényzet számára elengedhetetlen víz folyásának irányát tudjuk megszabni. Ha sikerül megóvnunk híveinket, akkor újabb és újabb különleges erőkkal bővül isteni képességeink tárháza lankadatlan imádatuknak köszönhetően. Minden város más elem (tűz, víz, föld stb.) feletti erőt adhat jutalmul. Példának okáért a megszereshetjük azt az erőt, amivel hatalmas területen minden vizet, még a tengert is jéggé fagyaszthatjuk – nem is tudnék hirtelen ennél hatékonyabb védekezési formát elképzelni a szökőár ellen.







**H**A EGY ÉVVEL EZELŐTT MEGKÉRDEZTE VOLNA TŐLEM VALAKI, hogy szerintem megjelenik-e még nagyapapakorom előtt a *Duke Nukem Forever*, akkor bizony pimasz módon az arcába nevettem volna, már pusztán a kérdés felvetéséért is. Persze akkor még úgy volt, hogy a 3D „Jövőre biztos megjelenik!” Realms áll a játék mögött, akik végül az 1999-ben leleplezett *Prey*t is csak külsős segítséggel tudták befejezni. A közröhej tárgyát képező stúdió aztán 25–30 millió dollár elköltése után szépen csődöt jelentett, a stafétát pedig átvette a tőlük jóval megbízhatóbb Gearbox Software. A sors iróniájaként az utóbbi stúdió alapítója, Randy Pitchford még a legendás *Duke Nukem 3D* kiegészítőjén is dolgozott. Minden jel szerint a *Duke Nukem Forever* jó kezekbe került, s vele együtt a teljes franchise is, így sikeres fogadtatás esetén garantáltan lesznek még további részek is, amelyekre vélhetően nem kell újabb évtizedeket várunk.

A sikerre garancia a még mindig aranyat érő név, a nosztalgia, az instant akció és az a fokú interaktivitás, amely a Gearbox állítása szerint egyetlen másik játékra sem jellemző. Duke természetesen hozza a régi formáját, imádják a dögös csajokat (főleg, ha azok is imádják őt és a kedvére is tesznek), változatos beszélősokkal alázta az ostoba rendőrmalacokat és brutális arzenállal (hordozható ágyú, dupla rakétavető, háromcsövű géppuska, zsugorsugár stb.) fogadja a Földet és az asszonynepet vesztélytető gaz idegeneket.

Azt említettem, hogy már előrendelhető a nagyobb játékkereskedőknél?

# DUKE NUKEM FOREVER

KIADÓ 2K Games **FEJLESZTŐ** Gearbox Software  
RÖVIDEN Éljen a király! **MEGJELÉNÉS** 2011. tavasz



## ELÉRKEZTÜNK HÁT AZ EPIKUS, GALAXISOKON ÁTÍVELŐ UTAZÁS HARMADIK, s talán egyben utolsó felvonásához is.

Ideje elvarrni a még felgombolyításra váró szálatokat, megválaszolni a még nyitott kérdéseket, és megakadályozni, hogy a történelem megismételhesse önmagát. Az ötvenéves ciklus a végéhez közeledik, a Reaperek felkészülnek az ismert univerzum lerohanására, s mivel Shepard már több alkalommal is keresztelte terveiket, első célpontjuk az emberiség szülőbolygója, a Föld. A Szövetség hadiflottája mindent megkísérel, ám egyedül képtelen visszaverni a támadást, emberek milliói halnak meg nap mint nap, az óra pedig ketyeg. Az egyetlen reményt Shepard parancsnok jelenti, akinek össze kell gyűjtenie szövetségeseit, és megindulnia a Föld felé. Ha időben odaér, s ha valamilyen csoda folytán legyőzi a Reapereket, akkor talán az emberiség is megmenekül. Itt jön képbe az az utólag zseniálisnak bizonyult ötlet, miszerint az első részből megőrzött mentések hatással vannak a második rész eseményeire, a harmadik részben pedig már a két epizód során meghozott döntéseink kombinációja jelenik meg. Szinte végtelen számú úton-módon juthatunk majd el ennek következtében a trilógiát záró végkifejlethez, s azt már most kijelenthetjük, hogy nem mindegy, hogy ki foglalta el a kroganek trónját, mit döntöttünk a szintetikus gethekkel kapcsolatban, maradtak-e túlélői az ősi rachni fajnak, milyen összetételű lett a Citadella tanácsa stb. A grandiózus fináléhoz vezető utat a DigiC Pictures profin kivitelezett cinemája készítette elő.



# MASS EFFECT 3

KIADÓ Electronic Arts **FEJLESZTŐ** BioWare  
RÖVIDEN Végvesztélyben a Föld  
**MEGJELÉNÉS** 2011. tél





# TORCHLIGHT 2

KIADÓ Perfect World FEJLESZTŐ Runic Games RÖVIDEN Fáklyákat izzítani, hentesre fel! MEGJELÉNÉS 2011. tavasz



**A Z ELSŐ RÉSZ NEM VÁRT SIKEREKET HOZOTT, viszont hagyott maga után némi kívánnivalót.** Ennek oka,

hogy elmaradtak az igazán nagy kihívások, így monotonná vált a játékmenet. A zárt, barlangrendszeres pályák, ahol főhősünk egyre mélyebbre hatolt, egy idő után igen egyhangúnak hatott. Klausztrófiáknak is jó hír, hogy a második epizódban ezt felváltja a nyílt terep! Karakterünk ezúttal egy színes és változatos világban szippanthat a friss levegőbe. Az új kezelőfelület azok számára segítség, akik

zöldfülként vágunk bele a kalandba. Ezzel szemben megmaradt a játék egyik előnyeként emlegetett fegyvercsere lehetősége, így a távolból és közelről is apríthatjuk az ellen bőszt hadát. Tehát csak annyi a dolgunk, hogy hátradjunk és eldöntsük: a felénk közelítő csontit ólommal szórjuk-e meg, vagy inkább belemártjuk a pengénket. Remek újítás, hogy ezt a mérkőzésgeneráló segítségével – multiplayer módban –, akár más, hasonló szintű játékkal szemben is próbára tehetjük. Mit nekünk *Diablo III!*



# KINGS AND CASTLES

KIADÓ Square Enix FEJLESZTŐ Gas Powered Games RÖVIDEN Ha nem lennénk tisztában az epikus fogalmával... MEGJELÉNÉS 2011. tél

**CHRIS TAYLOR MÁR-MÁR BETEGSEN VONZÓDIK A MADÁRTÁVLATBÓL KÖVETHETŐ EPIKUS CSATAJELENETEKHEZ, amelyekben sok száz robotféle igyekszik letörni egymás antennáját.**

Lelkesedésében nem kíméli a klasszikus középkori fantasyteremtőket sem. Fényes páncélú katonák masíroznak csatába rendezett sorokban, csak hogy gigászi kőgölemek nyomják össze őket, akár a bádogdobozt. A felhők között tűzokádó sárkányok cincálnak szét físzokkal tömött léghajókat, vérszomjas krakenek ölelik át fatörzs vastagságú karjaikkal büszke fregattok

törzsét, törik őket ketté és rántják magukkal a mélybe. Továbbfejlesztett MI, jobb útvonalkereső rendszer és egy vadonatúj formációszerkesztő hivatott biztosítani, hogy csapataink ne a tengernek induljanak, ha történetesen az ellenkező irányban húzódó hegyvonulat legmagasabb csúcsára épült erődöt akarjuk bevenni velük. A *Supreme Commander*-ből ismert parancsnokok helyét uralkodók veszik át, akik különleges képességeik révén akár egy vesztesre álló csata kimenetelét is megfordíthatják.



# ALICE: MADNESS RETURNS

KIADÓ Electronic Arts FEJLESZTŐ Spicy Horse RÖVIDEN American McGee utolsó szalmaszála MEGJELÉNÉS 2011. tél

**A SAJÁTOS NEVŰ DIZÁJNER, AMERICAN MCGEE EGYSZER MÁR BELENYŰLT A TUTIBA, és egy olyan emlékezetes horror-akció-kaland-platformer hibridet tett le az asztalra, amelyet tíz év elteltével is könnyes szemmel emlegetnek a rajongói.** Ezt követően viszont csupán középszerű, vagy még annál is rosszabb játékaik jelentek meg, s egyre népszerűbb lett az az elmélet, miszerint emberünknek csupán mázija volt. Ha az első és egyetlen sikert meghozó *Alice* történetének közvetlen folytatása, az *Alice: Madness Returns* nem lesz képes megfelelni a rajongók felfokozott elvárásainak, akkor American McGee-t végérvényesen leírja a játékosársadalom. Hogy még véletlenül se ez a forgatókönyv érvényesüljön, a fejlesztők a kultikus előd szellemiségét

megőrizve készítik a folytatást, amelynek története szerint Alice egy teljes évtizedet töltött elmeorvosintézetben, mivel egyszerűen képtelen volt feldolgozni szülei tragikus halálát. Most már felnőtt nőként tér vissza Csodaországba, amely ugyanolyan torz, gonosz és beteges, mint az első részben volt. A játékmenet lényegében változatlan marad, Alice a szürreális, időnként rémálomba illő környezetben a regényekből (filmekből és rajzfilmekből) ismerős szereplőkkel kerül konfliktusba, amelyekre általában egy méretes konyhakés szakszerű használatával jelent megoldást. A reflexeinken túl több alkalommal is szürkeállományunkhoz kell fordulnunk segítségért, hiszen a javarészt kínaiakból álló fejlesztőcsapat tudatos pályatervezése folytán a szökdécselő platformmerrészek fejtorokkal keverednek.







## BRINK

**KIADÓ** Bethesda **FEJLESZTŐ** Splash Damage **RÖVIDEN** Az emberiség elpusztítja magát, ismét **MEGJELÉNÉS** 2011. tavasz

**P**ARKOUR EGY FPS-BEN, nem is ördögtől való a gondolat, hiszen működő példa is van rá a *Mirror's Edge* képében.

A Splash Damage srácai azonban a DICE játékában tapasztalt megoldással ellentétben egyetlen gombnyomással oldották meg az átlagember számára leküzdhetetlen akadályok legyűrését. A gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy ha arra a pontra bámulunk, ahova el szeretnénk jutni, a SMART rendszer dedikált billentyűjét lenyomva emberünk végrehajtja a szükséges mozgulatsort.

A sokadik világégést feldolgozó játék mégsem ezért tűnik ki a tömegből, hanem amiatt, hogy még az egyszemélyes kampányt is akár nyolcan játszhatják végig együtt. Ebből ugyebár az következik, hogy a *Brink* az átlagnál is jobban támaszkodik a multira, amit az is bizonyít, hogy akár egyedül, akár többedmagunkkal együtt vágunk bele a Bárka néven ismert utópisztikus menedék feldúlásába, négy karakterosztály közül kell kiválasztanunk azt, amelyik nekünk rokonszenves. A katoná biztositja csapattársainak a lőszerutánpótlást és a robbanószeret, ha el

kell takarítani valamit az útból. A mérnök társai fegyvereit turbóhatja fel időlegesen, valamint lövegtoronyokat helyezhet el a stratégiailag fontos pontokon. A szanítéc téríti magukhoz a harcban kidőlt társait, illetve időlegesen megnövelheti az életerejükét is. Az ügynök pedig kifaggathatja a leterített ellenfeleket az ellenség pozíciójáról, valamint be is épülhet közéjük. Aktuális feladatunkat egy gombnyomásra előhozható tárcsáról választhatjuk ki.



## RAGE

**KIADÓ** Bethesda **FEJLESZTŐ** id Software **RÖVIDEN** Az ideai posztapokaliptiszis **MEGJELÉNÉS** 2011. szeptember

**A** 270 MÉTER ÁTMÉRŐJŰ, 99 942 APOPHIS ASZTEROIDA 2036. április 13-án fog elhaladni a Föld közvetlen közelében.

Az id Software játékának forgatókönyve szerint a tudósok elszámítják magukat, az aszteroida becsapódik, a civilizációnak pedig ahogy mi ismerjük, befellegzik. A nem mutálódott kevés túlélő kisebbik hányada lakható területeket, oázisokat keres, ahol letelepedhet, a maradék meg inkább bandákba szerveződik és öl, rabol, fosztogat. A legtöbbben azonban nem voltak ilyen szeren-

csések, hanem torz, elállatiasodott mutánsként tengetik napjaikat.

A játékos egy olyan embert alakít, aki az Éden Projekt részeként a világszerte szétszórta óvóhelyek egyikéből jön a felszínre. Az ún. Bárkák mindegyike 12-12 képességei és szakértelme miatt kiválasztott személynek nyújtott menedéket, akik mélyálomban várták ki a katasztrófa következményeinek csillapodását, hogy majd az ő vezetésükkel újjáépülhessen az emberi civilizáció. Az a Bárka, ahonnan mi indulunk, nem nyújtott kellő védelmet, a kiválasztottak meghaltak, a játé-

kos karaktere is csupán pokoli szerencséjének köszönheti, hogy életben maradt. A Föld romokban heverő felszínén olyan kaland vár rá, amely az id Software hagyományainak megfelelő lövöldözéseket, valamint a világhírű fejlesztőcsapatra nem annyira jellemző autóversenyzős részeket és szerepjátékos elemeket is tartalmaz. A leginkább talán az hoz minket lázba, hogy PC-n is láthatjuk, mire képes az id Tech 5 motor, ami iPhone-on olyan dolgokat produkált, hogy egyszerűen nem akartunk hinni a szemünknek.





# THE SIMS MEDIEVAL

KIADÓ Electronic Arts FEJLESZTŐ Electronic Arts  
RÖVIDEN Nem mind Sim, ami WC-re jár MEGJELENÉS 2011. március

**A KI ARRÁ SZÁMÍTOTT, HOGY A SIMS-SOROZAT KÖVETKEZŐ FELVONÁSA CSUPÁN ANYNYIBAN TÉR MAJD EL A KORÁBBI RÉSZÉKTŐL, hogy angol WC helyett a hátsó udvarban kialakított pottyantásra kell rendszeresen elkísérnie a Simjeit, az bizony alaposan meg fog lepődni. Az EA új játékosokat akar megnyerni magának, ehhez pedig változtatni kell a lassan mára már unalmassá váló recepten, mégpedig nem is keveset.**

Bármilyen meglepő, de eredetileg kiegészítőnek készült, aztán annyi ötletet sikerült a fejlesztés folyamán kézzel fogható tartalommal formálni, hogy végül belátták a fejlesztők, hogy ez egy teljesen önálló játékot igényel. Ennek következtében a *The Sims Medieval* aprólékosan megtervezett és kézzel felépített világában az RTS-ek és az RPG-k szerelmesei is otthon fogják érezni magukat. Attól függően, hogy milyen hőst választunk magunknak, a felmerülő feladatokat másként oldhatjuk meg, például a városba látogató boszorkányt lovagunkkal kardélre hányhatjuk, de akár meg is kérhetjük a kezét, hátha nemet mond és inkább kerekelt old. A kém inkább

mérget csepegtetne az italába, a mágus varázspárbajra hívna. Hogy mire lenne képes egy ilyen helyzetben a kovács, az orvos vagy a pap, azt nem akarjátok tudni. Mindeközben birodalmunk is szépen virágzik (vagy nem), ha elég aranyunk van, akkor hatalmas sereget szerelhetünk fel, tartatunk hadban és zavarhatunk rá a szomszédokra (vagy nem). Még az egymással versengő vallások is megjelennek, mindkét egyház hívei az őket bábmesterként irányító játékost imádják istenükként.



# ALIENS: COLONIAL MARINES

KIADÓ Sega FEJLESZTŐ Gearbox Software RÖVIDEN Van valami az arcodon  
MEGJELENÉS 2011. tél

**NEM ÖRÜLTÜNK KÜLÖNÖSEBEN, AMIKOR A SEGA ÚJRA ÉS ÚJRA ELTOLTA A RÉGÓTA VÁRT FPS MEGJELENÉSÉT, akkor sem, amikor törölte a savas vérű idegenek világában játszódó RPG-t, de lenyeltük az arctamadó embrióját, s vártuk tovább, hogy megjelenjen végre a játék, vagy legalább valami kézzel fogható információt halljunk, lássunk, olvassunk róla.**

Egy időben még az is felmerült, hogy valami *Left 4 Dead*-féle agyatlan mészárszékké (elnézészt a rajongóktól) alakítják a játékot, de mára visszatértek az eredeti koncepcióhoz, ami egy, a játékost félelemben tartó taktikai FPS-t eredményezhet. Egy csapatnyi tengerészgyalogosnak adhatunk majd szituációtól függően különböző parancsokat, miközben szabadon váltogathatunk közöttük. Az Aliens mozifilmből jól ismert fegyvereket (pulse rifle,

smart gun, langszóró, stukker, gránátok) rákétavetővel és rögzíthető robotágyúval kiegészítve vethetjük majd be a csapatunk életére törő arctamadók és alienek ellen olyan helyszíneken, amelyeket maga a nagy Syd Mead tervezett. A beleélést javítandó semmiféle HUD nem áll majd rendelkezésünkre, ahonnan embereink fizikai állapotát vagy a fegyverek löszerkezletét leolvashatnánk, a mozgásdetektor használatához pedig előbb kézbe kell vennünk a szerkezetet.

Tekintve, hogy a Gearbox minden erejével a *Duke Nukem* befejezésén ügyködik, csak félve mertük felvenni az *Aliens: Colonial Marines* listánkra, ám a tavalyi Penny Arcade Expo keretében elhangzott biztató nyilatkozatok hatására végül megnyugodtunk, a projekt él és virul, csak épp megmutatni nem igazán akarják még.





## DC UNIVERSE ONLINE

**KIADÓ** Sony Computer Entertainment **FEJLESZTŐ** Sony Computer Entertainment  
**RÖVIDEN** I need a hero! **MEGJELENÉS** 2011. január



## KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBAN MÁR TESZTET IS OLVASHATTOK AZ ÉV EGYIK LEGIGÉRETESEBB MMO-JÁBÓL.

Ami nem sikerült a Marvel univerzum hőseinek, az máris sikerült a DC Comics hasonlóan híres álarcos bűnüldözőinek és gazfickóinak: törölt riválisával szemben a SOE játéka e sorok írásának pillanatában már csak hajszálnyira áll a megjelenéstől. A történet szerint Brainiac kihasználja az Igazság Ligája és Lex Luthor „kis” magánháborúját, és akkor csap le a Földre, amikor annak legkiválóbb védelmezői már halottak vagy harcképtelenek. Luthor felismeri tévedését, visszautazik az időben, és megpróbálja felkészíteni a lakosságot a földönkívüli robothadsereg mindent elsöprő inváziójára. Karakterünk külsejének, jelmezeinek és képességeinek testre szabását követően nyílik meg előttünk a maga teljes pompájában Gotham City és Metropolis. A képregényekből ismerős helyszíneken zajló főbb küldetések a történet kerekét lendítik majd előre, míg a mellék-küldetések pénz és jobb felszerelés szerzésére alkalmasak. Más MMO-kkal ellentétben a *DC Universe Online* a teljesített küldetésekért cserébe ad elosztható képesség- és erőpontokat. Ennek következtében hősök képességeire támaszkodó fészes tempójú harc nem eshet hosszabb távon unalmassá váló grindolás áldozatául.



## MINDEN IDŐK LEGSZEBB RTS-ÉNEK CÍMÉRE TÖR

a néhány hónapja még *Shogun 2: Total War* címen jegyzett alkotás. Vadonatúj motorjának köszönhetően egyszerre akár 56 000 szamuráj is kaszabolhatja egymást a harcmezőn, miközben fröcsög a vér, lovak nyérése, emberek fájdalomkiáltása és halálhőrgése hallatszik, a könnyed tavaszi szellő pedig cseresznye virágának lágy szirmait veszi a szárnyára. A 16. századi feudális Japánban életről és halálról döntő daimjó (hadurak) klánjai vívnak elkeseredett polgárháborút a totális hatalom megszerzése érdekében.

Miközben a család jelenti a játékos számára a hátország alapját, nem szabad megfeledkeznünk arról, hogy akármelyik rokonáról kiderülhet, hogy másik hadurat szolgál vagy magának akarja a hatalmat. Az udvari mellett bizony szerepet kap a családon belüli intrika is. Minden diplomáciai és gazdasági erőfeszítésünk arra irányul, hogy a térség legütőképesebb hadseregét állítsuk fel és tartsuk fegyverben, hiszen a *Total War* sorozat legfontosabb eleme mindig is a hadviselés volt. A *Shogun 2*-ben minden korábbinál nagyobb jelentőséget kap a terepviszonyok kihasználása, az időjárás viszonyok és a napszakok váltakozása. Egy éjszakai csata szakadó esőben, amikor fény csupán az erőtlenu l pislakoló fákllyákból és az időnként lecsapó villámokból árad, szavakkal leírhatatlan élményt nyújt a monitor előtt ülve.



## TOTAL WAR: SHOGUN 2

**KIADÓ** Sega **FEJLESZTŐ** The Creative Assembly **RÖVIDEN** Ahol a becsület mindennél többet ér  
**MEGJELENÉS** 2011. március







# WARHAMMER 40,000 – SPACE MARINE

**KIADÓ** THQ **FEJLESZTŐ** Relic Entertainment **RÖVIDEN** Orkok lerohanni bolygó, ütni meg kisembőr, ölni, zúzni, törni, csinálni nagy WAAAGH! Jönni nagy kék embőr, orkok csinálni nadrágba. **MEGJELENÉS** 2011. ősz

**Zöld veszedelem közeleg**

//Chavalier

**H**A A CSILLAGOK ÁLLÁSA MEGFELELŐEN ALAKUL, akkor idén három különböző címmel gazdagodik a Warhammer 40,000 világára épülő játékok listája. Jutalomfalatot kapnak a szerepjátékosok, a stratégák, és lesz még „WAAAGH!” is. Igen, kitaláltatok, a Warhammer 40,000: Space Marine-re próbáltam utalni orkosan.

## ORK EMBERNEK FARKASA

Az ember azt hihetné, hogy az évezredek alatt tartó szünet nélküli háborút előbb vagy utóbb megunják a résztvevő felek, de a jelek szerint mindig akad olyan erőforrás, fegyver, szent erekiye vagy bármi egyéb, ami elég okot ad arra, hogy tovább folytatódjék a milliárdok életét követelő öldöklés. Ezúttal fegyver a kiváló ok, mégpedig a Titan néven ismert több száz láb magas lépegető, amiből az úgynevezett Forge Worldökn, azaz az utolsó négyzetméterig gigászi gyárral és üzemekkel borított planétákon szerelnek össze néhányat. Az egyiket épp kinézi magának egy ork Warboss, és több millió fős seregével lerohanják. Minden bizonnyal fel is örölné a bolygót őrző Birodalmi Gárda erőt, ha nem avatkozna közbe az űrgárdisták egyik frakciója, az Ultramarines. Pontosabban csak egy kisebb szakasról van szó, hiszen aki ismeri a Warhammer 40,000 világot, az előtt nem titok, hogy egyetlen űrgárdista akár ezernyi orkkal is képes végezni, mielőtt maga alá temetné a túlerőt.

Bár a játék dióhéjban arról szól, hogy egy csapatnyi űrgárdista megkísérli megakadályozni, hogy a milliókat számlláló ork inváziós erő vezetője rátegye mancsát az irtozatos erejű fegyverekre, azért mindenkit megnyugtathatok, akad még rusnyaság rajtuk kívül is, amit lánckardunk élére hányhatunk. A zöldbőrűek ugyanis nincsenek tudatában annak, hogy más sötét erőkrángatják őket zsinórra kötött bábként.

## AMIKOR A HEGY MEGY MOHAMEDHEZ

Játékosként a hét láb magas izomkolosszus, Titus kapitány páncéljába bújunk, aki a biogenetika és a kibernetika tudományainak köszönhetően szinte félistenként tombolhat az átlagembernél egyébiránt jóval nagyobb és erősebb orkok hordájának kellős közepén. Kezdetben nem lesz nála más, mint a géppisztolyra emlékeztető bolter, és az emblematikus lánckard, ám idővel ezeket fejleszthetjük, sőt akár hatékonyabb fegyverekre is lecserélhetjük. Különösen hatékonyak tűnik a plazmafegyver, amelynek egy-egy találatja végtagokat szakít le, vagy vérzapor kíséretében robbantja apró cefatokra a szerencsétlen zöldbőrűeket.

Tűzfegyvere és lánckardja között váltva Titus egy pillanatra sem zökken ki a harc ritmusából, ráadásul kombinálni is lehet a kettőt. Képzelték magatok elé, amint a hegyomlás méretű űrgárdista lánckardját átnyomja egy ork felsőtestén, fél karral a levegőbe emeli több száz kilós ellenfelét, majd a boltert az arcához emeli és ledurrantja annak ocsmány fejét a nyakáról. Ez a nyers brutalitás áthatja az egész játékot. Talán az olyan jelenetek alatt érződik kevésbé hangsúlyosnak, mint amikor a felmentő sereg leszállóegységei bolygó körüli pályáról megérkezve méhrajként zsongó jetpackes orkok felhőjébe keverednek és egy rögzített löveg mögött ülve kell megtisztítanunk az eget tőlük.

A Relic az elmúlt hét esztendő során szorosán együttműködött a Games Workshop szakembereivel az univerzum játékba való átültetése kapcsán, így az a veszély nem fenyeget, hogy a kánontól idegen jelenetekbe rohanunk bele. Akciójátékok terén szerzett kevés tapasztalatát a kanadai stúdió félszáz új munkatárs szerződtetésével igyekszik ellensúlyozni, az eddig látottak alapján sikerrel.





# DRIVER SAN FRANCISCO

KIADÓ Ubisoft FEJLESZTŐ Ubisoft Reflections RÖVIDEN Autóból autóba ugorva  
MEGJELENÉS 2011. ősz



**A** FRANCHISE ELSŐ DARABJA KELLEMESEN DEBÜTÁLT az ezredforduló környékén, aztán sorra jöttek a folytatások, amelyek új (például gyalogos és lövöldözős) elemekkel próbálták feldobni a játékmenetet. „Nem fog összejönni!” – jóslták többen is, és bizony igazuk lett, olyannyira, hogy az Atari rövid úton át is passzolta az Ubisoftnak

a jogokat. Az új gazdához került fejlesztők a különböző idősíkokon futó *Parallel Linesszal* még nem bizonyították egyértelműen a sorozat életképességét, ezért most némi kezdeti bizalmatlansággal visszatérnek a gyökerekhez. John Tanner és Charles Jericho véres leszámolásba torkolló személyes háborúja Tanner életveszélyes sebesülésével végződik. Az egyko-

ri rendőrt kórházba szállítják és mesterséges kómába helyezik. Ebben az öntudatlan állapotban álmodja Tanner mindazt, amit mi játékosként átélünk. vezetés közben autóból autóba ugorva egyszerre akár több járgányt is bevonhatunk a San Francisco utcáin zajló üldözésekbe, amelyek a kiváló Bullit film legjobb jeleneteit idézik.



# TEST DRIVE UNLIMITED 2

KIADÓ Atari FEJLESZTŐ Eden Games RÖVIDEN Szigetelés négy keréken MEGJELENÉS 2011. február



## MÁR AZ ELSŐ RÉ- SZE IS TÖBB VOLT EGYSZERŰ AUTÓS JÁ- TÉKNÁL:

egy műholdfelvételek alapján lemodellezett szigeten furikázhattunk ide-oda, részt vehettünk versenyekben, úgy öltöztethettük fel játékbeli alteregónkat, ahogy akartuk, ha pedig ahhoz volt kedvünk, egyszerűen felkereshettük a legmagasabb hegycsúcsot és gyönyörködtünk a végtelen Csendes-óceán látványában.

A *Test Drive Unlimited 2*-ben már az Atlanti-óceán felett nyugovóra térő Napba is belelázhatunk, hiszen Oahu szigete mellett most már Ibiza is bejárható lesz autón és motorkerékpáron. A két sziget együttesen mintegy 3000 kilométernyi, részben aszfaltozott úthálózzal rendelkezik. Ahhoz, hogy eljuthassunk az egyik helyszínről a másikra, repülőre kell szállnunk, amire akkor nyílik lehetőségünk, ha a maximális 60 szintből elértük a tizediket. Mindkét szigeten vásárolhatunk magunknak fedeleket a fejünk fölé, a lakásunkat pedig vagyonunk függvényében tudjuk majd csinosítani, ahogy ruhátarunk bővítése és a legmenőbb járgányok megszerzése is mérhetetlen mennyiségű pénzbe kerül, illetve meghatározott tapasztalati szintet igényel. A szintlépésekhez elengedhetetlen tapasztalati pontokat versenyekkel, a szigetek feltérképezésével, minél több baráttal, valamint gyűjtögetéssel (minél nagyobb házak, szebb autók, bútorok, ruházat stb.) szerezhettünk.

A játék grafikailag is megújult, a szebb látvány mellett üdvozölhetjük a hangulatot, a látásviszonyokat és a járművek vezethetőségét is befolyásoló napszakváltásokat, illetve a dinamikus időjárás.



**2** 170-ET ÍRUNK, pontosan ötven év telt el a harmadik bányászláadás óta, amikor egy gigantikus meteor becsapódása következtében a vörös bolygó felszínén elszabadul a káosz.



Javíthatatlanul megrongálódik a légkört emberi fogyasztásra alkalmassá tevő és az időjárásat kordában tartó terraformáló berendezés. A pusztító viharok elől az életben maradt telepések a föld alá menekülnek, és természetes barlangrendszereket, valamint használaton kívüli tárnákat varázsolnak lakhatóvá verítékes munkával. Öt évig viszonylagos béke honol, a fosztogatók csak ritkán háborgatják a telepéseket, akik közül kevesen merészkednek ki a felszínre. Néhány zsoldos, gyűjtögető és csempész azért időnként eljut egyik föld alatti városkából a másikba. Egy napon azonban Alec Mason unokája egy zsíros jutalommal kecsegtető megbízatása során megnyit egy ősi, idegen eredetű templomot, s ezzel pusztulást és halált hoz a megmaradt telepésekre. Ha nem szerveződik újjá a Vörös Frakció, amelynek Darius Mason is tagja lesz, az évezredek álomból felébredt idegenek egyfőlégy végezzenek az emberekkel. Ebben lesz segítségünkre az új mágnes fegyver, amellyel ha két célpontot eltalálunk, akkor azok egy gyorsvonat sebességével közelednek egymáshoz, amíg össze nem ütköznek. A játék nem korlátozódik majd a föld alatti barlangrendszerekre, a felszínen is akad majd dolgunk bőven, amikor kultisták által megszállt településeket szabadítanánk fel, vagy az idegenek által bebábozott telepéseket mentenénk meg. Természetesen a környezet továbbra is rombolható lesz.



## RED FACTION: ARMAGEDDON

KIADÓ THQ FEJLESZTŐ Volition RÖVIDEN A Marson egy bányász az ász MEGJELÉNÉS 2011. május



## SHIFT 2: UNLEASHED

KIADÓ Electronic Arts FEJLESZTŐ Slightly Mad Studios RÖVIDEN Nincs más hátra, mint előre! MEGJELÉNÉS 2011. március

**A** 2009-BEN MEGJELENT **NEED FOR SPEED: SHIFT** KAPOTT HIDEGET-MELEGET, főként azért, mert a fejlesztők fogadkozássával ellentétben valahol félúton helyezkedett el a komoly szimulátor és a könnyed száguldozás között. A *Shift 2: Unleashed* a kritika tükrében már tartalmaz egy igazi autórülteknek szánt módot, ami közelebb áll majd a valós vezetési élményhez, mint bármi, amit a *Need for Speed* franchise eddig felmutatni tudott.

Az élethűséget hivatott alátámasztani az a vadinatú kameranézet, ami lényegében a pilóta szemszögéből mutat meg mindent. A szokásos belső nézettel ellentétben igyekeznek azt is szimulálni, ahogy az emberi szem ilyen extrém körülmények (hirtelen fékezés, gyorsulás, élesen bevett kanyar, koccanás, frontális

ütközés) és sebesség mellett viselkedik.

A *Shift 2: Unleashed* megörökölte a *Need for Speed: Hot Pursuit* alatt debütált Autolog rendszert, amelynek következtében akkor is megpróbálhatjuk felülmúlni cimboráink köridejét, ha történetesen épp nem egyszerre játszanánk. A fejlesztők úgy akarnak nekemenni a hatalmas népszerűségnek örvendő *Gran Turismo* és *Forza Motorsport* játékoknak, hogy eszükben sincs 500–1000 autót betenni saját alkotásukba. „Szerény” 130 járgányból áll majd a kínálat, ám ezek kormányzása kivétel nélkül más és más élményt nyújt. Sebbe és látványosabb dolgokra képes motor szolgálja ki a játékot, ami így nemcsak a sorozat legpofásabb darabjává vált, de a benne felvonultatott autókát még sosem lehetett ilyen aprólékosan leamortizálni.







## SZERKESZTŐI VÁROLISTA

### Ender

2011 Bulletstorm

Adná magát, hogy a *Serious Sam 3*-at mondjam, de nemrég sikerült megnézniem egy *Bulletstorm* videót, így aztán revideáltam néze- teimet. Szóval agyatlan hentelés (istenem, hánszor leírtam már ezt a szót), ez kell a népnek, méghozzá ha jól sejtem, a *Bulletstorm* képében.

### mazur

2011 Doom 4

Nagyon sok játékot várok, különféle stílusokból (a *The Witcher 2*-től kezdve az *L.A. Noire*-ig), de ahogy először meghal- lottam, hogy jön az *Elder Scrolls V: Skyrim*, azonnal rádöbbentem, hogy ez kell nekem, de most azonnal. És hát persze az új *Doomot*, de gondolom, ezt mondani sem kell.

### Gyu

2011 Star Wars: The Old Republic/From Dust

2011-ben leginkább a *Star Wars: The Old Republicot* várom. Nagyon tisztellem a BioWare munkásságát, ugyanakkor jól tudom, hogy eddig is milyen embertelen mennyiségű munkát végeztek el a játékkal, mennyi kontentet tettek bele – ez pedig úgy vé- lem, meghozza a megfelelő jutalmat. Bár magát a műfajt nem fogja újradefiniálni, azonban nagyon magasra teszi a léceket minden más MMO-készítő előtt. Amennyiben véletlenül nem jelenne meg 2011-ben (MMO-knál sosem lehet tudni, ugye), akkor a *From Dustot* jelölném. Hátha az megjelenik...

### Flatline

2011 Uncharted 3

Egyértelmű. Ha valóban megjelenik novem- berben, szétűt mindent, mint ahogy az egy és a kettő is szétűtött. Nathan Drake kalandjai olyan szintű katartikus élményt adnak a játékba feledke- zőknek, hogy valóban olyan, mintha egy jól megcsinált akció-kalandfilmet nézne az ember. A harmadik rész is csillagos ötös lesz, már a trailerekből is látni, de ez nem is volt kétség. A második rész pedig továbbra is azon kevesek egyike, ami közel 100%-os értékelésű.

### Duncan

2011 Total War: Shogun 2

Március egyeseknek forradalmat jelent, másoknak politikai gyilkosságot, a Creative Assembly-nek pedig egy új legenda feltámadását. A *Shogun 2*-vel az angol srácok visszatérnek a *Total War* széria gyökereihez, komoly várakozás elé állítva az RTS műfaj szerelmeseit. A *Shogun* legendáját most feltámasztani körülbelül olyan, mintha a *Star Wars* első részét újra leadnák a moziban, 3D-ben.

### RG

2011 Test Drive Unlimited 2

Ez nem lehet kérdés, vita nélkül a *Test Drive Unlimited 2*. És miért? Azért, mert a vérem helyén százas oktánszámú benzín folyik, és bár az első rész számomra kissé sterilnek tűnt környezetileg, azért a járműfelhozatal ott volt a szeren, különös tekintettel a motorokra. Tehát ha 2011 első negyedéve meghozza a *TDU 2*-t, akkor már elégedetten élem le az év hátralévő részét.

### Eskin

2011 Portal 2

Hogy mit várok nagyon? A *Portal 2*-t (meg *Dragon Age 2*-t és *Mass Effect 3*-t), mert már az előző *Portal* is zseniális volt, dzsungles, erdős részen kalandozni pedig még feelingesebb lehet. Szeretem az agymunkát, jó grafikával és történettel párosítva, a szuperszámítógépeket különleges női hanggal pedig még inkább. Úgy érzem, 2011 az én évem lesz, annyi jó játék érkezik, hogy alig fogok kimozdulni a számítógép elől.

### Mayer

2011 Dead Space 2/Bulletstorm

Tavaly a *Dead Space 2*-t vártam nagyon, de az átsusszant 2011-re. Továbbra is tart a lelkesedés, de mellette a *Bulletstorm* az, amit már nagyon a kezeim közé vennék. Érződik rajta az a régi unrealos vonal, ami már kevés játékban van meg. Magamhoz rántathatom az ellenfeleket egy energianyálákkal, elrúghatom őket, és még sörétest is kaphatnak az arcukba. Meg különben is, az a játék címe, hogy Golyózápor!

### Kacor

2011 Red Dead Redemption

Szügyemnek csücske: *Red Dead Redemption!* Marston miatt vettem Xboxot, ő segített át a nehéz napokon, amikor beteg voltam és ő tartotta bennem a lelket, amikor a stressz már agyvérzéssel ijesztgetett... Az *RDR* a Rockstar eddigi legjobb játéka, illetve a valaha volt legjobb westernjáték. A poros prérik, a párbajok, az útonállók és a nyugat farkastörvényei remélhetőleg hamarosan kedvenc masinánk kijelzőjén is megelevenednek. Csak optimalizálja jobban a Rockstar, mint tette azt a *GTA IV*-nél, és öre lesz, na meg bódottá is.

### Chavalier

2011 Deus Ex: Human Revolution

Szememben a *Deus Ex* első része a *System Shock 2*-vel megosztva viseli a cyberpunk játé- kok koronáját. Évek óta várok hát egy folytatásra, s még azt is hajlandó vagyok megbocsátani neki, hogy előzményként fejlettebb technikát vonultat fel, mint a később játszódó részek, ha cserébe a *Blade Runner* t idéző környezetben kibernetikus implantátumokkal tuningolt hősömmel előkészíthetem a terepet a Denton fivérek számára.

### Sophiaso

2011 Guild Wars 2/Diablo 3/Portal 2/Batman: Arkham City/The Elder Scrolls V: Skyrim/Alice: Madness Returns

Hihetetlenül erős a mezőny (már évek óta). Leginkább a *Guild Wars* folytatását várom, de emellett a *Diablo 3*, a *Portal 2*, az *Arkham City*, az *Elder Scrolls V: Skyrim* és az új *Alice*-játék is nagyon város. Csak győzzem majd munka és egyetem mellett a sok jószágot!

### Nightwolf

2011 Diablo III

A Sötétség Fejedelmét mőresre tanítani csodálatos érzés, főleg úgy, ha mindezt harmad- szorra tehetjük meg. Itt az ideje, hogy végre újra letörjünk az ördög kunkorodó szarvát. Kioldhatatlan barbár lelke már nagyon éhez egy frissítő dühöngés- re, ezért én a *Diablo* harmadik részét várom a legjobban idén. Már mindent tudunk a játékról, kivéve egy aprócska információt: a pontos megjelenési dátumot.



**EZ LEHETETT A MANTRA,** amit a Codemasters Southam munkatársai nap mint nap fennhangon ismételték, s tapasztalataink szerint sikerült is betartaniuk.

A *Dirt 3* (immáron végérvényesen Colin McRae nélkül) tizenöt járműosztályból félszáznál is több autót kínál, amelyekkel mintegy nyolcvan helyszínen döngethetünk porban, sárban, hóban és aszfalton. Kenya szavannáival, Monaco szűk utcáival, Európa és Észak-Amerika erdeivel is érdemes lesz számolnunk a jövőben számos egyéb versenyhelyszín mellett.

Az előző részt éles kritika érte amiatt, hogy túlságosan is trendire sikerült, sokkal inkább szolgálva ki az alkalmi játékosokat, mint a ralisport szerelmeseit. A Codemasters meghallgatta a panaszokat, s igyekszik olyan vezetési élményt nyújtani nekünk, ami közelebb áll a valósághoz, s ugyanakkor nagyobb komolysággal közelít a sportághoz. A fejlesztők szerint nagyjából 60-40 arányban billent el a mérleg a rali javára, a játék kisebbik részét teszi ki a trükkökre és mutatványokra épülő Gymkhana játékmód és társai.

## DIRT 3

**KIADÓ** Codemasters **FEJLESZTŐ** Codemasters Southam  
**RÖVIDEN** Többet, gyorsabban, szebben! **MEGJELENÉS** 2011. nyár



## KING ARTHUR 2 – THE ROLEPLAYING WARGAME

**KIADÓ** Paradox Interactive **FEJLESZTŐ** Neocore Games **MEGJELENÉS** 2011. nyár

**MINT A DERÜLT ÉGBŐL** Artúr kőbe zárt kardjába csapó vilám, úgy vert le bennünket a lábunkról a Neocore Games és a Paradox Interactive meglepetésszerű bejelentése, miszerint készül a méltán népszerű *King Arthur* folytatása. A budapesti stúdió egyébként a közelmúltban kötött egy hosszabb távra szóló megállapodást a stratégiákra szakosodott svéd kiadóval, amelynek lényege, hogy a jövőben a Neocore játécai kivétel nélkül a Paradox gondozásában jelennek majd meg. A *King Arthur 2* az első részből örökölt motor to-

vábbfejlesztett változatának köszönhetően szebb és látványosabb, több egységet felvonultató grandiózus csaták és a lapozgatós könyvek korát idéző kalandok ígérését hordozza magában átlátható, letisztult kezelőfelülettel. A története jóval komorabban alakul, mint vártuk volna, Artúr királyságára sötét árnyék borul, a kerekasztal lovagjai pedig minden korábnál veszedelmesebb ellenséggel találják szembe magukat. Madár-béiben turkáló jósaink szerint 2011 hozza el Britannia bukását.



## SPEC OPS: THE LINE

**KIADÓ** 2K Games **FEJLESZTŐ** Yager Development  
**MEGJELENÉS** 2011. ősz

**NEM MONDHATNÁNK,** hogy a *Spec Ops* rendelkezze a katonai shooterek közül a legmemesebb pedigrével, de ez nem jelenti azt, hogy ne lenne potenciál a franchise-ban, csupán kezdeni kellene valamit a világ minden pontján, minden körülmények között bevethető különleges alakulatok témájával. A 2K Games a berlini Yager stúdiót bízta meg a széria feltámasztásával, a németek pedig mindent megtettek azért, hogy a mai közönség szája íze szerint alakítsák azt. A *Spec Ops: The Line* a nem túl távoli jövőben játszódik a homokviharok tépázta

Dubaiban. Egy Delta Force csapat élén kell megkeresnünk egy eltűnt ezredest és az embereit, miközben túlélőkön segítünk, fosztogatókat semlegesítünk és igyekszünk élve megúszni a Közel-Kelet dekadens ékkövére rendszeres időközönként lecsapó pusztító viharokat. FPS-nézet helyett TPS, kézívezérelt csapatagok helyett önmaguktól cselekedni képes társak (parancsokat azért még adhatunk nekik), és persze a fegyverként is használható, mindent elborító homokhegyek várnak bennünket 2011-ben.





BEST OF 2010



# BEST OF 2010

2010 legjobbjai a Ti szavazataitok alapján

## LEGJOBB FEJLESZTŐ

Még nem tudott kilépni az Infinity Ward árnyékából, de a Treyarch lassan belejön a CoD-ok gyártásába; a minden rekordot megdöntő *Black Ops* pont arra volt elég, hogy végül bekerüljön az első ötbe. Támogatottsága 5 százalék. A cég nem sokkal maradt le a *Medal of Honor* multiplayer részét és a *Battlefield: Bad Company 2*-t jegyző DICE mögött. A svédek 6,2 százalékkal épphogy le-

csúsztak a dobogóról. Eléjük furakodott ugyanis az Ubisoft, a PC-n tavasszal debütált *Assassin's Creed 2*-nek, valamint az év végén konzolokon bemutatkozó *Assassin's Creed: Brotherhood*nak köszönhetően a voksok 7 százalékával és az ezzel járó bronzéremmel. A Blizzard a *StarCraft 2* első felvonása és a *World of Warcraft: Cataclysm* kiegészítő hátán egészen a dobogó második fokáig

menetelt, a szavazók 11,6 százalékának támogatását tudva maga mögött. Végezetül a szavazók 35 százaléka vélte úgy, hogy 2010-ben a BioWare végezte a legjobb munkát az összes játékefejlesztő közül, elhozva nekünk a *Mass Effect 2*-t, a *Dragon Age: Awakening* kiegészítőt, valamint tucatnyi DLC-t.



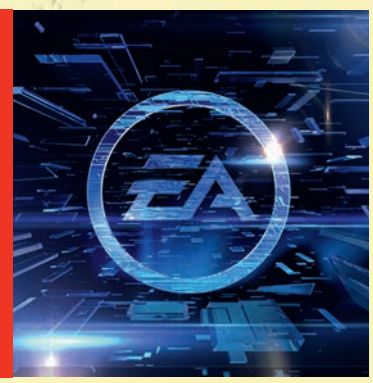
BioWare	35%	DICE	6,2%
Blizzard	11,6%	Treyarch	5%
Ubisoft	7%		

## LEGJOBB KIADÓ

A Steam töretlen népszerűségének köszönhetően nyerte el a szavazók 3,3 százalékának kegyeit, és ezzel együtt a voksait is a Valve. Csupán hajszállal maradt le a Rockstar mögött, a skóciai székhellyel rendelkező vállalat idén minden előzetes számítást felülmúlva bebizonyította, hogy van létjogosultságuk a westernjátékoknak. Jutalma

sokmillió dollár és a negyedik hely 3,7 százalékkal. A dobogó harmadik fokán ki mást is üdvözölhetnénk, mint a játékipar örök harmadik helyezettjét, a franciák (és a franko-kanadaiak) legjobbját, a Ubisoftot. Az *Assassin's Creed*ek mellett 2010-ben még a *R.U.S.E.* is segített abban, hogy összejöjjen a bronzéremhez szükséges 11,6 százalék. Az első helyért

végül a két óriás, az Electronic Arts és az Activision Blizzard feszült egymásnak. A folytatások, képregény-, könyv- és filmadaptációk összecsapása során az Activision Blizzard erejéből csupán a második pozíció biztosításához elegendő 21 százalék megszerzésére futotta, míg az Electronic Arts 38,3 százalékkal jutott ismét a csúcsra.



Electronic Arts	38,3%	Rockstar	3,7%
Activision Blizzard	21%	Valve	3,3%
Ubisoft	11,6%		



**A KARÁCSONYI-SZILVESZTERI TÖBNAPOS DORBÉZÓ-LÁSTÓL NEHÉZ FEJJEL ÉS TOHONYA TESTTEL SZAVAZATOK EZREIT ÁTBOGARÁSZNI, rendszerezni, összegezni, az érvénytelen jelölteket kiszűrni embert próbáló feladat lett volna, ha mondatom első fele legalább köszönőviszonyban állna a valósággal.** De nem, így bizony nem kis derűtséget okozott, hogy példának okáért akadtak olyan lelkes rajongók is, akik a legeredetibb játék fogalmát (ez egyébként minden évben

visszatérő probléma, okainak firtatását meghagyjuk a témával foglalkozó szakembereknek) alaposan félreértelmezve képesek voltak a *Call of Duty*, a *Medal of Honor* vagy épp a *Need for Speed* szakidő részét felruházni ezzel a megtisztelő jelzővel.

### SZAVAZZ MOST!

Sokéves videojátékos tapasztalatotokban, a józan ész medrében megmaradó érvelési képességekben bízva fordultunk hozzátok, ugyanis szerettük volna kideríteni, hogy ti, akinek a GameStar

magazint és a GameStar Online-t csináljuk, mely játékokat tartjátok a közepesen erős 2010-es esztendő legjobbjának, mely játékok vették el a legtöbb időt a tanulástól és a munkától, és mivel ütöték agyon az időt ahelyett, hogy szoknyák (vagy nadrágok) után futkostatok volna.

Az év játékán kívül idén is tizenegy kategóriában kérdeztük a véleményeteket, a jövőben viszont a felmerülő igényeknek megfelelően tovább szélesítjük.

Bár a GSO-n meghirdetett szavazás semmiképpen sem lehet alapja egy rep-

rezentatív felmérésnek, mindenképpen elgondolkodtató a tény, hogy a platformfüggetlen kategóriák legjobbjai közé az Xbox 360 és a PlayStation 3 néhány exkluzív címe is beverekedte magát, sok másik pedig csak hajszalnyival maradt le a listákról. A Wii-exkluzív címekre leadott voksokat viszont furcsa módon egy kezemen meg tudtam számolni. Talán nem oktalanság ezek tükrében azt feltételezni, hogy ha még nem is kezdődött meg a hangszílyok egyértelmű eltolódása a konzolok, mint játéplatform felé, térnyerésük egyre nyilvánvalóbb.



## LEGJOBB AKCIÓ

Ezt a kategóriát 2010-ben két kiadói csoport (Take Two és Ubisoft) játéka uralta a ti szavazataitok szerint. A sunnyogást nyers erőszakra cserélő Sam Fisher bosszúhadjárata 3,2 százaléknak tetszett, és az ötödik pozíció megcsúszására bizonyult elegendőnek. A PC-re rövidesen érkező *Red Dead Redemption* lóháton előzte meg. A kategória híveinek 4,8 százaléka szerint nincs jobb hely a vadnyugatnál. Sokan várták, nem kevesen csalódtak benne, mégis harmadik lett a két feltörekvő maffiózó kiontott vérben,

F betűs angol nyelvű káromkodásban, alulöltözött nőkben és autós üldözésekben gazdag története. A *Mafia 2* már a voksok 5,6 százalékával el tudta csúszni a bronzérmes jelentő harmadik helyet. Az első két pozíciót végül Ezio Auditore da Firenze vette birtokba. Csupa konzolos szavazattal, társakkal és multiplayer játékmóddal megtámogatva az *Assassin's Creed: Brotherhood* 7,7 százaléka a második helyre volt jó. Őt is megelőzte azonban az *Assassin's Creed 2*, amit a szavazók 11,3 százaléka emelt a kategória trónjára.

<b>Assassin's Creed 2</b>	<b>11,3%</b>	<b>Red Dead Redemption</b>	<b>4,8%</b>
<b>Assassin's Creed: Brotherhood</b>	<b>7,7%</b>	<b>Splinter Cell: Conviction</b>	<b>3,2%</b>
<b>Mafia 2</b>	<b>5,6%</b>		



## LEGJOBB FPS

Kezdjük mindjárt a sort az ötödik pozíciót megkaparintó *BioShock 2*-vel, amely vadonatúj többszereplős játékmódja ellenére sem tudta felülmúlni dicső elődjét, ám 2,6 százalék bezsebelésére azért jó volt. Közvetlenül előtte az a *Halo: Reach* található 3,8 százalékkal, amelyik Master Chief nélkül is a sorozat legjobbjává tudta kinőni magát, sajnos

viszont csak Xbox 360-on. Napjainkban zajló háborúval és afgán hadszínterével előzte meg a *Medal of Honor* 5,3 százalékkal. Könnyed humorral átítatott kampánya, rombolható környezete, harc közben bevethető járművei, csapatmunkát igénylő többszereplős játékmódja és a szép számmal megjelent ingyenes kiegészítések a szavazók 22,4 százalékát

győzték meg, s egészen a dobogó második fokáig repítették a *Battlefield: Bad Company 2*-t. Az Activision nagygyűjűt azonban idén sem sikerült megfogni, a *Call of Duty: Black Ops* filmszerű kampányának és rendkívül változatos, rengeteg tartalommal telepakolt multijának köszönhetően 36,4 százalékkal a zsebében foglalta el a kategória trónját.

<b>Call of Duty: Black Ops</b>	<b>36,4%</b>	<b>Halo: Reach</b>	<b>3,8%</b>
<b>Battlefield: Bad Company 2</b>	<b>22,4%</b>	<b>BioShock 2</b>	<b>2,6%</b>
<b>Medal of Honor</b>	<b>5,3%</b>		



## LEGJOBB SZEREPJÁTÉK

Kiderült, hogy sem a fantasy, sem a posztapokaliptikus sci-fi nem veheti fel a versenyt a klasszikus űroperával. A félig-meddig forradalmi *Fable 3* csak a játékost koronázta meg, önmagát nem, szavazatok 3 százalékával az ötödik helyen tudott megkapaszkodni. Azt sem hittük volna, hogy egyszer

még a *WoW* is kimegy a divatból; nem kis meglepetésre az Azeroth világát a feje tetejére *Cataclysm* csupán a szavazók 4,4 százalékát hozta lázba. A dobogó legalsó fokára a *Dragon Age: Awakening* kiegészítő lemez léphetett fel, 5,7 százalékos szavazati aránnyal. A *Fallout: New Vegas* bugos volt, mint a nyavalya, mégis a legjobb posztapokaliptikus kaland a klasszi-

kus részek óta, így a dobogó második fokára tűzhetette ki a kétféjű medve lobogóját 7,6 százalékos támogatottság mellett. Az élre az egyetlen olyan játék állt, amely két számjeggyű szavazati bázissal rendelkezik. Shepard parancsnok űrodüsszeiájának második felvonását a szavazók 49,2 százaléka elsőprő főlénnyel választotta az év legjobb szerepjátékának.

<b>Mass Effect 2</b>	<b>49,2%</b>	<b>WoW: Cataclysm</b>	<b>4,4%</b>
<b>Fallout: New Vegas</b>	<b>7,6%</b>	<b>Fable 3</b>	<b>3%</b>
<b>Dragon Age: Awakening</b>	<b>5,7%</b>		





**Call of Duty: Black Ops**  
**Battlefield: Bad Company 2**  
**StarCraft 2: Wings of Liberty**

21,1%  
 18,6%  
 8,3%

**World of Warcraft: Cataclysm**  
**Assassin's Creed: Brotherhood**

5,9%  
 3,5%



## LEGJOBB MULTIPLAYER

Először kapott többszereplős játékmódot a korokon és orgyilkosok vérvonalán átívelő széria, s lám, máris annyian kezdték el egymást kergetni a római paloták tetőin, hogy végül még a legjobb öt közé is befurakodott a 3,5 százalékos kapó *Assassin's Creed: Brotherhood*. Nem volt igazi esélye a legnépszerűbb MMO újabb kiegészítője ellen, ám a *Cataclysm*

a töméntelen mennyiségű beleszűfolt tartalom ellenére sem lett első, sőt még a dobogóról is lemaradt 5,9 százalékos támogatottságával. Dél-Korea nemzeti sportjának második felvonása a világ túlfelén biztos befutó lett volna, a GSO szavazóinak körében azonban csak a harmadik helyig jutott. 8,3 százalék szerette volna a zerg-protoss-terran

trojkát a trónon látni. A cím végül az FPS-kategória két legjobbjának titáni küzdelme során dőlt el, amiben a *Bad Company 2* járművei, csapatos küzdelmei és rombolható környezete alulmaradt a *Black Ops* fogadásos küzdelmeivel, élőhalottjaival és számtalan játékmóddal szemben. 21,1–18,6 a százalékos megoszlás az aktuális *CoD* javára.



**Mass Effect 2**  
**Battlefield: Bad Company 2**  
 Kinect

10,7%  
 8,9%  
 5,6%

**Call of Duty: Black Ops**  
**Metro 2033**

3,6%  
 3,4%



## LEGJOBB TECHNOLÓGIA

Ez az a kategória, amelyik tapasztalataink szerint szinte mindig a játékmotorok harcát takarja. A szavazatok alakulásának tükrében továbbra sem kell revidálnunk álláspontunkat, bár ezúttal egy hardvereszköz is beférközött a legjobb öt közé. Mégsem kezdjük vele a sort, hiszen előbb még túl kell jutnunk az ötödik helyen 3,4 százalékkal zárt

*Metro 2033*-on. A posztapokaliptikus klausztrófó lövölde 4A motorja rossz nyelvek szerint a *S.T.A.L.K.E.R.*-féle X-Ray motorra épült. Közvetlenül előtte toporog a *Call of Duty: Black Ops* 3,6 százalékkal, motorjának legnagyobb előnye a viszonylag alacsony gépigény lett volna, ha nem rontják el az optimalizálását. A dobogó alján a Kinect mozgásérzékelő szenzort

üdvözölhetjük, mint a listára felfurakodó egyetlen hardvert. Az eszköze 5,6 százalék adta voksát. A *Battlefield: Bad Company 2* Forstbyte motorja közel került a győzelemhez, ám a rombolható környezet csupán 8,9 százalékos szavazótábor mozgósítására volt elég, így az Unreal motoros *Mass Effect 3* happolta el a díjat 10,7 százalékkal.



**StarCraft 2: Wings of Liberty**  
**Sid Meier's Civilization V**  
 R.U.S.E.

44,7%  
 16,1%  
 4,4%

**Napoleon: Total War**  
**King Arthur**

2,2%  
 1,3%



## LEGJOBB STRATÉGIA

A hazai fejlesztésű *King Arthur* egy éve is felkerült a listára, ahogy most is, igaz, akkor még csak digitális formában és angol nyelven volt elérhető. 1,3 százalékkal ötödik helyet érdemelt szerintetek. Még így se maradt le sokkal a játékmotorok között hasonló *Napoleon: Total War* mögött. A kis termetű korzikai hódításaira 2,2 száza-

lék szavazott. A dobogó legalsó fokán a második világháborús cselvetések játékos felidézéséről elhíresült *R.U.S.E.* tanyázik 4,4 százalékkal. Előzetes várakozásunkat beigazolvva végül a kategória két legnagyobb címe között dőlt el az aranyéremért folyó küzdelem, csak épp nem alakult olyan szoroson, mint gondoltuk. Hexamezős felosztásá-

val, szokatlanul részletes grafikájával, letisztult és áttekinthető kezelőfelületével, no meg tucatnyi nemzet támogatásával a *Civilization V* 16,1 százalékgig jutott. Szép eredmény, de a *StarCraft 2* 44,7 százalékos támogatottsága mellett még ez is eltörpül – a stratégiák idén Jim Raynor szabadságharcát látták a legjobbnak.



**Need for Speed: Hot Pursuit**  
**FIFA 11**  
**F1 2010**

23,1%  
 16,3%  
 13,4%

**Gran Turismo 5**  
**Split/Second**

10,9%  
 3,2%



## LEGJOBB VERSENY/SPORT

A kategória negatív meglepetését a *PES 11* okozta, hiszen nemhogy dobogóra, de még a legjobb ötös mezőny elérhető közelségébe sem került a beérkezett szavazatok alapján. Felfért viszont listánkra a *Split/Second*. Valóságshowba ágyazott örült futamival 3,2 százalékos érdemelt ki. Jóval többen, a szavazók 10,9 százaléka java-

solta legjobbnak a PS3-exkluzív *Gran Turismo 5*-öt. Ezernél is több járgányával majdnem megelőzte a DirectX 11-es grafikával villogó *F1 2010*-et. Utóbbi a voksok 13,4 százalékát zsebelte be, és elfoglalta helyét a dobogó legalsó fokán. A labdarúgás ismét alulmaradt az autózás élményével szemben, amelynek következtében a PC-n végre normális

grafikával megjelent *FIFA 11* csupán 16,3 százaléknyi voksot zsebelt be. Egészen az élre autózhatott így a *Need for Speed: Hot Pursuit*, annak a jeleként, hogy a sorozat megannyi félresikerült próbálkozás után visszatalálni látszik önmagához. 23,1 százalék, első hely, aranyérem, minden további kommentár felesleges.





Red Dead Redemption  
Halo: Reach  
Alan Wake

15%  
10,9%  
8,4%

Assassin's Creed: Brotherhood  
Mass Effect 2

8%  
6,4%



## LEGJOBB XBOX-JÁTÉK



Számos játékra érkezett szavazat, még kifejezetteen XBLA-címekre is, ám legalább 6,4 százalékos támogatottságra lett volna szükségük ahhoz, hogy bekerüljenek az első ötbe. Ez végül a *Mass Effect 2*-nek sikerült. Év vége felé érkezett, mégis villámgyorsan kialakította a maga rajongótáborát Ezio Auditore da Firenze, aki ezúttal többedmagával

hozta a frászt a Borgia-klán tagjaira az *Assassin's Creed: Brotherhood*-ban. Vajon akkor is 8 százalékot kapott volna, ha fél évvel korábban jelenik meg? Sose tudjuk meg, így viszont az éjszaka sötétjében zseblámpával botorkáló Alan Wake még épphogy felfért a dobogóra a maga 8,4 százalékos szavazati arányával. Az író történetét egy másik exkluzív cím előzte

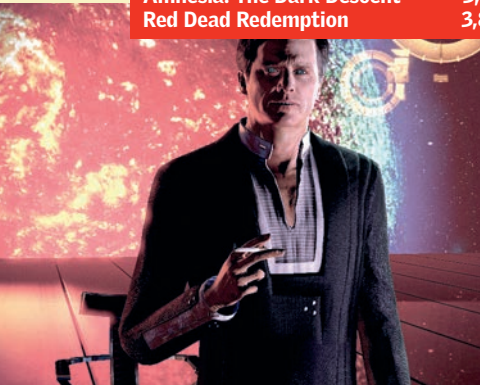
meg, mégpedig a *Halo: Reach*, amivel a Bungie érzékeny búcsút vett rajongóitól, 10,9 százaléka nem bizonyult elegendőnek a győzelemhez. A dobogó csúcsára a Rockstar talán eddigi legértettebb alkotása, minden idők legjobb westernjátéka, a *Red Dead Redemption* verekedte fel magát, miután a szavazók kerek 15 százaléka reá adta the voksát.

Mass Effect 2  
Amnesia: The Dark Descent  
Red Dead Redemption

11%  
3,9%  
3,8%

Minecraft  
Heavy Rain

3,4%  
3,2%



Az eredetiség megtétele meglehetősen szubjektív dolog, pedig alapvetően azt kellene, hogy jelentse, hogy az adott játék képes volt valamiben újat mutatni, nem pedig csak az ezerszer kipróbált formulákat ismételni. Interaktív mozi vagy kalandjáték? Miután végigjátszottuk, még akkor sem tudtunk egyértelműen kategorizálni a thrillernek is,

játéknak is kiváló *Heavy Rain* (3,2%). Épphogy lecsúszott a dobogóról az év legnagyobb példányszámban eladott indie-játéka, pedig a világok építésére is alkalmas *Minecraft* (3,4%) még mindig nem lépett ki a béta-státuszából. Kohrens világa, remek története és párbeszédei juttatták dobogó legalsó fokára 3,8 százalékkal. Szoros küzdelemben

maradt alul egy aprócska fejlesztőcsapat horrorkalandjával szemben: az *Amnesia: The Dark Descent* ugyanis 3,9 százalékot gyűjtött, ennyien maradtak életben a rémálomba illő történet végére. A legtöbb, 11 százalékos voksot szerző *Mass Effect 2* végzett az élen, a játékosok epizódokon átívelő következményekkel járó döntései okán.

## LEGEREDETIBB

Mass Effect 2  
Call of Duty: Black Ops  
Battlefield: Bad Company 2

33,8%  
8,4%  
7,7%

Red Dead Redemption  
Starcraft 2: Wings of Liberty

7%  
6,4%



## AZ ÉV JÁTÉKA 2010

Zergeket nélkülözve, bújtatott protoss és lassan hömpölygő terran kampányával, versenyre tervezett multijával évtizedes távollét után csak ötödik lett a *StarCraft* három részre darabolt folytatásának első felvonása 6,4 százalékkal. Nem sokkal maradt le a még csak

konzolokon hódító vadnyugati eposzról, a *Red Dead Redemption* 7 százalékkal vágatott a dobogó közelébe. Eltakarta azonban előle a kilátást a három kategóriában is dobogós *Battlefield: Bad Company 2* a játékosok 7,7 százalékának bizalmát élvezve. Hajszállal maradt le

(ismét) legfőbb riválisa mögött, a hidegháború legtitkosabb katonai eseményeit bemutató, összeesküvés-elméleteket gyártó *Call of Duty: Black Ops*, amely 8,4 százalékos támogatással cövekelt le a dobogó második fokán. Miután már három másik kategóriában

(legjobb RPG, legeredetibb játék és legjobb technológia) is elhódította a legjobbnak járó trófeát, nem okozott különösebb meglepetést, hogy a szavazók harmada, egészen pontosan 33,8 százalék a *Mass Effect 2*-nek ajándékozta oda az év játéka címet.





# BEST OF 2010



## MAZUR

StarCraft 2: Wings of Liberty

Idén a legnagyobbakat a *Red Dead Redemption*nel és az *Assassin's Creed: Brotherhood*dal játszottam, de mivel PC-re ezek csak idén jönnek, szívem választottja legyen inkább a *StarCraft 2: Wings of Liberty*. Nem vártam tőle semmiféle forradalmat, csak annyit, hogy nyugózzon le most is úgy, mint tíz éve az első rész – és megtörtént.



## ENDER

StarCraft 2: Wings of Liberty

Lehull az álarc és a lepel, amire senki nem számított: számomra 2010 legjobb játéka a *StarCraft 2: Wings of Liberty* volt! Amit ezzel kapcsolatban el lehet mondani, azt már elmondtam, ezért nem mondom el még egyszer. Meg is kérdezem: „jó?”, mert úgysem tudtok válaszolni.



## ESKIN

Assassin's Creed 2/World of Warcraft: Cataclysm

Két játék között nem tudok választani: az egyik az *Assassin's Creed 2* márciusban megjelent PC-s verziója, illetve a *World of Warcraft: Cataclysm* nevű új kiegészítője. Szerintem egyiket sem kell magyarázni, aki még nem próbálta őket, az mindenképp tegye meg. Az AC2 tanúbizonyságát adja annak, hogy egy nyugvenyelősen indult sorozatból mennyire zseniálisat lehet kihozni, a WoW-val pedig nagyszerűt nosztalgizáltam – és bár mindössze két hétig tartott, mire kifarmoltam 85-ös szinten a (majdhogynem) legjobb felszerelést, azért vannak még elrejtve a játékban remek dolgok.



## FLATLINE

Lara Croft Guardian of Light

Régen vártam már olyan coop kampányos játékot, ami részben a gondolkodásról is szól, nemcsak az esztelen gyilkolásról. Ráadásul Lara is van benne, meg nagydarab bennszülött, még nagyobb dárdával, amiket úgy dobál az ellenfelekbe, mintha mekis szívószálak lennének. Nagyon jó áron, nagyon hosszú szórakozást nyújt, remek újrajátszhatósági faktórral. Bárkinek ajánlom, akár PC-n, Xboxon, vagy ne adj' isten iPhone-on akár coopban nyomulni a barátjával-barátnőjével.



## SOPHIASO

Heavy Rain/Mass Effect 2  
Red Dead Redemption

Legalább három kiemelkedő játékkal volt szerencsém játszani az idén. A *Red Dead Redemption* magával ragadott, a *Heavy Rain* erősen beszippantott (ki-kapcsolván a játékot nem hittem el, hogy kint nincs eső és sötétség), a *Mass Effect 2* pedig folytatta az első rész által megkezdett remek hagyományokat és általa még jobban várom a trológia befejező részét. Ms. Shepard-Kaidan Alenko románcot a népnek!





## GYU



Minecraft

2010 legjobb játéka számomra egyértelműen a *Minecraft* volt, amely bár nem rendelkezik sztorival vagy küldetésekkel, viszont elképesztő szabadságfokot ad a játékosnak, aki szeret kreatívkodni, építkezni. Egy PC-s játék sem volt erre még képes, hiszen itt a lehetőségek szó szerint végtelenek. Emellett írhatnám 2011 legjobb játéka is, hiszen a *Minecraft* még mindig csak béta, de számomra mégis 2010 legjobbja volt.

## DUNCAN



Red Dead Redemption

John Marston története bebizonyította, hogy a videojáték-iparban akkor is elérhetsz sikert, ha a szórakoztató felszín mögött tartalmas mondanivalót közölsz, mindezt ráadásul tökéletes dramaturgiával és hollywoodi filmeket megsejyénítő szövegkönyvvel. A játék legnagyobb szépsége mégis az, hogy a fejlesztők hajlandók a vadnyugati életet a maga lassan csordogáló naturalizmusával ábrázolni.

## RG



Mafia II

Alighanem az elkövetkező napokban bukósisakban és golyóálló mellényben kell járnom, de számomra az elmúlt év legjobb játéka mindenképpen a *Mafia II* volt. Persze én voltam az, aki 85 százalékot adott az egészre, de a ki-egészítővel együtt, illetve a zseniális grafikával mindenképpen nagyot alkot-tak a fejlesztők, mégha ez a szint alatta is marad az első rész által támasztott követelményeknek.

## MAYER



Red Dead Redemption/Scott Pilgrim vs. the World

Igazából két játék között vacillálok. Egyfelől ki ne járná be Bud Spencer vagy éppen Clint Eastwood vadnyugatát? Ez a *Red Dead Redemption*. Azonban ott van a Scott Pilgrim-játék is, amely a legkellemesebb pillanatokot nyújtotta retróhangulatával és nehézségével. Annak ellenére, hogy piszkosul szemét egy játék tud lenni, mindig nyugodt szívvel tértem vissza az exveréshez. Nem tudok dönteni.

## KACOR



Tales of Monkey Island

Talán meglepő, hiszen nem a legereditebb, nem a legösszetettebb, nem a leg-hosszabb, és nem is a legszebb 2010-es játék, de számomra az idei év leg-kellemesebb meglepetése a *Tales of Monkey Island* sorozat volt, hiszen gye-rekkorom varázslatos élményeit elevenítette fel az új kaland Thrifffoot... izé... Grindtooth bőrében. A Telltale-ben nem kellett csalódní, ezért pedig igen há-lás lehet minden oldschool kalandor ezekben az ínséges időkben. Guybrush for president!

## CHAVALIER



Alan Wake

Stephen King lelkes rajongójaként mindvégig úgy éreztem magam, mintha egy csavaros horrorregény kimerüléig hajszolt, elcsigázott, az örület peremén táncoló főhőse lennék. Míg Bright Falls és a környező erdők szépsége a szem-et kényeztette, Petri Alanko zenéje pedig a fülemet, addig a fényforrások kö-ré felépített játékmélet eszembe juttatta, hogy kisgyerekként miért is féltam a sötétben.

## NIGHTWOLF



StarCraft 2: Wings of Liberty

Miután az utolsó nyálkás zergnek is kikapostam a belsősegeit a *StarCraft* első részében, nyugodtan hátradőltem és bámultam a plafont. Már akkor éreztem, hogy ha lesz a játéknak folytatása, akkor azt kedvelni fogom, de nagyon. Tizenkét év elteltével a szerelem újra fellángolt az első terran mordályból le-adott sorozat után! Számomra a tavalyi évet magasan a Blizzard üdvöskéje, a *StarCraft 2* vitte.





## GAMESTAR TOP 10

szexi női karakter

//Flatline

**KÉZENFEKVŐ KÉRDÉS,** hogy amennyiben van Top 10 rovatunk, amit állandóan megtöltünk mindenféle jószággal, miért hagynánk ki a leglogikusabbat gamer férfiszemmel, azaz a legszexibb női karaktereket ever? Természetesen sok esetben gondban voltunk, lévén a *Dead or Alive* széria speciálisan tele van olyan poligon csajokkal, akik egymaguk is megtölthetnék egy Top 10-et, így ott egy kalap alá vettük őket. Csapjunk hát be a dolgok közepébe és lássuk, kik jutottak be a tízes listánkba. Akik Alyx Vance-t, vagy ne adj' isten Jade-et is várták, ki kell ábránduljanak, mert nem szerepelnek majd a listában. Sem Zoe Castillo. Meg még sokan mások...

### 8. CHUN LI - STREET FIGHTER 2

Évek óta a porondon van, mégsem lehet megenni. Régen még a húszasokat dobáltuk az automatákba, hogy lássuk fejfelé pörögni a spinning bird kickkel, néha rápillantva a kivillanó combokra, majd elégedetten konstatálva, hogy az ellenfél megint nem nyomta meg időben a blokkolás gombot és harmad HP-t lemasszírozhattunk Blanka zsírbüféfrenccsáj testéből. A *Street Fighter 4*-ben újrarajzolták néhány idomát, de az izmos lába és markáns egyéb testrészei még mindig hangsúlyosak maradtak.



### 6. SAMUS ARAN - METROID

A legkevesebbet Samus Arant látni ruha nélkül, sőt tulajdonképpen egyedül a Zero Suitban flangálva láthatjuk, hogy körülbelül milyen is lehet a teste valójában. Narancssárga-piros páncélja általában vállas légvédelmi droid formájúvá alakítja, így kollektív sóhajt eresztett bele minden játékos a nagyvilágba, amikor meglátták a kék feszülős ruhájában kedvenc főhősnőjüket.

### 10. CATE ARCHER - NO ONE LIVES FOREVER



Hiába élt meg két részt a nagyon jó kis hatvanas évekbeli kutyühasználos FPS és lett Cate rengeteg játékos kedvence, sajnos úgy néz ki, hogy a *Monolith* olyképp döntött, hogy inkább átmegey kislányos-ijesztgetős *F.E.A.R.*-közpon-tívá. Pedig Cate nemcsak jóféle formákkal rendelkezett, hanem okos is volt, plusz olyan hangja volt, hogy bárki automatikusan küldte volna emelt díjas telefontársaságot üzemeltetni. Kár, hogy a hatvanas években még nem élt volna meg belőle, de valószínűleg ezért is lett inkább titkosügynök.

### 9. SOPHITIA - SOUL CALIBUR

Rengeteg, fizikai motor által tökéletesen lengetett cici szerepel a verekedős játékokban, így nem Sophitia az egyetlen a listában, aki adok-csapok játékból érkezett. Első élményünk vele kapcsolatban az, hogy amint megláttuk szexi kis pajzsát és lakópark méretű kardját, rögtön szerelmesek lettünk belé. A hangja ráadásul olyan, mint egy 13 éves szőke, két loknis, szende kislányé, ami főleg akkor hihető és hatásos, amikor harc előtt cukkolja az ellenfelet.



### 7. TIFA LOCKHEART - FINAL FANTASY



Tifa hatalmas szeme és még hatalmasabb szíve, no meg az, hogy végig a játékkal marad, automatikus érzelmi kötődést hoz, amely hatására onnantól kezdve nemcsak az Advent Childrent nézi végig valaki, ami az animáción kívül rettentő borzalmas volt, de legalább

volt benne szépen megcsinált Tifa, hanem emlékezni fog a névre és a külsőre egyaránt. Azok a PC-tulajok, akik nem nyomták még az *FF7*-et, épp itt az ideje, hogy a javított grafikai, nagyon jól moddolt változatot megszerezzék valahonnan.



## ELEXIS SINCLAIRE - SIN

5.

A *SIN* sajnos nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, főleg az első rész bug-halmaz mivolta okán, a második rész pedig amiatt bukott meg, hogy egyszerűen már senki sem volt kíváncsi a játékra sok-sok évvel az első kiadása után. A főgonosz viszont már az első részben is páratlan modellezést kapott, plusz nagyon kevés fejlesztő vállalta be a fekete hajú karaktereket, főleg hosszú hajjal (Bayonettán kívül). Mégis, a szexiségéből a leginkább mindenki a popójára emlékszik (pont úgy, mint az előbb emlegetett Bayonetta esetében, mert nála a Sarah Palinra hajazó arc csak igen szűk körökben okoznak izzadó tenyereket...).

4.

## JOANNA DARK - PERFECT DARK

Joanna leginkább Cate Archerhez hasonlít, mind külsőleg, mind foglalkozásilag, csak ő egy kicsit futurisztikusabb eszközökkel és környezetben irtja a gonoszt és menekül a rossz bácsik elől. Az Xbox és Xbox 360 nagy sikerű, korántsem félbehagyott sorozatának főhősnője biztosan

elő fog még kerülni a jövőben, vélhetőleg a Microsoft következő generációs konzoljának megérkezésekor. Joanna hideg szeme és lány formái bárkit átszoktatnak Lara Croftról, ha jobban vonzódik a high-tech környezethez, mint a sziklákhöz és dzsungelekhez.

## RAYNE - BLOODRAYNE

3.



Nem azért szerepel Rayne is a listánkban, mert annyira dívik a mindenféle Alkonyat-őrület Magyarországon is (férfiemberek számára teljesen érthetetlen módon), hanem azért, mert bőrszerkóban van, vérszívó és bárkit legyőz, aki az útjába kerül. Ki ne ugrana ilyen csajra, most komolyan?... Bárhova el lehet vele menni, mindenki fél tőle és alkalomadtán még az ostorát is előveszi, ha nem viselkedünk úriember módjára.

## LARA CROFT - TOMB RAIDER

Ha szexi nőkről és játékokról van szó, mindenkinek Lara jut eszébe először. Ki gondolta volna, hogy az Eidos ilyen kincset talál, amikor a Core Designt megkaparintotta a kilencvenes évek elején, amikor a US Goldot megvásárolták...? Larából egy csapásra ikon lett, a sikere

azóta is töretlen, két AAA költségvetésű kalandfilmet is forgattak már a karakteréből, ráadásul nem névtelen szereplővel. Az évek során rengeteg változott a külseje, a legfrissebb infók alapján sokat fognak fiatalítani rajta az új rész megérkeztekor.



1.



## BAYONETTA - BAYONETTA

A szerkesztőségben megoszlanak a vélemények azzal kapcsolatban, hogy van-e értelmük azoknak a játékoknak, amelyekben kettőnél több, különböző színű gombot kell nyomogatni, amit ráadásul villogás és fényeffekt-orgia kísér, legtöbbször hatalmas fegyverekkel kalimpáló főhőssel a képernyő közepén. A *Bayonetta*

azok körében tökéleteset durrantott, akik szeretik ezt a fajta játékot, így a fejlesztők rögtön rájöttek, mivel lehet a leginkább lekötöni a játékosok figyelmét, ha már hosszú órákon át nézik a karaktert hátulról. Hát persze, hogy olyan tompot csináltak a főszereplőnek, hogy vetekedhetne Chloe hátsójával az *Uncharted 2*-ből.

## DEAD OR ALIVE-SZEREPLŐK

Azt hiszem, nehéz lenne bárkit kiemelni (talán Kasumi a legfelkapottabb mind közül), hiszen az arcformájukon kívül nagyjából teljesen ugyanúgy néznek ki. Egy olyan játék, ahol verekedni vagy épp röplabdázni lehet, miközben falatnyi fürdőruhában botladoznak a lánykák, csak nyerő lehet. Így a *Dead or Alive* sorozat lett a ráadás az e havi Top 10-ben.



+1





“Nemcsak autós klasszikus, hanem igazi luxusélet-szimulátor egyben”  
- The Guardian -

**AUTÓK, UTAK, SZERELMEK**

# TESTDRIVE UNLIMITED

Február 11-től a boltokban



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

Games for Windows

XBOX 360 PS3

[www.testdriveunlimited2.com](http://www.testdriveunlimited2.com)

GameStar

Test Drive Unlimited 2 © 2011 Atari, Inc. All rights reserved. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. Marketed and distributed by Namco Bandai Partners S.A.S.



# BEMUTATÓK

A legújabb játékok tesztjei //BZ



Az idei első GS elkészülésekor az történt, hogy... kiestem a pixisből. Na persze nem a GS-ből (ugye, mazur?), csak úgy az életből egy picit. Senkit nem akarok untatni mindenféle személyes problémákkal, kórházzal és egyéb dőreségekkel, inkább elnézést szeretnék kérni, amiért mostanában nem volt a nevem semmilyen játékbemutató vagy hasonló íromány mellett. Vízszint azoktól is szeretnék elnézést kérni, akik meg örültek annak, hogy a borzalmas szócickek és kírímek megfogytak: a kórház pályát végigtöltöttem a Life of BZ című játékban (atyám, de durva a grafikája, de a legdurvább az új szagprocesszor bevezetése volt...), és most újra az Ugly Grey City map töltődött vissza. Randa, mint az öregördög, de sose szerettem még ennyire. Most pedig vissza a játékokhoz! Az ezt megelőző oldalakon feltárult maga 2011 az ő teljes valóságában, amelyben egy tonna olyan gém érkezik (például a kanalas), amire már rég fenem a fogaimat. Sárkányidők KettőTM, Bérgyilkosok Valása: a TestvériségTM vagy épp a Hecceg Atomotnekik ÖrökkéTM, amelyekre úgy vetem majd rá magam, mint apró gyöngytyúk a nózisikosítóra. Addig pedig olvassátok tanult kollégáim recenzióit szívetekben nagy-nagy szeretettel, én is azt teszem. 10tettel: **BZ**



## 62 PERPETUUM

Mit nekünk az Egri Csillagok, itt a Perpetuum



## 70 BACK TO THE FUTURE: THE GAME – EPISODE 1

Jaj ne, már megint?

### KULISSZA

Aaaa kóóórhááááz ablakááábaaaaa sohanemsüüüt beanaaaaaap, de a méééergees madaraaaaaak mindig felviiiidítanaaaaaak, ragyogóóón sütanaaaaap (fenéket), és szikrááázikahóóóó, a kedveeeencjátékoóoom az Aaaangry Biiirds, hahóóóóó.



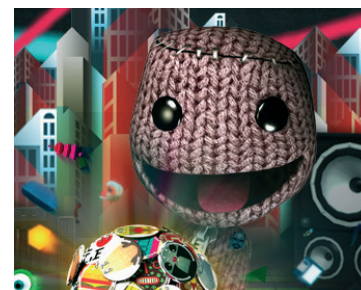
### ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

**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 hiányosságaik felett.  
**60-69 %** A szürke középút: csak ha vártad, vagy érdekel a stílus, egyébként enged el őket.  
**1-59 %** Tág tartomány, de egy közös bennük: róluk már inkább figyelmeztető jellel írunk.

### TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 50 DEAD SPACE 2
- 58 APACHE
- 62 PERPETUUM
- 66 COMPANY OF HEROES ONLINE
- 68 ANGRY BIRDS
- 69 DIVINITY II
- 70 BACK TO THE FUTURE
- 72 BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 - VIETNAM
- 73 THE PRECURSORS
- 75 BEJEWELED 3
- 76 POUND OF GROUND



- 77 CRASH TIME 4
- 78 FALLOUT: NEW VEGAS - DEAD MONEY
- 78 PINBALL FX 2: MARVEL PINBALL
- 78 DEAD RISING 2: CASE WEST
- 79 ILOMILO
- 80 DONKEY KONG COUNTRY RETURNS
- 81 RAGE
- 81 INFINITY BLADE
- 82 LITTLE BIG PLANET 2
- 84 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ



# DEAD

**KIADÓ** Electronic Arts **FEJLESZTŐ** Visceral Games **RÖVIDEN** A távoli jövőben, fiktív környezetben játszódó, külső nézetes horrorjáték.

**HOGY FÉLNI SZERET-  
NÉNK-E VAGY MEGIJEDNI,  
A DEAD SPACE ESETÉBEN  
ÉRVENYTELEN KÉRDÉS-  
FELTEVÉS**



Fogalma sem volt, hogy miről beszél, egyetlen kérdésre sem tudta a választ. Zavarban is volt, ráadásul azzal a hülye lámpával is világítottak a szemébe



Uh, tesó! Figyi, nem akarlak megijeszteni, de izé. Van valami a felsőttesteden



A két fiatal hamar összebarátkozott, csak néha kaptak össze kicsit, bagatell apróságokon



# SPACE 2

Egy űrzavaros éjszaka kellemetlen másnapja //Duncan

**A DINOSZAURUSZOK EGYESEK SZERINT AZÉRT TŰNTEK EL 65 MILLIÓ ÉVEL EZEDELŐTT, mert a Földre csapódott egy hatalmas égtest, amely a légkört felzavarva teljesen felborította a sok száz millió év alatt kivirágzott ökoszisztémát (mások szerint Türok ölte meg őket).** Azon a bizonyos aszteroidán mindenesetre volt egy különleges tárgy, egy nagyméretű mesterséges objektum, a Black Marker. A földi kormányzat emberei mindegyike 2208-ban jöttek rá, amikor rálelték Mexikóban, de félve attól a hisztériától, amit egy földönkívüli eredetű szerkezet nyilvános sajtóra hozása okozhat, igyekeztek eltitkolni a dolgot.

Az egyik kutató, bizonyos Michael Altman azonban a projektből történt eltávolítása után kitálalt a közvéleménynek, egyértelművé téve mindenki számára, hogy valahol az univerzumban egy űrbéli civilizáció egzisztál, és ennek nyomán meg is alapította az úgynevezett Unitológia egyházát. Az új vallás követői extrém sebességgel fertőzték meg tanaikkal a világ népességét, és a következő cirka száz esztendőben minden követ megmozgattak, hogy szert tegyenek bálványukra, a Black Markerre. Sikertelenül. Teltek-múltak az évtizedek, míg nem száz esztendővel később, a tárgy fizikai és kémiai szerkezetét visszafejtve a kormányzat emberei elkezdték legyártani a furcsa entitás mását, a Red Markert abból a célból, hogy megismerjék funkcióját és pontos hatását, majd felhasználhassák azt az emberiség dicső üdvére. Az Úr 2308. évében tehát az Aegis VII

nevű bolygóra telepítették a kutatócsoportot, történelmünk legnagyobb jelentőségű tudományos eredményének reményében. A kiváló szakembereknek nem is kellett oly sokat várniuk és az eszköz hamarosan felfedte előttük titkait. Nem örültek.

## VADÁSZAT A VÖRÖS MARKERRE

Bár mindenki azt remélte, hogy a Red Marker választ ad az örök élet titkára, a cucc minden jel szerint az élet megszüntetésében volt inkább érdekelt. A DNS-kód, amelyet rejtett, olyan, eddig ismeretlen vírust szabadított rá a népességre, amelynek hatásaként a fertőzésben elhunyt személy egy horrorsztorikus mutáció révén új létformaként, úgynevezett necromorphként éledt újjá. Nem volt tehát mit tenni, a tragédiába torkollott, rengeteg ember életébe került a projektet lezárta, a bolygót tiltott zónának jelölték ki, az ablakait bedeszkázták, nyugodjék bé-

kében. A struccpolitika működni látszott egészen addig, amíg újabb két évszázad múltán, az ásványkincsekért folytatott elkeseredett háborúban egy bányatársaság bolygótörő űrhajója, az USG Ishimura mit sem sejtve be nem lépett a Aegis Cluster 7-es számú bolygójának körzetébe...

## ISAAC FREEMAN

Ahogy a '80-as és '90-es évek VHS-kultúrájában a kigyúrt, mindkét kezében géppisztollyal izzadó akciósztár jelentette a standardot, úgy manapság a szemüveges, rendszergazda külsejű fic-

**I**saac Clarke vezetékneve nyilvánvalóan Arthur C. Clarke nevére utal, aki a 2001: Űrodüsszeia című munkájában írt egy, a Dead Space Markeréhez kísértetiesen hasonló objektumról. Az abban szereplő titokzatos monolitot idegenek terveztek és küldték szét a világegyetem minden szegmensébe azzal a céllal, hogy életet keressen és gyorsítsa az evolúció folyamatát.

kők fogják a puskát, innen-onnan kikanalizáló testszűrővel és értelmiségi testalkattal. Gordon Freeman, Kane és Lynch, a felnőtt Max Payne és most már Isaac Clarke gyarapítja azon hősök sorát, akik ifjúságuk jelentős részét testedzés helyett *World of Warcraft*ozással töltötték, és akiket az alkotók feltehetően saját magukról mintáztak. Isaac, aki egyébként mérnök, eredetileg a *Dead Space* című horror-akciójáték első epizódjának volt a protagonistája, és aki játszott vele anno 2008-ban, nem nagyon tudta eldönteni, hogy végtére is életben maradt-e akkor, vagy sem. A válasz természetesen igen. A játék utolsó képkockájára jól emlékszünk: a megfáradt kalandor sisakját levéve szusszan kettőt a biztonságot jelentő űrhajóban, ám hirtelen kedvesének szörnyeteggé vált mutációja tűnik fel mellette, rondán vicсорogva. Snitt. Soha nem fogjuk megtudni, mi mindent műveltek ők ketten ott a pilótafülkében, de az biztos, hogy Isaac elméje beleroppant.

## ÚJRA A FEDÉLZETEN

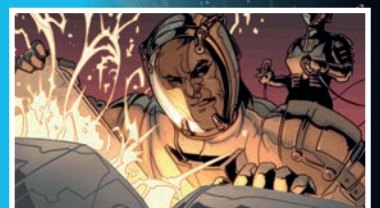
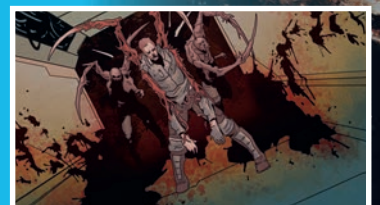
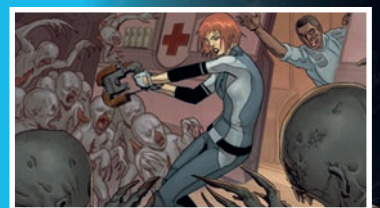
Most, a *Dead Space* után 3 évvel főszereplőnk a Scrawl nevű űrállomásra érkezik, de mentális állapotát instabillnak titulálják, így a hősnek járó fogadtatás helyett jobbra egy kényszerzubbony baráti öleléssel kell beérnie. Az ok a szokásos: az illetékes hatóságok természetesen minden eszközzel titkolják az Ishimurán történteket, a gigantikus méretű hajó elvesztését egy szimpla terroristatámadásnak állítva be. Isaac Clarke, akinek élete a meghurcoltatás, az elemi erejű lelki és fizikai győtrelem története, immár tehát fajtársai között is bajban van, és vesszőfutása csak akkor kezdődik igazán, amikor érthetetlen okból a Scrawl űrállomást is utoléri a necromorphok támadása. Kiderül, hogy bár a titokzatos monolit vörös verzióját valóban megsemmisítette az Aegis VII-en, megmagyarázhatatlan módon valakinek mégis sikerült belőle újat gyártani. Második forduló indul. Leszögezem, hogy a *Dead Space 2* egy folytatás, en-

## IGNITION

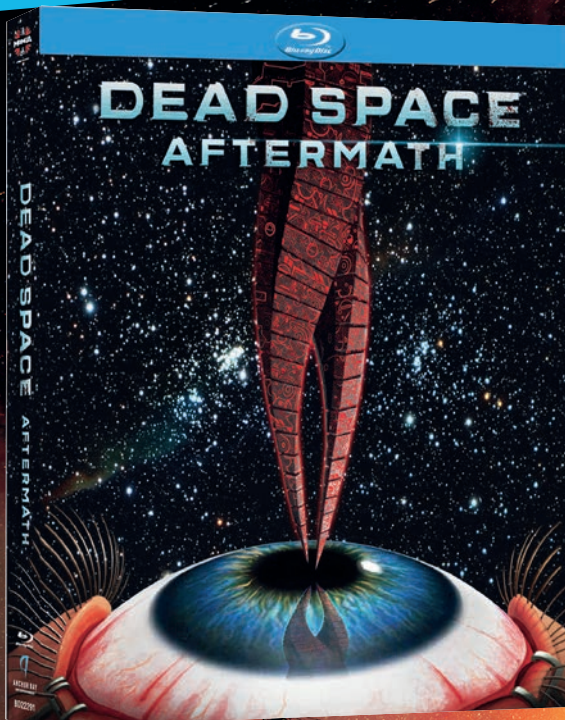
Képből mondom el...

### A KIADÓ PÉNZT ÉS ENERGIÁT NEM KÍMÉLVE FÁRADOZIK AZON,

hogy a *Dead Space* talán az utóbbi évek leggyorsabban kultusszá váló játéka legyen, és ehhez egyértelműen minden lehetséges médiumot meg kell ragadni. Az *Ignition* egy közvetlenül a *Dead Space 2* előzményeit feldolgozó játék, amely még valamikor októberben jelent meg, és amely különleges, képregényes stílusban készült. Tulajdonképpen nem is egészen a játék előzményéről szól, hanem arról a néhány titokzatos óráról, amely Isaac megérkezése után az eszméletvesztése és felébredése között zajlik. A minijátékokkal tarkított kaland, amelyet többféleképpen végigvihetünk, de csakis egyféleképpen fejeződhet be, a játékost egy különleges, exkluzív hackerruhával is megajándékozva, amelyet a *Dead Space 2*-ben aktiválhat.







## DEAD SPACE: AFTERMATH

Egész estét betöltő halál

**A JÁTÉK JANUÁR 25-I MEGJENÉSÉRE REFLEKTÁLVA KÉSZÜL EZ A TELJES HOSSZÚSÁGÚ ANIMÁCIÓS FILM,**

amelynek célja, hogy tovább mélyítse a *Dead Space* kultuszát. Eseményei közvetlenül az első rész története után játszódnak, és az USG O'Bannon űrhajóra kalauzolnak minket, amely azt a feladatot kapja, hogy nyomozza ki az USG Ishimura eltűnésének körülményeit. Érdekeség ezzel kapcsolatban, hogy ebben mutatkozik be egy eddig ismeretlen mesterlövészpuska, amely egyébként a játékban már számunkra is hozzáférhető. Stílusában a digitális és a hagyományos rajzolt animáció eszköztárát ötvözi majd az elkészült alkotás, amiben a korábbi hasonló film, a *Dead Space: Downfall* példáját követi. Megjelenése a játék boltokba kerülésével egy időben várható.

## JÓL KEZELIK AZT A PSZICHOLÓGIAI ESZKÖZT, AMELLYEL A JÁTÉKOS PARANOIÁJA FENNTARTHATÓ ANÉLKÜL, HOGY BEDILIZNE

nek valamennyi jó és rossz tulajdonságával együtt. Szinte az első pillanattól érezni fogjuk, hogy minden ott folytatódik, ahol az első rész végén abbamaradt, mivel a játék az összes elemében hordozza elődjének örökségét. Külső nézetes horror-akció ez, aminek esszenciáját a folyamatos rettegés és a váratlan meglepetések gyilkos kombinációja adja, és hogy félni szeretnénk-e vagy megijedni, a *Dead Space* esetében érvénytelen kérdésfeltevés. Jön mindkető-csőstül.

### INTERGALAKTIKUS LAKÓ-PARK

Két és fél évvel ezelőtt az Ishimura felélesztését kellett bejárnunk, amely tulajdonképpen nem volt más, mint egy hatalmas munkaeszköz, ezúttal azonban a félelmetes kalandok egy, a lakosság hosszú távú igérryeinek megfelelően kialakított űr-lakótelepen zajlanak. A környezet és az atmoszféra ebből fakadóan sokkal jobban hasonlít Rapture víz alatti városára, ami egyébként nem

feltétlenül baj, minekutána a *Dead Space*-ben én éppen az unkreitávan összerakott, puritán környezetet tartottam az egyik legnagyobb hibának. Ezúttal végre testközelből látjuk, miként képzelet el az űrbéli életet a Visceral Games gárdája, milyen óvodát, ebédlőt és orvosi rendelőket vizionálnak egy ilyen szeparáltan élő emberi közösségnek. Bár ebből az infóból az okosabbak spoilergyanus következtetéseket is levonhatnak, a teljes körű tájékoztatás érdekében muszáj elmondanom, hogy Jész több visszatérő helyszín is a játékban. Mivel ezek frappánsan illeszkednek a sztoriba, egy percig sem volt olyan érzésem, hogy az alkotók ezzel csak a pályaszerkesztés költségeit igyekeztek megspórolni, noha maga a játékmotor olyannyira változatlan az előzőhöz képest, hogy a korábbi helyszínek integrálása gyaníthatóan egy copy-paste módszerrel megoldható volt. A lényeg, hogy a minket körülvevő részletgazdag és hiteles világ szignifikánsan növeli a parafaktort.

### A LECSÓBA BELE!

A tragikus hőssel történő azonosulásunkat segíti az is, hogy tulajdonképpen különálló menü sincs, hanem gombnyomásra a felszerelésünkhöz tartozó filozofikus kijelzőn válnak láthatóvá a szükséges információk. Így például ha a birtokunkban lévő fegyvereket, löszert vagy egyéb tárgyakat kívánjuk megtekinteni, akár sétálhatunk és forgolódhatunk is közben, mert a történekek a képernyőre vetített paneltől függetlenül nem állnak meg. Ugyanezen az elven működnek a megtalált hangos és szöveges naplőbejegyzések, továbbá a földről összeszedhető tárgyak információs dobozai is, ami lényegében azt jelenti, hogy a játék csakis akkor szünetelteti az cselekményt, ha a video- vagy hangbeállításokon kívánunk változtatni. Aljas, de elképesztően hatásos megoldás ez, mivel a legmelegebb pillanatban is tudni fogjuk: nincs menekvés az inventoryba. Ez azért fontos, mert a játék egyébként folyamatosan képes az intenzív feszültséget fenntartani, így a *Dead Space 2*



Egyes kultúrákban a férfi úgy is elválhat a feleségétől, ha háromszor kimondja: „el akarok válni”. Ez nem az az ország



**i** Egy interjúban a producer Steve Papoutsis elárulta, hogy a *Dead Space 2* azért hosszabb, mint az első rész volt (ami valóban igaz), mert az űrállomás nagyobb és összetettebb létesítmény, mint az Ishimura volt, így Isaacnek is több időt szeretnének adni a felfedezésére.



Ez az űrpornográfia tökéletes példája a *Dead Space 2* akciójeleneteinek



Lézeres sebességmérés



elsősorban nappali tevékenységnek javasolt. Amennyiben sötétedés után kívánjuk játszani, háttérzajként brazil szappanoperákat vagy a manapság oly népszerű tehetségkutató énekes műsorokat ajánlom, éjszakára pedig a telefonos távgyógyítók és a fémötv filmek bőséges repertoárját. Ez még akkor is igaz, ha a műfajban járatos játékosok számára az események szinte mindvégig rendkívül kiszámíthatónak bizonyulnak majd. Nem titok, hogy egészségi állapotunkra a legnagyobb veszélyt a már fentebb tárgyalt necromorphok, vagyis a titokzatos földönkívüli vírusfertőzés következtében újjászületett emberi tetemek jelentik. Mivel ezek a testek az átalakulásukat követően már nem a biológiaórán tanult mechanizmussal operálnak (például egyáltalán nem használják a belső szervek funkcióit), így megállításukra az egyetlen lehetséges mód, ha a végtagok csonkolásával működésképtelenné tesszük őket. A jövő zombijainak persze megannyi alfaja létezik, de én praktikusán három csoportra bontanám őket: a felénk szaladók, a távolról lövők és a robbanók. Ez a felSORolás nagyjából szemlélteti a készítőkre szabott kreativitását, már csak azért is, mert az első részben ránk éresztett állatkeret csupán néhány új látványossággal bővül.

## ÚJ FIÚK A BLOKKBAN

Ezek az friss belépők pedig inkább gusztustalanok és idegesítők, mintsem szórakoztatók, így nem mondanám, hogy sokat hozzáadnak a játékléményhez. Példának okáért az emberi izlés határait megérintő, sőt olimpiai teljesítménnyel ugorja át, amikor a fertőzéstől ocsmány módon feldagadt csecsemők másznak felénk nyöszörgve, majd a közelünkbe érve egy halálos robbanással loccsannak szét. Még szerencse, hogy a csöppségek fejét felkaphatjuk és hozzávághatjuk az ellenséghez. Szívmelegítő: Visszatér néhány régi barát is, például a 2008-as kedvenc, akit anno úgy definiáltam, mint a „falhoz tapadt, nyöszörgő, fájdalmasan grimaszoló emberi felsőtest, amelynek beleiből csápszzerű nyúlványokkal kikandikáló idegen organizmus csuláz malacszerű megregkőpő lényeket”. Tehát igazi all-star válogatott ez, már alig várom, hogy feltűnjenek szereplőként valamelyik kereskedelmi csatorna reality show-jában.

## OKOSTÓNI

De, hogy ne csak rosszat mondjak a felhozatalról, ki kell emelnem egy valóban ötletes szörnyeteget, egy bújócskázó fajtát, amely általában csapatostul támad és roham előtt mindig mókásan kidugja a fejét egy fedezék mögül, felmérve, hogy merről érdemes ránk ugrania. Olykor felugrálnak a kádák tetejére, vagy megkerülnek minket és mivel

csak néha pillantjuk meg őket, gyakran a hangok forrását felmérve kell kitalálnunk, merről várható a következő attack. Ezek a lények kimondottan ötletesek. Ettől eltekintve azonban az összkép elég lelemböző, hiszen a harci jelenetek – az első részhez hasonlóan – általában nagyon egyszerűek és kiszámíthatók. Bármennyire is próbálunk szemfülesek lenni, a rémségeket szinte csakis akkor látjuk, amikor már kettesével rohannak felénk, majd borítékolhatóan jönni fog néhány hátulról is, és az egyetlen kérdés csupán az, hogy számíthatunk-e második hullámra, vagy nem. Általában igen. Szaladnak, csonkolunk, hátraránézünk, csonkolunk, félünk továbbindulni. Nem mondom, hogy a képlet nem működik, de kicsit unalmas, főleg a játék vége felé, ahol ugyanez folytatódik, csak fokozott számú ellenséggel, elég idegőrlő módon. A gondom az, hogy nincs a *Dead Space*-ben egyetlen jelenet, ahol a játékos minden frusztrációját habzó szájjal kiélve, egy emeleti erkélyről pusztíthatja az ocsmányságokat, eszelős tekintettel szórva rájuk a szitkokat. Vagy legalább egy olyan pillanatot a játékban, ahol mi reagálhatunk gyorsabban, ahol felkészülhetünk arra, hogy „na most nagyon csúnyán kipusztítjuk a férgeket”. Miért lenne szórakoztató 10 órán keresztül az, hogy csápos lények szinte tökéletesen ugyanazzal az algoritmussal támadnak szemből, majd hátulról, felülről és alulról? És mindig szaladnak felénk.

## TESSÉK MEGLJEDNI!

Nagyjából ugyanez vonatkozik azokra a passzív, pszichológiai eszközökre, amelyek végigkísérik a megpróbáltatásainkat, hiszen egyrészt talán túl sok van belőlük, másrészt ezek más játékokból már unalomig ismert trükkök. Minden második folyosón hallucinálunk? Titokzatos hang süttogja alig hallhatóan a nevünket? C'mon! Az egyik legnagyobb problémám tehát a *Dead Space 2*-vel a játékmennettel kapcsolatos innováció hiánya. Az rendben van, hogy immár trükkös elektrotechnikai metodással kell a zárat feltörnünk, vagy hogy néhány új ellenfél ugrik ránk, de a játékelemek többsége nem jelent nagyobb újdonságot, mint Sas József nőnői a kárpótlási jegyről. Hazudnak persze, ha azt mondanám, hogy nincs néhány jópofa megoldás, amelyek általában az átvezető animációkat ötvözik egy-egy mini reflexjátékkal. Azt is elismerem, hogy a szkriptelt jelenetek némelyike kimondottan látványos, és bár ez nem az én műfajom, de szórakoztató. A videószerű akciójelenetekkel mindig az a problémám, hogy mivel nem közvetlenül irányítom bennük a figurát, külső szemlélővé degradál, és ezen az sem változtat, hogy az egyik pillanatban hirtelen el kell kezdenem nyomkodni valamelyik bil-



Már tudjuk, hogy így keletkeznek a necromorph lovakok



## CUCCOK A DEAD SPACE 2-BEN

Szép a ruhád, szép a fogad

**MINT AZ SEJTHETŐ,** az undorító élőhalottaktól hemzsegő űrhajón a megfelelő ruházat nem a dekoratív megjelenés miatt fontos. A jól kiválasztott egyrészben ugyan Isaac kisportolt alakja is előnyösebben mutat, de ennél fontosabb, hogy mennyire bírja az ütéseket és milyen tárolókapacitással bír. Az automata kioskokban komoly összegeket fordíthatunk arra, hogy erősebb és nagyobb munkaruhákat szerezzünk be, amelyek 5, 10 vagy akár 15 darabbal növelik a felvehető tárgyak számát (ez rendkívül fontos szempontnak bizonyul), továbbá akár 25 ponttal is jobban tompíthatják a bekapott sebést. Ha választanunk kell, hogy egy sokadik fegyvert veszünk meg az arsenálba, vagy újítunk egy új páncélt, általában az utóbbi mellett érdemes dönteni.



Az evolúció váratlan bizonyítéka

lentyűt. További veszélye az ilyen játéktechnikai megoldásnak, hogy ha túl nehézre sikeredik és ötször kell újratekenni, akkor már idegesítővé válik és rögvést elillan a jelenet lényege, az izgalom és a látvány hatása.

## JÓ JÁTÉK A DEAD SPACE 2

Ma már a külső és belső nézetes akciójátékokban egyáltalán nem kielégítő az a felállás, hogy a főhősünknek van adott számú fegyvere, amelyekkel robot módjára darálja az ellenséget. Több kell ennél, például nem közvetlen sebést kiváltó harctéri megoldások (a Jedi lovakok tudnának mesélni), valamint legalább bizonyos fokú testre szabhatóság. Már a 2008-as első rész kapcsán is egyértelmű volt, hogy a kaliforniai fejlesztőcsapat ehhez nagyon ért. A *Dead Space*-ben egyrészt ugye folyamatosan fejleszteni tudjuk a fegyvereink és a ruházatunk tulajdonságait. Úgynevezett power node-okat gyűjtöget-

ve a megfelelő szerelőpulton növelhető az eszközeink sebése, tüzelési gyorsasága, tárolókapacitása és egyéb paramétere, továbbá a munkaruhánk minősége is befolyásolható, hozzáadva ezzel például életerőnkhez vagy oxigéntartályunk térfogatához. Mivel ezen power node-ok száma erősen korlátozott, érdemes nagyon odafigyelniük, hogy felszerelésünket hogyan tápoljuk fel, kiindulva abból, hogy milyen taktikát alkalmazunk legszívesebben rosszakaróink elpusztítására. A fegyverek funkciója és ereje közötti kiváló egyensúlynak köszönhetően tulajdonképpen csak a személyes szimpátiánkon múlik, hogy mely személyes kegytárgyak kísérnek végig utunkon. A készítő minőségi munkáját jól jellemzi, hogy ha elég okosan gazdálkodunk, akkor a játék végéig a plazmavágó pisztoly lehet az egyik leghatékonyabb segítőtársunk, kombinálva persze néhány – szintén felturbózott – fegyverrel. Én a magam részéről nagyon szerettem



**I**A necromorph lények megalkotásakor a dizájnerek nagy energiákat fordítottak arra, hogy azokat az emberi testek tényleges szerveiből építsék fel. A hatalmas kampók például valaha emberi csontok voltak, a csápok pedig belekből vannak, és így tovább. A csapat állítólag boncolásokat és halálos autóbalesetek képeit böngészte, hogy ötleteket nyerjen ehhez a nagyszerű, kreatív munkához.



Már tudjuk, hogy szabadidejében Isaac divatfotósoknak szokott modelt állni

## OHNE GRAVITY

Lebegni bolondulásig

**A DEAD SPACE 2 ÚJDONSÁGÁT JELENTIK AZOK A PÁLYÁK,** amelyeken a világűrben, továbbá a belső területek antigravitációs mezőiben tudunk röpködni, a hátunkra erősített kis jetpack segítségével. Természetesen az, hogy gravitáció nincs, nem jelenti azt, hogy necromorph sincs, így aztán a lövöldözés újszerű élményét is adják ezek az intermezzók, bár többnyire kizárólag a távolba támadó köpölyekkel gyűlik itt meg a bajunk. Általában ilyenkor lesz szükségünk az oxigénpalackokra is, hiszen az űrben és a Sprawl antigravitációs mezeiben általában nincsen semmilyen levegőellátás. Az irányítással – ahogy a játék egészében – ezekben a jelenetekben sem volt gond, egy kis hajtóművel még gyorsítani is tudunk, így a repülés kimondottan szórakoztató.

a rohampuskát (pulse rifle), amely tulajdonképpen semmiben nem különbözik a klasszikus FPS-ek jól ismert munkaeszközétől, de mégis ad egy különleges biztonságrzetet, hogy kellő tuning után szinte végtelennek tűnő „golyózápporral” boríthatjuk el vele a tájat. Arzenál terén egyébként az első rész tapasztalatai a mérvadók, az eltelt három esztendőben a világegyetem fegyveripara nem tudott produkálni meglepő újdonságot. Lángszóró, gerelypuska, ércvágó, lemezvető és hasonló inyenccségek szereshetők be, ami tulajdonképpen fedi is az előző rész felhozatalát. Ezek az eszközök persze tökéletesen illeszkednek a bányászok mindennapjaiba, hiszen többségüket (ahogy a nevükből is kiolvasható) eredeti funkciója alapján nem űrlények gyilkolására, hanem ipari munkára tervezték. Lényeges, hogy egyidejűleg mindössze négy különböző fegyver lehet nálunk, többnek nem is lenne értelme, hiszen a szűkös tárolókapacitá-

sunk miatt nem is tudunk magunknál az ezekhez szükségesnél több lőszert tartani. A kombó összeválogatásánál legyünk tekintettel arra, hogy mindenképpen szükség lesz vágófegyverre (plazmavágó pisztoly vagy ércvágó), és legalább egy olyan eszközre, amely képes nagy erejű robbanást előidézni (az automata impulzusfegyver alternatív tüzelése is alkalmas erre, hiszen az tulajdonképpen egy gránátot lő ki). Ezen felül praktikus módon kell egy közelharcú eszköz, amely a közelünkbe érő rosszakarókat nagyobb mennyiségben is képes pusztítani (erre a lángszóró és a zseniális force gun is alkalmas, utóbbi tulajdonképpen egy shotgun, amely sörét helyett láthatatlan energianyalábbal operál). A negyedik kategóriába pedig én a pontlövő fegyvereket tenném, mint a gerelypuska és az összegyűjtött kinetikus energiát egyetlen pontba összpontosító contact beam. Utóbbit természetesen csak a játék második felében

tudjuk beszerezni, de elképesztő erejét bizonyítja, hogy minden tápolás nélkül is képes a necromorphok többségét egyetlen lövéssel cafatokra tépni. Ezek a technikai apróságok azok, amik miatt a *Dead Space* akciójelenetei igazán élvezetesekek tudnak lenni, és mivel elég sokat kell lőnünk, hát élvezkedhetünk a fegyverparkunkon eleget.

## TÁPOS CSIRKE

Mivel a megfelelő tuning a túlélésünk egyik kulcsa, szükséges még néhány gondolatot ejtenünk róla. Egyrészt lehetőség van a fegyverekbe épített power node-okat visszanyerni, és azokat egy az egyben beépíteni valamely másik eszközbe. Ez azért jó dolog, mert így több fegyver turbó verzióját is kipróbálhatjuk, nem kell az egész játékot újrakezdeni, ha valamelyik cucc a történet vége felé válna rokonszenvenné. Fontos továbbá, hogy a stasis képességünket is fejleszthetjük, ami köztudottan

(csakúgy mint az első epizódban), a tárgyak mozgási energiáját lassítja le átmenetileg, szinte nullára. Mivel számtalan alkalommal kerülünk teljesen átláthatatlan harci szituációba, egy jó stasis bizony legalább annyit segíthet, mint a legütősebb puska. Ráadásul nemcsak a lassítás időtartamát hosszabbíthatjuk meg, de a képességünk energiaigényét is alaposan lecsökkenthetjük, egy idő után szinte minden konfliktushelyzetet mintegy reflexszerűen ezzel a fogással kezdhetünk majd. Sőt, a speciális lehetőségeink nem merülnek ki ennyiben. A kinesis (értelmszerűen a telekinézis kifejezésből) képesség birtokában mód van tárgyak mozgatására, amire egyrészt szükség lesz számos infrastrukturális probléma megoldásához a pályákon (például vezérlő panelek hozzáférésehez vagy nagy teljesítményű akkumulátorok mozgatásakor), de kellő kreativitással csatában is alkalmazható. Az idegenek ugyanis a végtag-



# FÓKUSZ DEAD SPACE 2

jaikat ért találatok nyomán szétesnek, így a pengees karmaikat felkaphatjuk és hatalmas erővel hozzávághatjuk az ellenségeinkhez. Ez a metódus eljátszható gázpalackokkal, acélrudakkal vagy akár olyan fertőzött necromorph-testrészekkel is, amelyek ütésre robbannak. Bár ez a képességünk néha módfelett hatékony eszköznek bizonyul, de a használata sajnos korlátozott azon egyszerű oknál fogva, hogy többnyire nincs lehetőségünk ilyesmivel foglalkozkodni, örülünk, ha van időnk meghúzni a rászaszt.

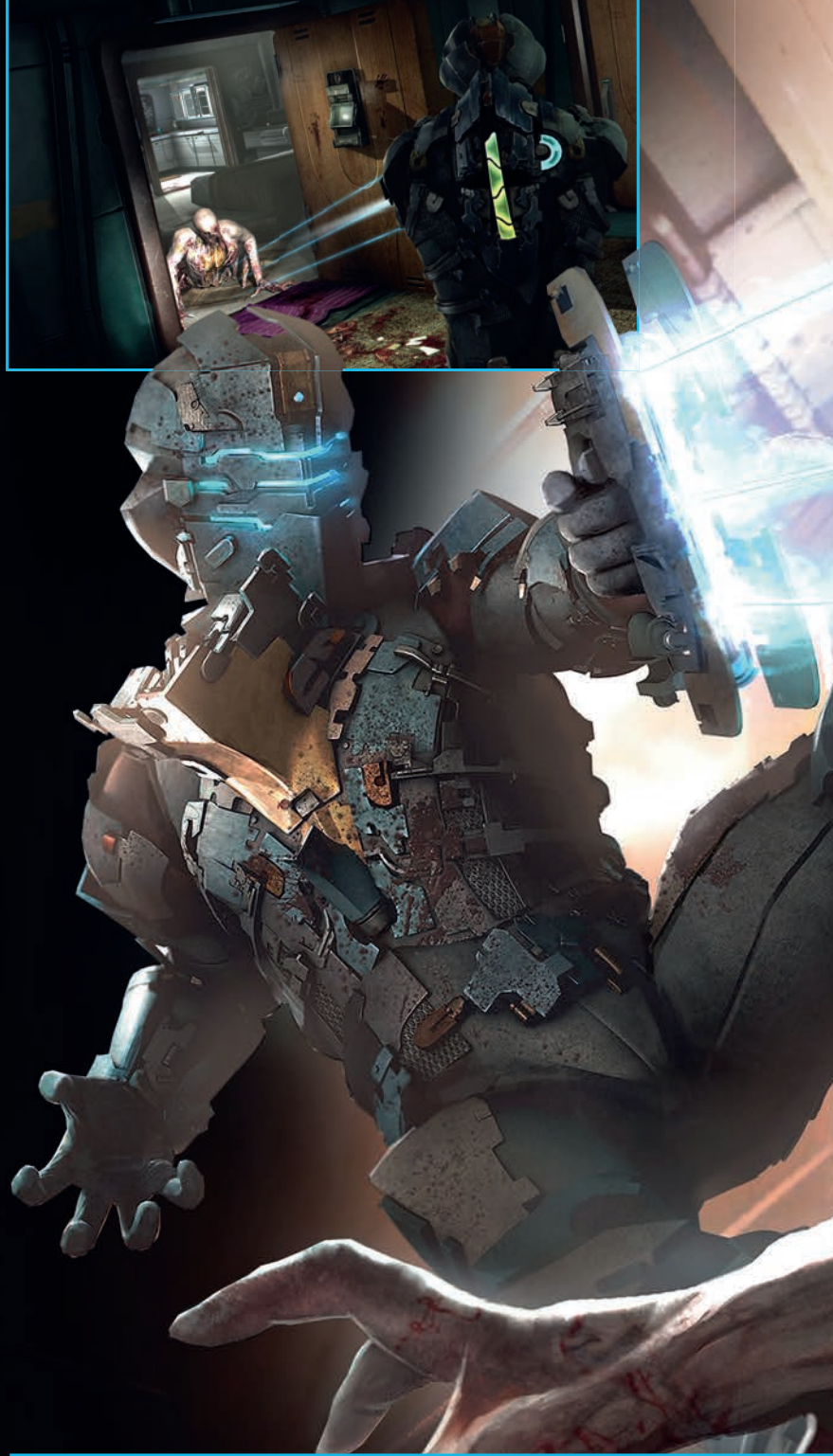
## GPS-TECHNOLÓGIA

Bár az űrbázison a tragikus eseményeknek köszönhetően minden háztartási bolt és kínai büfé bezárt, de szerencsére az automata önkiszolgáló kioskok továbbra is működőképeseek. Ezek használatához nyilván űrpénzre van szükségünk, amit minden további nélkül fegyverekre, munícióra, páncélra vagy akár power node-ra cserélhetünk. Utóbbi egyébként nemcsak a harci szerszámaink minőségének javítása miatt fontos, hanem azért is, mert vannak a pályákon olyan vészraktárak, amelyek csakis ezeknek a ritka eszközöknek a felhasználásával nyílnak ki. Mivel nem tudjuk, hogy mi rejlik odabent (általában lőszert, pénzt és néhány drágán adható tárgyat helyeztek el itt), nyil-

ván kockázatos így elhasználni ezeket az értékes tárgyakat, de a tapasztalatom alapján többnyire megéri. A tájékozódásunkat segítő koordinációs szoftver ezzel összhangban lehetővé teszi, hogy ne csak a történet szempontjából fontos küldetések helyszíné felé mutasson utat, de kijelölhessük rajta a szerelőműhely vagy a vásárló bódé felé vezető irányt is. Mint emlékezhetünk rá, ez egy különleges, a ruhánkba épített útkezes rendszer, ami gombnyomásra aktiválódik és a padlóra rajzolt vonallal vezet minket a cél felé.

## SZTORIZGATÁS

Ami a történetet illeti, természetesen nehéz spoilererek nélkül akár dicsérni, akár becsülni. A játék sztorija akkor mond igazán sokat, és akkor igazán élvezetes, ha hajlandók vagyunk jobban beleásni magunkat a háttértörténetbe, nagyobb jelentőséget adva ezzel a cselekmény során felmerülő érdekes fordulatoknak. A főhősünk, Isaac immár arccal és hanggal szerepel a játékban. Ennek oka az, hogy a *Dead Space 2* jeleneteiben sokkal több az emocionális vonatkozás, amit a főhőssel azonosulni képes játékos bizonyára élvezetesebbnek talál, mint ha csak egy maszk mögött megbúvó titokzatos valakit irányítana. Szinte tökéletesen az első rész forgatókönyvének megfelelően, ezúttal is van-



Kérem, nézzen bele a fénybe! Úgy, és most kezdődhet a szemvizsgálat!







**i**saac Clarke karaktere játszható a *Dante's Inferno* „Death” kiadásában, továbbá a *Skate 3 Free Skate* módjában is előhívható a „deadspacetoo” kódot beírva. Sőt, a *MySims Agents*-ben is szerepelt volna a figurája, de hivatalos indoklás nélkül mégis kihagyták belőle.



Isaac már minden necromorphot fejből vágott

nak társak, akik így vagy úgy, de végigkísérik kalandjainkat. Az interakciónak három fokozata van: vagy rádión vagyunk velük kapcsolatban, vagy fizikailag is megjelennek, de tőlünk elszeparálva (ilyenkor tudjuk, hogy úgysem maradnak a közelünkben sokáig), vagy közvetlenül találkozunk velük, és ilyenkor nem ritkán közösen kell megoldanunk valamilyen feladatot. A karakterek motivációi azonban nagyon különböznek, így nem egyértelmű, hogy ki az, aki csak felhasznál bennünket valamihez és ki segít őszintén. A játék teljes linearitása miatt azonban sajnos teljesen irreleváns, hogy bízunk-e egy adott személyben, vagy nem, soha nincs érdemi választási lehetőségünk. Kiemelném még, hogy a fejlesztők milyen mesterien megtalálták a magányos és társas jelentekek ideális arányát, vagyis milyen jól kezelik azt a pszichológiai eszközt, amellyel a játékos paranoiája fenntartható anélkül, hogy bedilizne. Mindig pont akkor találkozunk egy élő, gondolkodó beszélgetőpartnerrel, amikor arra a legna-

gyobb szükségünk van, és pont akkor tűnik el a szemünk elől, amikor az a legjobban fáj.

### LÉGY TE IS NECROMORPH!

A *Dead Space 2* egy különleges többjátékos módot is tartogat, amiben nemcsak biztonsági őrkkel (tehát nyilván emberekkel) lehetünk, de necromorphokkal is, ami egészen különleges élményt tartogat. Az embereknek (többnyire négyfős csapatokban) olyan, konkrét feladatokat kell teljesíteniük, pályától függően, mint egy bomba aktiválása, miközben az élőhalott horda célja ennek megakadályozása. Az itt rendelkezésre álló fegyverpark nem tartalmazza a játék teljes felhozatalát, aminek praktikus oka van: elég egyoldalú lenne a küzdelem, ha az emberek mindent bevethetnének. Így is azt mondhatom, hogy a necromorphok inkább a mazochista beütésű játékosoknak javasoltak, mert bizony sokkal többször fognak meghalni, mint a másik oldal képviselői. A fejlesztők szemmel láthatóan sokat küzdöttek az erőegyensúllyal, hiszen az emberek tudnak gyógyítani, míg az idegenek végtelen számú alkalommal újraéledhetnek, és a géptől további necromorphokat is kaphatnak segít-

ségül. Szerintem szerencsés megoldás, hogy a szörnyetegekkel játszó játékosok randomizálva kapják meg az irányítható lények fajtát, tehát szinte mindig más és más élőhalottat vezérelve kell felvenniük a küzdelmet (vagyis lelövetniük magukat) a sisakosok ellen.

### AZ IDEGENEK AJÁNLÁSÁVAL

Azoknak, akik ennek a néhány év alatt, rohamtempóban felépített univerzumnak a rajongói, biztos vagyok benne, hogy hatalmas élmény lesz a *Dead Space 2*, de a játékot önmagában, nyersen figyelve nem tudom korszakosnak ítélni. Bármenynyire is szórakoztató néhol, bármenynyire is magába szippant ez a feszültségtől és félelemtől terhes milió, mindvégig ott motoszkált bennem a gondolat, hogy tulajdonképpen fel tudnám sorolni azt a négy nagy játékot, amely a *Dead Space*-hez vezetett. Ettől eltekintve kétségtelenül egy mestermunka a műfaján belül, ami maradéktalanul teljesíti mindazt, amit ma a sikerhez és népszerűséghez egy horror-akciójátéknak teljesítenie kell. Egy fikarcnyival több újszerűség és bátorság lehetne még az, ami a *Dead Space*-t kiemelhetné a mezőnyből. Addig is álmatlan éjszakákat és csonkolásban gazdag boldog új esztendőket kívánok mindenkinek! **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

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

## GameStar

### DUNCAN

Több ez, mint szimlán jó játék, de kevesebb, mint korszakos csoda.



### HARDVERIGÉNY:

2.8 GHz processzor, 1 GB RAM (XP), NVIDIA GeForce 6800/ATI X1600 Pro

- + fegyvertuning
- + para hangulat
- + jó sztori
- kevés újdonság az elődhez képest
- sok nyúlás

# 90

Véget nem érő rettegés, a műfaj közel maximumát nyújtva



**i** A Columbia űrrepülőgép katasztrófáját egy amerikai hadgyakorlaton részt vevő dán Apache helikopter FLIR infra-optikai célzórendszere is megörökítette, a felvételek pedig jelentős segítséget nyújtottak a baleset vizsgálatában.



Profás hely ez a Rekettyés-Alsó



Mindig maradj a füstö-zött vonal bal oldalán

ALT: 410  
ROT: 38  
FÜSÉES: 38

# APACHE AIR ASSAULT

**KIADÓ** Activision **FEJLESZTŐ** Gaijin Entertainment **RÖVIDEN** Manapság nem túl nagy divat repülőszimulátorokat látni és kipróbálni, azonban most megjelent egy jónak tűnő versenyző.

## Helikopteres akciószimulátor eredeti licencekkel

//Gyu

**H**ADD KEZDJEM EGY IFJÚKORI EMLÉKKEL: VALAMIKOR RÉGEN, még az üveghegyen is túl, láttam egy repülőgépes katasztrófafilmet. Tudjátok, azt a típust, amikor a nagy utasszállítón az összes pilóta rosszul lesz/meghal, és találni kell egy utast, aki le tudja vezetni a gépet. Ebben a filmben az egyetlen ilyen jelölt egy helikopterpilóta volt, aki – szokás szerint – lelkiismereti okokból hagyta abba a repülést. Amikor megkérdezték, hogy tudna-e egy ilyen utasszállítót vezetni, azt mondta: dehogysis, én helikopterpilóta voltam, az meg olyan, mint egy hanyatt repülő malom. Ez a hasonlat azóta is bennem maradt. (A film végével sem maradok adós: happy end, ahogy kell – a földi parancsnok rádión segít a helikopterpilótának levezetni a gépet.)

### ITT MEGTANULJUK, HOGYAN KELL

Amellett, hogy a földi csapatok irányítása igen kellemes hangulati elem, és egy-egy küldetésnél nagyon fontos, a túlélésünk alapvetően a saját repülőképességeinken múlik. A Gaijin fejlesztői nagyon ügyesen készítették el a gép irányítását, kihasználva azt az alapvető szabályt, hogy egy helikoptert gyakorlatilag két „kézfikkel” kell irányítani, így aztán a joystick jobb és bal analóg padja lesz a két fő irányítóeszköz: az egyik az irány, a másik pedig a bólintás. Mivel épeszű

játékos a tutorialal kezd (training módban), így aránylag hamar bele lehet jönni az irányításba. A helikopter automata funkciói (például a lebegés) sokban segítenek ahhoz, hogy a jószág könnyen vezethető legyen, ám így is az lesz az érzésünk néha, hogy egy szeszélyesen viselkedő kályhacső pilótafülkéjében ülünk és megpróbálunk arra repülni, amerre kell. Erőteljes lesz a váltás a training mód és a realisztikus mód között (nem is értem, miért nincs ezek között egy harmadik nehézségi fokozat), amikor is többet leszünk valamelyik hegybe beleszapódva, mint a levegőben. Egy fordulás és a rotor máris beleakad a hegyoldalba... Hegyből pedig erre az Afganisztánra hasonló képzetbeli világban meglehetősen sok lesz. A történet abból a szempontból is érdekes, hogy nem oly módon, mint valamely légierő tagjai, hanem egy magáncég pilótáiként megyünk ki harcolni – ez kétségtelenül érdekes feelinget adhat a történetnek. Ami azonban erőteljesen csaldást keltő.

### ÉS A SZTORIK AKKOR HIRTELEN MEGTÁMADTAK MINDENHONN...

Persze, létezik valamilyen történet, hiszen anélkül minden kampány lehetetlen lenne, azonban túl sok érdekességet ne nagyon várjunk. Arra fogunk rájönni, hogy ahogy haladunk előre a történetben, az ellenfelek száma és tűzerje egy-

re jobban nő, néha egységek tűnnek elő a semmiből, vagy több tucatnyi MI-28-as turnézik pont a mi bőrünkre vadászva. Mi pedig elképesztő módon élvezni fogjuk az elején a konstans, pörgős akciót, no persze főleg training nehézségben, ahol a helikopter vezetése kevés erőforrásunkat viszi el. Így is vannak persze furcsaságok. Fegyveroperátorral is lehetünk, nemcsak a pilótával, ilyenkor kapunk egy fekete-fehér képernyőt a célpontok könnyebb azonosíthatósága miatt. Nagyon furcsa, hogy ahhoz, hogy egy orrunk előtt lévő célpontot eltaláljunk rákétával, be kell döntenünk a helikopter orrát – ez a valóságban tuti nem így van. Ugyanúgy furcsa volt, hogy az infravörös képernyőt használva véletlenül megsorozatam a sajátjaimat és semmi bajuk nem lett, míg az ellenfélnek 5-10 méteres körzetben elég volt egy 30 mm-es gépágyúval betalálni – persze, érhető a dolog, biztosan nem akarták a készítőik sem, hogy megölhessük a saját embereinket, de azért egy kis realizmus jól jönne néha.

### HA SCHWARZ, AKKOR LEGYEN SCHWARZ

Ennek a játéknak a sava-borsa a harc. Az, hogy a helikoptert közben vezetni is kell, csak szükséges plusz, sőt a harc egy részénél nem is nagyon fogjuk vezetni a helikoptert. No de kezdjük az elmélettel: a tréning legelején tanítja meg



Ventilátor helyett ezeket adták a helyi barkácsboltban...



# APACSONK

A névadó indián törzs

## AZ APACSONKRÓL SZINTE MINDENKINEK

**WINNETOU JUT ESZÉBE,** a bölcs, jószágos apacs főnök – aki képzeletbeli személy. Az apacs törzsek történelmileg nagyon erőteljesek voltak, a spanyolokkal és mexikóiakkal századokon keresztül állandó harcban álltak. Az első apacs rajtaütések úgy tudjuk, hogy a késői 17. század folyamán zajlottak. Az amerikai hadsereg a különféle csatározások során úgy tapasztalta, hogy vad harcosok és ügyes hadvezérek. A hadviselés az apacs népek és az euro-amerikaiak között olyan sztereotípiákhoz vezetett, amelyeket gyakran torzítanak el félreértések. Az apacs népek élőhelye azelőtt felölelte Kelet-Arizont, Északnyugat-Mexikót, Új-Mexikót, Texas egyes részeit és a Nagy Síkságot. (Forrás: Wikipédia)



Nagyon hiányolom a középső nehézségi fokozatot

„Az Apache Air Assault elképzelt országokba visz minket – a valóság viszont, higgyétek el, sokkal keményebb és kegyetlenebb a játéknál!”

Ed Macy, Apache-pilóta, Royal Air Force



a program az egyik legfontosabb dolgot, mégpedig azt, hogy hogyan kell alacsonyan repülni. A helikopteres harcnak ugyanis ezen az elképzelt területen ez a lényege: a túl nagy magasság könnyen felfedezhetővé és sebezhetővé tesz mindenféle ellenséges fegyverzet/harcsczköz részére, így nem ajánlott. A túl alacsony repülés sem jó, ugyanis Mittudoménmilyenisztánban egy másodperc alatt lehet leborotválni egy-egy hegy tetejét. Marad tehát ennek okán az Apache-pilóták (főleg a Longbow-pilóták – ahol a Longbow radar ugye a rotor tetején van és lehet vele leleskelni dombok mögüli) kedvence, a mélyrepülés, amikor igyekszünk a domborzathoz viszonyítva repülni. Ez a pilótának elég jó kihívást ad, főleg realiztikus módban, ahol nem támasztanak fel, ha beletolattunk a hegyoldalba. Érdemes tehát a terepbe olvadni, ugyanis ez alapvetően növeli a túlélési esélyeinket – persze a földközélen pedig a kézfegyveresek lönek ránk, szóval csak óvatosan ezzel is. Amennyiben ellenséges légijárművel (vagy többel – ez szokott lenni az általános eset) kerülünk szembe, akkor a felderítés/műhold/radar adataira hagyatkozva mihamarabb pukksantsuk le őket egy Hellfire rakétával. Ugyanis kedves ellenségeinknek megvan az a nagyon pófátlan szokásuk, hogy mindig többen vannak, mindig magasabbról jönnek és mindig kifogyhatatlan mennyiségű a lőszerük, arról nem is beszélve, hogy nem kell egyszerre vezetniük és lönniük (az Apache ugyanis kétszemélyes helikopter). A fordulóharcot kerüljük, elvégre nem első/második világháborús dugattyús vadászgépek vagyunk, emellett pe-

dig azt vettem észre, hogy az emberi elme térlátása jobban bírja a repülőgépek mozgását, mint a helikopterekét. Itt két másodperc alatt el lehet veszíteni a fonalat, hogy merre is az arra (szerencsére a kezelőszerveket elengedve a gép igen barátságosan viselkedik). Tehát amikor egyedül harcolunk, ha pilótáskodni akarunk, rá tudjuk bízni az MI-re a fegyverek kezelését, azonban előre szólók, az MI vagy kezdő, vagy béna, vagy pacifista, mert hát csak nem lő, csak nem lő... Amennyiben mi ugrunk be a fegyverzetkezelői székbe, akkor már más a helyzet, ugyanis ebben az esetben a helikopter „félíg-meddig” robotpilóta módban közlekedik – ám így is jobb lövészek leszünk az MI-nél. A hőkeresős kamerás lövészet jó ötlet, azt szerettem a legjobban (a valóságban elég rémisztő lehet). Gondoljunk csak bele: a helikopter 500-600 méterre van onnan, ahol mi vagyunk, aztán hiába rejtőzködünk el, a 30 mm-es géppágyúval úgy megsoroz minket, hogy csak nézünk. Ezért is van az, hogy az *Apache Air Assault* leginkább kooperatív módban az igazi – nemcsak azért, mert osztott képernyőn lehet haverral nyomolni, hanem azért is, mert a valóságban is ketten kezelik a gépet. Ilyenkor tényleg csak arra kell figyelni, ami a dolgunk: ha a fegyverzetet kezeljük, akkor csak arra, amikor pedig a gépet vezetjük, akkor csak arra – ilyenkor kezd el kidomborodni az Apache néhány jó tulajdonsága. Amelyekre pedig szükségünk is lesz, hiszen a küldetések tervezői úgy gondolhatták a nehézség növelését, hogy egyre több ellenfelet küldenek ránk, ilyenkor pedig az addig élvezetes távlövöldözős helikopterből átme-

## A LEGENDÁS HELIKOPTER

Már 24 éve bemutatkozott



**AZ ELSŐ AH-64 APACHE-OT 1986 ÁPRILISÁBAN MUTATTÁK BE,** majd az igen sikeres repülőeszközből 2010 februárjáig 1174 darabot gyártottak. A gép két legfőbb típusa az AH-64A és az AH-64D. Az évek során különböző megrendelők (például az angolok, akik saját, Augusta Westland Apache néven gyártották a gépet) különböző rendszereket módosítottak rajta, így számtalan változata létezik. A pletykák szerint az orosz MI-28-as az Apache másolata.

Akkor már csak két perc és fűrödhetünk a Balcsiban



**EGY SZESZÉLYESEN VISELKEDŐ KÁLYHACSO PÍLÓTAFÜLKÉJÉBEN ÜLÜNK ÉS MEGPRÓBÁLUNK ARRÁ REPÜLNİ, AMERRE KELL**





A radarral felszerelt, korszerű AH-64D Longbow Apache típus hat alig használt példányát 2006-ban a létszámcsökkenést végrehajtó holland légierő felajánlotta Magyarországra számára, azonban pénzügyi okán és az üzemeltetési feltételek hiánya miatt vásárlásra nem került sor.

gyünk kétségbeesetten le-föl kerregő masinává, amely a fegyverzet újratöltését várja...

## LEHETEK ÁTLAGOS, APU?

Sajnos a játékban nincs közepes nehézségi szint. Ez azért is kellemetlen, mert a training szinten meg tudunk tanulni mindent – végül is ezért az a neve, ami –, de utána legális kamikázéként fogunk a saját csapataink között tarolni, tönkretéve számolatlan mennyiségű helikoptert, tisztelet persze a kivételnek. Túl nagy ugyanis a különbség a training és a realiztikus fokozat között: a tréning túlzottan árkád, a realiztikus meg túlzottan szimulátoros, így nagyon nehéz irányítani. Realiztikus módban ugyanis hajlamos olyan gyorsnak lenni, mint a csiga és úgy reagálni, mint egy lajhár – egy többtonnás, fegyverekkel telepakolt bálnával kéne gyorsan fordulni és elhúzni. Persze elhiszem, hogy a valóságban ilyen, mert soha nem vezettem még igazi Apache AH-64-et (a karácsonyi listámon rajta van azért), de ez igen bosszantó, főleg ha tüzelnek ránk. Nagyon hiányolom a középső nehézségi fokozatot, ami szimulátorosabb, mint a tréning, és árkádosabb, mint a realiztikus. Amit még szintén hiányoltam, az az időjárás erősebb hatása; alig vettem észre, hogy változna az időjárás, bár lehet, hogy ez azért volt, mert a teszt java részét tréning fokozatban töltöttem. Ha már hibáknál tartunk, lássunk még párat: amikor találat éri a helikoptert, akkor (főleg a hátsó rotor problémájánál) a gép a saját tengelye körül kezd el pörögni. A modern helikopterek ilyenkor képesek autorotálni, amelynek segítségével aránylag épségben le tud szállni a masina a saját lapátjainak a fékezőerejét kihasználva. Az eredeti Apache is

képes az autorotálásra, ezzel már sok-sok pilóta életét megmentve. A szimulált Apache sajnos nem képes erre: ha bekaptuk a horgot a hátsó rotorra, akkor csak a zuhanás marad, pedig az autorotálás is a helikopteres repülés része. Egy másik nyilvánvaló hiba, hogy bár a sebesült helikopterrel néha sikerül leügyeskednünk magunkat, ilyenkor nincs lehetőség javítani, vagy valahogy folytatni a küldetést, csak újramezenni lehet. Ezt megelőzendő érdemes ilyenkor átmenni „kamikázéba” és összezúzni magunkat, egy-egy misszióra ugyanis elvileg 4 kísérletünk lehet. Újabb kényes pont, hogy nincsenek checkpointok, egyes küldetések emiatt szinte megcsinálhatatlanok. Újra és újra végig kell verekednünk magunkat azokon, akiket már megtettük, sőt egy olyan esetre is emlékszem, amikor az általam kilőtt rakéta eltrafálta a főellenfelet, aki zuhanásba kezdett, de én előbb értem földet az ő találatától, úgyhogy kezdhettem mindent előlről. Nem vagyok egy ideges alkát, de akkor az uninstal felé tapogatóztam... A legrosszabb viszont az, hogy ahogy erősödnek a küldetések, egy idő után lehetetlen lesz elvégezni ezeket. Nem tudni, ki tesztelhette ezt a játékot, vagy ki engedte megjelenni – az illető vagy egy Apache-zseni, vagy csak nem figyeltek oda erre. Mindez még azzal is együtt jár, hogy elképesztően sablonosak a küldetések.

## NE BÁNTSD A HELIKOPTERT, MERT VISSZABÁNT!

Most jól lehúztam a vizes lepedőt az *Apache Air Assault*-ról, azért, mert többet vártam tőle: a Gaijin emberei az *IL-2 Sturmovik* után egész jó kis játékot alkottak, azonban jó küldetések nélkül, frusztráló nehézséggel, csak két ne-



hézségi fokozattal ez a játék messze nem az, amit vártam. Igen, elismerem, egész jól lehet benne helikopterezni, kooperatív módban kimondottan élvezetes a szinglihez képest, illetve a három vezethető helikoptert (AH-64D Longbow, AH-64X és az Apache AH1) igen gondosan modellezték, ahogy az MI-35-ösöket is az ellenségéül. Mindkét „munkahely”, azaz ülés igen nagy élmény belülről nézve, igen részletesen kidolgozták. Ami azonban szemet üt, hogy amikor egy külső nézetes visszajátszást nézünk és a helikopter épp leszáll, akkor a kerék lengéscsillapítói meg sem röccennek, pedig az AH-64 családnak nem fix kerekei vannak. Erre a kis dologra is figyelhetek volna. Szóló és coop mellett van multi is 13 térképpel, 2-4 játékosra szabva ugyanazokkal a betegségekkel, mint a szóló játék – főleg a nehézség kiugró. Kárpótolon minket a kiváló hangszimuláció, az eredetihez meggyőzően hasonló digitális optikai szimuláció, a műszerek és a HUD kiváló modellezése. Ha csak úgy repkedni kéne vele, akkor azt mondanám, szuper, joypadot kézbe (mondtam már ezerszer, de muszáj elmondanom most is, hogy hagyjuk a billentyűzetet – bár azzal is játszható a játék, ezt elismerem). Mindenkinek azt javaslom, hogy ha szeretne valamire jutni ebben a játékban, ak-

kor a tréningen sokat pörögjön, forogjon a géppel, tanuljon meg vele akár hátrafelé is repülni és igyekezzen az irányítás minden csínját-bínját elsajátítani. Ismerve a Gaijint és az *IL-2 Sturmovik*-patchek végtelen történetét, biztos vagyok abban, hogy nem hiába kapott a játék ígéretes, jó grafikai motort; ez a hiánypótló szoftver előbb-utóbb igazán jó lesz. Most azért még az embernek kedve lenne egy-két fejlesztőt elverni a hihetetlen nehézségi hullámzásokért és a gyenge MI-ért. Jó lenne az is, ha keresnének egy-két olyan arcot, aki képes változatos missziókat írni. Nemcsak olyan katonai szakértőket kéne felfogadni, akik magához a helikopterhez értenek, hanem olyanokat is, akik képesek kitalálni izgalmas harci helyzeteket, vagy netán át is élték azokat. Az ugyanis biztos, hogy a helikopter nagyon remekül sikerült a játékban – aztán tessék csinálni a jó patch-eket a jó tartalmakkal, és akkor majd minden jó lesz... egyszer.

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/apache-air-assault](http://gamestar.hu/jatek/apache-air-assault)

## GameStar

### GYU

Néha frusztrálóan nehéz befejezni egy küldetést.



### HARDVERIGÉNY:

Intel Pentium 4 3,2 GHz, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 8600 256 MB vagy ATI Radeon X1950 256 MB, 10 GB HDD

- megfelelően irányítható repülési modell
- nagy terep, ahol szét lehet lőni mindent
- akkurátus modellezés
- unalmas küldetési rendszer
- hasznavehetetlen MI-fegyverkoordinátor
- hatalmas nehézségi különbségek

# 75

El lehet vele lövöldözni...



Kirobbanó siker  
Seholisztában







# PERPETUUM

**KIADÓ** Avatar Creations **FEJLESZTŐ** Avatar Creations **RÖVIDEN** A *Perpetuum* ékes bizonyítéka annak, hogy egy garázsfejlesztésnek induló, szigorúan hardcore játékpjrojekt is robbanhat nagyot. Van élet az *EVE* után!

## Világot teremtettek!

**E**GY VALLOMÁSSAL KELL KEZDENEM: játéklújságíró-pályafutásom legnagyobb kihívása volt az alábbi teszt megírása. Talán sosem ülök le játszani a *Perpetuum*mal, ha mazur nem hívja fel a figyelmemet a játékra. Összetettsége és lassú ritmusa – ahogy oly sok kritikusnak, kommentelőnek – számomra sem volt vonzó előjel, az elmúlt egy hónap pedig közel sem volt elég ahhoz, hogy a játék mélyére ássam magam. Négy oldalba sűríteni a *Perpetuum* lényegét, átadni a varázsát?... Bizony lehetetlen kihívásnak tűnt. De kezdjük az elején. Karácsony előtt pár héttel már volt alkalmam a fejlesztő srácok főhadiszállásán jární és belekukkantani a játékba, és mint az előző számunkban közölt előzetesből is kiderül, a benyomásaim nagy részét pozitívak voltak. Azok kedvéért, akik valamilyen okból kihagyták volna az előző GameStart (elrabolták az úrlények, vagy a nyugdíjas Jockey Ewing ellopta az olajfúrótorony-modellüket – más okot a szerkesztőségben megszavazott konszenzus alapján élő emberek és egyéb állatok esetében sem fogadunk el), ne adj isten csak átlapozták a cikket (utóbbi csak a hírhedten rossz ujjmotorikával rendelkező mongúzóok esetében bocsánatos bűn): a *Perpetuum* egy indie fejlesztésű, mindössze tíz, ámde igen lelkes magyar fiatalember által összerakott játék. A szoftver egy kis költségvetésű,avid-

jas sci-fi-sandbox-MMO (a kliens ingyenesen letölthető, akár több példányban, párhuzamosan is futtatható a 9 dollárosavidjéért), ami alig két hónappal az indulás után máris jelentős rajongóbázist tudhat maga mögött. Ennek több oka is van: egyrészt a mech-ek régen eltűntek a palettáról, és mi tagadás, örömmel vezetjük újra a félelmetes, olajtól csepögő monstrumokat, a sci-fi MMORPG pedig eleve fehér holló. Másrészt a játékban érződik a fejlesztők alázata és rengeteg befektetett munkája, harmadrészt példátlan az az odaadás, amivel a készítők a játékosok minden rezdülését figyelembe véve frissítik, alakítgatják fémeselezeres, elsöre ijesztő játékorontyukat, negyedrész (spoiler alert!) a játék igen jóra sikeredett. Az azonban már az előző hónapban is némi aggodalomra adott okot, hogy a szoftver első blikkre körülbelül annyira tűnik felhasználóbarátnak, mint Zámbo Jimmy arca egy átmulatott éjszaka után, és a tanulási görbe a izlandi tőzsdegrafikonok legrosszabb napjainak mutatóját is alulról nyaldossa. Férfiasan bevallom, először annyira megijedtem a rám zúduló adatmennyiségtől, mint az óvodás, amikor az óvónéni délutáni alvás előtt elhatározza, hogy a Kószívű ember nyitójelenetét olvassa fel. Ámde elég a hasonlatokból, lássuk, hogyan sikerült a magyar játékipar új üdvöskéje, a *Perpetuum*.

## NI, A NIA

A jövőben a világot három mamutvállalat, az amerikaiakat tömörítő Truhold Markson, az EU-s tagállamok és Oroszország összefogásával létrejövő ICS és az ázsiai Asintec uralja – a játékban ezek egyikének lehetünk ügynökei. A Föld energiaforrásai majdnem teljesen kiapadtak, de az emberiség egy féregjárat segítségével új bolygót fedez fel. Az Új Világot azonban egy rejtélyes robotfaj uralja, akik nem nézik jó érzékelővel, hogy az emberiség megbolygatja békés fémtársadalmukat. Az emberek viszont azt nem nézik jó szemmel, hogy nem övék a robotok lenyűgöző technológiája, amely megoldhatná az energiagondokat. A Földön a három vállalat ügynökei egy különös természeti jelenség és a nanotechnológia segítségével kifejlesztett űrszondákkal átveszik a robotok egy része feletti irányítást, és megkezdődik az életre-halálra szóló harc a bennszülött (...gyártott?) robotokkal és a rivális mamutcégek ügynökei által irányított monstrumokkal. Belátom, hogy ez első körben kissé zavarosnak hathat, ám ez az én hibám; a játék honlapján elolvashatjátok a Nián zajló háború igen részletes és jól kitalált előtörténetét, azonban, ahogy maguk a fejlesztők fogalmazták, az igazi történelmet maguk a játékosok írják. A *Perpetuum* ugyanis olyan fokú szabadságot nyújt az egyszeri játékos-

A fejlesztők az első pilanattól folyamatosan kapcsolatban álltak a játékosokkal

//kacor



Na ez itt egy olyan ender-féle varázsgomba





## MIBŐL LESZ A MAGYAR MMO?

Meglátni, megcsinálni és megszeretni



**LIPTÁK ANDRÁS, A JÁTÉK EGYIK FEJLESZTŐJE** találkozásunkkor igen be-szédésnek bizonyult. Elmondta, hogy a játékot eredetileg izometrikus, egyszerű szoftvernek tervezték, majd ahogy nőtt a lelkesedés, a tartalom egyre dagadt, egészen addig, amíg a *Perpetuum* elkezdte létrehozni magát. Egy olyan sandbox MMO jött létre, ami mögött algoritmusok végeláthatatlan sora kigyózik, és mindebből a játékos csak annyit érez, hogy egy igazi társadalom polgára egy mech bőrébe bújva. A terraformálás eredetileg a játék induló feature-ai között lett volna, de a fejlesztők végül a már kitalált elemek tökéletesítését vették előre. A fiúk éjt nappallá téve dolgoznak – nap mint nap készülnek új koncepciótervek, új robotok, új játékelemek. Nincs megállás.



nak, hogy olyat digitális művészeti alkotásban – az *EVE*-től eltekintve – még nemigen láthattunk.

### ÁDÁM VAGY ÉVA?

Nem véletlenül említtem az *EVE*-et, a két játék összehasonlítása ugyanis jó pár kritika tárgyát képezte. A komplex, harc-ipar-politika szentháromságára építő játékmenet varázsát épp a lehetőségek határtalan tárháza adja. Piaci változások, kémhálózatok, PR, bányászat, harc – mind-mind csak egy fogaskerék a hatalmas, hihetetlen részletességgel kidolgozott gazdasági szisztémában, és ezeket a fogaskerekeket maguk a játékosok alakítják. Az általuk létrehozott társadalom épp úgy lélegzik, mint a valóságos, a szociális interakcióra építő játékmenet ironikus módon sosem látott mértékben emberi, rendkívül komplex rendszert hoz létre. Ez bizony nem egy *WoW*, a játék elvárja a türelmet, a koncentrációt, az időbefektetést. Azokat azonban, akik átmentek a rémisztő, WTF-pillanatokkal fűszerezett első napok-órák vizsgáján, a játék az egyik leggazdagabb, legmélyebb és legfifikásabb játékelményvel ajándékozza meg, amiben valaha részük lehetett. Egyedül az *EVE* vágta hasonlóan vastag fába a fejszét, amivel egy szűk, de annál lelkesebb játékosréteg rajongását nyerte el, ugyanúgy, ahogy most a *Perpetuum*. Ám nemcsak ez a hasonlóság a két program között: akik sokat játszottak korábban az *EVE*-vel (és akiket egészen eleddig mazochistának tartottam), a *Perpetuum* kezelőfelületét használva azonnal otthon érezhetik magukat. Ahogy egy külföldi kritika írta: ideje volt már egy *EVE*-klónnak, viszont ez a játék



Tán nem kellett volna beszélnöd!

**I**A fejlesztők célja, hogy felhasználóbarátabbá tegyék a *Perpetuumot* egy részletesebb tutorial segítségével, de ehhez egy külön erre a célra szakosodott munkatársra lenne szükségük – egyelőre nap mint nap a játék továbbfejlesztésével vannak elfoglalva. „Ha annyi pénzünk lett volna, mint a *Blizzard*nak, meg tudtuk volna oldani, hogy rögtön egy pofonegyszerű felülettel álljunk elő.” Céljuk: egy tökéletesen működő játékmenet megalkotása és kibővítése. Am ahogy azt mondani szokás: ami késik, nem múlik.



Békés naplemente Alienfalván

## A PERPETUUM AZOK SZÁMÁRA, AKIK SZERETIK – ÉS TUDJÁK SZERETNI –, HI-ÁNYPÓTLÓ, RIVÁLIS NÉLKÜLI KEDVENCCÉ, IGAZI BARÁTTÁ VÁLIK

jóval több egy klónnál. Bár a külsínt és néhány gyerekbetegséget tekintve elmarad a nagy elődhöz képest (erről később), a játékelmény izgalmas, ötletes lehetőségekkel gazdagodott. De nézzük, hogyan is megy ez a gyakorlatban az *Avatar Creations* üdvöskéjében!

### AZ ÚJ MODELL

A *Perpetuum*ban a fejlesztők egyik célja a grindelés kiküszöbölése volt: a fejlődéshez szükséges EP-nk (Extension Point) száma folyamatosan nő, akkor is, amikor nem játszunk, így a napi 72 órában játszó gamerek sem tehetnek szert behozhatatlan előnyre. Az így szerzett pontokat bármikor eloszthatjuk avatárjaink között. Ez az *EVE*-ben is hasonlóan történt, de ott időről időre be kellett lépniük, ha nem akartuk elveszíteni a drága idővel kiharcolt eredményeinket. Az első belépéskor, avatárunk megalkotása után választhatunk a vállalatóriások között, ugyanis ezen múlnak kiinduló ipari, tudományos, gazdasági és közösségi képességeink. Ezek után még kiképzést, specializációt és egy Szikrát (a nanorobot, amivel monsturnk irányítjuk) állíthatunk be magunknak. A finomhangolás nagyban meghatározza a játékmenetet: játszhatunk bányászként, kereskedőként, harcosként, kémként, de létrehozhatunk új vállalatot, netán egy meglévőnek válhatunk HR-esévé vagy PR-osává – ami csak eszünkbe jut. Érdemes viszont az elején eldönteni, merre specializálódunk tovább, ugyanis ez hosszú távon óriási előnyökhöz juttathat minket. A játék igazán próbára teszi szürkeállományunkat: egy-egy jó piaci lépéssel, a hiánycikkek forgalmazásának megkezdésével, vagy egy jó tranzak-

cióval hamar nagy összegekre tehetünk szert. Specializációink kiválasztása után megkapjuk a kezdőrobotunk irányítását, és elkezdhetjük felfedezni Nia világát, vagy körülnézhetünk a piacon, bányászni kezdetünk, mehetünk irtani, netán klánokhoz, vállalatokhoz csatlakozhatunk különböző munkakörökben. A robotunkra szerelhetünk új karokat, fejleszthetjük a tulajdonságait, fegyverzetét, páncélzatát, gyorsaságát módosíthatjuk a kismillióféle megvett vagy előállított alkatrészsel – utóbbihoz nyersanyagokra lesz szükségünk, így marad a bányászat, a kereskedelem vagy a jól működő vállalati lánc. A nagyobb klánokban az utánpótlás szállítását a csatában, a modulok kiutalását külön alkalmazottak (hús-vér játékosok) kezelik. Később új, erősebb robotokat vásárolhatunk, ez azonban sokszor nem éri meg rögtön, hiszen a felfejlesztett korábbi mech-ünk jól ismert irányításával, fejlesztéseivel több babért arathatunk. Több robotunk is lehet, de ügynökünk egyszerre csak egyet irányíthat. A játéktérbe kilépve hála istennek nem lövik szét rögtön az acélpofázmányunkat, az egyébként is remekül kitalált játékegységünknek köszönhetően. A játék hat szigetének egyikén indulva az adott területen belül védeltséget élvezünk, így csak akkor válunk sebezhetővé, ha egy másik játékos lőni kezdünk. A PVP szerves részét képezi a játéknak: a kisebb robotok gyorsabbak és a nagyobbak nehezebben találják el őket, és így tovább. A jelenleg kétezernégyzetkilométeres játéktér hat szigete között a bázisokon található teleporkokkal közlekedhetünk, és elfeledhetjük az MMO-kra jellemző alternatív világokat – Nia történelmének



## A JÓ MAGYAR JÁTÉKFEJLESZTŐNEK

Nindzsa kerestetik!



**A FEJLESZTŐK GYAKORLATILAG EGYÜTT ÉLNEK, A HAJNALIG TARTÓ MUNKA UTÁN AZ AVATAR STÁBJA HELYBEN KIDŐL.** A játékfejlesztést hajnalig tartó beszélgetések, brainstormingok tarkítják, ilyenkor néhány sör mellett ötleteknek a *Perpetuum* kapcsán, és hatalmas táblákat írnak tele ötleteikkel, majd egy fájlba mentik, és elnevezik például így: „a következő öt év”. A megvalósítandó ötletek száma egyre nő, a fiúk azonban még mindig kevesen vannak. „Az a baj, hogy úgy összeszoktunk, mint egy család: mindenki mindenhez ért, félzavakból is értjük egymást. A csapatot most bővítettük Game Masterekkel, de szükségünk van további új munkatársakra is, az eddigi tapasztalatok alapján pedig vagy rengeteg pénzt kérnek, vagy nem az igaziak. Mi nindzsák vagyunk, és nindzsákat toborzunk” – mesélték a fejlesztők.

## A JÁTÉK ELŐ BLIKKRE KÖRÜLBELÜL ANYYIRA TŰNIK FELHASZNÁLOBARÁTNAK, MINT ZÁMBÓ JIMMY ARCA EGY ÁTMULTOTT ÉJSZAKA UTÁN

valóban részeseivé válhatunk. Az is érdekes, hogy játék egyetlen (!) szerveren fut, mégis jól megy minden.

### ÖRÖKMOZGÓ

Ahhoz, hogy érdeemben beszélhessek tovább a játékmeneiről, kénytelen vagyok a program elkészülésének folyamatáról is beszélni. A *Perpetuum* 6 évig készült, mielőtt a nyílt béta elindult, és a fejlesztők az első pillanattól folyamatos kapcsolatban álltak a játékosokkal. A stáb mára kibővült: a játékban a Game Masterek segítik a játékosokat, egyfajta blogrendszerrel folyamatos kapcsolatban állnak velük. Zöldfülű játékosként sem kell elveszítettnek éreznünk magunkat: a chatablakban szinte azonnal, maximum két lépcsőben elérhetjük magukat a játékfejlesztőket (!), de a GM-ek is segítenek minden problémánkban. Erre nagy szükség is van, mert a játék tutorialja édeskeves, gyakorlatilag csak arra elegendő, hogy az irányítást megtanuljunk és tudjuk, mit merre keresgéljünk a GUI-n. A kezelőfelületről szerencsére megnyitható a játék Proust-kötetekkel vetekedő terjedelmű hintrendszere, amelyben tényleg minden benne van, csak épp bonyolultabb, mint egy időgép használati útmutatója – még szerencse, hogy a progi és a lexikon is elérhető magyar nyelven. A játék valóban örökmozgó, a béta kezdete óta folyamatosan változik, a játékosok javaslatainak figyelembevételével.

Naponta változik a tartalom, finomodik a játékmeneit; a héten például épp egy játékos ötletét implementálják a fejlesztők: a robotok ezentúl kopnak, „forradásokat” szereznek, így ránézésből tudni fogjuk, ki a tapasztalt veterán, és ki az újjazdag nyikhaj. De ez csak tő a szénakazalban, az eventrendszer például folyamatosan változott, amíg a mai, egészen zseniális megoldásig el nem jutott. A *Perpetuum* jelenleg az úgynevezett intrusionöket használja az eventek automatikus generálásához: a játék szigetein kilenc bázis adott időközönként, felváltva támadhatóvá válik, az időpontokról pedig a játék folyamatosan értesít. Ekkor óriási csaták alakulnak ki, amelyekről általában már aznap este YouTube-közvetítések kerülnek a világhálóra. Egy-egy ilyen bázis elfoglalása, megtartása, vagy épp az azt birtokló vállalat elszennvedett vesztesége határozza meg a történelem további alakulását. Ilyenkor rendre epikus raidekre kerül sor, amelyek bizony komoly jelentőségekkel bírnak: ha a játékban elpusztul a robotunk, nem támaszthatjuk fel – ami elpusztult, az a *Perpetuum* világában is megszűnt létezni. Az intrusionöket úgy időzítik, hogy egyik időzónában se kerüljünk hátrányos helyzetbe: ha a héten az egyik hajnali ötör volt, egy másik biztosan kora délután történik meg, amikor mi is a gép előtt ülünk. A játékegyensúlyra itt is figyeltek, de a gondosan kidolgozott kő-papír-olló rendszer az egész já-

tékra jellemző. Remek feature az is, hogy a játékosok formálják maguk körül a világot; a bolygó faunáját mi alakítjuk a növények aratásának mikéntjével, sőt a nyersanyagok elhelyezkedése és a kitermelés sebessége hatással van az aratható növényzet és a nyersanyagkészlet további alakulására. Ezek az algoritmusok pedig aztán visszahatnak a hiány és a túltermelés kényes egyensúlyára. A játékban a közeljövőben elérhetővé válik a terraformálás lehetősége is, amelynek segítségével a domborzatot saját kényük-kedvük szerint alakíthatják a vállalatok, sőt akár saját épületeket is felhúzhatnak. A játéktér a játékosok számával arányosan egyre nő, újabb és újabb szigetek válnak elérhetővé. A fejlesztők célja egy *Sim City*-szinten összetett infrastruktúra és építési rendszer implementálása, ahol új bázisok születnek, épületek húzóhatók fel, amelyek energiaellátása létfontosságú, de a központok összeköttetését akár egy erőmű jól irányzott támadása is megszüntetheti. A közeljövőben a sztori is tovább folytatódik, egyes történések „triggerelődnek” a játékban, ezzel örökre megváltoztatva azt a Niát, amit megismertünk. Ezek az új tartalmak pedig napról napra kerülnek be a játékba már most, az indulás után két hónappal is.

### KÜLSÍN-BELCSÍN

Aki idáig kitarzott az olvasásban, láthatja, hogy a játék irtózatosan komplex, és csak a legkeményebb játékosoknak lesz türelmük elmerülni benne. Ahhoz, hogy a rendszert átlássuk, több hónapnyi játékra van szükség, majd még csak ezután kezdjük kihasználni a politika, a gazdaság és a hadviselés játék által biztosított végtelen lehetőségeit, és formáljuk Nia világát a saját képünkre. Most pedig nézzük, hogyan felel meg ez a játék a kritikus által kötelezően körbejárható szempontoknak – a külsőségeknek. A játék jól kezeli a fényeket, a robotok karakteresek, jól animáltak, az időjárás és a napszak dinamikusan változik, a szigetek változatosak, mégsem beszélhetünk látványorgiáról; az *EVE* jelenlegi változata ebből a szempontból meggyőzőbb. A textúrák közelről sokszor elmosottak, a tereptárgyak, növények is hagynak kívánnivalót maguk után. A robotok és a kies bolygó sokszor deprimálóan hathat: a *Perpetuum* lélegző, játékosok által irányított és alakított világa ránézésre idegen, embertelen, kihalt. Humanoiddal sosem fogunk találkozni, és szinte didergünk a bolygó légkörtelelen felszínén – a játék igazi darkos sci-fi hangulatot áraszt.







Kicsit túlzásba vittük a környezetszennyezést...



Az igen ritka vénuszi tűzorchi-dea csak teliholdkor virágzik

Az elektronikus, minimalista zene remek, a soundtrack óriási sikert aratott a rajongók körében. A *Perpetuum*nak bizony kell a vas: a több száz fős csatákba sajnos még az erősebb gépek is beleizzadnak, sőt a kifagyások sem ritkák, bár ezek száma folyamatosan csökken, ahogy a programozók forrasztgatják a kódot. Az ütközéseket a program természetesen nem kezeli, a robotok átmennek egymáson. Újítás, hogy a nagyobb csatáknál most már nem lehet úgy elintézni az ellent, hogy a mikrofonon kommunikáló klán adott pillanatban egy kiszemelt áldozatot kezd löni a Space gomb lenyomásával (aki erre pukk, megsemmisül). E héten a játékfejlesztők a visszajelzésekre reagálva beépítették a játékba a robotinterferencia fogalmát, így a nagyobb csapatok résztvevői gyengítik egymás tűzerejét, így növelve tovább a csaták kiegyensúlyozottságát.

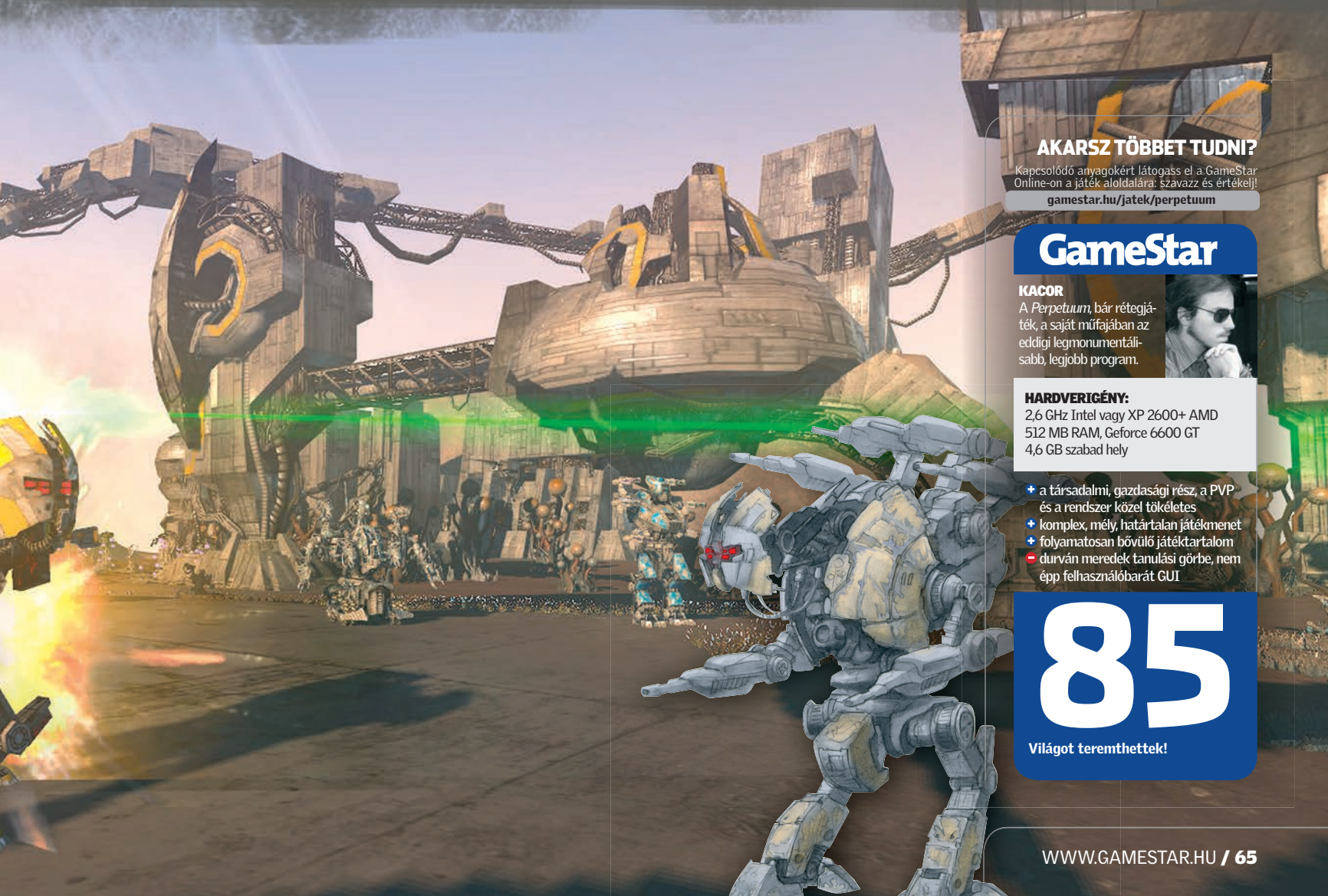
### SZÉP ÚJ VILÁG

A *Perpetuum* vállaltan rétegjáték. A fejlesztők a játékosok legszántabb részét célozták meg, azokat, akik hajlandók időt ölni egy monumentális, elrémisztő, de hihetetlen mélységű játékba. Úgy tűnik, hogy jól számítottak: a cikk írásának pillanatában a játékosok 18 000 hónapnyi játékra fizettek be, és a fejlesztők bi-

**I**A *Perpetuum* elkészülésének komoly jelentősége van. A játékot ismerők és a kritikusok nagy része úgy látja, hogy az Avatarnál bebizonyították, hogy pár lelkes indie programozó lelkesedése képes arra, hogy egy garázsprojektből nulla támogatással, kiadó és marketing nélkül emlékezetes, eredeti, közkedvelt és nagyon nagy játékot hozzanak létre. Az sem mellékes, hogy ez nekünk, magyaroknak sikerült.

zony nem akarnak leállni. Főállásban minden idejüket a játék fejlesztésébe ölik, és – ahogy maguk mondták – nem is tudnának más munkát elképzelni. A *Perpetuum* a MMORPG listáján több hónapja a három legjobb MMO között van, a népszerűsége pedig egyre nő, a 2010-es év MMORPG-jét kereső szavazásokon rendszerint dobogós helyen végez. Egy biztos: a játék sosem fog tömegkedvencé válni, ahogy konzolokra sem fog kijönni sosem. Épp ezért voltam kicsit gondban a százalékkal. Akik nem kedvelik a rendkívül nehéz, teljes odaadást igénylő játékokat, akiknek nincs elég szabadidejük, vagy a felhőtlen kikapcsolódást keresik a játékokban, nyugodtan vonjanak le tizenöt százalékot a végítéletből, mert számukra a *Perpetuum* hamar unalmassá, sőt frusztrálóvá, érthetlenné, unalmassá válik. Bizony vagyunk így egy páran, akik nem vagyunk hajlandók a fél életünket egy játékra áldozni. Akik viszont egy igazán hardcore, az *EVE*-nél is összetettebb (és a legfrissebb verzióhoz képest még nehezebben hozzáférhető, átlátható), végeláthatatlan, szinte már embertelen komplexitással és mélységekkel kecsegtető stratégiára vágytak a politika és a harc kitalált, folyamatosan változó világában, nyugodt szívvel adjanak hozzá tizenöt százalékot.

A *Perpetuum* azt a réteget célozza, amely a PC-s játékokban a kihívást, a komplexitást keresi, és ezért nem sajnál rengeteg energiát befektetni. Ez a mag pedig bizony él és virul: az Avatar Games mautjátéka elkötelezett rajongótáborral rendelkezik, és a játékosok száma napról napra bővül. A *Perpetuum*nak sosem lesz annyi rajongója, mint a *WoW*-nak, de ennek a rétegnek, akiknek a grafika, a pörgős akció, a hagyományos casual MMO-elemek nem számítanak, egy álom vált valóra a játék megszületésével. Ők pedig egyre többen vannak, mindezt úgy, hogy a *Perpetuum*nak nem volt marketing-hadjárat. Nem látni bannereit a legnagyobb honlapokon, és sosem fog tömegtermékké vagy a XXI. század legsikeresebb játékává válni. Akik nem szeretik, joggal nem szeretik, hiszen ez a fajta élmény egyeseknek nyomasztó, unalmas, túlbonyolított, míg másoknak maga a kánaán. A *Perpetuum* azok számára, akik szeretik – és tudják szeretni –, hiánypótló, rivális nélküli kedvencé, igazi barátta válik. Mint egy jó könyv, ami sosem ér véget. Amíg ez így lesz, addig az avataros fiúk is tovább dolgozhatnak, hogy álmaikat megvalósíthassák – a játékosok segítségével, és ami még fontosabb: az ő kedvükért. **GS**



### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

## GameStar

### KACOR

A *Perpetuum*, bár rétegjáték, a saját műfajában az eddigi legmonumentálisabb, legjobb program.



### HARDVERIGÉNY:

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

- + a társadalmi, gazdasági rész, a PVP és a rendszer közel tökéletes
- + komplex, mély, határtalan játékmenet
- + folyamatosan bővülő játéktartalom
- durván meredek tanulási görbe, nem épp felhasználóbarát GUI

# 85

Világot teremthettek!



Ki kért tüzet?



Én már futnék a helyetekben

# COMPANY OF HEROES ONLINE

**KIADÓ** THQ **FEJLESZTŐ** Relic Entertainment **RÖVIDEN** A második világháború eseményeit feldolgozó ingyenes online stratégia.

## A hős alakulat

//Zol

**A COMPANY OF HEROES 2006-BAN LÁTTA MEG A NAPVILÁGOT, anyja a Relic, apja pedig a THQ volt.** A játék fogadtatása igen jól sikerült, mind a közönség, mind pedig a szakma a kegyeibe fogadta, s több „év játéka” díjat is bezsebelt. Az elkövetkezendő négy esztendő alatt két kiegészítővel bővült a repertoár, s elérkeztünk 2010 végéhez, amikor is megérkezett a játék ingyenes online verziója, a *Company of Heroes Online*.

### CODMMANDO

Annak idején (2006) a fenti szóösszetétel szaladt ki a számon, amikor először megláttam a játékot. Ennek az elhamarkodott kijelentésemnek pusztán sztereotípiáim adtak táptalajt, hiszen nem titok, hogy a második világháború igencsak kedvelt téma a videójátékok történelmében, azonban belső nézetből gyakrabban látjuk, mint stratégiai szögből. A *COH* pedig ehhez a kevésbé sűrű mezőnyhöz csatlakozott, s egy igen érdekes és innovatív stratégiai játék lett, amelyben 15 single pályán harcolhattuk végig a második világháborút a D-Daytől egészen a nagy világgégés utolsó napjáig. Ezen a ponton máris egy jó hírrel szolgálhatok azon keveseknek, akik kihagyták volna az eredeti játékot:

a *COHO*-ba az egyjátékos küldetéseket tokkal, vonóval átültették. Tim Holman, a játék producere elmondta, hogy ez azért alakult így, mert a szoftver single kampányával teljes mértékben elégedettek voltak, viszont ez már nem mondható el a multiplayer részről. Észrevették, hogy igazából semmi sem motiválta a játékosokat abban, hogy újabb és újabb véráztatta ütközetekbe vágjanak bele, s ezért sokan hamar otthagyták a parancsnoki posztot. Ezt elkerülendő a *COHO*-ban a játék ezen elemét teljes egészében átgondolták, s összeállítottak egy olyan jutalmazási rendszert, amely könnyen kiválthatja a „csak még pár XP és megyek aludni” effektust.

### MEIN KOMMANDANT!

A regisztráció és a közel 7 gigás pakk letöltése után a nyitóképernyő fogad minket, ahol létrehozhatjuk a parancsnokunkat, akinek külsejét minimális keretek között ugyan, de egyénivé varázsolhatjuk. Két oldal, az Allies és az Axis között választhatunk, s mindegyik frakcióban további három irányba specializálódhatunk (lásd a *dobozt*). Egy játékos összesen 4 parancsnokot hozhat létre. A fejlesztők azért jutottak arra a döntésre, hogy maximalizálják a létrehozható karakterek számát, mert ezzel

szeretnék elkerülni, hogy Mr. Vérépisti Kommandant zöldfűlűnek tetteve magát, a terepismeretét kihasználva földbe döngölje az újoncokat. Amúgy ez a négy slot egyenlőre elegendő arra, hogy a rengeteg variáció közül eldöntsük, hogy melyik egyenruha áll nekünk a legjobban, viszont ha figyelembe vesszük, hogy az idő spirális, a múlt pedig megismétli önmagát, akkor ezt a tézist alapul véve (mint anno a kiegészítők esetében) a jövőben reményeim szerint bővülni fog a választható frakciók száma, s ekkor már kicsit szűkös lesz a hely. A játék alatt a parancsnokunk folyamatosan fejlődik, és ahogy sokasodnak a sráfok a vállalpunkon, úgy nyílik meg előttünk a haditechnika borzasztó kincstára. A fejlődésünk menete azonban nemcsak ügyességünktől, hanem zsebünk mélységétől is függhet. Tim Holman szerint a játék fizetős részéről csak annyit érdemes megemlíteni, hogy aki fel akarja gyorsítani a fejlődés menetét, az ily módon megteheti, emellett a pénzért megvehető képességek a normális játékmenet folyamán is elérhetők lesznek. A matchmaking-rendszer úgy válogatja össze a játékosokat, hogy lehetőleg hasonló képességekkel rendelkezzenek, így remélhetőleg fair marad minden küzdelem. Hiába van tehát tele valakinek





## SEREGSZEMLE

Min múlhat a győzelem?



### ALLIES

**Infantry:** a gyalogság a hadsereg gerince. A nehézfegyverzetű katonák felszerelve remek kísérői lehetnek a páncélosoknak.

**Armor:** a páncélos a tökéletes fegyver egy mobil hadseregben. Persze a parancsnoknak nem kell kizárólag a járművekre hagyatkoznia, amelyek harc közben is javíthatók.

**Airborn:** a legnagyobb előnye, hogy a csatamező bármely pontjára képes csapat mérni. Csapatokat vagy halálos bombákat dobhat az ellenséges vonalak mögé.



### AXIS

**Terror:** folyamatosan nyomás alatt tartja az ellenfelét, s ehhez hatalmas fegyverzerrendője is segítségére lesz.

**Blitzkrieg:** a villámháború taktikáját részesíti előnyben. Nehézpáncélosaival hamar megtöri bárki ellenállását.

**Defensive:** képes sokáig tartani egy területet, s kivárja azt a pillanatot, amikor az ellenfele legyengül és akkor sújt le rá.

**I** TavalY szeptemberben autóbalesetben elhunyt Brian R. Wood, a *Company of Heroes* vezető tervezője. A tragikus baleset azért következett be, mert a másik gépjármű sofőrje, a 21 éves Jordy B. Weichert kábítószert befolyása alatt, vezetés közben próbálta levenni pulóverét. A tragédiában hárman haltak meg, a vétkes sofőr sérülésekkel megúsza. Brian 33 évesen, hat hónapos terhes feleségét hátrahagyva távozott e világból. Nyugodjék békében.



Incoming!

Egy szó mint száz, végül nem fejeztem be a lakberendező tanfolyamot



## AHOGY SOKASODNAK A SRÁFOK A VÁLLA-PUNKON, ÚGY NYÍLIK MEG ELŐTTÜNK A HADITECHNIKA BORZASZTÓ KINCSTÁRA

a zsebe – ha a rohambili alatt csak káposztalé van, akkor bizony a csata végén nem Mr. Dollár fogja lengetni a győzelmi zászlót.

### I NEED A HERO

Mint említettem, több irányba specializálódhatunk, amely alapvetően meghatározza, hogy milyen képességek lesznek elérhetőek számunkra. Mindegyik kaszt fejlődésfáján nyolc speckó képességet szerezhetünk meg. Ahogy fejlődünk, úgy kapunk fejlesztési pontokat is, amelyeket ezen adottságok feloldására költhetünk. Egy kis csavar azért van ebben a történetben is: ugyan 8 speciális képességünk van, de ezekből maximum öt vihető a csatamezőre, úgyhogy jól fontoljuk meg a választásunkat. A játékban helyet kaptak az úgynevezett hero egységek is, amelyek külsejükben teljesen megegyeznek társaikkal, de erejük nem daliás kinézetükben, hanem a tudásukban rejlik. A háború alatt nemcsak repeszeket gyűjtenek, hanem tapasztalatot is, s ahogy a rohambili folyamatosan töltődik tudással, úgy válnak egyre ügyesebb katonává. Ezeket a különleges egységeket csak korlátozott számban vihetjük magunkkal a csatába, így ez esetben is választanunk kell, kik mellett akarjuk megvívni a csatát. Akkor sem

kell megijednünk, ha netán harc közben jobb létre szenderülnének, ugyanis supply pontjainkat felhasználva új egységeket vásárolhatunk, akik megöröklék az előző csapat tudását.

### WE WANT YOU

Azt előre el kell mondanom, hogy a játék nem egyszerű. Jőmagam elsőre kicsit megrémültem a sok lehetőség látán, ezért tanácsos kapásból a tréning küldetésekkel kezdeni, amelyek kiemelkedően jól sikerültek, a fejlesztők értehetően vezetnek be minket a hadászat nemes művészetébe. A 2006-os játék mechanizmusa megmaradt, most is háromféle erőforrással kell gazdálkodnunk. Az első a „manpower”, amely lehetővé teszi, hogy egységeket gyártjunk, a második a „munitions”, amelyet fegyverek vásárlására és speciális képességek kifejlesztésére fordíthatunk. A harmadik és egyben utolsó erőforrás pedig a „fuel”, amit gépjárművekre és épületek felhúzására használhatunk. A pályákat szektorokra osztották, amelyek elfoglalásával növelhetjük erőforrás-bevételünket, valamint a maximálisan gyártható egységek számát is. Fontos, hogy ezen területeknek kapcsolódnunk kell egymáshoz, mert ha ez a kapcsolat megszakad, a forrás is ki-

apad. A játékban 1v1-től 4v4 felállásban eshetünk egymásnak. Ha meg akarjuk állítani a gaz kapitalistákat, vagy inkább a német hadigépezet fogaske-rekeit akasztanánk meg (kinek mi tetszik), akkor azt kétféle módon is megtehetjük: vagy a földdel tesszük egyetlen ellenfelünk építményeit, s még az írmagját is kiirtjuk, vagy a victory posztok elfoglalásával redukáljuk az ellenség pontjait 0-ra.

### AJÁNDÉK LÓNAK...

...ne nézd a fogát. Mondhatnánk ezt is, s egy ingyenes játékban hibát keresni balga dolog, hiszen elméletileg csak azoknak kell pénzt fordítani a játékra, akik a fejlődésük ütemét szeretnék felgyorsítani. A single kampány meglepte elég erős érv lehet azok számára, akik ezidáig elkerülték a játékot. A grafikán sem fogott az idő vasfoga, még mindig jól néz ki, ahogy a minikatonák rohangálnak, majd felrobbannak és elrepülnek, a hanghatásokról pedig csak szuperlatívuszokban beszélhetek. A fent felsorolt érvek alapján bátran ajánlom a játékot mindenkinek, hiszen anyagi vonzata és veszítenivalója senkinek sincs. Szerintem remek kikapcsolódásnak ígérkezik a tél fennmaradó részére. Úgyhogy előre, pajtások, a csatamezőn találkozunk. **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/company-of-heroes-online](http://gamestar.hu/jatek/company-of-heroes-online)

## GameStar

### ZOL

Annak, aki kihagyta volna a dobozos verziót, mindenképpen érdemes kipróbálnia.



### HARDVERIGÉNY:

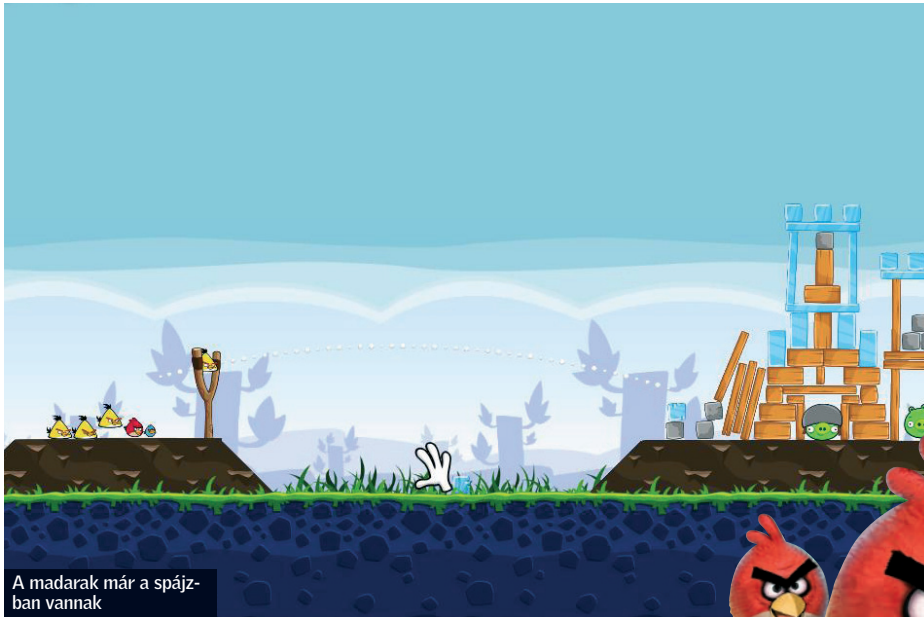
XP SP3, Vista 32/64 bit, Windows 7, Intel Core2 2.4 Ghz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTS, 128 MB RAM-mal, HDD 30 GB DirectX10

- + „ingyenes”
- + teljes single kampány
- + repkedő minikatonák
- elsőre kaotikus
- apróbb bugok

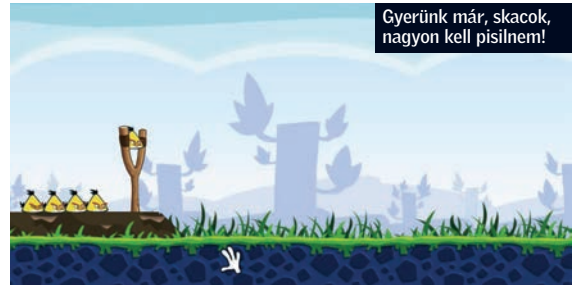
# 89

Ajándék ló, sőt paripa

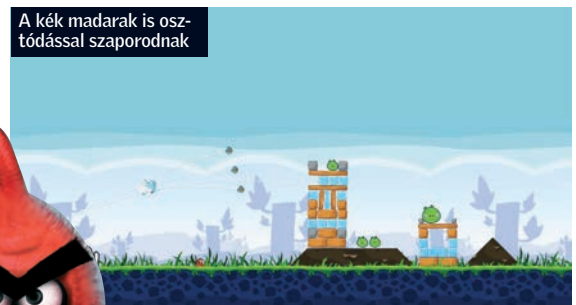




A madarak már a spájzban vannak



Gyerünk már, skacok, nagyon kell pisilnem!



A kék madarak is osztódással szaporodnak

# ANGRY BIRDS

**KIADÓ** Intel **FEJLESZTŐ** Rovio **RÖVIDEN** Felejthetetlen casual szórakozás kisképernyőről a PC monitorára.

## A dühös madarak úgy látszik, már soha többé nem nyugszanak

//Paca

**UGYAN AZ IPHONE-T VAGY IPOD TOUCH-OT még mindig sokan nem hajlandók elismerni teljes értékű kézi konzolnak, az Angry Birds nevű játékról már valószínűleg mindenki hallott.**

A Rovio játéka ugyanis az Apple készülékein kezdte pályafutását még 2009 decemberében, és a készítőik akkor nem is gondolták volna, hogy ekkora kultuszjátékká válik, mint amilyen napjainkban lett. Nem elég, hogy az App Store-ban folyamatosan a legjobb és legnépszerűbb játékok listáján szerepel, a lelkes rajongóknak hála már a valóságba is átköltöztették a játék szereplőit, így találkozhattunk ölelgethető plüssmadarakkal és disznókkal, jelmezekkel, valódi játékgépekkel, sőt egy izraeli tévéshowban a két fél közti békeszerződést is megpróbálták megkötni. A Mattel még idén májusban megjelenteti a társasjáték-változatot is. Az *Angry Birds Palm* webOS-en, majd Androidon folytatta tevékenységét, amelynek keretében több unatkozó alkalmi játékos számára jelent önfeledt, bármikor elérhető szórakozást. Az utóbbi platformon való népszerűségét ingyenessége is növelte, ám a Rovio még itt sem volt hajlandó megállni, és 2011 elején megjelentette PSP-re, illetve PlayStation 3-ra a játékot, így a kisképernyő helyett már a tévéken is élvezhetjük a madarak és disznók har-

cát. Kicsivel később megérkezett tesztünk alanya, a PC-verzió is, amelyet a Mac App Store indulásával egy időben a maces kiadás követett. Na de lássuk is, mivel állunk szemben.

### ITT REPÜL A KISMADÁR!

Az *Angry Birds* története egyszerű, az alap konfliktust az adja, hogy az ostoba zöld disznók ellopták a madarak tojásait, hogy azokat megegyék jól. A madaraknak ez érthető módon nem tetszik, így elhatározzák, hogy akár saját életük árán is elpusztítják az ellenséges teremtményeket, így halált megváltó bátorsággal egy csúzliba ülve sorra belerepítik magukat a malacokat védő építményekbe, remélve, hogy sikerrel járnak. Rajtunk múlik, mennyi madárnak kell feláldoznia magát azért, hogy a disznók végső nyugalma eljér. A játékban 195 pálya található, amelyeket négy kategóriára osztva játszhatunk végig (plusz a Golden Eggs bónuszpályák). Eleinte még csak egy hagyományos madárral vihetjük végbe a rombolást, azonban a történetben előrehaladva összesen hatféle szárnyas képességeit használhatjuk fel célunk elérésének érdekében. Ezek közül némelyik osztódni képes, de van, amelyik robban, gyorsabban repül, vagy tojásokat dob le. A pályák végén értékelést kapunk, amely egyrészt pontszámában, másrészt csil-

lagokban nyilvánul meg. A csillagok annak függvényében változnak, hogy hány madarat áldoztunk fel. Az irányítás egérrel, vagy azzal nem rendelkező laptopok esetén az érintőpaddal működik (hiszen a játékot elsődlegesen a laptop- és netbook-tulajdonosok számára portolták át), egyszerűen hátra kell húznunk a madarat, majd ha megtaláltuk a megfelelő szöveget, el kell engedni. Néhány madárnál egy újabb kattintással aktiválhatjuk a különleges képességet. A játék grafikáját felújították a PC-s elvárásokhoz, nincsenek mosottas textúrák és hasonló hibák, sőt, megfelelő videokártya és bemenet esetén a tévékre kövte is gyönyörű képet kaphatunk.

### MA SEM LESZ RÁNTOTTA

Az *Angry Birds* mindazoknak ajánlott, akik nem tudják eltölteni két megbeszélés közti szabadidejüket, vagy szeretnek kísérletezgetni, de semmiképp nem azoknak, akik könnyen dühbe gurulnak. Egy-egy pályát sokszor kell megcsinálni, hogy tökéletes legyen az eredményünk, ami néha bosszantó, de megdobja az újrátöltési faktort rendesen. Lesz, aki nagyon hamar meg fogja unni, de a többség minden bizonnyal kattogni fog érte. Egy érintőképernyős eszközön ez nyilván nagyobb szórakozás, és nagyobb újdonság, de a PC-seknek és Maceseknek is kijár egy kis vérmentes mészárlás.



### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/angry-birds](http://gamestar.hu/jatek/angry-birds)

## GameStar

### PACA

Ha még nem próbáltuk volna ki semmilyen eszközön, itt az idő.



### HARDVERIGÉNY:

Windows XP/Vista/7, 2 GHz processzor, 512 MB memória, 128 MB DirectX 9 videokártya

- addiktív
- hangulatos
- hosszú
- aki nem kattán rá, hamar megunja
- iPhone-on jobb
- néha idegesítően nehéz

# 85

A Rovio most már valami mást is csinálhatna...





i

A Divinity II igen nehézre sikerült, ezért aztán nem árt odafigyelni arra, hogy hogyan fejlődünk. Az időtlenül fejlesztett hősöket ugyanis rettentő kínos meglepetések érik majd.



Végül is lehet aludni a lakbérből...



Ez meg itt a kert

## BEMUTATÓ DIVINITY II: THE DRAGON KNIGHT SAGA

# DIVINITY II: THE DRAGON KNIGHT SAGA

**KIADÓ** Focus Home Interactive **FEJLESZTŐ** Larian Studios **RÖVIDEN** A Divinity II enyhe csalódást okozó befejezése után végre itt a kiegészítő, ami végre tényleg lezárja a sztorit, és nem mellékesen az alapjátékot is ráncba szedi egy kicsit.

## Térjünk vissza Rivellonba mintegy húsz órára

//Gulius

**A TÉVEDÉSEK ELKERÜLÉSE VÉGÉTT** a hangzatos cím mögött a *Divinity II*, és annak kiegészítője, a *Flames of Vengeance* lapul. Az alapjátékról már írtunk egyik régebbi számunkban, ám több okból is érdemes ezt a verziót is kivesézni. A viszonylag olcsón megszerezhető pakkot ugyanis nemcsak azért érdemes megvásárolni, hogy ne foglaljon két helyet a játék a polcon.

### DIVINITY II 2.0

A Larian jó sokáig hegesztgette a *Divinity II* című eposzt, ami sajnos mégis elég sok sebből vérzett a megjelenéskor. A grafika szépnek ugyan szép volt, de a karakteranimációk iszonyatosan szaggattak, és egyébként is elég sok randa bug keserítette a játékosok életét. A jó hír, hogy a Larian szerint ezek nagy része eltűnt, és a grafikus motor is ráncfelvarráson esett át, így az ember nemcsak egy kiegészítőt kap, de egy sokkal jobban

játszható *Divinity II*-t is. Nos, ez így ebben a formában ugye nem igaz. Az tény, hogy a grafikus bugok – alapvetően – eltűntek, és az is menten feltűnik, hogy a karakterek nem ránganak már úgy, mint ha folyamatosan sokkolnák őket, cserébe viszont egy kicsit kisebb méretűek lettek a textúrák, és sajnos maguk az animációk még mindig igen gagyik. Szerencsére a harc sokkal folyamatosabb lett a tuningoltan butított motornak hála, így végre tudjuk, mikor kell ellőni a speckó támadásokat, ami nem hátrány, mivel a *Divinity II* pimasz módon nehéz. Összességében azonban nem történt akkora változás, hogy az ember nyugodt szívvel gratuláljon a larianos srácnoknak, de díjazzuk az igyekezetet.

### TOVÁBBÁLLJUNK, VAGY BOSSZUT?

A sztori ugyancsak fontos része az RPG-műfajnak, és hát nincs ez másképp a *Divinity II* esetében sem. Sajnos azonban a Larian valahogy nem tudott olyan érdekesítő történetet kitalálni, mint az első részben, ezért aztán az ember nem kötődik a szereplőkhöz, nem érzi, hogy neki most mindenképpen iszonyatosan hősiesnek kellene lenni, csak megy előre, és mészárol édesdeden, meg káromkodik bőszen, mert már megint leverte 5-6 útszéli goblin. A kiegészítő pedig – mint ahogy a kiegészítő általában – jóval szűkebb keretek között engedi a baran-

golást. Ez sajnos egy kicsit kiábrándító, mert a *Divinity II*-ben pont a felfedezés, az új tájak körbejárása volt a legizgalmasabb, most pedig szinte csak Aleroth városában ténykedünk majd. Igaz, a város sokkal élőbb, mint az alapjátékban volt, de sajnos a sok NPC szinte kizárólag az unalomig ismert „menj oda, öl le tíz döögöt”, esetleg „hozz nekem hat virágot” küldetésekkel támadja a játékost. Akad persze egy-két figyelemreméltó darab is, de sajnos semmi egetrengetőt nem sikerült találnom. Karakterünk természetesen továbbfejlődhet, igazi félistenszerű lényé, ám ennek okán a Larian egy kifejezetten bosszantó feature-t mutatott be: a lemészárolt döögök seperc alatt respawnnolnak, mert hát a kevés helyszín miatt esélytelen lenne a megszokott tuning. Ez rendkívül idegesítő tud lenni, mivel elég sokszor kell visszatérnünk bizonyos helyekre, és az milyen már, hogy levágunk két-három csontit, bemegyünk a banyához, veszünk egy potit, majd kilépve megen ott vár az előbb felszedkázott ellen?

A fenti bosszankodás ellenére azért azt mondanám, hogy aki esetleg anno végigvitte a *Divinity II*-t, az azért mindenképpen adjon a kiegneg egy esélyt, mert a történet lezárása most sokkal jobban sikerült, mint az alapjátékban, aki pedig nem játszott az alapjátékkal, az most viszonylag olcsón szerezhet egy hosszan tartó kalandot a hideg téli estékre, ami

ugyan messze nem hibátlan, de nem is élvezhetetlen. **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!  
[gamestar.hu/jatek/divinity-ii-the-dragon-knight-saga](http://gamestar.hu/jatek/divinity-ii-the-dragon-knight-saga)

## GameStar

### GULIUS

Nagy adag bugfix és lezárás, de inkább azoknak, akik eddig elkerülték a *Divinity*-t.



### HARDVERIGÉNY:

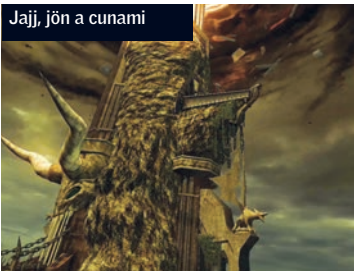
1.8 GHz kétmagos CPU, 2 GB RAM, NVIDIA Geforce 7600/Ati Radeon 1600 (256 MB, Shader Model 3.0) 9 GB HDD

- + sárkánynak lenni továbbra is fun
- + a sztori végre rendesen lezárul
- + az alapjáték sokat javult
- ritka gagyi animációk
- beszükkült helyszín
- respawn

# 79

Kicsit sárga, kicsit savanyú, de azért RPG

Jajj, jön a cunami







Nem, Marty, nem borotválom a hónaljamat!



1,21 gigawatt?? Te magasságos!

# BACK TO THE FUTURE: THE GAME – EPISODE 1

**KIADÓ** Telltale Games **FEJLESZTŐ** Telltale Games **RÖVIDEN** Félelemmel vegyes izgalommal vártam a Telltale legújabb játékát, a Vissza a jövőbe trilógia ugyanis a kedvenc filmjeim közé tartozik, és egy ilyen franchise-ba belenyúlni bizony majdhogynem istenkísértés.

**Marty és a Doki visszatér. Vajon 25 évvel később is ugyanúgy csillog a Delorean? //kacor**



88 mérföld

**BEVALLOM, BIZAKODTAM BAZÉRT,** hiszen a Telltale már sokszor bizonyította, hogy ha valamihez igazán ért, akkor az éppen a tetszhalott, valaha nagynevű brandek újralesztése. Helyszűke miatt a filmek történetének áttekintésébe nem mennék bele: akinek valahogy kimaradt volna a három zseniális műalkotás, az gyorsan pótolja be, hiszen a játék a harmadik epizód után néhány hónappal veszi fel a cselekmény fonalát. A történet ismerete nélkül ez a szoftver bizony alig-alig élvezhető, a Telltale ugyanis a filmek rajongóinak akart kedveskedni új sorozatával. Lássuk, sikerült-e nekik.

## WHAT'S UP, DOC?

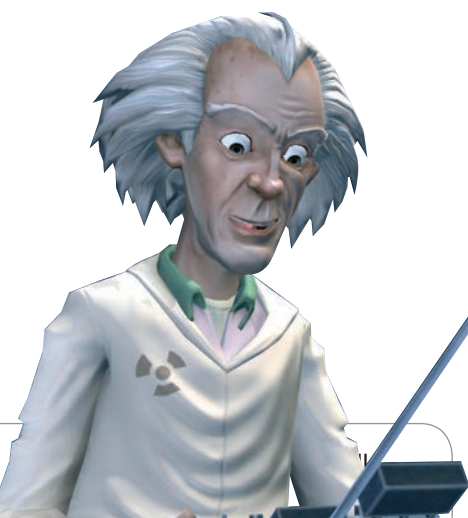
Néhány hónappal azután, hogy kedvenc tudósunk újdonsült asszonykájával és porontyaival egy megbuherált gőzmozdonyon ismeretlen idősíkok felé vette az irányt, Marty álmat lát, amelyben a Doki nemes egyszerűséggel eltűnik – valószínűleg egy, a múltban elkövetett végzetes hiba miatt, ami megint jól összekuszálta a tér-idő kontinuumot. A valóságban a Dokiról több hónapja senki nem hallott, a többség halottnak hiszi, így a laboratóriumát mindenestül kiárusítják, Marty pedig a helyszínre siet, hogy megmentse a fontosabb berendezési tárgyakat – itt veszi kezdetét az első rész története,

amelyben a filmek forgatókönyvírója, Bob Gale is közreműködött. Ez szerencsére érezhető is: a történet hemzseg a filmes utalásoktól, a fontosabb szereplők pedig egytől egyig visszatérnek: a Tannentek, idősebb McFly, sőt a Strickland család egyes felmenői mind-mind régi vagy épp új ismerősként tűnnek fel számítógépünk képernyőjén. A Delorean Einsteinnel, a doki kutyusával rejtélyes módon megjelenik a laboratórium előtt, és mi az 1930-as évek Hill Valley-ébe térünk vissza, hogy megmentjük a Dokit, aki felgyűjt egy illegális szeszfordét. Ez bizony nem nagyon tetszik Biff nagypapjának, a szesztilalommal sújtott Hill Valley Corleone-szerű maffiafőnökének. A *BttF* elején tehát 1985-be, a filmek jelenébe kóstolhatunk bele, de a játék nagy részét a '30-as években töltjük majd.

## TÖRTÉNETSZÖVÉS MÚLTBAN ÉS JELENBEN

Egy kalandjátéknál az egyik legfontosabb szempont a történet, a fejtörők és a jól összerakott, élő karakterek – ám érzésem szerint a *BttF*-nél sajnos mindhárom esetben rezeg a léc. De kezdjük azzal, ami igazán jól sikerült. A sztorin éreződik, hogy Bob Gale keze van benne: Marty és Doki olyan, ahogy megismertük és megszerettük őket, a történet nem tűnik erőltetettnek, ami azért is nagy szó, mert a trilógia lezár, kerek

egész. Rögtön otthon érezzük magunkat a játék világában, ráadásul az eltelt 25 év sem érződik, minden egyes mondat a helyén van, elhisszük, hogy csak néhány hónap telt el Marty vadnyugati kalandja óta. A párbeszéd hitelesek, Doki és Marty karakterét a fejlesztők nagyon ügyesen oltották új kalandjukba. Ebben persze sokat segít a Telltale-től megszokott remek szinkron: Doki szerepében visszatér a zseniális Christopher Lloyd, míg Marty-nak egy fiatal színész adja hangját, de az orgánuma háttorzongatóan emlékeztet a szebb napokat látott Michael J. Fox-éra (lásd a *dobozt*). A színészi játék ugyanakkor nem merül ki az utánzásban, a színész igazán Marty bőrébe bújjik, és így válik éppoly szerethetővé, mint amikor Fox alakította a karaktert. A fiatal Doki hangja is telitalálat, Marty és Emmet barátsága hihető, párbeszédek jól megírtak. Hill Valley városa is épp olyan, mint amilyennek emlékszünk rá. Ügyes húzás volt az is, hogy a történetet a fiatal, kamaszodó Emmet Brownnal való interakcióra helyezték ki, hiszen Doki múltjáról a filmekből alig-alig tudtunk meg valamit. És itt jön az első de. Az első epizód valahogy üresnek érződik; a játékban összesen hét nevesített karakterrel találkozunk, ami testvérek között is igen kevéske, ráadásul Marty-n és a Dokin kívül alig-alig ismerhetjük meg őket. A sztori ritmikájával sincs minden rendben. Értem én, hogy egy







## MICHAEL J. FOX ÉS AZ ÉLETERŐ



**MICHAEL J. FOX 1961-BEN SZÜLETETT.** A Marty szerepével világhíressé váló színészről harmincéves korában derült ki, hogy Parkinson-kórban szenved (ám 1998-ban hozta nyilvánosságra, hogy beteg). A diagnózis után belevetette magát a munkába, több filmet forgatott le egyszerre, majd a Kerge város főszerepét is elvállalta. Három évad után betegsége miatt távozott a sorozattól. 1995-ben ikerlányai születtek feleségétől, Tracy Pollantól, 2001-ben született meg negyedik gyermeke. Adományokat gyűjt a Parkinson Alapítványnak, szinkronszerepeket vállal animációs filmekben, több könyvet is kiadott, jelenleg is több sorozatban játszik, optimizmusával és életerejével pedig erőt ad a gyógyíthatatlan betegségben szenvedőknek.

bevezető epizódról van szó, ami csak megalapozza a további részek remélhetően epikus történéseit, de az első rész önmagában igen vontatottá sikerült. Sajnos a fejtörők sem dobják fel a dolgot, hiszen gyakorlatilag nincsenek a legtöbb olyan primitív, hogy az még a legkönnyebb Telltale-kalandokat is alulmúlja – immár tárgyakat sem kombinálhatunk, és sosem lesz nálunk egyszerre 5-6-nál több, ezeket pedig legtöbbször az adott helyszínen kell felhasználni, így hát sajnos nyoma sincs ötletes fejtörőknek. Egyetlenegy szellemes, mondatokban elrejtett kifejezésekre alapuló puzzle-val találkozhatunk a játék vége felé, de az ötlet hamar kifűj, és a dolog agyatlan, fárasztó gyorsasági versenybe megy át. Mindehhez kapunk még egy valószínűleg hátrányos helyzetű csecsemőknek szánt hintkészletet, ami három lépcsőben rájga a szánkba a primitív „ha van egy zárt ajtó, használd a kulcsot” típusú fejtörők megoldását. A játék tehát gyakorlatilag egy interaktív animációs film, ahol mindig tudjuk, hova kell kattintanunk (egy hordókat és egy titkos csapóajtót érintő rejtvény kivételével, de sajnos ez sem azért nehéz, mert jól kitalálták, hanem azért, mert a béna szkriptnek köszönhetően igen nehéz rájönni a megoldásra), ha pedig ennyink van, legalább az lehetne ütős. Ám az első rész sajnos tényleg nem több, mint fel-



Amíg nem eszed meg a levest, nincs desszert!



Látom, te is a dizsiből jössz. Elviszlek egy körre a verdámban

## LÁTSZIK, HOGY SOK MUNKA VAN A SZTORIBAN, A KARAKTEREKBE, A PÁRBESZÉDEKBEN, EZÜTTAL AZONBAN MAGÁRA A JÁTÉKMENTRE NEM JUTOTT IDŐ...

vezetés. A játék vége kivételével apró-cseprő, a cselekményt nemigen érintő ügyekben játszunk el a kifutófiú szerepét – ez pedig nem a forgatókönyvnek, hanem az A-tól B-pontig jutás mikéntjének, azaz a játékmenetnek a hibája.

### NYUSZI VAGY, MCFLY?

A játék talán még szebb, mint a *Sam&Max* utolsó évada, Marty és a Doki fizimiskáját jól etalálták, csak egy-egy mellékszereplő vagy lényegtelenebb háttér esetében sajnálták a textúrát, ahogy azt már a Telltalenél megszokhattuk. Az animációk viszont ma már kínosak: szereplőink sokszor a szöveghez nem illő, ezerszer ismételt gesztusokat, arckifejezéseket veszik fel, lebegnek a földön, vagy épp beleakadnak a tárgyakra. A játék mindenben elfut, ami zörög, de sajnos bizonyos videokártyákon sok grafikai bug jön elő (főleg az ATI mobile modelljeinél). A zene... nos, az telitalál – a film motívumait újrhangszerelték, a hangzás és a szinkron egyaránt remek (az ismerős dallamokból talán lehetett volna egy csipetnyit kevesebb; sokszor olyankor is felcsendülnek, amikor épp nem történik semmi fontos). Az irányítás sajnos rosszabb, mint bármelyik eddigi TT-játékban, ugyanis bár továbbra is a WASD-dal irányíthatjuk Marty-t, de a kameraváltásoknál McFly-unk tovább folytatja útját, így sokszor a balra gombot lenyom-

va előrefelé megy, így azt sem tudjuk, mi merre. Kalandozásunkat láthatatlan falak nehezítik, a 30-as évek Hill Valleyének tágas főutcáján például csak a parkon keresztül tudunk átmenni, mert a proggi máshol egyszerűen Windowst játszik: nem enged. Ezeknél az aspektusoknál sajnos igencsak meglátszik a játék és általában a Telltale-produkciók alacsony költségvetése. Ha pedig már így adódott, tisztelt fejlesztők, nem lett volna sokkal kevésbé kínos, és egyben kézenfekvő a point n' click jól bevált rendszerének alkalmazása?

### MEGVAN AZ A 88 MÉRFÖLD PER ÓRA?

Ha a százalékra pillantotok, az eddigiek alapján talán elfogultnak ítéltettek, de higgyétek el: nem így van. A Telltale egy felemásnak érezhető gesztussal élve a játék öt epizódját csak egyben forgalmazza 25 dollárért – talán azért, mert a történet csak egyben értékelhető. Ha úgy tekintek a játékra, mint egy kaland bevezető óráckájára (mert a játékot 1-2 óra alatt sajnos simán végig lehet nyomni, ergo arcpirítóan rövid), akkor a lassú tempó és a könnyű bevezető fejtörők érthetőek. A karakterek és a forgatókönyv nagyon rendben van – én a játék minden percét élveztem –, ráadásul gondoljatok bele: 25 év után Marty újra beül a Deloreanba! Kedvenc karak-

tereink úgy tértek vissza, ahogy emlékeztünk rájuk, és a sztori is szerves egészként forr össze a filmekével: a franchise szerete és ismerete érezhető a játékon. A szinkron, a zene, a poénok mind-mind rendben vannak, csak épp maga a játékmenet vérzik ezer sebből. Ezen az sem segít, hogy az időutazás témakörét sem használták ki igazán az első felvonásban. A főbb szereplők élnek, a karikatúrák etaláltak, a párbeszéd rendben van, csak épp az irányításon, az animáción kéne javítani, és több étellel megtölteni a jól ismert univerzumot (talán egy izgalmasabb idősík választásával), erre pedig ilyen stábbal a Telltale-nek minden rendelkezésére áll. Látszik, hogy sok munka van a sztoriban, a karakterekben, a párbeszédekben, ezúttal azonban magára a játékmenetre nem jutott idő – a Telltale-től meglepő módon.

A rajongóknak kötelező a vétel, a többiek egyelőre várjanak, amíg az összes epizód meg nem jelenik, mert ez bizony kalandjátékként édeskeves. Az alapok megmaradtak, de attól még csak alapok maradnak. A feszültség, a veszélyérzet, ami a filmekben állandó volt, itt csak hiányával van jelen. Amit kaptunk: egy nagyszerű stáb, egy nagyszerű világ, remek, a filmet idéző pillanatok és elnagyolt játék-elemek. Ha ez csak a kezdet, megboszálható lesz a mellényúlás, hiszen minden adott egy remek, epikus kalandhoz, amit igazán megérdemlünk az elmúlt évtizedek borzalmas *BttF* játéka után. Ne hagyj minket cserben, Telltale!

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aoldala: [szavazz és értékelj!](http://szavazz.esiertekelji.com/gamestar.hu/jatek/back-to-the-future-the-game-episode-1)

## GameStar

### KACOR

Igazi Vissza a jövőben-hangulat és -cselekmény gyenge játékmenettel.



### HARDVERIGÉNY:

3 GHz, 128 MB videokártya, 1 GB memória, 2 GB szabad hely

- Vissza a Jövőbe-hangulat, jó sztori
- remek szinkron, zene
- hangulatos képi világ
- nincs kihívás, primitív „fejtörők”
- brutálisan rövid
- irányítás, animáció

# 75

Lehet ez még jobb is!





Itt bajok lesznek



Még megboldogult nagyapámé volt

**i** A *Vietnam* után nem készül több letölthető tartalom a *Battlefield: Bad Company 2*-höz, mivel a DICE minden erőforrását a *Battlefield 3* fejlesztésére csoportosította át. Utóbbi a Game Developers Conference keretében mutatkozik be február végén.

# BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 - VIETNAM

**KIADÓ** Electronic Arts **FEJLESZTŐ** DICE **RÖVIDEN** Kizárólag online játszható multiplayer kiegészítő, ami a hidegháború legismertebb konfliktusának állít emléket.

## Welcome to the jungle!

**V**ALAHOGY MINDIG IS A JÁTÉKIPAR mostohagyerekének számított az 1955 és 1975 között zajlott vietnami háború, pedig a téma a mai napig számtalan kiaknázatlan lehetőséget rejt, függetlenül attól, hogy stratégiát, FPS-t vagy valami más építéneket fel köré. Egyre ködösödő emlékeim homályából csak a *Men of Valor* és a *Battlefield: Vietnam* emelkedik ki említésre egyáltalán érdemes játékként. Utóbbi rajongói már vagy egy éve a hatvanas, hetvenes évek legjobb zenéit hallgatják éjjel-nappal és tematikus kultfilmeket néznek újra, hogy ráhangolódjanak az Egyesült Államok kivonulásával zárult háborúra.

## KÉZBE ÉS FAR ALÁ VALÓ

A *Battlefield*ek már 1942 óta ötvözik sikeresen a talpaló bakák és a harcjárművek belsejében önelégülten vigyorgó mázlista társaik harctéri huncutkodását, így a *Vietnam* sem lenne teljes használható járműpark nélkül. Függetlenül attól, hogy amerikai vagy vietkong



Vasárnap van, irány a templom

egyenruhát öltünk magunkra, egy-egy géppuskával felszerelt terepjáró és páncélos áll rendelkezésünkre. Utóbbi másodlagos fegyvere a fejlesztők nagy kedvence, a lángszóró. Géppuskás járóhajó, egy gyors helyváltoztatáson túl semmi másra sem alkalmas fegyvertelen tuk-tuk és az irányíthatatlan rakétákkal, valamint gépgyúval felszerelt Huey helikopter zárja a sort. Mindegyikük rendelkezik rádióval, így a szünni nem akaró fegyverropogást elviselhetőbbé tehetjük a rock'n'roll-éra 49 örökzöldjének hallgatásával. Gyalogosan szintén korhű fegyvereket hurcolunk magunkkal, amelyek kimerülnek a pisztoly, géppisztoly, gépkarabély, sörétes, mesterlövész sztereotípiákban, ugyanakkor a modern kor tartozékai (reflextávcső, lézeryírányzék) nélkül többnyire közelebb kell merészkednünk egymáshoz, ha pontot akarunk tenni vitánk végére. Az arsenálból egyedül a lángszóró lóg ki, ami rendesen leszerepelt. Az még rendben van, hogy fenemód látványos, ahogy a begyulladt napalm beborítja a rókaüregben lapuló ellenséget, csak épp semmit sem látunk közben, továbbá a hatótávolsága sem felel meg a valóságosnak. Egyedül Rush módban találtam értelmét a használatának.

Ami a kasztokat illeti, egyelőre érezhető némi egyensúlyi eltolódás az amerikaiak javára: az ő álcaruhás mesterlövészüket nehéz kiszűrni, ha az aljnövénnyezetben lapul, ellenben a vietnami lövész kopasz feje és ideológiai hovatartozását szimbolizáló vörös kendője tökéletes célponttá

teszi. Épp csak egy transzparens hiányzik a kezéből, amin ez áll: „Ide lőjete!”

## IRÁNYTŰ NÉLKŰL

Bár szokás szerint méretesek a hadszínterek, mégse lenne szükségünk iránytűre ahhoz, hogy tájékozódni tudjunk (szerves részét képezi a HUD-nak, nem kell pánikolni!). Az erdővel szellősen borított szakaszokon nem érezni a füledt dzsungel fojtogató atmoszféráját, a rizsföld és a romtemplom viszont olyan, mint egy életre kelt festmény (vicces lett volna, ha kihasználják az ingoványos talajban rejlő taktikai lehetőségeket is). Az ötödik, meglepetés térkép, a 2004-es *Battlefield: Vietnam* egyik legnépszerűbb csataterének (Operation Hastings) felújított változata mindaddig nem volt elérhető, amíg a játékosok 69 millió segítségnyújtást (gyógyítás, javítás, asszisztálás stb.) nem abszolváltak. A PC-s közösség napokat verve konzolos társaira december 30-án nyitotta meg a térképet, ám hogy a többiek se kenődjenek el túlságosan, újévi ajándékként január első napján megkapták a hozzáférést.

Nagy szívfájdalmam, hogy a térképek között nem akad egyetlenegy városi sem, pedig a holdújév alkalmából kihirdetett tüzszünetet felrúgó Tet-offenzíva során a Vietkong egyszerre száznál is több várost támadott meg. Kihagyott ziccer, DICE, ejnye-bejnye! Időnkénti zsörtölődésem ellenére a *Vietnam* kiegészítő a régi-új és a vadiúj térképeknek, fegyvereknek és járműveknek, no

meg helyszínük és az éra sajátos atmoszférájának köszönhetően felfelé fordított hüvelykujj-felmutatásában részesül. **CS**

//Chavalier

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aoldala: [szavazz és értékelj!](http://szavazz.es.eurtekelj!)

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

## GameStar

### CHAVALIER

Tartalmasabb, mint egy átlagos DLC, ár-érték aránya pedig több mint kielégítő.



### HARDVERIGÉNY:

Windows XP/Vista/7, Core 2 Duo 2.0 GHz processzor, 2 GB memória, 256 MB DirectX 9 grafikus kártya, internetkapcsolat

- Vietnam
- testközei harc
- tökéletes zenei aláfestés
- nincs városi térkép
- nem érvényesül a lángszóró
- kisebb kiegyensúlyozatlanságok

# 85

Apokalipszis, most a világhálón





Majd kapsz enni, ha hazaértünk



Nincs itt semmi látnivaló!



Szerintem pedig van!

# THE PRECURSORS

KIADÓ Russobit-M/GamersGate FEJLESZTŐ Deep Shadows RÖVIDEN Egy hibrid, amely három népszerű játéktípust próbál vegyíteni egy sci-fi környezetben.

RPG/FPS/SpaceSim szeretetcsomag Oroszországból, de vajon örülünk neki? //Mayer

**MÉG VALAMIKOR A 2005-ÖS Games Convention alkalmával prezentálták az orosz Deep Shadows fejlesztői az ígéretesnek tűnő *The Precursors* című alkotásukat.** Az érdeklődésre való tekintettel bejárták a világot készülő játékkal, így a Los Angeles-i E3-on is szerepelhettek. Aztán nagy lett a csend a projekt körül, és szinte mindenki elfeledte, hogy valaha is létezett ez a játék. Végül, mint kiderült, 2009-ben orosz földön mégiscsak megjelent, 2010 végén pedig digitálisan megvásárolható formában már angol nyelven is elérhetővé vált.

## MASSKOV EFFEKTECSKA

A *The Precursors* leginkább azzal keltette fel a sajtó figyelmét bő 6 évvel ezelőtt, hogy egyszerre 3 játéktípust is magába kívánt olvasztani. Azonban még mielőtt rátérnénk arra, hogy mégis mennyire sikerült ezt megvalósítani, nézzük meg egy kicsit, hogy milyen világba is csöppenünk, ha megkezdjük kalandjainkat ebben a katyvaszban. A távoli jövőben az emberiség ugyan sikeresen

meghódította az univerzum távoli pontjait, azonban számos frakcióra szakadt (nem mintha ez most másképp lenne). Mi az Amarn nép ifjú pilótáját alakítjuk, akit a Goldin nevű bolygóra küldenek, hogy szolgáljon és védjen. Hamar kiderül, hogy itt bizony Zeldá-szerű „hozd ide, majd vidd oda” küldetésekkel kell szembenéznünk, ugyanis mentorunk megszellőzteti, hogy birtokában van néhai apánk űrhajója, azonban csak akkor adja oda, ha visszaszerezük a hozzá tartozó energiacellát. Ha sikerül elég embernek a kedvére tenni, végül kiérdemeljük az űrhajót és az ahhoz tartozó energiacella is a kezünkbe jut, így megnyílik az út a galaxis többi bolygója felé. Mivel pedig egy univerzum-méretű pusztulás várható rejtélyes okokból, jobban is tesszük, ha belevetjük magunkat a kalandozásba, hiszen a közelgő esemény mögött álló rejtélyt csak mi tudjuk megfejteni. Kiderül ugyanis, hogy létezett ez a Precursor nevű faj, amely nem tudni, miért, eltűnt, és csak a különleges technológiájukat tudták maguk mögött hagyni. Egyesek istenként tisztelik őket, viszont per-

sze vannak olyanok is, akik misztikus képességeiket szeretnék a magukévá tenni.

## SOK AKART LENNI

A történet még akár érdekes is lehetne, és bár nem az, mégsem ez az igazi gond a játékkal. A nagy dobásnak szánt játéktípusvegyítés sajnos nem működik olyan jól, mint bármely modern nyugati játékban, például a *Mass Effect* esetében. Az FPS-vonalat nézve a *The Precursors* meglehetősen sablonos, a fegyverek mellőzik a személyiséget és az egyediséget, már azt sem tudom, mivel lőttem a legtöbbet. Ha a szerepjátékos részét nézzük a játéknak, akkor ugyan elmondhatjuk, hogy van mit fejlesztenünk és tápolnunk, de a cselekedeteinkkel sosem kerülünk igazán komoly döntéshelyzetbe, így a szerepjátékos vonal igazán fontos alkotóeleme sajnos hiányzik. Sajnos mivel az előbbi két játéktípust sem sikerült maradéktalanul beépíteni a játékba, így az űrhajó-szimulációs részről is könnyű kitalálni a véleményemet. Na jó, elmondom végre kerek-perec, ez a játék nem jó. A *The Precursors* túlzottan sok minden akar lenni, és mivel nem egy BioWare áll mögötte, így csak nyögés lett a vége. A grafika megosztja a közönséget: lehet azt mondani rá, hogy giccses és csúnya, de lehet ezen jókat mosolyogni is, legalább ez ad egyfajta sajátos hangulatot a játéknak. A történeten is el lehet szórakozni, de a karakterek túl sablonosak, és csak néhány kiemelkedő küldetés hajt minket a végkimenetel felé. A *The Precursors* csak azok számára tudnám ajánlani, akik valami mást

akarnak tapasztalni a rengeteg távol-keleti vagy éppen nyugati játék nyújtotta élmény helyett. [GS](#)

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/the-precursors](http://gamestar.hu/jatek/the-precursors)

## GameStar

### MAYER

A játék saját személyisége látta kárát annak, hogy más játékokból szedték össze az alapanyagokat.



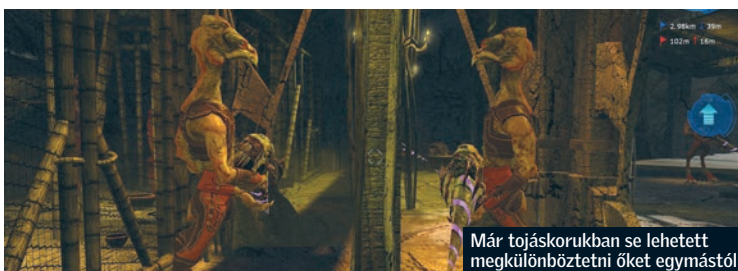
### HARDVERIGÉNY:

Core 2 Duo 2,4 GHz,  
1 GB RAM,  
128 MB VGA RAM

- néhány élvezetes küldetés
- űrharcok
- giccses grafika
- öltetlen
- sablonos
- néhol érthetetlenül szaggat

# 50

Vodka nélkül nem is érdemes



Már tojáskorukban se lehetett megkülönböztetni őket egymástól



**i** A játék Zen módja eredetileg segített volna leszokni a dohányzásról – azonban ha csak megemlítik a fejlesztők a dolgot, a játék rosszabb besorolást kapott volna az ESRB-től, így dohányzás helyett „rossz szokásokról” igyekszik leszoktatni.



# BEJEWELÉD 3

**KIADÓ** PoPCap Games **FEJLESZTŐ** PoPCap Games **RÖVIDEN** A *Bejeweled*et ilyen vagy olyan álnéven mindenki ismeri: egy követ kell odébbtolni és attól meglesz egy sorban egy hármas alakzat, amiért pontot kapunk.

## Minden idők legsikeresebb puzzle játéka továbbfejlődött

//Gyu

**SOK ESETBEN NAGYON EGYSZERŰ a siker receptje: végy valamit, ami már bevált, csiszolgasd, majd tupírozz rajta kicsit és máris megvan az új siker.** Az alap *Bejeweled* egyszerű, mint a faék. Egy gyémántot kell kicserélni a szomszédjára, hogy létrejöjjön egy hármas (vagy nagyobb) alakzat vagy vízszintesen, vagy függőlegesen. Szinte minden mobiltelefon megtalálható az alapjáték ilyen vagy olyan néven.

### HARMADIK RÉSZ: A GONOSZ ED BEJEWEL VISSZATÉR

Amennyiben ez kalandjáték vagy akciójáték lenne, tuti valami hasonló lenne a sztori, mint amit az alcímben említettem. Azonban itt ne keressünk történetet, hiszen ez egy igazi kazuár (by mazur) szoftver, olyannyira, hogy a játék indításakor felajánlott négy klasszikus mód képernyői első látásra ugyanazok. A kazuár fogalom bizony akkor is igaz a játékra, ha a tutorialban már

el-elpötytyintik, hogy itt bizony meggymánt is lesz. Számomra furcsa, hogy ennyire kis eltéréssel létező játékmódok külön neveken és külön módokként jelentkeznek, de elfogadom, hogy a játék ötödik (hiszen a *Bejeweled 3* voltaképp az ötödik rész) részéig ez így alakult ki és így természetes; csak nekem furcsa. Tény, hogy az egységugarú felhasználónak, aki nem épp hardcore játékos, ez négy különböző játékmód lesz. Apró különbségek vannak köztük, de a fő különbségek majd az új módokban lesznek. Ha azt akarták a fejlesztők, hogy a régi, megszokott játékosok ne ijedjenek meg a *Bejeweled 3*-tól, akkor ez bejött.

### GYERÜNK, ADD ELŐ AZ ÚJDONSÁGOKAT!

A pillangók – azok a csodás pillangók. Megannyi romantikus film, és most már a *Bejeweled* szereplői is. A speciális pillangós pálya akkor bújik elő, ha Zen módban befejeztünk öt pályát. Ebben az esetben egy pillangó színével megegyező színű követek kell összeszednünk, mielőtt szegény pillangót elkapná a gonosz pók. Második újdonságunk a Gyémántbánya, amely négy, Quest módban levő minijáték befejezése után érhető el. Itt egy speciális bányagéppel kell teljes sorokat eltávolítanunk; ehhez a vízszintesen hasonlító gyémántokat kell leginkább figyelni. Mindez természetesen időre megy, illetve ha egy-egy sort „kibányásztunk”, akkor jön az extra idő. Az Ice Storm aluról felfelé építkező jégoszlopokkal operál – ha ezek elérik a játéktér tetejét, akkor vége a dalnak

és a játéknak. A jég alatt kell megfelelően párosítanunk a drágaköveket, és ha sikerrel jártunk, akkor a jég felrobban, ám van egy számlálónk is, amely az összes oszlopot összeomlasztja, ha úgy alakul. A negyedik új mód sokak kedvence lesz, hiszen a manapság oly népszerű tömegszórakozás, a póker ihlette. Ebben a módban a játéktér mellett vannak kártyák is. Minden egyes sikeres forgatás után egy kártya is láthatóvá válik, öt kártya után pedig értékeli a játék, hogy „pókerileg” mit is értünk el, a pont pedig hozzáadódik az eredményhez. A dolgot tovább nehezíti, hogy a lapoknak gyémántjaik is vannak, amelyek más kombinációkhoz is vezethetnek, mint az eredeti pókernél.

### A KÖRET MI LEGYEN, TESSÉK MONDANI?

A PopCap-játékok egyik nagyon nagy előnye, hogy elképesztően igényesek vannak elkészítve – ez ebben az esetben is igaz. Itt nemcsak arról beszélek, hogy a kis gyémántok nagyon szépen vannak megrajzolva, hanem a háttérrel, az animációk, a „szereplők” mind-mind igen igényesek, az effektokról, robbanásokról és a visszajátszásokról nem is beszélve (bizony, ez is van, egy-egy látványos robbanásnál). Ami még a grafikánál is jobb, azok a hangok – döbbenetesen jó hangjai vannak a *Bejeweled 3*-nak, és itt nemcsak a narrátorról beszélek. A körítés tehát megint „excellente”. Ha maga a játék nem lenne néha annyira monoton, hogy az embernek az élettől is elmegy a kedve, akkor sokkal nagyobb értékelést is

kaphatott volna. Így azonban úgy értékelem, hogy egy kiemelkedő casual játék, amely nem casualoknak nem feltétlenül ajánlott. [GS](#)

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/bejeweled-3](http://gamestar.hu/jatek/bejeweled-3)

## GameStar

### GYU

Vannak benne újdonságok, de az alapjáték ugyanaz maradt.



### HARDVERIGÉNY:

1,2 GHz processzor,  
1 GB RAM,  
DirectX 9.0 c

- bárki tud játszani vele
- jópofa újdonságok
- igényes körítés
- hosszú távon nagyon repetitív
- kicsit nagyobb változatosság jót volt volna

# 85

Kimondottan alkalmi játékosoknak való, de nekik nagyon!





Windows®. Korlátok nélküli élet. Az ASUS a Windows 7 operációs rendszert ajánlja.

NEW



Faster.  
Smarter.

# SZEREZZ TISZTESSÉGTÉLEN ELŐNYT!

## ASUS ROG G53JW NOTEBOOK



**AZ ASUS ÚJ GENERÁCIÓS JÁTÉKGÉPE**  
csúcstechnológia egy lopakodó vadászgép külsejébe bújva

Az ikonikus F-117 lopakodó által inspirált design  
Az igazi játékosoknak járó felszereltség:

Intel® Core™ i7 processzor i7-740QM  
Eredeti Windows® 7 Ultimate 64 bit  
nVIDIA GeForce GTX460 1,5 GB  
Maximum 6 GB DDR3 SDRAM

Egyedi, kettős kialakítású hátsó szellőzőrendszer  
Menet közben állítható overclocking lehetőség  
Ergonómikusan kialakított csuklótámasz  
Valóságghű térhatású hangok  
ASUS ROG hátizsák és ASUS ROG Razer egér a csomagban

Ajánlott bruttó végfelhasználói ár: **499 900 Ft**

A G53 notebookkal a csatamező közepén érezheted magad!



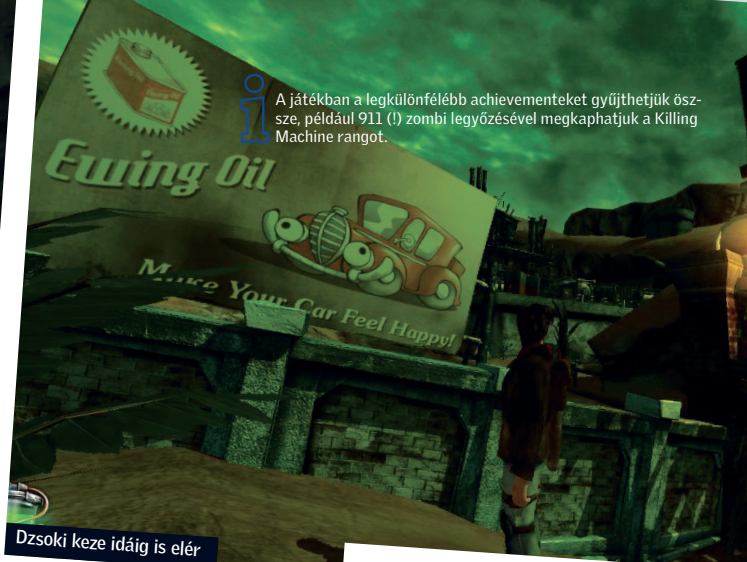
ASUS ROG hátizsák

ASUS ROG egér

**ASUS**  
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

**REPUBLIC OF  
GAMERS**





A játékban a legkülönfélébb achievementeket gyűjthetjük össze, például 911 (!) zombi legyőzésével megkaphatjuk a Killing Machine rangot.

Dzsoki keze idáig is elér

Hé öreg! Te fújta össze a falat?!



Chip Foose se tudja sebesebb autót készíteni

# POUND OF GROUND

**KIADÓ** Bohemia Interactive **FEJLESZŐ** Centauri Production **RÖVIDEN** Sivatagi túlélős TPS zombik ellen, gülszemű bocik és totál idióta helybéliek között.

## What's in your head, in your head, zombie, zombie, zombie

//RG

**G**ONDOLTÁL MÁR ARRA, HOGY egyszer hátulról fognak lelőni (nem mintha előlről jobb lenne), és zombiként visszatérve, szókinccs-ügyileg a „hőőő” és a „hááá”, valamint a „grrr” szavacskákra kárhóztatva kelljen tovább létezned, miközben anynyira lassú vagy, hogy még a szomszédban lakó, koldulás közben féllábú Józsi bácsi is simán leghagy? Megnyugodhatsz, ezt a riasztó érzést ebben a játékban sem fogod megtapasztalni, de talán a karácsonyi bejgli maradványainak majszolása közben egy pillanatra elgondolkodtál azon, hogy ezeknek a szerencsétlen élőhalott lényeknek milyen sanyarú sors jutott.

### ITT A ZOMBILÉT A TÉT

Rendesen meglepődtem, amikor kiderült, hogy a PoG-nak a Bohemia Interactive a kiadója, bár az ő játékaikban is sok a hulla, de azok minden esetben fekvé is maradnak, és egyébként is, homlokegyenest más szegmensében mozognak a piacnak (mármint

a kiadó, és nem a hullák). Otthonosnak tehát nem lehetne őket nevezni az oszladozó történő két lábán mászkálásban, de ne legyünk előítéletesek. Helyette lássuk inkább, hogyan történhetett, hogy egy olyan békés városkát, mint Snake City, elleptek a zombik. A választ Hoffmann Vangele professzor személyében kell keresni, aki több tudományág jeles szakértője, de a szabaddalmi hivatalba bevonulva közlik vele, hogy találmányával sajnos elkészt, hiszen pár pillanattal ezelőtt járt ott Tesla úr, ugyanazzal a szabaddalommal. Dühében a prof hazamegy és eldönti, hogy most aztán kíméletlenül örök nyomot hagy a diszciplínák aranyaszományos ágyékkötőjén. Jelen esetben kisvártatva halvajárók özönlik el az utcákat és a környező vidéket, nem kímélve sem embert, sem állatot. Meglepő módon a hadsereg sem tud semmit kezdeni a kialakult helyzettel, de ekkor felbukkan a hős, akit Johnny Meyernek hívnak és az égvilágon semmi sem emlékszik, ezért nem is érti, hogy kedvenc városával mi történt. Ettől kezdve Johnny és vele az egész város, sőt az egész világ sorsa a mi kezünkben van. Gondoljuk hát meg, hogy mit teszünk, hiszen körülöttünk már alig maradt élő ember és a maradék túlélők is előbb lönek és csak azután kérdeznak.

### DURR-DURR, PLACCS-PLACCS!

A PoG röviden szólva nem más, mint egy végtelenül egyszerű céllovölde, amelyben nincs szerteágazó történet, sem ezérfé-

le befejezés, helyette vannak el nem foggyó mennyiségben ellenségek, akiket egy halom jófajta fegyverrel tudunk megölni. Ismét. Kezdetben csak egy baseball-ütő áll rendelkezésünkre, de kisvártatva kapunk egy revolvert is, majd később shotgunt és így tovább. Ha lassúnak tűnik a gyaloglás, autóba is pattanhatunk, amellyel már szimplán el tudjuk gázolni a fejvesztve menekülő ellent, de vigyázzunk, ha kiszállunk, az élőholtak nekiesnek a járműnek és idővel teljesen leamortizálják, mint a Macskakaj jobb sorsra érdemes Trabantját a sertés. A küldetések sem túl bonyolultak, például meg kell keresni a kövér asszonyt néhány érték-tárgyát, vagy éppen felrobbantani egy generátort, amelyből az a zöld kód dől, ami által az emberek zombivá válnak. A játék képi világát tekintve nem fogunk hanyatt esni a látványtól, mindenki és minden szögletes, amit egyrésztől be lehet tudni a koncepciónak, másrészt viszont mínusz pont. Ugyanez vonatkozik a poénokra is, mert elvileg ez egy vicces játék, de valahogy mégsem röhögtem magam halálra a kissé izzadtságsgazgú és néhol zavaróan erőltetett humoron. Ami vicces, az pedig annyiszor ismétlődik, hogy egy idő után már inkább ástunk, semmint nevetünk rajta. A 6,67 € az árcédulán azért elég sok dolgot megmagyaráz, mert a játék nem más, mint komoly tartalom nélküli kikapcsolódás azoknak, akiknek a lelkiállaga nem bírja

el a leszakadó végtagokat és az ezerfelé fröcskölő vért. **CS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/pound-of-ground](http://gamestar.hu/jatek/pound-of-ground)

## GameStar

### RG

Zombiból inkább a Haláli hullák hajnala



### HARDVERIGÉNY:

Core2 Duo 2 GHz, 2 GB RAM, 256 MB VRAM, 1,6 GB HDD, Windows Xp/Vista

- sokféle fegyver,
- folyamatos akció
- karikatúrisztikus grafika...
- ...ami mégis gyenge
- nem túl tréfás

# 65

Fussunk, szaladjunk!



Felkelni, lusta banda!





Drop me off at the next corner.

Siessünk, ma pacal van ebédre a Kiskulacsban



Én vezettem?! Mondd meg! Én vezettem?!



Engedjenek, gyerekekkel vagyok

## BEMUTATÓ CRASH TIME 4: THE SYNDICATE

# CRASH TIME 4: THE SYNDICATE

**KIADÓ** Syntetic **FEJLESZTŐ** dtp entertainment **RÖVIDEN** A Cobra 11-ből ismert szereplők mindennapjait élhetjük át, miközben ripityára törnek az autók.

**Itt az autópálya-rendőrség, kérem, húzódjon le!**

//RG

**A Z ITTHON IS TÉVÉKÉPERNYŐ-re került Cobra 11-et és a benne szereplő 21. századi Derricket, azaz Semir Gerkant, valamint folyton cserélődő társait szinte mindenki ismeri.** A viszonylag egyszerű történettel bíró epizódok minden esetben az autós üldözésekben és drága autók ezer darabra törésében csúcsosodnak ki. Az már más kérdés, hogy a látványos és lassított jelenetek közben szinte könnyedén kiszűrhető, hogy az addigi puccos verda helyett éppen egy olyan pörögforog és robban fel, amiben már motor sincs, vagy extrém esetben az adott típus egy-két verzióval korábbi kivitele.

### EINS ZWEI POLIZEI

A *Crash Time 4*-et jegyző Syntetic stúdió számára az autós világ nem ismeretlen, hiszen nekik köszönhetjük például a *World Racing* mindkét darabját, a *Mercedes Benz Truck Racinget* és a *Crash Time: Autobahnt* is. A *The Syndicate*



Na, ezek után mehetünk vissza a balettba ugrálni

története egyszerű, mint a fakocka, címéből adódóan egy bünszövetkezetet kell felszámolni, akiknek tevékenysége nincs ínyére Cologne város békés lakóinak. Ezen szándékunkat többek között a banda rejtekhelyeinek felderítésével, spiclik kifaggatásával, térfelügyelő kamerák telepítésével, illetve autókkal száguldozó bűnözők ártalmatlanításával tudjuk valóra váltani. Mindeközben a város bármely részébe elautózzhatunk, tiszteltünket tehetjük a kikötőben, ahol konténerrel konténerre ugratva kell a bűnt üldöznünk, vagy éppen 250 km/h-val hasíthatunk az autópályán, de akár beugorhatunk a kempingbe is, ahol elegánsan kilapíthatjuk a táborozók sátraikat. Nem szeretném azonban azt az illúziót kelteni, hogy a *CT4: TS* küldetései változatosak lennének, hiszen a teljes játékidő alatt az autóban ücsörgünk, és minden feladatot ugyanúgy hajtunk végre, tehát a gázt nyomva időre kell elérni valahová, vagy jóféle módon lökdösd-hetünk és leszoríthatunk másokat. Erre tesz még egy lapáttal az idióta küldetésrendszer is, ami nem adogatja szépen, egymás után a feladatokat, hanem nekünk kell a megfelelő városrészekben megjelenni, ahol aztán remélhetőleg történik valami, ami előbbre viszi a történet fonalát. Apró könnyítés, hogy a menüből meghatározhatjuk, hogy hol szeretnénk felbukkanni, így nem kell folyamatosan percekig gurigázni.

### JA JA JA WAS IST LOS WAS IST DAS

Amiért a játék mégis kedvelhető, annak oka a több tucat vezethető autó, a 100 kilométernyi úthálózattal büszkélkedő város és a törhető járművek. Cologne ugyanis egyáltalán nem néz ki rosszul, és bár a német vérmertenség elkötelezettsége miatt gyalogosokat nem találunk, de a forgalom ókán mégis úgy érezzük, hogy valódi élet folyik. Az autókát létező modellekről mintázzák, különböző kategóriákba sorolták, a rendőrautóktól kezdve az amerikai izomautókon át akár a furgonokig, vagy kamionokig. Nincs olyan karosszériaelemünk, amelyet ne lehetne porrá törni, sőt ezek a sérülések a teljesítményre is kihatással vannak. Mivel az eredeti nevéért a fejlesztők nem akartak pénzt kiadni, így néha kinézetben is módosítottak ez-t azt (eleje Mercedes, hátulja BMW), illetve elég röhejes az olyan név, hogy Semir 3.0 vagy Ben32. Egyébként is vannak furcsaságok, például a játék egyik legszebb helyszínén, a kőfejtőben található forgókotrók, amelyek munkagép létükre nem állnak 90 km/h-s tempóval kibukkanni a kanyarból és szemrebbenés nélkül áthajtani rajtuk. Amit még érdemes megemlíteni, hogy mindkét főszereplő hangját jó színészek kölcsönözték, de számomra úgy tűnt, mintha az ezért kapott gázi a belelést már nem fedezte volna. A *Crash Time 4* tulajdonképpen ugyanolyan, mint maga a filmsorozat: teljesen közepszerű, de van

benne néhány látványos elem, ami miatt érdemes adni neki egy esélyt. [CS](#)

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/crash-time-4](http://gamestar.hu/jatek/crash-time-4)

## GameStar

### RG

Erős közepes, de legalább mindent összetörhetünk.



### HARDVERIGÉNY:

AMD Athlon 64 4000+/ P4 3,2 GHz, 1 GB RAM, GF 8600/ HD 3650 256 MB VRAM, 2 GB HDD, Windows XP/Vista/7

- szép helyszínek
- bőséges és változatos géppark
- törhető modellek
- kiismerhetetlen küldetésrendszer
- repetitív, így unalmas feladatok

# 69

Még mindig inkább Cobra 11, mint a Való Világ 4



# XBOX LIVE-AJÁNLÓ



Mégis kellett volna lakáskulcsot másoltatnom

## FALLOUT: NEW VEGAS – DEAD MONEY

**A DEAD MONEY PONTOSAN** úgy kezdődik, ahogy annak idején a *Fallout 3* minden letölthető kiegészítője: egy rejtélyes rádiójellel, ami most előbb egy Brotherhood of Steel bunkerbe, majd a mérgező gázfelhőbe burkoló Sierra Madre kaszinóvárosba vezet, ahol eszüket vesztett emberek imádják istenként a hologram előadóművészeket és végeznek azonnal a területükre behatoló idegenekkel. Nyakunkon egy rádiójelre érzékeny, távirányítással felrobbantható nyakörvvel kell megtalálnunk három időleges segítőtársunkat, akikre úgy kell majd vigyáznunk, mint a hímes tojásra, ugyanis ha a csapatból bárki otthagya a fogát, az összes nyakörv felrobban. A ghoul szupersztár, a tudathasadásos szupermutás, a néma

doktornő és a futár közös kalandjának célja a Sierra Madre kincsének megkaparintása. No nem saját maguknak, hanem a nyakörveket rájuk szerelő egykori BoS-vezérnek, Elijah atyának. Az öttel megemelt szintkorlát, új fegyverek és ellenfelek, 8-10 óra játékidő miatt az időnként frusztrálóan nehéz feladatok ellenére is kötelező vétel. **G**

**GameStar**  
**85**  
Ár: 800 MS pont

## DEAD RISING 2: CASE WEST

**MÉG A CASE ZERO A DEAD Rising 2** előzményeként szolgált, addig a *Case West* egy alternatív befejezést kínál, miszerint **Chuck Greent**, a játék főszereplőjét tartják felelősnek Fortune City pusztulásáért. Ekkor találkozik Frank West fotóriporterrel, az első rész hőisével, és úgy dönt, csatlakozik hozzá, együtt derítik ki, mi folyik az erődiként őrzött üzembn, hátha tisztára tudja mosni a nevét. Ebből kitalálhattatok, hogy a *Case West* kooperatív játékre épít (sajnos csak online), de ha egyedül vágunk bele, akkor az MI veszi át Frank irányítását. A játékmenet lényegében ugyanaz, mint a nagy testvér esetében: zombikat mészárolunk ipari mennyiségben, fegyverre szerelünk össze

hétköznapi tárgyakat, túlélőket húzunk ki a slamasztikából (végre nem kell őket biztonságos helyre kísérni!), új veszélyként felbukkanó gépfegyveres biztonsági őröket teszünk ártalmatlanná, miközben ketyeg az óra. Egyedül a játékidő necces, nyúl farknyi két-két és fél órája miatt csak elkötelezett rajongóknak ajánlanám. **G**

**GameStar**  
**80**  
Ár: 800 Microsoft pont



Penge egy asztal, meg kell hagyni!

## PINBALL FX 2: MARVEL PINBALL

**A LAPVETŐEN DLC-RŐL VAN szó, de nem árt tudni róla, hogy önmagában, az alapjáték nélkül is működik, így amennyiben valaki képregényhősök társaságában** kezdené az ismerkedést a fényesen csillogó acélgolyók, az ezernyi színben pompázó asztalok és a villámgyors reflekek világával, annak jó választás lehet a *Pinball FX 2* első nagyobb kiegészítése, a *Marvel Pinball*.

Ha megvan az alapcsomag is, akkor a négy új asztal szervesen integrálódik az egészbe, hiszen a *Pinball FX 2* szerkezetét tekintve már-már platformként működik, nem is játékként. A Marvel univerzum híres hőseit és gonoszait felvonultató asztalok között megtaláljuk az utóbbi évek három legnépsze-

rűbb karaktere (Rozsomák, Pókember, Vasember) és a sötét ló szerepében tetszelgő Penge köré épített témát is. Mindegyik szemképráztató, de időnként túlságosan is elterelik a játékos figyelmét az orra előtt zajló események, s nem tud a golyóra koncentrálni, már annak örül, ha sikerül játékban tartania, nem hogy még célzott helyekre eljuttatnia is. **G**

**GameStar**  
**88**  
Ár: 800 Microsoft pont



Teljes fejátlítés gyakorlatban





Az *ilomilo* menüjében bóklászva hamar szembe ötik, hogy Őszi Mese címmel végigjátszásra vár egy másik történet is, ám addig nem kezdhetünk vele semmit, amíg meg nem jelenik az első DLC.



**FEJLESZTŐ:** SouthEnd Interactive **KIADÓ:** Microsoft

## ILOMILO

### Egy bonyolult barátság

**A**SOKADIK HÁBORÚ MEGNYERÉSE, a világ kismilliomodik megmentése vagy leigázása után igazi felüdülést jelentett a SouthEnd Interactive játéka. Bevalom férfiasan, alaposan megtévesztett, nem számítottam komolyabb kihívásra, legfeljebb egy kis esti könnyed gombnyomogásra. Vigyázat, a cukormázás külső alatt egy ragadozó rejlik, ami elkap, magához ránt, és nem enged! Már bőven elütötte az éjfelet a kakukkos óra, ál-mosságtól elnehezült szemhéjam le-lecsukódott, de akkor is újra nekiveselkedtem az egyik különösen nehéz pályának, mert mindent össze akartam gyűjteni az emléktöredékeket tartalmazó fényképektől, a zenezámokat hordozó bakelitlemezeket át az utolsó eldugott kis Safkáig. Amikor a horizonton épp felbukkantak a Nap első kősa sugara, akkor döbbenem csak rá, hogy átjátszottam egy éjszakát, s még nem sikerült a felső pályá közl mindet teljesítenem.

### HOLNAP UGYANITT, UGYANEKKOR

Az *ilomilo* történetét nem bonyolították túl a svéd fejlesztők: adott két hihetetlenül aranyos, valamiféle plüssfigurára emlékeztető Safka, Ilo és Milo, akik minden nap találkoznak a „parkban”, hogy együtt

teázzanak és finom süteményt fogyasztanak mellé. A két jóbarát este nyugovóra tér, másnap viszont azt tapasztalják, hogy a „park” már nem olyan, mint korábban volt, tehát újra meg kell találniuk az egymáshoz vezető utat. A pályák túlnyomórészt kockákból épülnek fel, s általában addig mozoghatunk a két hőssel, amíg valamilyen akadályba nem ütköznek. Ez lehet például egy hiányzó kocka miatt foghíjas útszakasz, vagy egy szélesebb szakadék is. Különleges, az építőelemektől látványosan eltérő kockákat használhatunk ilyenkor, amelyeket igény szerint felvehetünk és lerakhatunk. Az egyszerűbb csupán a foghíjat tölti ki, ám akad olyan is, amelyik vízszintes vagy függőleges irányban három kockányi területet képes áthidalni. Ha épp nem áll Ilo rendelkezésére semmi, amivel leküzdhetné az előtte tornyosuló akadályt, akkor egy gombnyomással átválthatunk a társára, aki úgyszintén a pályatervezők által szabott korlátok között képes csak mozogni. Ilyen helyzetben garantáltan Milo kezében lesz a megoldás: vagy rá kell állnia egy kapcsolóra, vagy neki magának semlegesíteni az akadályt a rendelkezésére álló eszközökkel, de az is gyakori, hogy a furmányos pályatervezés következtében csak annyit tehet, hogy olyan helyre juttatja el a kiválasz-

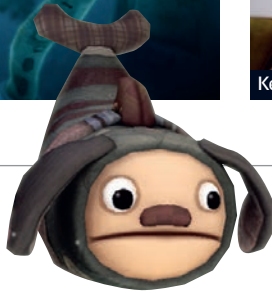
tott eszközt, ahol már Ilo is hozzáférhet, s így végre felszámolhatja az útakadályt. Az építőköcskák némelyikének élén vörös kárpit virít, ez jelzi azt, hogy a gravitációval dacolva át lehet sétálni a másik oldalra. Érdekes minden lehetséges szögből megvizsgálni a pályákat, még madártávlatból is, hátha rájövünk a puzzle megoldására. Akár boldogulunk egyedül, akár nem, mindenképpen ajánlott multiban is kipróbálni a játékot, hiszen az *ilomilo*...

### PÁROSAN JÓ IGAZÁN!

A lokális multiplayer – mivel online nincs – a menyasszonyommal próbáltam ki, aki kezdő játékosként is néhány perc alatt beletanult a kezelésbe. Ha valamit nem vettem észre, hát megtette ő helyettem, persze az olyan helyzetek sem maradtak ki, amikor egymást próbáltuk szóban terelgetni a megfelelő irányba. Mondanom sem kell, hogy időnként civakodásba és verbális adok-kapokba torkollott a játék, főleg, amikor egymás bénázásain nevtünk.

Az *ilomilo* kortól, nemtől, függetlenül bátran ajánlható mindenkinek. Ha van fiatalabb testvéretek, csemetétek, akit egy erőszakmentes, logikai és térbeli tájékozódási képességekre jótékonyan ható, másokkal való együttműködésre és problémamegoldásra ösztönző játékkal sze-

retnétek meglepni, ne is keressétek tovább, megtaláltatok.



Chavalier

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

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

## GameStar

### CHAVALIER

Még csak januárt írunk, de máris van egy jelöltünk a legeredetibb játék címére.



- bírbajos
- ötletesek a fejtrőri
- kettésben még jobb
- szűkös hangkészlet
- ismétlődő elemek
- nincs online co-op

# 90

Remek játék, nem csak pároknak!

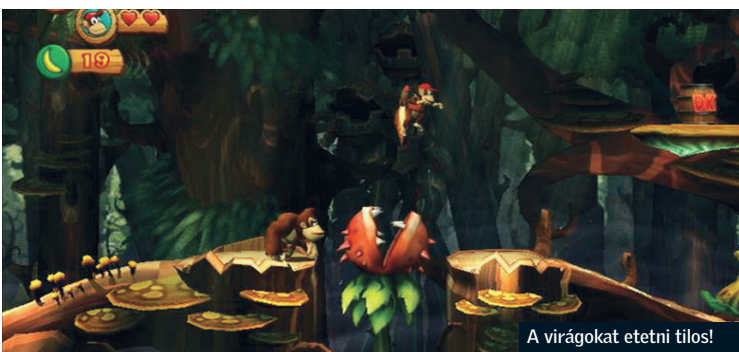




Mert fölül a gálya, alul gorilla várja



Majomszeretet



A virágokat etetni tilos!



Tenger gyümölcse, még mit nem...

**FEJLESZTŐ:** Retro Studios **KIADÓ:** Nintendo **RÖVIDEN:** A méltán népszerű Donkey Kong Country több mint tíz év elteltével végre folytatódik.

## DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

A gorilla nem a legokosabb lény, ellenben a legütősebb

//Mayer

**D**ONKEY KONG, A VILÁG EGYIK legidősebb videojáték-karakterre visszatért. Az elmúlt években csak mellékszerepeket kapott a Nintendo több másik hőse mellett, ám végre ismét eljött az ő ideje. A rajongók már évek óta követelték a nagy N-nél, hogy a nyakendős gorilla és kompániája egy újabb játékban kaphasson főszerepet. Furcsa, de csak mostanra adták be a derekukat Miyamotoék, és adták ki a feladatot a Retro Studiosnak, hogy a Rare fejlesztői által egykor magasra emelt mércét megugorják.

### BANANANA!

A feladat márpedig nem egyszerű. A *Donkey Kong Country* játékok a legnehezebb platformerek közé tartoznak, de úgy, hogy az ember mégsem vágja földhöz a kontrollert és hagyja ott a játékot örökre. A játék esszenciája tehát a

nehézség és az élvezhetőség finom összehangolásában rejlik. A Retro korábban a *Metroid* sorozatot kapta meg a hagyományos Nintendo-franchise-ok közül, és végeredmény ugyan nagyon elütött a megszokott oldaldíszes Samus Aran kalandoktól (elvégre végül FPS-t kaptunk), a minőségre nem lehetett panasz. Félő volt azonban, hogy a *Donkey Kong Country Returns* esetében is valami durvábbat változtattak a már jól bevált formulán, és ez a húzás esetleg nem jön be másodszer a *Metroid* Primetrilógia után. Nos, megnyugtatóan írom e sorokat azok számára, akik a DKCR-től vérbeli nosztalgikus pillanatokat várnak, ugyanis a legújabb Donkey Kong-kaland játékmene- te szinte teljes mértékben követi a korábbi játékot. A szoftverből árad a '90-es évek játékaiknak színes és szerethető világa, a játékmenete pedig egyszerű, ám emellett elképesztően nehéz. Ugyan a casual játékosok érdekében ebben a játékban is megtalálható a Super Guide funkció, amely a nehezebb szekciók átugrására szolgál, mégis lesznek olyanok, akik nem lelik örömeiket abban, hogy folyton meghalnak egy-egy lehetetlennek tűnő szakaszon. Márpedig ebből lesz bőven. A játék gyakran követel meg precíz és pontos ugrásokat, néhol szinte ritmusosan kell nyomogatnunk a gombokat a siker érdekében – de ha egyszer sikerül elkapni a fonalat, a DKCR magával ránt.

### A SZŐRŐS HŐS INNENTŐL MENŐ

Összesen nyolc világ, és világonként nyolc pálya vár a meghódításra. Már maga a kampány is éppen elég kihívást jelent, azonban aki mindent ki szeretne préselni a játékból, annak lesz bőven mit tennie: minden pályán elvéve található egy-egy betűt a KONG szócskából, amelyek eleinte egyszerűen elérhető helyeken vannak, később azonban csak a profi mozdulatok ismeretében szedhetjük őket össze. Emellett elrejtve egy-egy puzzle-darabka is csak arra vár, hogy megtaláljuk őket. Ezek begyűjtése külön művészet, hiszen nemcsak a fellelésük okoz gondot, de a megszerzésük sem éppen egyszerű. Gyűjtögetés mellett persze utazhatunk a legjobb időre is a Time Attack módban. Sajnos nincsen online lista, így nem mérhetjük össze képességeinket a világ többi Donkey Kongerével. Ezt ellensúlyozza, hogy a sorozatban először végre kooperatív- van is játszhatunk. Egy második játékos Diddy Kongot irányítva segítheti a nagy gorilla kalandjait, ráadásul mivel más képességekkel bír, mint Donkey, néhány kifejezetten nehéz pályán hasznos is lehet, ha van valaki, aki csatlakozni tud a játékba. Összességében a DKCR egy tömény nosztalgikus örömművel: kellőképpen nehéz, és az új kooperatív módnak köszönhetően már másokkal is meg

lehet osztani az élményt. Ha a *Super Mario Galaxy* a 3D-s platformerek királya, akkor a *Donkey Kong Country Returns* a 2D-s platformereké. [CS](#)

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

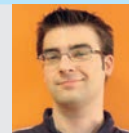
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: [szavazz és értékelj!](#)

[gamestar.hu/jatek/donkey-kong-country-returns](http://gamestar.hu/jatek/donkey-kong-country-returns)

## GameStar

### GYU

A dzsungel királya visszatért, és megint a 90-es években vagyunk!



- ⊕ igazi nosztalgikus élmény
- ⊕ kellemesen nehéz
- ⊕ gyönyörű színes világ
- ⊕ kooperatív mód
- ⊖ néhol már túl nehéz
- ⊖ nincs online leaderboard

# 95

Állati játék ez!







## RAGE

KIADÓ id Software FEJLESZTŐ id Software

**H**A AZT MONDJA VALAKI pár évvel ezelőtt, hogy John Carmack lázas erővel fejleszt majd mobiltelefonra, ráadásul olyan grafikával és játékmotorral megtámasztva az új platformot, mintha komolyabb PC-s hardver állna mögötte, tuti, hogy fordítva akartam volna ráadni a kabátját és elzavarom a diliházba.

Amióta az iPhone 4 megjelent, az az igazság, hogy pont ez történt és ugyan Carmack már évek óta susogta, hogy bezony ő nagyon szívesen fejlesztene mobiltelefonra, mert ott megint csak arra van szükség, hogy jól kódoljon valaki, nem pedig csak a „na, passzírozunk bele még két giga RAM-ot gyorsan a konfigba és akkor az majd jó lesz...”-mentalitás működik, mint PC-n. Minél kötöttebb egy hardver és minél kevesebb erőforrás áll rendelkezésre, annál ügyesebbnek kell lenni. A bibi csak az, hogy az iPhone 4 hardvere korántsem olyan gyenge, mint gondolnánk. Először is 10.1 DirectX-kompatibilis PowerVR grafikus mag van benne, ami kőkemény 250 megahertzen ketyeg és a kijelző 960 pixel széles felbontását könnyedén meghajtja. Emellé társul még 512 MB RAM, ami már összességében régen egy Voodoo 2-es szintje felett áll, az 1 gigahertzes ARM Cortex procival együtt. Gondoljatok bele, hogy egy mobiltelefon már az egész 3D-robotbanás korszakát lazán átlépi, de azt hiszem, ha megnézik a képeket akár itt, akár a közelben lapuló *Infinity Blade* írásnál, megértitek, miről van szó. A *Rage* még nem jelent meg PC-n, de Carmackék gyorsan kitölték a rail

shooter (azaz magától megy az ürge, a játékos csak a telefon gíroszkópja segítségével céloz, ami hihetetlen, de pontosabb, mintha tapogatnunk kellene; már-már egérérzékenységű fejlődéseket lehet osztani ezzel a módszerrel) verziójukat a *Rage*-ből, ami pár euróért megvásárolható és 3-4 komplett pályát tartalmaz, többféle fegyverrel és nagyon realiztikus grafikával, meg hangokkal. Nem csupán prűntögő hangeffektokról van szó, hanem digitálizált beszédéről!

A posztapokaliptikus világ nagyon fincsi, érezni, hogy a már bemutatott PC-re érkező *Rage* és ez a fíling, ami átüt még a telefon kijelzőjén át is, nyerő lesz és egyfajta *Borderlands-Fallout* keveréket kapunk majd Carmack következő FPS-ében.

Fröcsög a vér, jók az animációk és olyan 3D-motor robog a játék alatt, mintha most töltöttünk volna be egy 2010-es A kategóriás FPS-t. Csak épp ez a telefonon foglalja a helyet, nem a merevlemezünkön. GS

### GameStar

#### FLATLINE

Alig várjuk, hogy felbonthassuk a *Rage* DVD-t PC-n és bevethessük magunkat a 3D-motorok királyának és cégének új játékába.

**84**

➕ profi digitalizált hangok, Carmack, *Rage*  
➖ nincs árnyéka az ellenfeleknek



## INFINITY BLADE

KIADÓ EPIC FEJLESZTŐ Chair Entertainment

**A**Z *INFINITY BLADE* NAGYON szép ugyan, viszont tulajdonképpen egy véget nem érő történet, amely során egyes szintű cséplőgépeinkből változtatunk sorozatosan a legyakott ellenfelek során még brutálisabb tesztoszteronszinttel rendelkező gyilkológépet, míg egyszer csak le nem ver minket valaki, még a főszörny elérése előtt. De semmi pánik, mert ekkor az előző karakterünk leszarmazottjaként érkezik új élettel a következő lovagunk, akinek még a tárgyai és szintjei is megvannak, hogy újra próbálkozhassunk. Nem a játékelmény, hanem a grafika a lényeg, bár úgy kardozni és szabdalni, hogy az ujjunkkal vágjuk a képernyő kijelzőjét, kifejezetten pajzán vérszűrőcsőlős örömeiket okoz.

Nincsenek hosszú töltések, minden teljesen olyan, mintha éppen egy komolyabb RPG-t indítanánk el, persze egyelőre nem annyira sokrétű és összetett, mint lehetne, de első próbálkozásnak tökéletes. A chaires srácok, akik az Epicel nagyon jóban vannak a *Shadow Complex* (XBLA) elkészítése óta, nem véletlenül kaptak lehetőséget, hogy az Unreal következő verziójú motorját használhassák telefonra portolva.

Nem elég, hogy mint futótűz terjedt az AppStore-ba kerülése után a hír, hogy érkezett egy játék, ami kegyetlen jól néz ki, de a legnagyobb félelmük is eloszlott a fejlesztőknek azzal kapcsolatban, vajon hányan vásárolnának olyan játékot, ami hosszabb, mint az általánosnak mondható 2-20 megabájtos iPhone-játékok mérete. Mert mind az *Infinity Blade*, mind a *Rage* közel 340 megát foglal telepítés után, bár ezt a minimum

16 GB-os iPhone 4-ekhez hasonlítva nem is kell annyira szörnyen soknak találni. Lesz itt még olyan játék is szerintünk, ami nyaldosni fogja a több gigabájtos méretet. Ekkor viszont már igazán felnőt-té érik a telefonos játékok iparága, csak győzzük kívánni, mikkel játszhatunk majd. A jelenlegi trend alapján az aranyos, logikai feladatokra koncentráló játékok vannak túlsúlyban, a kaland és felfedező elemekkel teli akciójátékok, vagy réteg-játékok még nem annyira elterjedtek, de azokhoz valóban szükség lesz már a nagyobb tárhelykapacitásra.

Egy biztos, a nagy büdzsével rendelkező fejlesztőtűdiók egy része lassacskán átköltözik az iPhone-ra dolgozni, és sokkal nehezebb dolguk lesz a kisebb, akár egy-két emberes fejlesztőknek, mert a játékosok ingerküszöbe is megnő majd a profi grafika és az ipar egyéb területén diktált minőségi követelmények miatt. Mindenképpen érdemes lesz odafigyelni az iPhone-játékokra a jövőben is, el sem hinnétek, mekkora piaca van annak a 75 millió készüléknek. GS

### GameStar

#### FLATLINE

Amióta mazur is megvette a szífonját, folyton nyomjuk vagy a *Dungeon Hunter 2-t* vagy épp kérkedünk az *Infinity Blade* felszerelésünkkel egymásnak.

**78**

➕ nagyon szép, jó a harcrendszer, fejlesztések  
➖ repetitív, kizárólag harc, nincs felderítés



# LITTLE BIG PLANET 2

**KIADÓ** Sony **FEJLESZTŐ** Media Molecule **RÖVIDEN** Minden téren fejlődött a második rész, több tárgy, számtalan új lehetőség, rengeteg kreativitás és még több örültség várja azokat a játékosokat vagy pályakészítőket, akik szeretnének nyakig elmerülni egy olyan világban, ahol ők alakítanak mindent és ezzel egy olyan közösség tagjai lesznek, amelybe jó érzés tartozni.

## Nagy meglepetés vár ránk!

//Flatline

**E**MLÉKSEM, AMIKOR A *LITTLE Big Planet* első része megérkezett, még alig-alig voltak valamirevaló exkluzív címek a PS3-ra. Hosszas installálás után végre elindult a játék és órákon át ki sem szállt belőle a fél szerkesztőség, annyira jó volt. Ahogy teltek a napok, úgy találtunk egyre több érdekességet benne, úgy gondoltunk egyre többet rá és felfedeztük a pályaszerkesztés örömeit is. Rendkívül szép volt a szoftver, a nagyon sok pálya miatt az újrajátszhatósági faktor az eget verte, hiszen a játék az online elérhető, mások által készített pályák tengerében fürödve szinte végtelen ideig szórakozást nyújthatott. Nem volt kérdés hát, hogy a második résznek milyen irányban kell még tovább finomítania a saját játékmekanikai elemeit. Most még több felhasználható tárgy, még jobb pályaeeditor, még több hangeffekt áll rendelkezésünkre, illetve a grafika még az első résznél is részletesebb, kontrasztosabb és élesebb. Időközben a PS3 is nagykorú lett (idézőjelesen), azaz nemcsak a Media Molecule fejlődött abban, hogy kell az utolsó utáni erőtartályot is kipróbálni a konzolból,

hanem számos gyönyörű játék született a platformra.

## JÁTSSZ, ALKOSS, MEGOSSZ...?

Mind a játékosok, mind azok, akik valaha is játszottak az első résszel, könnyen megérthetik, hogy noha közel 3 millió saját pályát készítettek már hozzá a felhasználók és bájos papírmásé grafikája nagyon egyedí, a legkevésbé sem mondható könnyen megtanulható és kifejezetten gyerekek számára készült játéknak. A második részben kifejezetten ügyeltek arra, hogy könnyebb legyen a játék, a tanító részek kicsit hosszabbak és néha talán túlságosan szajbarágóságok is, lévén még több óra játék után is néha fel-felvillan valami új funkció, amit addig ugyan már százszor használtunk, de azért még elmondja a játék, biztos, ami biztos.

A játék a platformelemek bemutatásával kezdődik, később billen át a mérleg nyelve abba az irányba, hogy a fejlesztők az újdonságokat, különbségeket mutassák be és használtassák a játékosokkal, az első részhez képest. Nem szabad megjedni a játék elején attól, hogy szinte teljesen ugyanolyannak hat, mint az első



## VARÁZSDOBOZ MINDENKINEK

Évtizedeken át lefoglalhat bárkit, aki alkotna



**FURFANGOS MÓDON** a fejlesztők nem adott játéktípusokra kihegyezve fejlesztették az editorukat, hanem különböző típusú embereknek az egész játékot. Mindegy, hogy ifjú titán rendező szeretne alkotni, aki játszani sem szeretne, csak előre beállítani egy-egy jelenetet és az utolsó kameramozgásig mindent ellenőrizni, vagy mérnök ül le játszani, aki rögtön olyan eszközök tárházat találja a rendelkezésére bocsátva, amivel rettentő komplex feladatokat végezhet el percek alatt. Sőt, az újonc pályadízájnernek kategóriája is maximális kielégítést nyer, így biztos még az első rész eredményeinél is sokkal komolyabb játékadaptációkat kapunk majd, mint amikor az XBOX Live Arcade Limbójának első pár pályáját átültette valaki a *Little Big Planet* környezetébe. Akiben egy kicsit is buzog a kreativitás, évek óta ez az egyetlen olyan játék/eszköz, amellyel a legjobban kifejezheti azt.



Zsákolj, ha tudsz!





rész, ez valahol annak a jele, hogy nagyon jól eltalálták a korábbi epizódot és erős alapra sikerült építkezni. Ami hiányosság lehetett a korábbi epizódhoz képest, azt a Media Molecule már befoltozta, és arra is rájöttek, hogy milyen irányban kell továbblépni.

### AMI KÖNNYEBB LETT

A közösségi portálokkal és hálózatokkal való kommunikálásban is fejlődött az LBP2, hiszen ki ne akarná könnyen és gyorsan elérhetővé tenni azt a pályát, amin hetek óta molyol. Pár kattintás és hopp, már kint lehet minden fontosabb helyen, hogy bizony olyan autósversenyes térképet csináltunk, hogy befonja a haját mindenki izibe.

A jetpackhoz hasonlóan, a kis zsák főhős számos új eszközzel nyomulhat a pályákon, ami nemcsak a még agyafúrtabb pályaszerkesztést teszi lehetővé, hanem teljesen új játékelemeket csempészhetsz be a játékba. Ilyen elem például a Lara Croft-féle grappling hook, amikor a kilótt kis huzallal lenghetünk akárhova, természetesen a fizikai behatásokra figyelve, vagy épp társainkat, tárgyakat lökdöszünk a legjobb pillanatban arrébb. Mondanom sem kell, hogy ez mennyi mosolygós percet fog okozni azokon a pályákon, ahol másokkal versenyzünk.

Végre rendelkezésünkre állnak programozható sackbotok is, amelyek hatására élettelt telhetnek meg a pályák. Nem nehéz összerakni, hogy ezekkel a lépésekkel olyan szintű játékedítort akarnak a második résszel a vásárlók számára nyújtani, amivel nemcsak platformjátékokat, hanem akár komplett RPG-eket, vagy teljesen más stílusú játékokat is össze lehessen rakni, nem is rossz végeredménnyel. Mivel a sztorivonal viszonylag hamar kipörgethető és nagyon rövid időn belül oda kerül az ember lelkébe, hogy „aztamindeit, én is akarok csinálni egy pályát, tők jó ötlettem van...!” – nos, ekkor már mindenki tölti is be az editort. A programozható sackbotok pont olyan egyszerűen és jól használhatók, mint az elvárható. Így például egy modulattal lehet felöltöztetni egy ellenfelet sackboyként, megadni neki, hogy körbe-körbe mászkáljon adott sebességgel egy tárgy körül, majd áramütéssel üsse ki a játékost, ha hozzá ér. A lehetőségek szinte korlátlanok. Komplet mozeditorrész is érkezik az LBP2-vel, amelynek hatására teljes

**I**Már a fejlesztés kezdeti stádiumában látszott, hogy a Sony feni a fogát a Media Molecule-lal kötött exkluzivitásra, azaz a Little Big Planet alkotói is beálltak azok közé, akik kifejezetten csak PS3-ra készítik el játékaikat. Összességében nézve az Xboxnak kevesebb hűzőcíme és exkluzív fejlesztője van, mint a PS3-nak, de ehhez majdnem négy év kellett, hogy így legyen. Úgy tűnik, a Sony nagyobb tapasztalattal (vagy csak nagyobb erőforrásokkal) rendelkezik, ha a saját jövőbeni terveikről van szó, amelyben minden valószínűség szerint a Media Molecule is beváltotta a hozzá fűzött reményeket.

## AMI HIÁNYOSSÁG LEHETETT A KORÁBI EPIZÓDHOZ KÉPEST, AZT A MEDIA MOLECULE MÁR BEFOLTOZTA, ÉS ARRÁ IS RÁJÖTTEK, HOGY MILYEN IRÁNYBAN KELL TOVÁBBLÉPNI

történeteket mesélhetünk el, így végre az átvezető animációk is megfelelő figyelmet kaphatnak az editorban. Nem csupán a mélységélességet, kamerafókusz és minden egyéb szükségességt ellíthatunk be, hanem az előreprogramozott vagy saját sackboyok komplex arcmimikáját és testmozgásait is gombnyomásra hozhatjuk elő, így a korábban felvett érzelmi reakciókat és mozdulatokat bizonyos szituációkhoz lehet kötni. Propó, rákötés: most már nem lesz szükség arra, hogy a rettentő erdős logikai háttérinformációkat nagy falak és függönyök mögé rejtse a pályakészítő, mint mondjuk az a srác, aki az első részben egy teljes értékű kalkulátort csinált, összekötögette a számpanelt a végeredményt mutató kijelzővel. A háttérben meglapuló, általunk programozott viselkedéseket, történéseket és bármit, ami befolyásolja a Little Big Planet 2 világát, már kis NYÁK-lapokon kell eldugnunk a pályán, amelyek sokkal kisebbek és ezért

észrevétlenül maradnak, tovább emelve a játékélményt grafikailag.

### HOVA TOVÁBB...?

Ha idáig eljutottál a cikkben, már sejted, hogy rettentő komoly lehetőségek rejlenek a játékban, amely ezáltal sokkal közelebb áll egy teljes értékű játékkészítő programhoz, mint egy platformjátékhoz. Nem csoda, hogy az első rész esetében is sokan összeráncolták a homlokukat, mondván, hogy vajon akkor itt játszani érdemes-e vagy alkotni. Egyértelműen úgy készült a második rész, hogy szépen lassan vezesse be a szórakozni vágyókat abba, hogy saját maguk is próbálják ki, milyen lehet, amikor elkészítenek valamit, amivel mások is játszani fognak, dicsérik vagy épp lepontozzák azt. Mindenki megtalálhatja, mit fog szeretni a Little Big Planet 2-ben: ha csak mások munkájával szórakozni, akkor azt, ha single-ben nyomulni, úgy is lehet, ha pedig fejest akar ugrani a pályakészítés örömeibe, arra is meglesz a lehetősége. **CS**

Most még több felhasználható tárgy, még jobb pályaeeditor, még több hangeffekt áll rendelkezésünkre

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

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

## GameStar

### FLATLINE

Bájós játék, ijesztően sok lehetőséggel, néhol nagyon ámulatba ejtő grafikával és részletességel.

- + kreativitást ösztönző
- + sajátos grafikai világ
- + finomított editor
- néha túl sok egyszerre
- nincs végig angol voiceover

# 91

Világéletemben utáltam a babszák lényekét, de itt valahogy képtelen vagyok negatívan hozzáállni sackboyhoz. Ez csak jót jelenthet...



# VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

## GameStar Olvasói TOP5

- 1 **DIABLO III**  
2011
- 2 **DEAD SPACE 2**  
2011. január
- 3 **WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm**  
2010. december
- 4 **THE WITCHER 2**  
2011. május
- 5 **DEUS EX: HUMAN REVOLUTION**  
2011. április



## GameStar Szerkesztőségi TOP5 (játék)

- 1 **WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm**  
A világ átalakult
- 2 **MINECRAFT**  
Szép a bányászélet
- 3 **DEAD SPACE 2**  
Isaac újra tipor
- 4 **LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT**  
Lara felülről is gyönyörű
- 5 **STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY**  
Nyugdíjba ment az első rész



## Szerkesztőségi TOP5

- 1 **SÁRGA HÓ**
- 2 **MARADÉK SZALONCUKOR**
- 3 **JÓLLAKOTTSÁG**
- 4 **TABULA RASA**
- 5 **KELL EGY ÖTÖS**



## RPG



### WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm GS 2010\_12 - 89%

Az elképesztő mennyiségű változtatás ellenére az összkép nem sokat változott, ráadásul könnyebb is lett. Ez a kieg valahogy nem szólótt akkorát, mint az előző kettő.



### FALLOUT: NEW VEGAS GS 2010\_10 - 93%

Több mint tíz óra játékidő kell, hogy eljussunk Vegasba. Plusz a rengeteg tartalom, küldetés, sztori, harc, kutyafüle.



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

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



### TORCHLIGHT GS 2009\_11 - 90%

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



### 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!



### ARCANIA: GOTHIC 4 GS 2010\_10 - 77%

Gyönyörű grafikája nem tudta feledtetni velünk langyos küldetéseit, érdektelen dialógusait, és horribilis gépigényét.

## FPS



### CALL OF DUTY: BLACK OPS GS 2010\_11 - 90%

Jól bevált Call of Duty-féle mozi elemekkel film-szerűvé varázsolta, ötletes és lebilincselő egyjátékos kampány, és még egy jó darabig nyúzható pörgős multiplayer. Szép munka, Treyarch!



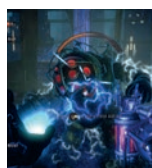
### BATTLEFIELD: BC2 GS 2010\_03 - 90%

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



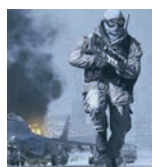
### LEFT 4 DEAD 2 GS 2009\_12 - 90%

A legjobb zombi-apokalipszis, ami ma történhet veled.



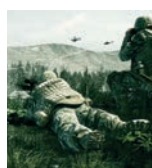
### BIOSHOCK 2 GS 2010\_02 - 91%

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



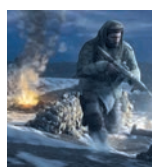
### CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 GS 2009\_11 - 93%

Botrányokkal körítve, és mindenkit maga mögé utasítva érkezett.



### OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING GS 2009\_10 - 90%

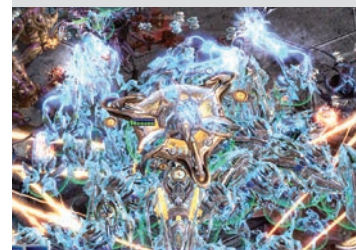
A gigantikus csatamezők látványától még most is keressük az állunkat. Hova eshetett?



### MEDAL OF HONOR GS 2010\_09 - 88%

Emberközelí, a háború gyötrelmeit kellően visszaadó egyjátékos kampány, és egy valahonnan már ismerős multi.

## Stratégia



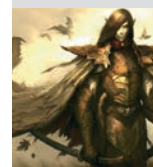
### STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY GS 2010\_08 - 93%

2010 legjobb stratégiája lett a StarCraft II. Kevés újtással ugyan, de a történetével, átvezetőivel, fináléjával, hibátlan játékmenetével és multijával mindenkit a gép elé szegezett.



### CIVILIZATION V GS 2010\_10 - 89%

Klasszikus Civilization-formula olyan újdonságokkal, mint a hatszögletű kerekérdő vagy az új harcrendszer.



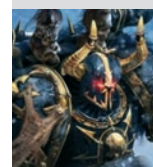
### DISCIPLES III: RENAISSANCE GS 2010\_07 - 85%

Hosszú késlekedés után végre befutott a Disciples III, hogy kiváló hangulattal arasson.



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

Egy rajzfilmben oltott stratégia. Mindenben más, mint elődei, de végre egy kiváló Settlerst kaptunk.



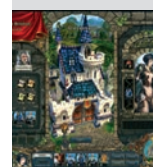
### WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR 2 CHAOS RISING GS 2010\_04 - 88%

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



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

Szászaink megjelenése új szintre vitt a változatosságban amúgy sem szerénykedő, hazai King Arthurba.

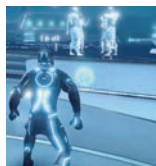


### KING'S BOUNTY: CROSSWORDS GS 2010\_10 - 81%

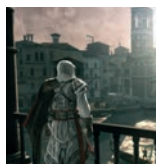
Mint minden King's Bounty, ez a kieg sem vall szégyent a Heroeson felöltött generációk előtt.



## Akción



**TRON: EVOLUTION**  
GS 2010\_12 - 85%  
Mozifilm mellé készült, de minden tekintetben megfelel a jó videojátékok kritériumainak. Sajnos ezt kevesen mondhatják el magukról.



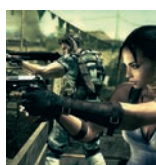
**ASSASSIN'S CREED 2**  
GS 2010\_03 - 92%  
A hosszú börtöt megérdemelt habzsi-dózsí követi. Végre itt a PC-s Assassin's Creed 2, ami szebb, mint új korában.



**MAFIA II**  
GS 2010\_08 - 85%  
Vártuk, mint a Messiást, és nem is csalódnunk. Remek történet, élethű karakterek, pörgős akció, gengszterélet és ballonkabát.



**BATMAN: ARKHAM ASYLUM**  
GS 2009\_09 - 94%  
Az eddigi legjobb Batman-játék. Böregerünk soha nem volt még ennyire szép!



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

## Sport



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



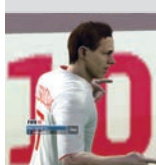
**PES 2011**  
GS 2010\_10 - 86%  
Nem kapott több pontot, mint a FIFA 11, ugyanakkor megvannak a maga egyedi tulajdonságai, amikért nagyon lehet szeretni.



**NBA 2K11**  
GS 2010:10 - 90%  
A gyengébb element, a jobb pedig megérkezett PC-re. Igazi kosárlabda-orgia, Michael Jordan vezetésével.



**PES 2010**  
GS 2009\_11 - 85%  
A ragadó 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 ez leszámítva igaz-vérg focit. Ha tudsz választani, konzolon nincs nála jobb.

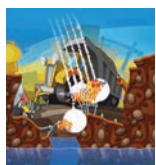
## Verseny/Ügyességi



**NFS HOT PURSUIT**  
GS 2010\_11 - 88%  
Remek Need for Speed játékot dobott össze a Criterion, amibe sikerült belecsenni burnoutos tapasztalatokat.



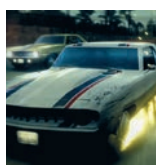
**F1 2010**  
GS 2010\_10 - 83%  
Ha átevíckélünk a Codemasters autós játékeinak legendásan pocsek menüjén, hosszú szünet után újra rajtrácsra állhatunk.



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



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

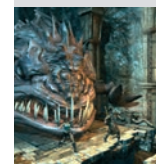


**BLUR**  
GS 2010\_06 - 86%  
Zúzhatnák? Mert itt bizony alkatrész nem marad a helyén. Csak győzzük poweruppal!

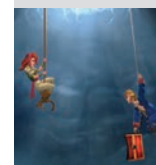
## Kaland



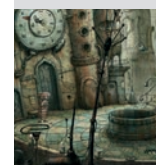
**GRAY MATTER**  
GS 2010\_12 - 93%  
Decemberig kellett várnunk, hogy a Heavy Rain mellé az év másik legjobb kalandjátéka is megjelenjen.



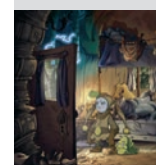
**LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT**  
GS 2010\_07 - 96%  
Az új perspektívába helyezett dögös régész nő mostani kalandja a sorozat legjobbjává vált. Ötletes, pörgős és szentelenül olcsó.



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



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



**THE WHISPERED WORLD**  
GS 2010\_05 - 91%  
Egy bájosan megrajzolt felejthetetlen kaland, klasszikus point and click stílusban, sok fejtörővel és remek történettel.

## Kiemelt megjelenések



**MAX PAYNE ANTOLOGIA**  
2490 Ft  
Dupla adag lassított lövölde



**OBLIVION: ELDER SCROLLS 4**  
2490 Ft  
Amíg pajzsunk és hitünk kitar, addig repülnek a fejek



**STREET FIGHTER 4**  
2490 Ft  
Az utcai bunyó ismét a fénykorát éli



**BIOSHOCK**  
2490 Ft  
Szkafandert becsatolni! Merülünk!



**CIVILIZATION 3 GOLD**  
2490 Ft  
Örökifjú klasszikus



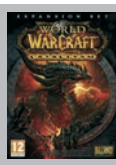
**JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS**  
2490 Ft  
Vadító csajok, hangos zene és tuningautók



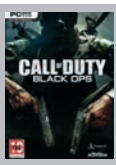
**MAFIA**  
2490 Ft  
Ballonkabát és whiskeyszag



**GTA: VICE CITY**  
2490 Ft  
Virágos ingben randalírozhatunk



**WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm**  
8990 Ft  
Minden porcikájában új világ



**CALL OF DUTY: BLACK OPS**  
11 990 Ft  
„Elnök úr, gond van Kubában!”



**DEAD SPACE 2**  
9990 Ft  
Isaac visszatér és rendet tesz



**TRON EVOLUTION**  
8990 Ft  
Ne hagyj törölni magad!

FRISS MEGJELENÉSEK

## Játékok 5000 Ft alatt

Age of Empires 1 és 2 Collectors	1790 Ft	Grand Theft Auto 4	4990 Ft
Arma 2: Operation Arrowhead	3590 Ft	Kane and Lynch 2: Dog Days	4490 Ft
Arthur and the Revenge of Maltazard	2690 Ft	King Arthur	1790 Ft
Assassin's Creed (rendezői változat)	2690 Ft	Need for Speed Carbon	1790 Ft
Batman: Arkham Asylum	4490 Ft	Resident Evil 5	4490 Ft
Civilization 4 Complete	4490 Ft	Risen	4490 Ft
Dark Void	4990 Ft	Sega Rally	1790 Ft
Divinity 2: The Dragon Knight Saga	2690 Ft	Star Wars Republic Commando	3990 Ft
Far Cry 2	2990 Ft	Wings of Prey	5990 Ft
Fuel	990 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. ősz
Star Wars: The Old Republic	2011. közepe	Duke Nukem Forever	2011
Max Payne 3	2011. vége	Dead Space 2	2011. január
WoW: Cataclysm	2010. december	Portal 2	2011. február
The Witcher 2: Assassins of Kings	2011. május	Deus Ex. Human Revolution	2011. április
Brink	2011. tavasz	Homefront	2011. március
Crysis 2	2011. március	Dragon Age 2	2011. március

KOMOLY FELHOZATAL LESZ IDÉN ISI!



## HALI-ESŐ, HALI-HÓ!

Matteo viharosan gyors átigazolása után a csavargárban nekem jutott a megtiszteltetés, hogy a PC World aktuális hardveres rovata mellett a januári Mélyvízbe is szerénységgem szállítsa nektek a friss és ropogós hardverstuffokat. Felhívnanék a figyelmeteket, hogy a rovat most tényleg szigorúan csak úszóknak van fenntartva! Szerencsére majd' egy évtizedig úsztam versenyszerűen - mármint tényleg -, ezért nem fulladtam bele (és remélem, ti sem fogtok) az olyan mély hardveres témákba, mint az e havi számban található, több oldalon át taglalt Intel Sandy Bridge processzorokban megbújó új technológiák. Aki hajlandó az újság ezen részét a lap (vagy legalábbis a Mélyvíz rovat) hirtelen felindulásból elkövetett összetépe és eltűzése nélkül elolvasni, annak jutalma pár könnyedebb hardveres téma, mint például a Kingston csúcskategóriás memóriája és a várva-várt Nexus S okostelefon, Android 2.3 operációs rendszerrel. No, de zárjuk is rövidre a bájcsvejt, mielőtt az analomtól valakinek kicsordulna a nyál a szája szélén, és ugorjunk fejést a csónakból! (Remélem, senki sem esik a víz mellé!)

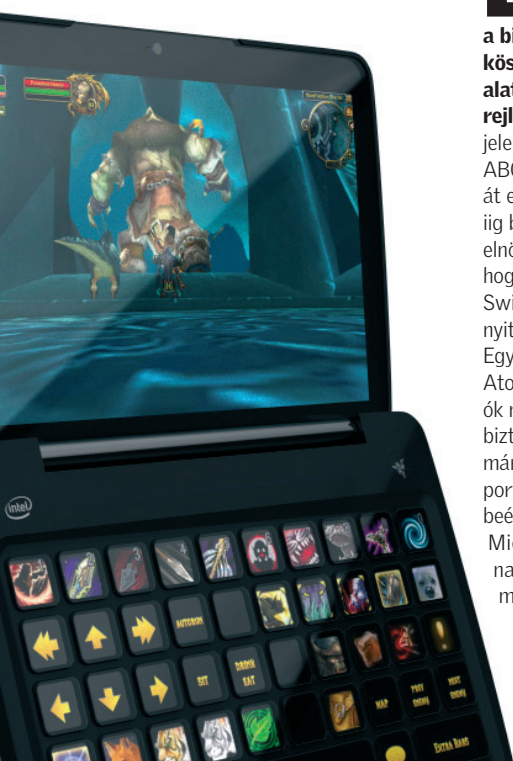
# HORDOZHATÓ PC-S JÁTÉKKONCEPCIÓ A RAZERTŐL

**Az idei CES egyik legnagyobb meglepetését a Razer műhelyéből származó, tenyérbe illő, érintőképernyős játék-PC okozta, amelynek billentyűzete egy szempillantás alatt testre szabható**

**B**ÁR A 7 HÜVELYKES ÉRINTŐKÉPERNYŐ is megéri a pénzt, a közönséget leginkább a billentyűzet nyűgözte le, annak köszönhetően, hogy közvetlenül alatta egy második 7 hüvelykes LCD rejlik. Így igény szerint bármit meg lehet jelentetni a billentyűkön, kezdve az angol ABC betűitől a különféle játékok ikonjain át egészen a modderek legvadabb álmaiig bezárólag. Robert Krakoff, a Razer elnöke szerint még nem döntöttek arról, hogy az Intellel közösen kifejlesztett Switchblade fix rendszer lesz-e, vagy nyitva hagyják a lehetőséget a bővítésre. Egyelőre csak annyi biztos, hogy az Intel Atom chipjét használja, de a specifikációk nem ismertek. Az egereszköz kedvéért biztosítják a rágcsálók támogatását (ha már a Razer ebben is érdekelt) USB-porton keresztül, sőt Wi-Fi, Bluetooth és beépített mobil szélessáv is elképzelhető. Mielőtt a Razer egyáltalán belevágná a tömeggyártásba, szeretné maga mögött tudni a PC-s játékipar fon-

tosabb szereplőinek támogatását, Gabe Newell a Valve részéről például már kifejezte érdeklődését a koncepció iránt. Krakoff kijelentette, hogy céljuk egy olyan készülék előállítását, amelyen a legtöbb játék futni fog, a Crysishez hasonló erőforrásigényrel rendelkező alkotások kivételé-

vel. Tapasztalatok szerint a Razer Switchblade hamar túlmelegszik, ám ha a gyártónak sikerül kiküszöbölnie ezt a problémát, akkor egy ropogó igéretes készülékre kezdetünk el félretenni kb. 500 dollárt – ennyire saccolják ugyanis előzetesen a Razer Switchblade várható árát. [CS](#)





# HÁROMSLOTOS VIDEOKÁRTYÁT MUTATOTT BE AZ ASUS

**A KISEBB HÁZAK TULAJDONOSAI jobban teszik, ha nem forgatnak olyan eretnek gondolatokat a fejükben,** hogy megpróbálják bepréselni a szűk helyre a nem kevesebb, mint három darab PCI-slotot elfoglaló ASUS EAH6970 DirectCU grafikus kártyát. Egyrészt az is kisebb csodával érne fel, ha elférne egy ház belsejében, másrészt a működés nem kívánt mellékhatásként termelődő hő levezetésével a ren-

geteg alumínium hűtőborda, a GPU felületével közvetlenül érintkező 8 mm-es hőcsövek – amelyekből minimum három kapott helyet a kártyán – és a két darab 120 mm-es ventilátor sem lenne képes megbirkózni. Átlagon felüli méreteiért és helyigényéért egy rakás videokimenettel igyekszik kárpótolni felhasználóit a hűtés kérdésében az ASUS többször bizonyított DirectCU-technológiájára támaszkodó videokártya. A kimenetek között négy

teljes méretű, 1.2-es szabványt használó DisplayPort-csatlakozót, valamint két darab DVI-portot is találunk. Az EAH6970 DirectCU lelke egy 40 nm-es Cayman GPU 1536 stream processzor, amely a mintegy 2 GB-nyi GDDR5-ös fedélzeti memóriához 256 bites adatsín segítségével kapcsolódik. Gyaníthatóan magas energiafogy-

asztását nyolctűs PCI Express tápcsatlakozókon – szám szerint kettőn – keresztül tudjuk kielégíteni. A kártya kilencfázisú tápellátással fog megjelenni, a feszültségek módosítására pedig szoftveresen is lehetőséget kínál majd. Egyelőre sem a megjelenés várható időpontjáról, sem a tervezett végfelhasználói árról nem állt rendelkezésünkre információ. [GS](#)



# KINECT-KLÓNT KÉSZÍT PC-RE AZ ASUS

**TUDJUK, HOGY A MICROSOFT az Xbox 360-hoz megjelent Kinect szélesebb körű implementálásán dolgozik,** és hogy az eszköz nagy szerepet kaphat majd a Windows 8 hétköznapjaiban is. Még az is megeshet azonban, hogy a cég elveszt néhány potenciális Kinect-vásárlót, ha nem ad ki időben az asztali rendszerekkel hackelés nélkül is kompatibilis készüléket. Az ASUS ugyanis bejelentet-

te az első Kinect-klónt, a WAVI Xtion névre keresztelt készüléket. A hardver kapcsán voltaképpen két eszközzel beszélhetünk: egyrészt adott egy mozgásérzékelő szenzor – ez lenne az Xtion –, amit ugyanaz az izraeli PrimeSense cég szállít, amely a Kinect mozgás- és mélységérzékelésre is képes kameratechnológiáját kifejlesztette. A másik eszköz, pontosabban eszközpár az ASUS saját fejlesztésű adattovábbító szerkezete,

a WAVI. A WAVI Xtion a Kinecthez hasonló elven működik, tehát az Xtiont ráraakjuk a tévére, az 1-es számú WAVI-t csatlakoztatjuk a szenzorhoz, a 2-es számút pedig 25 méteres körzeten belül egy PC-hez. A kettő között mindenféle vezeték nélkülözve áramlik az adatfolyam oda és vissza. Otthoni használatra valamikor a második negyedév során jelenhet meg (játékokkal és alkalma-

zásokkal együtt), ám az ASUS már februárban kiadja a direkt fejlesztőknek szánt Xtion PRO-t. Reményei szerint elég sok program és alkalmazás készül majd, amelyeket a későbbi felhasználók egy online boltban tudnak megvásárolni, majd onnan letölteni. [GS](#)

# EGÉRSIMOGATÓ: MICROSOFT TOUCH MOUSE

**AS VEGASBAN, a CES-en mutatta be a Microsoft is új multitouch egerét.**

A technológia a Mac-felhasználók előtt már jól ismert, hiszen az Apple gépek jó ideje hasonló egérrel érkezik, de Windows alatt eddig még csak korlátozottan volt támogatott a technológia. A hagyományos egerektől eltérően a Microsoft Touch nem gombokkal, hanem egy olyan érintésérzékelő felülettel rendelkezik, amelyen a felhasználók mindössze ujjmozdulatukkal utasíthatják különböző műveletekre a gépiüket. Azaz az eszköz használatával végrehajthatnak bármely eddig megszokott feladatot, de ezenfelül egy, kettő vagy akár három ujjukkal olyan

új mozdulatsorokat is létrehozhatnak, amelyek segítségével könnyebben elvégezhetik a legfontosabb feladatokat. Egy ujjal lépdelhünk, pásztázhatunk egyes dokumentumok vagy oldalak között. Húvelykujjunk használatával előre vagy hátra navigálhatunk a webböngészők ablakai között. Két ujjal kedvünk szerint rendezhetjük már nyitva lévő ablakainkat, nagyítva, kicsinyítve, igényeink szerint elrendezve azokat. Három ujjal navigálhatunk az egész *Asztalon*, előhozhatjuk az instant viewert (a futó alkalmazások mininézetét) vagy azonnal letakaríthatjuk az *Asztalt* a futó alkalmazások *Tálcá*-ra helyezésével. [GS](#)





# DIRECTX 11 A KÖVETKEZŐ INTEL PROCIGENERÁCIÓBAN

**E**GYRE INKÁBB ÚGY TŰNIK, hogy a DirectX 11 alapvető elvárás lesz a PC-s játékipiacon – az, hogy például a Battlefield 3 minimális követelményként jegyzi, intő jel lehet.

A CES-en pedig az Intel szóvivője úgy nyilatkozott, hogy a következő generációs Intel processzorokban már DirectX 11-kompatibilis grafikus mag dolgozik majd.

A DirectX 11 elsősorban fejlettebb, valószínűbb grafika előállítását teszi lehetővé, így a Windows 7 alatt futó játékok szebbek, hihetőbben ábráltak lehetnek. Emellett a DirectX 11-támogatás révén a CPU és GPU erejét jobban kihasználhatják más alkalmazások, legalábbis nagy tömegű adat párhuzamos feldolgozása során. Az Intel PC-s üzletágának elnökhelyettese

és menedzsere, Mooly Eden megerősítette, hogy a következő, Ivy Bridge nevű lapkagenerációban már DirectX 11-es grafikus vezérlő kap helyet.



**Még nem volt itt az ideje a DirectX 11-nek. Ránéztünk a naptárra és arra gondoltunk, hogy nem ez a megfelelő idő. Alig lett volna kihasználva. Shmuel „Mooly” Eden, az Intel alelnöke**

Ezzel a lépéssel az Intel a DirectX verzió szempontjából csupán felzárkózik ellenlábasaéhoz, hiszen az AMD Fusion már most is DirectX 11-es vezérlőt foglal magában. Az AMD és az Intel is kedden jelentette be új, alacsony fogyasztású integrált lapkacsaládját. Az Intel Sandy

Bridge-ben és az AMD Fusionben közös, hogy egy szilikondarabon tartalmazzák a CPU mellett a grafikus vezérlőt (GPU) és a memóriakontrollert is, a magas fokú integráltság pedig jobb erőforrás-kihasz-

nia. Eden nem restelli a most megjelent Sandy Bridge DirectX 10.1 vezérlőjét, az Intel szerint ugyanis még nem volt itt az ideje a DirectX 11-nek, mert egyelőre csak kevés alkalmazás látna hasznát en-

nálást, energiatakarékosabb működést tesz lehetővé.

Az Intel már ebben az évben tervezi szállítani az Ivy Bridge-et, legalábbis a PC-gyártók számára. A fogyasztókhöz várhatóan egy év múlva jut majd el az új, DirectX 11-kompatibilis Intel technoló-

nek a technológiának. Az Ivy Bridge generáció már 22 nanométeres csikszélességű gyártástechnológiával fog készülni, ami hozzájárul az energiafelhasználás további csökkenéséhez. A jelenleg futó Sandy Bridge generációt még 32 nanométeres technikával építik. **GS**

## SIFTEO CUBES – A JÖVŐ JÁTÉKA?

**A** CES-EN NEM TÚL SZERÉNYEN a jövő játéknak nevezte a megoldását a Sifteo, amely ugyan meglehetősen merész kijelentés, ám a Cubes a megjelenését követően akár trendi kutyúvé is válhat. A mágiikus kockák ugyanis dinamikus képessé válókatni a kijelzőjük által közvetített képet, érzékelik a saját pozíciójukat, valamint a viszonyukat

egymáshoz képest, és vezetékek nélküli kapcsolaton keresztül a PC-vel kommunikálva különféle ábrákat tudnak megjeleníteni a 1,5 hüvelyk széles apró monitorjaikon. A megoldás remek alkalmazások táptalaját szolgálhat, amelyek egyúttal teljesen újfajta élményt képesek biztosítani – ráadásul az sem mellékes, hogy szép formába öntötte a megoldását a francia gyártó. **GS**



## DUAL-GPU-S NVIDIA AZ EVGA-TŐL – GTX 590?

**A**Z IDEI CES-EN AZ EVGA egyik legérdekesebb újdonsága egy szörnyetegnek kinéző videokártya volt, amely dual-GPU-s. Sajnos nem erősítették meg, hogy pontosan milyen magok dolgoznak a kártyán, a két GPU jelenléte azonban bizonyos, ugyanis egyenesen három DVI-kimenetet találunk

a vezérlőn, ráadásul a NVIDIA 3D Surround technológiát is támogatja. Egyes információk szerint két GF110-es GPU került a kártyára, mások azt állítják, a GTX 460-ban megismert GF104-es magok dolgoznak a videokártyában. Ami viszont biztos, hogy az EVGA szörnyetegén minimum nyolc darab Samsung K4G10325F egy giga-

bites GDDR5-ös DRAM-lapka található, ami azt jelenti, hogy legalább 2 GB memóriával van dolgunk. A két nyolctűs PCIe-csatlakozóból táplálkozó kártya akár 375 wattot is képes fogyasztani, így mindenképpen erős tápegység kell majd mellé. A hűtésről három ventilátor gondoskodik, amelyek egy alumínium hűtőborda

fölött vannak. A kártyát egyébként meglehetősen vastag réz hőcsövekkel látták el. Ami a méretét illeti, az EVGA GTX 580 vízűtéses változatánál több centivel hosszabb a behemót, amely a jelenlegi információk szerint tavasszal érkezik, és kevesebbe kerül majd, mint egy GTX 580. **GS**





# ASUS EAH6970/ 2DI2S/2GD5

**A látszat ellenére az ASUS-nál készülő HD 6970 nem teljesen referenciadizájn**


**NEM TUDNI, HOGY AZ AMD-NÉL (vagy ATI-nál, kinek hogy tetszik) milyen tudatmódosítókon élnek, de amit az utóbbi időben a számozásokkal művelnek, az... nos, nehezen követhető.** Éppen azért, mert korábban a 900-as családban csak azok a kártyák foglaltak helyet, amelyek két grafikus maggal futottak, így a Radeon HD6970-ről joggal hihetnénk, hogy szintén egy kétmagos csúcskategóriás kártya. Erről jelen esetben szó sincs, hiszen a HD6950 és HD6970 csak egy-magos, a kétmagos HD6990 majd csak később érkezik.

Az elnevezések azért ennyire megtévesztők, mert egyrészt a gyártó egyszerűsíteni akart a számozáson, kihagyva a -20 és -30 végű kártyákat, illetve a Cayman (HD6900) és Barts (HD6800) GPU-k között túl nagy a különbség ahhoz, hogy számozás alapján közös családba kerülhessenek.

Az egész kavarásnak a vége pedig az lett, ami most van. Nade mi van most pontosan? Tudni kell, hogy a felső kate-

a HD6970 a csúcs egymagos Radeon, de az egymagos versenyben az NVIDIA áll nyerésre, a GTX580-nak hála, viszont amint képbe lépnek a kétmagos kártyák (például a HD5970 és annál gyorsabbak), az NVIDIA GX580 is elvárjuk.

A nehezen emészthető névmagyarázattal után lássuk, mit kínál az egyetlen ASUS HD6970 chipes kártya, az EAH6970/2DI2S/2GD5. A dobozban első ránézésre egy referenciamodell fekszik, gyári hűtéssel, ám a igazság az, hogy a látszat csal és az ASUS kártyáján a hűtő teljes borítása alumínium, szemben a referenciával – ami műanyag –, ezáltal jobb a hőleadás. A mag sem a gyári 880 megahertzen, hanem 890 megahertzen ketyeg és bár ez nem szignifikáns különbség, a SmartDoctoron belül VoltageTweak hathatós segítségével még jóval tovább emelhető az órajel.

A kártya 120 ezer forintos ára láttán bizonyára sokan kapnak a szívükhöz, de a teljesítménye alapján pont oda vártuk, ahova ára alapján is besorolnánk: a GTX 570 és GTX580 közé, tehát ezt figyelembe véve a HD6970 nem rossz választás, főleg az extrákat is kínáló ASUS tállásában. 



goriás HD6900 kártyák elődje valójában a Radeon HD5800-as széria, a HD6800 csupán töltelék, amely a GeForce GTX460 (GF104) ellenfelének számít, míg a HD6900-as kártyák a GTX570 és GTX580 ellen indulnak – utóbbival viszont nem tud versenyezni, erre kell majd a HD6990. Tehát jelen esetben

**GameStar 92**

Ára: 120 000 Ft

Nem olcsó, de annál használhatóbb grafikus kártya a HD6970, az ASUS pedig további extrákat ad hozzá az alapértékekhez

# EGYSZERŰSÍTSE ELŐFIZETÉSÉT!

FIZESSEN ELŐ MOST  
HAVONTA 795 Ft-ÉRT A

# GALAKTIKA MAGAZINRA!

AZ ÚJ, HAVIDÍJAS KONSTRUKCIÓ ELŐNYEI:

1. Nincs éves előfizetési díj,
2. Csak az aktuális lap árát kell kifizetnie havonta,
3. Ön elektronikusan, folyószámlájáról automatikusan, sorbaállás nélkül rendezheti Galaktika magazin előfizetését,
4. Folyamatosan kapja a Galaktika magazint, nem fordulhat elő, hogy elfeledkezik előfizetése meghosszabbításáról,
5. MINDEN előfizetőnk, aki a havidíjas konstrukciót választja, kap egy 2990 Ft értékű ajándék Winston Churchill: *Savrola* kötetet,
6. Az első 50 ilyen előfizetőnk 1990 Ft értékű *Az idő urai* DVD-t is kap ajándékba,
5. Kisorsolunk még előfizetőink között 3-3db *Eredet*, *Szárnyas fejedelemség – A végső vágás* és *Star Wars: A klónok háborúja – A teljes első évad* DVD-t is!

A szolgáltatás igényléséhez kérje ügyfélszolgálatunk segítségét a 06-1-457-0250 vonalas számon, a 06-70-948-4802 mobilszámon vagy az [ujelofizetes@galaktika.hu](mailto:ujelofizetes@galaktika.hu) email címen, illetve személyesen a szerkesztőségben: 1024 Bp., Fény u. 2. (108-as kaputelefon).

A szolgáltatás igényléséhez kérje ügyfélszolgálatunk segítségét elérhetőségeinken.

Minden 795 Ft-ért előfizetőnk 2990 Ft értékű ajándékot kap  
**Első 50 előfizetőnk még 1990 Ft értékű ajándékot is kap**

## Számoljon velünk! Megéri!



Ha most havidíjas konstrukciónk keretében fizet elő a Galaktika magazinra, megkapja Sir Winston Churchill *Savrola* című kötetét, az első 50 előfizetőnk *Az idő urai* DVD-t kap, valamint *Eredet*, *Szárnyas fejedelemség – A végső vágás* és *Star Wars: A klónok háborúja – A teljes első évad* DVD-eket nyerhet!

DVD mellékletes Galaktika változatunk speciális konstrukciójú havidíjas előfizetéséhez kérjük, vegye fel velünk a kapcsolatot a felsorolt elérhetőségeink valamelyikén!

**A GALAKTIKA a GameStar médiapartnere**



## RAZER MEGALODON

**Fejhallgató formájában nyújt többcsatornás hangzást a Razer. A Megalodon jött, látott és legyőzte hallójáratainkat**

**A KI RENDSZERESEN JÁTSZIK online FPS-ekkel, valószínűleg egyetlenét abban, hogy meccsek közben a hangok gyakran ugyanolyan fontosak, mint amit látunk,** hiszen ellenfelünket sokszor épp lövéseink, lépteink zaja árulja el. Mivel kevesen rendelkezünk olyannyira toleráns családdal, hogy egy komplett házimozis-rendszer közepén üldögélve oszthatjuk a fejlődéseket napestig (illetve ez egy LAN-partin viszonylag nehézkesen kivitelezhető), a fejhallgató marad a legtöbb játékos választása, úgyhogy ebből

a szempontból a térhatású hangzást ígérő fejhallgatók különösen izgalmasak. Persze a többcsatornás (5.1 vagy 7.1) fűlésekről általában látványosan megoszlik a közvélekedés (nagyjából a „parasztkavikástól” egészen a „fantasztikusig”), azért tény marad: ha nem is adják vissza tökéletesen a térélményt, biztosan több információt nyújtanak, mint hagyományos, sztereó társaik. A hosszúra nyúlt, de szükséges bevezetés után rá lehet térni a Razer Megalodonra, amely több szempontból is érdekes darab. Hosszú ideje a legkényelmesebb füles, amit csak próbáltunk – szinte meg sem érezzük, 4-5 óra viselés után sem. Ami a legfontosabb: nem igényel semmiféle telepítést, de még hangkártyát sem (nemhogy 5.1-es vagy 7.1-es hangkártyát), hiszen USB-kapun bármilyen gépre csatlakoztatva azonnal beüzemeli saját hangrendszerét, amelyet a külső kezelőn hangolhatunk. Ennek persze helyet kell találni az aszta-

lon, cserébe megkapjuk a kényelmet, hogy semmiféle beállítáért nem kell kilépni a játékból. Egy gombbal kapcsolgathatunk a 2.0 és a 7.1 között, illetve külön-külön állíthatjuk a virtuális hangszórók hangerejét. Vannak még külön gombok a mikrofon kezelésére is (némítás, hangerő...) és kész, nem is kell több. A lényeg, hogy néhány *Battlefield: Bad Company 2* és *Call of Duty: Black Ops* meccs után bátran kijelenthetjük, hogy a hangminőség fantasztikus (akár zenehallgatáshoz is), a virtuális térhatás pedig remekül működik, a sztereóhoz képest sokkal pontosabb információt ad ellenfeleinkről. A Razer Megalodon természetesen filmnézéshez is ideális, csupán egyetlen negatívuma van: PC-n kívül semmi másra nem csatlakoztatható. **GS**



**GameStar 90**

Ára: 43 000 Ft

Elégge borsos áron kapható a Megalodon, a tesztidőszak során azonban kiderült számunkra, hogy az egyik legjobb gamer fejhallgatót ismerhettük meg személyében

## MICROSOFT LIFE CAM STUDIO

**Úgy látszik, ma már tényleg szélesek azok a bizonyos sávok, mert a gyártók egymás után akarnak meggyőzni minket, hogy az élet 1080p-nél kezdődik**

**A FULL HD-WEBKAMERÁK piacán a Logitech C910 után nem sokkal itt a Microsoft válasza, a LifeCam Studio, a LifeCam Cinema HD utódja – és nem is csak az ár, de a teljesítmény tekintetében is frappánsan ríposztoltak vele.**

Nehéz megítélni, hogy mennyire fontos szempont ez, de a LifeCam Studio nagyon dögösen fest (bár mindvégig benünk motoszkál a gondolat, hogy egy railgun vészjósól csöve mered ránk), és ugyan folytatja a LifeCam Cinema formai hagyományait, némi plusz szálcsi-

szolt fémmel exkluzívabb hatást kelt. A fő attrakció persze az 1080p-s szenzor, ami (természetesen méretre) is nagyobb, mint korábban a 720p-s változat, ennek megfelelően a képminősége is kifogástalan. Akit vonz az ilyesmi (feltehetőleg a potenciális felhasználók közel 1 százalékát), részletesen elmerülhet a beállítások finomhangolásában. Jó hír, hogy erre nem igazán van szükség, mivel a LifeCam Studio remekül alkalmazkodik a helyi viszonyokhoz, és remek kép/hangminőséggel szolgál. Utóbbi esetben sajnos ki kell emelni, hogy nincs sztereó hang (mint a C910-ben), bár nem lenne túlzottan értelem (ahogyan a C910-ben sem), hacsak nem akarjuk ténylegesen videokameraként használni a webkamerát. Itt érdemes megjegyezni, hogy furcsa, de alából 1080p-ben nem lehet videót rögzíteni, csak fényképezni – de ha valakit ez nagyon zavar, külső szoftverrel megkerülheti a limitálást. Probléma lehet még a zajszűrés hiánya, viszont ha nincs hát-

térzaj, vagy nem jelentős, akkor örvendezhetünk a teltebb, életszerűbb hangzásnak.

A különféle alapvető szűrők között helyet kaptak az olyan kevésbé alapvetők is, amelyek nagyon csúnya acid trip-felütést adhatnak a rólunk készült anyagoknak – hatalmas szemek, torz fejek, talán a túlságosan szép emberek kedvéért. Ami a kamera által végzett szoftveres utómunkát illeti, szintén tökéletesen elégedettek lehetünk: átlagos, vagy valamivel az alatti fényviszonyok esetében bármiféle kásásodás nélkül világosodik a kép, és a szintén remekül működő autofókusz reakcióideje nem csökken különösebben a megnövekedett terhelés dacára sem. **GS**



**GameStar 89**

Ára: 24 990 Ft

Pár dolog hiányzik belőle – no de kinek? A lényeg a kép- és hangminőség, ami kárpótol ezekért



# KINGSTON HYPERX H2O DDR3-2133

Csúcsteljesítmény, vízűtés – a Kingston elkötelezettsége a tuningos, gépépítő társadalom felé nagyon dicséretes

**NEMRÉG MUTATTA BE AZ INTEL az új Sandy Bridge architektúrára épülő processzorait (lásd összeállításunkat), amelyek között több, kifejezetten túlhajtásra felkészített modell is található.**

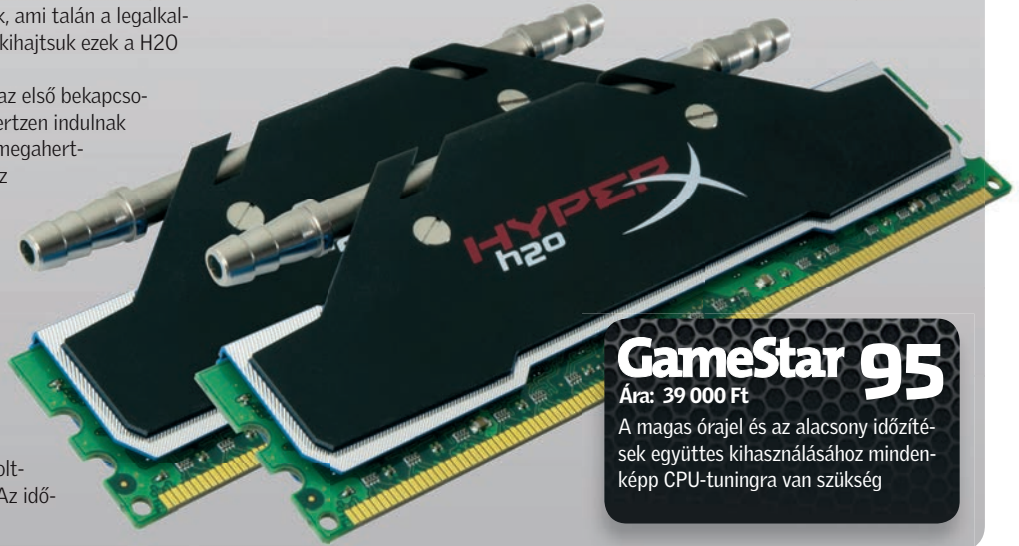
A gyártó korábban csak az Extreme kiadásokat szánta a tehetős tuningolós felhasználói rétegnek, de egy ideje már alsóbb kategóriákban is elérhető a szabadon túlhajtható változatok. Ezekhez a processzorokhoz nemcsak megfelelő alaplap, hanem memóriapárok is kellenek, ráadásul mivel a Sandy Bridge az Intel harmadik olyan generációja, amire a beépített memóriavezérlő jellemző, ezért különösen fontos, milyen modulokat választunk a központi egység mellé. A Kingston HyperX család nemrégiben vízűtéses kiadásokkal gazdagodott, amelyeknél a kezdő órajel 2000 megahertz, a plafon pedig jelenleg 2133 megahertznel húzódik. Tesztlaborunk az utóbbi értéken üzemelő próbapéldányokat kapta meg, amelyek 2x2 GB-os méretben kí-

nálnak óriási memóriátvitelt és remek hűtőadást is. Sajnos a modulok nem az új Core i7-2600K processzorral egy időben állomásoztak nálunk, ezért nem volt lehetőségünk együtt kipróbálni a lapkákat. Ezért a jól bevált Core i7-875K konfigurációkhoz nyúlunk, ami talán a legalkalmasabb arra, hogy kihajtsuk ezek a H2O típusokat.

Fontos tudni, hogy az első bekapcsolásnál 1333 megahertzen indulnak a RAM-ok, a 2133 megahertzes órajel eléréséhez az Intel XMP-profil engedélyezése vagy manuális beállítás szükséges. Utóbbi nyilván nehezebb, ráadásul arra is figyelni kell, hogy a 2 gigahertz feletti frekvenciához mindenképp 1,65 voltnyi feszültség kell! Az idő-

zítésekkel szintén nem kell törődni az XMP-profil aktiválásánál, sokkal fontosabb, hogy figyeljük, bírja-e a processzor a profillal betöltődő beállításokat. Egy K-s modellnél nem nagyon lesz gondunk – nekünk sem volt –, a vízűtési-

ses rendszerünkre pedig némi utómunkával könnyedén rákötöttük a lapkákat. Természetesen víz nélkül is üzemképesek a H2O modulok, de ha tényleg ki akarjuk hozni belőlük a maximumot, akkor egy vízes hűtőrendszerre is szükség lesz. **GS**



**GameStar 95**

Ára: 39 000 Ft

A magas órajel és az alacsony időzítések együttes kihasználásához mindenképp CPU-tuningra van szükség

# FUJITSU LIFEBOOK NH570

A gigantikus méretekkel rendelkező NH570-es Fujitsu gép kellemes társ, ha szórakoztatásról van szó

**HATALMAS, 18,4 HÜVELYKES képátló, Core i5-ös processzor, Blu-ray meghajtó, 4 gigabájt memória – ezek olvashatók a Fujitsu Lifebook sorozatának NH570-es típusú gépének specifikációs táblázatában.**

A szokatlanul erős hardver és nagy kijelző nem véletlen, ugyanis az NH570 elsősorban nem munkára, hanem multimédiás felhasználásra készült, illetve az NVIDIA Geforce 330M grafikus vezérlő bizonyos fókusz a játékban is partner.

Erős pozitívum, hogy a gép nagy mérete és tiszteletreméltó teljesítménye mellett a Fujitsunál nem érezték szükségét annak, hogy mindenféle nonfiguratív és világító dizájnelemekkel aggassák tele, hanem a cél a funkcionalitás megtartása és a megfizethetőség lehetett. Ennek megfelelően az NH570 ugyanúgy néz ki, mint más Lifebook gépek (fényes fekete ház, lekerekített élek) és használhatósága is ugyanolyan jó. A nagy mé-

ret kényelmes használatot tesz lehetővé, kezdve a billentyűzettől a touchpadig – habár a billentyűk lenyomásához kicsit nagyobb erő kell a megszokottnál.

Nagy örömeinkre nem DVD-meghajtó, hanem Blu-ray egység látja el az optikai meghajtó szerepét, de a fényes felületű kijelző sajnos nem képes teljes

HD-felbontásra – viszont van HDMI-kimenet, így ki lehet használni a lejátszó képességeit.

A gép 3,6 kilót nyom a mérlegen, ami a méretéhez képest nem is olyan sok, figyelembe véve, hogy egy 52 Ah akkumulátor hajtja, amivel alapláraton legalább 3-3,5 óra üzemidőt lehet elérni. Mindent összevetve és árát tekintve a Lifebook NH570 egy rendkívül kedvező vétel a hasonló kijelzőmérettel rendelkező gépek között; még ha nem is dizájndíjas a formaterv, de a feladatát karácsonyfadíszek nélkül is kiválóan képes ellátni. **GS**



**GameStar 83**

Ára: 299 900 Ft

Az NH570 ára kategóriájában rendkívül kedvező és felszereltségére sem lehet panasz, egyedül a kijelzőtől vártunk volna többet, azaz full HD-felbontást





## GOOGLE NEXUS S EXKLUZÍV: ELSŐ BENYOMÁSOK

Miközben az egész világ Las Vegasra figyel az aktuális CES miatt, addig szerkesztőségünkbe egy napra beköltözött a Google legújabb mobilja, a Nexus S //balage

**A**KADNAK AZ EGYSZERI Újságíró életében (is) azért szerencsés pillanatok, amelyek ritkák, így jól meg kell őket becsülni. Ilyen volt az a Facebook-üzenet is, amelyben egy rég látott ismerős azt kérdezte, nincs-e kedvünk megnézni közelebbről egy Nexus S-t, amit külföldről rendelt és épp most érkezett meg. Nem gondolkodtunk sokat a válaszon és a pár órás ajánlatot felduzzasztottuk nagyjából egy napra. Míg a Google saját neve alatt kibocsátott Nexus One akkoriban egyedül kínéztetel bírt, addig a Nexus S esetében ez már nem ilyen egyértelmű. Sokan a gyártó (Samsung) miatt a Galaxy S némileg feljavított, kipofozott változatának tartják. Ebben van is valami, de azért – szokás szerint – nem ilyen egyszerű a helyzet. Míg a Galaxy S-en egyértelműen érezhető az iPhone-

hatás, ez a Nexus S esetében teljesen eltűnt. A mobil első pillantásra sokkal masszívabb, tekintélyt parancsolóbb és ez az érzet a kézbe vétel után sem változik. A fekete műanyagborítással teljesen egybeolvad a panel feketéje, egyedül a lekerekített sarkok lágyítanak a készülék szigorúságán. Az összeszerelés első osztályú, az anyagok pedig ellentmondásosak. A hátlap ugyanaz a szappantartóra emlékeztető műanyag, mint a Galaxy S esetében; nem nyiszorog, nem recseg, mégis ront némileg az összhatáson.

### ÍVES HATÁS

A feltétlenül szükséges csatlakozókon (microUSB és 3,5 mm jack alul, hangerőgomb balra, bekapcsoló jobbra) és szenzorokon kívül semmi sem található a Nexuson, ami tovább erősíti az egyébként is nagyon karakteres külsőt. A kijelző alatt négy, érintéssel vezérelhető gomb sorakozik, amelyek sorrendjét ismét tanulni kell, mert eltér például a HTC által alkalmazottaktól. El

lehet persze vitatkozni azon, hogy a jobb szélső helyen a Home, vagy éppen a visszalépő nyíl lenne-e a praktikusabb – ettől függetlenül a Nexus S-nél jobbról balra a visszalépés, keresés, menü és Home a sorrend. A gombok nálunk tökéletesen reagáltak, nem tapasztaltunk túlérzékenységet, vagy késkéledést. Kialakítás, praktikum és ergonómia szempontjából a csúszós, fényes felületű hátlapot tartjuk a legnagyobb hibának. A nem olyan könnyű (129 gramm) készülék ugyanis azonnal megindul a kezünkben, ha egy kicsit is megizzadunk. Utána pedig kezdődhet a teljesen esélytelen tisztogatás, ami nagyjából addig tart ki, amíg újra meg nem fogjuk. A telefon teste alul érezhetően vastagabb és nehezebb is, ami sokat javított az előbb említett csúszás megállításában. A hátlapon a kamera mellett immáron egy LED-vakut is találunk, lentebb egy Google, még lentebb Samsung felirat fogad bennünket. Ahogy talán mindenki, úgy mi is az íves kijelzőre voltunk kíváncsiak: szemből ez egyáltalán nem vehető észre, de ha nem említettük ezt a jellemzőt, akkor a készüléket kézbe fogó tesztalanyok észre sem vették a dolgot. A panel ugyanis hosszanti irányban kapott egy enyhe homorítást, ami rendkívül elegáns megjelenést kölcsönöz a Nexus S-nek, de gyakorlati hasznát nem igazán értjük tetten. Annyira nem hajlik meg, hogy a képernyő felső sarkai közelebb le-

gyenek az ujjainkhoz, illetve a betekintési szöveget sem befolyásolja, a fogásán, kézre állóságán viszont érezhetően javít ez a formabeli megoldás, amellett, hogy egyedivé is teszi a sok hasonló vetélytársához képest. A Super AMOLED-kijelző továbbra is állítható színekkel, szintiteltettséggel, kontrasztokkal szolgál, elég nehéz betelni a 4 hüvelykes panel minőségével. A kijelző

### FINOM ÉDESSÉGEK

- Érdekeség, hogy az Android különböző verziói nemcsak sorszámkokat, hanem egyedi elnevezéseket is kapnak, amelyek mindegyike egy-egy, főleg az USA-ban elterjedt és kedvelt édességet jelent.
- 1.1 (Banana Bread): banánkenyér
  - 1.5 (Cupcake): krémes, habos édesség muffin formában
  - 1.6 (Donut): amerikai fánk
  - 2.0/2.1 (Éclair): Ekler fánk
  - 2.2 (Froyo): a Frozen Yoghurt (jeges joghurt) rövidítése
  - 2.3 (Gingerbread): mézeskalács (gyömbérkenyér)
  - 2.4 (Ice cream Sandwich)
  - 3.0 (Honeycomb): lépeszmé







érzékenysége tökéletes, érintésre időben, pontosan reagál. A Nexus S rendszersebessége hajmeresztő: a nemrégiben tesztelt Desire HD-nál is sokkal gyorsabban végzi a kiadott parancsokat, nyomra sincs az Androidnál sajnos már megszokott akadozásnak. Próbaként teszteltük a böngésző sebességét az [index.hu](http://index.hu) és a Flash-tartalmakkal bőven megtűzdelt [gamestar.hu](http://gamestar.hu) oldalak betöltésével, és hogy még érdekesebb legyen, mel-

lé tettünk egy iPhone 4-et is. Az [index.hu](http://index.hu) betöltését az iPhone nyerte pár másodperccel, de azt is tudni kell, hogy az Apple mobilja már akkor megjelenítette a weboldalt, amikor még nem töltődött be minden eleme, a Nexus S pedig csak akkor, amikor már kész volt a művelettel. A GameStar Online esetében is az iPhone 4 volt a gyorsabb – persze ez is magyarázható a Flash-elemek lassító hatásával. Ezért nem is csodálkoztunk kü-



## ANDROID-EGYSZEREGY

Aki androidos készüléket szeretne, elsőként érdemes megismerkednie a különböző verziók folyamatosan változó világával. Az Android ugyanis egy megállás nélkül fejlődő, újabb és újabb funkciókkal, apró grafikai megoldásokkal bővülő, gazdagodó operációs rendszer. Pontosan ezért afelől is mindig érdemes tájékozódni, hogy a kinézett készülék milyen verzióval rendelkezik és a jövőben frissíthető lesz-e.

A felhasználók által is kipróbálható formában az 1.1-es kiadással debütált 2009 februárjában, amikor megjelent az első androidos készülék, a T-Mobile G1, más néven HTC Dream. A rendszer rohamléptekben fejlődött, hiszen áprilisban jött az 1.5-ös kiadás, amelyet szeptemberben már követett is az 1.6. Minden kiadásba került valami fontosabb, hasznosabb fejlesztés: ezen verziók alatt jelent meg az Androidban például a Bluetooth-headsetekhez való automatikus csatlakozás, a YouTube-videók feltöltésének lehetősége, illetve folyamatosan finomították a keresési algoritmusokon, és igyekeztek a különböző képernyőfelbontásokhoz is igazítani a rendszert.

A 2.0/2.1-es verziók 2009 októberében érkeztek, de nem sokat kellett várni a 2.2-esre sem, ahol komoly, az alapokat átíró, de a használatot gyorsító fejlesztések mentek végbe. Időközben megjelent a bemutatónk alanya által is használt 2.3, sőt a CES kiállításon bemutatották a 3.0-t is, ami azonban nem mobilokhoz készült, hanem kifejezetten a táblagépek képernyőméretére és felhasználási módjaira optimalizált Android-változat.

lönösebben, amikor a Nexus S alig bírta megmozdítani, görgetni az oldalt.

## CSUPASZ, DE 2.3-AS ANDROID

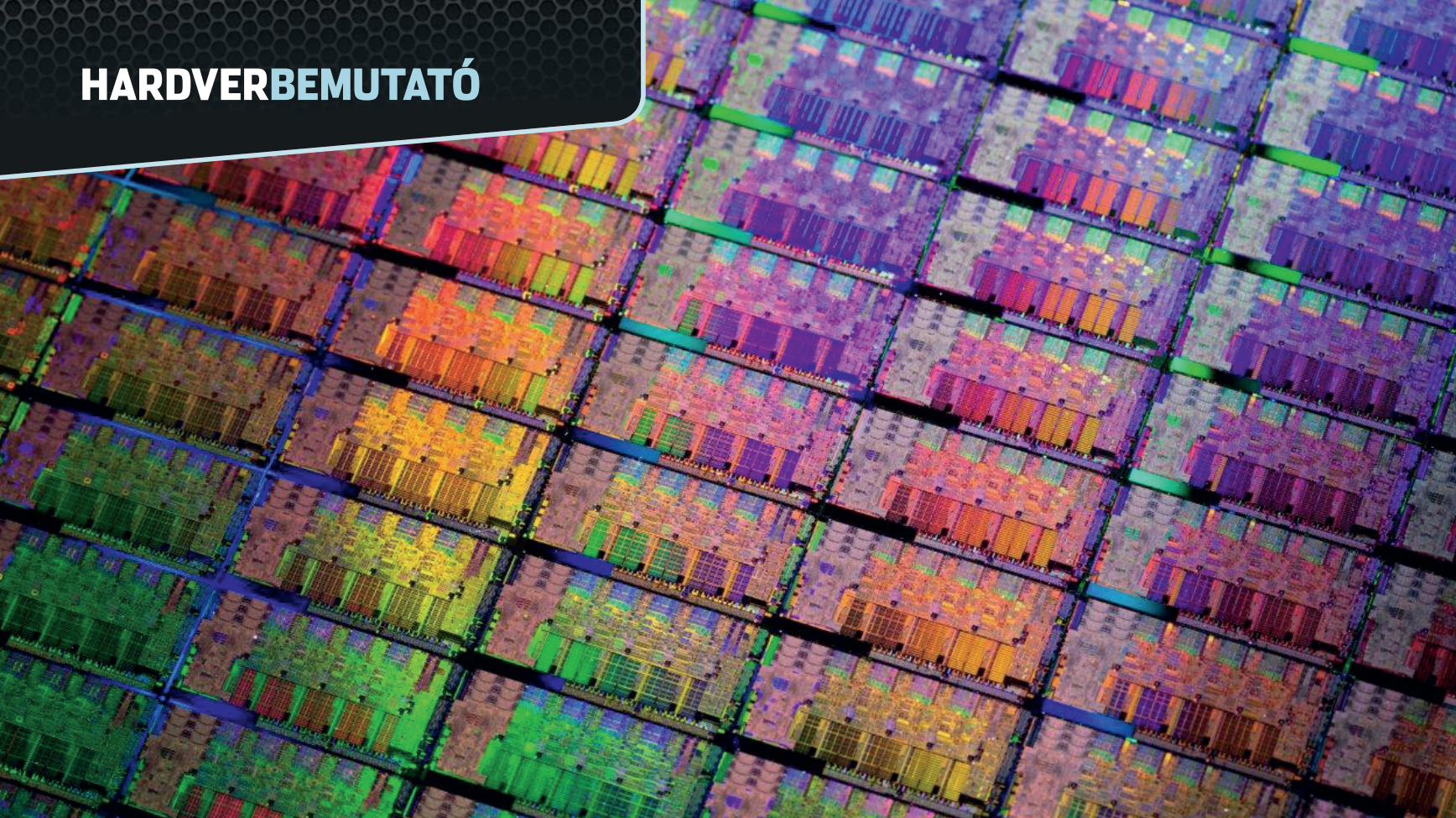
Egyedi kezelőfelület természetesen itt sem áll rendelkezésre, de ennek ellensúlyozásaként el lehet bízni az Android 2.3 újdonságaival. Ezeket azonban az átlagos felhasználók átlagos használat mellett nem nagyon fogják észrevenni. Érdekes és vicces a régi tévékre hajazó, a kijelző elsötétülésekor jelentkező animáció, vagy a görgethető listák végén jelző, halványan felvillanó szín. A fejlesztők azonban teleshírték a rendszert sok egyéb olyan megoldással is, ami gyorsabbá, egyszerűbbé teszi a kezelést és ezzel együtt energiát is spórol. Ilyenek az átszínezett menüelemek, legyen szó a Menü gomb megnyomása után felugró panelről, vagy azokról az ikonokról, amelyek az értesítési csíkban jelennek meg. Kipróbálhattuk az új, átszabott virtuális billentyűzetet is, illetve próbálkoztunk a megújult szövegkezelési (másolás, kivágás, beillesztés) eszközökkel is.

A szerencsés Nexus S-tulajdonosok elsősorban a gyenge akku miatt panaszkodnak – mi sajnos nem tudunk ezzel kapcsolatban nyilatkozni, hiszen önmagában az a tény nem sokat mond, hogy hosszasan nyomkodás, használat mellett egy napot sem bír ki. Érdekes jelenség volt viszont, hogy a hívások fogadása, indítása folyamán akadtak bizonytalanságok. Előfordult, hogy csak másodpercekkel a felvevő „gomb” megnyomása után hallottunk bármit is, és olyannal is találkoztunk, hogy a hívott fél a kicsen-

gés hangja nélkül egyszer csak megszólalt a fülünkben. A távolságérzékelő is bizonytalanodott, mert egyszer sikerült a beszélgetőpartnerünket tartásra tenni. A hangminőség átlagon felüli volt, de ennek ellenére akadtak olyan hívásaink, amelyek során hullámozott a hang minősége.

A Nexus S létrehozásakor láthatóan áttemeltek részeket, elemeket a Galaxy S-ből, de annak ellenére is más jellegű lett a készülék, hogy tudásában, funkcióiban nem hozott olyan eget rengetően sok újdonságot. A formára, kialakításra, megjelenésre egy szavunk nem lehet, azt viszont sajnáljuk, hogy alapvetően ugyanazokat az anyagokat vették elő, amelyeket a Galaxy S-nél is használtak. Egy erőteljes, karakteres mobil született meg a Nexus S képében, ami nem hoz annyi újdonságot és meglepő dolgot, mint a Nexus One, viszont továbbra is rendelkezni fog azzal az előnnyel, hogy az Androidra érkező frissítések elsőként ezen a készüléken lesznek elérhetőek. Ez akkora plusz, ami feledtetheti egy HTC Sense-hez hasonló felület hiányát, azt, hogy a Google-nál nem gondoltak azokra, akik a trend szerint már HD-ben szeretnék videókat rögzíteni, vagy éppen azt, hogy a 16 GB-os belső memória nem bővíthető. A Nexus S egyelőre csak Angliában és az USA-ban kapható és az is erősen kérdéses, hogy kaphatunk-e eljut-e. Az elődől kiindulva ne számítsunk rá, egyetlen remény az lehet, hogy a Samsungnak talán nagyobb befolyása lesz a forgalmazás más országokba való kiterjesztésével kapcsolatban. [GS](http://www.google.com)





## MEGÉRKEZETT AZ INTEL SANDY BRIDGE

Két évvel a Nehalem architektúra bemutatása után a gyártó ismét egy olyan processzorszériával állt elő, amelyre egy olyan komplett termékcsaládot lehet felépíteni, ami minden egyes kategóriában megállja a helyét. A Sandy Bridge nevet vélhetően sok felhasználó megjegyzi majd, ugyanis az eddig bevezetett eljárások, technológiák tökéletesítését hozza el

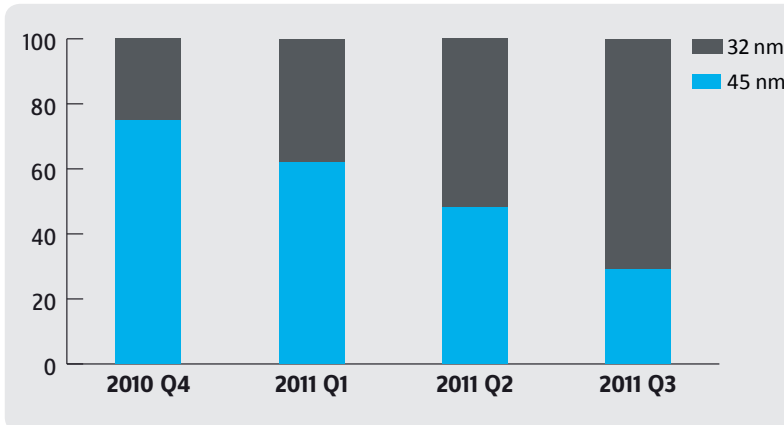
**MÉG ÍGY KÉT ÉV UTÁN IS AZT MONDHATJUK, hogy a Nehalem az egyik legnagyobb mérföldkönek számít a vállalat történelmében; a Core 2-es generációt leváltó architektúra egy olyan előrelépést jelentett, ami tulajdonképpen megalapozta az eljövendő generációk sikerét.** A natív négymagos felépítés, a harmadszintű gyorsítótár beépítése (újból), a háromcsatornás memóriavezérlő, illetve a HyperThreading- és Turbo Boost-technológiák használata együttesen markáns teljesítménybeli ugrást eredményezett, bár eleinte nem mindenki látta ilyen fényesnek és csillogónak az új Core i7-es processzorokat. A magas platformköltség miatt jó ideig csak pár százalékos részesedést képviseltek az új központi egységek a globális CPU-eladásokban, amelynek az oka egyértelműen a termékek pozicionálása volt,

miszerint a Nehalem a felső kategóriában mutatkozik be, az olcsóbb variánsok megjelenését csak később esedékes. Így az Intel nem is nagyon törte magát a tőle megszokott dömping megszervezésén és lebonyolításán, jó ideig csak három CPU-típus és 10-15 alaplap jelentette a Nehalem érárt. Az architektúra széles körű elterjedését a Lynnfield megjelenésétől számítjuk, ami egyértelmű jele volt annak, hogy az LGA 775 tokozás és a Core 2 korszak végleg lezárult. Az LGA1156 és a platformhoz érkező processzorok árban ugyan még mindig a felsőbb rétegeket célozták meg, de egy-két jel már akkor arra utalt, hogy hamarosan a belépő szinten is óriási változások lépnek életbe. Nagy kérdés volt például, hogy mi lesz a Celeron és Pentium márkanevekkel, amelyeknél erősebb brand nem nagyon van az IT-iparban. A dön-



A végleges, felhasználók által megvásárolható CPU-kon természetesen rajta lesz az elmaradhatatlan fémsapka is





A 32 nanométeres gyártástechnológia további térhódítása várható, ami nem meglepő annak tudatában, hogy rengeteg előnye van a 45 nanométerhez képest. Ehhez persze az is kellett, hogy jöjjön egy olyan sikeres CPU, mint a Sandy Bridge.

tés végül megszületett, és a mindvégig az olcsósított terméket jelző Celeron nevet szép lassan kivezeti az Intel, helyébe pedig az a Pentium lép, amire 7-8 évvel ezelőtt a többség elismerően bólintott. A dicsőség azonban a Core-t, illetve annak adott számozásait illeti, a Pentium megmarad azoknak, akik kíváncsiak ugyan az új technológiákra, de a pénztárcájuk vastagsága nem engedi, hogy kiélvezzék a teljes fegyverarsenált. Aggodalomra egyedül akkor volt okunk, amikor kiderült, hogy az LGA1156-os tokozással csupán egy kétfogós Pentium készül, sem az előzetes ütemtervekben, sem pedig később nem jöttek elő a gyorsabb, esetleg tudásban többet nyújtó variánsok. A G9650 ugyan nemrég kapott egy testvért, ám valójában ugyanarról a modellről van szó, hiába gondolhatjuk azt, hogy az ún. upgrade-kártyával némi forradalmi szellem is költözött a G9651-be. (Ha valaki nem ismerné a történetet: a vállalat az OEM-gyártók számára kitalált egy olyan konstrukciót, aminek egy olyan Pentium G9650 processzor a része, amelynek leltott funkciói – például 3-ről 4-re nő a harmadszintű gyorsítótár, bekapcsol

a HyperThreading-technológia – egy adott kód begépelését követően válnak elérhetővé oly módon, hogy azok mindenképp pozitív hatással lesznek a többszálú feladatvégzésre. Az ötlet jó, csupán az árázással volt/van gond, az upgrade-kártya ugyanis 50 dollárba kerül, ami az eredeti CPU árához adva már elegendő egy Core i3-as típus megvásárlásához is.) A Pentium azonban a Sandy Bridge megérkezésével új erőre kaphat, ami már csak azért is jó hír, mert így végre kialakulhat egyfajta egyensúly a kifutóban lévő LGA775 és az új LGA1155 között. Ha valaki ma megnézné a webáruházak kínálatát, biztos találkozik 5-6 raktáron lévő Celeron vagy Pentium modellel. Nincs is ezzel semmi baj, de ha a Sandy Bridge konkrétan a második generáció az LGA 775 óta, akkor ideje erről a felhasználókat is tudatni, és eléjük tolni azokat az új CPU-kat, amelyek alapvetően ugyanazt tudják, mint drágább társaik. Jó hírünk van, ez így is lesz, tessék csak megnézni az újdonságokat listázó táblázatunkat. A hangsúly természetesen most is a Core családokon lesz, de aki a lehető legolcsóbb megoldást keresi, köny-

nyebben találja majd meg a számára megfelelő típust.

## ISMÉT TELJES A VÁLTÁS

Egyvalamit azonban még most tisztáznunk kell, mielőtt a boltok polcait tömegesen ellepnek az új processzorok. A Sandy Bridge kétségtelenül jó és használható újításokat tartalmaz – lásd később –, ám ennek ismét ára van. Csak úgy mint a Nehalem megjelenésénél, most is teljes platformcsere kell megjelentünk abban az esetben, ha a régi hardverekből elégünk lett és valami újra, néhan erősebbre lenne szükségünk. Egyedül a memória-rendszer nem változott oly mértékben, hogy azonnal kukába kellene hajítani a már bevált modulokat, az alaplap megválasztásával viszont gondok lesznek. A felhasználók ugyanis igen nehezen viselik, ha hülyének nézik őket, és bár ez most egy picit durva megfogalmazás volt, de sokan gondolhatják majd ezt, amikor szembesülnek a platform követelményeivel. Az új lapkakészletek megjelenésén vélhetően senki sem csodálkozik, ez egy jól bevett stratégia az Intelnél, a platformiság szelleme csak úgy tartható fenn, ha egyszerre jelenik meg minden, nem pedig késésekkel, értelmetlen türelmi időszakok átvészelését követően. Most is ez történik, csak épp aki egy éve elcsábult, és jó drágán bevásárolt az LGA1156-os tokozással kompatibilis komponensekből, az most úgy érezheti magát, mint akit csúnyán átvágtak. A Sandy Bridge processzorok sajnos nem kompatibilisek sem magával a foglalatlaltal, sem az 5-ös szériájú lapkakészletekkel – legalább is ez a hivatalos álláspont –, illetve ez az inkompatibilitás mindkét irányban fennáll, tehát a Lynnfield és Clarkdale processzorok sem működtethetők az új LGA1155-ös alaplapokban. Ez így elég sokkolóan hangzik annak fényében, hogy az LGA1156-ot bő egy éve vezették be, mostanra pedig kis sarkitással élve elavult szemétkupac lett belőle. Az Intel természetesen nem vágja el hirtelen a gyártósorok vezetékeit, és nem állnak le azonnal a 45 és 32 nanométeres Core i3-500, Core i5-600/700 és Core i7-800 központi egységek gyár-

tásával, de az már biztos, hogy új, nagyobb tudással rendelkező lapkakészletek és ezáltal alaplapok már nem fognak érkezni ezekhez a processzorokhoz. A partnergyártók tömegével mutatják be a 6-os szériás alaplapjaikat, amelyek körülbelül fél éve csak állnak és porosodnak, legalábbis a nyár közepén megrendezett tajvani Computexen már azt láthatuk, hogy mindenki készen áll, csak a processzorok megjelenésére kell várni. No, most már arra sem, így senki ne lepődjön meg, ha egyes alaplapgyártók egy szuszra 10-12 terméket mutatnak be, ezzel adva nyomatékot annak, hogy tessék, kedves felhasználó, íme, most megmutatjuk, mire kell rögvést váltanod, ha friss, gyors és időtálló platformra lenne szükséged. Az időtállóság kérdésére persze most sem tudunk egyértelmű választ adni, a számunkra elérhető adatokból megint csak az derül ki, hogy egy évre előre biztos helye van az LGA1155-nek. Sejtésünk szerint azonban ennél mindenképp hosszabb élettartamra lehet számítani, a Sandy Bridge-et váltó Ivy Bridge ugyanis megint „csak” egy gyártástechnológiai váltás lesz, és nem hinnénk, hogy a 22 nanométeres csíkszélesség miatt feltétlenül szükség lenne mondjuk egy LGA1154-re vagy valami hasonlóan bicskanyitogató, csak egy tűskével eltérő foglalatra. Megnyugtató viszont, hogy nem lesz szüksége új hűtésre annak, aki LGA1156-ról váltana, a korábbi referencia- és egyedi bordák felszerelhetők lesznek az LGA1155-re is. Természetesen az LGA775 e tekintetben is a múlté, a felső kategóriás X58-as platformra gyártott hűtők pedig a foglalat nagysága miatt érthető módon más lefogatót igényelnek, mint a kb. 200 tűskével kevesebb LGA1155.

## VÁLTOZÁSOK A MAGBAN

A Sandy Bridge-dzsel a mérnökök továbbhaladtak azon az úton, amit a Westmere családba tartozó Clarkdale és Arrandale processzorokkal kezdtek meg. A kiindulópontot ismét az jelentette, hogy a processzormag mellett mindenképp ott kell lennie egy grafikus egységnek is, amely révén erősebbé tehető a platformhatás, valamint egyszerűsíthető a lapkakészletek tervezése és beszerelése is. A Clarkdale-nél tulajdonképpen azt láthattuk, mint amio az első kétfogós Pentium modelleknél: két elkülönült lapkát, amit egy sebes busz köt össze. Régen a mára teljesen kikopott Front Side Bus felett a lapkák közötti kommunikációért, két éve pedig Nehalemmel bemutatkozói QPI (Quick Path Interconnect) végzi ugyanezen feladatot, legyen szó akár többprocesszoros környezetről, vagy a processzormag és a GPU összekötéséről. A Sandy Bridge megjelenéséig utóbbiról beszélhetünk, magyarárn a tokozáson belül van



**Már az extrém tuningot támogató alaplapok is elkészültek, ráadásul igazi BIOS-frissítés özön zúdult a nyakunkba már az első napokban**





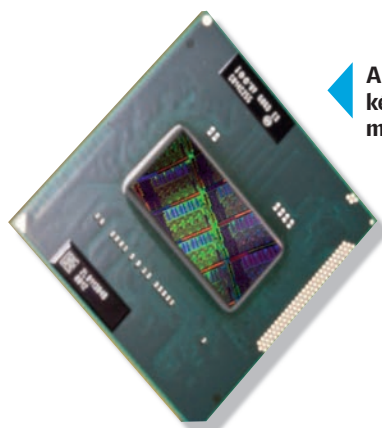
külön egy CPU- és egy GPU-rész, két aprócska mag, amelyek eltérő funkciókkal bírnak. A Clarkdale-nél pontosan arról van szó, hogy a natív kétmagos központi egység mellett egy északihíd-funkciókkal is megáldott grafikus vezérlő található, amely nemcsak a grafikai megjelenítéshez szükséges részeket tartalmazza, hanem az integrált memóriavezérlőt és PCI Express buszokat, valamint a lapkakészlettel való kapcsolattartáshoz szükséges DMI-adatbuszt is.

A Sandy Bridge-nél ez annyiban változott, hogy minden egy lapkában leledzik, tehát például egymás mellett sorakozik a négy központi mag, amelyek után következnek az előbb felsorolt funkciós részek a grafikus vezérlővel együtt. Két lapka helyett tehát egyet kell gyártani, így pedig a működéssel kapcsolatos jellemzők – fogyasztás, hőtermelés – is könnyebben kezelhetők.

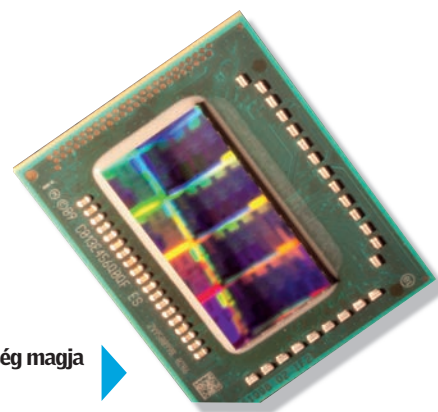
A magok felépítése alapvetően nem változott a korábbi generációkhoz képest, a gyorsítótárak szervezése is azonos azzal, amit a Nehalem-nél ismerhettünk meg.

A harmadszintű tár mérete maximum 8 megabájt lehet, ami egyébként közös a grafikus maggal, tehát mindkét fő egység elérheti a Last Level Cache-nek hívtat ideiglenes tárat, ami gyorsabb adatfeldolgozást és kommunikációt jelent a részegységek között. A memóriavezérlő továbbra is csak a kétcsatornás üzemmódot támogatja, az előzőkkel ellentétben azonban a DDR3-1600 MHz-es üzemi frekvencia is bekerült a támogatási listába. A PCI Express vezérlő természetesen ezúttal sem maradt ki, a lapkakészlettel pedig továbbra is a DMI-interfészen keresztül tartja a kapcsolatot a processzor.

Maga a grafikus mag felépítésben mindenképp előrelépést jelent, de ezúttal két változatban lesz elérhető, attól függően, hogy milyen központi egységet választunk.



A grafikus egységtől függően a kétmagos Sandy Bridge magmérete 131 vagy 149 mm<sup>2</sup>



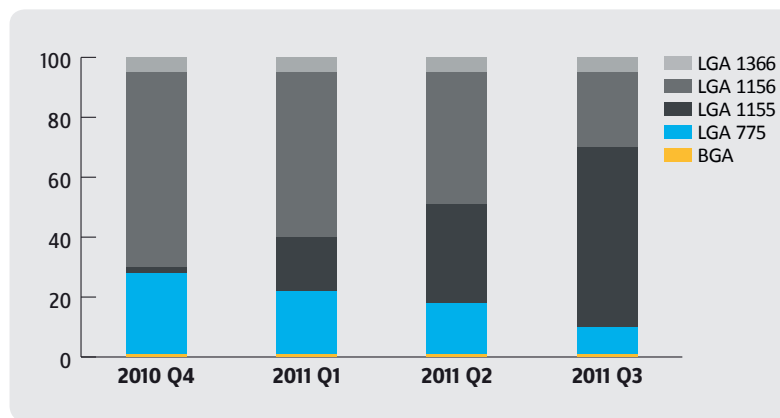
A négymagos egység magja 216 mm<sup>2</sup>

A két- és négymagos egységek mérete között realizálható a különbség, tehát a kétmagos változatot nem a magok letiltásával állítják elő

tunk. A HD Graphics 2000 és 3000 néven futó fejlesztés között egyetlen márkán különbség fedezhető fel, ami nem más, mint a feldolgozóegységek száma. A magasabb számú variánsban 12 ilyen kis processzor-végrehajtó rész található, amellyel bizonyos esetekben elérhető egy alsó kategóriás diszkrét videokártya sebessége is, ráadásul immáron nemcsak a központi magok órajelei változhatnak dinamikus, a terhelés függvényében, hanem a grafikus rész üzemi frekvenciája is megemelkedhet, ha az adott termikus keret még nem érte el a processzor. Ez a megoldás nem tekinthető teljesen újnak, a mobil processzoroknál korábban is alkalmazta az Intel, csak épp jóval szűkebb lehetőségek adódtak a gyártástechnológiai különbségek, illetve a korábbi architektúrák jellemzői miatt. A Turbo Boost 2.0-technológia azonban a Pentium és Core i3 modellek kivételével az összes Sandy Bridge processzornál aktív állapotban van, és akár több száz megahertzcel is jutalmaz-

hatja rendszerünket, amíg el nem érjük az adott CPU fogyasztási maximumát, ami 35, 45, 65 vagy 95 watt lehet. Visszatérve a grafikus részhez, nemcsak a teljesítmény terén történtek pozitív változások, hanem tudásban is sok változást hoz az új HD Graphics rendszer. A legfontosabb és egyben legmeglepőbb tulajdonság a 3D-s képalkotás natív támogatása, ami természetesen csak videolejtszásra, azon belül is a Blu-ray tartalmak iránt való kezelésére értendő. Játékokhoz továbbra is valamilyen erős diszkrét VGA kell, ha valaki azonban eddig arra várt, hogy egy integrált Intel GPU is képes legyen 3D-s kép megjelenítésére, most megkapta az első generációs megoldást. Az InTru 3D-technológia a szabványos sztereoszkopikus képet állítja elő, amelyhez passzív és aktív szemüveg is használható, de természetesen a megjelenítőkből mindenképpen olyan kell, ami a 3D-hez kellő képfrissítési eljárással rendelkezik. Az asztali gépet használók eddig is vásárolhattak ilyen

hardvereket – igaz, elég drágán –, úgyhogy inkább a 3D-s noteszgépek elterjedésében segíthet sokat az Intel újítása. A HD Graphics ugyanis minden új Sandy Bridge-es notebookban ott lesz, és ha a gyártó fantáziát lát a dologban, akkor kevesebb költséggel dobhat piacra olyan konfigurációt, ami képes 3D-ben láttatni a Blu-ray filmeket. A szórakoztatás mellett a munkában is helyállhat immáron az új GPU, a Quick Sync Video néven futó módszer révén ugyanis gyorsabban elvégezhető a videofájlok szerkesztése, konvertálása, transzkódolása. Egy külön egység gondoskodik az előbb felsorolt műveletek gyorsításáról, amihez egyébként csatlakozik az AVX-utasításkészlet is. Az Advanced Vector Extension a legpontosabb számításokat igénylő feladatok – audio- és videoszerkesztés, tervezés, renderelés stb. – futtatását gyorsíthatja fel anélkül, hogy magasabb órajelre vagy több központi magra lenne szükség. Egyelőre csak a Cyberlink Media Espresso 6 és Arcsoft Media Converter 7 használja ki teljes körűen a Quick Sync Video- és az AVX-technológiákat, de az Intelt ismerve a jelentősebb programokra mind meglesz a támogatás, illetve esetükben tetten érhető lesz az AVX jótékony hatása. Meg kell említeni, hogy a QuickSync hatalmas hátránya, hogy csak bekapcsolt integrált GPU esetén működik, tehát diszkrét grafikus kártyával nem dolgozik együtt, ennek mintájára pedig a videokimenettel nem rendelkező P67 lapkakészlet kiesik a körből. Ennek az az oka, hogy a notebookokkal ellentétben az asztali gépeknél nincs megoldva a grafikus vezérlők közötti váltás, de egyes források szerint az Intelnél dolgoznak a megoldáson, ám nyilvánvalóan eh-



A táblázat szerint az év közepétől az új LGA-1155 foglalatos alaplapok fogják uralni a piacot, míg a jó öreg LGA-775 csak nagyon lassan fog a kínálatból ki-kopni. A becslések szerint az LGA-1366 tulajdonosok sem fognak megszabadulni alaplapjaiktól, ehhez képest a népszerű LGA-1156 viszonylag gyorsan veszít a népszerűségéből.

	WinZip 15*	Sony Vegas 9.0e*	Cinebench***	Blender*	Adobe After Effects CS5 *	Adobe Photoshop Elements 8*
<b>Core i7 2600K</b>	0:18	2:44	6,82	0:34	13:07	1:34
<b>Core i5 2500K</b>	0:20	3:06	5,43	0:38	15:21	1:54

\*Eredmények percmásodperc formátumban. A kisebb érték a jobb! \*\*Eredmények képkocka/mp-ben. A nagyobb érték a jobb! \*\*\*Eredmények pontban. A nagyobb érték a jobb!



## Processzorszámozás – megint

Az Intel mindent elkövetett annak érdekében, hogy az új család tagjait a Core i3/5/7 névazonosság ellenére se lehessen összekeverni a korábbi „Clarkdale Core i” processzorokkal és a jövőben megjelenő egységekkel, ezért a Pentium 4 óta egy minden eddiginél érthetőbb nomenklatúrát vezettek be. A három számjegyből álló számozást felváltotta egy négy számjegyből és egy betűből álló séma, amiben még a rendszert is felfedezhetjük.

Vegyünk egy példát az új számozásból, példának okáért legyen ez a 2500K. A 2500K-t három részre bontjuk: „2”, „500”, „K”. Az első számjegy jelenti a családon belüli generációt, ami jelen esetben itt a Core i családot jelenti,

amelyben a Sandy Bridge épp a második, ezért kapott „2” jelzést – a Nehalem volt az első a Core i szériában és várhatóan az Ivy Bridge lesz a harmadik. Az Intelnél csak SKU-ként emlegetett közepső három számjegy, példánkban az 500-as jelentése nem egészen egyértelmű, mert sem az órajelhez, sem a TDP-értékhez, sem pedig a szolgáltatásokhoz nincs köze, ezért itt érdemes lesz figyelni. A számozást betű zárhatja le, amelynek a megléte vagy meg nem léte fontos információkat hordoz. Amennyiben a sort a K betű zárja, akkor ezt azt jelenti, hogy az adott processzor szorzója állítható és az integrált grafikus vezérlő a HD 3000, míg ha nincs betű, akkor

a szorzóállítási lehetőség le van tiltva és csak HD 2000 grafikus vezérlőt kapunk. Ezenfelül létezik még S és T betűs opció, ami a fogyasztással és órajellel hozható összefüggésbe. Az „S” csökkentett TDP-értéket jelent, kevésbé radikális órajel-megszorításokkal, míg a „T” változat még ennél is alacsonyabb fogyasztást kínál, még alacsonyabb órajelen és itt már a grafikus vezérlő órajelét is megpiszkálták – igaz, turbóval feljebb húzható, mint a többi változat. Ha már energiapórolás, akkor meg kell említenünk, hogy mind az „S”, mind pedig a „T” változat HD 2000 grafikus egységet kapott az alacsonyabb fogyasztás végett.

Bridge indulását valóságos alaplapözön követte, mind P67, mind pedig H67 fronton. Az Intel ismét egy lapkás kialakításban kínálja a partnereinek az új készleteket, és végre elmondható az is, hogy natív megvalósítást kínálnak a harmadik generációs SATA-szabvány számára. Öröm az örömben, hogy nem annyira teljes a támogatás, mint például az AMD-nél, akik az SB850-es déli híd-dal összesen 6 darab portot adnak ehhez a szabványhoz. A P67 és H67 lapkák csak két csatlakozást támogatnak, az összcsatlakozók száma viszont továbbra is 6, tehát mennyiséget tekintve minden rendben, csak a „ha már lúd, legyen kövér” mondást nem követték a mérnökök. A RAID-tömbök kezelése egyébiránt nem hiányzik, viszont más újdonságot, előremutató fejlesztést nem tudunk felsorolni a 6-os lapkakészletek mellett.

Úgy tűnik, az Intel alaposan elszámította magát, amikor azt hitte, hogy tavaly év végéig elkészül és implementálni lehet az USB-t leváltó Light Peaket, ezért nem tervezett saját harmadik generációs vezérlőt a legújabb lapkakészletébe. A baki most keményen visszaüt, ezért az Intel kénytelen a saját alaplapjain (a Dekstop Board sorozaton) is külső gyártó lapka-

hez módosított meghajtókra és grafikus kimenettel is rendelkező P67 alaplapokra lesz szükség.

Szintén ezeket a feladatvégzéseket gyorsíthatja a HyperThreading-technológia használata, amiről csak a Pentium-tulajdonosoknak kell lemondaniuk. Említésre méltó fejlődés nem történt az elődökhöz képest ezen a téren, a plusz programszálak továbbra is úgy használhatók, ahogy korábban.

A Sandy Bridge processzorok érkezését nagy izgalom előzte meg, bár az itt-ott elcseppentett információmorzsákból az érdeklődők már nagy vonalakban informálódhattak a legújabb platform új képességeiről és változtatásairól, ugyanakkor a valódi teljesítményről nem igazán lehetett teljes képet kapni. Persze azt mindenki tudta, hogy az új architektúra gyors lesz, de a felhasználónak nem mindegy, hogy mekkora teljesítménynövekedésért kell újból kiürítenie a malacperselyt, ezért az új rendszer valódi teljesítményére csak a mintapéldányok kiküldése és az embargó feloldása után derült fény. Nem véletlenül használjuk a rendszer szót, hiszen a Sandy Bridge a megfelelő alaplappal párosítva szinte működő rendszert alkot, amióta a grafikus vezérlő beköltözött a processzorba.

Ezt a képességet nem minden esetben használhatjuk ki, mert a CPU-ba épített grafikus vezérlőnek videokimenetre is szüksége van, ez pedig csak azokon az alaplapokon lelhető fel, amit az Intel H67 lapkakészlet hajtott meg. Az otthoni végfelhasználóknak szánt P67-es alaplapok felhasználói ebből adódóan kiesnek abból a körből, akik örülhetnek az új Intel HD3000 adta lehetőségeknek, de ez ta-

lán nem ad bánatra okot. Úgy gondoljuk, hogy aki teljes méretű ATX P67 alaplapot vásárol, annak nem fog hiányozni ez a kimenet, aki pedig az integráltat keresi, annak teljesen mindegy, hogy a H67 alaplapok microATX- vagy normál ATX-méretű. Ezt leszámítva nincsenek nagy különbségek a két lapkakészlet között,

csak néhány PCI-Express sáv (így a több grafikus kártyás támogatás hiánya), valamint a tuningolhatóság hiányzik a H67-ből, ezért aki több grafikus kártyás, netán csúcsra járható rendszert akar, annak feltétlenül a P67 javasolható.

Szerencsére a gyártók egyik szegmenst sem akarják elhanyagolni, ezért a Sandy

Modell	Magok száma	Órajel	Turbo Boost órajel	L3 gyorsítótár	HyperThreading	Fogyasztás
Core i7-2600S	4	2,8 GHz	3,8 GHz	8 MB	✓	65 W
Core i7-2600K	4	3,4 GHz	3,8 GHz	8 MB	✓	95 W
Core i7-2600	4	3,4 GHz	3,8 GHz	8 MB	✓	95 W
Core i5-2500T	4	2,3 GHz	3,3 GHz	6 MB	✗	45 W
Core i5-2500S	4	2,7 GHz	3,7 GHz	6 MB	✗	65 W
Core i5-2500K	4	3,3 GHz	3,7 GHz	6 MB	✗	95 W
Core i5-2500	4	3,3 GHz	3,7 GHz	6 MB	✗	95 W
Core i5-2400S	4	2,5 GHz	3,3 GHz	6 MB	✗	65 W
Core i5-2400	4	3,1 GHz	3,4 GHz	6 MB	✗	95 W
Core i5-2390T	2	2,7 GHz	3,5 GHz	3 MB	✓	35 W
Core i5-2300	4	2,8 GHz	3,1 GHz	6 MB	✗	95 W
Core i3-2120	2	3,3 GHz	✗	3 MB	✓	65 W
Core i3-2100T	2	2,5 GHz	✗	3 MB	✓	35 W
Core i3-2100	2	3,1 GHz	✗	3 MB	✓	65 W
Pentium G850*	2	2,9 GHz	✗	3 MB	✗	65 W
Pentium G840*	2	2,8 GHz	✗	3 MB	✗	65 W
Pentium G620*	2	2,6 GHz	✗	3 MB	✗	65 W
Pentium G620T*	2	2,2 GHz	✗	3 MB	✗	35 W

WinRAR\*\*\*

F1 2010\*\*

SC II\*\*

Maffia II\*\*

3D Mark 11\*\*\*

3D Mark Vantage\*\*\*

3876

82

70

109

5808

29366

3650

76

65

107

5676

29236



ját használni, hiszen akár sikeres lesz az USB 3.0, akár nem, enélkül alaplapot kiadni 2011-ben egyenlő a pófára eséssel. Kis érdekesség, hogy végleg kikerül a PCI-szabvány a specifikációs listából, tehát legfeljebb csak akkor láthatunk normál PCI-bővítőhelyet LGA1155-ös alaplapon, ha annak gyártója integrálta a megfelelő vezérlőt hozzá. Csak a kiszolgálókba és munkaállomásokba tervezett alaplapoknál engedélyezett még mindig a régi szabvány, új asztali gépekben nem fogunk találkozni vele.

A második negyedévben várhatóan egy olcsósított, H61 névre hallgató lapka is megjelenik, amely kevesebb USB-portot, PCI Express-csatarnát és SATA-portot támogat, illetve ezeken a lapokon csupán egy-egy memóriafoglalattal lehet kihaszorálni a kétszoros üzemmodót. A H67-nek és az integrált grafikus vezérlőnek a HTPC-k rajongói fogják örülni igazán, és nemcsak a QuickSync és felgyorsított dekódolás miatt, hanem mert a Sandy Bridge esetében már engedélyezett a nagy felbontású bitstream audió kódolása és továbbítása (aka Dolby TrueHD, DTS-HD MA) HDMI-n. Veszteségmentes, nyolcszoros LPCM-hang továbbítására HDMI-n eddig is volt lehetőség, de a tömörített nagy felbontású hangot csak az új processzorral kódolhatunk és továbbíthatunk HDMI-n. HTPC szempontokat vizsgálva kevésbé jó hír – és már többen is jelezték –, hogy a 24p megjelenítés kis problémás, ugyanis 23,976 képkocka/mp helyett a grafikus vezérlő ezt az értéket felfele kerekíti és kerekén 24 fps-t ad a kimenetre, ráadásul ezt már csak az Ivy Bridge platformon tudják

kijavítani. Szoftveres javítás a Sandy Bridge-hez is létezik, de az sem pontos, mert csak az első két tizedest veszi figyelembe.

## ŐRÜLT TELJESÍTMÉNY

Ha a Nehalem megjelenésekor az első méréseknel ámulatba estünk, akkor ez a hatás most még inkább érvényesült. A legnagyobb újdonság, hogy a Core i5 és Core i7 között nincs akkora különbség teljesítményben, mint annak idején az LGA1156 Core i5 és LGA1366 Core i7 között. Szerencsére a Sandy Bridge-nél megszűnik ez a foglalatkülönbség, az i5 és i7 egyaránt az LGA1155-be illeszkedik és a teljesítményük is kiegyensúlyozottabb. Hiába csökkent például a memória rendelkezésére álló maximális sávsebesség, összességében a komplett rendszer alaposan felgyorsult és várakozásokon felül teljesít. A Sandy Bridge olyannyira jól sikerült, hogy a korábbi Core i7 processzorokat is kenterbe veri, maximum a csúcscatagóriás Core i7 Extreme 975/980X veheti fel a versenyt a tesztre érkezett Core i7 2600K-val, sőt még a Core i5 2500K is számos esetben helybenhagyja a Nehalem platform legerősebb erősebb példányait.

A mért előnyök a játékoknál és programoknál egyaránt érvényesülnek, tehát CPU szinten mindenképpen megéri a váltás. Ami az árat illeti, a Sandy Bridge CPU-k ára viszonylag kedvező, hiszen a 980X-et sok esetben maga mögé utasító 2600K 70 ezer forint + áfába kerül, amiért Nehalem-ből legfeljebb egy Core i7 950-re futna. A Core i5 még ennél is jobb vétel: a 2500K ára 48 ezer forint + áfa, ezért a régi Core i5-ből maximum

## K sorozattal a plusz órajelekért

A Core i processzorok alaposan megkavarták a tuningolást, kezdve azzal, hogy megjelent a Turbo Boost technológia, amelynek következtében az is automatikusan tuningolja a gépet, aki azt sem tudja, hogy mi fán terem az „overclock”, mint számítógépes tudomány. Ennek pedig itt a továbbfejlesztett változata, amire nagyon nagy szükség volt a CPU mellé költöztetett grafikus egység miatt. Míg korábban a Core i3/5/7 processzoroknál nem volt más dolgunk, mint megfelelő hűtés mellett a BCLK alapbeállításon 133 megahertzes órajelet az égbe löni tartva a memóriavezérlőre vonatkozó 1,65 voltos feszültséglimitet, a Sandy Bridge esetében ez már nem járható út. A Sandy Bridge-nél az alap órajelet 100 megahertzre csökkent, emelésre pedig nincs túl sok lehetőség, amióta a CPU-val közös lapkára építettek minden funkciót, tehát minden mindennel összefügg. A tuningról mégsem kell lemondanunk, ugyanis amit a mérnökök a BCLK oldalán elvettek, azt a szorzó oldalán visszaadták, tehát a szorzó sokkal nagyobb mértékben emelhető, mint

korábban. Olyannyira, hogy az új processzorokból a szorzózártól megszabadított változatokat is piacra dobnak (lásd a processzorszámokról szóló *keretes írásunkat*). Hogy ez jó-e vagy sem, hosszú távon nehéz megmondani, de a tuningosok által eddig közölt eredmények biztatók és léghűtéssel is olyan számokról számolnak be, amelyek láttán örömkönnny csordul ki a felhasználók szeméből – azaz gyári léghűtéssel mindenféle trükk nélkül elérhető a 4,3–4,5 gigahertz, jobb léghűtéssel pedig még ennél is több... és akkor hol van még az extrém tuning! Hozzá kell tennünk, hogy a K szériás processzorok alig lesznek drágábbak, mint a szorzózárt változatok, a tuningosok nagy öröme – nyilván őket kevésbé érdekli majd a K végűekben található erősebb integrált grafikus egység. Bizonyára hamarosan megjelennek azok az összeesküvés-elméletek is, amelyek majd arról szólnak, hogy azon egységekre kerül szorzózárt, amelyek valamilyen szinten defektesek és nem bírják a nagyobb órajelet.

egy 661-esre futna, ami messze rosszabbul teljesít a Sandy Bridge alapokra épített központi egységénél. Sajnos az átláshoz nemcsak processzor kell, hanem alaplap is, ami lassítani fogja a folyamatot, hiszen ez jelentős plusz kiadást jelent a leendő vásárlóknak.

Mielőtt azonban nagyon megörülnénk, hogy csúcsprocesszort alázó teljesítményt kapunk viszonylag megfizethető áron, mindenkit emlékeztetnénk, hogy az Intelt sem ejtették a fejére, tehát az i7 2600K csak átmenetileg jelenti a csúcscatagóriát. Egy ideje már izgatja a tehe-

# HOGYAN VÁLASSZUNK PROCESSZORT?

**Januártól egy újabb generációval bővül a processzorok piaca, amitől csak nehezebbé válik azok helyzete, akik eddig se nagyon tudták eldönteni, milyen központi egységre építsék fel rendszerüket. Nem biztos, hogy a legújabb egyben a legjobb is**

Ebben a lapszámunkban részletesen bemutatjuk az Intel Sandy Bridge kódnev alatt futó processzorait, amelyek tulajdonképpen az LGA1156-os Core-generációt váltják le. Ezzel nem azt akarjuk mondani, hogy a gyártó azonnal megszünteti még a legkisebb támogatást is az éppen kapható Core i3, i5 és i7 modellekkel kapcsolatban, csupán annyi rossz hírünk van, hogy a közeljövőben csak egy-két új CPU-típus várható erre a platformra, a forgalmazás javarészt a Sandy Bridge-ről fog szólni. Tetézi a bajt, hogy egyik irányba sem valószínűsíthető meg a kom-

patibilitást, tehát kapunk egy új generációt, ami csak az újonnan bemutatott lapkakészletekkel és alaplapokkal működik majd együtt. Felmerül a kérdés, hogy így van-e egyáltalán értelme LGA1156-os processzort vásárolni, amikor megérkezett az utód, ami minden szempontból jobbnak tűnik. Annyiból mindenképp jobb választást jelent a több mint egy éves generáció, hogy az alaplapok között már nagyon olcsó variánsokat is találni lehet, illetve a processzorkínálat is teljes, a legolcsóbb darabokból is több érhető el a hazai bol-





tős felhasználók fantáziáját, hogy vajon mi fogja majd leváltani a nagy teljesítményű LGA1366-os platformot és a hozzá kapható processzorokat. Nos, kis kutakodás után ráleltünk a válaszra, ami egyébként megerősíti a korábbi feltételezésünket. Először is induljunk ki abból, hogy a Sandy Bridge szerverváltozatainak csúcsváltozatai 10 magos felépítésben jelennek majd meg, amely mellé négycsatornás memóriavezérlő társul. Nem állítjuk, hogy ezt kapjuk meg egy az egyben az asztali piacra is, de elképzelhető, hogy

például a memóriavezérlő átköltözhet az új Extreme Edition kiadásokba. A foglaltat ugyanis LGA2011-nek hívják, ami jelentős bővülést jelez a CPU-ágyban található érintkező tűskék terén. A Waimea Bay néven futó platformnak az X58-at leváltó Patsburg lapkakészlet lesz az utódja, és értelemszerűen az ideillő központi egységek mindegyike 32 nanométeres gyártástechnológiával készül. Jelenlegi információink szerint mindenképp négy- és hatmagos kivitelben jelenthetnek meg a csúcsmoделlek, amelyek TDP-

kerete 130 watt lesz, csakúgy mint most, a hatmagos Core i7-980X esetében. Az aktuális zászlóshajó leváltása azonban egyelőre egy, a Gulftown magra épülő utód megjelenésének lesz köszönhető, a Sandy Bridge alapokon nyugvó újdonságok leghamarabb csak az év végén lephetik el a boltok polcain. Befejezésül beszéljünk egy picit az integrált grafikus vezérlő teljesítményéről is, mert az újítások között ez az egyik leglényegesebb. A HD2000 és 3000 közötti különbséget jól szemléltetik a mérések, de a processzor ehhez is rengeteget hozzátesz. Az új integrált grafikus mag sokkal gyorsabb, mint a Core i5-600-as sorozatban található HD Graphics, ami jó hír, de amennyiben diszkrét grafikus kártyához akarjuk hasonlítani, picit nehezebb a dolgunk, de nem lehetetlen. A maximum, amit a belső magok

(2000/3000) képesek kiadni magukból, valahol a Radeon HD5450 szintjén keresendő, ami nem rossz teljesítmény, de közel sem csúcscategória. Reálisan nézve a dolgokat azt kell mondanunk, hogy az IGP legfeljebb 1024x786 (régebbi játékoknál 1280x1024) képpontos felbontást képes folyamatosan megjeleníteni minimális részletesség mellett, de ez is változó. Például az általunk is mért *Mafia II* mindenholyan játszhatatlan volt, de az *FI 2010*-zel simán csapathatunk, ami azért nem rossz teljesítmény, főleg, hogy enél a játéknál a totál minimalista beállítás sem elviselhetetlenül csúf. Tény, hogy ez a vezérlőt sem játékokra találták ki elsősorban, de jó érzés, hogy ha munka (iskolásoknak óra) előtt/közben/után kedvünk szottyanna egyet játszani, akkor ezt is megtehetjük – ilyen esetben pedig a csúcsmínőséget sem várjuk el. [GS](#)

## Durva tuning, 5 gigahertz felett – Gábor Bálintot

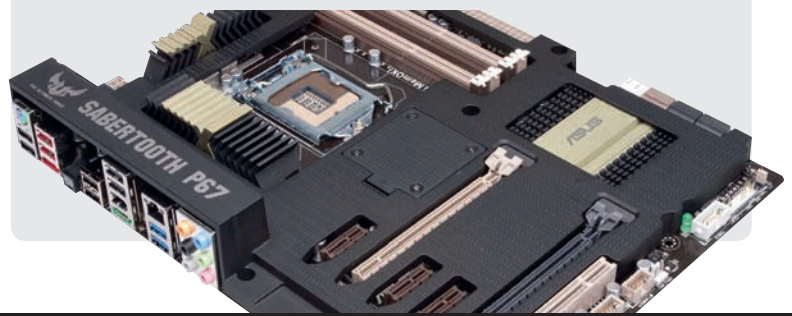
(alias [Over@locker 886](#)) kérdeztük a Sandy Bridge tuning kapcsán, aki fantasztikus eredményekről számolt be

„Árban a Core i7 2600k nagyjából az Intel Core i7 950-960 között van, de teljesítményben a Sandy Bridge mindkettőt elveri, tehát mindenképpen az LGA1155 platformot ajánlanám. Ráadásul a régebbiek léghűtéssel jó esetben 4,2 gigahertzre préseltek ki magukból, a 2600K pedig – amellett, hogy gyorsabb – körülbelül 4,8 gigahertzre tud stabilan nyújtani, hosszú távon. Természetesen 1,47-1,48 volt feszültség mellett az 5 gigahertz sem elérhető, de stabilitásban a Prime-ot már nem bírja. Ezeket az eredményeket Thermalright True Copper hűtővel, 23 °C szobahőmérséklet mellett értük el, így a CPU 75 fokig melegeedett 3D Mark Vantage alatt. Léghűtéssel magasabb órajel is elérhető, ha négy helyett csak két ma-

got engedélyezünk (természetesen HT nélkül), ez esetben 5,4 gigahertz is elérhető, ami azoknál a tesztprogramoknál jelent előnyt, amelyek nem használják ki mind a négy magot. Az eredmények folyamatosan javulnak, ahogy jönnek az újabb BIOS-revizíciók, a különböző tweekek, illetve várhatóan a még inkább tuningra kihegyezett alaplapok is dobni fognak az eredményen. Nitrogén hűtéssel még nem próbáltam, az majd csak most jön, a kezdeti próbálkozások azt mutatják, hogy egyelőre nem sokat dob a teljesítményen, illetve nem lehet sokkal feljebb tolni a PLL-feszültséget, sem pedig a szorzót, tehát első körben az új BIOS-okat kell megvárunk, aztán ha az azal sem, akkor az új CPU-revizíciók jöhetnek szóba.”

## AJÁNLÓ

Továbbra sem szakadhatunk el a Sandy Bridge platformtól, mert februári számunkban a hazai piacon szép számban fellelhető P67/H67 alaplapokból szegezgettünk. Lesznek köztük kicsik, nagyok, olcsóbbak, drágábbak és kifejezetten tuningcélra alkalmas példányok. Nem árt felkötöni a nadrágot és tovább tömni a malacperselyt, ha a második generációs Core i3/5/7 processzorokkal betárazva akarunk felkészülni a 2011/2012-es játékok dömpingjére, mert CPU-teljesítményből jó ideig most biztosan nem lesz hiány.



tok polcain. A Sandy Bridge-alapú, belépő szintű típusokra az Intel útemterve alapján februárig mindenképp várni kell, ami egyben azt is jelenti, hogy az „olcsósított” H61-es alaplapok sem jelennek meg előbb. Egy-két hónapot ugyan sokan képesek várni, de ha sürgős a végtel, akkor egyelőre jobban járunk egy LGA1156-os konfigurációval; teljesen a felhasználóra van bízva, hogy integrált grafikus egységgel vagy anélkül gyártott modellt választ.

## KONSTANS FELSŐ KATEGÓRIA

2008 novembere óta nem történt komoly változás a felső árkategóriában, a legnagyobb vihart a hatmagos processzorok megjelenése jelentette. Az Intel Gulftown CPU-ja azonban a felhasználók 99,9 százalékának csak álom marad a közel 300 000 forintos ára miatt, így szó sincs arról, hogy a magok számának növelése egy újabb, tömegek számá-

ra is eladható lépcsőfokához érkezünk. Az AMD ugyan megpróbál olyan hatmagos Phenomokat kiadni, amelyek a Core i7-980X árának töredékéért vásárolhatók meg, a tesztek azonban kimutatták, hogy sok esetben egy erős négymagos Phenom II X4 is megteszi, még akkor is, ha játékok futtatására használjuk rendszerünket. A listában szereplő 955 Black Edition nemcsak magas órajele, hanem feloldott szorzójárja okán is egyedül darabnak számít, ami miatt a tuningosok is gyorsan megkedvelik ezt a típust. Az órajel megemeléséhez természetesen egy megfelelő alaplap is el kell, ami nemcsak a processzor, hanem a memória túlhatását is apró részletességekig támogatja.

## KEVÉS PÉNZBŐL JÓT

Továbbra sem lehetetlen jó számítási teljesítményre képes központi egységet venni 20 000 Ft-ból, ám azon ne lepődjön meg senki, ha inkább az AMD Athlon egységei vannak ebben az ár-

kategóriában. Pontosabban mondva, ezeket a processzorokat tudjuk nyugodt szívvel ajánlani, és bár nincs bennük harmadszintű gyorsítótár, a magas órajelek miatt bátran bevetethetők a hétköznapi alkalmazások ellen. Játékban is megállják a helyüket, a kisebb mag miatt pedig szerencsésebbek lehetünk, ha túlhatásra kerül sor. Felső kategóriás alaplapba viszont ne tegyük, az Athlonok helye az integrált 880G és a 870 lapkakészlettel szerelt alaplapokban van, így kaphatunk egy igazán kiegyensúlyozott konfigurációt, amihez már csak egy jó grafikus vezérlő kell.

## NEM AKAR ELAVULNI

Hihetetlen, de még mindig elképesztő mennyiségben kaphatók az LGA775 tokozásra épített Core 2, Pentium és Celeron processzorok, az ezekkel a CPU-kkal kompatibilis alaplapok azonban jócskán megfogyatkoztak az utób-

bi hónapokban. Ezért most úgy látjuk, csak azoknak érdemes LGA775-os processzorban gondolkodni, akik már rendelkeznek a megfelelő alaplappal, de magasabb teljesítményre, netán több processzormagra van szükségük. Az új számítógépet vásárlók inkább valami mást válasszanak, mert a P45-ös lapkakészlettel ellátott lapok szinte teljesen eltűntek a boltok polcairól, csak az olcsóbb P43, G45, G41 variánsok vehetők meg újonnan, amelyek ugyan tudásra még mindig elegendőek lehetnek, de hosszú távra semmiképp sem ezeket választanánk. A használt hardverek piacán, az apróhirdetések között érdemes körülnézni inkább, egy tiszta papírokkal rendelkező, tehát még garanciális és tökéletesen működő P45-ös alaplap sokkal jobb választás lehet, továbbá ritka példányokat is kifoghatunk, amelyek például extrém módon támogatják akár a négymagos Core 2 Quad processzorok túlhatását is. [GS](#)



# VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

//Matteo

**HANGFAL**



**LOGITECH Z623 2.1 THX**

**ÁRA** 45 000 Ft  
**WEB** [www.logitech.com](http://www.logitech.com)

Ha nincs elegendő helyünk egy sokhangszórós hangrendszer elhelyezésére, akkor jó megoldást jelentenek a 2.1-es rendszerek, ám abból sem mindegy, hogy mit választunk. A THX minősítés ebben a szegmensben nagyon ritka, de garancia arra, hogy nem fogunk csalódnai a hangminőségben. A Logitech mindent beleadott a THX kritériumoknak megfelelő Z623 tervezésénél, aminek végeredménye egy igazán ütős hangfal, amiben hosszú távon sem fogunk csalódnai.

**EGÉR**



**RAZER OROCHI BLUE-TOOTH NOTEBOOK GAMING MOUSE**

**ÁRA** 20 000 Ft  
**WEB** [www.razerzone.com](http://www.razerzone.com)

Nem feltétlenül kell otthon használni egerünket minden egyes alkalommal kicibálni az asztali gépből, ha otthonunktól távol, notebookunkkal szeretnénk játszani. A Razer kifejezetten notebookot használó játékosok számára fejlesztette ki a csúcstechnológiás, Bluetooth és USB interfészen egyaránt kommunikáló 4000 dpi-s lézér szenzorral felvértezett Orochit, amelyből a Razer Synapse technológia sem hiányzik.

**TELEFON**



**LG OPTIMUS ONE**

**ÁRA** 70 000 Ft  
**WEB** [www.lg.hu](http://www.lg.hu)

Egyre több androidos telefon van a piacon, lassan kezd nehéz lenni kiigazodni köztük, így nem könnyű megtalálni köztük az igazi gyöngyszemet. Főleg akkor nem, ha egy adott készülék még nem kapható a szolgáltatók kínálatában, de már hivatalosan is megvásárolható idehaza – természetesen kártyafüggetlenül. Az LG P500, ismertebb nevén Optimus One tudását, árát és teljesítményét tekintve egy megfizethető középutat képvisel az okostelefonok között.

**TOP TIPP**

**GRAFIKUS KÁRTYA**

**GIGABYTE GV-N460SO-1GI**

**ÁRA** 60 000 Ft  
**WEB:** [www.gigabyte.com](http://www.gigabyte.com)



Az NVIDIA történetében az erős középkategóriát képviselő GTX460 nem kis sikertörténet, nem véletlenül fejlesztette tovább a gyártó (768 MB + 192 bit → 1 GB + 256 bit) és készítenek köré ma is kártyákat. A GTX460 még ma is remekül helytáll, főleg akkor, ha nem valamelyik olcsóbb gyári változatot választjuk, hanem egy kicsit drágábban egy gyárilag tuningolt – vagy még tovább tuningolható – variáns, extra hűtéssel. Ez utóbbi kategóriába tartozik a GV-N460SO-1GI jelzéssel ellátott Gigabyte vezérlő. A Super Overclock (SO) jelzés nemcsak amolyan himi-humi órajelemlést takar, hanem bizony kökemény meghajtereket. A mag például 675 megahertz helyett 815 megahertz jár, míg a Shader órajeleket is 1650-re húzták 1350-ről. A GDDR5 memória sem maradt érintetlenül, itt 400 megahertz emelését realizálhatunk, plusz feszültségmódosításra is van lehetőség, amivel további meghajtereket csálhatunk elő. A tuning hátulütőjeként jelentkező plusz hő elvezetéséről dupla ventilátorral megtámogatott alumíniumbordás, rézcsöves hűtés gondoskodik, aminek hatásfokáról ódákat zengenek, így nem kell az üvöltő szélzajtól sem tartanunk.

**PENDRIVE**



**A-DATA NO05 64 GB**

**ÁRA** 29 000 Ft  
**WEB** [www.adata-group.com](http://www.adata-group.com)

Amilyen gyorsan bukkantak fel az első külső USB 3.0-s merevlemez, olyan gyorsan nem akarnak jönni a pendrive-ok, pedig 64 gigabájtól már nem mindegy, hogy mennyi ideig tart megtölteni adattal. Ebbe persze közrejátsszik a harmadik generációs vezérlő hányatott sorsa, de végre a Kingston után az A-Data termékei is kaphatók kis hazánkban, ráadásul igen kedvező áron, így mindenképpen érdemes elgondolkozniuk rajta azoknak, akik épp pendrive beszerzésén török a fejüket.

**MONITOR**



**SAMSUNG SYNCMASTER FX 2490HD**

**ÁRA** 118 000 Ft  
**WEB** [www.samsung.hu](http://www.samsung.hu)

TN-panel, LED-háttérvilágítás, hibrid beépített tuner és beépített médialejátszó – röviden összefoglalva ezek az 24 hüvelykes FX monitor legfontosabb tulajdonságai. Elbánnik a legtöbb formátummal, dekódolja a DTS-hangsvótot is, plusz számos feliratot hiba nélkül kezel (a belsőkel néha gondja akad). A legjobb: egy-egy film megnézéséhez nem kell a számítógépet bekapcsolva tartanunk, hiszen a lejátszandó fájlokat a beépített USB-portra kötött hordozóról játszhatjuk le.

**GRAFIKUS KÁRTYA**



**GAINWARD GTX 570 1280MB „PHANTOM”**

**ÁRA** 95 000 Ft  
**WEB** [www.gainward.com](http://www.gainward.com)

A decemberi számban már bemutatuk a GTX570 referenciaváltozatát, januárra pedig megjelentek az első darabok a többi gyártó kínálatában. Míg egyes cégek még éppen csak az alapváltozattal megegyező kártyákat kezdik megjelentetni, addig a Gainwardnak már a különködésen jár az esze. A „Phantom” GTX570 megegyezik az enyhén emelt órajelű Golden Sample változattal, ám a speciális bordák alá szerelt háromventilátoros légűtésének hála mindennél halkabb működést ígér.



**NETBOOK 100 000 FT ALATT**

- 1. DELL INSPIRON 1018**  
kb. 99 000 Ft  
**WEB** [www.dell.hu](http://www.dell.hu)

**TIPP**

- 2. ASUS EeePC-1001PX**  
kb. 83 000 Ft  
**WEB** [www.asus.com](http://www.asus.com)

- 3. Lenovo S10-3**  
kb. 99 000 Ft  
**WEB** [www.lenovo.hu](http://www.lenovo.hu)

**TIPP**

- 4. J&W Minix M1100**  
kb. 58 000 Ft  
**WEB** [www.lenovo.hu](http://www.lenovo.hu)

- 5. Samsung N145**  
kb. 85 000 Ft  
**WEB** [www.samsung.com](http://www.samsung.com)



**NETBOOK 100 000 FT FELETT**

- 1. ACER FERRARI ONE**  
kb. 173 000 Ft  
**WEB** [www.acer.hu](http://www.acer.hu)

- 2. ASUS EeePC Lamborghini VX6**  
kb. 190 000 Ft  
**WEB** [www.asus.com](http://www.asus.com)

- 3. Dell Inspiron 1120**  
kb. 154 000 Ft  
**WEB** [www.dell.com](http://www.dell.com)

**TIPP**

- 4. Lenovo Tablet S10-3**  
kb. 130 000 Ft  
**WEB** [www.hp.com](http://www.hp.com)

**TIPP**

- 5. Sony Vaio VPC22M1E**  
kb. 140 000 Ft  
**WEB** [www.sony.hu](http://www.sony.hu)



**WEBKAMERA**

- 1. Microsoft LifeCam Studio**  
kb. 24 900 Ft  
**WEB** [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

**TIPP**

- 2. Logitech HD Pro Webcam C910**  
kb. 26 000 Ft  
**WEB** [www.logitech.com](http://www.logitech.com)

**TIPP**

- 3. Logitech HD Webcam C510**  
kb. 10 000 Ft  
**WEB** [www.logitech.hu](http://www.logitech.hu)

**TIPP**

- 4. Genius FaceCam 3000**  
kb. 12 000 Ft  
**WEB** [www.genius.hu](http://www.genius.hu)

- 5. Icon7 Cyris T620**  
kb. 8000 Ft  
**WEB** [www.icon7.hu](http://www.icon7.hu)

**ALAPLAP**

**INTEL CORE I5 -2500(K)**

**ÁRA** 65 000 Ft  
**WEB** [www.intel.com](http://www.intel.com)



Sandy Bridge cikkünkben már bemutatuk az új Core i processzorcsalád jellemzőit, de az újdonság olyan hatással volt ránk, hogy azonnali hatállyal top tippre került. Ennek valódi oka, hogy a 32 nanométeren készülő processzor teljesítménye rendkívüli, mindeközben sikerült a fogyasztást megterhelés mellett melegegést elviselhető értéken tartani. A beépített grafikus vezérlő nyilván nem a mindenkoros gamerek álma, de a videók átkódolásáért felelős Quick Sync miatt még a későbbiekben (pontosan a Z86 megjelenésével) imába fogjuk foglalni a HD2000 és HD3000 vezérlők nevét. Az új processzorokban rengeteg tartalék van, amit nemcsak a Turbo Boost 2.0-val használhatunk ki, hanem a K-jelű egységek további pluszt kínálnak, mindössze 2-3 ezer forintos árkülönbözettel. Tény, hogy az újdonság ára egyelőre borsos, és új alaplapra is szükség lesz, de érdemes az olcsóbb, alacsonyabb órajelű változatokból válogatni, mert ezekkel is elégedettek leszünk.





## BELÉPŐ

### 100 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	AMD Athlon II X2 260 3 GHz	17 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	CPU tartalmazza	0 Ft
<b>Alaplap</b>	ASRock 880GM-LE	17 000 Ft
<b>Memória</b>	Kingston 2 GB DDR3-1333 MHz	8 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Sapphire HD 5670 1 GB GDDR5	26 000 Ft
<b>Hangkártya</b>	Alaplapra integrált	0 Ft
<b>Winchester</b>	Hitachi 250 GB SATA2	9000 Ft
<b>DVD-író</b>	LG GH22NS50RBB SATA	5000 Ft
<b>Ház</b>	Cooler Master RC335 Elite	10 000 Ft
<b>Táp</b>	FSP400-60APN	8000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	<b>100 000 Ft</b>	
<b>Gyorsabb VGA-kártyával</b>	Sapphire Radeon HD5770 512 MB Lite	+8000 Ft
<b>Monitorral</b>	BenQ G2220HDL	+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

<b>Processzor</b>	Intel Core i3 540 3,06 GHz	26 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	Cooler Master Hyper TX3	5000 Ft
<b>Alaplap</b>	ASUS P7P55 LX	26 000 Ft
<b>Memória</b>	GeIL Value Plus 2x2 GB DDR3-1333 MHz	19 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Gainward GeForce GTX 460 1 GB GS	47 000 Ft
<b>Hangkártya</b>	Alaplapra integrált	0 Ft
<b>Winchester</b>	Samsung 1 TB Eco Green	14 000 Ft
<b>DVD-író</b>	LG GH22NS50RBB SATA	5000 Ft
<b>Ház</b>	Cooler Master CM 692	29 000 Ft
<b>Táp</b>	CORSAIR VX450	18 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	<b>189 000 Ft</b>	
<b>Gyorsabb VGA-kártyával</b>	VTX3D VX6870 1GBD5-M2DH	+13 000 Ft
<b>Gyorsabb processzorral</b>	Intel Core i5 660 3,33 GHz	+25 000 Ft

**Vélemény** A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékgép elemeit tartalmazza. Ezek a részlegességek kellene ahhoz, hogy ne kelljen komolyabb kompromisszumokat kötni a magasabb grafikai részletesség és az élvezhető sebesség között.

Játékteljesítmény ★★★★★



## HIGH END

### 300 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	Intel Core i5-2500K	60 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	Cooler Master Hyper 212 Plus	8000 Ft
<b>Alaplap</b>	Gigabyte GA-P67A-UD3P	43 000 Ft
<b>Memória</b>	Kingston HyperX 2x2 GB DDR3-1600 MHz	16 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Sapphire 6950 2GB	81 000 Ft
<b>Hangkártya</b>	ASUS Xonar DX	18 000 Ft
<b>Winchester</b>	Western Digital 1TB 64 MB SATA3	22 000 Ft
<b>DVD-író</b>	Sony Optiarc AD-7243S-0B	5000 Ft
<b>Ház</b>	Cooler Master Storm Sniper	31 000 Ft
<b>Táp</b>	Corsair CX600W	18 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	<b>302 000 Ft</b>	
<b>SSD-meghajtóval</b>	Kingston SSDNow V100 64GB	+30 000 Ft
<b>Gamer billentyűzettel</b>	Razer Lycosa Mirror	+18 000 Ft

**Vélemény** A High End képviseli az abszolút csúcs-kategóriás gépeket. Gyakorlatilag itt már minden grafikai beállítást nyugodt szívvel a maximumra is húzhatunk, magasabb felbontásokban sem lesz jó ideig olyan játék, ami komolyabb problémát jelenteni neki.

Játékteljesítmény ★★★★★

## PROCESSZOR- BÖNGÉSZDE

### INTEL

#### Intel Socket 775/1156 dobozos

Core i7 2600K	96 000 Ft
Core i7 860 / 2,8 GHz	67 000 Ft
Core i5 2500K	65 000 Ft
Core i5 661 / 3,33 GHz	52 000 Ft
Core i3 540 / 3,06 GHz	27 000 Ft
Core 2 Quad Q8300 / 2,5 GHz	35 000 Ft
Core 2 Duo E7500 / 2,93 GHz	29 000 Ft
Pentium E6500 / 2,93 GHz	20 000 Ft
Celeron E3400 / 2,6 GHz	12 000 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	40 000 Ft
Phenom II X4 945 / 3 GHz	33 000 Ft
Athlon II X4 645 / 3,1 GHz	28 000 Ft
Athlon II X4 635 / 2,9 GHz	23 000 Ft
Athlon II X3 445 / 3,1 GHz	19 000 Ft
Phenom II X2 550 / 3,1 GHz	22 000 Ft
Athlon II X2 250 / 3 GHz	15 000 Ft
Athlon X2 7750 / 2,7 GHz	12 000 Ft
Sempron 140 2,7 GHz	9000 Ft

## ALAPLAPAJÁNLÓ

### INTEL

#### Intel Socket 1156

ASRock H55M Pro	21 000 Ft
ASUS P7P55 LX	26 000 Ft
Foxconn P55A	22 000 Ft
Gigabyte GA-H57M-USB3	34 000 Ft
MSI P55-CD53	26 000 Ft

### AMD

#### AMD Socket AM2/AM2+/AM3

ASRock 880G Extreme3	26 000 Ft
ASUS M4A785TD-M EVO	24 000 Ft
Foxconn A9DA-S	26 000 Ft
Gigabyte GA-880GMA-UD2H	24 000 Ft
MSI 790GX-G65	30 000 Ft

# KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT ZTE BLADE

**A ZTE NÉV A MOBILTELEFONOK** piacán jórészt ismeretlen, pedig a szolgáltatók számára a Huawei és a ZTE szállítja szinte az összes mobilinternetes eszközt. Ezentúl mindkettőnek volt/van márkázott telefonja, de csak a ZTE lépte meg, amit jó pár éve a HTC, hogy saját név alatt dobott piacra okostelefon. Ez utóbbi gyümölcse a ZTE Blade, amelynek az ára még feltöltőkártyás konstrukcióban sem éri el a 40 ezer forintot, pedig kategóriájában nagyon számító 3,5 hüvelykes, 800x480 képpontos, kapacitív technológiájú, multitouch érintőképernyőt kapott, ami természetesen nem AMOLED-technológiára épül, viszont kellően éles és

jó minőségű. Az összeszerelés kiváló, a műanyag ház nem nyikorog, nem pattog, a formavilág letisztult, csak a jobb oldalon lévő krómozott hangerőszabályzó gomb az, aminek minősége nem üti meg az elvárt szintet, de együtt lehet vele élni. A levehető hátlap alatt van a nem túl erős 1250 mAh akkumulátor (használatától függően 1-2, extrán spórolva három napot bír ki), mellette a microSD-kártya és SIM-foglalat. Természetesen a házon van jack audio- és microUSB-aljzat is – ez utóbbira csatlakozik az akkumulátortöltő. Az érintőkijelző alatt három gomb található, amelyek aprók, de azért, hogy picit kiemelkednek az előlap síkjából, könnyen kezelhetők. A „Search” gomb hiányzik,

de a menüből elérhető ez a funkció. Aprópó, menü: a telefonon Android 2.1 operációs rendszer fut, többé-kevésbé zökkenőmentesen – a 600 megahertzes Qualcomm processzor nem mai darab –, amely azonban nem bővelkedik az alapszolgáltatásokban, de a Marketről gyorsan és nem utolsósorban ingyen bepótolhatók a hiányosságai. A ZTE Blade-et jó érzés használni abban a tudatban, hogy nem költöttünk rá százezer forintot, mégis van egy Wi-Fi-, (A)-GPS-, HSPA-, Bluetooth-képességekkel és helyzetérzékelővel felszerelt telefonunk, amely a komoly multimédiás szolgáltatások (videók) kivételével mindenre remekül használható. **GS**



## GameStar 91

Ára: **0-40 000 Ft**

A ZTE Blade hátrányai ellenére korrekten ár és minőségben kínál belépőt az androidos telefonok világába



# ISK: MAGYAR VILÁGSIKER

Jó tett helyébe...

**ÚRHAJÓK, BÁNYÁSZAT, kereskedelem, kalózok, teljes szabadság és a legtöbb online játékost egyszerre kiszolgáló szerver – ez az EVE Online.** Régebben könnyen elakadhattunk az univerzum meghódításának kezdeti lépéseinél, ha nem volt, aki segítsen. Szerencsére mára ez a helyzet nagyon sokat javult.

**K** Sokszor hallani azt a szót, hogy ISK, ha az EVE Online vagy Izland kerül szóba. Van egy magyar vonatkozása is a szónak – mi lenne ez?

**V** Ez esetben az ISK nem jelent mást, mint Ipari (méretű) Segédlet (nem csak) Kezdőknek. Ez egy kifejezetten részletes útmutató az EVE Online világához, megtalálható benne szinte minden, ami az EVE Online összetettségét jellemzi: hasznos tanácsok kezdőknek, bányászat, gyártás, felfedezés, kutatás & fejlesztés, reakciózás, posolás, agentezés, fegyverek, tankolás és bolygóművelés.

**K** Mi készítetted arra, hogy egy útmutatót (guide-ot) készíts az EVE Online-hoz?

**V** Az igazat megvallva nem szerepelt az (eredeti) terveim között, hogy valaha is egy leírást fogok készíteni. Az egész történet két „ártatlan” táblázattal kezdődött, amelyek szállítóhajó-kapacitásokat és állomásfinanszírási-értékeket tartalmaztak. Ezeket az elkészült „segédleteket” megosztottam a magyar játékosokkal, és a legnagyobb meglepetésemre osztatlan sikert arattak.

Ahogy jöttek-mentek a patch-ek, folyamatosan kalandoztam az EVE univerzumában, egyre több tapasztalatot szereztem, sok guide-ot és leírást olvastam el. Később, rövid, de hasznos útmutatókat fordítottam le magyarra, ezeket egybegyűrtam a Halada-féle bányászsegédlet általalm átírt és magyarított változatával. Végül is ez vezetett az ISK alapkonceptjéhez és az ISK 1.0 megjelenéséhez.

A különböző verziószámok a javítások mellett tartalmaztak mindig valami újat is (cikkek, leírások). Nagy segítségemre volt jó pár magyar cikkíró munkássága is (neveket szándékosan nem akarok írni, mert aki kimarad véletlenül, az joggal sértődhet meg), az ISK 2.02-ben is látható a nevük, a készítőik szekciójában. A guide legfrissebb verziója mindig elérhető és letölthető a <http://www.eve-online.hu/> oldalról. Az elején nem gondoltam volna, hogy ekkora sikere lesz a magyar játékosok körében, és azt sem, hogy a mai napig több mint 8000 alkalommal töltik le.

**K** Az ISK ingyenesen letölthető – a mai világban nagyon szokatlan, ha valaki ingyen ad valamit. Miért döntöttél így?

**V** Az a véleményem, hogy ha valaki pénzt kér a munkájáért, az teljesen természetes dolog, de engem sohasem a pénzszerzés motivált a guide készítésekor. Elsősorban segíteni szerettem volna vele. Kezdőknek és veteránoknak is egyaránt hasznos olvasmányoknak szántam.

**K** Kifejezetten profi a guide kinélete, volt valaki, aki csak ezzel foglalkozott?

**V** Mermalior (Lipták László) annak az oldalnak ([jmu.hu](http://jmu.hu)) a készítője és egyik cikkírója, ahonnan pár fejezethez információt és anyagot merítettem. Mivel ő a való világban is profi dizájnér, az ISK 1.0 születésekor megkerestem, hogy elvállalja-e a könyv és a honlap dizájnjának az elkészítését. Szerencsére a válasza pozitív volt, és minőségi munkát végzett. Ehhez kapcsolódó fejlemény, hogy

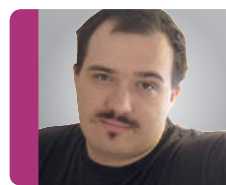
## HOGYAN KEZDŐDÖTT MINDEZ? WoW-ból az EVE-be



**HIDEG TÉLI ESTE VOLT.** Minden elcsendesedett a Bloodscalp szerveren. A három hordás fáradtan ült a vízesésnél. „Ismered az EVE Online-ot?” – szólalt meg egyikük. „Nem, mi az?” – kérdezett vissza interjúalanyunk. László elmondása szerint ez volt az eddigi élete legmeghatározóbb és egyben talán az egyik legrövidebb párbeszéde. A többi már (EVE-) történelem.

nemrég az EVE Online kiadója meghirdetett egy hajótervező pályázatot, ahová az ISK grafikus, Mermalior egy társával (Gógós Károly, aki a Nexus the Jupiter Incident játék művészeti vezetője volt) pályázott, és bekerültek az elődöntőbe. (<http://evecontest.com/finalvote/>).

**K** Egyedül dolgoztál, vagy akadtak, akik segítettek?



**Elsősorban segíteni szerettem volna az ISK-val, kezdőknek és veteránoknak is egyaránt hasznos olvasmányoknak szántam.**  
*Várkonyi Gábor László*



# AZ EVE ONLINE-BAN

**V** Ha úgy vesszük, nagyon sok „szerzője van” az útmutatónak, hiszen sokak munkájából merítettem ihletet. Ezúton is szeretnék köszönetet mondani nekik. Természetesen nem hagyható szó nélkül az angol fordítást végző lelkes csapat sem, akiknek a neve szintén megtalálható az ISK-ban. Közöttük van P.L. Ladislaus is, aki két regényt is írt az *EVE Online*-hoz, magyarul Ámokfutás Új Édenben címmel (<http://eveonlinestory.net23.net/>). Ha valaki szeretne ráérezni a játék hangulatára, annak mindenképpen érdemes beleolvasnia.

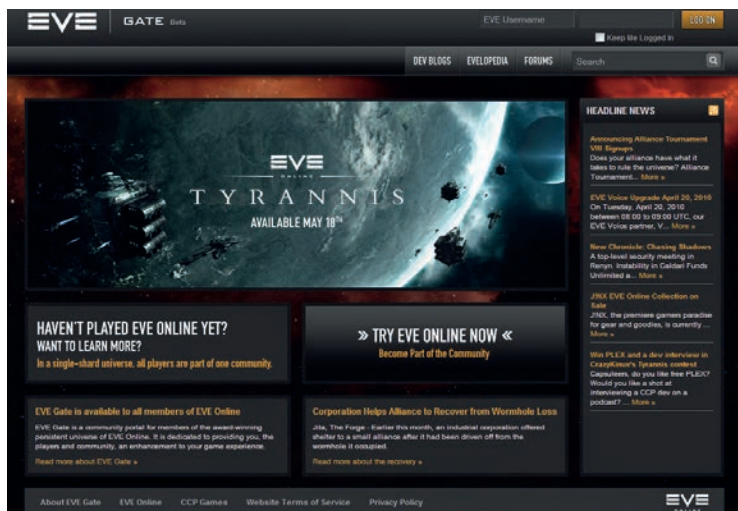
**K** Ezek szerint a könyv nem csak magyar nyelven érhető el? A játék készítői kértek meg titeket arra, hogy fordítsátok le?

## MIÉRT TETSZIK NEKED AZ EVE?

A guide szerzője mesél



**„AZT HISZEM, AZ EVE VILÁGA** nagyon jól szimulálja a való életet és a gazdaságot. Aki ügyes és szerencsés, akár űrhajó nélkül is képes egész cégek vagy szövetségek életét irányítani. El lehet foglalni állomásokat és rendszereket, egyetlen „puskalövés nélkül” is. A játékban fokozottan érvényesül az a mondás, hogy nem az számít, hogy ki vagy, csak az a fontos, hogy kit ismeresz.”



**V** A guide-ot nem a játék készítőinek kérésére fordítottuk le angol nyelvre, de nem bántam meg, mivel hatalmas sikert aratott, több mint tízezer töltötték le 24 óra alatt. A megjelenés után a CCP egyik munkatársa felajánlotta, hogy hivatalos áldásukat adják a könyvre és segítenek a terjesztésében is. Nem sokkal ezután levelet kaptam egy, a Berkeley Egyetemen (Kalifornia) tanuló egyetemistától. Engedélyt kért arra, hogy egy kreditrendszerben tartható „Bevezetés az *EVE Online*-ba” óra keretében tananyagként használhassa a könyvet.

Egy másik CCP-s alkalmazott pedig még azt is elárulta, hogy a legjobb barátját az ISK segítségével tudta rábeszélni arra, hogy elkezdjen játszani az *EVE*-vel.

**K** Mennyire ismert és népszerű a magyar játékosok körében a guide?

**V** A magyar játékosok körében nagyon népszerű a könyv, gyakorlatilag „kötelező” olvasmány. Remélem, hogy a munkánk (igen, ez igazi csapatmunka volt) elnyeri mindenkinek a tetszését. A célom az volt, hogy egy független és hasznos segédanyaggal bővítsük a játékot kedvelők „könyvtárát”.

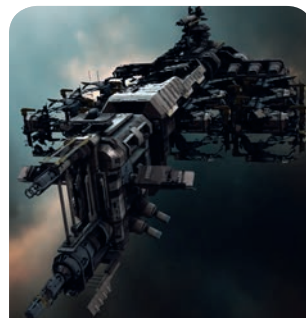
**K** Mik a terveitek a jövőre nézve?

**V** Rövid távon a hibák kijavítása szerepel a teendő listáján. Mermaliorral beszélgetve felmerült egy PVP-guide elkészítésének ötlete is; kiderült, hogy ő és csapata már javában dolgoznak rajta, és felajánlotta, hogy csatlakozzam a munkához. Örömmel tettem eleget ennek a felkérésnek, jelenleg is gőzerővel dolgozunk a „második könyvön”, amely az *EVE* harciasabb oldalának megismeréséhez nyújt majd segítséget. Az ISK-ra visszatérve, szükségesnek érzem pár rész átdolgozását és javítását, de természetesen a kiegészítésre váró részek listája sem rövid. Gyakorlatilag patch-ről patch-re bővílni fog a könyv.

**K** Mikor várható a következő kiadás és milyen újdonságok lesznek majd benne?

**V** A CCP 2011. január 18-án kiadja az *EVE Online* legújabb kiegészítőjének „befejező” patch-ét. A kiegészítő hivatalos oldalán (<http://www.eveonline.com/en/incursion>) is megtalálható információk szerint többek között tartalmazni fogja a régóta várt változásokat a planetary rendszerben (végre sokkal kevesebb kattintgatás lesz és jobban ská-

## RORQUAL Építs könnyen-gyorsan saját hajót! (Not!)



### LÁSZLÓ KEDVENC JÁTÉKBELI

űrhajója a Rorqual. Hatalmas, fenséges, tökéletes űtitárs és egyben parancsnoki hajó is, ha aszteroidabányászatról van szó. Azon kevés hajók egyike, ami ha aktiválja a speciális modulját, képes (részben) átalakulni is. Ő maga építette, ő maga szedte össze minden darabkához az anyagot. Elmondása szerint nagyon nehéz volt, hónapok munkája fekszik benne. „Amikor csak látom, mindig megigéz a látványa” - mesélte.

lázhatjuk a termelést is). Megváltozik a „NeoCom” rendszer is; ez a különböző funkciók elérésére szolgáló grafikus panel teljes megújulását jelenti. Természetesen nemcsak változások és hibajavítások lesznek ebben a csomagban, hanem például bemutatkozik a vadonatúj (Carbon-technológiára épülő) karaktergeneráló rendszer, valamint a most kiteljesedő Sansha invázió is teljesen új lehetőségekkel fogja gazdagítani a játékosok számára elérhető tartalmat. Az új patch-nek köszönhetően lesz mit átírni és hozzáadni a guide-ban megtalálható információkhoz. Várhatóan a patch-et követő napokban fog megjelenni az ISK 2.05 HUN, úgyhogy igyekszem, hogy ezek a változások és újdonságok bekerüljenek a legfrissebb ISK-kiadásba is (sajnos a Sansha invázió még nem lesz benne). **CS**



# A FIÚK A BÁNYÁBAN DOLGOZNAK



Aki még nem játszott vele, nem tudja, miről marad le... //Gyu

**A Z UTÓBBI IDŐBEN SOK INDIE JÁTÉK FUTOTT BE (BRAID, WORLD OF GOO STB.), azonban a Minecraft nemcsak sikeres lett, hanem rögtön popkulturális jelenséggé lépett elő.** Minden bizonnyal az első játékprogram lesz a videojátékok történelmében, amelynek már az alfa-változatából több mint félmillió példányt adtak el, a béta-verzió eladásai pedig lassan átlépi az egymilliót. S hol van még a vége?...

## MI LEHET A TITOK?

Most valószínűleg sok cégnél igyekeznek megfejteni a siker okát, ám kívülről elég nehéz megérteni a *Minecraft* nagyszerűségét. Ahhoz képest, hogy egy ember fejlesztette (most már egy kisebb csapat van mögötte), elképesztő sikert aratott. Nagy, AAA-s címeknél is örülnek manapság az egymillió eladásnak, itt pedig még meg sem jelent a játék, máris elment ennyi belőle. Sokak szerint nagyon egyszerű a siker titka: a Lego Classichoz való hasonlóság. A *Minecraft* alappillére ugyanaz, mint a legőé, bár itt méretre nincs annyi különböző blokk, de ezeket (különböző szabályok szerint) összeillesztve bármit fel lehet építeni, amit csak ki tudunk találni. Német felhasználók

nálók a Reichstag épületét készítették el, mások a Star Trek Enterprise hajóját modellezték, de születtek már várak, városok, metrók, alagutak, videojáték-figurák szobrai és még rengeteg minden, amit csak el lehet képzelni. Itt azonban van egy másik lehetőség is: a terep lebontása, elvégre bányászjátékról van szó – a nyersanyagokat ki kell termelni, a szerzőanyagokat létre kell hozni, ehhez logisztikai rendszereket kell kialakítani központokkal. Tehát nem elég, hogy építünk, hanem menedzselni is kell a térképet, amin vagyunk. Mindehhez hozzátartozik egy „végtelen” játéktér, hiszen bár függőlegesen van határ (mélységben és magasságban is), de vízszintesen (azaz horizontálisan) elvileg négy Föld-méretű térképet képes a rendszer generálni... Aprópó, generálás: a béta-verzió már igen sokféle környezetet képes megjeleníteni (havas, jeges, sivatagos, vulkános, mező, erdő, víz-esés stb.), emellett látványos tájakat generál a program. Ráadásul nem elég a végtelen játéktér, hanem a sandbox játékok nagy előnyét is kihasználhatjuk: arra megyünk, amerre akarunk, nem köt minket senki és semmi... Csak azt kell észben tartani, hogy a kezdőpontra térjünk vissza, ha meghalunk.

## MÁSNAK TÉRKÉP E TÁJ

Nekünk pedig sok-sok blokk. Első látásra csúnya, amolyan '90-es évek feelingje van. Az ember azonban hamar rájön, hogy igen praktikus ez a fajta grafika, ugyanis általa tökéletesen átlátható és tervezhető lesz a pályánk. Amikor pedig már a zseniális építményeinket rakjuk össze, addigra már úgyis megszoktuk a kinézetet, amely egyébként is moddolható. Aprópó, moddolás. Notch, az eredeti készítő mindig is erősen moddolható játékról beszélt – ezt sikerül is megvalósítani. Elképesztő mennyiségű modifikáció létezik az alapjátékhoz, illetve a szerverekhez, kismillió olyan funkció vagy grafikai változtatás érhető el, amelytől tényleg totálisan testre szabhatjuk a *Minecraft*et egy teljesen saját „kiadást” létrehozva belőle. Emellett pedig növekszik a létrehozható épületek, világok, ötletek és egyebek száma. A „sima” építkezés mellett a *Minecraft* logikái „áramköröket” is támogat, így szó szerint programozható gombok, lenyomható switchek találhatók benne, amelyek programozása ismét csak a kreativitástól függ. Amióta láttam egy mozgólépcső-megoldást (a legóban az volt az egyetlen kihívás, amit sosem tudtam megépíteni), azóta is keresem azokat a dolgokat, amelyeket



Ebben a világban Ground Zeróból több is létezik



Az első nap munkája – komplett műjéppálya a kalyiba előtt





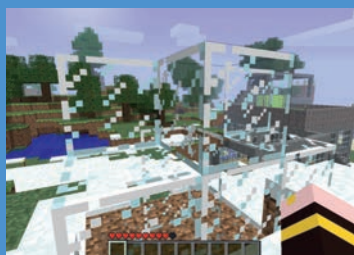
Minecraft luxus: nappali a vízesés mögött



Citadella di Tréfli – aki itt eldob egy pénzdarábot, az valamikor életében még visszatér ide



**i** Amikor Markus Persson elkezdte fejleszteni a *Minecraft*-et, azért tette ezt, mert egyik kedvenc játékát, az *Infiniminer*-t befejezte annak készítője. A programozás alatt a *Dwarf Fortress* és a *Dungeon Keeper* jelentett számára inspirációt.



## MINECRAFT KEZDŐKNEK

Az első lépések

**AMIKOR ÚJ JÁTÉKOT KEZDÜNK, EGY VÉLETLENSZERŰEN GENERÁLT TÁJON TALÁLJUK MAGUNKAT** úgy, hogy nincs semmink, csak a csupasz kezünk. Ahhoz, hogy es-

tére jól kivilágított szálláshelyünk legyen, el kell kezdeni termelni. Pusztá kézzel menjünk fát vágni (bal egérgomb), de csak a fa törzsét. Az inventoryban (I) van egy kis 2x2-es craft hely – oda húzzuk be a 10-12 fatörzset, amit kitermeltünk. Csinaljunk belőle fagerendákat. Ezután mind a négy helyre rakjuk fagerendát és gyártunk le egy munkaasztalt. Amint megvan, az inventory alján levő gyorslotba húzzuk le, majd az inventoryt becsukva jelöljük ki az adott slotot és jobb gombbal tegyük le a munkaasztalt. Jobb gombbal kattintsunk rá – itt már egy 3x3-as mátrixot kapunk, ahol elő tudunk állítani dolgokat. Tegyük be egymás fölé két gerendát – ebből nyelet tudunk gyártani, majd tegyük be alul középre és fölé egy-egy nyelet, és a felső sorba három gerendát; máris van egy csákányunk. Sőt, ha csak a középső helyre rakunk gerendát, akkor ásonk is van (a baltához a középső sor bal oldalára, és a felső sor bal és középső helyére kell tenni a gerendát). A fa szárazságot nem túl tartósak, de jobban működnek, mint a kezünk. Ezután nézzünk körül a környéken, keressünk hegyes, sziklás részt, mert szénre lesz szükségünk (a szenet tartalmazó sziklában fekete pöttyök vannak). Helyezzük a csákányt az alsó mezőbe, válasszuk ki és csákánnyal termeljük ki a szenet. Fáklyát egy nyél és a fölé helyezett egy széndarab segítségével készíthetünk. Immáron tehát már mindenünk megvan az első napi túléléshez. Építsünk házat, fúrjuk be magunkat a szikla alá vagy keressünk egy természetes barlangot, hogy éjszaka ne essen bajunk. Másnap pedig lehet tovább építkezni és kísérletezni azzal, hogy milyen tárgyakat és anyagokat lehet még létrehozni. Mielőtt elfelejtem: bontani mindig a bal gombbal lehet, míg tárgyakat letenni/használni a jobb gombbal. Figyelem, a tárgyak elhasználódnak – legyen nálunk mindig tartalék.

## AMENNYIBEN VALAKI KI SZERETNÉ PRÓBÁLNI A MINECRAFT-ET, LÉTEZIK RÁ EGY INGYENES LEHETŐSÉG

lehetetlen megoldani, viszont eleddig nem jártam sikerrel: mindent sikerült vagy kreativitással, vagy moddal elkészíteni. Döbbenet. Akiknek pedig ez sem elég, azoknak számtalan editor és egyéb segédprogram áll rendelkezésre, amellyel a tájat lehet módosítani, vagy olyan objektumokat lehet a játékba betenni, amit nehéz lenne megépíteni. A *Minecraft*-re abszolút igaz, hogy ha valamit nem lehet benne megcsinálni, akkor szinte biztos, hogy hamarosan jön egy mod, ami segít megoldani a problémát. A játék egyébként még csak béta-verzió, tehát elő-előfordulhatnak benne bugok (a multiban leginkább), a hibajavítás azonban iszonyat gyors, az új feature-ök beépítése is általában hamar megtörténik (a legközelebbi patch-ben például egy víziszörny és a blokkok festésének képessége

is megjelenik majd – magyarul még többet lehet kreatívkodni).

### EGYÜTT ÉPÍTÜNK, EGYÜTT ROMBOLUNK

A játék kétségtelenül nagy ígérete a multi – nemcsak azért, mert sokan lehetnek egy térképen, hanem azért is, mert a szervereket szabadon konfigurálhatják a kedves felhasználók, így más-más *Minecraft* is futhat rajtuk. Mivel a *Minecraft* egy alapvetően békés játék (az, hogy néha felrobbant egy NPC, az benne van a pakliban), így ez a tény sokáig békés multit is jelentett – közös építés, hal-leluja, csudajó, gyönyörű az élet. Aztán bekerült a tűzgyújtás lehetősége, amelyet több videó is bemutatott, ennek folyamánként a legjobb magyar szerver is porig égették az akkortájt odalátogató vérpisták. Egy

megfelelően konfigurált szerverrel ma már elérhető, hogy bizonyos területek ne lehessenek lerombolhatók/felgyújthatók, hanem különböző helyeket csak bizonyos játékosok módosíthatnak. Gondoljunk csak bele abba a helyzetbe, hogy három hétfig faragjuk ki a sziklából a csodás, hatalmas azték piramisunkat, amelyet aztán 150-200 TNT használatával kb. 2 perc alatt dönthetnek romba. Nem túl jó érzés.

Ezért én egyelőre azt javaslom, hogy csak megbízható helyre menjünk multizni, haverokkal, barátokkal, ne hogy nagy szívás legyen a vége. Az egyik legismertebb magyar szerveren, a Plastikon például csak akkor lehet építeni bármit is, ha regisztrálva vagy – amíg nem regisztráltál, addig csak sétálni lehet (és jól meghalni, ha épp arra jár egy mob). Néhány modder már egész addig elment szervertémában, hogy létrehoztak egy MineOS nevű Linux-alapú operációs rendszert, amely egyben egy nagyon könnyen telepíthető *Minecraft*-szerver is – így aztán tényleg bárki







Furcsa ellentmondás: havas csúcsok a föld alatt



ksancival együtt bámuljuk a plastik szerver nagyszerűségét



Bal felül ez egy felhő, nem egy újabb szörny

## TI MONDTÁTOK

Na most már megnézem ezt a progit magamnak. Szinte minden napra jut egy hír vele kapcsolatban. – **bladesoft78**

*Igen, a közösség rengeteg hírt generál, sok a film, sok videoklip készült a Minecraftben. Szinte minden napra jut valami. Ez is nagyszerű a játékban, hogy nagyon aktív a közösség.*

Gyertek erre a szerverre: <http://huncraft.net/>!

Szerintem a legjobb magyar szerver! – **pisti49**

*Nem próbáltam az összes magyar szervert, így nem tudom, de egy dolog tény: a multi teljesen más élmény. Érdemes kipróbálni.*

Érdekes dolog a bétáért pénzt kérni. A bétának nem az lenne a célja, hogy ingyen legyen, hogy minél több embert „behúzzon”? A még több ember pedig több hibát észrevesz, több jó ötletet ad. – **Cooper911**

*Érdekesnek érdekes, de amíg fele annyiba kerül, mint amennyibe a végleges fog, addig fizetek a bétáért – így is rengeteget játszom vele.*

elindíthatja a saját szerverét. Mindkettőt érdemes kipróbálni, a népszerű tömeges szervert és a saját, privát szervert is.

## BÉTA ÉS CLASSIC

Amennyiben valaki ki szeretné próbálni a *Minecraft*ot, megteheti – a *Minecraft* saját honlapján a játék első, azaz classic változata érhető el (a mentéshez regisztráció szükséges). Ebben a változatban csak a blokkok letevése van benne végtelen mennyiségű „ellátmánnyal”, tehát aki „csak” építkezni akar, annak ez feltétlenül ajánlott. A bétában már megjelenik a Survival mód, rendelkezésünkre állnak állatok (ételt és egyéb dolgokat lehet előállítani belőlük), NPC-k, amikkel harcolni kell, rengeteg holmi craftolható (lépcsők, TNT, ajtók, bútorok, festmények stb.) és bizony minden erőforrásért meg kell küzde-

ni. A béta azonban csak vásárlás esetén próbálható ki, viszont mindenkinek ajánlom a béta-verzió megvételét – nem hazudok, ha azt mondom, hogy ez a legjobban elköltött 10 euró volt. Persze mielőtt megvennénk a játékot, érdemes kipróbálni a classic változatot, hiszen tényleg kiváló arra, hogy kipróbáljuk, vajon nekünk bejön-e ez a kreatívkodás, vagy nem. Sokkal többféle blokk típusból építközhetünk, mint a bétában, így igazi színes, szélesvásznú képeket is lehet készíteni. Azonban tudomásom szerint ez a változat csak böngészőben játszható.

## ADDIKTÍV A VÉGTELENSÉGIG ÉS TOVÁBB

Furcsa játék a *Minecraft*, mert elsőre csúnya, sőt sokaknak talán komplikáltak is tűnik – aztán egyszer csak nincs menekvés. Már az is igen izgal-

## A MINECRAFT ALAPVETŐEN EGY BÉKÉS JÁTÉK

## MINECRAFT, A SIKERHALMOZÓ

Díjak és jelölések

**2010 DECEMBERÉBEN A GOOD GAME 2010 LEGJOBB LETÖLTHETŐ JÁTÉKÁNAK VÁLASZTOTTA A MINECRAFTET.** A Gamasutra szerint az év nyolcadik legjobb játéka, a Rock, Paper, Shotgun egyenesen az év játéka jelölte. Az IndieDB az Indie of the Year díjat adta neki, emellett megkapta a Most Innovative és a Best Singleplayer Indie díjakat is. A PC Gamer UK szerint az év játéka, a márciusban megrendezésre kerülő Independent Games Festival három díjra is jelölte: Seumas McNally Grand Prize, Technical Excellence és Excellence in Design témakörökben. A Penny Arcade több képregényt is szánt arra, hogy a *Minecraft* addiktivitását bemutathassa.





**i** Természetesen a siker nem múlik el klónok készítése nélkül: a *Minecraft* elő igazán „minecraftes” klónja a *Moonforge*, amely hasonló játémenetet ígér, csak a Holdon. Más gravitáció, több lehetőség járművek készítésére – ja, és van benne nagyon jó lámpa!



Modern lakótelep tökéletesen bio környezetben



Mindenki átesik ezen a kihíváson – alagútépítés a víz alá



Romantikus naplemente a gigászi üvegházam felett.



**Úgy gondolom, az eredetiség és a könnyű elérhetőség sokkal fontosabb, mint a szerencse. Ha egy olyan játékot csinálsz, amely mestermű, jó és relatíve egyedi, akkor rengeteg potenciális felhasználód lesz. – Markus „Notch” Persson, a *Minecraft* létrehozója**

mas, ha csak azt figyeljük, hogy egy multiszerveren mit ügyködnek a többiek, arról nem is beszélve, hogy ha bevonnak minket az építésbe, feladatokot adva nekünk, az még érdekesebb lesz. Én például nagyon szeretek ilyesmikkel eljátszogatni; az egyik multiszerveren például van egy kis virákházam és azt alakítgatom (virágokat ültetek a kertbe, fákat növesztetek, kerítést telepítetek), ezzel bármennyi időt el tudnék tölteni. Könnyű rájönni, hogy mit hogyan kell alakítani, de azért vannak fontos dolgok, amiket érdemes tudni. Ilyen például az, hogy az egész játék egy lebegő platformon helyezkedik el, illetve a különböző blokk típusoknak más és

más tulajdonságaik vannak: a homok és a zúzalékkő gravitáció hatására leomlik, de a szikla nem (tehát ha kibontunk egy réteget a szikla alól, akkor a levegőben marad). A levegőbe csak úgy nem lehet építeni, hanem ha egy blokkot le akarunk rakni, akkor egy már létező blokkhoz tapadnia kell – ilyenkor kell nekiállni állványozni. Emellett fontos tudni, hogy óvatosan kell bánni az üveggel, amely nagyon jó, de például nem lehet rárakni se létrát, se fátyát. Célszerű ilyenkor „leszaladni” a pokolba (Nether), majd onnan megszerezni a fluoreszkáló zöld blokkot – világításnak ez is kiváló. Ha nem tetszene, akkor megszerezni a Nether piros blokkját,

amely örökké ég, meggyújtva szintén elég látványos. Persze a Netherbe a multisok egyelőre nemigen mehetnek; a szinglisek is csak azután, hogy legalább 12 darab obszidiánt sikerült kibányászniuk, ami – előre szólok – nem lesz könnyű, bár lényegesen könnyebb, mint az olyan ritka ásványok, mint az oltó, gyémánt vagy arany kibányászása. Ha úgy gondolnánk, hogy mindez túl bonyolult lenne számunkra, ne adjuk fel, hiszen szerencsére az internet tele van *minecraftes* oldalakkal, segédanyagokkal, YouTube-filmekkel és már a mi Web4-ünkön is van *Minecraft*-oldal ([Minecraft.web4.hu](http://Minecraft.web4.hu)), így szinte minden információ megszerezhető a játékról. Viszont előre szólok: aki rákap, annak annyi. Ennél „rászokósabb” játékot nemigen ismerek...

### A JÖVŐ ÉS AMI MÉG LEHET

A játék stílusából és a fejlesztők mentalitásából kifolyólag lehet sejteni, hogy bármilyen újdonságot is tesznek a játékba (pletykálnak jövőbeli Impossible nehézségi fokot, amikor végleges a halál), a függőség megmarad. Az biztos, hogy nagyon

sokan szeretnék, ha lenne tutorial a játékban (pedig a YouTube-on kiváló tutorialvideók vannak), ha lenne valami cél (így csak a szörnyek elkerülése a cél; gyakorlatilag magunknak találjuk ki a projekteket) és ha még jobban moddolható lenne a játék. Amit én szeretnék, az egy beállítható pályagenerátor, ahol a fontosabb dolgokat csúszkákkel lehetne beállítani, repülőket vagy közlekedési eszközök kraftolási lehetősége, a mentések valamilyen központi megosztási lehetősége, több mint 5 save fájl és még rengeteg apróság. Jó lenne az is, ha lennének warppontok a képernyőn a közlekedés meggyorsítása miatt, illetve az is jól jönne, ha a napot is megállíthatnánk... Azt hiszem, túl sok időt töltöttem a cikk megírásával, közben ki tudja, mi történt a multipartimban, úgyhogy már logolok is be. Adieu! **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

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



# MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod,  
nézned és olvasnod!

Nemrég láttam Jeff Bridgest a Saturday Night Live című komédiatorozatban – igen meggyőző volt komikusként. Most pedig a Fél szeműben is legszebb napjaira emlékeztem. További jó hír, hogy a Stratovarius megtalálta elvesztett önmagát! Nincs más hátra: jó filmnézést és zenehallgatást kívánunk!  
Gyu

## A fél szemű

TOP  
TIPP

//Gyu

FILM

**G**ONDOLOM, NAGYON KEVESEN láttátok a True Grit című filmet, amelyben John Wayne volt a főszereplő. A történet szerint az egykori kiváló, nagyon jó hírű, de mára kiégett, fél szemű marsall és egy texasi ranger elindulnak, hogy elkapják egy makacs, keményfejű lány apjának gyilkosát. Útjuk során Arkansasból egy indiánok lakta területre, Oklahomába jutnak, ahol sok mindennel meg kell küzdeniük, ráadásul eleve nem egyszerű a szituáció, ugyanis a kislány nagyon makacs és sokkal érettebb, mint a kora, a fél szemű pedig... Nos, küzd egykori nagyszerűségének árnyékával. John Wayne annak idején Oscar-díjat kapott a főszerepért.

### ELÉG FÉL SZEM?

Mindenkinek ajánlom a fent ismertett John Wayne-filmet, ami ugyan nem lett klasszikus, de egész kellemes darab, főleg a főszereplő kiváló alakítása miatt, illetve azért is javaslom a megtekintését, mert így legalább össze lehet hasonlítani a Coen fivérek mostani filmjével, amely voltaképpen a True Grit remake-je. A különbség csak az,

hogy John Wayne ezúttal Jeff Bridges lesz. Igen, jól hallottátok, nem valami acélkemény szuperhős-legenda, hanem Jeff Bridges, akit néhány napja a Saturday Night Live-ban láttam bohóckodni. Ami pedig nagyon meglepő: állja a sarat az összehasonlításban, hiszen Jeff Bridgest két szervezet is jelölte nagy presztízsű díjra főszereplőként (igaz, nem kapott Oscart, de akkor is), tökéletesen megérdemelten. Ez a furcsa, világtól elrugaszkodott, az embereket a törvény nevében néha jogosan, néha kissé elhamarkodottan öldöső ember, voltaképp egyfajta nemes küldetesként éli meg a 14 éves lány által adott feladatot. Persze a pénz a lényeg, de mégis a feladat az, ami végre kicsit kimozgatja a whiskygőzös poshadásból. Már nem lesz sem ügyesebb, sem gyorsabb, hiszen már nem fiatal, de végtelenül tapasztalt. Nem szeretnék itt oldalakon át lelkesedni Jeff Bridges teljesítményén, aki minden szempontból kiváló színész, egyedül miatta is érdemes lenne ezt a filmet megnézni. A „női” főszereplő, a valós életben is 14 éves Hailee Steinfeld is jól játszik – s külön öröm számomra, hogy nem

egy huszonéves színésznőt próbáltak tiniként eladni.

### IGAZSÁG, MUTASD MEG ARCODAT, NÉZZ A FÉNYBE...

A filmből megismerhetjük a vadnyugat minden „igazságát” és romlottságát – azt, hogy az igazság milyen gyorsan változik és mennyire lényegtelen, ha van nálunk egy fegyver. Ebben a kemény környezetben azonban mégis erős az igazság iránti vágy és ezért rengeteg mindenre képesek az emberek. A film nem klasszikus westernstori, bár eldördülnek benne lövések, vannak hosszú lovaglások, sőt egy-két indián is feltűnik, bár csak rövid időre. Nem is ezek a különbségek a lényegesek, hanem a párbeszéd, a főszereplők viszonyának alakulása, a történet. A fél szemű meglehetősen jó film, aki szereti a drámát, az érdekes történeteket, a kiváló színészi teljesítményeket, feltétlenül nézze meg.

GameStar



Igazi dráma két elképesztően jó főszereplővel





## Kaptár – Túlvilág 3D

//Gyu

**NEM KEVÉS SZERVEZŐMUNKÁT jelentett, hogy a Resident Evil sorozat legújabb részét megnézhessem 3D-ben,** hiszen moziban nem láttam, s bár a Blu-ray lejátsszók egyre inkább terjednek, ennek ellenére nem hevernek minden lakásban, port gyűjtögetve modern 3D-s technológiát támogató eszközök. Lényeg, ami lényeg, sikerült megnézni.

Igencsak vegyesek az érzéseim, ugyanis a film javarészt arra épül, hogy minden, vagy legalábbis minden második jelenetben legyen valami 3D-s trükközés – felénk fröccsenő zombiagyvelő-daraboktól kezdve a látványosan lelassított esőig igen sokszor fogjuk látni a 3D kétségtelen jelenlétét. Ez nagyon jó dolog, hiszen végül is benne lenni egy Resident Evilben mindig jó, főleg, ha az ember nincs egyedül és ott van mellette Milla Jovovich, Ali Larter vagy Spencer Lock. Persze az ukrán származású amerikai modell és színésznő, Milla Jovovich viszi

el a többiek elől a pálmát, aki eddig is a legfőbb szereplő volt a sorban. A *Túlvilág* egy videojátékon alapuló film, épp emiatt nem szabad az „igazi” filmek (legtöbbször) logikus történetvitelét, magyarázatait és logikáját keresni benne (például a főhős városról városra repked, ki nem fogyó benzinneménységel – ez természetesen hülyeség). Azonban mint a videojátékoknál, úgy itt sem a realitásban kell a választ keresni, hanem inkább az akcióban, mivel pedig a videojátékok java része jóval exhibicionistább, mint általában a filmek. Bátran tehetjük Blu-ray lejátsszónkba ezt a filmet úgy, hogy nem várunk tőle hatalmas sztorit, viszont elképesztő mennyiségű látványt és zombihentelést, illetve XXL adag 3D-s látványt igen. Arról se feledkezzünk meg, hogy itt van nekünk Milla Jovovich, aki minden szerepében kiváló, legyen az zombihent, vagy bármi más. Ezt a filmet nem ajánlom azoknak, akiknek a logikus sztori a legfontosabb szempont – azoknak viszont, akik egy látványos 3D-s filmet akarnak barátaiknak mutatni és mindezt különösebben nem gondolkodtató körülmények között (azaz kikapcsolva a hétköznapiakból), azoknak ez a legmegfelelőbb film. Ráadásul hentelek benne a zombikat; ez manapság úgysis divat!

**GS ★★★★★**

A látvány, a látvány, a látvány!



## TEN – Stormwarning

//Gyu

**MINDIG JÓL JÖN AZ EMBERNEK, ha egy viharra előre figyelmeztetik – duplán igaz ez a TEN új albuma kapcsán.** A dallamos rockzene legkarizmatikusabb angol képviselője maga is elég viharos időszakon van túl, ám tagcserék, napokig-hetekig tartó feloszlások után csak összejött az új anyag, amelynek producere Dennis Ward, az új dobos pedig Mark Zonder (Fates Warning). Az új TEN-album Gary Hughes frontember szerint is sokkal kommercialisabb hangzású, mint első két lemezük volt – amennyiben a rádiók (legalábbis itthon) játszanának ilyesmit, a TEN tuti bekerülne a rotációba. A zenekar legendás

Spellbound című lemezét közelíti a dalok kemény megszólalása. A legfontosabb a TEN bármely lemezén Gary Hughes teljesen egyedi hangja, amelytől a zenekar tulajdonképpen az, ami. Az album dalai fülbemászóak, a hangszerelés, a kórusok igényesek, a megszólalás meggyőző – mi mást kívánhatna még az ember az angol dallamos rockzene egyik legfőbb zászlóvivőjétől?



**GS ★★★★★**

Könnnyen fogyasztható, mégis igényes

## Benedictum – Dominion

//Gyu

**AMIKOR OLVASTAM A LEMEZBORÍTÓJÁT, majd elhelyeztem a korongot a CD-lejátsszóban, igencsak meglepődtem.** Azt hittem, valaki elcserélte a lemezeket, viszont összezavarodtam, hiszen a dalszövegek stimmeltek. Miért volt ekkora a meglepetésem? Veronica Freeman, a szemmel láthatóan (és internetszerte is igencsak dicséret) dögös énekesnő az albumon néha meglehetősen férfiasan szól meg – pedig ha látnátok a koncerteken, talpig dögös bőrszerkóban... Szóval érdekes hang, nagyon dögös, erőteljes, egyéni, egy nőtől pedig főleg, ugyanis női énekeseknél manapság a tiszta, operaszerű hang a divat, legalábbis rocktémákban. A Benedictum szintiszta metált játszik, a szokásos démonikus, misztikus témák-

kal, a Dio. Ez nem is véletlen, hiszen az öt tagból hárman egy Dio-tribute banda tagjai voltak annak előtte. Hadd legyen elfoglalt: számomra a lemez kulcsmomentuma a Rush 2112 című számának a feldolgozása volt – az első kettő és az utolsó tétel lett a Benedictum áldozata, és összességében véve nem is lett rossz. Amint megszoktam Veronica Freeman hangját, nagyon megtetszett. Addig elég furcsa volt.



**GS ★★★★★**

Különleges énekesnő, különleges hang



KÖNYV

## Jack McDevitt: Polaris és Elveszett kolónia //Eskin

**S**OKAT SZOKTAM MAGAMBAN keseregni, hogy manapság már nem olvasok olyan jó sci-fi regényeket, mint amilyeneket régen – bár valószínűleg azokat is az újdonság varázsa miatt szerettem oly nagyon. Manapság alig van olyan SF-regény, amit ne tennék le egy idő után, akár az ötletelenség, akár a rossz karakterek miatt. Nos, pont emiatt szerettem meg McDevitt „trilógiáját”, amelynek a címben említett két regény a két utolsó tagja, mivel képes volt felőni a nagyokhoz (az elsőről, a *Született stratégáról* már azt hiszem, írtunk a Másvilágban, de ha mégsem, be fogom pótolni). Persze a regények nem tökéletesek, a szereplők néha logikátlanul cselekszenek, a sztoriban sincsenek hatalmas csavarok, viszont képes voltam egy ültő helyemben kiolvasni mindkét regényt, mert számomra nagyon izgalmas volt a történet. A trilógia főszereplője Alex Benedict, sidekickje pedig egy Chase nevű nő

(ő narrálja a *Polarist* és az *Elveszett kolóniát*). Ők ketten régiségkereskedők, akik saját maguk kutatják fel az értékes darabokat és ezek eladásából élnek meg. A *Polarisban* a címadó űrhajóról titokzatos módon eltűnnek az emberek, Alex pedig megpróbálja őket felkutatni, az *Elveszett kolóniában* pedig egy több ezer éves sztori felgöngyöltését vállalják el ők ketten. A trilógia egyes könyveit tehát csak a főszereplő személye köti össze, aki amolyan SF-Indiana Jones (bár nem régész), Chase-zel érdekes helyszíneken járnak és furcsa dolgok esnek meg velük. A személyiségük teljesen kidolgozott, Chase sokszor kérdőjelezi meg magában a munkaadóját, aki több arcát mutatja meg nekünk a regények alatt: egyszer sármos üzletkötő, egyszer pedig úgy ujjong, mint egy gyerek, a megtalált régiségek láttán. A regényekben nincs sok technoblabla, így azoknak is tudom ajánlani, akik vagy csak ismerkednek a stílussal, vagy pedig nem is szeretik a tudományos fantasztikumot. Legfőképp viszont azoknak fog tetszeni, akik szeretik a nyomozós, krimis történeteket és a kalandregényeket. Ez a trilógia ugyanis tökéletes kalandregényekből áll, felnőtteknek szóló sztorival.

GS ★★★★★☆

Egy ültő helyemben olvastam ki a két regényt – ez már elárul valamit

## ELVESZETT KOLONIA

A Nebula-díjas sorozat harmadik kötete



KÖNYV

## Juan Díaz Canales – Juanjo Guarnido: Blacksad //Eskin

**R**ENDHAGYÓ AJÁNLÓ KÖVETKEZIK: a két spanyol úriembertől ugyanis most képregényt fogok bemutatni, még hozzá olyat, ami angol nyelvű (lelkes magyar rajongók azonban lefordították magyarra is, úgyhogy nem kell aggódni). A nyomozó Blacksad, a fekete párdúc története ízig-vérig noir, még hozzá egy olyan világban, ahol állatformában jelennek meg a szereplők. Mindez azonban ne riasszon el titeket, egyáltalán nem gyerekeknek való a négyrészes képregényfolyam: van benne lövöldözés, verekedés, fröcsög a vér, amolyan jó kémfilmhez illően. Eddig angolul csak három rész jelent meg, az első rész klasszikus nyomozós, a második

rész már kacifantosabb, ugyanis megjelenik benne a rasszizmus kérdésköre, a harmadik részben pedig nukleáris fenyegetéssel néz szembe sármos főszereplőnk. Blacksad története csodásan néz ki, ilyen jól kidolgozott festésű képregénnyel még nem találkoztam, minden egyes képkocka beszippan, hihetetlen munka lehet mögötte. Ráadásul a sztori is remek. Kapásból tízezem.



GS ★★★★★

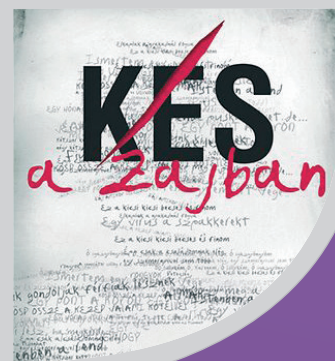
Imádtam, amennyire képregényt imádni lehet

KÖNYV

## Patrick Ness: Kés a zajban //Eskin

**I**SMÉT EGY TRILÓGIA (*Chaos Walking* a címe), azonban az első rész megállja a helyét önmagában is, úgyhogy nyugodtan beszélhetek róla. A regény elég külön, ugyanis a nyelvezete eleinte nehezen megszokható: a főszereplőnk egy kis-kamasz éves fiú, aki a férfitáv avatása előtt áll, furcsán jegyzi le a gondolatait, azaz rengeteg helyesírási hibával. Todd, a főszereplőnk egy idegen bolygón él, egy olyan városban, ahol csak férfiak élnek, ráadásul hallani lehet a gondolataikat. Prentisváros emiatt nagyon különös és sötét, hiszen a férfiak mikről gondolkodnának? Bizony nőkről és gyilkolásról. Nem gyerekeknek való hely. A történet legelején Todd azonban ráel egy olyan helyre, ahol nem hallat-

szik más ember gondolata – megtörik a Zaj. Amint ezt elmondja a nevelőszüleinek, azok megrémülnek, és elküldik Toddot a városból, nehogy baja essék – és itt kezdődik Todd vesszőfutása az öt üldöző férfikkal a nyomában. Nos, most biztos kapkodjátok a fejetek, de biztosíthatlak titeket, hogy később mindenre fény derül, a sztori nagyon izgalmas, lehet szurkolni Toddnak, nehogy elkapják.



GS ★★★★★☆

Lélektani dráma egy idegen, ámde földszerű bolygón

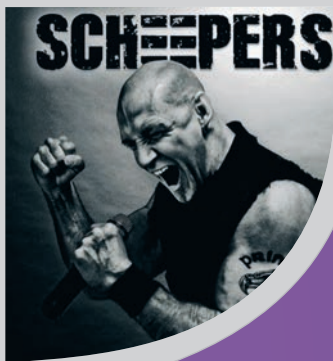


## Scheepers – Scheepers

//Gyu

**S**OKAN KÉRDEZIK TŐLEM, hogy mi is az a „high-pitch voice”, ami annyira tetszik nekem metálénekeseknél – íme egy tökéletes válasz: Ralf Scheepers, a Primal Fear éneke is ilyen stílusú. A négy oktáv hangterjedelmű német dalnok magasan csillogó hangja bizony nagyon tetszik, nem is kell tagadnom. Az album maga Gamma Ray- és Primal Fear-lemezekre emlékeztető fantasy-light stílusú témákat tartalmazó powermetal, az utóbbi bandából pedig hárman is segítettek Ralfnak elkészíteni a szólóalbumot, amelyen többek között akkora nagyjágyúk is közreműködnek, mint a Victor Smolksi a Rage-ből (a *Before the Dawn* című Judas Priest-feldolgozásban). A többi

sztárvendég Sander Gommans (ex-After Forever), Snowy Shaw (King Diamond, Therion) és Tim „Ripper” Owens (énekes, ex-Judas Priest, ex-Iced Earth, Malmsteen) a *Remission of Sins* című dalban. Ralf Scheepers lemezébe nemigen lehet belekötni, összességében véve nagyon kellemes „Primal Fear-album” egy-két igencsak egyéni „oldalvágással”, amelytől csak egyénibb, eredetibb lesz.



GS ★★★★★

Kiváló Primal Fear lemez egyéni mellékízzel

## Duran Duran: All You Need Is Now

//mazur

**G**ONDOLOM, MINDANNYIUNKNAK VANNAK KISEBB-NAGYOBB TITKAI, AMELYEKRŐL NEM SZÍVESEN NYILTKOZUNK NAGYOBB NYILVÁNOSSÁG ELŐTT (VAGY ÚGY EGYÁLTALÁN). Én most előlépek és színt vallok: a Duran Duran mindig is a szívem csücske volt. Nem tudom megítélni, hogy mennyire menők vagy cikik manapság (emlékszem, hogy voltak már mindkettők), de hogy új lemezükön nyoma sincs annak, hogy egy több mint harminc éve nyomuló bandáról van szó, akik a birminghami hülyegyerek-státusztól a hajlakkos-váltóméses korszakon át jutottak el idáig, szintiponon, new wave-en, rockon át, töretlenül (vagy csak kisebb törésekkel), az tuti. Csinálja utánuk

valaki, hogy túlél mindenféle divatot, aztán a tizenharmadik nagylemeze is olyan dübörgő energiával indul, hogy csak kapkodhatjuk a fejünket. Aztán persze jönnek számok, amik érezhetően gyengébbek – töltelekek, na. Ez persze megbocsátható, ha összességében izgalmas, változatos és kiforrott az anyag, amiben a régi Duran Duran legjobb pillanatai köszönnek vissza, mégis remek indítása egy új évtizednek.



GS ★★★★★

Csak így szabad megöregedni – illetve így érdemes nem megöregedni

## Stratovarius – Elysium

//Gyu

**A**TIMO TOLTKI UTÁNI időszak második albuma az *Elysium*, ami kellemes csalódás volt: míg a Polarison talán picit érezhettük a gitármágus hiányát, mostanra viszont teljesen összeértett az új csapat. Már az első percekben a „kopirányított” Stratovarius-hangzás szólal meg, amely például örökzölddé tette a *Hunting High And Low* című dalt megannyi éve.

A *Polaris* elég közepes volt, ehhez képest az *Elysium*mal a csapat alive and kickin'; végre megfelelő mennyiségben szólalhat meg a billentyűs, Jens Johansson, a dalok sem slamposak, hanem elegánsan fülletépőek, Timo Kotipelto pedig jobb, mint valaha. Az egész lemez olyan, mint a klasszikus Stratovarius albumok, így

visszanézve nem is értem, miért kellett kiadni a 2005-ös és a 2009-es lemezeket. Az *Elysium*on minden neoklasszikus elem jelen van, ami miatt már vagy 15 éve imádom ezt a csapatot – barokk csembalózástól kezdve gitártekeresen át minden. A megszólalás bombasztikus, a riffek és a billentyűsök ölnek, az énekhang pedig remek. Az egész lemez felér a klasszikusokhoz; igazi és eredeti Stratovarius. Vegyétek, vigyétek!



GS ★★★★★

Végre visszatáltak a helyes útra

## Take That: Progress

//mazur

**G**YU PÓKERARCCAL SÓZTA GRÁM AZ ÚJ TAKE THAT LEMEZT, én pedig újra és újra az ürtügyeket kerestem, amivel kihátrálhatnék a projektből („Ne haragudj, kedves Gyu, sajnos súlyos hallójárat-infulenziám van, halló?”). De hát csak nem riadok meg ettől az öt lazakeksztől! Robbie Williams saját munkáit különben is értékelem, úgyhogy ha már visszatért – mert ugye ez itt a nagy szenzáció –, végül is érdekes volt, hogy felismerhető marad-e Take That-köntösben. (Na de az milyen? Nyáá-nyáá, ennyi derengett.) Gondolom, látszik, hogy húzom az időt, úgyhogy gyorsan vázolnám, hogy milyen esetben nem így nézne ki ez a kritika, azaz mikor lenne valóban kritika: ha képesek lennének a csávók

iróniával viszonyulni magukhoz, szépfü-státuszukhoz, ahogy tette azt Robbie Williams is, minden lemezén. De nem. Ez itt komolyan vett *take that*kedés, és mint olyan, számomra értékelhetetlen. Profi, mives nyáladzás, fülbemászó slágerekkel, a szép brit hagyományokon haladva, nyúlva egy kis Muse-t és Queen, ahogy kell, sterilén, laborban összekotyvasztva. Nem zenekar ez, hanem egy pénzgyár – amivel igazából nincs bajom. Csak így nem tudok írni róla lemezkritikát.



GS \$\$\$\$\$\$

Itt nem a zene a lényeg



KÖVETKEZŐ  
SZÁMUNK  
MEGJELENIK:  
FEBRUÁR  
17.



# TEST DRIVE UNLIMITED 2

A *Test Drive Unlimited* lázasan készülő második epizódjában Ibiza szigetét vehetjük birtokba, ahol kedvünkre száguldozhatunk (rendőr azért lesz...), vagy a tengerparti úton csendesen autózgatva gyönyörködhetünk a látványban, miközben álomautóknak nyolc vagy tizenkét hengeres motorja muzsikál a háttérben. Az első részhez képest jócskán megnövekedett, mintegy 1500 négyzetkilométeres játéktér 2400 kilométer hosszú úthálózatot rejt, amiből 800 km ralipálya lesz, így végre az offroad játszódásért lelkesedők is megtalálhatják számításukat.



**DC UNIVERSE ONLINE**

EndreMan és Captain Gyu egymásról tépke di a szuperhős-pizsamát, hogy beléphessenek végre a *DC Universe Online* világába. Az eredeti DC-karakterekkel találkozni eleve elképesztő nagy dolog, hiszen Batman, Superman, Green Lantern, Flash, Captain Marvel ugyanúgy jelen lesz a játékban, mint Lex Luthor, Riddler vagy Penguin. Mi persze nem őket alakítjuk, hanem viszonylag „névtelen” szuperhősként szolgáljuk Metropolit és annak lakosságát. A cikkből kiderül, hogy vajon 2011 az MMO-k éve lesz-e... vagy csak a pizsamáké.



**BULLETSTORM**

Öröm nézni egy igazán kiváló FPS-játékost, egyszerűen azért, mert ha valaki ügyes, nagyon látványosan tud játszani. A *Bulletstorm* erre épít, hiszen menet közben mindvégig arra sarkall bennünket, hogy minél elképesztőbb megoldásokkal daráljuk le az elénk avaszzkodó ellenfeleket. Az igen látványos történet a 26. században játszódik, hősünk pedig Grayson Hunt, a Konföderáció elit katonája, akit azzal bíz meg a nagy hatalmú Serrano tábornok, hogy találjon meg és likvidáljon egy állítólag sok ezer ártatlan ember haláláért felelős férfit.



**ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD**

Próbálnánk mi kötekedni, kukacoskodni, de az *Assassin's Creed: Brotherhood* egyszerűen mindenben jobb lett, mint elődje, a kiváló *Assassin's Creed II* – ráadásul immár többjátékos mód is kapott helyet benne. Konzolokra már tavaly megjelent a játék, most azonban nagyon kíváncsian várjuk, hogyan is sikerült a várva-várt PC-s verzió. Aggodalomra nincs igazán ok, minden bizonnyal remekül sikerült... no de mégis mennyire?



**FABLE III**

A *Fable III* a második epizód után ötven évvel játszódik. Az ország már az ipari forradalom időszakát éli, nekünk pedig a *Fable II* hőisének leszármazottjaként kell megdöntönnünk az ingatag lábakon álló trónt – sőt, saját kezünkbe venni a birodalom irányítását. Uralkodásunk során felelős döntéseket kell majd meghoznunk, amelyek – ahogy a valóságban is – megváltoztatják a körülöttünk lévő világot, és alattvalóink életét. És kiderül: ez sem könnyű melő.



**INTEL P67/H67 ALAPLAPMUTRA**

Továbbra sem szakadhatunk el a Sandy Bridge platformtól, mert februári számunkban P67/H67 alaplapokból szemezgetünk. Lesznek köztük kicsik, nagyok, olcsóbbak, drágábbak és kifejezetten tuningcélnak alkalmas példányok is. Érdemes felkészülni, ha a második generációs Core i3/i5/i7 processzorokkal betárazva akarunk felkészülni a 2011/2012-es játékok dömpingjére, mert CPU-teljesítményből jó ideig most biztosan nem lesz hiány.

**KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK:  
HAMAROSAN KIDERÜL. FIGYELD A GAMESTAR ONLINE-T!**



# Megjelent a PC World!

**Január 6-tól keresse az újságárusoknál!**

## Ajándék

- Ashampoo Burning Studio Elements (teljes verzió)

## A tartalomból

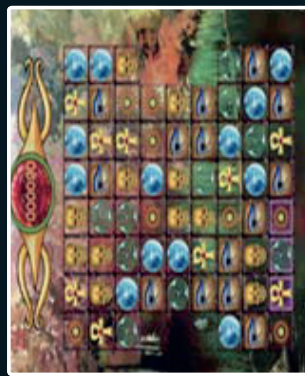
- Nélkülözhetetlen kiegészítők 5 böngészőhöz
- Fókuszban a memóriakártyák
- Gmail mesterkurzus
- Mit tud rólunk a Facebook?







Teljes DVD-tartalom **GameStar** 2011. JANUÁR



**PLUSZ**

Mélyen tisztelt és hón szeretett olvasónk, Dimes Norbert szemrevélt és szórakoztató alkotását szeretnénk most prezentálni számotokra. A *Make a Wish* névre keresztelt produktuma egy nagyon hangulatos kóvarászló!



**DEMÓ**

Ki ne szeretné a benne szunnyadó vadállatot néha szabadlára engedni?... A *The Dragon Knight Saga* sárkányovajját irányítva ezt bármikor megteheted, hiszen hősiéd testében egy igazi szörnyeteg lakozik.

**DEMÓK**

StarCraft 2  
The Dragon Knight Saga

**GSTV MŰSOR**

Másvilág  
Aréna  
Kerekasztal  
Játékvideók  
Extra

**JAVÍTÁSOK**

Star Wars: The Force  
Unleashed 2  
The Settlers 7  
Football Manager 2011

**MINIJÁTÉKOK**

Sunshine  
rComplex  
Kapitan Binamy  
Frogatto  
And Everything STF  
8 Kingdoms

**MÉLYVÍZ**

Driver: ATI v10.11,  
NVIDIA 263.09  
Videó: K-Lite, VLC Player,  
Codec Pack, DivX  
Fájlmenedzser: Total  
Commander, FlashGet  
Grafika: HyperSnap-DX,  
IrfanView, Gimp, Paint.  
NET  
Internet: Internet

**DEMÓK**

Explorer, FireFox  
Chat: aMSN, mIRC  
Tömörítő: WinRAR,  
WinZip

Vírusirtás, spam: ESET  
Smart, Security, Vipre  
Antivirus, AntiSpyware,  
Outpost Pro Security  
Suite  
DVD-író szoftver:  
Burn4Free

**JAVÍTÁSOK**

Irodai szoftver:  
OpenOffice

**HÁTTÉRKEPEK**

Lineage 2: The 2nd  
Throne  
Crysis 2  
Operation Flashpoint  
NFS: Shift 2 Unleashed  
BattleKnight  
Castlevania: LoS  
SW: The Old Republic  
Uncharted 3  
Divine Souls  
Battle of the Immortals  
Mass Effect 2

PC  
DVD  
ROM

**THE THING**

IDG GS1101

PC CD-ROM

GameStar





# EGY CSAPATBAN JÁTSZUNK!

Most a 6 hónapos GameStar-előfizetés  
mellé egy extra kedvezményes 1 éves  
Four Four Two magazin-előfizetést kapsz!

Ez az akciós ajánlat 2011. február 16-ig  
érvényes, csak azon előfizetők  
részére, akik az IDG Hungary Kft.-nél

rendelik meg az előfizetést!  
Az akció régi és új előfizetőinkre egyaránt  
vonatkozik, így ha még nem járt le az előfizetésed,  
akkor sem kell kimaradnod a jóból!

Megrendelhető:  
személyesen: IDG Hungary Kft. (1075 Budapest,  
Madách Imre út 13-14. A ép. IV. em.)  
telefonon: 06-1 577-4301  
faxon: 06-1 266-4343  
e-mailben: [ugyfelszolgalat@idg.hu](mailto:ugyfelszolgalat@idg.hu)  
weboldalon: [piacter.idg.hu](http://piacter.idg.hu)

Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel.  
Minden jog fenntartva!

A két előfizetés  
együttes ára  
19 770 Ft helyett  
**most csak  
9 870 Ft**





Médiatámogató: **GameStar**

# DEAD SPACE™ SPACE 2

**AZ ISZONYAT ÚJ DIMENZIÓJA!**



**VISCERAL  
GAMES**



© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Visceral Games and Dead Space are trademarks of Electronic Arts Inc. 'PS3', 'PS3' and 'PS3' are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.