



TELJES JÁTÉK: **WORLD OF GOO**

2011. MÁJUS
1995 FORINT

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

DRIVER: SAN FRANCISCO

FABLE III

DIRT 3

PORTAL 2

THE WITCHER 2
MEGLEPETÉSEK:
+16 oldal képregény és
2 ajándék DLC-kód!

EXKLUZÍV
ELŐZETES

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

TESZT

BRINK

Pörgős és brutális!
Sikerült újból feltalálni
az online FPS műfaját
– de vajon jó ez nekünk?

TESZT

THE WITCHER 2

Elkészítő látványvilág,
minden eddiginél gazdagabb
játékmenet: van élet a
Dragon Age II után!

www.gamestar.hu

2011/05
1995 Ft

GameStar
IDG
HUNGARY



9 771787 902009

11005



3D ÉLMÉNY - BÁRHONNAN IS NÉZED

Élvezd a játékot az Asus ROG G73 notebookkal



Az ikonikus F117 lopakodó inspirálta külsőbe bújt G73 notebook lenyűgöző 3D játékelményt nyújt. Az Intel[®] Core™ i7 processzor erejével, a Windows[®] 7 Home Premium operációs rendszerrel és az 1,5 GB GDDR5 memóriával rendelkező NVIDIA GTX460M grafikus kártyával a játék minden egyes pillanatában 3 dimenziós látványban lesz részed. A játék hevében keletkező hő pedig az egyedülálló, a notebook hátulján található kettős szellőzőrendszer távolítja el a lehető leghalkabban, megteremtve a tökéletes 3D-s játék környezetet.





Részletek
a 79. oldalon!

KEDVES OLVASÓK!

EGYÁLTALÁN NEM ARRÓL VAN szó, hogy nem örülünk, amiért a nyár idén kicsit korán rúgta ránk az ajtót, de hogy ennyi jó játék érkezen és ilyen szép idő legyen egyszerre, na, ez a nem igazságos. A világ félreismer minket, játékosokat, hiszen oly sokan gondolják rólunk, hogy szívünk szerint csak a hűs, sötét szobában kuksolnánk, villódzó képernyő előtt, pedig ez nem igaz, nem és nem és nem. Ilyen szikrázó napsütésben szívünk szerint feltépnénk az ajtót, majd viháncolva, gurgulázva szökegnénk-szaladnánk együtt az antilopokkal, át a szavannán – azt hiszem, ezt mindannyiunk nevében mondhatom. Hogy miért nem tesszük? Nos, csekély részben foghatnánk a dolgot az antilopokra, akik közismerten pókhendi állatok, de ne hársítsuk át a felelősséget: a játéfejlesztők és a kiadók a hibásak. *The*

Witcher 2, *Fable III*, *Portal 2*, *BRINK* és *DIRT 3* kizárólag esős, zivataros, nyúlósnyálkás ronda időben kéne megjelenjen, amikor az ember csak rettentő indokolt esetben lép ki a házból, nehogy (például) csigára lépjen, hogy a többi szörnyűségről ne is beszéljek. És hogy miért most jöttek ezek a játékok? Mert a fejlesztők és kiadók akarnak együtt szaladni az antilopokkal, legalább odaférnek. Mert mi úgysem vagyunk ott. Egy kicsit elkalandoztam. Koncentráljunk inkább a májusi *GameStarra*, amivel szívőből remélem, hogy maximálisan elégedettek lesztek! Egyrészt a *The Witcher 2* megjelenését ünnepelve megdobunk Titeket két exkluzív DLC-kóddal (Magyarországon csak azok szerezhették meg, akik a www.gamestar.hu oldalon rendelték elő a játékot), úgyhogy lehet választani, hogy Geraltnak néhány új kivégzési moz-

dulattal, továbbfejlesztett harci technikával, netán az alkímiát erősítő trükkökkel adjunk-e némi lépéselőnyt. (A DVD tokján található kódot a www.gamestar.hu/tw2kod oldalon kell megadni, ott mindent részletesen elmagyarázunk.) Ha ez még nem lenne elég, a tavalyi *Assassin's Creed* képregény sikerén felbuzdulva most a *The Witcher* kapcsán is kaptok egyet, de hogy ne vegyük el ezzel más elől a helyet, hozzácsaptunk 16 oldalt a magazinhoz. Mivel még így is túllóg, a folytatást a DVD-mellékleten találjátok, PDF formátumban. A képregény olyannyira friss, hogy a második része még el sem készült, lencyel barátaink még vadul rajzolják; a történet lezárását a következő hónapban olvashatjátok majd.

Jó szórakozást a magazinhoz!
mazur



CÍMLAPSZTORI: ASSASSIN'S CREED: REVELATION

AUBISOFT SZÁMÁRA AZ ASSASSIN'S CREED ÓVATOS KÍSÉRLETBŐL bivalyerős húzócímmé nőtte ki magát, amelynek újabb és újabb részeit a játékosok jelentős része már jóval a megjelenés előtt epedve várja. A kiadó ezzel együtt egyre komolyabb erőforrásokat mozgósít a minőség fenntartására, vagyis arra, hogy a maximális profit kisajtolása közepette se váljon a történet vontatottá és elcsépeletté. Ez garantálja, hogy a Revelations sem egyszerű kiegészítő lesz, hanem egy színes, látványos, tartalmas önálló játék, amelynek sikeréhez a rendelkezésre álló teljes arzenált felhasználják.



28



BEMELEGÍTÉS

- 6 DVD-TARTALOM
- 8 ARÉNA

ÚJDONSÁGOK

- 12 HÍREK
- 16 MAX PAYNE 3
- 20 SPIDER-MAN: THE EDGE OF TIME
- 26 FIFA 12
- 28 ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS
- 34 DRIVER: SAN FRANCISCO
- 38 TERA

JÁTÉKBEMUTATÓK

- 42 THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS
- 48 PORTAL 2
- 54 DIRT 3
- 58 FABLE III
- 64 BRINK
- 70 OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER
- 72 STCC THE GAME 2
- 74 LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN
- 77 FORTIX 2
- 78 THE DISHWASHER: VAMPIRE SMILE
- 78 ISLANDS OF WAKFU
- 80 YAR'S REVENGE
- 80 THE MICHAEL JACKSON EXPERIENCE
- 81 OUTLAND
- 81 CLASH OF HEROES
- 82 TOP SPIN 4
- 83 VIRTUA TENNIS 4
- 84 CONDUIT 2
- 85 JUMP OUT!
- 85 FAST FIVE THE MOVIE: OFFICIAL GAME
- 86 THE 3RD BIRTHDAY
- 86 DISSIDIA 012: DUODECIM FINAL
- 87 FANTASY
- 87 PATAPON 3
- 88 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MÉLYVÍZ

- 90 HÍREK
- 94 GIGABYTE X58A-OC
- 94 BENQ GL2440
- 95 ASUS RADEON 6670
- 95 SAMSUNG RF511
- 96 BELÉPŐ SZINTŰ DSLR-GÉPEK
- 98 FEJHALLGATÓK - HALLGASSUNK RÁJUK!
- 100 SONY VAIO F SERIES
- 101 GIGABYTE AIVIA K8100&M8600
- 102 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BELEMENÉS

- 104 A HALVA SZÜLETETT JÁTÉKOK ALMANACHJA
- 108 MÁSVILÁG
- 112 THE WITCHER: ÁLLAMÉRDEK - KÉPREGÉNY
- 128 KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



28

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

Ezio lassan nyugdíjba vonul



42

THE WITCHER 2

Zárjátok el asszonyaitokat!



54

DIRT 3

Pizkos Rally



64

BRINK



100

SONY VAIO F SERIES



104

A HALVA SZÜLETETT JÁTÉKOK ALMANACHJA



TELJES JÁTÉK: **WORLD OF GOO**

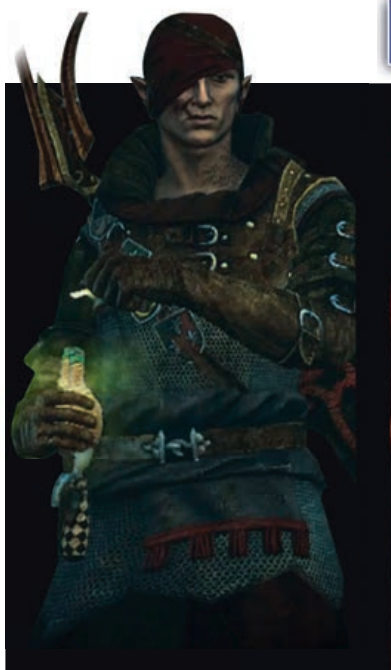
A WORLD OF GOO EGY REMEK, fizikaalapú puzzlejáték, amely a játékosok casual rétegét célozza. A feladatunk nem túl bonyolult: ragacsdarabkákat kell eljuttatnunk A pontból B pontba, azok egymáshoz ragasztásával.

A nehezítés akkor jelenik meg, amikor közbeszólnak a fizika törvényei, azok közül is leginkább a gravitáció, hiszen nem építhetünk hatalmas tornyot, ha nem jók az alapok... Kár is beszélni a játékról, úgy érzitek át az egész lényegét, ha kipróbáljátok! A *World of Goo* nemcsak PC-n, hanem Macen,

Linuxon, Wii-n és iOS rendszeren is hatalmas siker, nem hiába, hiszen több díjat is bezsebelt már. Sok sikert mindenkinek, és ne felejtsetek: gravitáció! Telepítéshez indítsátok el a DVD-n található setup.exe nevű fájlt.

HARDVERIGÉNY MINIMUM

Processzor: P3 1000 MHz
RAM: 512 MB
Szabad hely: 1 GB
DirectX: 9.0c
Videokártya: GeForce 6100/Radeon 7000 64 MB



AJÁNDÉK THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS DLC-K

Ebben a hónapban minden kedves olvasónk The Witcher 2: Assassins of Kings DLC-et kap ajándékba. A Finisher Packban új kivégzések és harci technikák kaptak helyet, az Ultimate Alchemy Suitban pedig egyedi tárgyakat és nagyobb mennyiségű alapanyagot kapunk. Az aktiváló kódokat a lemez papírtokján találjátok, és a www.gamestar.hu/tw2 oldalon kell majd őket érvényesíteni. Viszont! A két DLC nem használható egy időben, így döntenetek kell majd, melyiket akarjátok inkább! A játékhoz kellesz szórakozást kíván a GS csapata.

**FIGYELEM!
EGY IDŐBEN
CSAK EGY
DLC HASZNÁL-
HATÓ!**



TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



ESET SMART SECURITY (NUT7EV)

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 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 (VIPGAB)

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 június 15-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogassunk el a www.agnitium.hu/gamestar oldalra és írjuk be az aktuális havi kódot (az Antivirus Próhoz: május 15.–június 30., 2011: **CB8LL-FS6IS-8CCGK-KKSW4-WSG42**, a Security Suite Próhoz: május 15.–június 30., 2011: **59VU7-Z9QCK-SKKSC-CW884-WWC99**).



PANDA GLOBAL PROTECTION 2010

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

HASZNOS PROGRAMOK

DRIVER: ATI 11.4 XP/Vista, NVIDIA 270.61 XP/Vista/7

VIDEÓ: K-Lite Codec Pack 7.1, DivX v2.5.0.8, VLC Player v1.19

FÁJLMENEDZSER: Total Commander v756a, Free Download Manager 3

GRAFIKA: HyperSnap-DX v6.81.05, IrfanView v4.28, Gimp 2.6.11, Paint.NET 3.5.8

INTERNET: Internet Explorer 9, FireFox 4.0.1

CHAT: aMSN v0.98.4, mIRC 7.19

TÖMÖRÍTŐ: WinRAR v4.0, WinZip 15.5

VÍRUSIRTÁS, SPAMSZÜRÉS: ESET Smart, Security, Vipre Antivirus + AntiSpyware, Outpost Pro Security Suite

DVD-ÍRÓ SZOFTVER: Burn4Free v5.4

IRODAI SZOFTVER: OpenOffice 3.2.1

FIGYELEM!

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

Amennyiben a GS1105 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 *World of Goo* telepítéséhez a DVD „Teljes játék” menüpontjában található útmutató. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA-kártya driver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is. Ha törött a lemez, vagy a meghajtód nem olvassa, azonnal írd a terjesztes@idg.hu címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.

CD GALAXIS



Crisis 2
megjelent, kapható

9 990 Ft



Dragon Age II
megjelent, kapható

9 990 Ft



Sims Medieval
megjelent,
kapható

9 990 Ft



Shift 2 Unleashed
megjelent,
kapható

9 990 Ft



Portal 2
várható:
április 22.,
magyar
felirattal

9 990 Ft



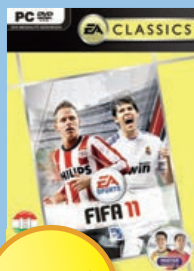
Darkspore
várható:
április 29.

9 990 Ft



Command and Conquer 4 Tiberian Twilight
árcsökkentés

1 990 Ft



FIFA 11
magyar
kommentárral,
árcsökkentés

4 990 Ft



Battlefield Bad Company 2
árcsökkentés

4 990 Ft



Battlefield 2 Complete Collection
árcsökkentés

1 990 Ft



Dragon Age: Vérvonalak
magyar
felirattal

4 990 Ft



Dragon Age Vérvonalak: Eszmélés
kiegészítő,
magyar
felirattal

4 990 Ft



Mass Effect 2
magyar
felirattal
(angolul nem
játszható)

1 990 Ft



Battlefield Bad Company 2: Vietnam
kiegészítő,
csak kód
(adathordozót,
DVD lemezt nem
tartalmaz)

3 990 Ft

Webáruház: 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

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu

//Gyu



KEDVES OLVASÓK!

A Frogster egyéni ötlete azért is érdekes volt, mert a TERA-rendezvény egy részét hazahoztam a cipőmben – az ottani homokból még mára is jutott nem kevés. Emellett levél is jött, de írjatok többet, még többet!

E HAVI LEVELEINK AZ ELŐZŐ HAVI GAMESTARRA REAGÁLNAK



SACRED 2-GOND

A minap gondoltam egyet, beleunván a sok Crysis 2-beni lövöldözésbe, és elővettem egy régebbi játékot, mégpedig a Sacred 2 Fallen Angelt. Mivel már péntek este volt, nem akartam elkezdni, csak feltelepítettem és elkezdtem a javítások letöltését a hivatalos honlapról (több mint egy GB lett a végén). Másnap a javítások felrakása után kezdenék játszani, ámde kiderült, hogy az interneten aktiválni kell a játékot. Gondoltam, nem nagy dolog, mivel úgys eredeti (mint ahogy a játékaim 95 százaléka), ennyi még belefér. A meglepetés akkor ért, amikor kiderült, hogy nem jó a kézikönyv hátán levő kód. Igaz, azt írja, hogy egy kóddal csak kétszer lehet regisztrálni, de ha emlékeim nem csalnak, az enyém még csak egyszer volt aktiválva, ráadásul rendszeren el is távolítottam a játékot, miután végigvittem, tehát nem értem, mi a probléma. Gondoltam, hátha a hibajavítás felrakása előtt kellett volna regisztrálni, ezért letöröltem az egészet, felraktam újra és megpróbáltam úgy is, de úgy se fogadta el. Tudtok esetleg segíteni? Ha nem is az újságban, legalább így levélben? Bocs, hogy ide írok, de mivel az újságban már nincs játékesztő rovat (pedig jó volt),

nem tudtam, hova kellene. Előre is köszönöm. – **Skorpió**

Kedves Skorpió, ilyen esetekben fordulj a GameStar Online fórumához szeretettel – ott szinte biztos, hogy találsz olyan fórumozót, akivel történt valami hasonló, velem és közvetlen kollégáimmal ugyanis még nem fordult ilyesmi elő. Ilyenkor a sablonválasz az, hogy fordulj a játék forgalmazójához (vagy ha azt nem tudod, az eladójához), nekik kell a terméktámogatást biztosítani. Van, aki ezt megteszi, van, aki kevésbé, nem egyszerű a helyzet. Ugyanakkor egy adott téma fórumozói nemcsak többen vannak, hanem még jobban is emlékeznek a dologra, mint mi, hiszen az is lehet, hogy a megoldást kihíreztem egy éve, de én már arra sem mindig emlékszem, hogy két hete mit hírezttem ki. Magát a konkrét megoldást nem tudom neked megmondani, de remélem, a néhány tippel, amit adtam, előrébb jutsz majd.

HOGY ADHATOM EL, AMIT MEGVETTEM?

Annyi lenne a kérdésem, hogy használt (néhányik még szinte használatlan)

játékaimtól hol tudok sikeresen megszabadulni? Az 576-nak van ugyan becses akciója, de nekem pénz kéne értük, nem pedig másik játék, valamint ők nem fogadnak el PC-játékokat. A következőktől szeretnék megszabadulni: Xbox 360 – FIFA 07, NFS Pro Street. PC – Mass Effect, Gears of War, Test Drive Unlimited, NFS Undercover, BF2 Complete Collection UEFA Euro 08. Szóval tudsz valami helyet, ahol jó esélyem van ezekkel? Tudom, nem újak, de azért olyan 10-15 Mátyas király remélem, összejön belőlük. – **Salga Máté**

Figyelem, az Aréna nem alakult át eladó játékokat kínáló rovattá, a jövőben se küldjétek nekünk ilyen jellegű leveleket – inkább figyeljétek oda, hogy most mit tanácsolunk Máténak. Ismét utalnék a GameStar Online fórumára, ahol létezik lehetőség csereberére, ott el lehet adni, meg lehet venni ilyen cuccokat. Több honlap is rendelkezik ilyen lehetőségekkel, emellett ha pedig nincs más, akkor ott a Vatera vagy az eBay – hirdesd meg a játékot, és hátha lecsap rá valaki. Ma már a Vatera-t is sokan használják, eBay-en pedig nemzetközi vevőt is találhatsz, de ha csak várod a sült galambot, hogy majd csak jelentkezik valaki, akkor hiába várod. Nem elég akarni – tenni, tenni kell.

MI AZ EGYSZERŰSÉG TITKA?

Egy először könnyűnek tűnő, de később elgondolkodtató kérdéssel fordulnék hozzátok. Bizonyára mindannyian tudnátok mondani valami régi és örökzöld játékot, amivel még mostanában is szívesen játszotok. A mai modern napokban száz és száz új, szuperül dizájnolt, érdekes sztorival és videókkal ellátott, hihetetlen szórakozást nyújtó játék jelenik meg, de ennek ellenére állíthatom (talán egy kis túlzással), hogy egypár régi játékkal (például Diablo, Counter-Strike és egyebek) sokkal többen játszanak, mint az újak



Mi a véleményetek a Need For Speed Shift 2 drift részéről? Szerintem sokkal jobb, mint az első részében, de néhány pálya túl szűk. – **csala95**

Kedves Csala! Az újságban mindig megtalálható, hogy az adott játékról ki írta a cikket. Én speciel be sem töltöttem ezt a játékot, nem is szoktam autós

játékokkal nyomolni, így véleményem sincs. A cikk íróját érdemes megkérdezni minden esetben – a cikkiró e-mail címe mindig megtalálható az impresszumban, ami a borító utáni második oldalon van.

Az áprilisi lap DVD-jében láttam, ill. hallottam, hogy ha jól emlékszem, valami Márk írt nektek, hogy egy játéknak

elrontották a gépigényét. A témával kapcsolatban azt mondtad, hogy ha ilyesféle hibákat észlelünk, akkor szóljunk neked. Nos, az áprilisi lapban, ugyebár az újság végén szerepel a következő lapszám megjelenési dátuma. Ott április 19. van megjelölve, gondolom én, elírás lévén. Májusnak kéne ott lennie. Nem panaszodásból vagy ilyesmi, csak gondoltam,

RÖVIDEN



nagy részével. A kérdésem egyszerű: mi a titkuk? Egyszerűségük, kezdetlegességük, helyenként bugosságuk, szemkápráztatónak messziről sem nevezhető grafikájuk ellenére még mindig öröközöldek, pedig a konkurencia óriási. Tudom, a bakelitlemezeknek is megvan a varázsuk, de ennyi tényleg elég? A másik kérdésem pedig úgyszintén ehhez a témához kapcsolódik, miszerint mi teheti a jelen modern játékaikat majd a jövő örökzöldjeivé? Mi kell, hogy a többi közül kitűnjenek? Érdekes dolgok ezek... – **Hursan Tibor**

Nemrég olvastam egy felmérést, amely azt vizsgálta, hogy a gyerekek körében az összes játék közül melyek a legnépszerűbbek. A kislányok a lencsibabát választották, a kislányok pedig a labdát. Gyakorlatilag ez a két játékszer egyidős az emberiséggel, és még mindig mindkettő milyen jól tartja magát. Egyrészt mindkettő igazi jolly joker: mindenféle fel lehet használni őket, tucatnyi labdás és babás játékot ismerünk mindnyájan. Ha pedig nem ismerünk, akkor kitalálunk egyet. Az egyszerű játékok is ilyenek – amit nem rajzoltak meg vagy találtak ki helyettünk a fejlesztők, azt a mi agyunk kitalálja, ettől pedig rögtön „involválódunk”, azaz belekerülünk a játékba mi magunk is. Azonban ha mindent kitaláltak a dizájnerek helyettünk, akkor nekünk már nem kell – különösebb szívfájdalom nélkül lépünk ki a játék világából. Itt van például a *Minecraft* esete. Mi a cél ben-

ne? Hogy jól érezd magad, a nagy, szabadon bejárható terepen csak rajtad múlik, mit fogsz tenni. Sokan fanyalognak, hogy a *Minecraft* nem szép, de magában a szépség azért sem szívfájdalom, mert annyi minden mást kapunk a játéktól.

HOGY TUDNÉK ÖNNEL BESZÉLGETNI?

Bocsánat, hogy zavarom a levelemmel, nagyon tetszik a GameStar, mivel megvan benne mindaz, ami csak lehet és amitől jó olvasni egy újságot. Szeretnék öntől segítséget kérni (ha lehet). Elgondoltam egy játékot, csak sajnos nem tudom, hogy kezdjek hozzá a dolgokhoz. Lehetséges lenne önnel beszélgetni? Van például Skype-címe? Ha igen, kérem, írja le a címét és felveszem. Nagyon örülnék, ha valaki meg tudná valósítani, amit elgondoltam, bár igaz, hogy nincs rá sok esélyem. Köszönöm, hogy elolvasta a levelemet. – **Mario**

Kedves Mario, én magam nem foglalkozom játékfejlesztéssel, pedig neked inkább olyan partnerre lenne szükséged. Amit tanácsolni tudok, az az, hogy gyűjts össze magad egy kis csapatot és álljatok neki a fejlesztésnek. Manapság az ingyenes Unreal Development kit formájában (például) olyan hihetetlenül korszerű eszközöket kaptak a független fejlesztők, ami néhány éve teljesen elképzelhetetlen volt. Az interneten hemzsegnek az alapfokú tanfolyamok, a fejlesztői közösségek, érdemes ott is szert tenni barátokra. Egy ötlettel önmagában

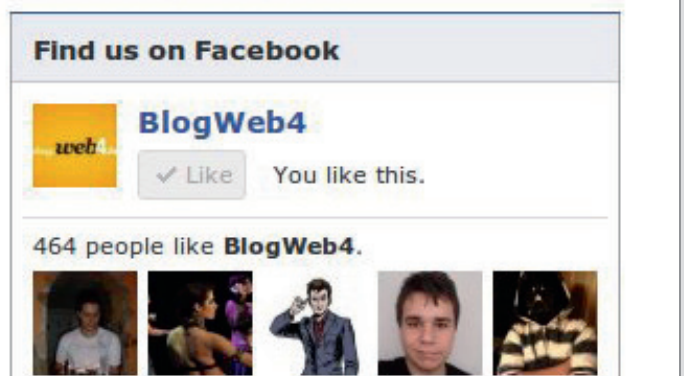


web4.hu A HÓNAP BLOGGEREI



Ezúttal nem választottam külön hónap blogját – ezúttal a Hónap Blogja az összes Web4-es blog, amely most ünnepli az első születésnapját! Bizony, már egy éve él a Web4 rendszere, úgyhogy a legközelebbi Web4-es találkozón megünnepelehetjük egy hatalmas tortával, hogy idestova egy éve olvashatjuk a színvonalas, remek társaságok, úriasszonyok és úriemberek által írt oldalakat, amelyek nem ritkán már a többezres olvasószámot is elérték naponta – bizony, nem véletlenül. Köszönöm mindenkinek, aki eddig velünk tartott, az ünneplésre pedig gyertek el minél többen!

Facebook: WEB4-ES ÚJDONSÁGOK



Azért, hogy a közösséget kicsit leválasszuk anyánk/apánk, a GameStar kebeléről, létrehoztunk egy külön Facebook-csoportot a Web4-es blogoknak – ezt a <http://www.facebook.com/pages/BlogWeb4/219475254734566> címen, vagy a Facebook keresősávjába BlogWeb4 nevet beírva találhatjátok meg. Minden bloggernek nyitva az út, ide szabadon ki lehet tenni a figyelemre érdemes cikkek linkjét, illetve külön nyereményjátékokat is szervezünk a csapatnak.

RÖVIDEN

szólok, ha már minket, olvasókat megkértetek, hogy szóljunk. Grat az újságért, jó lett, mint mindig. – **Csongi30**

Igen, szánjuk-bánjuk, azóta a felelőst kiengedtük a pincéből, teljesen bőrig soványodott szegény, két hétig csak száraz kenyeret és vizet kapott (a pizza mellé, amit a futár hozott). Sajnos a le-

hető legjobb szándék ellenére sem lehet hibátlan lapot csinálni – aki dolgozik, az bizony hibázik is, ez a világ rendje.

Helló, azt szeretném kérdezni, hogy milyen programot kell egy játék készítéséhez használni? Szeretnék csinálni egy játékot, azért érdeklődöm. Amúgy nekem a kedvenc játékom és öröké az is marad

A HÓNAP LEVELE



KÖVETENDŐ PÉLDA

Nemrégiben úgy döntöttem, átlapozgatom a teljes GameStar-gyűjteményemet (31 magazin), mivel szokás szerint szobafogságból szobafogságba csúszok és most már a géptől is eltiltottak (még jó, hogy van Wi-Fink, így azért a Samsung Wave-em enyhít valamelyest a dolgon). Sajnos már évek óta lerágott csont a warez témája, de mindig érdekes a mások véleményét is elolvasni. Gondoltam egyet a gyűjtemény átrágása után, hogy megkérdezek pár ismerőst ezzel kapcsolatban. Hát engem megdöbbent az, ahogy a közeli ismerőseim, sőt néhány Web4-es arc is hogyan viszonyul a témához! Nem egy személy kijelentette, hogy őt nem érdekli az, hogy törvényt sért, sőt leszarja azt, hogy ezzel kárt okoz másoknak (a fejlesztőknek). Ez nagyon elszomorít (és idegesít), lévén, hogy én becsületesen megveszem a játékokat, de nem vagyok egy szent. Warezoltam én is, bevallom (most meg lehet kövezni), de megtértem. Jelenleg 41 dobozos játék csücsül a polcon, de használok a Steamet is játékvásárlásra (11 letöltött programnál tartok jelenleg)

és ehhez még nem vettem hozzá a GameStartól kapott, többségében nagyon jó játékokat. Kedvenc stílusom kis intelligenciával megsaccolható, ha elárulom, hogy a fenti értékből 36 stratégia, de egy játéknak tekintem az *Orange Boxot*, a *Battlefield 2 CC-t* és a társaikat is. Nem értem, miért mondja mindenki, hogy a játékok drágák. Még nem vagyok 18, a szüleim hülyék lennének játékokra pénzt adni, ezért az összes tulajdonomban lévő mesterművet (mivel mesteremberek készítik őket) saját pénzből vettem meg, de még a fent megnevezett telefonba se szálltak be és a számítógép is 100%-osan a sajátom, eredeti XP-m is van. Sőt, szívesen nem szégyen megvenni a classicos, Best Seller-es, Legjobb Vétel-es dobozokat. Eredetiek eredeti, olcsóbb is, támogatom vele a fejlesztőket is. Kedvenc lehellem a Media Marktokban levő 700 és 1000 forintos „turkáló”. Onnan sikerült beszereznem a *Codename Panzers: Phase One* gyűjtői (legálábbis vastag dobozos) változatát, a *Caesar IV-et*, *JTF-et*, *Ground Control 2-t* – utóbbival nagy szerencsém volt, mert megkértem az egyik eladót,

hogy ugyan nézze már meg, hogy a rendszerben van-e egy kősa darab. Csak egyetlenegy talált és mondta, hogy az 1000 forintos turkálóban van. Na, addig kutakodtam, amíg meg nem leltem, aztán nagyon megörültem neki, ez a kedvenc játékom (és már negyedszerre veszem meg, mert a régi lemezekről már nem tudom felpakolni a játékot). Honnan lett ezekre pénzem? Szórolapoztam, füvet nyírtam, kutyát sétáltattam, felástam a megbízott kerteket stb. Jelenleg biciklis fagyiskocsit vezetek és nem rossz bolt ez se, de a keresetem bizonyos részével beszállok a családi kasszába, mert ugye sok áramot fogyasztok és ezek is, no meg szerintem egy fiatalos gyerekek kötelessége anyagilag segítenie a családját, ha tudja. Sokan sóhernek is neveztek (főleg az osztálytársaim), mert nem vagyok hajlandó kölcsönadni egyetlen játékot sem. Ennek megvan a maga oka: nem bízom a felebarátaimban, mert rossz tapasztalataim vannak. Karcosan jött vissza a lemez, továbbadta valakinek (!) és még az is kölcsönadta az egyik haverjának (!!!)... már nem azért, de ez milyen erkölcsi szintre

vall?! A kölcsönadott tárgyat visszaadjuk a tulajdonosának, nem pedig kölcsönadjuk másnak! Hát ezért nem adok én kölcsön senkinek, de minnek is adjam, ha már úgyis lewarezolta és csak a multi miatt kérné el? Nem tudom, te hogy vagy vele, de engem nagyon zavarna, hogyha nem tudnék belépni a *Warcraft 3-accountommal*, mert a kulcsomat egy barátom barátjának a barátja használja felváltva az uncsisétjával (volt már rá precedens).

Puff neki, kellett nekem ennyit írnom, így még csak válaszra se várhatok. Nem baj, a számat befogom, széles mosolyt felvenni, vár a munka, valamiből csak meg kell majd venni azt a nyamvadt Win7-et. – **Perényi Dániel**

Kedves Dani! Az erkölcsök, a hozzáállás egyre rosszabb országszerte. Ez sajnos az egész világon így van – ellene tenni maximum nagyon nehezen lehetne. Vannak, akik próbálkoznak, én inkább a szituáció megoldására törekednék – persze ahányan vagyunk, annyi a reakció, ne várjunk csodát, csak bízzunk benne, hátha a jó példa ragadós.

ma már nem lehet mit kezdeni, egy kidolgozott játéknak több esélye van. Igen, van Skype-m, de magánemberként nem feltétlenül szeretnék a játékfejlesztésről csevegni szabadidőmben, így ha lehet, maradjunk az e-mailnél. Egyéb jó esély kiállításokra kijönni, ahol mi is kint vagyunk, ott mindig lehet velünk beszélgetni is. Vagy ahogy mondják a standuposok: ha kérdeznél szeretnétek, szólítsatok meg minket az utcán.

TUDOK OROSZUL, ÍRNÉK NEKTEK!

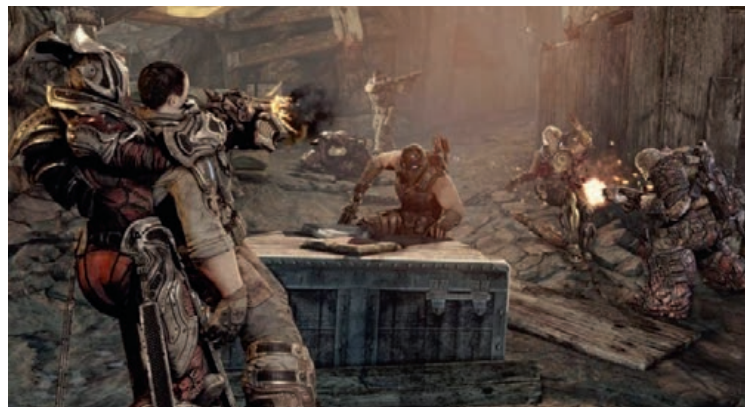
Hogy is kezdjem el, amit írni szeretnék, hát mondjuk, kezdem az elején. Régóta játszom videojátékokkal, és pár évvel ezelőtt elkezdtem fordítani cikkeket, és ráadásul teszteteket is írtam az általam végigvitt játékokról csak úgy, a magam szórakoztatására. Amikor megjelentek

a *Gears of War 3* scanek oroszul, mivel tudok oroszul, ezért lefordítottam és kaptam egy eredeti játékot az 576-tól, mert nekik küldtem el. Ez volt az a cikk, mármint amit lent bemásoltam, és bár kicsit magyartalan volt, mert 1 órá volt rá, azért az 576-os főszerkesztőnek tetszett. Azután nálatok megjelent egy lehetőség egy online induló honlap szerkesztésére és oda felvettek kézikonzolos cikkíróként, csak nem akartam ingyen dolgozni, így rögtön kiléptem. (...) Pár hete cikkírói kérdésben kerestelek meg, és azt írtad, hogy átküldöd mazurnak, hisz ő a nagyfőnök. Sajnos a válaszod óta nem kaptam egy e-mailt sem mazurtól, sem pedig tőled, hogy mi a véleményetek a kérdéssel kapcsolatban. – **Ficzay Ottó**

Kedves Ottó és mindenki más, aki érdeklődik ilyen esetben. Amennyi-

ben van nálunk egy lehetőség, hogy valamelyik oldalunkat szerkessze valaki, az egy nagy lehetőség – lehet, hogy egyelőre nem fizet, viszont szem előtt leszel. Ha valakire szükségünk lesz a jövőben, minden-

bizonytal azok közül a fiatalemberek közül választunk, akik az ilyen oldalakon megmutatták tehetségüket, kiváló kvalitásaikat, megbízhatóságukat. Ennek alapján, amit eddig magadról mutattál, maximum



az *Oblivion 4-es*, de sajnos nem tudok vele mostanában játszani, mert beszart az alaplapom. Hát ez van. – **Anonymus**

Léteznek úgynevezett Game maker felhasználások, amelyekkel lehet játékokat készíteni, de az igazán igényes játékokat ingyenes, profi eszközökkel (például Unreal UDK), és kisebb csapat-

tal érdemes elkészíteni. Ezekhez azért nem árt előképzettség. Azt javaslom, tanulj játékkészítés-elméletet, az interneten rengeteg jó anyag található. Majd pedig ha eljött az ideje, toborozz egy csapatot és kezdjétek neki.

Sziasztok! Nem tudtok valamit a *Counter-Strike 2-játékról*?... Valamit

írtak a Steamen, de semmi konkrétum. Ti tudtok valamit? – **Verécci Dániel**

Pontosan ugyanezt tudjuk – ha meg nem, azt úgysem árulhatjuk el egyelőre!

Azon gondolkodtam az Aréna olvasása közben, hogy nekem is írnom kéne a

tiszteletre méltó Gyu mesternek! Amúgy jó kis szám lett az utóbbi, de a következőt jobban várom! *Portal 2!* – **Pixi90**

Azért Pixi90, nem elég, hogy nem írtál, de az Innováció2011-re sem jöttél ki, pedig vártunk. Na jó, egy hosszú levéllel meg lehet engem vigasztalni. Kezdj is bele! :)

a pénzéségderült ki, a tehetség, szorgalmad, ismeretanyagod, rátermettséged, elhivatottságod nem – pedig számunkra ezek fontos ismérvek. Ahogy mondani szokták, ezt jól eltoltad: ott volt a lehetőség, nem használtad ki, mire számítasz még? Azok a cikkek, amelyeket levélben, interneten stb. küldötök, azok kéretlen tesztcikkek, így ezeket választ sem tudok ígérni. Amit javasolni tudok, az az, hogy nyiss egy hiánypótló témájú Web4-es blogot, told a dolgokat ezerrel, ha kell, hónapokon át – és akkor fel fog figyelni rád valaki. Garancia nincs, mert az az életben sincs, de így több az esély.

INNOVÁCIÓ VAGY OTTHON ALVÁS?

Voltam kint ezen az Innováció kiállításon, ezúton is köszönöm, hogy ott jót dumáltunk és remélem, nem tartottunk fel nagyon. Annak kapcsán írtam, hogy ott volt az a jó kis kiállítás, tök ingyenes volt a belépés, nagyon jó cuccok voltak a standokon, gyönyörű hostessek, ti is ott voltatok és valahogy mégsem álltak fürtökben az emberek. Mire várnak? Hogy a belépőjegy mellé adjanak mindenkinek videokártyát? Mitől vált ennyire ignoránssá ez a világ? Hiszen akár nyerni is lehetett volna ezt, azt, amazt. Nem tudom, miért maradtak otthon, akik nem jött el, de nálatok a GSO-n is olvastam például, hogy „miért van mindig minden kiállítás Pesten?” Tessék végre megszokni, ez egy Pest-központú ország – legalábbis én így gondolom. Azzal, hogy otthon kuksolnak egyesek és a VV-t nézik, se jobbak, se többek nem lesznek. Ha viszont szeretik a gépeket, akkor mi a fenének nem mentek ki a kiállításra? Számalmas, komolyan mondom. – **Eleméri Zsolt**

Igen, erről már odakint is beszélgettünk, sejtem is, ki lehetsz. Úgy látom, hogy nagyon sokan a családjukban kivívják a „lehető legokosabb” státuszt maguknak, lévén anyukát és apukát felülmúlják a gépezésben, s ettől omnipotensnek, mindenhatónak és -tudónak érik magukat. Ez kiöli az érdeklődést, a nyilvánvaló kíváncsiságot az emberről, így csak azt mondják, hogy „minek menjek ki, ott úgyis csak hülyeségeket mutatnak be, az pedig nem érdekel”. Sajnos komplett nemzedékek nőnek úgy fel, hogy a klaszszikus szülői kontroll megszűnik. Én kérek elnézést... Budapestről: egyszer levittük a nyílt napot Debrecenbe (anyagiat, időt, benzint nem kímélve), volt vagy 10 érdeklődő egész nap, többen egyenesen azt írták a GSO-ra, hogy „miért

Debrecenben van a nyílt nap?” Nem lehet mindenkinek megfelelni. Azt viszont én sem értem, miért nem jöttek ki sokan az ingyenes és színvonalas kiállításra – így jártak, pont.

REGÉNYT AKARUNK OLVASNI!

Kedves Gyu! Nem tudom, hol olvastam, vagy hallottam, hogy regényt írsz, azt is pletykálták a verebek, hogy már elég jól haladsz vele, sőt állítólag többen már olvasták is, ami eddig elkészült. Kérlek, világosíts fel, mi a helyzet, mikorra gyűjtsem a kis pénzem, hogy megvegyem a regényt – illetve ha már többen olvashatták, mi, akik csak csendes és távoli rajongói vagyunk, kapunk-e legalább egy kis részletet belőle? – **Kázmér Zsolt**

Lehet egy ilyen kérésnek nemet mondani? Amikor ezt olvassátok, várhatóan a 15-ből 11 fejezet már kész lesz, ez körülbelül 400 ezer karaktert jelent. A történetben most kavarodik össze minden, elképesztően gyorsan történnek az események. Akik eddig olvasták, azokat azért választottam ki, hogy ötletekkel, észrevételekkel, véleményekkel segítsenek – ezúton is köszönöm nekik! Az alábbiakban azoknak, akik a „tesztben” nem vehettek részt, egy apró részletet ajándékozok. Az alanti szituációban a főhősöket szállító hajót támadás éri, a személyzet sok tagja megsérült vagy harcképtelenné vált, így csak a hőseink tudnak tenni valamit a hajó megmentéséért.

„Csatlakoztattam a szkaferandert a pulthoz, majd rácsaptam a Start gombra. A fülke becsukódott, egy pillanatra teljes sötétség támadt, majd amikor újra felgyulladtak a lámpák, a kabin tele volt G-löttyel – a gyorsulás elviselésére szolgáló speciális folyadékkal. Világítani kezdett a sisak belső nézete, ekkor kinyílt a hangárkapu és kilőtünk az űrbe. – Itt V-1 – hangzott a sisakomban Shark hangja. – A Vesuvius tatja felől hárman jönnek, rájuk repülök. Bedöntöttem a gépemet – alattam a Vesuvius apró makettként égett. – Készen állsz? – kérdeztem Anneekát. – Amennyire csak készen lehetek – jelentette ki halkan, de határozottan. – Akkor adjunk nekik! – közöltem, majd pont amikor arra gondoltam, hogy Sharkkal is beszélni kéne, megszólalt Shark: – Igen, V-2? Csatlakozunk hozzátok! – mondtam. – Hulljon a férgese! – kiáltottam és a Vesuvius tatja felé irányítottam a gépem, ahol már kisebb csata bontakozott ki. Hárrom nagybacska, de lomhább gép között szinte pörögve táncolt Shark V-1-ese,



EGY PÁR RÉGI JÁTÉKOT SOKKAL TÖBBEN JÁTSZANAK, MINT AZ ÚJAK NAGY RÉSZÉT

miközben halálos fullánkokkal lövöldözött. Az egyik nagyobb gépet el is találta, az darabokra robbant, de ekkor a V-1-et is találat érte.

– Eltaláltak! – közölte Shark halálos nyugalommal, a háttérben mintha Fater ordított volna.

– Jövünk, kitaratás! – válaszoltam, erre Anneeka tüzet is nyitott a V-1 körül köröző hajókra. Az egyiket eltalálta, mire az spirálisan fogni kezdett, és a mélyűr felé sodródott tehetetlenül, a másik pedig felénk fordult. Közben Fater is aktivizálta magát, mert a lassan mozgó V-1 ismét tüzelni kezdett.

– Minden energiát a fegyverre tettünk, nincs pajzsunk! – közölte a döntést Shark. – Akkor majd minket fognak löni, ti meg titeket farba!

– Micsodába micsodáljuk? – kérdezett vissza.

– Lőjete a hátuljába! – kiáltottam és elfordultam, hogy elcsaljam a hajót a V-1 mellől. A gragzán bevehette a csel, mert lelkesen utánam indult, elfelejtkezve a V-1-ről. Ekkor érte az utolsó lövés hátulról, amelytől apró ficnikre robbant.

– A három támadónak vége, szép munka – mondta Shark. Anneeka és én csak időtlenül sikoltoztunk, amikor hirtelen csönd támadt. Mint a holofilmekben, a látóterünkbe valami nagybacska tárgy úszott be – egy gragzán hajó. Azonban valami nagyobb darab lehetett, nemcsak egy vadász. Manőverezni kezdett, hogy az oldalát mutassa nekünk.

– Oldalt lehetnek az ágyúik – jelentette ki Shark. – Tietek az orra, miénk pedig a tompora!

– Igenis, V-1 – feleltem és elfordultam balra. A nagy hajó tüzelni kezdett, egyelőre kissé mellé. De tudtam, hogy minél közelebb leszünk, annál inkább pontosan fognak löni, így enyhén eltávolodtam a hajótól, hogy egy hiperbola pályán forduljak rá az orrára.

– Közeledünk, ti milyen messze vagytok, V-2?

– Még egy perc, V-1 – mondtam és ráfordultam a nagy hajó orrára. Oldalsó fegyvereivel próbált elérni, de messze elsuhanak mellettünk a villanások.

– Három, kettő, egy – sorolta Shark. – Tűz!

– Tűz! – visszahangoztam, majd valószínűleg Anneeka minden létező gombra rácsaphatott, mert megremegett a vadász. A képernyőimen egy darabig csak a káoszt figyelhettem, ahogy a fegyverek kiürültek, majd amikor tisztulni kezdett a kép, egy lángokban álló hajót láttunk, amelynek az orra mellett épp elsuhanunk... A nagy hajó szépen, lassan épp kétfelé tört. Mindenholon lángnyelvek bukkantak ki belőle. Ekkor megszólalt a fülünkben egy hang:

– Ban kapitány vagyok, elottottuk a hangárt, térjete vissza! Szép munka volt! – Köszönjük, uram! – mondta Shark – Máris jövünk – tettem hozzá, nem éppen katonásan.”

Ennyi volt. Elvileg június közepére elkészül, megjelenését egyelőre nem tudni, de hidd el, azonnal szólni fogok, ha valami részlet kiderül.

UTÓIRAT

Ismét felmerült egy ősi témánk, hogy néha rosszabbul jár az eredeti játék megvásárlója, mint a warezos programé, emellett körbejártuk, hogy lehet eladni játékokat, mit lehet a játékötlekekkel kezdeni, miért nem jöttek kiállításra a népek, mi a titka az egyszerű játékoknak és mire számíthat az, aki kéretlen cikkeket ír nekünk. Amíg pedig mind ezen csámcsogtok, én maradok

Maximális tisztelettel,

Gyu



Fel vagyok háborodva, tisztelt hölgyeim és Uraim! Mégpedig azért, mert a játékvilág már nem a régi! Mindenki C.S.A.V.A.R.T. akar vinni kiváló termékébe, és már semmi nem olyan, amilyennek lennie kell. Lene. Taktikai lövölde, 3D-s logikai játék... Herótom van már ezekről, egy hentelés FPS-t akarok, most! Egyzsoval: már csak három hét a Duke Nukem Foreverig.
ender

A PSN összesen 77 millió előfizetővel rendelkezik – vagy rendelkezett...



A NAGY PLAYSTATION NETWORK-MIZERIA

Hetek óta dagad a botrány a PlayStation online szolgáltatása körül. Lehet hallani mindenfélét, de tényleg ilyen nagy a baj?

NEMRÉGIBEN AZ TÖRTÉNT UGYANIS, HOGY AZ EGÉSZ PLAYSTATION NETWORKT LEÁLLÍTOTTÁK a Sony szakemberei, külső behatolásra hivatkozva. Pontosabban először nem is hivatkoztak semmire, csak lehalt a rendszer, aztán hamar szárnyra kaptak a legkülönfélébb pletykák. A Sony több millió felhasználót zárt el az online játék és egyéb tevékenységek lehetőségétől; de mint kiderült, ez csak a jéghegy csúcsa volt.

A játékosok április 21-én kezdtek felelősködni, hogy bizony nem működik szerelt PlayStation 3 készülékük internetes szolgáltatása. A „80710A06” kódszámú hibaüzenet miatt senkinek sem sikerült bejelentkeznie felhasználói fiókjába. A Sony nem tett közzé hivatalosan semmit, úgyhogy nem lehetett tudni, mi történt. Ettől függetlenül másnap „külső behatolás”-ként könyvelték el a támadást a Sony szakemberei, és egy-két napot tűztek ki a hiba orvoslására. Külső biztonsá-

gi cégeket alkalmaztak ahhoz, hogy felkutassák a hibát, és megtudják, milyen adatokat loptak el a kalózok. Mindez sajnos nem sikerült, ezért hivatalosan is bejelentették, hogy a PlayStation Network és Quiricity szervereit hackertámadás érte. Eleinte az Anonymous nevezetű hackercsoportra gyanakodott mindenki, akik már korábban megfenyegették a Sony-t, bizonyítékot azonban nem találtak. Ezalatt a Microsoft ingyenes Xbox LIVE-hétvégét tartott, ahol Gold hozzáférést kapott minden felhasználójuk. Az összeesküvés-elméleteket kedvelők el is kezdték híresztelni, hogy esetleg a Microsoft pénzelte a hackereket, hogy üzleti előnyt szerezzenek a PSN leállításából. A Microsoft elmondta, hogy nem céljuk üzleti előnyt kovacsolni az esetből, valamint mindössze az a céljuk, hogy minden játékos játszhasson. Ki hagyott volna ki egy ilyen magas labdát? A PlayStation Network összesen 77 millió előfizetővel rendelkezik – vagy csak rendelke-

zett... Arról is elkezdődtek a híresztelések, hogy a feltört felhasználói fiókokból nemcsak a játékokhoz és online szolgáltatásokhoz szükséges adatokat loptak el, hanem bankkártya-hozzáféréseket is. Sőt olyan hír is felröppent, hogy 24 milliárd dollárnyi értékben lopták el a hozzáférési adatokat a Sony-tól. A cég ezt próbálta tagadni, de komolyabb utánajárás után azt nyilatkozták, hogy lehetséges, hogy a 77 millió felhasználó közül 10 milliónak kiszivároghattak bankkártya-adatai, aggodalomra viszont semmi ok, mert... ez nem biztos. Később közölték, hogy bankkártya-adatokat egyáltalán nem loptak el. Április 27-én egy kaliforniai jogi cég keresetet nyújtott be a Sony ellen, mivel nem védte kellően a felhasználók személyes adatait, az incidenst pedig így jellemezték: „az egyik legnagyobb adatlopás az internet történetében”. Ugyanezen a napon a Sony munkatársai további információkat fedtek fel a támadásról, valamint közölték a jövőre vonat-

Ha azt mondd, Anonymous vagy és Anonymouként cseleksz, akkor az Anonymous tette. Csak azért, mert a legtöbb Anonymous nem ért veled egyet, nem jelenti azt, hogy nem az Anonymous volt. – Kayla, Anonymous-tag



AZ ELŐZŐ RÉSZBEN...

A PlayStation Network 2010 márciusában is rosszkorodott: a játékosok nem tudtak bejelentkezni felhasználói fiókjukba, ráadásul néhány offline játékkal sem tudtak játszani. A probléma rövid időn belül, mindössze egy nap leforgása alatt megoldódott: mint kiderült, egy naptárbeállítás okozta a leállást, amit a szakemberek elhárítottak.

An error has occurred. You have been signed out of PlayStation®Network. (80710A06)

„Ahogy előzőleg már elmondtuk, intenzív eljárást folytatunk, és azon dolgozunk, minél hamarabb visszakerüljete az online módba. Amikor ez megtörténik, informálunk titeket. Még egyszer köszönjük a türelmeteket. – Patrick Seybold, a SCEA-szóvivője



A PC-SEK IS ÉRZIK

Nem csak a PlayStation 3 felhasználói vannak bajban



NEMCSAK A PLAYSTATION NETWORK, HANEM A SONY ONLINE ENTERTAINMENT SZERVEREIT IS TÁMADÁS ÉRTE, amelyeket szintén leállítottak. Ez már a PC-s játékosársadalomra is kihat, ugyanis a SOE gondozásában megjelent internetes játékok – mint például a *DC Universe Online* is – bizonytalan ideig nem játszhatók. Ráadásul ebben az esetben is szárnyra keltek a pletykák a felhasználói adatok kiszivárgásáról, úgyhogy újabb botrány elé nézhet a cég. A Sony-ra eléggé rájár a rúd mostanában, ezért a kérdés adott: vajon egy ilyen összeomlás után még lábra tudnak állni?

ANONYMOUS BANDA

Az Anonymous egy internetes csoport, amelynek tagjai az online szabadságért és szólásszabadságért küzdenek a maguk sajátos módján. Nemcsak internetes megmozdulásokkal, hanem 2008 óta hackertámadásokban való részvétellel is hangot adnak véleményüknek. A Sony-t már megfenyegették a múltban egy esetleges támadással, így nem csoda, hogy rájuk gondoltak először.



AZ INCIDENST ÍGY JELLEMEZTÉK: „AZ EGYIK LEGNAGYOBB ADATLOPÁS AZ INTERNET TÖRTÉNETÉBEN”

kozt terveiket az új biztonsági rendszerrel kapcsolatban. Az ügy annyira komolyra fordult, hogy április 28-án az FBI is csatlakozott a nyomozáshoz, amelyben nemcsak a külső biztonsági cégek vettek részt, hanem 22 állam különböző nyomozóirodái is. Másnap a nemzetbiztonsági hivatal egyik részlege is bekapcsolódott a nyomozásba, a CERT (National Cyber Security Division), amely 2003-as indulása óta külön az internetes fenyegetésekkel foglalkozik. A Sony folyamatosan biztosítja a felhasználókat arról, hogy nemsokára visszaállítják a rendszert, de eredményt továbbra sem értek el. Időközben egy szenátor is foglalkozni kezdett az ügygel, leginkább azt kritizálva, hogy később értesítették a felhasználókat, minthogy észlelték a támadást.

A szenátor után maga az Egyesült Államok Kongresszusa is levelet küldött a PlayStation fejének, Kaz Hirainak, amelyben több ponton keresztül faggatják a támadásról. Olyan kérdések szerepelnek a levélben, mint például „Miért nem értesítették a felhasználókat előbb?” vagy „Azonosították már az elkövetőket?” A válaszelevélben Hirai elmondta, hogy amikor rájöttek az adatszivárgásra, rögtön leállították a szervereket, de remélték, meg tudják oldani a problémát, éppen ezért béreltek fel külső professzionális biztonsági cégeket, valamint kutatták, hogy mennyi és milyen jellegű adatot loptak el. Miután rájöttek, mi történt, értesítették a felhasználókat. Hirai azt is

leírta, hogy felfedeztek egy fájlt a Sony Online Entertainment szerverein, amelynek „Anonymous” volt a címe, és a „We are Legion” szavakat tartalmazta. A csoport mindenestre hivatalosan is tagadta, hogy köze lenne a leálláshoz. Május 5-re a Sony elkészült az új rendszer alapjaival, amit tesztelési üzembe helyeztek, a felhasználók viszont továbbra sem férnek hozzá az online szolgáltatásokhoz. Az online játékokat a Sony az elkövetkezendő időszakban igyekszik visszaállítani, a teljes rendszer újraindítását pedig május 31-re datálják. A Sony kárpótlást akar nyújtani az érintetteknek, így például az európai felhasználók négy játék közül választhatnak kettőt, ezeket ingyenesen megkapják majd. Elkövetőt továbbra sem tudtak megnevezni a nyomozó szervek. Mindenesetre reméljük, hogy a második PlayStation Network már sikeresebben fogja védeni a felhasználók adatait, és nem történik ehhez hasonló szerencsétlenség. **CS**

A PSN-LEÁLLÁS RÖVID KRONOLÓGIÁJA

ÁPRILIS 19. – A Sony Network Entertainment America (SNEA) ismeretlen tevékenységeket észlel a szerverein.

ÁPRILIS 20. – A SNEA munkatársai „ismeretlen behatolást” fedeznek fel, amely során adatokat töltöttek le a PlayStation Network szervereiről. Ezért leállítják az egész rendszert, így több mint 77 millió felhasználói fiókot helyeznek offline állapotba.

ÁPRILIS 21. – A Sony egy második számítógépes biztonsági céget is felfogad.

ÁPRILIS 22. – Tízből kilenc kompromittált szervert sikerül tükröznie a Sony-nak és a biztonsági cégeknek. Ugyanakkor felveszik a kapcsolatot az FBI ügynökeivel a hackertámadás miatt.

ÁPRILIS 23. – A törvényszékiek megerősítik, hogy a behatolók „nagyon kifinomult és agresszív technikákkal jogosulatlanul hozzáférést akartak szerezni, a rendszergazdák elől elrejtteni jelenlétüket, és kiváltságokban részesíteni magukat a szerveren belül”.

ÁPRILIS 24. – A Sony további törvényszéki csapatot igényel, hogy kiderítsék az ellopott adatok nagyságát.

ÁPRILIS 25. – A csapatok kiderítik, hogy felhasználói fiókokat törtek fel, illetve letöltöttek információkat, országokkal, lakcímmel, e-mail címmel, születési dátumokkal, PSN-jelszavakkal egyetemben, de abban bizonytalanok, hogy 12,3 millió hitelkártya adatát is feltörték-e az ismeretlenek.

ÁPRILIS 26. – A Sony Network Entertainment és Sony Computer Entertainment America hivatalos közleményt ad ki New Jersey-ben, Marylandban és New Hampshire-ben.

ÁPRILIS 27. – További közlemények látnak napvilágot Hawaii, Louisiana, Maine, Massachusetts, Missouri, New York, North Carolina, South Carolina, Virginia és Puerto Rico térségeiben.

MÁJUS 3. – Kaz Hirai, a Sony elnöke levélben magyarázza el a behatolás részleteit a Kongresszusnak és üzletfeleknek.



Dragon's Dogma

Én a szívemet adtam neked...

Nyílt világú, fantasy köntösbe bújtatott akció-RPG-t fejleszt a Capcom.

A történet in medias res kezdődik: a békés falunkra egy régóta nem látott, hatalmas sárkány támad. Pechünkre pont minket, azaz a főszereplőt választja ki, és szó szerint elragadja a szívűnkét. A feladat adott: a sárkány után kell erednünk, hogy visszakapjuk jól megszokott ketyerénket, utunk közben pedig folyamatosan halljuk majd a sárkány gondolatait, tanításait. A játékban kapunk három segítőt is, akik egyszerű parancsoknak („menj”, „segíts”) fog-

nak engedelmkedni. Három választható kaszt lesz, strider, aki nemcsak a közelharcú fegyverekkel, hanem az íjjal is jól bánik, fighter és mage, aki nem használ manát a varázslatokhoz, helyette csak kasztolnunk kell (azaz fel kell tölteni egy varázslatsíkot, amit minél tovább töltünk, annál erősebb lesz az áldás). Mind karakterünket, mind a fegyvereit, páncélzatát és a segítőársakat is fejleszthetjük majd. A Capcom odafigyel a részletekre, egy faluban például 200 NPC „él”, 70-80 szinkronszínész hangján megszólalva. A játékban nagy

szerepet kap még a nappalok és éjjelek váltakozása is; lesz olyan küldetés, ami csak éjjel érhető el, és vice versa, valamint a játékban megtalálható népek is másképp viselkednek a napszakok hatására. A többjátékos módot is tervbe vették, de erről nem árultak el további információkat a készítőik. Nem könnyű feladat elé állította magát a Capcom, de az eddigi képeket és videókat elnézve nem lesz gond a *Dragon's Dogmával*. A PC-sek sajnos kimaradnak a kalandból, ugyanis a játék csak konzolokra érkezik, a jövő év folyamán.

„A játék lényege, hogy megalkossunk egy olyan hatalmas világot, amelyet a játékosok felfedezhetnek, és annyi harcot kapjanak, amennyire egy jó kalandjátékban számítanak.”
– Hiroyuki Kobayashi, a játék producere



Call of Duty: Black Ops Escalation Map Pack

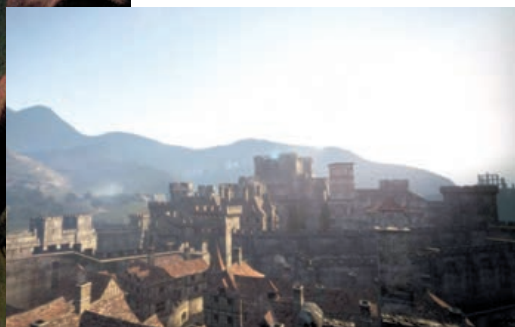
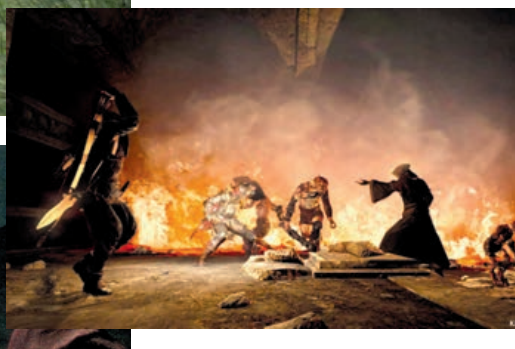
Új DLC, új pályák, új zombik

A Treyarch újabb DLC-t hoz ki a Black Opshoz, amely premierjének a dátuma még a hivatalos bejelentés előtt kiszivárgott, egy külföldi üzletlanc figyelmetlen munkatársának köszönhetően. A csomagban összesen öt új multiplayer pálya kap majd helyet. A Zoo egy elhagyatott állatkertben játszódik, ahol remek magaslati pontokról lőhetjük az ellent, de érdemes lesz figyelni a helikopterekre is. A Hotelet egy hannai szálloda inspirálta, ahol nem egy lehetőségünk lesz elrejtőzni, csak aztán nehogy ellenünk fordítsák ezt a technikát. A Convoy pályát a szovjetek atomtámadása miatt érzett félelem

ihlette, ezért egy hatalmas nukleáris rakéta található a pálya közepén, a Stockpile helyszíne pedig egy hófedte szovjet kisváros, ahol rengeteg lehetőségünk lesz harcolni ellenfeleinkkel. Az ötödik pálya a Call of the Dead címet kapta, ebből talán már ki is találtatok: zombiatatásról lesz szó. Az *Escalation Map Pack* május elején már megjelent Xbox 360-ra, de a PlayStation 3-as verzióra még várunk kell, egészen június 3-ig. Legrosszabbul a PC-s kollégák jártak, ugyanis ők csak július 3-tól vehetik bele magukat a következő nyelvi ölköklés varázslatos világába a *Call of Duty: Black Ops* új pályáin.

A zombis pályán Freddy, Machete, Buffy, Henry és George Romero, a zombifilmek atyja irtja az élőhalottakat!





Fallout: New Vegas DLC-k támadása

Három a magyar igazság!

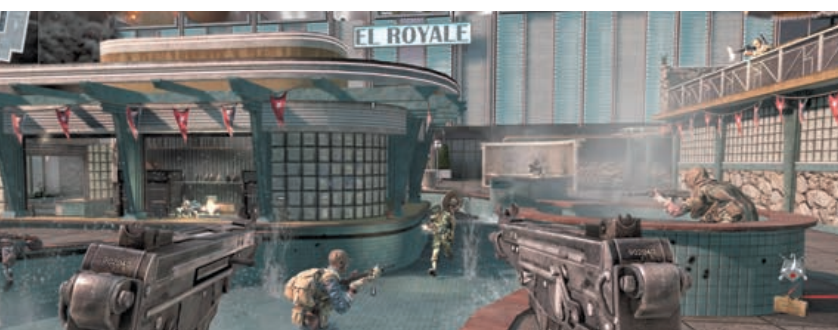
A Bethesda három új DLC-csomagot jelentett be nagyszerű játékaéhoz.

Elsőként május 17-én érkezik a *Honest Hearts* címet viselő fejezet, amely a utah-i Zion National Park érintetlen vadonjába kalauzol el minket. A talaj azonban hamar forróvá válik talpunk alatt, ugyanis karavánunkat egy csapatnyi bennszülött támadja meg, s ha ez nem lenne elég, ellenséges szándékkal belép a képbe még a New Canaanite miszterionárius és a titokzatos Burned Man is. Zion sorsa a mi kezünkben van, harcunkunk kell!

A második az *Old World Blues* DLC, júniusi megjelenéssel. Ebben a részben egy kísérleti patkány szerepét fogjuk

betölteni, akit persze akarata ellenére utaltak be egy kutatóközpontba. A történet folyamán döntés elé állunk: vagy megleckéztetjük az elrablóinkat, vagy társulunk velük egy nagyobb rossz legyőzése érdekében.

Júliusban érkezik a harmadik DLC, a *Lonesome Road*, ami arra a kérdésre válaszol, hogy miért nem szállította le az eredeti futár a Platinum Chipet New Vegasba. Az Ulysses elárulja a titkot, de csak akkor, ha vállalunk egy utolsó munkát, ami a Divide hurrikánzaggatta kanyonjai közé vezet minket. Egyébként ez az a hely, ahonnan még senki sem tért vissza... Mindhárom DLC elérhető lesz majd PC-n, PlayStation 3-on és Xbox 360-on is.



A játék első letölthető tartalma a *Dead Money* volt, amelyben a Sierra Madre Casino kincseit kellett megszereznünk, nem kis nehézségek árán. A DLC Xbox 360-ra már tavaly decemberben megjelent, PC-re és PlayStation 3-ra azonban csak idén februárban érkezett meg.



i Max karaktere felbukkant a Rockstar és a Remedy más játékaiban is. A *Grand Theft Auto IV*-ben mint egy tévésorozat szereplője, az *Alan Wake*-ben pedig már halálhírét keltik. Állítólag 13 évvel a *Max Payne 2* eseményei után találják rá a holttestére.



Uzi és hangtompítós együtt, az esélyegyenlőség jegyében

MAX PAYNE 3

KIADÓ Rockstar Games **FEJLESZŐ** Rockstar Vancouver **RÖVIDEN** Külső nézetes lövöldözés, hol hajas, hol kopasz főhős, időlassítás és rombolható környezet, a hab a tortán pedig a legnagyobb brazil metropolisz, São Paulo. **MEGJELENÉS** 2011 vége/2012 eleje

Film is, meg noir is, meg nem is – Max is back!

//Chavalier

A ROCKSTAR 2002-BEN VÁSÁROLTA MEG A MAX PAYNE JOGAIT, pontosan az első és a második rész megjelenése között.

Két évre rá már megszellejtette, hogy mint a földi poklot megjáró és szeretteit elvesztő New York-i zsaru sorsának további egyengetője, folytatni kívánja a történetet. Azonban egészen 2009 nyaráig kellett várni a bejelentésre, arra a leleplezésre, ami egyetlen nap alatt rombolta le játékosok millióinak álmait. A pocakos, szakállas, kopaszra borotvált fejű Max látványa felért egy övön aluli ütéssel, amire New York São Paulóra történő lecserélése tette fel a koronát. A leleplezést követő, szinte minden tematikus fórumon tetten érhető bizalomvesztésbe sok más csapat belerokkant volna, a Rockstar azonban van olyan vagány, hogy lazac módjára ússzon szemben az árral, az éhes

grizzlyként acsarkodó rajongók gyűrűjében.

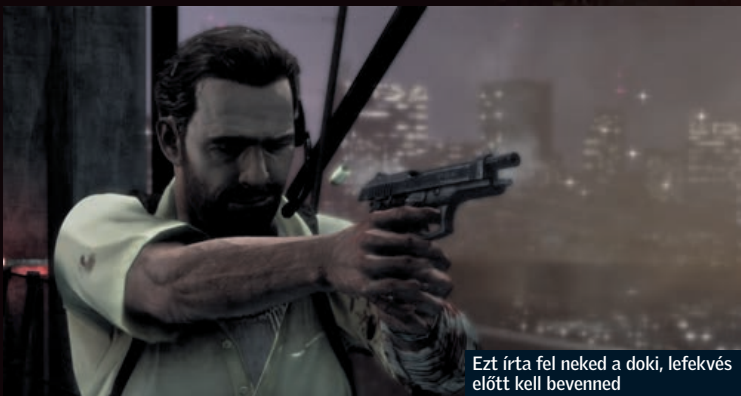
CSAPATMUNKA

Mivel a korábbi részeket jegyző Remedy épp azzal volt elfoglalva, hogy egy zavaros fejű íróit küldjön éjszakánként erdei túrára egyetlen elemlámpával felszerelve, a Rockstar kénytelen volt házon belül megoldani az új epizód fejlesztését. A munka dandárját a Rockstar Vancouver kapta, az a csapat, amelyik legutóbb a kiváló ötletekről, ám közepes kivitelezésről elhíresült *Bullyt* hozta el nekünk. Segítséget kapnak azonban a Rockstar New England, a Rockstar Toronto és a Rockstar London csapatoktól is, magyarárn folytatódik az a gyakorlat, ami már a *Grand Theft Auto IV*-et, valamint a *Red Dead Redemption* is sikerre vitte: a stúdiók bizonyos részfeladatokat leosztanak egymás között azon elv men-

tén, hogy mindenki azt csinálja, amihez a legjobban ért.

FOLYTASSA, MAX!

Nyolc évvel a *Max Payne 2* után hanyatott sorsú rendőrünk mind hivatásától, mind szülővárosától messzire került. Testőrként szolgál São Paulo egyik leggazdagabb családjánál, a Branco családnál. Egy privát biztonsági cég alkalmazásában az ismert ingatlanpiaci mogul, Rodrigo Blanco életén túl annak két öccsét, az ígéretes politikai karrier előtt álló Victort és a szoknyavadász Marcellót, továbbá a családfő gyönyörűségét, Fabianát és annak húgát, Giovannát kell megóvnia a rájuk leselkedő veszedelmektől. Egy ehhez fogható család már a pusztá létével sokakból ellenérzést vált ki, s akkor még nem beszéltünk az üzleti és politikai riválisokról, a bosszúszomjas, fel-



Ezt írta fel neked a doki, lefekvés előtt kell bevenned



A kollégát nem zavarja a pufogtatás, nyugodtan hortyog tovább

HÁROM MAX

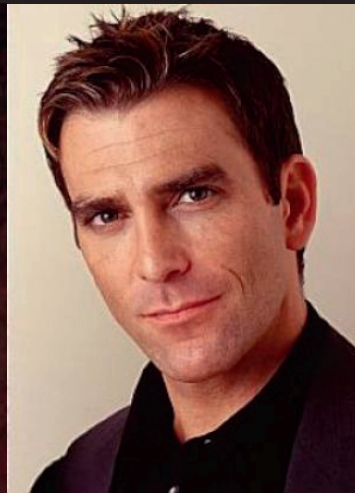
Amikor találkozik az arc és a hang

A *Max Payne* trilógia mindhárom felvonásában más személyről mintázták a címszereplő fizikumát. Az egyetlen közös pont a három Maxben a szinkronszínész, James McCaffrey. Az amerikai színész most először adja arcát is a játékhoz, pedig a harmadik rész bejelentésekor a Rockstar még egy idősebb színészben gondolkodott, akinek hangszálait alkohol és dohányfüst edzette.



Max Payne: Sam Lake (Samí Järvi)

Finn író, a Remedy alapítóinak közeli barátja, akit felkértek a *Max Payne 1-2*, később pedig az *Alan Wake* történetének kidolgozására.



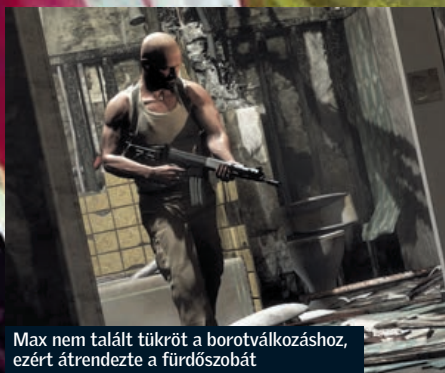
Max Payne 2: Timothy Gibbs

Amerikai sorozatszínész, a barcelonai Gardenia Films tulajdonosa. A hazai közönség a *Szex és New York* néhány epizódjában láthatta.



Max Payne 3: James McCaffrey

Szintén amerikai sorozatszínész, aki a *Viper* sorozat első és utolsó évadának volt a főszereplője, orgánumával több másik játékban (*Alone in the Dark*, *Far Cry 2*, *Alan Wake*) is találkozhattunk.



Max nem találta tükröt a borotválkozószobához, ezért átrendezte a fürdőszobát



Egy kis öreges kocogás

szarvazott férjekről, a korrupciós zsarukról és a kíméletet nem ismerő bünszervezetről, vagyis mérget vehetünk rá, hogy sem Max, sem mi nem fogunk unatkozni az alatt, amíg a rapszodikusan felépített, az időben ide-oda ugráló történet végére nem érünk. A stáblista legördülése után talán már érteni fogjuk, hogy mi vagy ki üldözte el Maxet New Yorkból és miért vált alkoholistá gyógyszerfüggővé.

Mindezt a megszokott és megszerezett narrációval kísért képregényes módszert továbbfejlesztve meséli el a Rockstar. A legszembetűnőbb különbség, hogy az álló képkockákat a játék motorjával készült animációk fogják helyettesíteni.

MAX AND FRIENDS

A fejlesztőknek annak idején annyira megtetszettek a *Max Payne 2* azon fejezetei, amelyekben Monával együttműködve likvidálhattuk az ellenfeleket, hogy most is több alkalommal adnak társat főhősünk mellé. Az egyik küldetés során Max feladata Rodrigo feleségének kiszabadítása elrablói kezé-

ből. A megbízója csak annyit vár el tőle, hogy ő és társa helikopterrel leszálljon a csere helyszínéként megadott stadion gyeperé, átadja a váltságdíjat tartalmazó táskát, majd a nővel együtt a lehető leggyorsabban elhúzza onnan a csíkot. Amikor viszont épp nyélbe készülnek ütni az üzletet, legnagyobb balszerencséjükre egymásik csoport is felbukkan. Kítör a lövöldözés, Max megsérül, s ha nem lenne ott Passos, hogy megmentse az életét, akkor most nem előzetest, hanem nekrológót fogalmaznánk.

A gigantikus sportlétesítmény (valamint az összes többi, még titokban tartott helyszín) termett és folyosóit végigjárva mindig ott és akkor futunk majd össze a pillanatokkal később olomméregzésben elhalálozó rosszfiúkkal, ahol és amikor a lehető leglogikusabb. A Rockstar célja, hogy hihető legyen minden találkozás. Ugyan az akció a korábbi részeket idézi a jó öreg bullet-time-mal (a használata után az ellenfelek lepuffantásával lehet visszatölteni) és a látványos vetődés közbeni tüzelés lehetőségével, a Rockstar nem volt rest a még nagyobb élmény érdekében több újítást is beve-

zetni. A környezet korlátozott mértékben rombolható, a haláltáncukat járó rosszfiúk pedig esés közben bútorokat és egyéb berendezési tárgyakat borítanak fel, törnek össze. Most először mutatkozik be a fedezékharca a játékban, Max gombnyomásra húzódik a célnak megfelelő tereptárgyak mögé. A játék egyes pontjain automatikusan aktiválódik az időlassítás, ilyenkor rendkívül látványos golyózáporra, sok-sok robbanásra és filmekbe illő jelenetekre érdemes felkészülni.

MAX POWER

Mindehhez a technikai alapot a RAGE játékmotor és az Euphoria fizikai motor adja, amelynek következtében az ellenfelek hitelesen reagálnak a bekapott találatokra. Akit gyomorlövés ér pisztollyal távolról, még véletlenül sem dob hátast úgy, mintha sörétessel durranították volna hasba három lépésről. Max pedig nem rongybabaként zuhan a földre egy vetődés után, hanem érintkezésbe lép a környezettel; ha szükséges, megtámasztja magát, használja a tereptárgyakat az elrugaskodáshoz és

így tovább. Hősünk háromnál több fejevert sosem tarthat magánál, de egykezesekből akár kettőt is megragadhat egyszerre.

A *Max Payne 3* grafikai pompája nem lehet kérdéses, hiszen lineáris játék lévén korlátozott számú helyszínt kell csupán modellezni, így viszont még azt is megcsodálhatjuk, miként ütözközik ki a veríték Max homlokán, vagy itatja át a vér a ruházat különböző rétegeit, illetve azt is láthatjuk, hogyan csap a félautomata stukker kakasa az ütőszegre, csúszik hátra a szán a lövedék kirepülésével egyidejűleg, kivéve a töltényűrből az üres hüvelyt és felhúzza a kakast. Ahol pedig az ilyen apróságokra is figyelnek, ott nagy baj nem lehet. Akár idén, akár jövőre jelenik meg a játék, minden TPS-nek erősen fel kell kötnie a gatyamadzagot, ha vele akar majd megmérkőzni. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

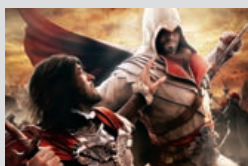
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!

gamestar.hu/jatek/max-payne-3

Mivel az első részt nem tervezik PC-re kiadni, lemaradásunkat a *The Darkness: Confessions* képregény elolvasásával hozhatjuk be

OLVASÓI TOP 20

- 1 **ÚJ!** **PORTAL 2**
2011. MÁJUS 90%
- 2 **↑** **DRAGON AGE II**
2011. MÁRCIUS 91%
- 3 **↓** **ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD**
2011. MÁRCIUS 96%
- 4 **↔** **CRYSIS 2**
2011. MÁRCIUS 91%
- 5 **↑** **NFS SHIFT 2: UNLEASHED**
2011. MÁRCIUS 91%
- 6 **↓** **LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS**
2011. ÁPRILIS 82%
- 7 **↑** **MASS EFFECT 2**
2010. MÁJUS 95%
- 8 **↑** **CALL OF DUTY: BLACK OPS**
2010. NOVEMBER 90%
- 9 **↓** **HOMEFRONT**
2011. ÁPRILIS 74%
- 10 **↔** **BULLETSTORM**
2011. FEBRUÁR 80%
- 11 **↔** **DEAD SPACE 2**
2011. JANUÁR 90%
- 12 **↑** **FIFA 11**
2010. SZEPTEMBER 90%
- 13 **↓** **WORLD OF WARCRAFT: CATAclySM**
2010. DECEMBER 89%
- 14 **↔** **STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY**
2010. AUGUSZTUS 93%
- 15 **↑** **CIVILIZATION V**
2010. OKTÓBER 89%
- 16 **↑** **CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2**
2009. NOVEMBER 93%
- 17 **↓** **BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2**
2010. MÁRCIUS 90%
- 18 **↑** **WOW: WRATH OF THE LICH KING**
2008. DECEMBER 95%
- 19 **↑** **MAFIA II**
2010. AUGUSZTUS 85%
- 20 **↔** **TEAM FORTRESS 2**
2007. OKTÓBER 95%



ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

Új *Assassin's Creed* játékot jelentettek be, ami szintén spinoff lesz, addig is irány a multi!



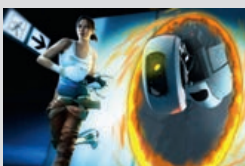
CALL OF DUTY: BLACK OPS

A *Call of Duty* sorozatot sokan nem kedvelik, de még többen szeretik!



MASS EFFECT 2

Jövőre érkezik a *Mass Effect 3*, addig is érdemes ismételni.



PORTAL 2

Portálkodom, tehát vagyok.

The Darkness II

Egyedül a sötétben két fegyverrel és két csáppal

Már tudjuk, mikor csap le először az ördög jobb és bal keze, ugyanis megjelenési dátumot kapott a *The Darkness II*. Az immáron PC-re is érkező folytatást érintő változtatások és fejlesztések nem merültek ki a külsőségekben, hanem begyűrűztek a főbb játékmecanizmusok közé is. Példának okáért egyszerűbben és pontosabban lehet célózni a fegyverekkel, amelynek következtében nem csupán a gengsztereket iktatjuk ki hatékonyabban, hanem a kártékony fényforrásokat is, amelyek hatására a sötétség hatalmával járó előnyök elolvadnak, mint a napon felejtett vaníliás fagyfalt. Nem borul többé lepelként a sötét a hősünkre, nem óvja már testét a halált hordozó lövedékektől, ráadásul a csápok is energiája is lemerül, pedig erejük teljében három különféle (egyelőre), kontextusfüggő támadásra lehet őket használni. Amennyiben az ellenfél fejét célozzuk meg velük, akkor



letépik azt, ha a derekát, akkor kígyóként tekerednek köré, majd átfúródnak a mellkasán. A harmadik támadási forma a lábakat veszi célba: ekkor egy-egy csáp ragadja meg a szerencsétlen flótás lábait, majd egy könnyed mozdulattal kettétépik. Minél látványosabb egy kivégzés, annál több pontot kapunk érte, bár még nem egyértelmű, hogy mire használjuk fel azokat. Négy segítő darklingünk közül háromnak búcsút inthetünk, csak egy marad velünk, de ő a fejlesztők ígérete szerint kidolgozott személyiséggel fog rendelkezni. Tény és való, hogy sosem fenyegette a játék első részét az a veszély, hogy olyan nagyágyúkat homályosít el ragyogásával, mint az éppen aktuális *Halo* vagy *Call of Duty*, de azért feltehetően akad majd néhány rajongó, aki elszomorodik annak hallatán, hogy kimarad a multiplayer. Cserébe viszont a kanadaiak minden erejükkel azon igyekeznek, hogy egy hosszú és tartalmas egyjátékos móddal lépjenek meg bennünket október 4-én. Ekkor jelenik meg ugyanis a *The Darkness II* és ezt követően derül ki, hogy sikerre viszik-e Jackie Estacado második eljövételét, vagy mindnyájukat elragadja a sötétség.



Nyolclemezes Medal of Honor zenei gyűjtemény

Egy CD nem CD, két CD fél CD...

A La-La Land Records nevezetű online bolt igen impozáns, nyolclemezes *Medal of Honor* zenei gyűjteményt vett fel kínálatába. A csomagban a *MoH* játékok zenéi újratekvert, felújított változatban hallhatók: az első hat lemezen a *Medal of Honor*, a *MoH Underground*, a *MoH Frontline*, a *MoH Allied Assault*, a *MoH Pacific Assault*, a *MoH European Assault*, a *MoH Rising Sun* és a *MoH Airborne* zenéit találjuk. A hetedik CD-n a ta-

valyi *Medal of Honor* dallamai kaptak helyet, a nyolcadik albumon pedig a *MoH Airborne*, a *MoH Rising Sun* és a *MoH European Assault* eddig ki nem adott muzsikái hallhatók. A csomaghoz egy 40 oldalas könyvecskét is kapunk, amelyben Steven Spielberg jegyzetei vannak – ő írta ugyanis a játékok történetét. Mivel a *Medal of Honor Soundtrack Collection* limitált kiadású, ezért sietnetek kell, mert csak 2000 példány készült belőle.

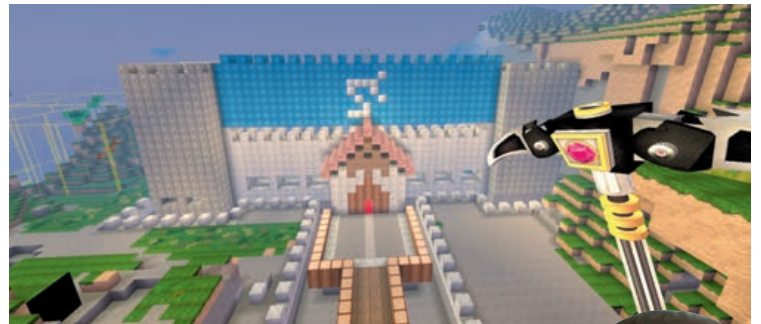


Minecraft Xboxon?

Pixelhősök a Microsoft konzolján

Jótól másolni nem bűn – tartja a mondás. Így gondolhatta ezt a *FortressCraft* fejlesztője is, a Projector Games, amely cég szinte egy az egyben átemelte a *Minecraft*et Xbox 360-ra. Ennek ellené-

re remek fogadtatásban részesült a játék, ami 6 nap alatt 58 ezres eladást produkált. A készítő folyamatosan frissíteni fogják a *FortressCraft*et, így az xboxosok előtt is ki-táruznak Pixelfalva kapui.



” Ez az az év, amikor a *Need for Speed* új szintre lép. Szerintünk a *The Run* meg fogja lepni az embereket heves, izgalmas történetével és akciódús hangulatával. Persze a játék nem lenne igazi gyors kocsik és féktelen sebességű üldözések nélkül. Ezért ezt fogjuk szállítani: robbanékony versenyeket, amiktől mindenki eldobja az agyát, 200 mérföld/órás sebességnél. – Jason DeLong, executive producer, EA ”

Need For Speed: The Run

A következő NFS olyan gyors volt, hogy leelőzte önmagát!

Az történt ugyanis, hogy az EA hivatalos bejelentése előtt feltűnt egy internetes bolt oldalán a játék, sőt az első előzetes is megjelent. Másnap a cég hivatalosan megerősítette a játék készültét, valamint néhány információt is megosztottak a közönséggel. A játékot az a Black Box Studios alkotja, akik az *Undercover* alcímű részt is szállították. Érdekesség, hogy a *The Run* a *Battlefield 3* motorját, a Frostbite 2-t használja majd, így szinte garantált a rombolható környezet. A történet szerint a Nagy Rohanásban veszünk részt, amely nem más, mint egy kontinenseken átívelő illegális verseny, San Francisco és New York között. Utunk nem lesz sétatokcsikázás, mivel nemcsak a rendőrök üldöznek majd, hanem a rivális sofőr kollégák is meg akarják akadályozni, hogy mi érjünk be elsőnek. Olybá tűnik, hogy a játékban visszatér majd a *Need For Speed Hot Pursuit* Autolog része, spéci közösségi alkalmazásokkal, lehetőségekkel feltuningolva. A bejelentésen és videón kívül már a megjelenési dátumot is megosztották velünk: a *Need For Speed The Run* november 17-én jelenik meg Európában, PC-re, PlayStation 3-ra, Xbox 360-ra, Nintendo Wii-re és 3DS-re.





Bunda! A fémnadrágos bokszoló már az ütés előtt kifeküdt!



SPIDER-MAN: EDGE OF TIME

KIADÓ Activision **FEJLESZTŐ** Beenox **RÖVIDEN** Kedvenc hálózsvőnök ismét visszatér, ráadásul duplán! **MEGJELÉNÉS** 2011.

Két Pókember – dupla adag élvezet

A SZUPERHŐSŐS TÉMÁVAL MINDIG VIGYÁZNIUK KELL A KÉSZÍTŐKNEK: az elvárások magasak, hiszen a *Batman Arkham Asylum*, és talán az *X-Men Origins: Wolverine*-en kívül nem nagyon találkoztunk még méltó képregény-feldolgozással a játékok világában. Pókember is többször próbálkozott már ebben a műfajban, a rengeteg vendégszereplés mellett érdemes megemlíteni a filmekből készült átiratokat, továbbá a *Spider-Man: Web of Shadowst* és a tavalyi meglepetést, a *Spider-Man: Shattered Dimensionst*. Meglepetés, mert a francia Beenox csapata olyan játékot tett le az asztalra, amelyben rögtön négy Pókember irányítását is a kezünkbe adta. A klasszikus Amazing, a sötétebb hangvételű Noir, a szimbiótával megfűszerezett Ultimate és a jövőben játszódó 2099 dimenziók falmászó szuperhősei közösen fáradoztak azért, nehogy felhadjjon a tér-idő kontinuum szövedéke. Mindegyik dimenzióknak megvolt a maga sajátos játékmene, a noiros hálózsvővel például inkább lopakodni kellett, ellentétben az amazingos szuperhős „megyek és ütöm” mentalitásával. A szokatlan koncepció és a négyféle stílus egy játékba való (siker) belesűritése ellenére a *Shattered Dimensions* nem durrant akkorát, mint például

Zöld Manó tökbombái, de mindenki elkönyvelte magában, hogy ez igen, tudnak valamit ezek a franciák.

AZ IDŐ PEREME

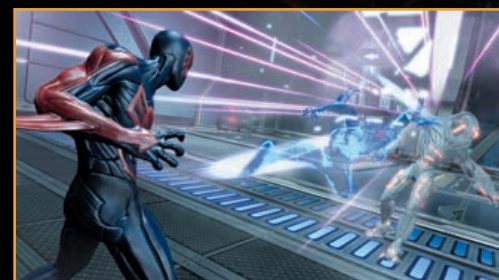
A Beenox csapata éppen ezért úgy döntött, hogy újabb játékot készít Pókfej főszereplésével, az Activision pedig örömmel állt a csapat mögé. Bejelentették a *Spider-Man: Edge of Time* című akciójátékot, amelyben ismét több szuperhőst, szám szerint kettőt irányítunk majd. A játékban ugyanis visszatér Peter Parker, az Amazing dimenzió Pókembere, valamint Miguel O'Hara is, aki a 2099-es esztendőket képviseli. A történet szerint egy örült tudós 2099-ből visszautazik a jelenbe, és létrehozza az erőteljes Alchemax vállalatot. A játék a cég főhadiszállásán játszódik, amely lényegében egy hatalmas város, a mi idők Pókembere pedig nem veszi észre, hogy megváltozott a valósága, és a cég alkalmazottja lesz. A gonosz profot egyébként 2099-es alteregója, Miguel üldözte át az időkapun, sőt az Alchemax megalapítását is figyelemmel kísérte. Amikor O'Hara visszatér a saját idejébe, ő az egyetlen, aki tudja, hogy a jövő megváltozott, ráadásul arra is fényt derít, hogy Peter Parker elkerülhetetlenül meg fog halni a múltban, hacsak nem lép közbe – épp ezért fel is veszi vele a kapcsolatot, és

figyelmezteti: ha nem sikerül kijavítaniuk az idővonalat, meg fog halni. Innentől a két Pókember összedolgozik, hogy megállítsák a gonosz és megmentseék Peter, viszont egymás elleni bizalmatlanságukat is le kell küzdeniük. Bizakodásra adhat okot, hogy a történetet nem más jegyzi, mint Peter David, aki a Spider-Man 2099 karakter és képregények egyik atyja; ha valaki, hát ő tudja, mit hozhat ki a hőséből.

FIATALSÁG, BOLONDSÁG

A külső nézetű akciójáték-stílus megmarad, ahogy a sok bunyó és hálóhíntázás is, emellett a készítők minden egyes alkalommal kiemelik újításukat, a „cause-and-effect”, azaz ok-okozati hatást. Ennek lényege, hogy a jelenben elkövetett döntéseink, tetteink kihatnak a 2099-es idősíkra is. Egy alkalommal például Miguel elkezd szorongatni egy gigantikus robot, viszont ha Peterrel a jelenben elpusztítjuk a robot prototípusát, megoldódik a probléma. Mindezt „kép a képen” technikával akarják érzékeltetni a készítők, tehát harc közben a képernyő jobb sarkában láthatjuk, mi történik a jövőben, persze csak egy kis időre, emellett ezzel a megvalósítással fognak kommunikálni is egymással hőseink, ha a helyzet úgy kívánja. A két világ érdekes kapcsolatban áll egymással: egy idősíkból léteznek,

//Mastigias



A csodálatos Pókember civilben Peter Parker, 2099-es alteregója pedig Miguel O'Hara

i Pókember karaktere nem mai gyerek, először 1962-ben tűnt fel az Amazing Fantasy című képregény 15. számában, akkor még csak mellékszereplőként. Az olvasóknak viszont annyira megtetszett a figura, hogy 1963. márciusában megkapta saját könyvecskéjét, The Amazing Spider-Man címmel. Pókember azóta töretlen népszerűségnek örvend, számtalan rajzfilmsorozat és három hollywoodi szuperprodukció is feldolgozta a történetét, jelenleg pedig a negyedik filmen dolgoznak.



Aladár túlságosan felöntött a garatra



Az új játékban gyors tempójú, nagy téttel rendelkező történet lesz, ahol az idő elleled és Pókember ellen is dolgozik.

– Dee Brown, alapító, Beenox

Kevin Umbricht, a játék producere. Reméljük, Peter David története majd jobban rávilágít arra, hogy miről is van szó pontosan.

A CSODÁLATOS PÓKEMBER

A két szuperhős nagyjából ugyanazokkal a képességekkel rendelkezik, mint az előző játékban, viszont mindkettőn kaptak egy-egy különlegességet is: Peter egy újfajta kiterjesztési móddal gazdagodik, ami igen csak hasznos lehet harc közben, Miguel pedig egy megtévesztő hologrammal, amely a *Halo: Reach* hologramos páncéltulajdonságára hasonlít leginkább.

A Beenox munkatársai fokozottan odafigyelnek a megfelelő szinkronhangok kiválasztására. Így volt ez a *Shattered Dimensions* esetében is, ahol Neil Patrick Harris (aka Barney Stinson, így már ismerős?) játszotta a csodálatos Pókembert, ezért az alakításáért pedig a 2010-es Video Game Awardson megkapta a legjobb szinkronszínész díját. Őt sajnós az *Edge of Time*-ben már nem hallhatjuk, de két korábbi kollégáját igen: Josh Keaton alakítja Peter Parkert (a *Shattered Dimensions*ben

ő volt az Ultimate verzió), Christopher Daniel Barnes pedig Miguel O'Harát (ő adta a noiros Pókarc hangját). Ennek okán tehát rutinos szinkronszínészeket köszönhetünk, akik már a Beenoxszal is összeszoktak, úgyhogy remélhetőleg nem lesz probléma.

Ha sikerül a Beenox csapatnak hiánytalanul megvalósítania az ötleteiket, akkor a *Spider-Man: Edge of Time* akár még nagyobbat is durranhat, mint a fentebb említett Zöld Manó töke. Az időutazós, többretegű történet, az ok-okozat hatás, a kép a képbén technika mind-mind olyan lehetőség, amit érdemes kihasználni. A *Spider-Man: Edge of Time* még idén érkezik, bejelentett platformokról viszont egyelőre nem esett szó; ettől függetlenül a PlayStation 3 és Xbox 360 verzió szinte biztos, a PC még kérdéses. A premierig pedig ne felejtsetek: a nagy erő nagyobb felelősséggel jár. Pláne, ha két nagy erőről beszélünk. **CS**

de más Földön. A Marvellel szorosan együttműködő Beenox ugyanis számos Földbolygót használ, amelyek a különböző univerzumokat jelölik; a csodálatos Pókember a 626-os számú univerzumban él, míg a 2099-es Pókember a 928-asban. Ebből adódik az az érdekes helyzet, hogy nem ugyanabból az univerzumból származnak, de egy idő-síkban élnek, próbálta elmagyarázni

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/spider-man-edge-of-time





Anno 2070

Unokáink látni fogják

A 21. század második felébe helyezett építkezős, kereskedős stratégia sokéves hagyományt szakít meg.

A mainzi fejlesztők az Anno széria ötödik darabját nem csupán a középkor keretei közül szakították ki váratlanul, hanem a bűvös, 99-es számozástól is búcsút vettek, hiszen ennek alapján az 1404, 1503, 1602, 1701 számsorozatot folytatva a futurisztikus epizód a 2097-es évszámot kellett volna magán viselnie.

Emellett a fejlesztők a szaksajtót is rendszeresen megvezették, ugyanis a Ubisoft a játék leleplezése előtt Mainzba invitálta annak képviselőit, hogy a Related Designs otthonában legyenek tanúai a nagy eseménynek. Az újságírók egészen a prezentáció első percéig abban a tudatban voltak, hogy ismét egy középkori Anno készül, mégpedig az Anno 1305. Ehelyett döbbenet figyelték a futurisztikus városokat gigantikus, füstöt és szennyvizet okádó gyártelepekkel, propagandát hirdető kivetítőkkel és repülő autókkal.

Az Anno 2070 jövőkutatókkal folytatott konzultációkra, létező prototípusok és tervezés alatt álló technológiák figyelembe vételével hivatott bemutatni, hogy milyen élet várhat unokáinkra. Az egyik lehetséges véglet az erőforrások lehető leghatékonyabb felhasználását és a tömegtermelést részesíti előnyben, mindent feláldozva a profit oltárán. A Tycoon-módi ellentéte a környezettudatos Eco-variáns. A természettel való együttélésre törekvők az olcsó és hatékony fosszilis energiahordozók helyett a jóval hely- és tökeigényesebb megújuló energiaforrásokra helyezik a hangsúlyt, továbbá víz- és légtisztító berendezésekkel igyekeznek az így keletkezett környezeti károkat semlegesíteni.

A külsőségeket és a kőritést érintő drasztikus változások ellenére az Anno-élmény a régi marad, a fejlesztők nem nyúlnak a jól bevált, már-már tökéletesre csiszolt játékmenezhez. Ha ehhez egyszer feltétlenül szigetvilágra volt

i Az 1998-ban indult Anno-széria eddig megjelent négy részéből, valamint azok kiegészítő lemezeiből 2010 végéig mintegy 5,2 millió példány fogyott, s így a Settlers után a második legsikeresebb német játéksorozatot tisztelhetjük benne.



szükség, úgy szépen megemelték az óceánok vízszintjét a mértéktelen környezetszennyezés kellemetlen utóhatásaként, és máris elkészült az igényelt teraszokkal csupa-csupa beépítésre és benépesítésre váró földdarabbal. Nem is lesz más dolgunk, mint az általunk preferált irányvonal mentén működő gazdaságot felépíteni a logikusan kialakított termelési láncok segítségével, és örökké elégedetlenkedő polgáraink kedvére tenni.

Mindez az előző részt is életre keltő, kiválóan skálázható motorral valósul meg, ami némi tuningolást követően már képes kihasználni a DirectX 11-es grafikus kártyák képességeit is. A víz megjelenítése eddig is példaértékű volt, most viszont már szinte lefolyik a képernyőről. Bár az előbb említett trükkhöz szükséges 3D-támogatást ugyan még nem jelentették be, kampányt, végtelen játékot, valamint többjátékos módokat biztosan kapnak a rajongók a karácsonyi bejgli mellé.





Ha belefáradtál a lovagokba, sárkányokba, és az űrhajók már lázba

eMaffia a magyar alvilágháló

Horváth Zoltán webfejlesztő, aki korábban maga is rendszeresen játszott különböző internetes játékokkal, gondolt egy merészet, s grafikus barátjával karöltve nekilátott egy olyan játék tervezésének, amely ötvözi kedvencei legjobb tulajdonságait. Ez lett a lassacskán az 1.0-s verzióhoz közelítő eMaffia (www.emaffia.hu), amiben lopás, rablás, zsarolás, kutyaviadatok rendezése és más maffiózók összevérese mellett valós sporteseményekre is fogadást köthetünk.

Honnan jött az ötlet, hogy az alvilágot és a gengszterléletet vegyétek alapul?

Mindkettőnk célja az volt, hogy a játék a lehető legtöbb ponton hasonlítson a való élethez. Arra jutottunk, hogy minden emberben ott lakozik egy kis gonosz.

Tervezitek a jövőben prémium, fizetős tartalmak bevezetését, s ha igen, milyen formában?

Természetesen tervben van. Előreláthatólag a nyár elején vezetjük be (az 1.0-s verzióban) az SMS-es, majd egy kicsivel később a bankkártyás fizetés lehetőségét.

Milyen fejlesztésekre számíthatnak a játékosok az 1.0-s kiadás elindulását követően?

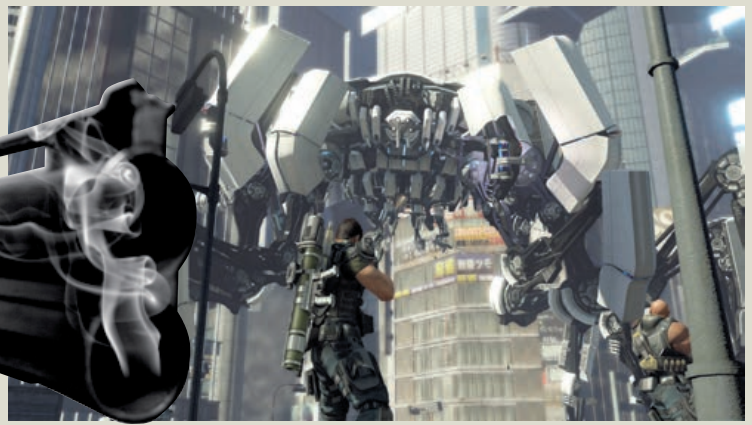
Leginkább a családalapítást tudnám kiemelni, emellett – a játékosok kéréseit figyelembe véve – számos funkció működése is átalakul, kényelmesebbé válik.

Szerinted mi az, ami az eMaffiát megkülönbözteti a többi webes játéktól?

A gyors helpdesk-szolgáltatás. Komoly gondot fordítunk arra, hogy a befutott kérdésekre, panaszokra mihamarabb válaszokkal tudjunk szolgálni vagy javítani tudjuk azokat.

Várhatnak töletek a rajongók más játékokat is?

Tervezünk egy olyan játékot, amelyben a játékosok feladata – karakterük fejlesztése mellett – az emaffiás bűnözők életének megkeserítése. Így a két szoftver karakterei egy közös arénában csapatnak össze. Ez előreláthatólag a jövő év elejére készül majd el.



Binary Domain

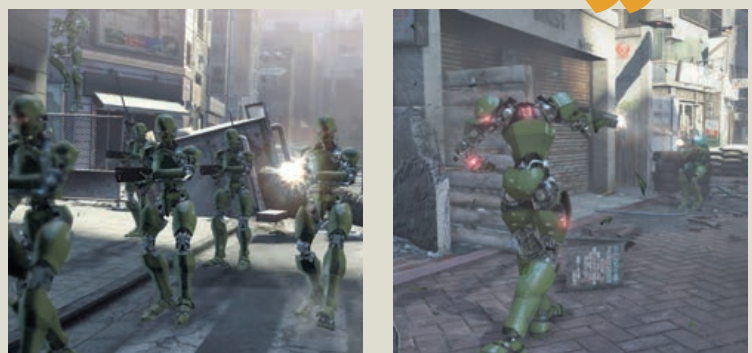
Én, a robot? Te, az ember?

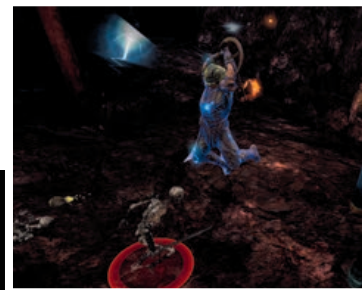
Érdekes kérdéskört boncolgat a Sega készülő új játéka, a *Binary Domain*, amelynek története 2080-ban játszódik, Tokióban. Mindennapi életünket egyre jobban meghatározzák a robotok, olyannyira, hogy felmerül a kérdés: vajon emberek tekinthetők-e? Erre persze nem ad mindenki egységes választ, ezért két-fajta ember fog élni a városban: azok, akik elfogadják a robotokat, és azok, akik nem. Utóbbiak viszont nem szívesen láttak lakosok, ezért folyamatos csatározások alakulnak ki emberek és gépek között, akiket remek MI fog irányítani a készítő elmondása alapján. A legérdeke-

sebb, hogy az utcai harcok csak a város alsó részeiben zajlanak, a felsőbb szinteken látszólag minden békés. Természetesen a játékosok az alvilági harcokba fognak belefolyni, egy tököcs csapat egyik tagjaként. Külső nézetes akcióra számíthatunk a játékban, ami olykor *Gears of War*-, olykor *Vanquish*-hangulatot áraszt, de az Én, a robot csatajelenetei is beugorhatnak játék közben. A *Binary Domain* jól néz ki, a története alapján pedig igazi igényességnek tűnik, reméljük, hogy nem fogják túlbonyolítani, és egy tökéletes keveréket kapunk akció és filozófia terén. 2012-ben kiderül.



„Ismét a *Yakuza*-csapattal dolgozom, akik mindig izgatottan állnak ez elé az új kihívás elé. Reméljük, hogy a *Yakuza* sorozat fejlesztése közben finomított technikát új szintre emelhetjük. – *Toshihiro Nagoshi*, producer, Sega”





Dungeons & Dragons: Daggerdale

Tőrrel törnek Törvölgy trónjára

Hosszú ideje nem kaptunk már semmilyen D&D játékot, PC-n kettő, konzolon viszont már hét éve is múlt, hogy regényekből és szabálykönyvekből ismert tájakon barangoltunk volna egy jól megválogatott kalandozópartival. Eppen ideje hát a *Daggerdale* eljövételének, amely nyáron jelenik meg PC-re, X360-ra és PS3-ra, pontosabban nyáron lesz letölthető a megfelelő digitális csatornákon keresztül. A trilógia nyitányának tervezett játékban Völgyvidék felfedezése vár majd a húszdalú dobókockákkal felnövő játékosokra, akik egyebek mellett az Űresség Tornya-

ba és Tethyamar tárnáiba is ellátogatnak, miközben azon fáradoznak, hogy megakadályozzák Rezlus, a hírhedt Zhentarim egyik vezetőjének terveit.

A szabályrendszer 4. kiadását alapul vevő *Daggerdale*-ben az előre elkészített négy karakter (törpe harcos pap, tünde zsvány, felszerzet mágus és ember harcos) valamelyikét választva egészen a tizedik szintig fejlődhetünk a kooperatív módban is teljesíthető kampány során. Ráadásul ha ezzel végeztünk, még mindig rendelkezésünkre áll a szabad játék és az osztott képernyős multiplayer lehetősége is.

”Attól függően, hogy milyen gyorsan akartok végigrohanni a kampányon, 6-10 órás kalandra számíthatok. – Michael Farhny, Atari, producer”



Tomb Raider

Igényes külsejű, fiatal kalandorlány keresi jól situált, domináns irányítóját egy új kalandhoz

Lara Croft mára már fogalommá vált a játékosok körében: a dekoratív régész hölgy kalandjairól valószínűleg már mindenki hallott. Lara kisasszony története újabb fejezethez érkezett, ugyanis nagy erővel hegesztik a fejlesztők az új *Tomb Raider* játékot, amivel újra akarják indítani az egész sorozatot.

A Crystal Dynamics nem kisebb célt tűzött ki maga elé, mint a bennünk kialakult Lara Croft-kép átszabását, mivel az új főhősnő sokkal emberibb, sebezhetőbb lesz, mint azt eddig megszoktuk.

A történet szerint Lara épp végzett az egyetemen, de rögtön beleveti magát a kalandokba, és expedícióra indul az Endurance nevű hajó fedélzetén. Igen ám, de a hajó eddig nem ismert okokból elsüllyed egy sziget közelében, Lara pedig az egyedüli túlélő. A szigetre kievicélve egyedül találjuk magunkat a vadonban, ahol nemcsak az életünkért fogunk megküzdeni, hanem egy rejtélyes kultusz nyomaira is bukkanunk.

A készítőik kevés segítséget adnak majd a játék során, így hiába várunk majd egy „erre” feliratra vagy nyílra, ha elakadunk. Kalandjainkat a sziget közepéről indít-

hatjuk, ahol új képességeket, fegyvereket szerezhethetünk be, illetve elvégzett pályákat játszhatunk újra. A kirakósok és logikai feladványok nehezebbek lesznek, mint eddig, valamint oda kell figyelni a fizikai hatásokra is, mint például a gravitáció vagy a centrifugális erő. Sőt, néhány pályarész elkezd leszakadni alattunk, ha túl sokat időzünk rajta. Lara rendelkezni fog egy úgynevezett Survival Instinct képességgel is (magyarul talán túlélési ösztönnek nevezhetjük), amely nem más, mint az *Assassin's Creed* játékokból ismerős Eagle Vision módosított változata. Aktiválásakor a háttér szürkés árnyalatot ölt, a fontosabb objektumok pedig sárga színben pompáznak, így például szabad szemmel nem látható nyomokat is követhetünk (teszem azt, farkaslábnymok után eredünk medik reményében). A grafikai megjelenítésért a Crystal Engine felelős, amelynek köszönhetően alig lehet majd észrevenni az átmenetet a játék és az átvezető animációk között. A fejlesztők egy új kameranézetet is beleépítettek a

Az új játék mellé új film is dukál, tartja a mondás a Crystal Dynamicsnál. A jogokat a GK Films kapja meg, nekik köszönhetjük a Tolvajok városát és Az utazót is. Lara Croft szerepére új színésznőt keresnek, így Angelina Jolie biztosan nem fogja újra magára ölteni Lara gúnyját, aki két *Tomb Raider*-filmben már bizonyított. Vajon ki lesz az új Croft kisasszony?

Digitális folyóiratok Belevágjunk vagy sem?



VS.



Speaker partner



Médiatámogatók



>2011. május 25. >Kinnarps Budapest
1133 Budapest, Váci út 92.

IDEGENVEZETÉS A DIGITALIZÁLÁS LABIRINTUSÁBAN



➤ *Tomb Raider*be, ami a gyötrődés és klausztrófia érzését hivatott érzékelteni. Nem titkoltan egyébként az a szándékuk, hogy visszaadják az *Uncharted* sorozat hangulatát és a *Half-Life 2* fizikai fejtörőit. Előzetest még nem láttunk a játékból, de a képek és információk alapján sikerülhet a Crystal Dynamics célja: méltó módon újraindítani a *Tomb Raider* sorozatot, egy új Larát elhozva nekünk.

Lara fiatalabb, szebb és jobb, mint valaha!

Eddig összesen kilenc *Tomb Raider* játék jelent meg (plusz a *Lara Croft and the Guardian of Light*, de az egy kissé más műfaj volt). 1996-ban érkezett a *Tomb Raider* első része, majd egészen 2000-ig évente jött ki egy-egy új rész. Ekkor hároméves szünetet tartott Lara és csak 2003-ban tért vissza, majd ismét hároméves szabadságra ment. 2006-ban, 2007-ben, 2008-ban viszont nem maradtunk kalandok nélkül. Újabb három év elteltével pedig érkeznek az új *Tomb Raider*!





A kék játékosnak azt mondták, itt pókfocimeccs lesz



Amióta ez a 29-es ráragadt a labdára és lóg rajta, olyan furcsa minden

Ha egy olyan játékos lép pályára, aki az előző szezonban a hazai csapatnál játszott, akkor jól kifütyülik

FIFA 12

KIADÓ EA Sports **FEJLESZTŐ** EA Sports **RÖVIDEN** A legendás fociprogram, a FIFA új része.
MEGJELENÉS 2011. nyár vége

Hova lehet még egy FIFA-n változtatni, amikor az igazi foci még mindig ugyanaz? //Gyu

ÚJ FIFA, ÚJ REMÉNYEK, hogy „ez aztán tényleg elképesztően jó lesz most már”. Lássuk, mi minden változik az utóbbi években látványosan megjavult sorozatban.

A FUTBALL(ISTÁK) OKOS(AK)

Kezdjük a legfontosabbakkal. Első érdekesség az új útközési motor, amely a játékosok fizikai interakcióit modellezi. A mesterséges intelligencia figyelni a különböző sérüléseket és azok helyét (például térd, boka). A játékosok a labdától is megsérülhetnek, ha rosszul bánnak vele, vagy ha egyszerűen jól meglövik őket, esetleg rosszul lépnek rá. Az AI Vision Game lehetőséggel az ígéretek szerint még realisztikusabb lesz a passzolás, például ha olyan játékosnak akarunk passzolni, aki nem esik a látászögünkbe, valószínűleg nem fog összejönni. Az EA reményei szerint ezzel megszűnik majd a „vak passzolás” – ez eddig a FIFA egyik borzalmas tulajdonsága volt. A játékosok személyiségét beállító és meghatározó Personality Plus fejlettebb lesz, ennek pedig befolyásolnia kell a mesterséges intelligencia által irányított játékosok passzolásait is. A fejlesztők nagy hangsúlyt fektettek arra is, hogy az MI sokkal „emberibb” legyen: a játékosok más mentalitással cselekednek majd a képességeiktől függően. Például, ha egy gép által vezetett játékos azt látja, hogy Fabregas közeledik felé a labdával, sokkal körültekintőbben fog cselekedni.

ANGOL FOCI MINDENEKELŐTT!

Az előre begyakorolt pontrúgásokon is sokat alakítottak, a gyors bedobás lehetőségét is beépítették – titokban pedig abban reménykedem, hogy az olyan triviális dolgokat, mint a kezezés, végre jól megoldják, illetve az is remek lenne, ha a lesek jó megítélésére ráállítanának egy programozót, vagy legalább szemüveget fejlesztenének a bírónak. A FIFA 12-be három új stadion kerül, amelyek lelátóin a fejlesztők szerint angol szurkolók által ihletett rajongók fognak ülni/állni (remélem, nem a bunyóra, hanem a folyamatos éneklésre és szurkolásra gondoltak). A játékban ezenkívül várhatunk még lenyűgöző fényeffekteket, egy újfajta rövid bicikliselt, ráadásul a pályához és a földhöz közelebbi új kameranézet is lesz (gondolom, amolyan cserepad kameranézet lehet), és új menürendszert is ígérnek a készítők, ami sokkal egyszerűbb és használhatóbb lesz. Folytatva az újdonságok felsorolását, a FIFA 12 további érdekes dolgokat is kap, például ha egy olyan játékos lép pályára, aki előző szezonban a hazai csapatnál játszott, akkor jól kifütyülik, esetleg nagyon összerugdossák a volt csapattársai, ám akár az is előfordulhat, hogy kimagaslót nyújt a volt csapata ellen – ahogy ez a valóságban is előfordul hasonló esetekben. Rooney a Twitteren reagált a FIFA 12-ről érkező hírekre: „Épp az e hónap végi FIFA 12-reklámot rögzítettük. Bízhatok bennem, ez lesz minden idők legjobb FIFA-ja!” Reméljük, igaza lesz.

Szabadrúgás a Hattyúk tavára komponálva



Ronaldót csak egy kis popsitérdeléssel lehet megállítani



A FIFA-franchise minden idők egyik legjobban fogyó videójáték-sorozata több mint 100 millió eladott példánnyal (beleszámítva az összes FIFA-t az összes platformon).



GAMERBŐL FEJLESZTŐ!

Santiago Jaramillo, a kolumbiai szakértő

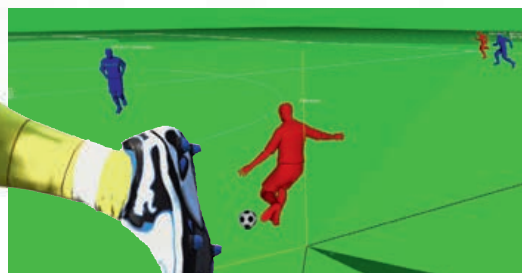
SANTIAGO JARAMILLO BOGOTÁBAN, KOLUMBIÁBAN SZÜLETETT. Mindig is America de Cali-rajongó volt, később lett a Chelsea rajongója Gianfranco Zola miatt. A FIFA mellett nagyon szereti a *Call of Duty*-t és *Uncharted*et. Az EA Sports-hoz úgy került, hogy 2007-ben benyújtotta az ötleteit a *FIFA 08* jobbá tételére – azonnal felvették. Jaramillo ötlete volt többek között a Pro Player Intelligence, jelenleg pedig a *FIFA 12* döntéshozási képességén és mesterséges intelligenciáján dolgozik. Ő volt az egyik legfontosabb embere a hangulati tényező miatt elengedhetetlen Crowd Audio feature-nek, illetve ő fejlesztette a Juego Fantastico nevű FIFA-s debugeszközt is.



MOST MEGMUTATJUK AZ IGAZZÁGOT

Ahogy az MI lát

A „THE VISION MAP” AZT MUTATJA BE, hogy a CPU mit lát egy adott időben, mi alapján kell döntenie, mit csináljon. Ez az információ szolgál arra, hogy a CPU eldöntse, milyen passzolási opciói is vannak. Amit a foton lehet látni, az Cesc Fabregas passz-sávja, amely olyan lehetőségeket is tartalmaz, mint becsapás (azaz lövőcsel), a passzolás szöge, az előző passzolásszögek emlékezetéből adódó faktor, ráadásul még sok mást is figyelembe vesz.



A fiúk ma fűkímélő módban játszanak

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/FIFA-12



ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

KIADÓ Ubisoft **FEJLESZTŐ** Ubisoft **RÖVIDEN** Az *Assassin's Creed: Brotherhood* folytatása. Külső nézetes, sandbox típusú akciójáték. **MEGJELENÉS** 2011. november

Altair, Ezio és Desmond – együtt!

/Duncan és mazur

TEGYE FEL A KEZÉT, AKINEK A REVELATIONSRÓL SZÓLÓ HÍREK HALLATÁN NEM JUTOTT ESZÉBE A KÖZHELY az adott tárgyról lehúzzható bőrök limitált számáról.

Ezio Auditorével akkor kezdtünk játszani, amikor még pelyhedző szakállú ifjú volt, addig kalandoztunk vele, amíg marcona külsejű fejedelmévé nem cseperedett, történetünk végére pedig klánja római leányvállalatának feje lett. Mostanra azonban már erős ötvenes az úr, és bár a kardját még mindig ügyesen forgatja, Stallone kétszer is meggondolná, hogy felhívja-e egy szereppel az Expendables következő részében. Miért döntött mégis úgy a Ubisoft, hogy nagy levegővétellel egy utolsó hősi csatába küldi harcosát? Az okok egyike, hogy a következő „teljes értékű” (vagy inkább: gyökeresen új környezetben játszódó, új szereplőket felvonultató...) *Assassin's Creed* folytatás megjelenéséig (és hivatalos bejelentéséig) még sok-sok idő van hátra, a menedzserek szeme előtt pedig ez alatt is pörögnek a dollárjelek. A másik, a közvélemény számára is szalonképes magyarázat, hogy a DLC-k, képregények és a *Brotherhood* megjelenése után is van még egy rakás elvarratlan szál a történetben, a jó szándékú kiadó pedig nem nézheti tétlenül a játékosok álmatlan vergődését. Fogadjuk el ez utóbbit, annál is inkább, mert a történet most minden eddiginél nagyobb lélegzetvételű. Rengeteg apróságot fogunk megtudni nem csupán az egyjátékos kiegészítők, de a többjátékos mód szintlépései során is, ahogy

egyre mélyebben láthatunk bele a templosok belső titkaiba – de a középpontban Altair, Ezio és Desmond áll.

MINDENKI EGYÉRT, EGY MINDENKIÉRT

A Ubisoft számára az *Assassin's Creed* óvatosságból bivalyerős húzócímmé nőtte ki magát, amelynek újabb és újabb részeit a játékosok jelentős része már jóval a megjelenés előtt epedve várja. A kiadó ezzel együtt egyre komolyabb erőforrásokat mozgósít a minőség fenntartására, vagyis arra, hogy a maximális profit kiszatolása közepette se váljon a történet vontatottá és elcsépeletté. Ez garantálja, hogy a *Revelations* sem egyszerű kiegészítő lesz, hanem egy színes, látványos, tartalmas önálló játék, amelynek sikeréhez a rendelkezésre álló teljes arzenált felhasználják. Mindhárom



KONSTANTINÁPOLY TÖBB SZEMPONTBÓL IS IZGALMAS HELYSZÍN, ami tökéletesen megfelel az *Assassin's Creed* korokon és kultúrákon átívelő mitológiájának. A történelem különféle időszakában minden nagy birodalom uralta egy ideig, a görögök, a rómaiak, a törökök is, és mindegyikük máig megcsodálható emlékeket hagyott maga után, illetve az is több mint jelképes, hogy a város földrészeket ível át: Európát és Ázsiát köti össze. Konstantinápoly „olvasztótégely”-jellegéből fakad, hogy a játékban is bejárható négy fő kerülete látványosan megkülönböztethető egymástól.

hős hangsúlyos szerepet kap, tehát Ezio, Altair és Desmond is aktív részese lesz a kalandnak, miközben újabb játéktechnikai elemek és merőben új helyszínek várnak ránk az Ezio személye köré felfűzött hosszú eseménysor grandiózus fináléjában.

TÖRÖK GYEREK MEGVÁGTA

Desmond Miles szürreális időutazása Itália virágillatú reneszánsz erkélyei helyett ezúttal az oszmán birodalom szívébe, Konstantinápolyba vezet. 1511-ben a hatalmában igen-igen meggyengült szultán fia civalkodnak a politikai örökségen, amelyre a templomos rend titkos szervezete is igényt tart. Mint ha csak egy *Brotherhood*-ból ismerős, valamelyik külföldi assassin megbízásán lennének (ahová mi magunk küldtük az ifjocokat némi pénzzel, elemózsiával és néhány atyai jótanáccsal), azzal a különbséggel, hogy ezúttal a saját kezünkbe kell vennünk az ügyet. Róma nagyobb volt, mint Firenze, Velence és Monteriggioni együttvéve. Konstantinápoly nagyobb, mint Róma – és már most megjégyeznénk, hogy nem az egyetlen város a játékban. A készítőik nem viccelnek, a *Revelations* helyszínei egyszerűen brutális méretűre dagadtak. A terület jelentős része egybefüggő, de csakúgy mint Róma esetében, változatosságot jelent az egyes kerületek eltérő architektúrája. Még a talján fővárosban az egymást követő civilizációk eltérő építőművészete jelentette a változatosságot, addig Konstantinápoly egyfajta kulturális olvasztó-

tégely volt, amely az itáliai, oszmán, görög, bizánci és ázsiai hatásoktól ötvözött. A korszak egyik legnagyobb városát négy jól megkülönböztethető, hatalmas területre osztják. A Birodalmi negyedben található a legtöbb közismert történelmi emlékmű, például az Hagia Sophia impozáns alakja, és ezt tarkítja legsűrűbben a mecsetek és minaretek erdeje, lakóit pedig az ország leggazdagabb népessége alkotja. A Beyazid a kereskedők, míg Constantin a szegények negyede Isztambulban, a szoros túlsó felén pedig a földrajzilag fekszik már Ázsia részét képező Galata. Utóbbi a legfejlettebb, leginkább nagyvárosias környék, ahol a játék során fontos események zajlanak majd. Nemcsak Konstantinápoly belvárosában zajlanak az események, a játek Capadocia is elvezet minket, külön zamatot adva ennek a templomosok által uralt föld alatti várossal és az abban elhelyezkedő több szintes kazamatarendszerrel. Ezen a furcsa helyszínen (amelynek néhány biztonságosan látogatható része a mai napig kedvelt turistalátványosság) annak idején körülbelül 10 000 ember élt évszázadokon keresztül és bizarr elhelyezkedése, valamint furcsa felépítése miatt igazán romantikus díszlete lesz Ezio újabb cselekedeteinek. A történet lelegeje egyébként Masyafban, a legendás assassin erődítményben játszódik, ahová hősünk az első rész eseményei után körülbelül 300 esztendővel érkezik meg – de a kapuknál egy igazán kellemetlen meglepetés fogadja majd.

i A multiplayer a kézenfekvő újításokon túl (új karakterek, helyszínek, játékmódok) sokkal testre szabhatóbb karaktereket ígér: ha például saját klánt alapítunk, külön egyenruhát tervezhetünk magunknak, egyedi mintával. A multi a történetbe is szorosabban illeszkedik: ahogy lépjük a szinteket, az Abstergón belül is egyre magasabb szintű hozzáférést kapunk a templomosok titkaihoz.



SZULEJMÁN A Ubisoft nem bírja ki, hogy Ezio spanjai közt ne üdvözlőjen legendás történelmi alakokat, így Machiavellihez, Leonardóhoz és Justin Bieberhez hasonlóan nagy Szulejmán szultán is kiérdemli a haveri státuszt. A fiatal, 17 éves nemes a valóságban a világtörténelem egyik legnagyobb uralkodója és hadvezére lett.

AHMED Szulejmán unokabátyja, a trón jogos örököse, aki a Konstantinápolyban folyó politikai küzdelmek egyik kulcsszereplője. A történet során a külföldön háborúzó apja miatt ő irányítja a várost – ami nem olyan marha egyszerű, mivel testvére, Szelim komplett hadsereggel próbál finoman céllozgatni arra, hogy a trón bitorlásával kapcsolatban megvan a saját, jól kiforrott véleménye.

TE MEG HOGY A RÁKBA' KERÜLSZ IDE?

Annak, hogy hősiünk az egzotikus országba érkezik, csak részben oka a templomosok térhódításának megakadályozása. Ezio ugyanis komolyan kutatni kezd Altair öröksége után abban a reményben, hogy választ kap a legfontosabb, még megválaszolatlan kérdésekre. Megérkezésekor azonban szembesül azzal, hogy még a templomosok rendjének hagyományos központját is megszállták, és céljuk egy titokzatos, óriási erejű kegytárgy megszerzése, amit valamikor, valakik éppen ebben a városban rejtettek el. Hatalmas szerencse, hogy ősellenségeink maguk sem tudnak hozzáférni, mert ahhoz öt rejtélyes korong is szükséges. Két feladatunk van: egyrészt meg kell találnunk azokat a tárgyakat, amelyek rejtékelyét még homály fedi, megelőzve ezzel, hogy ellenségeink kezére jussanak. Másrészt meg kell keresnünk és elrabolnunk azokat, amiket már a templomosok megszereztek Konstantinápolyba érkezésünk előtt. Ez az öt kulcs nyitja az ajtót a legfőbb titokhoz, ami alighanem a teljes Ezio-sagát lezárja majd, és egyszerre árulhat el fontos dolgokat világunk múltját és meglehetősen sötétnek festett jövőjét illetően.

BARÁT VAGY ELLENSÉG?

Igen unalmas lett volna, ha protagonistánk a komplett haveri társaságot magával viszi az oszmánok fővárosába, mert Volpe, Michelangelo és Macchiavelli jó arcok ugyan, ám elég unalmas lett volna már megint az ő szövegelésüket hallgatni 40

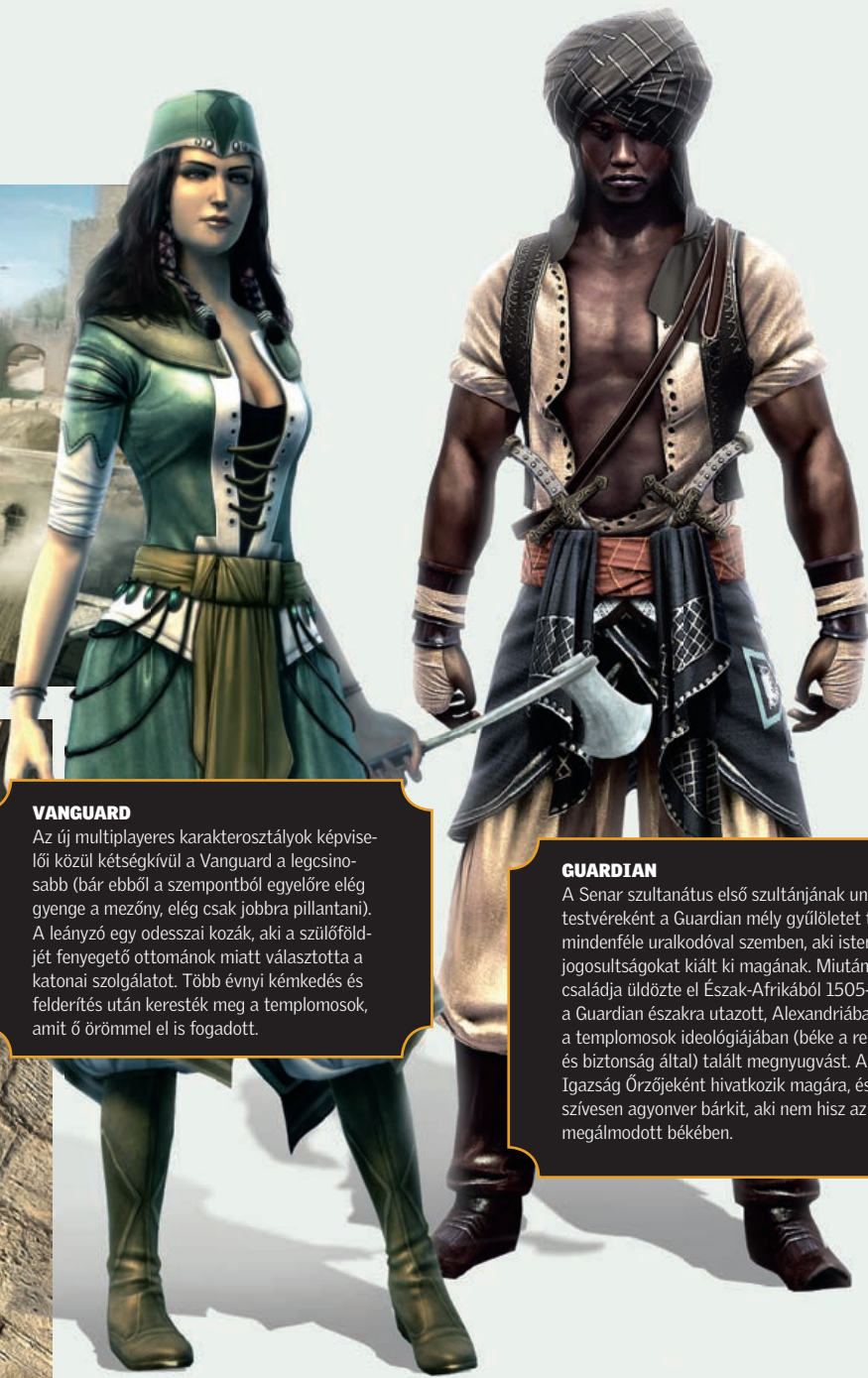
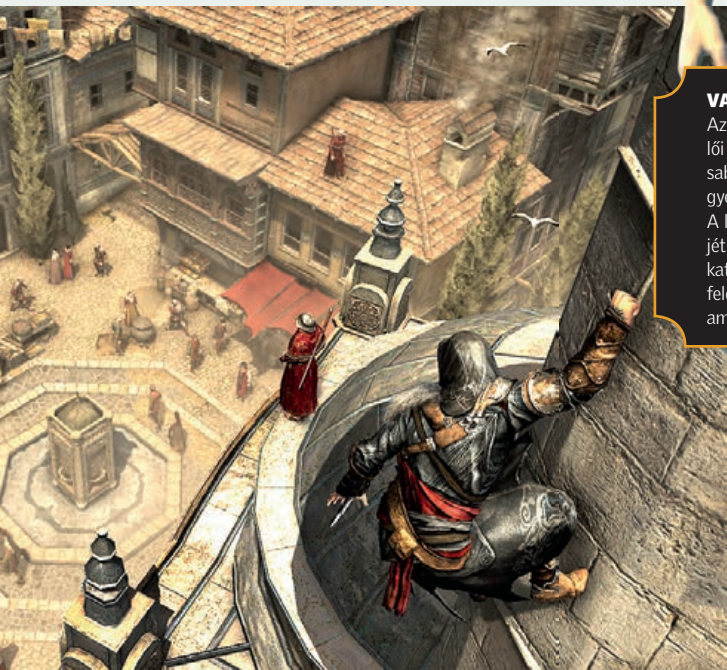
órán keresztül. Új szereplők jönnek, például Jusuf Tazim, az assassinok török szárnyának vezetője, aki legalább annyira lesz barátunk, mint amennyire riválisunk a renden belül. Manuel Palaeologos, a bizánci trón követelője egy titokzatos karakter: bár egyértelműen kapcsolatban áll a templomosvezetőkkel, a lojalitása nem ismert, és jelentős szerepe miatt az ő motívációinak felderítése Ezio egyik fontos feladata lesz a játékban. Nem minden karakter nyugszik történelmi feljegyzéseken, Sofia Sorto, a szépséges könyvárus megalkotását például egy Albrecht Dürer-festmény ihlette. Ő lesz a legfontosabb női szereplő, akinek sorsa egyelőre ismeretlen, de az bizonyos, hogy érzelmi szálak fűzik a firenzei kalandorhoz. Nem véletlen szerepel a játék logóján Altair sem. Egy igen brutális csavar, egyben spoiler következik most a történetből, de ha már a fejlesztők maguk hívták fel a figyelmünket erre az izgalmas részletre, megosztjuk: az Ezio által üldözött titokzatos korongok valójában emléképek, vagy talán inkább rejtélyes eszközök, amelyek révén Altair emlékeibe pillanthatunk – mint azt az Animus révén Desmond teszi Ezióval. Emlék az emléken? Vagy a kanadaiaknak agyukra ment az Inception? Lényeg a lényeg: a srácok egymás életét kussolják, és ahogy Desmond Eziótól, úgy Ezio is sokat tanul elődjétől. Ezt nyugodtan lehet közvetett és közvetlen módon is érteni: a főszereplő ugyebár Ezio, és amiatt, hogy élete végéhez közeledve számat vet, más szemmel néz korábbi cselekedeteire. Lassan elcsitul az ifjúkori hevület, amit a bosz-



Minden város olyan hőst kap, amelyet megérdemel. Konstantinápolynak Fregoliman jutott



Kint állok a teraszon, ki erre jön, legyőzőm



VANGUARD

Az új multiplayeres karakterosztályok képviselői közül kétségkívül a Vanguard a legcsinosabb (bár ebből a szempontból egyelőre elég gyenge a mezőny, elég csak jobbra pillantani). A leányzó egy odesszai kozák, aki a szülőföldjét fenyegető ottománok miatt választotta a katonai szolgálatot. Több évnyi kémkedés és felderítés után keresték meg a templomosok, amit ő örömmel el is fogadott.

GUARDIAN

A Senar szultánátus első szultánjának unokatestvéreként a Guardian mély gyűlöletet táplál mindenféle uralkodóval szemben, aki isteni jogosultságokat kiált ki magának. Miután saját családját üldözték el Észak-Afrikából 1505-ben, a Guardian északra utazott, Alexandriába, és a templomosok ideológiájában (béke a rend és biztonság által) talált megnyugvást. Az Igazság Őrzőjeként hivatkozik magára, és szívesen agyonver bárkit, aki nem hisz az általa megálmodott békében.

szú és a keserűség hajtott, és a helyén inkább csak értetlenség marad – Ezio? talán épp Altair emlékei segítik hozzá, hogy saját magát is megértse.

INNOVATÍV TETŐSZELÉS

A *Brotherhood*ban Ezio még a rendjén belül is kiemelkedő képességű alaknak számított, és ezt a harcrendszer is kiválóan érzékelte. Kis túlzással azt is mondhatnánk, hogy a játék végén már egyetlen gomb ritmusos nyomkodásával képesek voltunk körbегyilkolni Róma teljes városőrségét úgy, hogy haláltáncunkat csak néhány hártás erejéig voltunk kénytelenek megszakítani. A főszereplő itt még erősebb, ami egyrészt nagyon öröndetes, másrészt viszont komoly játéktechnikai kérdéseket vet fel. Például, hogy miben nyilvánul meg a tudása a gyakorlatban, ha a készítő már az előző részben is egy leegyszerűsített sémát használtak a szuperképességeink érzékeltesére? Elég lesz csak gondolnunk rá, és már ől is? A válasz praktikusabb. Ak-

koriban az emberek még nem úgy tájékozódtak az új technikai megoldásokról, mint manapság, így lehetséges, hogy hősünk maga is csak az oszmán birodalomba érve értesül a kampós pengéről. A rejtett penge továbbfejlesztése voltaképp egy sasfejet formázó illeszték a fegyver végén, amelynek segítségével Ezio rápattanhat a házak között kifeszített kötéltetekre, és pillanatok alatt képes átszeli a várost. Az ígéretek szerint így könnyebben és sebesebben közlekedhetünk a házak között, mint bármikor a sorozatban. Ez az eszköz viszont nem csupán a gyors utazás miatt jó, hanem a gyilkolásban is, mert a segítségével meglepetésszerűen üthetünk rajta a távolban járőröző katonákon, ráadásul elkapathatjuk őket és különleges harci kombókat is végrehajthatunk a cucc segítségével. (Olyan ez, mint amikor a nyugdíjaskor felé közeledve az ember elkezd megtanulni bekapcsolni az asztali gépet, csak Ezioval és kampósvégű pengével.) A kampós pengével könnyebben lendülhetünk fel az épületekre is, gyors-

sabban mászhatunk, úgyhogy viccelődhetünk itt Ezio tisztés, öszes halántékán, de Alex Amancio, a játék kreatív igazgatója szerint összességében mintegy harmadával gyorsabban navigálhatunk, akár vízszintesen, akár függőlegesen.

BOMBAGYÁR

Az igazi újdonságot azonban nem is ez jelenti a *Revelations*ben, hanem a kraftolás, ami érdekesebbnél érdekesebb robbanóeszközök elkészítését teszi lehetővé. Különböző elegyek hozzáadásával összesen több mint 300-féle, különböző hatású és erejű robbanóeszközt barkácsolhatunk. Némelyikkel vakító fényvillanást eszközölhetünk, a másik füstöt ereszt az eltűnésünket elősegítendő, megint másik pusztítót robban, a következő szegecsek szór szét, hogy lassítsa üldözőinket... Az egyszerű irányításnak köszönhetően ezen új játékelemekkel elképesztően hatékony, jóformán kivédhetetlen kombinációkat állíthatunk össze. Például a kampóval lecsusszanunk egy

szomszéd tetőre, ráugrunk az első örré, földhözvágjuk a bombát, leszúrjuk a második arcot és a hajlított pengével már rántjuk is magunk felé a következő áldozatot. A rendszer ráadásul zseniálisan egyszerű: nincsenek kötött receptek, amiket előbb meg kell tanulni, hanem bármilyen alapanyagokat kombinálhatunk, amit csak találunk, nyugodtan kísérletezhetünk (a játék még batorit is rá), mert valamilyen hatása biztosan lesz a cuccnak. (Alapanyagok pedig nem csupán egy ízetlenné csócsált Donald-rágót, egy koszos zsepet és konstantinápolyi macska által felköhögött szőröcsömöt használunk. De miért tennék?) Persze az alapanyagok száma nem végtelen, és a ritkábban beszerezhetőkre külön kell vadászni: a robbanószert fegyverraktárakból kell elemelni, a mérgező felhőhöz szükséges gombokat ciszternák mélyéről szedgetni... és így tovább. Szintén fontos szerepe lesz a kibővített Eagle Visionnek is (új neve Eagle Sense), amely immár afféle „hatodik érzékként”



A szíriai Masyaf, Altair egykori főhadiszállása: mára templomosok lakják



A horgas penge nem csupán mászásra alkalmas: ellenfeleinket is megragadhatjuk vele

érdekel az *Assassin's Creed* évszázadokon (évezredek) átívelő, bonyolult mitológiája, az itt jól figyeljen majd.

EGYENLŐSÉG, TESTVÉRISÉG

Ahogy a *Brotherhood*ban is fokozatosan szabadítottuk fel Rómát a Borgia-fennhatóság alól, most Konstantinápolyban kell visszaszorítanunk a templomosokat. Hogy megvessük a lábunkat egy-egy területen (és például nekiláthatunk az épületek fejlesztésének), először a bérgyilkosok helyi főhadiszállását kell elfoglalnunk. Ha ez megvan, az már fél győzelem, de nem szabad elfelejteni, hogy az utcákon minden nap dúl a háború: ha nagyon felhívjuk magunkra a figyelmet, a templomosok összehangolt támadást fognak indítani erődünk ellen és akár vissza is foglalhatják. Persze nem lesz ez végtelenített huzavona. Egyrészt felkerekedhetünk, hogy mi magunk csapjunk szét közöttük (az a tuti), de ha épp van ezer más dolgunk, akkor küldhetjük magunk helyett bérgyilkos-tanoncainkat is. A *Brotherhood*ban látott remek rendszer ugyanis megmarad, sőt tovább bővül: újfajta küldetésekkel toborozhatunk tagokat a testvériségbe, nem csupán 10, hanem 15 szinten át fejleszthetjük őket, és ezáltal sokkal személyesebb viszonyba kerülünk velük. Sőt, ha már kellően magas szintre jutottak, ők is kérnek majd segítséget tőlünk saját, egyedi történetükhöz tartozó küldetéseikhez (nagyjából úgy, mint a *Dragon Age* vagy *Mass Effect* játékokban a csapattagok). Sokkal testre szabhatóbb lesz a fegyverzetük, páncélzatuk, illetve akár külön karakterosztályok szerint is képezhetjük őket. Jóval tovább tart tehát egy „master assassin” kiképzése, ha azonban azt szeretnénk, hogy főhadiszállásaink miatt ne kelljen aggódnunk, akkor egy-egy ilyen tanítványt kell beültetnünk: ők már maguktól is tudnak gondoskodni a templomosokról, ha éppen kopogtatnának az ajtón. Egy gonddal kevesebb!



funkcionál – hiába, a rutin meg az évek megedzették Eziót. Immár olyan emberfeletti trükkökre is képesek leszünk, hogy megérezzük a gyorsabb szívdobogást (így kiszúrva, hogy épp ki hazudik nekünk), meghalljuk egy távoli illető szövegését, vagy éppen előre látjuk, hogy egy katona merre fog haladni a következő másodpercekben – ez utóbbi például felbecsülhetetlenül fontos lehet egy csapda elhelyezésekor, vagy szimplán bármilyen szituációban, ahol nem szeretnénk, hogy meglássanak bennünket.

EX MACHINA?

Ha valaki még nem játszott a végig az *Assassin's Creed: Brotherhood*ot, annak inkább ne lőjük le a játék befejezését, aki pedig igen, az úgyszólván érteni: a *Revelations* jelentős részében Desmond nem a jól megszokott XXI. századi környezetben kalandozik. Megvan az *Assassin's Creed*-játékok jellegzetes töltőképernyője? Nos, a fehér háttér előtt izgó-mozgó főhős nemcsak helykitöltésre szolgál – ez a Fe-

hér Szoba, ahol az Animus előkészíti az épp előhívásra jelölt emlékeket. Desmond azonban az Animus belsejében bolyongva olyan helyekre téved, ahová korábban senki sem – talán csak a titokzatos 16-os számú alany? Eljut például a Fekete Szobába, ahol elhízelhetetlen emléktöredékek, az elfojtott tudatalattiból feltörő képek és jelképek hevernek egymáson, mint egy poros színházi díszletraktárban. A csapdába esett Desmondnak a szilánkokra tört valóságot apró darabonként kell összeillesztenie, ha valaha is szabadulni akar, úgyhogy ismét nagy szerepet kapnak a fejtörők. Többről van azonban szó, mint a játékmenetet lelassító logikai feladványokról – a sorozatban eddig még nem látott megoldásokra, ügyességet és jó időzítést kívánó minijátékokra, illúziókon alapuló rejtvényekre lehet számítani, ráadásul mindezt szervesen beleágyazva az Animus szürreális környezetébe, ahol aztán valóban semmi sem igaz, és minden megengedett. A Fekete Szoba rejtélyei kulcsfontosságúak a történet szempontjából, úgyhogy akit igazán

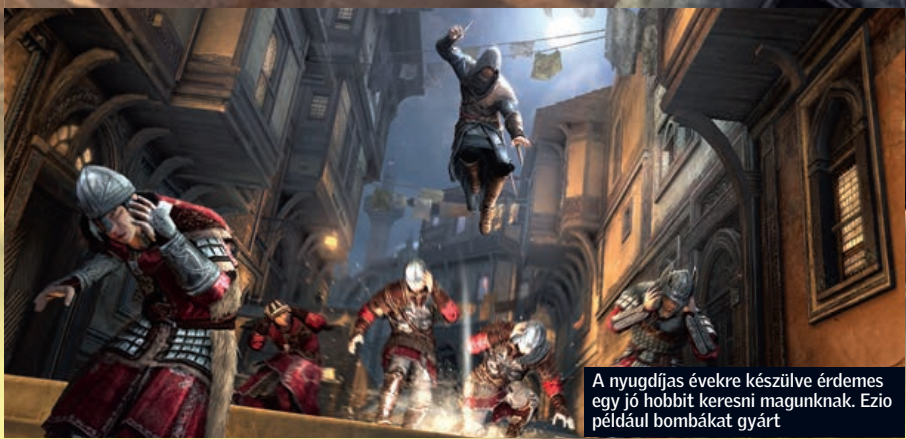




i Hogy egy évvel a Brotherhood után piacra kerülhessen a Revelations, a Ubisoft minden korábbi projektjénél több embert mozgósított: szinte a cég összes leányvállalata kiveszi részét a munkálatokból. A Ubisoft Quebec és a Ubisoft Singapore dolgoznak az egyjátékos módon, a Ubisoft Annecy és a Ubisoft Bucharest a multán – közben pedig a Ubisoft Massive... valamint, amit még nem árultak nekünk.

A KAMPÓ, AMELY A BÖLCSŐT RINGATJA

MINT AZ ASSASSIN'S CREED II ÉS A BROTHERHOOD ÓTA TUDJUK, a speci tárgyakat Leonardótól kell kérni, tervrajzok ellenében. A játék egyik legizgalmasabb új eszközét, a hookblade-et viszont a Konstantinápolyban operáló kollégáitól ismeri meg Ezio, és inentől hű társát leli benne, végig a játékban. Mint látható, csukott állapotában szimpla alkarvértnek tűnik, a megfelelő mozdulatra viszont az egyikből penge, a másikkól egy hajlított acélrúd ugrik elő. A hookblade a fejlesztők válasza arra a kérdésre, hogy vajon miként lesznek képesek hozzáadni bármit is a Brotherhood közel tökéletes csiszolt harci jeleneteihez.



A SZABADSÁG ROVÁSÁRA

A szabad játékmenet kontrasztjaként jó volt az *Assassin's Creed II*-ben bevezetett kötöttebb, „titkos” helyszíneket is felfedeztetni. A *Revelations*ben ezek fontosabbak lesznek, mint bármikor. A fejlesztők azt ígéri, hogy az eddigi „időberhelés nélküli *Prince of Persia*”-hangulat helyett teljesen mással készülnek. Mivel ezek a részek nagyon fontosak lesznek a történet szempontjából, filmszerűen felépített, epikus erejű jelenetekre, látványos összecsapásokra lehet számítani. Ráadásul a legtöbb ilyen rész egy-egy emblematisz konstantinápolyi műemlékhez fog kötődni, olyanokhoz, amelyek ma is megcsodálhatók – nálam lehet fogadni, hogy az egyik a Hagia Sophiában fog játszódni.

OTT LÁTOM A BAJUSZODON

Ha a játék úgy fog kinézni, mint a *Brotherhood*, már akkor sem fogunk odaköpnöni a fejlesztők ajtaja elé (főleg hogy emiatt nem utaznánk el mind az öt érintett Ubisoft-stúdióba), mert a látvány eddig is tökéletesen kielégítő volt. Mégis számíthatunk fejlődésre: néhány részlet, ami akció közben nem tűnik fel, az átvezetőknél (főleg a közeli képeknél) már bizony szemet szúr, ennek kiküszöbölésére a Ubisoft egy külön shaderral készül, ami az átvezetőknél több apró részletet is láthatóvá tesz. Emellett van egy izgalmas, saját fejlesztésű, amely MOCAM névre hallgat. Lényege, hogy az animációk felvételekor a színészek arcjátékát is rögzítik, majd hozzárendelik a különféle érzelmekhez, így építve be az engine-be. Az eredmény egyrészt az, hogy az átvezetők során sokkal élethűbb mimikát láthatunk a szereplőktől, másrészt ezeket

az érzelmeket rá tudják húzni akár az összes karakterre is, így egy utcán fellökött járókelőn valódi rémületet láthatunk, egy széttaposott zöldségesbódé tulajdonosának arcán pedig teljes kétségbeesést. A gonoszok arcán pedig... gonosztságot.

IZGULUNK?

Izgulunk. Az *Assassin's Creed* sorozat eddig minden részével jobb és kifinomultabb lett, és amit eddig tudunk, az alapján a *Revelations* méltó lezárása lesz Ezio trilógiájának. Kár sürgetni az *Assassin's Creed 3*-at; ha évről évre képes lesz ilyen minőségű folytatásokkal előállni a Ubisoft, részünkről bármennyig húzhatják a sorozatot. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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



A rend őrei kivételesen összetörik magukat, hogy elkapják a gyorsajtót



DRIVER: SAN FRANCISCO

KIADÓ Ubisoft **FEJLESZTŐ** Ubisoft Reflections **RÖVIDEN** Öt év pihenés után visszatér az autós játékok kultuszpéldánya és vele együtt Tanner, hogy leszámoljon nemesisével, Jerichóval. **MEGJELÉNÉS** 2011. szeptember

Aki álmában is vezet

//Daev

Newcastle, T-1 óra. Vízszintesen szemerkélő eső, bányászfogak között füttyülő szél, a Ubisoft bemutatja nekünk legújabb autós üldözései játékát. (A frizurám meg senkit sem érdekel.) A hírtől önmagában még nem kezdne el hevesebben kalapálni a gamerszív, hiszen a széria előző két része keltette rossz szájíz csak lassan múlik. Az 1999-ben kiadott és azóta kultikussá vált játék jó kis hangulatával elég népes rajongótábor gyűjtött maga köré, ám a számuk egy kicsit megcsappant a *DRIVER3R* és a *Driver Parallel Lines* alatt, mert a készítő elképzelték az 50-es 60-as évek autós filmjeit idéző hangulattól. Tanulva ebből a hibából, az E3 beharangozóján a Ubisoft Reflections kreatív producere, Martin Edmondson kijelentette, hogy a sorozat az ötödik résszel visszatér a gyökerekhez: a fanok ugyanazt a játékot kapják majd vissza, amibe a PS2 kontrollert szorítva beleszerettek, rengeteg új autóval, bőlogató zenével és egy egyelőre még ködös újítással, a shifttel felturbózza. Az előzőleg megjelent trailerek adnak ugyan okot a reménykedésre, de azt már megtanultuk, hogy hiába kínál a bácsi cukrot, nem szabad azonnal behuppanni az ablaktalan furgon hátuljába (kivéve, ha macijelmezben vagyunk és egy limuzinról van szó). Erős történet, dübörgő motorok, vicces párbeszéd, igazi *Driver*-hangulat újra San Franciscóban.

FŐSZEREPBEN A SZOBANÖVÉNY

A *Driver: San Francisco* ott veszi fel a fonalat, ahol a harmadik részben elejtette. Tannert a játék végén Jericho fejbe lövi, hősíneket kórházba szállítják és az utolsó képkockákon még élet és halál között lebeg. Innentől lesz egy kicsit trükkös a dolog, ugyanis nem hal meg, csak kómába esik és a játékban végig eszméletlen is marad, tehát az egész sztorit csak álmolja. Az álmvilágban Jericho megszökik a börtönből, így az a feladatunk, hogy elkapjuk és fényt derítsünk – nyilván sátni – tervére. Amíg mi a kómában fekvő, beépített zsuru fejében hajkurászunk a rosszfiúkat, addig se felejtszünk meg róla, hogy valahogy majd fel is kell ébreszteni rettenthetetlen hősíneket, aki a játék alatt nincs tisztában vele, hogy csak álmolja az egészet – azt hiszi, hogy a headshot következményeként mindenféle szupererőre tett szert. A történet jól követhető, és nagy hangsúlyt is fektettek a kidolgozására, hiszen ez különbözteti meg ezt a szoftvert a többi hasonló autós játéktól. Jean-Sebastien Decant, a játék vezető dizájnere is részt vett a történet kidolgozásában; az úriembert onnan ismerhetjük, hogy nem sokkal korábban David Cage-nek segített a *Heavy Rain* forgatókönyvét megírni.

V8, MEG A PALERMÓI MELLSZÓRZET

Emlékeztek még az 50-es 60-as évek autós üldözési filmjeire? Manapság már csak kevés csatorna kecsegtet velük, ha mégis, akkor is csak a délelőtti órákban, rögtön a híradó után, de még a szempatakvízből jósló néni előtt. Annyit mondok: érdemes újra-nézni a legjobbkat. A játék bemutatójára készülő megnéz-



i A Resident Evil filmeket finanszírozó Constantin Films – Impact Pictures duó Paul W.S. Andersonnal az élen 2003-ban vásárolta meg a Driver filmjogokat, de végül 2006-ban továbbadta azokat a Rogue Picturesnek. A halálos balesetet okozó Roger Avary forgatókönyvíró bebörtönzése miatt a projektet máig jegelik.



tem egypárat, köztük a játékot inspiráló Bullit (San Franciscó-i zsarú) című remekét is. Nagyon jó hangulatuk van ezeknek a filmeknek, amit a játék hűségesen visza is tudott adni. A Dodge Challenger lehúzott ablakaiból autentikus zene bőmből, a szűk sikátorokban kukákat tolunk magunk előtt, a traileres kocsí rámpájáról lassítva ugrunk a forgalom közepébe és még sok más hasonló Hazárd megye Lordjai-s jelenetet játszhatunk újra. A kocsibolondoknak örömmel jelenthetem, a Ubisoft több mint 120 autó licencét vásárolta meg a játékhoz, hogy még teljesebbé tegye az élményt. A Beetle-től

a klasszikus amerikai V8-asokig elég széles skálán játszanak az autók, mindenki meg-

találhatja a kedvencét. Edmondson elmondása szerint nagy figyelmet fordítottak az autók hangjának, kinézetének és az irányításának kidolgozására, hogy a lehető legjobban hasonlítsanak a valóságra. Hatvan régi filmekből vett és a hangulathoz illő licencelt szám van a játékban, többek között az eredeti Driver-betét dal. Szimpatikus opció, hogy a játék közben váltogathatunk a számok között és ha valamelyik nem tetszik, elkapcsolhatunk.

GRAND THEFT DRIVERS' NEED FOR SPEED

A Ubisoft meg akarta tartani a korábbi Driveréknél megszokott nyitott világot, hogy a játékos – ha éppen nem egy küldetést csinál – szabadon száguldozhasson, ahova csak akar. Hallgatva a rajongók ész-

revételeire, úgy döntöttek, hogy szakítanak a GTA-s „kiszállunk és péppé lövünk mindenkit”-játékmenettel és nagyobb hangsúlyt helyeznek a vezetésre és a missziókra. Több mint kétszáz mérföld feltérképezésre váró terület áll rendelkezésünkre (bőven elég a hely arra, hogy összecukhasd a Pagani Zondát ezezhatszázféleképpen). A város nem egy Google Earth, de ügyeltek rá, hogy felismerhető maradjon minden, a San Franciscóban jól is ismert helyeket mind bejárhatjuk: itt van például a Golden Gate híd és persze a ... na szóval a Golden Gate híd. Nem tökéletes a környezet kidolgozottsága, érezhető, hogy kellett kompromisszumokat kötni azért a stabil 60 fps-ért, de cserébe idegesítő akadás nélkül pö-



Kóma, álom, emberfeletti képességek? Ez marhaság, nem is szólok többet hozzád



i Miközben PC-n és HD konzolokon Tanner kómás képzelgéseit éljük át, addig a Wii-játékosok egy előzményt kapnak, amiben nem válhatunk az autók között vezetés közben, és gyalogos részek sem lesznek. Ellenben kiléphetünk az autóból és Tanner helyett akár Solomon Caine, vagy Tobias Jones is választható játékos karakterként.



A híd alatt, a híd alatt, a Golden Gate alatt...

rög a játék. A vezetési élmény nem sokban különbözik a többi autós játékban megszokottól, viszont azt ki kell emelni, hogy a belső nézetes vezetés meghatározza az élményt: például látjuk Tanner kezét, ahogy a kanyarok közben ellenkormányoz; Starsky és Hutch rulez.

SHIFT HAPPENS

A játék legszerethetőbb újítása a shift funkció (szinte biztos, hogy egy játékos kedvű fordító majd valami rendkívül frapáns nevet ad neki. Gyász). Tanner az első pályán felfedezi, hogy ha nagyon koncentrálni egy másik járműre, bele tud „teleportálni”. Kicsit skeptikus voltam az elején ezzel az egészzel kapcsolatban, de a kómaszorival végül is igazolták a dolgot (álmodban ugye bármilyen lehetséges) és egyébként is: a shiftelés olyan jó mókának bizonyult, hogy már nem is érdekelt, hogy miért is tudom megtenni, csak az, hogy csináljam. Úgy megállítani egy, az autópályán menekülő kocsit, hogy egy szembe jövő autóra teleportálok és frontálisan belehajtok: priceless. Ami még érdekes, hogy amikor Tanner egy másik kocsiba teleportál, akkor azzal együtt az azt vezető embert is „megszállja”. Vicces párbeszédok fültnél lehetünk, amikor átveszük egy kis családi autó vezetését és elkezdünk állatkodni a forgalomban, a kocsiban ülők pedig azt hiszik, hogy a férjük/pasijuk/apjuk teljesen megkattant. Hősnök meglehetősen hamar – egy cutscreen alatt – aszszimilálódik ehhez a lélek-vándorlás megoldáshoz, nekünk meg még csak annyi sem kellett, nagyon élvezetessé teszi a játékmenetet. Csak nyomnunk kell egy X-et és minél előbbre vagyunk a játékban, annál nagyobb területről választhatunk egy nekünk tetsző autót, amit kijelölve megtudhatunk róla min-

dent. Eleinte sajnos csak pár méterre tudunk shiftelni, de vásárolhatunk fejlesztéseket hozzá, hogy a végén már akár a pálya másik végére is egy szempillantás alatt eljuthassunk. Az egész játék a shift köré épül, ezzel válhatunk az autók között, így vehetjük fel a küldetéseket és azok megoldásában is igencsak hasznos.

JÁTÉKMENT PRO ÉS KONTRA

A játék folyamán úgynevezett Willpower pontokat kell gyűjtenünk, amelyeket később majd beválthatunk új kocsikra a városban lévő garázsok egyikében, vagy fejlesztgetjük velük Tanner képességeit. Sajnos nem tudjuk tuningolni a kocsikat, de enélkül is lesz elég dolgunk, mire mind a 140-et meg tudjuk vásárolni. A fő küldetésen kívül elszórtak még a játékban nyolcvan „dare”-t, amelyek kisebb missziókat jelölnek, elszórakozhatunk egy rendőr bőrbe bújva menekülő autók elkapásával, teherautó aljára szerelt bomba hatástalanításával, a vezető oktató halálra ijesztésével vagy éppen azazal, hogy egy bizonyos ideig koccanás nélkül

kell haladnunk a forgalommal szemben. Mindenért jár a WP, ha neccesen előzünk, driftelgetünk, gyorsan hajtunk vagy csak konzolidáltan tömegbalesetet okozunk egy femilifrosztos fagyaltos kocsival. Ilyen akciók után látszanak a kocsin az ütődés nyomai, de csak külsőleg; nem lehet felrobbantani a járműveket, ami meg még kétségbeejtőbb, hogy a PEGI 12+-os besorolás miatt még csak a járókelőket sem lehet egészségesen felcsapni a 69-es Dodge Chargerünk szélvédőjére. A vérszomjunkt máshol kell kiélni. A pályán szétszórta 120 kis ikont, amiket felszedvegetve unlockolhatunk extra küldetéseket. Ezeknél mind egy-egy régi film emlékeztetés autós üldözéses je-

lenetét élhetjük át újra. Nagyon tetszett a Director mode ötlete, amivel a saját játékodat nézheted vissza, ha egy menekülés kifejezetten jól sikerült vagy sikerült végre ráugratnod egy fára és beakasztani a játékot, akkor vissza tudod nézni minden szemszögből és fel is tudod tölteni a netre.

MULTI ÉS A SHIFT

Láttuk a shiftet akció közben, kíváncsiak voltunk arra is, hogy vajon mire képes multiplayerben. Az a maximum nyolc ember, aki egyszerre be tud lépni az online multiba, 19 különböző módban mérheti össze az erejét és ügyességét. „Az online verseny alatt is használhatják majd a játékosok a shiftet, amely teljesen meg-



változtatja majd a játék menetét és egy egészen új élménnyé teszi azt” – mesélte Edmondson egy korábbi interjúban. Szeretném látni majd annak az embernek az arcát, aki a célegyenesben jó öt méterrel előttem van és már biztosra veszi a győzelmet, amikor is átteleportálok egy szembe jövő buszba és keresztbe fordítom előtte. (Muhaha!) Ha eddig online játék közben benéztl egy kanyart, már buktad is az egész versenyt, de itt a shiftnek köszönhetően még van esélyed kijávitani a hibát. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aoldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/driver-san-francisco

Egy utolsó kívánság, szépfű?



VILLÁMINTERJÚ:

Jean-Sebastien Decanttal és Marie-Jo Leroux-val vezető dizájnér senior producer

Volt szerencsém leülni egy kis beszélgetésre Jean-Sebastien Decanttal (vezető dizájnér) és Marie-Jo Leroux-val (senior producer), akik mindketten a Ubisoft Reflections newcasle-i központjában dolgoznak.

GS: Eltelt egypár év a széria utolsó része óta, mivel töltöttétek ezt az időt?

MJL: Ez volt az első új generációs játék, amit a Ubisoft Reflections csinált és szerettük volna, ha tökéletesre sikerül. A koncepció az volt, hogy a játékos bárhova mehessen a városban, bármelyik kocsival anélkül, hogy töltené a játék és mindezt 60 fps-en. Először is a technikai hátteret kellett megteremteni, aztán azért, hogy a játékos minél több időt tölthessen a kocsiban, megalkottuk a shiftet és beépítettük a programba. Csak a shift teljes feltérképezése és minden általa biztosított lehetőség kihasználása rengeteg időt vett igénybe.

JSD: Tudod, néha a tervezőknek támad egy őrült ötletük és azt mondják: azt szeretném, ha a játékos bárhova át tudna teleportálni a pályán. És megcsináltuk. Ehhez azonban egy egész hadseregnyi nagyon okos programozó és elég sok idő kellett.

GS: Ez a funkció sok mindent megváltoztat azért...

JSD: Igen, teljesen új perspektívába helyezi a játékot, minden felgyorsul és izgalmasabbá válik általa.

GS: Fontos volt, hogy a történet hihető maradjon?

MJL: Nem volt könnyű beépíteni ezt a paranormális shift dolgot, azt akartuk, hogy maradjon meg a realisztikus rendőrsztori-hangulat. Ugyanakkor a történet két szálon fut: ott van Tanner, aki igazából kómában fekszik és a hírek, amiket hall, beépülnek az álomvilágába, ahol mi játszunk. Nagyon komplex, de szerettük volna, ha játékos együtt élhetne a történettel, mert ő ugye mindig egy lépéssel Tanner előtt fog járni.

JSD: Nagyon erős a történet, annyit elárulhatok: ahogy a sztori felépül, annál izgalmasabb lesz és a végén el fogjátok dobni az agyatokat.

GS: A Driver első részében már szerepelt ugyan, de hogy esett a választás San Franciscóra?

JSD: Az autós üldözéses filmek mekkája ez a város, a játékot inspiráló Bullit is ezer szállal kötődik hozzá és ahogy mondtad, a Driver első részében is szerepelt, ezzel akartuk jelezni, hogy igazán visszatérünk a gyökerekhez. Amellett a pályaszerkesztés szempontjából is nagyon hálás a város a völgyeivel, dombjaival, változatos környezettel és persze az eltéveszthetetlen nevezetességeivel.

GS: Mennyire maradtatok hűek a valósághoz?

MJL: Természetesen voltak olyan lakónegyedek, amiket ki kellett vágnunk, de egészében véve élethűnek mondható. Ha az ember körbeautózza a várost a játékban, akkor érzi, hogy San Franciscóban van, ott van minden, ami a várost egyedivé és felismerhetővé teszi. Úgy gondolom, annyira akkurátusak voltunk, amennyire – pályadizájn-szempontokat is szem előtt tartva – csak lehetett.

GS: És az autóknál?

JSD: Egy nagyon elhivatott csapat foglalkozott az autókkal, ugyanazok az emberek, akik a Driver 1-ben is

dolgoztak rajtuk. Nem akartuk nagyon valóságosá tenni a játékot, hanem olyanná, mint a filmekben, hogy viszaadjuk azt az élményt, amit ott tapasztalhat a néző. Rengeteg videót néztünk meg, nagyon sok autót kipróbáltunk és profikkal is konzultáltunk, hogy minél hitelesebbek legyenek a kocsik. Minden autónak más az irányítása és a hangja is.

MJL: Martin Edmondson nagyon figyelt rá, hogy a kocsikkal minden rendben legyen, valamennyit maga ellenőrizte. Néha odahívott engem is, és meghallgattatta velem az éppen aktuális motornak és a váltónak a hangját, hogy mennyire hasonlít az eredetihez. Ekkor csak azt tudtam mondani neki, hogy „én nem tudom, Martin, de bízom benned”. (Nevet.)

GS: Mesélnétek egy kicsit a küldetésekről?

Mi is ez a dare?

JSD: Sokféle küldetéssel töltöttük meg a játékot, nem volt könnyű megtalálni az egyensúlyt, hiszen ez egy autós játék, amihez hűek akartunk maradni, ugyanakkor a kezünkben van ez a fantasztikus technika, amit ki akartunk használni. Többségben vannak az üldözéses missziók, de rengeteg olyan küldetés is rendelkezésre áll, ahol a shiftet is kell majd használni, így azt hiszem, mindenki megtalálja majd a neki legjobban tetszőt.

MJL: Több mint ötven kis küldetés van a játékban, versenyek, üldözések és olyanok, ahol különböző mutatókat kell megcsinálni, például egy hosszú driftet vagy egy nagy ugratást. Ugyanakkor van még 80 „dare”, amelyek vezetési tesztek és ügyességi feladatok.

GS: Hogy jött a shift ötlete?

JSD: Szerettük volna, ha a játék megmarad autós játéknak, ugyanakkor a nyitott világot is meg akartuk tartani és arra gondoltunk, hogy milyen jó lenne, ha egyik autóból a másikba ugrálhatnánk. Ez volt a koncepció, innen jött a shift ötlete. Ez később tovább fejlődött, elképzeltük, hogy egy Google Maps-nézetben látjuk a világot és úgy váltunk autót. Ebből a két ötletből tudtuk megalkotni a shift mechanizmusát. Ezzel még ugye messze nem voltunk készen, még sok munkába került, mire sikerült mindezt beleépíteni a történetbe is.

GS: A zene fontos szerepet játszott az előző részekben. Itt is számíthatunk érdekes háttérzenére?

MJL: Igen, több mint 60 eredeti zene van a játékban. Legtöbbjük a '70-es éveket idézi, de mind arra hivatott, hogy még jobban beleéld magad a játékba. Ahogy haladsz a játékban, egyre több és modernebb zene lesz, van egy Beastie Boys-szám is és sok hasonló.

GS: Van olyan része a játéknak, amit különösen szerettek és ajánlotok a majdani játékosoknak?

MJL: Számomra az egész történet ilyen. Ez vezérli az egész játékot, és biztos vagyok benne, hogy a játékos akár egy filmben, itt is alig fogja várni, hogy megtudja, mi történik legközelebb. Nincs ehhez fogható most a piacon és bár az emberek még kicsit idegenkednek a shifttől, biztos vagyok benne, hogy élvezni fogják.

JSD: Engem a sebesség érzése fogott meg leginkább. Nagyon tisztán érezhető minden, a jó kameraállások és a stabil 60 fps miatt.



„Az ott egy szem?” „Ki az a Sam?”



Kezd forrósodni a hangulat

TERA

KIADÓ Frogster **FEJLESZŐ** Bluehole Entertainment **RÖVIDEN** Gyönyörű Unreal Engine 3-as köntösbe bújtatott, legfőképp akció-alapú MMO, amelyben rengeteg a lehetőség. **MEGJELÉNÉS** 2011 vége

Tényleg jónak látszó koreai MMO érkezik Európába! //Gyu

HADD KEZDJEM EGY ABSZOLÚT IDE NEM ILLŐ DOLOGGAL: a Frogster kiváló és nagyon lelkes PR-osai bizony egy hatalmas ziccert kihagytak a berlini rendezvényen, ahol bemutatták a játékot és ahol mi is tiszteletünket tettük, a meghívottak ugyanis egy TERA logós külső merevlemezt kaptak ajándékba. Sokáig találgattuk, mekkora tárkapacitást hordhat magában a kis masina, előszörre egyértelműnek tűnt számunkra, hogy egyterabájtos lesz, ha már a játék neve TERA. A feladatot csak félig sikerült teljesíteni, lévén a merevlemez félterás, ettől függetlenül persze igencsak örültem neki. Remélem, megbocsájtotok a kicsit személyes bevezetésért – a ziccer hatalmas volt, és csak kapufa lett belőle.

KOREÁBAN BENNE VAGUNK AZ ELSŐ HÁROMBAN

Tavaly novemberben hosszas sorban állás után ki tudtam próbálni a TERA (a.k.a The Exiled Realm of Arborea) koreai változatának bétáját – amellet, hogy már akkor gyönyörű volt, túl sokat nem értettem belőle. Ennek ellenére a vizuális gyönyörkeltés megtörtént, tártott szájjal figyeltem a koreai atyfiakat és honanyákat, ahogy kaszabolások és varázslások tucatjait mutatták be. Már akkor érezhető volt, hogy a helyiek na-

gyon várják a játékot, ugyanis nemcsak hatalmas volt a stand, hanem irtózatoss ordibálás is ment rajta, a kivetítőn pedig látványos filmet láthattunk hatalmas kardot kaszabolva használó figurákról, mindenféle kis macilényekről, meg nagy behemótokról. A fejek felett igen nagy számok repkedtek, mint a japán származású akciójátékokban, ráadásul valaki egyenesen Xbox 360-kontrollerrel játszott. Ez utóbbit akkor még igen fursállottam, lévén MMO-ról van szó, de hát miért is ne... Ámde Berlinben is megismélték ezt a „csodát”: minden asztalnál a billentyűzet mellett egy kontroller is leledzett.

Itt kezdődött a történet, ugyanis körülbelül két perce ültem ott egy rakás francia társaságban, amikor odajött valaki elmagyarázni, hogy mit is kell csinálni – épp akkor adtam le egy küldetést, így szegényben bennszakadt a szó és csak annyit mondtok, ha bármi kérdésem lenne, keressem meg. Nem volt. A TERA egyik hatalmas erőssége ugyanis az, hogy ha valaki bármikor életében játszott bunyós játékokkal, akkor már is otthon fogja érezni magát a világban – a játék kezelésének megtanulása így mínusz 5 másodperc volt. Mivel pedig nem új karaktert indítottunk, hanem premade 20-as karakterrel kezdtem, rájöttem, hogy ha jól suhogtatok, nemigen férnek hozzám. Ezért is volt érdekes,

Ő a legveszélyesebb: a fél-skótszoknyás nemtelen gigaharcos



Ő a második legveszélyesebb: a kampókező koponyagyűjtőgető túlsúlyos mutáns favágó

i

A játék Koreában a januári megjelenése óta folyamatosan a top 3-ban van, ami nem semmi teljesítmény.

Kétszer nagyobb nálam a fejsze, de elbírom, mert nem vagyok gyenge!



BARAKA, A KISÓRIÁS

A nemtelen faj



ŐK NEM A „VILÁGOK ARCA: BARAKA” CÍMŰ FILMBŐL SZÁRMAZNAK, hanem egy békés és nemes faj, az óriások leszármazottjai. Hatalmas elődeiktől a fizikumukat és magasan fejlett intellektusukat örökölték, ám az óriásokkal szemben, akik kegyetlenek és önzők, a barakák pont ellenkezőek: nyugodtak és békések, csak a tudás megszerzésére törekednek.



amikor a prezentáció alatt elmondta a PR-os srác, hogy „a meghalás is speciális effektvekből áll, mint már mindnyájan kipróbálhattátok” – közben nekem a fele alá sem ment le az HP-m egész délután. (Biztos én voltam az ügyes.)

A fenti infoboxban megemlítettem, hogy Koreában a játék januári megjelenése óta szerepel az első háromban – ez azért lényeges, mivel a TERA egy olyan havidíjas MMORPG, amelynek az európai sikerét a koreai jó fogadtatásra alapozzák. Például addig meg sem jelenik Európában, amíg az első nagy, end game patch-et hozzá nem rakják.

SZÉP IS, EGYEDI IS

Nagy meilddöngetéssel jelentették ki a fiúk, hogy a játék bizony az Unreal Engine 3-on alapul, így annak minden szépségével rendelkezik. Nem is tagadom: amikor maximumra csűrtem minden grafikát, bitang jól nézett ki. Persze egyébként sem volt rossz, ám önmagában nem az Unreal Engine 3 miatt, hanem azért is, mert látszik az alkotáson, hogy a rajta dolgozó művészeket, rajzolókat, grafikusokat szabadon engedték művésziileg. Gyakorlatilag óráig lehet úgy sétálni, hogy csak felfedezzük a tájat, persze ügyelve arra, hogy senki se kapjon el minket hátulról.

Ehhez kapcsolódik az az érdekesség, hogy ahová suhint a kardunk az ellenfél testén, ott érünk el tállátot – ez a rendszer az FPS-ekre emlékeztetett. Tehát amennyi-

nyiben valaki mögö osonunk vagy a csatában hátat fordít nekünk, akkor valóban mögötte leszünk, ennél fogva különleges skillbónuszokat kapunk, amelyekkel kihasználhatjuk a helyzeti előnyünket. Ez még mind semmi, collision detection is van a játékban, tehát nem tudunk átszaladni senki hasán, hogy majd akkor jól hátba döfjük. A dolog akkor kezd igazán trükkös lenni, amikor bizonyos kombók miatt hatalmasakat suhintunk és messze kikerülünk az adidigi csapásirányból, ezzel jó lehetőséget adva az ellenségnek. No persze ők is elveszthetik az egyensúlyukat, szóval a dolog meglehetősen kölcsönös tud lenni. De kikkel is játszhatunk? A fejlesztők igen érdekes fajokat találtak ki – a szokásos ember, high elf mellett démoni, sárkányszerű fajok is vannak, de amire a legbüszkébbek, az a baraka, amely egy óriásokból leszármazott faj, aminek nincs neve. Érdekes, változatos karakterekre számíthatunk, a szokásos arche-típusok (damagedealer, azaz dps, tank, illetve support, azaz támogató) többféle megjelenéssel is megtalálhatók.

EGYÉB RENDSZEREK

Elsőként a glyph rendszert mutatnám be, amely egyfajta permanens buffot ad annak, aki viseli. Ha bármikor azt merném állítani, hogy a glyph rendszer egyszerű, akkor üssetek le. Nem az. Meghallgattam róla egy előadást, elolvastam óla több anyagot, az egyedüli, ami megmaradt a buksimban, az az,

hogy permanens buffokat ad, ha megfelelően osztottuk el a glyph pontjainkat. Nem tudom, pontosan mennyi fajta glyph van, de legalább tíznek tűnik és ezek kombinálhatók is egymással... Gondolom, ha hetek óta TERA-znék, akkor kenném-vágnám a dolgot. Emellett persze létezik skillrendszer is, amely szinttástan szintlépésen alapul, az ismert talentfák távoli rokona, illetve akár skillkombókkal is operálhatunk. A megismert információk alapján ember legyen a talpán, aki az elején még eltájékozódgat valahogy. A játékban természetesen van craftrendszer is, erről majd a későbbi bemutatóban szólnunk részletesen. A küldetések elfogadhatók, forradalmi újdonság nemigen van bennük. Amennyit a storyline elvisel, azt mind beletették.

ÖSSZEFOGLALVA

A TERA nagyon szép játék, részletes grafikával, egész jó instance rendszerrel és PvP-vel, jól animált lényekkel, gyönyörű vízzel, igazi Unreal Engine 3-projekt. Az európai bemutatóra rákérdezve annyit tudtunk meg a helyszínen levő fő frogsteres illetőtől, hogy ez egyelőre „no comment”-téma. Nekünk bejött, majd kipróbáljuk élesben is – akkor újra jelentkezünk majd. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/tera



A ROCKSTAR GAMES BEMUTATJA

L.A. NOIRE

MÁR A BOLTOKBAN

18
www.pegi.info

GameStar



PS3
PlayStation 3



CNCGH

XBOX 360

XBOX LIVE





Feleym!

Latiatuc feleym zumtuchel mic vogmuc. Io iatekokkal teeli magazin vogmuc – ebben a hónapban is. Nem véletlenül hasonlítottam össze a legrégbebi magyar nyelvi emléket az egyik legfrissebbel, hiszen mindkettő legen – wait for it! – dary!

Tényleg, hogy lehet ezt magyarra fordítani? Legen – várj csak! – dás? Így hülyén hangzik, lássuk be. No, az e havi felhozatal viszont nem hangzik hülyén, lássuk: itt van a *The Witcher*, ami a második részhez ért, és még több nő meg... kedvel benne Geralt. A *Portal 2* is meglehetősen szenzációs cím, s akkor még nem beszéltem a *Fable III*-ről (szép volt, Lionhead és kősi végre), illetve a *DiRT 3*-ról. Sosem hittem volna, hogy a „kosz” nevű játék megéri a harmadik részt, ám sikerült neki. Na jó, ez rémes volt. Ezekkel a szenzációs címekkel persze még nincs vége a rovatnak, a legókkal a Karib-tengerre megyünk kalózni, *BRINK*-elünk kicsit ebben az egyedi FPS-ben, sőt magam összehasonlíthattam a két legjobb teniszprogramot Xbox 360-on, hogy ne csak PC-ről essen szó. Wii-kedvelők a *Conduit 2*-re, Sony-rajongók a *Patapon 3*-ra gerjedhetnek, emellett kiváló barátunk, RG is írt valami autós játékról: a lényegét tudjátok, menni kell és gázt adni. Ez volt ez a hónap játéki, s hogy az ómagyar után újmagyarral köszönjek el:

Maktisz,
Gyu

KULISSZA

Ezek a GameStar-olvasók! Komolyan mondom, nehéz napirendre térni afelett, amit csináltak. Fogták magukat, szervezkedtek, kijöttek az Innováció 2011-re (!), hangos énekszóval (!) és ajándékkal (!!!) felköszöntöttek a születésnapomon (!!!!). Annyira meghatódtam, hogy majdnem elsírtam magam. Köszí, srákok! Tudjátok: jövőre, veletek ugyanott, vagy akár ugyanitt.



48 PORTAL 2

Amikor a fal adja a másikat



58 FABLE III

Itt van végre, fuss el véle!

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 szerzünk sokéves tapasztalata a biztosíték.

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

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

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

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

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

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

TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 42 THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS
- 48 PORTAL 2
- 54 DIRT 3
- 58 FABLE III
- 64 BRINK
- 70 OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER
- 72 STCC THE GAME 2



- 74 LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN
- 77 FORTIX 2
- 78 THE DISHWASHER: VAMPIRE SMILE
- 78 ISLANDS OF WAKFU
- 80 YAR'S REVENGE
- 80 THE MICHAEL JACKSON EXPERIENCE
- 81 OUTLAND
- 81 CLASH OF HEROES
- 82 TOP SPIN 4
- 83 VIRTUA TENNIS 4
- 84 CONDUIT 2
- 85 JUMP OUT!
- 85 FAST FIVE THE MOVIE: OFFICIAL GAME
- 86 THE 3RD BIRTHDAY
- 86 DISSIDIA 012: DUODECIM FINAL FANTASY
- 87 PATAPON 3
- 88 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

THE WITCHER 2

ASSASSINS OF KINGS

KIADÓ CD Projekt FEJLESZTŐ CD Projekt RED RÖVIDEN Mesés, akciódús fantasy szerepjáték, amelyben a felnőtt tartalmak majdnem olyan hangsúlyosak, mint a harc vagy a mágia.

Porba hullott a koronás fő

//Chavalier



MÁR AZ ÁPRILISBAN KIVÉSEZETT PREVIEW ALAPJÁN SEJTETTÜK, hogy a lengyelek hatalmas dobásra készülnek, az eredmény mégis készületlenül ért bennünket. A *Witcher 2* világa fél óra alatt beszippant, és napokig nem enged, amíg az első végjátást le nem tudtuk. Ezt követi majd egy második, az pedig egy harmadik, és még mindig nem mondhatjuk el magunkról, hogy minden zegét és zugát felfedeztük volna a játéknak.

MESÉLNI TUDNI KELL

A 2007-es *Witcher* története bővelkedett ugyan fordulatokban és izgalmas helyzetekben, ám azért mégiscsak érződött rajta, hogy a CD Projekt RED első játékaról van szó. Gyerekbetegségei ellenére máig az egyik erősségeként tartjuk számon

a döntések és következmények rendszerét. Azóta se másolta le túl sok fejlesztőcsapat azt az elvet, amely alapján tetteink következményeivel csak órák, extrém esetekben napok elteltével szembesülünk. Ezt az örökséget viszi, sőt fejleszti tovább a *Witcher 2* oly módon, hogy a játékos nem győző ámulni és bámulni. Az már valóban elvárható egy szerepjátéktól, hogy ha egyszer valamelyik frakció mellett kénytelen magát – még ha csak időlegesen is – elkötelezni a játékos, akkor ne ugyanúgy alakuljon a történet folyása, ne ugyanazokkal a sztori szempontjából releváns küldetésekkel találkozjon. Arra viszont eddig nem volt példa, hogy a mellékküldetések is különbözzenek egymástól. Hatalmas piros pont, medveölés és cuppanós jár ezért a fejlesztőknek! Magáról a történetről tényleg csak dióhéjban értekeznek, hiszen igazán kár

lenne, ha spoilerezés miatt egyszer csak rajongók dühödő tömege támadna rám. Legyen elég annyi, hogy három lehetséges kezdés közül válaszd ki a játék azt, ami az első részből importált mentéseinkhez illeszkedik, vagy ha ez nincs, akkor abból indul ki, hogy például Foltest leánya, Adda hercegnő nem élte túl az első részt, ezért a király mindenáron saját maga mellett akarja tudni törvényen kívüli gyermekeit, hogy biztosítsa a trónutódlást. Ezért a szent célért még a kicsik anyjának családi várát is képes megostromolni, a történetbe pedig belekeveredik egy tűzokádó sárkány, egy orgyilkos és egy witcher, akit már mi is jól ismerünk. A harc káoszba, a fejletlenség királyhalálba torkollik. Geraltn pedig tömlöcbe landol a hóhéra várva. Helyette az egykori király ügynöke érkezik, aki választás elé állítja a hősünket, hogy vagy segít önként kézre keríteni a gyilkost, vagy kényszer hatására teheti meg ugyanezt. Mivel nyíltan még a Kékszalagosok vezetője sem vállalhatja fel ezt az érdekszövetséget, hősünk szökni kényeszerül, aminek mind a módja, mind a kimenetele korábbi döntéseink függvényében változik.

Eddig a pontig a *Witcher 2* egy félig-meddig lineáris akciójáték benyomását kelti sok szöveggel és sűrűn alkalmazott átvezető animációkkal; a Pontar folyó mentén fekvő Flotsam városába, s ezzel együtt az első fejezetbe lépve tárul ki előttünk a játék világa, s olyan élményben lesz részünk, amit korábban csak a BioWare-től kaptunk.

SOK A DUMA, PAJTÁS

A párbeszéddek is a veterán kanadai munkásságát idézik, mármint kidolgozottság, a szinkron minősége és terjedelem tekintetében, a stílus viszont a végletekig hű maradt az Andrzej Sapkowski által teremtett világhoz. Nincs még egy játék, amiben ennyit és ilyen változatosan szentséghelének a szereplők, pedig

A SZERENCSE FIA

Játék a játékban

MA MÁR NEM LÉTEZHET RPG MINIJÁTÉK NÉLKÜL, S EZ ALÓL A WITCHER ELSŐ RÉSE SEM VOLT KIVÉTEL. A tapasztalati pontok, pénz és hírnév gyűjtésére egyaránt alkalmas pénzdíjas verekedés és a kockapóker megújult formában tér vissza, harmadikként pedig felzárkózik melléjük a szkander.



KOCKAPÓKER Továbbra is kockák helyettesítik a kártyalapokat, leosztás helyett gurítunk, és bíznok benne, hogy a gép nem csal. (Pedig de.) Az egyetlen újítás a kockapókerben, hogy meghatározhatjuk a kockavetés erősségét és irányát. Ha óvatlanok vagyunk, előfordulhat, hogy egy vagy több kocka átpattant az asztal peremén, s kiesik a játékból.



VEREKEDÉS Nincs is jobb annál, mint amikor az ember bemegy egy falu kocsmájába, majd szépen letöri a kötözködő helyi bikák szarvát. Az első részben megszokott ritmikus verekedést QTE (Quick Time Event) váltotta fel, magyarul a felvillanó billentyűket kell időben megnyomnunk ahhoz, hogy ne találjuk magunkat a kilöttyent sörtől és köpöttől iszamos padlón.



SZKANDEREZÉS Egymásnak feszülő izmok, gyöngyöző veríték a homlokon, tomboló tömeg és végtelenül frusztráló irányítás. A játékosnak elvileg nem kell egyebet tennie, mint egy mozgó, egyre zsugorodó csúszkán tartania a kurzort, de ez csak leírva hangzik könnyűnek. Elég egy apró hiba, a kéz szemmel érzékelhetetlen remegése, s máris buktuk az egészet.

i A játékot Oroszországban, Ukrajnában és több kelet-európai országban kiadó 1C Company pikáns naptárral népszerűsíti Geraltot és leginkább Tristst. Az utóbbit megszemélyesítő ukrán modell, Klodi Monsoon a fotózás végére minden ruhadarabjától megszabadult.



Megawolf vs. Giant Octopus



Malacka vesztét a nyíltsága okozta



És így bomlott fel a gyűrű szövetsége

erős a gyanúm, hogy az angol szinkron egy hangyányit visszafogottabb, mint az eredeti lengyel. Magyar szinkront ezúttal nem kaptunk, csak feliratot, amivel szinte maradéktalanul meg voltam elégedve. Nagyítóval kell keresni a félrefordításokat és az elgépeléseket; a minőség sokat javult az első részben látotthoz képest, ellenben egy kicsit modorosabbnak tartom a kelletnél. Ezzel együtt a szöveg igényességére nem lehet panasz.

A párbeszédrendszer

működése alapvetően magától értetődő, néhány apróságra mégis szeretném felhívni a figyelmeteket. A narancsszínnel kiemelt sorok a küldetéseket, ill. a sztorit görgetik előre, így célszerű azokat hagyni a kérdezősködés végére, különben lemaradunk pár apróságról. Azt is tartásukra ésszerű, hogy bármikor belefuthatunk olyan döntéskényszerbe, amikor csupán néhány másodperc áll a rendelkezésükre, s ha addig nem kattintotok rá a nektek szimpatikus válaszra, megteszi azt helyettetek a játék. Más alkalmakkor pedig jelek használatával (apró ikon jelzi a szöveg sora mellett) befolyásolhatjuk egy-egy dialógus kimenetelét.

KARD ÁLTAL VÉSZ, KI WITCHERRE TÁMAD

A múlt havi számban már ejtettem pár szót a *Witcher 2* harcrendszeréről, s a radikális változásokról, amelyek az első részhez képest történtek. El lehet felejteni az útemre vezényelt kattintgatást, most már úgy kell forgatni a kardokat, mintha az *Assassin's Creed* valamelyik részét, vagy egy hasonló kardozós akciójátékot irányítanánk. WASD a mozgás, E a blokkolás, Q a jelek használata, R lenyomására hajtunk el bombákat, vagy

teszünk le csapdákat és csalikat, szőkőz a gördülés-vetődés, Alt pedig a célpont kijelölése. Ez utóbbi használata nélkül is sikeresen rendezhetjük nézeteltéréseinket a könnyebb nehézségi szinteken, ám készüljünk fel arra, hogy a célzásra használt kurzor érzékenysége miatt Geralt megvadult bakkecskeként szökell majd az ellenfelei gyűrűjében, s nem feltétlenül azt támadja, akit mi szeretnénk, vagy nem annak a csapását készül hátrítani, aki épp valós veszélyt jelent a bőre épségére. Egyébként ne izguljatok, még az is beletanul néhány perc alatt, aki életében először találkozik számítógépes játékkal.

A rendszer rengeteg lehetőséget kínál taktikázásra, egyáltalán nem mindegy ugyanis, hogy milyen irányba fejlesztjük a karakterünket. Aki óhajta, ráfeküdhethet a mágiára, vagy hangsúlyosabb szerepet szánhat az al-kímiónak, ám a leglátványosabb pusztítást a kard mestereként vihetjük vég-

be az ellenség sorai között. Ha veszszük a fáradságot és nehezen megszerzett skillpontjainkat okosan használjuk fel, akkor Geralt egy idő után nemcsak a több irányból érkező támadásokat tudja hátrítani, hanem még arra is lesz ereje, hogy visszatámadjon. A csoportos sebzés lehetőségét már meg sem említem. Késő, elszóltam magam.

Geralt az emberi ellenfelekre tartogatott acélkardja mellett természetesen a jól megszokott ezüstbevonatú pengéje szolgálatát is sűrűn veszi igénybe, hiszen a települések, katonai táborok közvetlen környezetét leszámítva mindenütt vízbeültak életre kelt tetemei, föld alól előtörő vérszomjas humanoidok, túlméretezett, vastagon páncélozott rovarok, áldozataikat lámpásukkal csalogató lidércek és egyéb válogatott szörnyűségek lesnek a gyanútlan utazóra. Minden további közelharcos fegyvernek csak akkor vesszük hasznát, amikor valamilyen okból épp nincs kardunk. Egyébként tegyük csak szépen zsebre őket és paszszoljuk el később valamelyik kereske-

dőnél. Geralt arzenálját kiegészíthetjük többek között dobótőrökkel (Kklön skill, s hacsak nem mesterharcost akarunk képezni witcherünkéből, akkor felesleges pontokat áldozni rá), amelyek kiválóan alkalmasak arra, hogy már megszűről elkezdjük puhítani az ellenfeleket,

Úristen, elkenődött a szemfestésem!



Leap of Fail - by TT

i Tomasz Gop producer után Michal Kicinski, a CD Projekt társalapítója is elszólta magát egy tévéinterjúban. A *Witcher 2* már most kiválóan fut a két HD-konzolon, a hivatalos bejelentésre pedig az E3 magasságában kerítettek sort.

de jól jöhetnek a különböző hatású, robbanó, gyújtó, fojtogatóan büdös, házilag barkácsolt bombák is.

Külön említést érdemelnek a csapdák, amelyek használata nélkül is elboldogulnátok, de mégis érdemes kipróbálni őket, hátha ráéreztek az ízükre. A klasszikus medvecsapdán túl az áldozatot méreggel, tűzzel vagy egyéb furmányos módon bántalmazó, esetenként mozgásképtelenségre korlátozó szerkezetek hatásfokát nagyban növelhetjük, amennyiben csalit is bevetünk. Most ne egy horgon vonagló gilisztát képzeljétek ide, inkább egy olyan tárgyat, amit olyan anyaggal vontak be, ami különösen vonzóvá, mi több, egyenesen ellenállhatatlanná teszi azt egyes szörnyfajta szemében. Tehát a gyakorlatban nem kell egyebet tennünk, mint elhelyezni a csapdát egy rokonszenves helyen úgy, hogy közöttünk és a likvidálandó randaságok között legyen, hátráljunk pár lépést, majd dobjuk le a csalit is. Figyeljünk arra, hogy ne a csali legyen közelebb a dögökhöz, hanem a csapda, ellenkező esetben ugyanis nem méltóztatnak belesétálni, és akkor megette a fene az egészét.

Végül és nem utolsósorban persze van még öt (pontosabban hat), gombnyomásra előhívott gyorsmenüből kiválasztott varázslatunk. A leggyakrabban közülük talán az Aardot fogjuk használni, ami olyan, mint a force push a jedik repertoárjában. Ezzel a tréfás kis energialökettel eltalálva ellenfelünket több dolog történhet: 1. néhány pillanatra megdermed; 2. felfordult cserebogárként vergődik a hátán, várva a halálos csapást; 3. átesik a vártony/szakadék/egyéb random magas hely peremén, és szörnyethal.

Használhatunk továbbá a mágusok kedvencére emlékeztető tűzlabdát – igaz, szolidabban pukkan és nem is perszel oly hevesen, mint Rómeó és Júlia szerelme, de azért nem néz ki rosszul –, ami több teremtménynél is heves allergiás rohamokat vált ki. Az én szívemhez inkább az Yrden jel nőtt, amivel apró energiagöccöket hozunk létre, s ha valamelyik ellenfelünk bele talál lépni, akkor nemcsak sebződik, hanem néhány másodpercig tétlenül szemléli, ahogy másfélkezes kardunkkal méretes darabokat hasogatunk ki belőle. Van még jelünk önvédelemre és az ellenfelek el-

mérének összezavarására is, de mielőtt még kimenne a fejből és később megrónátok érte, gyorsan elárulom, hogy a kommunikációban is szerepet játszanak. Elkezdhetném egyenként ismertetni mind az öt (pardon, hat) jel hatását és alkalmazásának módját, de azzal csak a felfedezés örömeit venném el. A hatodik jelet – amire oly finoman utaltam az imént – csakis akkor sajátíthatja el Geralt, ha kimaxoljuk a skillfa azon ágát, amely a mágiához kapcsolódó talenteket tartalmazza.

MUTÁCIÓ=EVOLÚCIÓ

A talenteknél a játék első részében megismert bronz–ezüst–arany felosztás már a múlté a különböző harcstílusokkal, a tábortüzhöz kötött meditációval és a korlátlan italfogyasztással egyetemben. A kereszt alakú képességfába zsúfolt skillek négy csoportba tagozódnak (alap witcheradottságok, kardforgatás, mágia és alkimia), mind-egyiket két lépcsőfokban tudjuk fejleszteni, a közöttük lévő összefüggések pedig szemmel látható láncolatot al-

kotva biztosítják, hogy tudatosan, előre megtervezzük witcherünk evolúcióját. Szintlépésenként egy-egy pontot lehet fejlesztésre szánni, úgyhogy jó alaposan tanulmányozzátok át az egészet, és mérlegeljétek a lehetőségeket, ugyanis hiába sikerült hosszúra és tartalmasra a *The Witcher 2: Assassins of Kings*, lehetetlen egyetlen végigjátszás alatt mind a négy ágat kimaxolni. Geralt szellemi és fizikai képességeinek további fejlesztésére adnak lehetőséget a mutagének, amelyek előfordulási rátája sokkal magasabb, mint az első részben volt. Az abban szereplő specifikus mutagének helyett itt különböző hatásúakra és ugyanazon a területen különböző hatásfokúakra bukkanunk jelentős számban, még bossokat sem kell miattuk legyőzni. Arra mindenképpen ügyeljétek, hogy amelyik képességet mutációra alkalmaznak ítéli a játék, csakis egyetlen alkalommal lehet továbbfejleszteni, ezért a gyenge és közepes hatásfokú mutagének azonnali felhasználása helyett várjátok meg az erősebbeket. A mutáción átesett képességek eredeti statisztikáik meg-

ILLUSZTRIS TÁRSASÁGBAN

Barátok és ellenségek



IORVETH

A Flotsam-környéki erdőkből táborozó másfajúak vezére túl van már első évszázadán, mégis egy nappal sem tűnik többnek harmincnál. A tündékre jellemző nemes arcvonásait egy régi sebesülés csúfítja el. Iorveth szabadságharca során számtalan emberrel végzett, lenézi és megveti az egész fajt, ám gyűlölete nem párosul felkezelhetetlen vérszomjival. Ha nem kényszerítik rá, akkor nem is akarja idő előtt elmetélni senki életének a fonalt. Történetünk kezdetén Lethóval társul, ám könnyen előfordulhat, hogy nem azt kapja ettől a szövetségtől, amit remélni merészt.

DANDELION

Lettenhove vikomtja született dalnok, akinek tehetsége első-sorban nemesi származásának köszönhetően bontakozhatott ki. Így adatott meg neki, hogy a legjobb iskolákban tanulhasson, emélfogva elsajátíthatta a politika, a vívás és végül, de nem utolsósorban a szerelem művészetét. Az időnként fellengző Dandelion Geralt megbecsülését és barátságát élvez, nem egy alkalommal a witcher szedte ki a fejét a hurokból. Kötelességének érzi, hogy feljegyezze Geralt tetteit az utókor számára, miközben saját szerepét is kellőképp kidomborítja.

TRISS MERIGOLD

A kivételes szépségű maribori mágus Geralt leghűségesebb barátainak egyike, sőt jóval több barát-nál. Mindig is tisztában volt azzal, hogy a szörnyvadászt nem hagyják érintetlenül a szebbik nem tagjainak bájai, mégis szeretné elérni, hogy ő legyen az egyetlen nő az életében. Triss az általa szolgált király halálát követően minden hatalmát latba veti, hogy támogassa Geraltot neve tisztára mosásában, akiért még arra is hajlandó, hogy az udvarnál kivívott pozícióját és kiváltságait veszni hagyja.

VERNON ROCHE

A király kopójaként ismert férfi Foltest különleges alakulatának, a Kékszalag-soknak a vezére. Hírnevét a terroristákként megbélyegzett Scoia'tel elleni harcok során szerezte. A hirtelen haragú Roche nem hisz Geralt bűnösségében, Foltest iránt tanúsított hűsége arra sarkallja, hogy minden eszközt megragadva keresse meg és mondjon ítéletet a király gyilkosa felett. Az eszközeit nem válogatja meg, a másfajúakkal szembeni ellenérzése és türelmetlensége több alkalommal is hátráltatja Geraltot célja elérésében.

GULETI LETHO

A valahavolt witcher képességeit egy rejtélyes szövetség szolgálatába állította, s társaival együtt az északi királyságok több koronás főjének megöléséért felelős. Motivációját ugyanúgy titok övezi, hogyan társai kiletét, bár többször is utal rá, hogy többen vannak és nagyobb hatalommal rendelkeznek, mint azt bárki feltételezné. Letho még azokból az időkől ismeri Geraltot, amelyek kikoptak hő-sünk emlékezetéből, aki annak idején megmentette a későbbi királygyilkos életét. A férfi kiváló harcos, és jóval erősebb Geraltnál, amit be is bizonyít.

ZOLTAN CHIVAY

A törpe hosszú évek óta számít Triss, Dandelion és természetesen Geralt barátjának. Hűségét számtalanszor bizonyította, akár tűzbe is menne értük. Történetünk első felvonásában nem éppen mesteremberhez illő körülmények között találkoztunk vele, ugyanis újfent bajba sodorta magát azzal, hogy bár nem ért egyet a Scoia'tel eszközeivel, a célját támogatja. Látna fajtársai és a többi másfajú iránt tanúsított bánásmódot az emberek részéről, kész csoda, hogy nem ragad fegyvert saját maga is.



Az első Love Parade

őzése mellett mindig valami hasznos extrával járulnak hozzá játékbeli sikerünkhöz.

KÉVEREM-KAVAROM, HOVA TÚNT AZ ALKAROM?

Már az első *Witcher*ben is hangsúlyos szerepet játszott az alkimia, s a folytatásban sincs ez másként. A játékszabályok azonban változtak, mégpedig nem is keveset. Kezdeném máris azzal, hogy nem kell többé drága pénzen könyveket vásárolnunk ahhoz, hogy Geralt meg tudja különböztetni egymástól a körtét meg az almát. Botanikai, zoológiai és anatómiai ismereteket érintő hiányosságait akkor még meg lehetett magyarázni frissen kialakult amnéziájával, ami a történetünk alatt is tart még ugyan, ám az időközben megtanult dolgokat szerencsére nem fejtette el. Alkímiai alapanyagokat, reageneket, szörnyek felhasználható szerveit és testrészeit javarészt saját maga szerzi be kirándulás közben, de van, amit kereskedőtől is megvásárolhat. Anyagbeszerző körútra egyébiránt azután érdemes indulni, hogy az adott városka főterén kifüggesztett megbízásokat elváltuk. Ekkor Geralt szépen fogja magát

és kirohan az erdő/mező/mocsár közepére, leereszkedik a sztalagmitokkal és sztalaktitokkal tűzdelt cseppkőbarlangok valamelyikébe, aztán módszeresen elkezd feldarabolni a föld alól/eldugott nyílásokból/bozótosból/árnyak rejtekéből előírtó rusnyaságokat. Minél többet kaszabol le, annál többet tud meg a viselkedésükről (a naplójában külön bejegyzéseket szán ismeretei gyarapodásának), és annál közelebb kerül a fenyegetést végleg megszüntető megoldáshoz. Elszaporodtak az óriásrovarok? Feszegessük fel a petéiket rejtő tokokat, végezzünk a kicsikkel, majd a gaztettünk színhelyére bosszúsán érkező királynővel! Barlanglakó humanoidok miatt nem tudnak az erdőben egy-egy pásztoróra elbűjni a békés polgárok? Robbantuk be az összes kijáratot! Ha végre begyűjtöttük a szükséges alapanyagokat, akkor a megvásárolt vagy kúldetések során fellelt recepteket követve bárhol és bármikor nekiláthatunk a kotyvasztásnak. Egy gyors meditálás, kattintás a receptre, ellenőrizzük, hogy nem hiányzik-e semmi, majd egy újabb kattintással készítsük el a főzetet. Ugyanez az eljárás alkalmazandó a kardok élére kenhető olajak, valamint a bombák eseté-

POLIGONMACÁK DIADALA
Felnőtt magazinokban hódítanak a játékcsojok

A LENGYEL PLAYBOY MÁJUSTI SZÁMÁBAN DOBTA LE RUHÁIT A WITCHER-SOROZAT LEGDÖGÖSEBB NŐI KARAKTERE, Triss Merigold, s lett ezzel a magazinnak elsőként vetkőző játékcsoj a hazájában. Ami a lengyelek, vagy akár a mi számunkra is az újdonság erejével hat, az az Amerikai Egyesült Államokban lassan már hagyománynak számít. A Playboy ottani kiadása ugyanis 2004-ben kezdte meg Girls of Gaming sorozatát, s azóta is minden évben leközöl egy összeállítást a szerkesztők által legszexibbnek gondolt játékcsojokról. Az évek során felbukkant közöttük a félvámpír Rayne, a Mortal Kombat, a Dead or Alive, a Soul Calibur és más verekedős játékok lányai, számtalan hősnő és mellékszereplő. Az első *Witcher*ből a driád Morennek adatott meg a lehetőség, hogy a Jericho, az Age of Conan, a Kane & Lynch és a Tabula Rasa lányával pózoljon együtt.





i Oly sok jó után egy kis rosszat is kell írnom a *Witcher 2*-ről. Az előrendelők, valamint a prémium és gyűjtői kiadások tulajdonosai számára fenntartott DLC-k egyelőre nem kompatibilisek egymással. Erre egy későbbi patch szolgáltat megoldással.



A játékosok eldönthetik, kivel szövethetnek, hova utaznak, kít hagynak életben, kít ölnek meg. Egyes helyszínekkel csak második-harmadik végigjátszásuk során találkozhatnak majd.

Tomasz Gop, CD Projekt, producer



Melyik feledhez beszélnek épp?



Megvan a GS Tábor, de hol a Velencei-tó?

ben is. Recept, anyagbeszerzés, tüsténkedés rögtönzött konyhácskánkban. Az elkészült italokból legfeljebb hármat (egy talent megszerzésével később négyet) fogyaszthatunk el, de szigorúan meditáció közben. Vége annak a lightos cheatnek, amit a harc közben ivászat jelentett. Vagy felkészülünk előre a várható összecsapásra, vagy búcsúzhathatunk az életől, s visszatölthetünk egy korábbi mentett állást.

EZER MESTERI EZERMESTER

Nagyszerű újdonságként üdvözölhetik a bütykölésre hajlamos és játékosok a tárgykészítés lehetőségét. A civilizált területeken a madzagtól a farönkig kismillió feleslegesnek tűnő kacatot pakolhatunk az első részhez képest vételekkel tágasabb inventoryba (amiben egyébként szűrők könnyítik meg a keresést), hogy aztán később a megfelelő leírás birtokában felkeressünk egy kovácsot, szatócsot vagy alkimistát, és némi pénzmagért cserébe megkérjük a kívánt tárgy elkészítésére. A keresésben segít Geralt farkasfejet formázó medalionja, ami gombnyomásra pásztázza a környéket úgy tíz-húsz méteres körzetben, és narancssárga aurát rajzol minden olyan tereptárgy köré, amivel kezdhethünk valamit. Szintén a medalion jelzi feltű-

nő fény- és hanghatásokkal, ha erőhelyek közelébe tévedünk. Ilyenkor azonnal szkenneľjük a környéket, amelynek hatására láthatóvá válnak az energiapontok, amelyeken átsétálva néhány percig tartó bónuszokra teszünk szert. A crafting részét képezi még a páncélt fejlesztésének lehetősége, amelyhez a darabokat vagy megvásárolhatjuk, vagy küldetések teljesítéséért kaphatjuk meg. A witcher mozgását alig akadályozó bőrvért tuningolására meditáció közben keríthetünk sort.

MA ESTE IS KIJÖN JÁTSZANI A KIS GERALT?

Tökös legények lévén nem ijednek meg néhány kivillanó mellbimbótól, sem holmi korhatár-besoroló bizottságtól a CD Projekt RED srácai, amelynek következtében szemrebbenés nélkül digitalizálták a Sapkowski regényeiben tetten érhető kendőzetlen erotikát. A witcherlét hátrányait bőven ellensúlyozzák annak előnyei, a kiképzés, rítusok és különféle főzetek fogyasztásának kombinációja ugyanis olyan mutációnak veti alá a novíciusok szervezetét, ami egyebek mellett méregellenlást, betegségekkel szembeni immunitást, emberfeletti erőt, gyorsaságot, kitartást és sterilítást eredményez. Ennek következtében Geralt ott, akkor és azzal gyűri össze

a lepedőt, akivel csak szeretné, nem kell tartania holmi fertőzés összeszedésétől. Az első részhez hasonlóan a *Witcher 2*-ben is lesz erre bőven lehetősége, a fejlesztők festett kártyalapok helyett igényesen rendezett és vágott átvezető animációkkal oldották meg a szexjeleneteket. Még arra is figyeltek az aktus hosszával és a különféle pozitívumokkal játszódva, hogy az örömlányok animációi ne legyenek teljesen egyformák. A legtöbb energiát azokba a jelenetekbe fektették, amelyekben Geralt partnere a történet szempontjából is releváns hölgy. Ilyen a regényekből és az első részből már ismerős Triss, akivel igény szerint elmélyíthetjük a szörnyvadász kapcsolatát.

AZ ÉV SZEREPJÁTÉKA?

Merész kijelentés lenne, hiszen még az év első felén sem vagyunk túl. Mindazonáltal a *Witcher 2* személyében a koronáért 2011-ben induló alkotások eddigi legerősebb versenyzőjét üdvözölhetjük, amely kellően erős gép birtokában nemcsak állkoppantóan gyönyörű, hanem számos lehetséges befejezésének, hosszú és tartalmas játékidéjének, sötét humorának, valamint felnőtt világának köszönhetően nemhogy erősen ajánlott, hanem egyenesen kötelező a műfaj rajongói számára. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

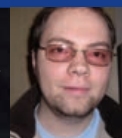
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!

gamestar.hu/jatek/the-witcher-2-assassins-of-kings

GameStar

CHAVALIER

Mostantól Geralt a példaképem, ha egyszer felnövök, én is witcher szeretnék lenni.



HARDVERTIGÉNY:

Windows 7/Vista/XP, 2,2 GHz kétmagos processzor, 512 MB DirectX 9 grafikus kártya, 16 GB tárhely

- + tartalmaz és hosszú
- + többször újrajátszható
- + a változtatások többsége pozitív
- + szemképrázató látvány...
- ...ami bivalyerős gépet igényel
- néhány apróbb bug

94

Kérem szépen, így kell folytatást csinálni

PORTAL

KIADÓ Valve FEJLESZTŐ Valve RÖVIDEN A Portal 2 logikai FPS-ként felüdülést jelenthet minden játékosnak. Ismét az agy-, és nem a fegyverméret számít!

GLaDOS, a vinnyogó kis őrrobotok és a portálok is visszatérnek, rengeteg újítással! //EndreMan–Mastigias

A PORTAL ELSŐ RÉSE 2007-BEN kísérleti játéknak indult. Én is csak úgy jutottam hozzá, hogy annak idején vásároltam egy videokártyát, amihez adták a csomagban az ún. *Valve Black Boxot*, amely egy játékgyűjtemény volt, és a *Portalt* is tartalmazta.

A program rögtön megtetszett, mert újfajta játékmennel rendelkezett, és ezáltal egy új játéktípust hozott létre az FPS-eken belül, mégpedig a logikai akció-FPS-t.

A korai értékelések is azt mutatták, hogy sikeresen teremtette meg ezt az új stílust, hiszen a nemzetközi sajtóban megjelenő értékelések mind dicsérték a játékot. Nekem egy jó barátom mutatta meg, és mondta, hogy végre itt egy FPS, amiben nem embereket kell ölni, hanem logikai feladatokat megoldani. Ez a kihívás alpból érdekelt, így én is elkezdtem játszani vele. Mennyire tetszett, hogy később sikerült beszereznem önálló dobozos kiadásban is, ugyanis egy-két évvel a megjelenése után megvásárolható volt így is.

EndreMan (E): Most pedig megérkezett a 2. rész is, amit már egy teljes értékű játékként foghatunk fel, hosszabb, tartalmasabb játékidővel, és az első részhez képest bonyolultabb és szerzeágazóbb történettel. Azonban ígéretetni mindenki tud, lássuk, hogy mit sikerült ezekből beváltani.

Mastigias (M): A játékot együtt teszteltük EndreMan kollégával és az egyjátékos történet mellett a kooperatív játékmódot is végigvittük, ami újítás a *Portal*hoz képest, hiszen az első részben nem volt ilyesmi. Igyekszünk egy átfogó tesztet bemutatni nektek a Valve új játékról, két szemszögéből.

AZ ELŐZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

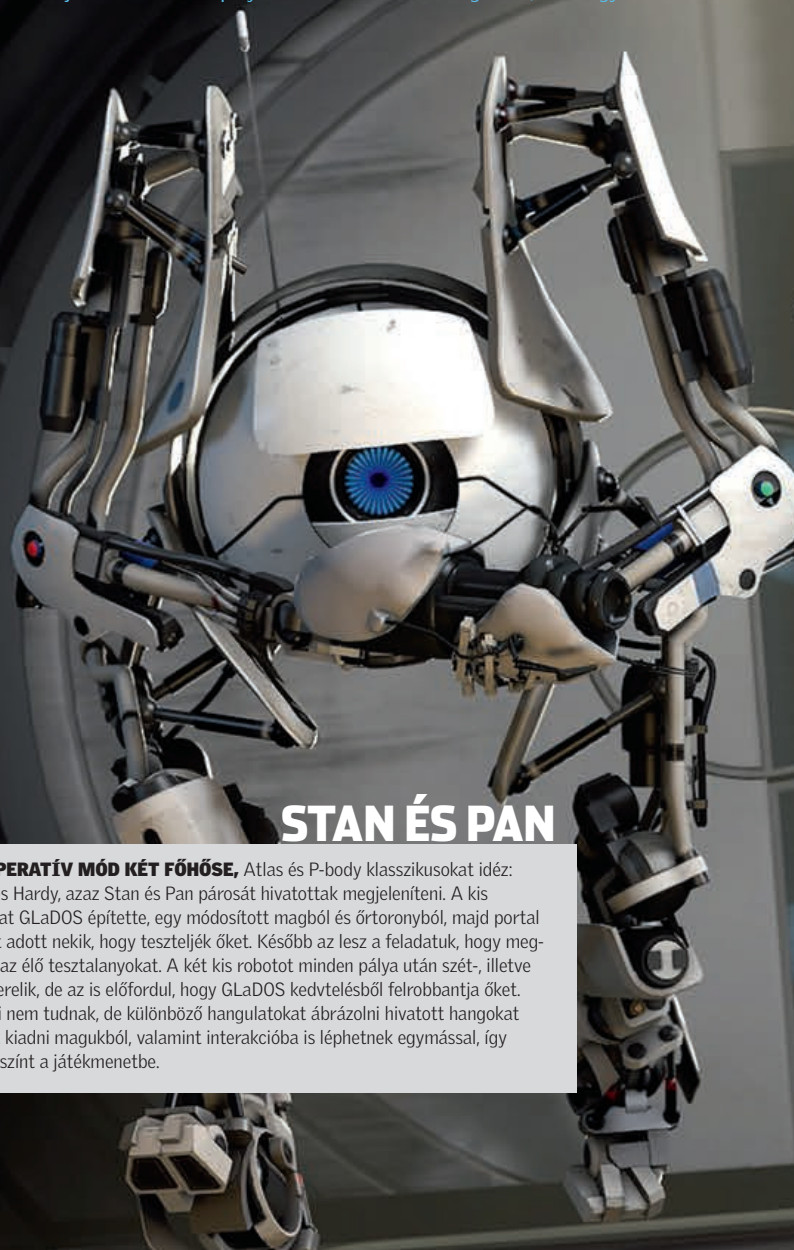
E: Azok kedvéért, akik esetleg nem játszottak volna az első résszel, vagy elfelejtették volna a történetét, kicsit felvesszük, mi is történt. A játék úgy kezdődött, hogy magányosan felbredtünk egy szupermodern üvegkálitkában és kiderült, hogy valamiféle tesztalanyok vagyunk. Pisztolyok, gépfegyverek nuku, be kellett érniünk egy portal

gun tesztelésével. Ez a fegyvernek látványos tárgy tulajdonképpen nem gyilkolásra használható, hanem ún. portálok megnyitására. Ezek segítségével erre alkalmas felületeken. Ezek segítségével kellett a labirintusokon és fejtörőkön keresztül átjutni a következő pályá-

ra. Úgy működött a dolog, hogy ha leraktunk egy portált, illetve jó messze tőle egy másikat, a kettő között át tudunk haladni, akkor is, ha nagyobb távolságra voltak egymástól. Igen ám, de a fizika törvényei is működtek, azaz ha ki akartuk löni magunkat, mert egy na-



Ez azért egy kicsit durva...

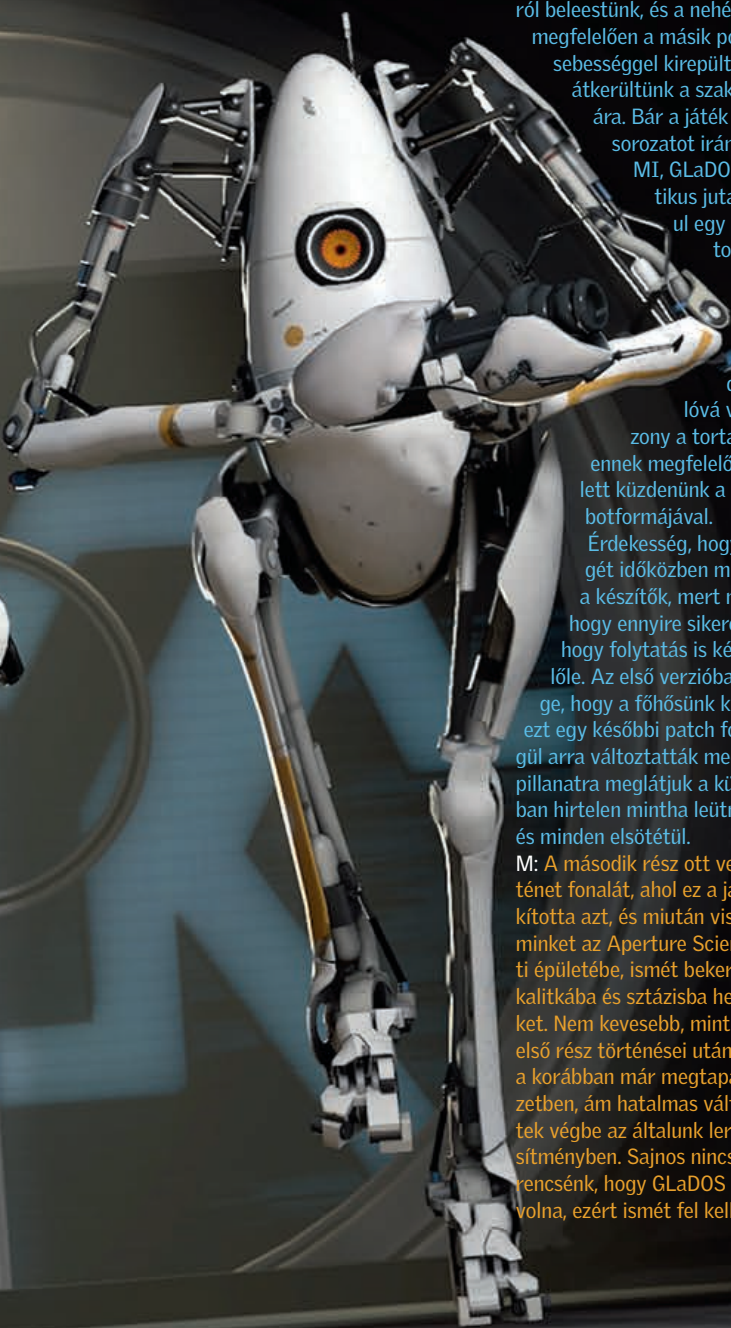


STAN ÉS PAN

A KOOPERATÍV MÓD KÉT FŐHŐSE, Atlas és P-body klasszikusokat idéz:

Laurel és Hardy, azaz Stan és Pan párosát hívatottak megjeleníteni. A kis robotokat GLaDOS építette, egy módosított magból és őrtoronyból, majd portal gunokat adott nekik, hogy teszteljék őket. Később az lesz a feladatuk, hogy megtalálják az élő tesztalanyokat. A két kis robotot minden pálya után szét-, illetve összeszerelik, de az is előfordul, hogy GLaDOS kedvtelésből felrobbantja őket. Beszélni nem tudnak, de különböző hangulatokat ábrázolni hívatott hangokat képesek kiadni magukból, valamint interakcióba is léphetnek egymással, így visznek színt a játékmennetbe.

K



gyobb szakadékot kellett volna átugranunk, akkor megtehettük azt, hogy egy szakadék alján lévő portálba jó magasról beleestünk, és a nehézségi erőnek megfelelően a másik portálon át nagy sebességgel kirepültünk és áltál átkerültünk a szakadék túoldalára. Bár a játék elején a teszt-sorozatot irányító gonosz MI, GLaDOS még fantasztikus jutalmakkal, például egy nagyon finom tortával kínálgatott minket, addig a játék vége felé kezdett nyilvánvalóvá válni, hogy bizony a torta egy hazugság, ennek megfelelően meg is kellett küzdenünk a gonosz MI robotformájával. Érdekeség, hogy a játék végét időközben megváltoztatták a készítő, mert nem tudhatták, hogy ennyire sikeres lesz a *Portal*, hogy folytatás is készül majd belőle. Az első verzióban úgy volt vége, hogy a főhősünk kiszabadul, ám ezt egy későbbi patch formájában végül arra változtatták meg, hogy bár egy pillanatra meglátjuk a külvilágot, azonban hirtelen mintha leütnének hátulról és minden elsötétül.

M: A második rész ott veszi fel a történet fonalát, ahol ez a javítás megszakította azt, és miután visszahurcoltak minket az Aperture Science föld alatti épületébe, ismét bekerülünk az üvegalakítókba és sztázisba helyeznek minket. Nem kevesebb, mint 100 évvel az első rész történései után eszmélünk fel, a korábban már megtapasztalt helyzetben, ám hatalmas változások mentek végbe az általunk lerombolt létesítményben. Sajnos nincs olyan szerencsénk, hogy GLaDOS örökre eltűnt volna, ezért ismét fel kell vennünk ve-

i Portal címmel először 1986-ban jelent meg játék, amely átmenetet képezett a számítógépes novella és az interaktív játék között. Ennek kiadója az Activision volt, célplatformja pedig az Amiga. Címükön kívül semmi hasonlóság nem fedezhető fel a két alkotás között.



Fővárosi Állat- és Növénykert



Pedig tilos keresztelni a sugarakat!

le a harcot, de ezúttal Wheatley, egy izgága kis robot személyében segítséget is kapunk, legalábbis a játék elején. A létesítményt már buja növényzet lepte be az eltelt évek alatt, így sikerült megújítani az amúgy steril környezet által nyújtott látványvilágot, valamint rengeteg új elemet is belecsempészték a készítő a játékba. A feladatunk adott: ismét túl kell jutnunk a tesztkamrákon és egyéb szobákon, amelyek néhol régről ismerős termeket jelentenek, de sokszor fogunk majd a személyzeti részekben is portálkodni. A történet azonban nem várt fordulatot vesz, így ismét kiderül, hogy nem minden az, aminek látszik, és talán a torta nem is hazugság...

E: Ezúttal sokkal több infóra számíthatunk, mint ami az első rész végén kiderült. Több dolgot is megtudhatunk, például a GLaDOS-ról, a cégről, a saját személyünkről, valamint a minket körülvevő, avagy a játék helyszínéül szolgáló kutatóközpont eredetéről is...

M: ...amit nem más, mint Cave Johnson alapított, akit egy idő után folyamatosan hallhatunk majd audiobejátszások segítségével. Az egyik ilyenben pedig megemlíti a *Black Mesát* is; ennek okán is tetten érhető, hogy igen sok utalás került a második részbe, nemcsak az eredeti *Portalra*, hanem a Valve sikerjátékára, a *Half-Life*-ra vonatkozólag is.

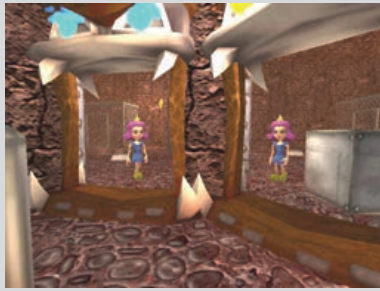
PORTAL 2.0

E: A második részben rengeteg új játékelemmel találkozhatunk. Itt vannak például a katapultok, amelyek segítségével olyan területekre is elmehetünk, ahová sem portállal, sem egyéb más módon nem tudunk eljutni. Sőt a katapultokon nemcsak mi utazhatunk, hanem a pályákon fellelhető ládákat is eljuttathatjuk ezeken a pályák különböző pontjaira – ehhez a különböző nyomáskapcsolók működtetésére lesz szükségünk. Emellett még arra is felhasználhatjuk őket, amennyiben nagy sebességre van szükségünk, például azért, mert át akarunk hidalni egy nagyobb távot. Ilyenkor a megfelelő érzékelési pontra egy portált téve, a katapult lökési energiáját felhasználva nagy erővel kilövédkünk és átjuthatunk akár egy rémisztő szakadék felett is.

M: Másik új elem a lézerek megjelenése, amelyek egy fix pontból indulnak ki, és hirtelen halált okozhatnak, ha kereszteljük az útjukat. Adott viszont egy új dobozfajta, amelynek segítségével nemcsak megszüntethetjük a lézerek folytonosságát, hanem el is téríthetjük őket. Ez akkor lehet hasznos, amikor esetleg több, nem túl baráti szándékkal rendelkező robottal nézünk szembe, illetve olyan kapcsolót találunk, amelyek működtetéséhez lézer szükségeltetik.

A VALVE EGYETEMRE JÁR

PERSZE NEM TANULNI, HANEM ÖTLETEKÉRT. A *Portal* első része a *Narbacular Drop* című 2005-ös indie játék szellemi utódja, amit a washingtoni DigiPen Institute of Technology diákjai készítettek. Ebben már megvoltak a portálok és dobozok is, Gabe Newellnek pedig annyira megtetszett az ötlet, hogy az egész csapatot szerződtette, így nekik köszönhetjük a *Portal* első részét. A történet itt még nem ér véget, ugyanis a *Portal 2*-ben található zseléket szintén digipenes diákok alkották meg először, 2009-ben díjat nyerve játékuikkal, a *Tag: The Power of Paint*tel. A Valve őket is szerződtette, ennek köszönhetően ugrálhatunk és gyorsulhatunk a *Portal 2*-ben. Szép volt, DigiPen!



Paintballbuli a GameStar parkolóházában



Így készült sorozatunk legújabb része: az óratorny



Egy darab öccá', szok darab négycá'

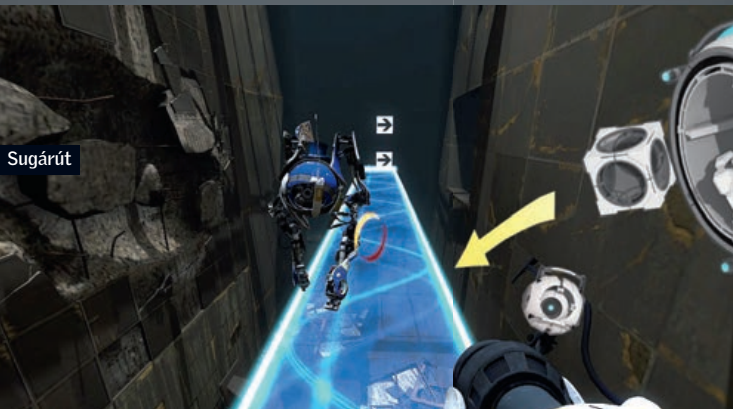


E: Bár közvetlenül nem lehet a játékelemek közé sorolni, de mégiscsak ide tartozik, hogy ezentúl nemcsak a steril tesztkamrákban kalandozhatunk, hanem a kutatólaboratórium egyéb részeibe is ellátogathatunk. Ilyenkor a játékos végigkövetheti a laboratórium teljes fejlődését, és ahogy haladunk előre, láthatjuk, hogyan épült ki az egész hatalmas komplexum a hosszú évtizedek során; ezenkívül a legváratlanabb pillanatokban GLaDOS azzal is meglephet minket, hogy a szemünk láttára változtatja meg a falakat, nyitja-csukja a kü-

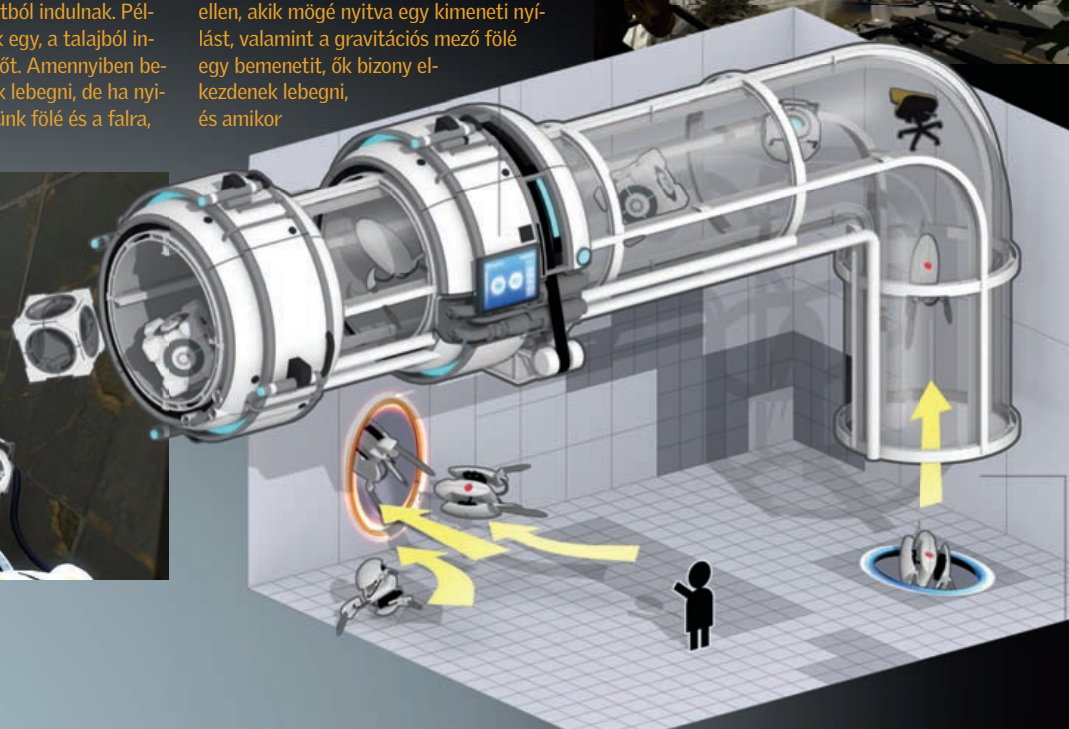
lönböző pályaelemeket. A különböző megjelenésű pályákon eltérő stílusú feladatokkal találkozhatunk, így például a két tesztlabor közötti átvezető pályákon nem fogunk olyan elemekkel találkozni, mint például a beépített gravitációs mező, amely csak a tesztlaborokban található meg.

M: Ezek a gravitációs mezők a lézerekhez hasonlóan egy fix pontból indulnak. Példának okáért vegyünk egy, a talajból induló, ilyen jellegű mezőt. Amennyiben beleállunk, fölfelé fogunk lebegni, de ha nyitunk egy portált a fejünk fölé és a falra,

akkor minden további probléma nélkül át tudunk lebegni egy nagyobb szakadékon is. Ezt meg is fűszerezték a készítőik, mivel lesz olyan pálya, ahol nemcsak az egyirányú gravitációt kell kihasználnunk, hanem a visszafelé irányulót is. Ráadásul a gravitációs mezőkkel több másik játékelemet is variálhatunk, így például remekül használható néhány robot ellen, akik mögé nyitva egy kimeneti nyílást, valamint a gravitációs mező fölé egy bemenetet, ők bizony elkezdenek lebegni, és amikor



Sugárít



i A *Portal 2*-t eredetileg előtörténetnek szánták, amelyben Cave Johnson lett volna a főgonosz, és GLADOS nem is szerepelt volna. A készítőik viszont úgy érezték, hogy a játékosok szívesebben térnének vissza egy ismert környezetbe, ezért (szerencsére) lettek erről a tervükről.

kedvünk tartja, megszüntethetjük ezt a mezőt, így lezuhanunk. Nemcsak a robotokat hozhatjuk ilyen kínos lebegő helyzetbe, hanem például az ún. zseléket is, amelyek szintén újításnak számítanak. Többféle zselé található a *Portal 2*-ben, a különböző funkciókat eltérő színekkel jelölik. A kék zselére rálépve hatalmasat tudunk ugrani, a narancssárga zselé felgyorsít minket, a fehérrel pedig bármilyen felületre, ahová előzőleg nem tudtunk portált nyitni, most már megtehetjük. Ezeket is kombinálhatjuk, tehát nem egyszer lesz példa arra, hogy egy gyorsító csík végére egy cseppnyi ugrózsélét teszünk, így nekifutásból ugorhatunk egy hatalmasat.

E: Viszont nem mindig kell ugranunk, hanem a különböző pályákon találhatunk egy ún. energiahidat, amely nem más, mint egy energiasugár, ami egy szilárd, hídszerű felületet képez, amit a portálok logikus elrendezésével különböző helyekre is kirakhatunk, ráadásul máshogy is használhatjuk őket, például pajzsként is jófélék. Ha egy helyen gonosz robotok lesnek ránk, a falak közé az energiamezőt kirakva el tudunk menni előttük anélkül, hogy megsérüljünk. Bonyolultabb feladatoknál arra is szükségünk lehet, hogy a katalpultok által megfelelő irányba lőtt lédákat egy adott ponton a levegőben megállítsuk, hogy jó helyre essenek. Erre is remekül használhatók ezek az energiahidak, függőleges helyzetbe állítva. Az is előfordulhat, hogy a tátongó mélység felett egy energiahídon állva villámgyorsan meg kell szüntetnünk a saját hidunkat, és zuhanás közben a megfelelő helyre újra kitéve azt, ráeshetünk, és továbbmehtünk a megfelelő irányba.

PORTAL-KOOPÉK

E: És hát elérkeztünk az általunk legjobban kedvelt és legjobban várt újítás-

A PORTAL EGY ÚJ JÁTÉKSTÍLUST HOZOTT LÉTRE AZ FPS-EKEN BELÜL, MEGPEDIG A LOGIKAI-AKCIÓ-FPS-T

hoz, ez pedig a kooperatív mód. A története – mert ilyen is van neki – pontosan ott folytatódik, ahol a single abbamaradt. Az egyjátékos játékmódot alatt is hallhattunk GLADOS-tól utalást a kooperatív játékmódra, illetve láthattuk is a robotokat, ha szemfülesek voltunk. Ennek a módnak az egyjátékos kampánnyal szemben két főszereplője van, akik ezúttal nem emberek, hanem robotok. A két kis fickó már megjelenésével is mosolyt csalhat arcunkra, hiszen egy klasszikus Stan és Pan párosról beszélhetünk: a kicsi zömök robot Atlas, a magas, vékonyabb robot a P-body nevet viseli. Róla egyébként megoszlanak a vélemények, hogy tulajdonképpen most egy hölgyről, vagy egy másik fiúrobotról van szó.

M: Mit fiú, egy igazi férfirobotról van szó, és például ő olyan polcokat is elérhet, amiket Atlas kis termete miatt nem. Bár lehet, hogy ezt csak az mondatja velem, hogy a többjátékos részben én voltam vele... A kooperatív játékmód története szerint GLADOS robotokat épít abból a célból, hogy teszteljék a kamrákat és a portál gunt. A robotok viszont tudják, hogy egy-egy kudarc után úgyis újraépítik őket, ezért nem is félnek annyira az esetlegesen halálos feladatoktól. GLADOS emiatt embereket akar tesztelni, a két kis robotnak pedig azt a feladatot adja, hogy találják meg az utolsó megmaradt, élő tesztalanyokat az épületben.

A kooperatív módnak van egy kiinduló helyszíne, amely egy hatalmas csarnok; innen összesen négy szintre jutha-



Egy sima...

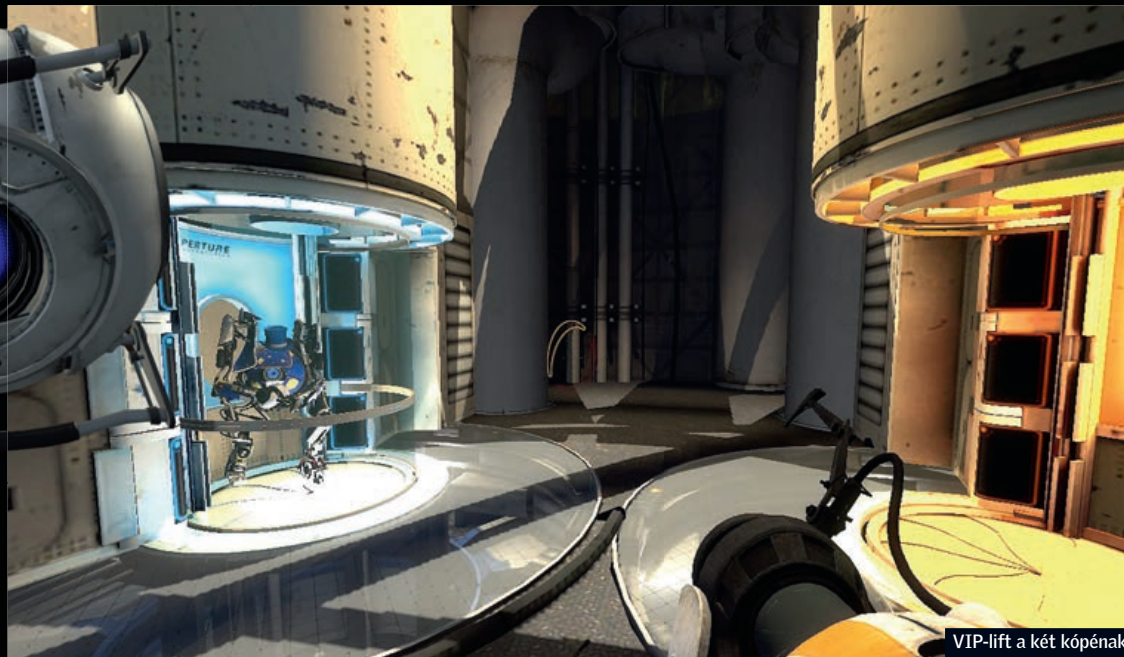


...egy fordított

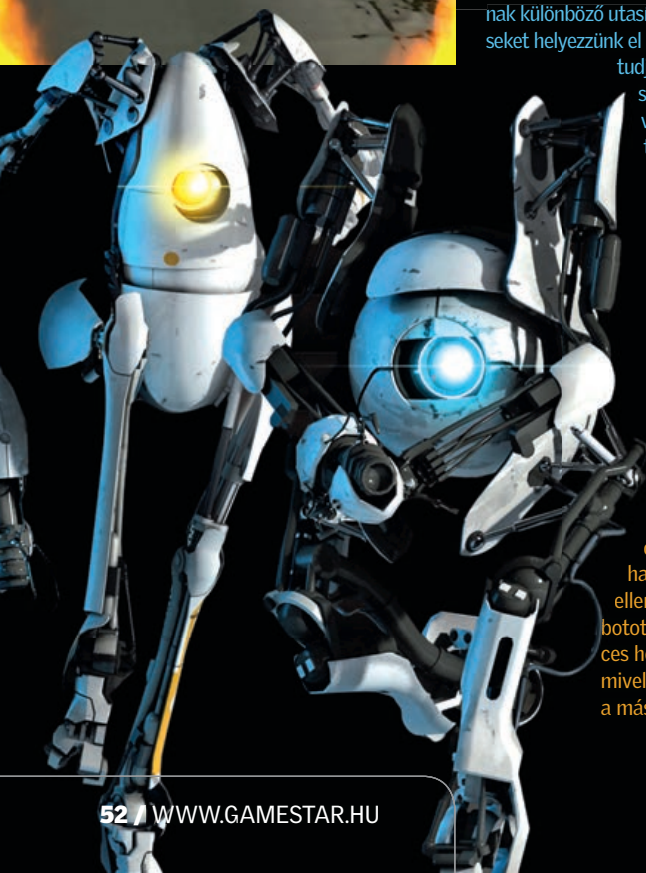


Kimaradt jelenet A mélység titkából





VIP-lift a két kópénak



tunk el, ezek további pályákra oszlanak, a negyedik szint teljesítése után pedig egy ötödik, extra szint is elérhetővé válik. Ebben a hatalmas csarnokban található egy hasonló méretekkkel rendelkező kivetítő, amelyen nyomon követhetjük a kétfős játék statisztikáit. Olyan adatokat olvashatunk le, mint például megtett lépések számát, a kilőtt portálok mennyiségét, vagy a közreműködő pontok értékét.

E: Nagyon érdekes, és ritkán látott dolog az emocionális rendszer, ami két részre osztható. Vannak hasznos, és csak a szórakozásunk miatt beletett különböző, vicces, cselekvési lehetőségek. A hasznos részeket arra lehet használni, hogy a társunknak különböző utasításokat, illetve jelzéseket helyezünk el a pályára, például meg tudjuk neki egész pontosan mutatni, hogy hogyan szeretnénk, hogy kitégye a portálját. A vicces ikonok között pedig egészen egyedi dolgokat láthatunk, többek között táncolásra és egyéb mókázásra bírhatjuk a robotjainkat. Külön vicces a népszerű kő-papír-olló játék, amelyeket általában Atlas nyer meg nagyobb fejéréte miatt.

M: GLaDOS nemcsak segít és tanácsokkal lát el minket, hanem sokszor egymás ellen hergeli a két kis robotot. Ebből igencsak vicces helyzetek adódhatnak, mivel féltékenyek leszünk a másokra, illetve (dicsé-

ret esetén) könnyen lekezelhetjük a partnerünket.

E: Bármennyire is tudjuk, hogy GLaDOS-nak pont ez az egymás ellen való hergelés a célja, de mégis, amikor a másik játékos dicséretet kap, nehéz megállnunk, hogy ezt ne vegyük magunkra és ne sértődjünk meg rajta.

M: Viszont ha túltettük magunkat ezeken a kis odaszúrásokon, illetve kiszórakoztuk magunkat az emotikonok használatával, akkor el is indulhatunk az első szint felé, hogy közös kalandokba kezdjünk az Aperture Science kooperatív játékmódra fejlesztett pályáin.

E: Ne feledjük, hogy a jó robottárs olyan, mint a jó úttörő: ott segít, ahol tud. Ennek a játékmódnak pedig az a legfontosabb üzenete, hogy jól válasszuk ki kooperatív partnerünket.

M: Úgy tűnik, mi szerencsésen választottunk, mivel röpké pár óra alatt végig is vittük ezt a játékmódot. Ebbe a pár órába persze beletartoznak olyan pályák, ahol alig töltöttünk pár percet, de olyanok is, ahol több mint félóráig időztünk, és gondolkodtunk a helyes megfejtésen.

E: Sajnos ez utóbbiak voltak kevesebb számban, mi azért el tudtunk volna viselni egy kicsit nagyobb kihívást is.

M: Mindenesetre a kooperatív játékmódról elmondható, hogy remekül sikerült, a készítőik ügyesen ötvözték a portálok használatát, a két főhőst és lényegében azt, hogy kettő helyett négy portállal dolgozhatunk. Mindenkinek ajánljuk ezt a módot, a kipróbálása minden *Portal*-rajongónak kötelező.

E: És ne feledjük, hogy kétszer két portál néha öt.

HOGY NÉZEL KI?!

E: Kedves kis Source engine-ünk már lassan tanköteles, hiszen megérte hatodik

életévét. Ám azt nem mondhatjuk, hogy a fejlesztők a babérjaikon ültek volna ez alatt az idő alatt; nagyon sok újdonságot csempésztek a szoftverükbe. Természetesen ennek ellenére a Source azért nem veszi fel a versenyt a legújabb engine-ekkel, de tökéletesen megállja a helyét a játékban. A grafikai újdonságok közé tartoznak például az új víz- és tükröződési effektek, ráadásul a jól bejáratott motornak van még egy nagyon pozitív tulajdonsága: a legtöbb felhasználó számítógépén valószínűleg magas beállítások mellett is kiválóan fog futni a játék, ami például kooperatívban nagyon fontos.

M: Hangok terén sem lehet panaszunk a *Portal 2*-re. A megszokott portálhangok, és a már-már kultikussá vált őrrobotok hangjai, lövései is a megszokottak maradtak, valamint újabb vicces szövegekkel bővült a repertoárjuk. GLaDOS szinkronhangja is maradt a régi, és igencsak nyomasztó tud lenni, amikor egyjátékos módban egyetlen emberi hangot sem hallunk, csak robotok „beszédét”. A Valve elmondta, miért nem beszél Chell: így bárki tud vele azonosulni, nem egy létező személyiséget kell magunkévá tenni, hanem azt gondoljuk róla, amit csak akarunk. Érdekes, hogy Cave Johnson szinkronhangját nem más adta, mint a Pókember filmekből ismerős J.K. Simmons színész, aki remekül személyesíti meg ezt a szatirikus humorral rendelkező, önironikus figurát. Nem sok zene csendül fel logikai kalandzásaink során, az a kevés viszont remekül megadja az alaphangulatot. Így elmondhatjuk, hogy a *Portal 2* mind grafikaiilag, mind a hangok terén hozza az elvárt szintet, és remekül teljesít.

AZ IGAZSÁG ODAÁT VAN

E: Ahogy pedig egy régi Aperture-közmondás tartja, minden portálnak két

ADOTT VISZONT EGY ÚJ DOBOZFAJTA, AMELYNEK SEGÍTSÉGÉVEL NEMCSAK MEGSZÜNTETHETJÜK A LÉZEREK FOLYTONOSÁGÁT, HANEM EL IS TÉRÍTHETJÜK ŐKET



Itt elkélne Mario segítsége...

oldala van. Beszéljünk egy kicsit a játék hiányosságairól: többek között túl könnyűre sikeredett. A legnehezebb fejtörőket is nagyon rövid gondolkodás után sikerült teljesítenünk, mind a kooperatív, mind a single módban. Az első rész kihívásai után reménykedtünk abban, hogy jobban meg fogják dolgoztatni az agytekervényeinket, pláne azután, hogy 1-2 nemzetközi sajtóban megjelent cikkben nagyon nehéznek írták le a játékot, főleg a kooperatív játékmód pályáit. Ehhez képest ezzel a nagyon nehéznek mondott részzel mi nem találkoztunk – bár az is lehet, hogy csak Atlas nagy fejének köszönhetően oldottuk meg ilyen gyorsan a feladatainkat.

A grafikával nem volt ugyan különösebb problémánk, de be kell ismernünk, hogy a Source engine-t már nem fogják tudni évekig toldozni-foltozni, és azért már itt lenne az ideje annak, hogy a Valve kidolgozzon a játékaik számára egy teljesen új grafikai motort.

M: Ezzel a véleménnyel viszont vitatkoznék, mivel a grafika – igaz, nem hozza a *Crysis 2* szintjét –, remekül megállja a helyét a mai játékok világában, és nem egy Unreal Engine alatt futó játékot látunk már, ami sokkal rondább volt mint a *Portal 2*.

E: Bár a játék hosszúsága összességében nézve kielégítő, de az egyes szintek néha nagyon rövidre sikerültek. Értem ezalatt, hogy bizonyos pályák annyira egyszerűek, hogy gyakorlatilag öt perc alatt végrehajthatók, és szerintem a folyamatos

liftezgetés a nagyon rövid szintek között kicsit néha frusztráló.

M: Talán ide tartozik, hogy az első részben jókat derültünk, amikor GLaDOS közbevetett valami vicces beszólást.

A második részben viszont (én már úgy érzem) túl sok a jópofizás, és néhol igencsak zavaró volt, amikor valami teljesen értelmetlen dolgot mondott, csak azért, mert viccesnek akart tűnni. Ezzel az életben is sokan vannak így, igaz-e, EndreMan?

E: Fantasztikus volt ez az átkötés, de minden rossz poénomat tőled tanultam.

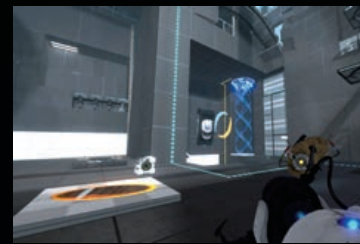
EGY PORTAL NEM PORTAL

E: Összességében a játék nagyon pozitív benyomást keltett bennünk. A végigjátszási ideje körülbelül kétszer annyi, mint egy mai átlagos FPS-nek, a játékmene-

i A *Portal 2*-höz már bejelentették az első DLC-csomagot, amely nyáron érkezik és ingyenesen lesz elérhető mindegyik platformon. Új fejtörőket, új pályákat és egy challenge módot is kapunk majd letölthető tartalomként.

KÉPTELEN KÉPREGÉNY

PORTAL 2: THE LAB RAT címmel online képregény jelent meg a *Portal 2* debütálása előtt, amely összekötötte az első és második rész történetét. A főszerepben egy skizofrén Aperture Science-alkalmazott, Doug áll, aki képzeletében egy szívecskés kockával társalog. A doki végigköveti Chell vesszőfutását, majd ő is kijut a felszínre. Amikor észreveszi, hogy a lányt visszahurcolják a létesítménybe, utánaered, hogy megmentse. Doug néha a múltira is visszaemlékezik, amikor még csak tervezték a tesztelési folyamatokat, így igazán érdekes olvasmány lehet mindenkinek, akit érdekel a két játék háttere.



pedig mint annak idején az első részé, ismét felüdülést hozott a megszokott lövöldözős játékok világába.

M: A *Portal 2*-t mindenkinek ajánljuk, remek újításaival, friss kihívásaival még azok szívébe is belophatja magát, akik nem rajongói a logikai kihívásoknak. A kooperatív játékmód pedig külön említésre méltó, innovatív játékmene-

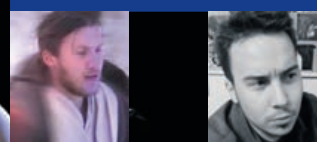
vel bárkit rávehet arra, hogy barátjával közösen fejest ugorjanak egy portálba (vagy kettőbe). **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/portal-2

GameStar



HARDVERIGÉNY:

30 GHz P4, 1GB XP/2GB Vista, 128 MB DirectX 9 VGA, 7,6GB szabad hely

- új játékelemek
- kooperatív játékmód
- humor
- túl könnyű
- érik a Source-váltás
- néhol idegesítő GLaDOS-beszólások

90

Aki másnak portált nyit, maga esik bele!





Rövid,
könnyen beta-
nulható pályákat
kapunk és alig-alig
töltünk időt a ga-
rázsban

Birodalmi lépegető

DIRT 3

KIADÓ Codemasters **FEJLESZTŐ** Codemasters **RÖVIDEN** A Colin McRae sorozatból „kiszakadt” DiRT sorozat legújabb epizódja, amely ralit és egyéb autóversenyeket ötvöz.

Porból lettünk, porrá leszünk, isa, por es homou
vogymuk

//Duncan

A régi jó dolgokból nem
marad semmi



i A játékban összesen 15 géposztály szerepel és 4 speciális versenykiírást találunk, amelyek mindegyikét olyan szponzor támogatja, amit a valóságban is megtalálunk a ralisport háza táján. Ilyen például a Rockstar Energy, a Monster vagy az Oakley.

DiRT-EVOLÚCIÓ

Neonból Phyre



A DiRT HÁROM RÉSE KÖZÖTT KÖRÜLBELÜL NÉGY ESZTENDŐ TELT EL, AMI EGY KOMOLY RÁNCFELVARRÁSRA IS ELÉG VOLT. Az első részt (bal oldalon) még a Neon játékmotor mozgatta, de a másodikban ennek egy továbbfejlesztett verziója, az Ego dolgozott. Az engine tuningolásának célja az volt, hogy a Sony által megalkotott Phyre Engine integrálásával részletesebb autókat és ütősebb törésmodellt produkáljon a játék. A *DiRT 3* már a játékmotor 2.0 verzióját használja, csakúgy, ahogy az *FI 2011*, valamint az *Operation Flashpoint: Red River* című epizódja.

A RALISPORT NÉPSZERŰSÍTÉSÉÉRT ALIGHA TETT TÖBBET BÁRKI a két brit világbajnoknál, az angol Richard Burns-nél és a skót Colin McRae-nél. Előbbinek egy elképesztően élet-hű és élvezetes játékot köszönhetünk még 2004-ben (ennek fejlesztésében maga a sportoló is aktívan részt vett), utóbbinak pedig egy komplett sorozatot, amelynek hírneve és vonzereje a mai napig közismert az autós játékok kedvelőinek körében. A sors szomorú firtora, hogy kettejük élete nemcsak ebben kapcsolódott össze, hanem abban is, hogy mindketten tragikusán fiatalon, 34, illetve 39 évesen vesztették életüket, a pályán kívül. A Codemasters (részben épp Colin McRae emléke előtt adózva) a *DiRT* 2009-ben megjelent második részét még a skót legendáról nevezte el, de nem kellett szakbarbárnak lenni ahhoz, hogy az ember lássa: ez már nem az a játék. A *DiRT* igen messzire hullott a fájától, amelynek nyilvánvalóan az volt az oka, hogy a kiadó igyekezett bővíteni a potenciális játékosok körét azokkal, akiket az életveszélyes kanyarok külső ívén bohóckodó operatőrök kerülgetése már nem kötött le kellő mértékben. A WRC háttérbe szorult, sőt az időméréses versenyek úgy általában kisebb jelentőséget kaptak a *DiRT*-ben, nem véletlen tehát, hogy a játékot az USA-ban *DiRT: Colin McRae Off-Road* címmel akarták piacra dobni. A járgányunk aprólékos, kifinomult behangolása, a felfüggesztés, az ideális gumikeverék, a fékek kiválasztása, sőt még a konstruktőr (vagyis az autónkat biztosító csapat) meghatározása is egyre kevésbé jelentős tényező. Egy szó mint száz, a *DiRT* csúnya kifejezéssel élve „árkádós” irányba tolta el a szériát, és semmilyen jel nem mutatott arra, hogy ez a folyamat megfordulna. A számok persze a kiadót igazolták, hi-

szén mind az eladások, mind a kritikuskóktól kapott pontszámok szép magasak, így aztán semmi nem indokolta, hogy visszatérjenek a gyökerekhez. Ezt szem előtt tartva a Codemastersnél megtartották a WRC versenysorozatnál nyitottabb, látványosabb és sokszínűbb versenytípusokat, a többféle járműkategóriát és a *DiRT* most megjelenő harmadik részében a lehetőségekhez mérten igyekeztek még rá is dobni egy lapáttal.

MENNYDÖRÖG AZ ÁGYÚ, PUFOG A KIPUFOGÓ

Bár egy ilyen témájú játéknál ez lehetne akár egy sokadlagos szempont, engem a menü szélsőségesen csupasz formája és színvilága mégis kimondottan zavart. A konkrét akciók közti átvezetés üres, mindössze néhány szinkronhang beszélgetése vezeti be és töri meg ezt az idegen, rideg közeget. A menü környezete olyan, mintha egy kezdő dizájnert bíztak volna meg azzal, hogy Max-ben rakjon össze egy 3D-s menüt, de kellő tájékozottság híján nem jutott volna tovább az alapvető geometriai objektumok, konkrétan a piramis random elhelyezésénél egy textúra nélküli talaj fellett. Marginálisnak tűnik, mégis alapvetően rányomja a bélyegét az egész játék atmoszférájára.

A *DiRT 3*-ban szezononként haladhatunk előre, és minden szezon egy ilyen térbeli test demonstrál, tele versenykiírásokkal és konkrét futamokkal. Ezeknek az összeállításuk szinte teljesen véletlenszerűnek tűnik. Egy gasztronómiai képpel élve: ízesített pakkok vannak, amelyek még vizuális megjelenésükben is egy zacskó filteres teára hajaznak, és amelyekbe úgy hintenek el rali, offroad, rally cross és egyéb versenyeket, mint ha egy auvergne-i főtt húsos raguba dobálnák a szegfűszeget és a póréhagymát. A „csomagokban”, amelyekben a különböző futamokat találjuk, nem min-

den próbálható ki elsőre, a komolyabb versenyeket ugyanis játszhatóvá kell tennünk a már szabad viadalokon megszerezhető, minél magasabb pontszám begyűjtésével. Lehetőleg minél nehezebb fokozaton kell minél jobb helyezéseket elérnünk, így haladhatunk előre az egyes sorozatokban.

A kocsit minden egyes verseny után újra kiválaszthatjuk, vagyis e sajátos mechanizmusnak köszönhetően a konstruktőrök is teljesen összefüggéstelenül adhatjuk meg, hiszen simán lehetséges, hogy egymás után három versenyen szerepelünk teljesen más gyártó járműveivel. A futamok előtt egyébként mindössze néhány csapat autója közül választhatunk, az alternatívák száma csupán a játék előrehaladtával növekszik. Úgy tehetünk szert újabb járgányokra, ha egy-egy nagyszerű teljesítmény alapján felfigyelnek ránk korábban ismeretlen csapatok, amelynek következtében lehetőségünk nyílik a már korábban teljesített kiírásokban olyan gépeket is kipróbálni, amikre előtte még nem volt mód. A másik lehetőség, hogy annyira szép eredményeket érünk el hosszú távon, hogy a megtélésünk nő, ennek következtében újabb nevezési lehetőségeket kapunk, így ezzel együtt újabb autók használata válik lehetségessé.

NEHÉZ, NEHEZEBB, LEGKÖNYVEBB

A *DiRT 3*-ban három nehézségi fokozat van, a behangolásuk pedig a tapasztalatom szerint éppen megfelelő, de nem a profi közönség szája íze szerint való. A legalacsonyabb szint egy könnyű ujjgyakorlat, a közepes éppen csak kihívás, a legnehezebb pedig pont annyira nehéz, hogy némi tréning után már érjen bennünket némi sikerélmény. Van azonban néhány nem túl rokonszenves részlet, például, hogy az ideális útvonalat jelző indikátor, az aszfalton vagy földes úton pirosban

és zöldben világító nyilacska eltüntet-
hetetlen, csakis abban az esetben szű-
nik meg, ha a legnehezebb fokozatot
választottuk. Természetesen a szin-
tek közötti különbség nemcsak ebben
nyilvánul meg, hanem a jármű irányít-
hatóságában és az ellenfelek képessé-
geiben is. Ebben a tekintetben azt kell
mondanom, hogy a *DiRT 3* rendben
van: az irányítás könnyen megtanul-
ható ugyan, de sok-sok óra játék után
is érhetnek minket kellemetlen megle-
petések a szívatósabb pályaszakaszok-
on. A vezetés élménye összességé-
ben élvezetes, bár a karambolok nem
sokban befolyásolják a verda menet-
tulajdonságait. Egyébként az autók –
elvárható módon – törnek, mégpedig
nem is kicsit. Néhány komolyabb ütkö-
zés után kis túlzással a felismerhetet-
lenségig zúzhatjuk őket, tekintet nél-
kül arra, hogy éppen valamelyik „fize-
tős” gyártó, vagy csapat emblémája
van-e a motorháztetőre festve.

SZIMULÁTOR-E

Az egyes versenyek elején valami-
lyen szinten állíthatók az autók bi-
zonyos paraméterei annak megfelelő-
en, hogy éppen aszfalton, murván vagy
egyéb felületen kell szelniünk az utat, és
a kormányozhatóság ennek megfelelő-
en változik. Érthető módon nem bo-
nyolították túl a dolgot, tehát ne szá-
mítsunk olyasmire, mint amivel a régi
Colin McRae-játékokban találkoztunk,
hogy az egyes etapok közt időlimittel
kell szervizelnünk a meghibásodott al-
katrészeket. Azok az idők már elmúl-
tak – rövid, könnyen betanulható pá-
lyákat kapunk és alig-alig töltünk időt a
garázsban. Aki ennek ellenére titkon mégis arra
számít, hogy a *DiRT 3* érdemi lépéseket

tett a realiztikus raliélmény felé, ali-
hanem csalódni fog, amint először hasz-
nálja az idő-visszatekerés csodás képes-
ségét. Ha ilyen a valóságban is lenne,
bizonyára mindenki a lehetséges legrö-
videbb idő alatt teljesítené a távot, mi-
vel ez az opció tulajdonképpen módot
ad arra, hogy bármelyik, hibás kanyar-
bevételt meg nem történtté tegyünk,
és onnan kíséreljük meg újra, ahonnan
csak kívánjuk. A megoldás persze nem
újdomság, már az előző részben is hasz-
nálható volt, és akármennyire is piacos
megoldásnak tűnik, a tapasztalatok sze-
rint nem vágta földhöz a játék eladásait.
A fejlesztők mentésére legyen mond-
va, hogy a visszatekerések száma kor-
látozott, továbbá a fel nem használt le-
hetőségekért pluszpontokat kapunk, de
azért legnehezebb fokozaton még így
is marad kettő-három sanszunk arra,
hogy Supermant megszegyenítő módon
pörgessük vissza az idő kerekét.

TALP ALÁ VALÓ

Annak, aki az első és második részt
már gyúrta, nem lesz újdomság a szám-
talan jármű-kategória, amelyek a já-
tékot színesítik. A hagyományos WRC
mellett többek között Super rally
2000, B csoportos versenyek is van-
nak, de autózhatunk a '90-es, a '80-
es, a '70-es, sőt a '60-as évek népsze-
rű kocsijaival is, valamint többféle te-
repjáróval. Ilyen sok típusú és eleve
ilyen nagy számú különböző járművet
ritkán látni autós játékokban, és ha vala-
mi, akkor ez mindenképpen hozzájárul
a *DiRT 3* tartósságához. Vannak igá-
zán különleges járművek is, mint ami-
lyen Ken Block egyedi Ford Fiestá-
ja, vagyis annak a csapatnak a járgá-
nya, amelyet egy általam megnevezni
nem kívánt energiaital gyártója szpon-

CELEB VAGYOK, MENTS KI INNEN! Lesz még ebből Ken Block rali?



AZ AMERIKAI KEN BLOCK MÁR A JÁTÉK ELŐZŐ RÉSZÉBEN IS BENNE VOLT, de a
Gymkhana kapcsán most még nagyobb szerepet kap. A fickó a világ talán legismertebb ver-
senyzője ebben a freestyle típusú autóversenyben, elképesztő képességei mellett hírnevét a
Youtube-ra feltöltött döbbenetes videói alapozták meg. A fazonról szóló filmeket alaphangon
tízmilliós nagyságrendben nézik meg az emberek, részben emiatt is választották őt a készítő
a Gymkhana játékmód oktatójának. Az úr a WRC-ben is próbálkozik, de egyelőre ebben nem
ért el komolyabb sikereket, sőt Portugáliában két hónappal ezelőtt volt egy brutális méretű
bukásuk, ami után másodpilótájával együtt kórházba szállították.

A VÁLTOZATOSSÁGOT A KOR ELVÁRÁSAI- NAK MEGFELELŐEN KIDOLGOZOTT GRAFI- KA TESZI TELJESSÉ

zorál. Ő egyébként a Gymkhana ver-
senymód tanuló pályáinak narrátora is
egyben, és mint a sportág talán legne-
vesebb celebritása, segít nekünk bele-
tanulni ebbe a viszonylag nagy divattá
vált örültségbe. A meglepően hosszú-
nyúló tanulási folyamatot egyébiránt
az „amigo” és az „awesome” kifejezé-
sek túlzóan gyakori ismételtetésével
igyekszik szórakoztatóvá tenni, siker-
telenül. A Gymkhana egy viszonylag új
keletű és egyre népszerűbb verseny,
amelynek célja, hogy a sofőr a lehe-
tő legnagyobb technikai felkészültsé-
gről tegyen tanúbizonyságot valamilyen
kis alapterületű, speciálisan erre össze-
állított versenypályán. 180 és 360 fo-
kos fordulókból, látványos ugratókból
bővelkedő akadálypályák ezek, amelye-
ket nem ritkán szétörthető (sőt széttö-

rendő) dobozokkal és szívaccspárnákkal
pakolnak körbe. Jellegéből fakadóan
tökéletesen passzol a *DiRT 3*-ba, nem
bánnuk tehát, hogy ezzel is kibővült
az élménypark. Csúnya dolog viszont,
hogy a szponzor színeivel és logójával
telefestett autót a gyakorlási fázisban
számos videón keresztül hosszú per-
cekig mutatják totálban, elnyomhatat-
lan, vagyis kötelező videókból, ami
az ingame reklámnak egy
eléggye direkt és arcát-
lan módja. Általában
is elmondható, hogy
a játék bővelkedik
leplezetlen reklá-
mokban; szinte az
összes versenyki-
írást eladták va-
lamilyen, a ra-



**A Gymkhana mód annyira fontos volt a já-
tékokban, hogy miután annak az irányítását
finomhangoltuk, lényegében az egész
játék irányítása készen volt.
Paul Coleman, vezető dizájnér, Codemasters**



Hátsó fértály

Union Jack francia autón...
priceless



i Kevesen tudják, de a szériához kötődik egy érdekes Guinness-rekord is, a *DiRT*-ben van ugyanis a legösszetettebb hangzás a világon: az összesen 16 121 hangmintát autónként 96 hangeffekttel bolondítja meg, ami összességében szinte elképzelhetetlenül sok variációt tesz lehetségessé.

A Kis herceg utolsó kísérlete, hogy lenyomja a majomkenyérját



li műfajában érdekelt termék gyártójának, amelynek következtében a játékos egy átfogó, számtalan márkát átölelő promóció célközönségének érezheti magát. A már megszerzett autókat a főmenüből megnézhetjük újra a garázsunkban, bár ennek nem láttam sok hasznát, hiszen semmiféle releváns összehasonlításra nincs lehetőség, sőt még csak nem is láthatjuk őket egyfajta virtuális helyszínen, ahogy például a *Forza* játékokban. Ennél egy fokkal izgalmasabb az az „udvar”, amit az első szezon végigjátszása után kapunk meg, és ami inkább valamiféle játszótérnek tekinthető, semmint versenypályának. Ezen a területen a már meglévő

autóink valamelyikével kalandozhatunk kedvünkre, miközben különböző misz-sziókat teljesíthetünk. Ezek természetesen nem RPG-alapú küldetések lesznek, ahol hercegisasszonyokat mentünk meg vagy bosszút állunk az egyik NPC meggyilkolt családjá miatt, hanem szimpla kaszkadőrmutatványok, amiket a parkolóban elhelyezett dobozokon és konténereken kell végrehajtani. Kivitelezésüket illetően nem kell a sötétben tapogatózunk, lévén a feladatokat egy gombnyomással megtalálhatjuk a „missions” menüpont alatt. Természetesen a pályák sem egyformák, elhagyott gyártelep udvarán ugyanúgy folynak a viadalok, mint Af-

rika vadonjaiban vagy éppen Finnország klasszikus, havas pályáin. A változatosságot a tisztességesen, a kor elvárásainak megfelelően kidolgozott grafika teszi teljessé, ami tetszetősen ragadja meg az egzotikus környezetek markáns vonásait. A poros, száraz kenyai utaktól a skandináv tél minden hiteles és szép. Az autók megrajzolása nem kevésbé részletes, a karosszériát elborító vizuális effektusok között pedig mindent megtalálunk, amitől az látványosabb lehet. Itt külön kiemelném, hogy a visszajátzásban van néhány imponálóan realiztikus kameranézet is, már csak ezek miatt is érdemes néha visszaneézni a lefutott köröket.

AZ ÚT PORA

Ami mégis hiányzik a *DiRT 3*-ból, az a szemmel látható előrelépés. Kicsit olyan ez a helyzet, mint az EA esete a FIFA sorozattal, ahol sokszor megelégszenek egy finom továbbfejlesztéssel, és a csapatok update-jével évről évre. Itt most a *Gymkhana* sorozat jelent valamiféle újdonságot, de számottevő változás játéktechnikai értelemben nem állt be. És hogy miért is sikerült szerintem csak közepesre a *DiRT 3*? A legjobb érvem éppen az, hogy a fentiek kívül lényegében nincs mit írnom róla. Bár megnyílnak előttünk újabb versenysorozatok, megkapjuk a kipró-

bálható autókat és folyamatosan megjelennek addig nem próbált pályák, a játékmény valahogy sekélyes marad. Azzal, hogy sem csapatot, sem autót, sem karaktert nem választhatunk, tulajdonképpen nincsen tét sem, és ezt csak tetézi a visszapörgetés lehetősége, ami már a konkrét versenyzés során is oldja a feszültséget. Ez egy kicsit olyan is, mint az FPS-ekben az életerő sokat bíralt visszatöltődése, hiszen folyamatosabbá teszi ugyan a játékményt (elvégre nem kell egy elrontott kanyar után a mentésünkhöz nyúlnunk), ám kőkeményen rombolja annak hitelességét. Hátrány továbbá, hogy néhol idegesítően sok a töltés, ami egy ilyen típusú játéknál elég zavaró, különösen akkor, ha egy minimális alapterületű gyakorlópálya előtűnésére, vagy akár magának a menünek a megjelenésére várunk újra meg újra félperceket. Mindezeket pedig csak tetézik az orrbaszajba hozzánk vágott reklámok az autósportokban érdekelt brandek marketingeseitől.

Ami mégis a játék előnyére válik, az a sokféle versenymód, a bizonyára sokak érdeklődését felkeltő *Gymkhana*, illetve a zenei aláfestés, amelynek összeállítása meglepően jól sikerült. Jó kis játék ez, de kevesebb annál, ami elvárható és ami hosszú távon is tartalmas szórakozást nyújtana. **G**



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/dirt-3

GameStar

DUNCAN

Nem csak kormánnyal élvezhető, könnyed szórakozás. Kissé poros, de méltó utód.



HARDVERIGÉNY:

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

- ➕ szép grafika
- ➕ jó zenék
- ➕ *Gymkhana*
- ➖ steril, jellegtelen menü
- ➖ semmi hangulat
- ➖ nem elég összetett

84

Nem hiányzik a *DiRT*-esszencia, de némi fűszer még elkelt volna belé

FABLE III

KIADÓ Microsoft **FEJLESZTŐ** Lionhead **RÖVIDEN** Peter Molyneux legendás akció-szerepjáték sorozata végre újból PC-n!

Új korszak kezdődik Albionban! //mazur

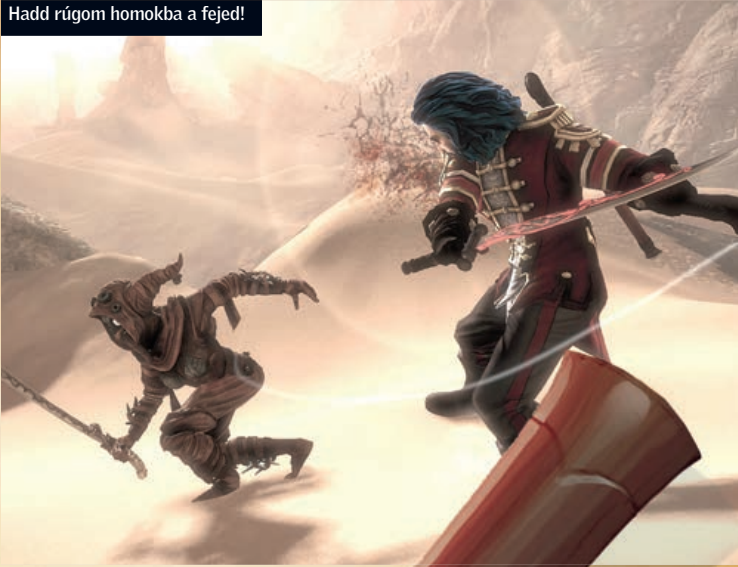
A MIKOR MÁR LASSACSKÁN KEZDTÜNK VOLNA A LEGROSSZABBTÓL TARTANI (bár lézérágyúkkal felszerelt mutáns dinoszauruszok, hátukon Fluor Tomiból klónozott hadsereggel azért csak nem indítanak mindent elsöprő támadást az emberi faj ellen...), mégis befutott a *Fable III* oly régóta várt PC-s verziója. Nehéz róla kizárólag PC-s szemmel mondani véleményt, hiszen nem tehetünk úgy, mintha a csupán Xbox 360-ra megjelent *Fable II*-t csak úgy elvitte volna a cica (teszt a 2008. novemberi *GameStarban*), vagy mintha nem láttuk volna már bő fél évvel ezelőtt a harmadik epizód konzolos változatát (teszt a 2010. novemberi *GameStarban*). Ha azonban mégis így nézzük a játékot, azzal csak jót teszünk neki: egyrészt sokan kifogásolták, hogy túl nagy az átfedés a második résszel (de aki azzal nem játszott, azt ez úgysem zavarja), másrészt ugyan a *Fable III* Xbox 360-ra megjelent változatának grafikáját is szerettük, PC-n, akadásig felcsavarva a felbontást azért látványos a javulás. Hogy ezt a sok szempontot a végső értékelésben hogyan kellene visszaadnunk, még nem tudom, de haladjunk tovább, majd menet közben kitalálom.

A HARMADIK FABULA

Aki nem emlékszik már az első részre, vagy nem játszott a másodikkal, egy percre se csüggedjen. A *Fable III* tökéletesen megáll a maga lábán, nem szükséges hozzá egyik

i Nagyon úgy tűnik, hogy 2011 az akció-szerepjátékok éve lett: tavaly év végén, amikor a *Fable III* konzolos változata megjelent, jóval könnyebb dolga volt, most azonban, a *Dragon Age 2*, *The Witcher 2*, *Deus Ex 3*, *Mass Effect 3*, *Elder Scrolls V: Skyrim* és persze a *Star Wars: The Old Republic* mellett már nem lesz olyan könnyű érvényesülnie.

Hadd rúgom homokba a fejed!



Egy-két-há, durva a nyár



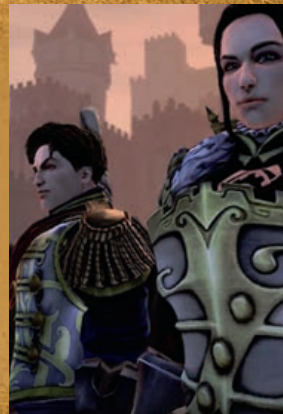
korábbi játék ismerete sem – az újonnan érkezők legfeljebb néhány apró utalásról, poénról maradnak le. De a lényeg: szülőhelyünk, Albion most épp nem a lehető legvidámabb hely. A zsarnok Logan király vasmarokkal sanyargatja a népet, az emberek egyre keserűbbek, reménytelenebbek és világosan látszik, hogy egy új Hősre van szükség, aki forradalmat szít, élére áll, majd új korszakot nyit a történelemben. Ez a bizonyos Hős persze nyilván mi leszünk, és annak ellenére, hogy Logan király ifjú testvéreként nem könnyű döntés szembefordulni a saját bátyánkkal, az ádáz trónbitorló hamar szolgáltat rá okot, hogy felismerjük: nincs más választásunk. Hogy ezt személyes bosszúhadjáratként kezeljük, vagy kizárólag a nép érdekeit tartjuk szem előtt, eleinte mindegy is. A lényeg, hogy az ügyünkhöz támogatókat kell szerezni, hadsereget is kell toborozni, és ehhez keresztül-kasul bejárjuk Albiont. Menet közben persze mi magunk is egyre erősebbek leszünk, új képességeket szerzünk, hogy mire eljön a végső összecsapás ideje, készen álljunk rá.

ÚJ HŐS SZÜLETIK

Ahogy azt már megszokhattuk a *Fable*-játékokban, lassacskán saját képünkre formálhatjuk a hősünket. Ha úgy döntünk, lehetünk a nép jótévedője, egy igazi szent ember, aki önös érdekeit könnyedén a háttérbe szorítja és csakis törzsének él, érette, általa. Persze elképzelhető, hogy nem ilyen fából (avagy féből) faragtak bennünket – elvégre nemcsak a szeretet sarkallhatja engedelmességre az alattvalókat, hanem a rettegés is –, úgyhogy ha valaki inkább a sötét oldal csábításának engedne, megteheti. Mindkét út járható, de fel kell készülni rá, hogy mindkettőnek meglesznek a maga nehézségei, valamint arra is, hogy egy-egy döntésünk következményeivel talán csak sokkal később, de mindenképpen kénytelenek leszünk szembesülni. Döntésekből pedig nincs hiány, és ez a játék másik nagy vonzereje. Az teszi a világot valóban élővé és hihetővé, hogy tényleg a saját képünkre formálhatjuk: kezdve a csip-csup dolgokkal, mint a palota átrendezése (nyilván azon a ponton, amikor már hosszas küzdelmek után elfoglalhatjuk helyünket a trónon) egészen odáig, hogy amikor hirtelen szorul a hurok és kénytelenek vagyunk már az államkincstár miatt is aggodni, akkor a könnyebbik utat választjuk-e és a rövid távú haszon érdekében kizsákmányoljuk a népet, netán tönkrevágjuk Albion természetét kincseit. Így leírva egy kicsit talán túlságosan is didaktikusan hangzik, de menet közben egyáltalán nem az, sőt: remek érzés, hogy a *Fable III* csúcspontja épp ott van, ahol más mesék véget érnek. Rendben, győzött a kis királyfi (avagy kis királylány), de nem búcsúznak el annyival, hogy aztán bizonyára boldogan él, amíg meg nem hal. A dicsőség percei után bizony jönnek az unalmas, munkás hétköznapok, és valamiért rettentő szórakoztató magunkat uralkodóként látni, ahogy épp dögre unjuk magunkat a trónszéken üldögélve, a

DIMENZIÓK KÖZÖTT

A FABLE III-BAN VAN ELŐSZÖR IGAZI MULTI IS, AMI MÉG MINDIG NEM „IGAZI”, de egy ilyen jellegű játéknál sokkal többre kár is számítani. A lényeg, hogy a játék „párhuzamos világokként” kezeli egy-egy hős birodalmát, hiszen valóban nem csak üres maszlag, hogy mindegyik más és más. Ha csatlakozunk egy cimboránk (vagy egy random idegen) világába, akkor ugyan nem haladunk a küldetéseinkkel (csak az, akihez beszálltunk), de fejest ugorhatunk az akcióba, és a gyűjtött pénzt és XP-t (vagyis céhpecséteket) természetesen hazavihetjük. Sőt: tárgyakat csereberélhetünk, ha épp szeretnénk az összes egyedi fegyvert beszerezni gyűjteményünkbe, de akár össze is házasodhatunk, gyereket vállalhatunk – ami azért laza, hiszen az igaz szerelemnek így semmi sem szab határt, még az sem, hogy szívünk választottja egy párhuzamos világban rezidál. Szipp.





A *Fable* első része leginkább a folklórból merített ihletet, míg a *Fable II*-re leginkább Arthur király és Robin Hood történetei nyomták rá bélyegüket. A harmadik rész a mindenkori uralkodói réteg és a lázadók szembenállására fókuszál

Új karakterosztály: a hipster



nép sokadik követének sokadik alázatos kérését hallgatva. De mielőtt valaki még megrettenne, később is akad még izgalom, bőven.

FRUSZTRÁCIÓ NÉLKÜL

A Lionhead csapat vezetőjét, Peter Molyneux-t ismerve legtöbbünk már csak statikus sissetergést hall, amikor a játékfejlesztés pápája fűt-fát ígér következő játékát illetően, most azonban valóban akad néhány nagyon érdekes újítás. Az egyik az, hogy a *Fable III* világában nem lehet eltévedni (mindig aranyló csík vezet minket az épp aktuális célpont felé), ám emellett lehetőségünk adódik nekilódulni az ismeret-

lennek és hosszú-hosszú órákon át bolyongani, felfedezni Albion mesésen gazdag világát. A másik, hogy bár nem lehet végérvényesen meghalni, mégis van tétje a harcoknak, mégis keserű egy-egy vereség és nyoma marad: nem csupán a büszkeségünkön ejt sebet, de lassacskán még fizimiskánkat is leépíti, véglegesen és visszavonhatatlanul. De a legfontosabb: menet közben nem kell menükben bolyongani, hátizsákban kotorászni a tárgyak között, hosszasan csencselni az árusokkal a szörnyektől elszedett kacatokon alkudozva. Bár mikor egy szempillantás alatt visszatérhetünk a főhadiszállásunkra, ahol helyre kis pulpitusokon kiállítva várnak miniket ütő-vágó-lövő fegyvereink, a különféle varázslatokhoz tartozó kesztyűink, ruháink, így nem csupán remekbe szabott tárlattal állnak össze a megszerzett holmik, de úgy válogathatunk közöttük, ahogy kedvünk tartja. Ahogy haladunk

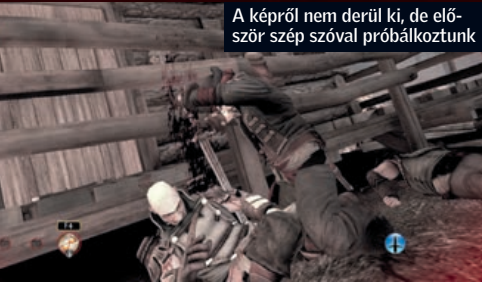
előre a történetben, úgy nyílnak meg bázisunk új és új szobái és egyre több lehetőséggel gazdagodunk. Itt szundikál hű kutyánk (még hozzá tökéletes biztonságban, az után a sav után, amit a Lionhead a *Fable II* befejezése miatt kapott – de ne tépjük fel a sebeket), itt gyűlnek Albion szerető (avagy rettegő...) polgáraitól kapott ajándékaink, itt kerülnek fel a falra aláírt ígéreteink, amelyeket szövetségeseinknek tettünk támogatásukért fejébe, külön szobában pedig láthatjuk, amint gyarapodik a vagyonunk: először néhány maréknyi apró, de hamarosan egy aranypénzkeből pakolt hegy lesz, de akkora, hogy Dagobert bácsi módjára fürdőzhetnének benne. (Nem lehet benne fürdőzni, mert nem sülyedünk el. Fel lehet mászni rá, de az mégse ugyanaz. Kicsit fájdalmas volt ezzel szembesülnöm.)

GYÚJTSD A TÓKÉT, NE SIRÁNKOZZ!

A pénz egyébként hagyományosan nagyon fontos a *Fable*-játékokban, már csak azért is, mert gyarapodó vagyonunk révén is érezzük, hogy kezdünk Albion egyre befolyásosabb lakójává válni. Le sem tagadható a Microsoft-kötődés, mintha csak a cég feje, Steve Ballmer üzenne nekünk a játékon keresztül: mindent fel kell vásárolni! Ez eleinte, tőke nélkül nem könnyű, de nemesi származás ide vagy oda, nem kell ódzkodni a kétkezi munkától sem. A különféle hivatások a *Fable II* újításai közé tartoztak, de a harmadik részre ezen is csiszolt a Lionhead (mint nagyjából mindenben). A lényeg, hogy beállhatunk pitét készíteni, lantot pengetni vagy kovácskodni; mindhárom egy-egy minijáték, ahol meglehetősen repetitív

i Windows Phone 7 telefonokra elérhető a *Fable Coin Golf*, ami voltaképp egy helyes kis minigolf-játék. Érdekessége, hogy az ott szerzett aranyat megkapjuk a *Fable III* Xbox 360-as vagy PC-s változatában is, úgyhogy akár a buszon ülve is gazdagíthatjuk államkincstárunkat.

A képről nem derül ki, de először szép szóval próbálkoztunk



Szép albiion-melléki hagyomány, amikor a legények félmeztelenül lövöldöznek egymásra a sivatagban, pajtásaik pedig kézzel próbálják elkapni a lövedéket. Persze általában meghalnak

EGY ÚJ HŐSRE VAN SZÜKSÉG, AKI FORRADALMAT SZÍT, ÉLÉRE ÁLL, MAJD ÚJ KORSAKOT NYIT A TÖRTÉNELEMBEN

ügességi feladatokat kell teljesíteni. Mégsem lesz unalmas, mert egyre fokozódik a tét: minél tovább nyomjuk hiba nélkül, annál több pénzt kapunk – ha tévesztünk (mellépengetünk, melléütünk a kalapáccsal, mellé... gyúrunk), akkor a menet közben felhalmozott szörző viszszaesik. A foglalkozásokat is, mint minden egyéb képességünket, céhpecséteért cserébe egyre magasabb szintre fejleszthetjük.

ITT A CÉHPECSÉT A TÉT

A pénz mellett a játék fő valutája a céhpecsét, amelyet az alattvalókkal való pacsizásért, küldetésekért, leölt szörnyekért kapunk. Hamar eljutunk az „uralkodáshoz vezető útra” (amit egyszerűen kell érteni valós és átvitt értelemben is), ahol a pecsétjeinkből költhetünk különféle ládák nyitogatására, így fejlesztve különféle képességeinket, a lövést, a mágiát, a közelharcot, illetve tanulhatunk új gesztusokat, amelyekkel a járókelőket mulattathatjuk/

inzultálhatjuk, vagy szerezhetünk ruháinkhoz új festékeket, miegyebeket. Ha valaki lazán végigkocog a *Fable III*-on, kizárt, hogy az összes ládát ki tudja nyitni, mert egyszerűen nem lesz elég céhpecsét hozzá. Ha azonban lelkesen elmerülünk a mellékküldetésekben (vagy nem sajnáljuk a pénzt a plusz tartalmakra), netán rászánjuk az időt a „farmolásra” és minden albioni polgárral kezdet rázunk, illetve sok-sok szörnyet ledarálunk, akkor azért nem is nagy ördöngösség. Visszatérve a pénzre: a legnagyobbat a lassú, de biztos bevételt termelő boltokon kaszálhatjuk – természetesen vásárolhatunk ingatlanokat is, ahonnan gyorsabban csorog a zseton, de folyamatosan vissza-visza kell járnunk, hogy a bérlők által lelakott házakat rendszeresen felújítsuk. Az sem mindegy, hogy milyen üzletemberek vagyunk, ugyanis ha megtartjuk az árakat, semmi sem változik. Ha lejjebb engedjük, a nép szeretni fog minket, ha pedig felcsapjuk magasra, akkor gyűlöl-

ni – cserébe viszont tele lesz a kincstárunk. Persze mindenki döntse el maga, hogy miképp intézi pénzügyeit (én aztán nem szólok bele), de annyit azért barátilag elköhintenék, hogy amikor a játék finoman utal rá, hogy „na most sok-sok dellát kéne felhalmozni, mert bizony lesznek kiadások”, akkor nagyjából nyolcmillió aranyig meg se álljunk, vagy szívhatjuk a fogunkat.

TÜZZEL-VASSAL

A harcrendszer nem esett át drasztikus változáson, de mostanra már szépen kiforrott. Megmaradt a három fő irány (pisztollyal-puskákkal lövöldözés, karddal-baltával hadonászás és a varázslás), de most már nem attól változik a jártasságunk, hogy melyiket használjuk leginkább, hanem hogy melyikre költjük a több céhpecsétet. A fegyverek azonban fejlődnek, ami nagyszerű ötlet: ha szívünkhöz nőtt egy különlegesebb kard, netán puská, akkor a bázison alaposabban is szemügyre vehetjük, hogy milyen feltételeknek kell eleget tenni ahhoz, hogy „szintet lépjen”. Ez a legkülönfélébb lehet: az egyik fegyver attól fejlődik, ha éjszaka öldöklünk

vele, a másik akkor, ha minél több haramiát, netán élőhalottat... és így tovább. Külön kis finomság, hogy a fegyverek külsőleg is változnak: még akkor is, ha a kezdő felszerelésünket nem cseréljük le, egy idő után egyre díszesebbek lesznek, illetve nagyobbak is lesznek. El lehet pepecselni ezzel is so-

FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK...

És mi lesz a DLC-kkel?

A FABLE III XBOX 360-RA MEGJELENT KISEBB-NAGYOBB FIZETŐS DLC-I TERMÉSZETESEN PC-RE IS ELÉRHETŐK LESZNEK

– hogy pontosan milyen feltételekkel és mennyiért, az lapzártánk idején még nem tisztázott. A különféle apróságok (fegyvercsomagok, kutyahergelő pakkok, miegyebek) mellett már természetesen „valódi” DLC-k is érkeztek: a legutóbbi az *Árulóok Tornya* (*Traitor's Keep*) volt – ilyenből még tulajdonképpen bármennyit szívesen fogadnánk a játékhoz, mert nagyon ötletesen bonyolítja tovább a szálakat és ad még több órányi tenni-vennielőt, hangulatos új helyszíneket az alapjátékhoz. Aki persze ennél valami jóval nagyobb falatra vár, az reménykedhet a június elején esedékes E3-ban, mert ha igaz, amit a madarak csiripelnek, akkor Peter Molyneux-től izgalmas bejelentésre számíthatunk...



Hogyan leplezzük le az álhűs élőhalottakat? Kardunkkal ellenőrizzük felebarátainkat, hogy megvan-e az összes vérük



kat. Ami még fontos: a mágia továbbra is vagy a körülöttünk lévő területre hat, vagy egy adott célpontra, attól függően, hogy adunk-e neki irányt. Minél több időt szánunk az előkészítésre, annál nagyobbat szól majd – nyilván ha épp tízen ütnek minket, nem lehet sokáig vacakolni, de magasabb fokozatokon már egyre rövidebb ideig tart felfűteni még a legbrutálisabb tűzvihar is. Nagyszerű ötlet, hogy egyszerre két varázslatot is használhatunk, amelyek ötvözésével egyedi stratégiákat lehet kidolgozni: ha például egy nagyot ütő, de lassú pörről szeretjük oszlatni a tömeget, érdemes mellé talán jég és villám kombinációt választani, ugyanis kevesebbet sebeznek, de mindkettő lassít és marad időnk megpörgetni a mázsás célszámot. Ha karddal hadakozunk, akkor ez nem probléma: legyen talán tűz és örvény, ami égeti és eldobálja az ellenfeleinket, mi pedig kihasználhatjuk a kavardást és fejest ugorhatunk a káoszba. Vannak, akik szerint nagyon repetitív a harc, de én nem éreztem így; mivel ránk bízták, hogy miképp élünk a kapott lehetőségekkel, mindenkinek azt javaslom, hogy kísérletezzen bátran a különféle támadások kombinációival. Egyrészt na-

gyon szórakoztató kikapasztalni, hogy a varázslatok hogyan erősítik egymást, másrészt így nem válik olyan unalmas-sá, mintha csak mennénk-mennénk előre, rendíthetetlenül kaszabolva.

MILYEN SZÉP EZ A KÖRÉNK LEHELT VILÁG

Hosszasan lehetne még sorolni, hogy mi mindennel lehet hosszú-hosszú órákat ölni a játékba: aki például veszi a fáradságot, összebarátkozhat Albion lakosaival, sőt házasodhat, összeköltözhet, gyereket vállalhat... Ez persze nem egyszerű feladat, mert egy bizonyos pontig ugyan feltornázzhatjuk a népszerűségünket bárkinél (a jól ismert gesztusrendszer segítségével), de egy idő után az újdonsült barátaink elkezdnek szívességeket kérni tőlünk, például hogy ugyan szaladjunk már át a szomszéd határba, vigyünk el a nevükben egy kis ezt, hozunk nekik egy kis azt... Vagy ha románkunk kezd élesebbre fordulni, akkor bizony kisebb-nagyobb ajándékokkal kell kedveskednünk, hogy sikerüljön teljesen elbűvölni választottunkat. Ugyanigy minijátéknak tekinthető a gyűjtögetés is: a különféle helyszíneken könyveket kell összeszedni a helyi könyvtár számá-

ra, megvadult gnómkokat kell megtalálni (amiben főleg az segít, ha fülelünk, hát-ha meghalljuk a „provokatív” megjegyzéseiket – bunkó kis mitugrászok, na), illetve ezüst- és aranykulcsokat, hogy ki tudjuk nyitni a stratégiaiag ügyesen elszórt ládákat, remek fegyvereket rejtő titkos helyszíneket. Fejlesztgethetjük hű kutyánk képességeit is, hogy minél hatékonyabb társ legyen a csatákban, illetve minél értékeesebb elásott kincseket szagoljon ki nekünk kóborlásaink során. Ezek tipikusan olyan apróságok, amikre egyáltalán nem szükséges sok időt szánni – de ha valaki már hosszú napokat ölt a *Fable III* világának bejárásába, és fejébe veszi, hogy bizony minden titkát feltérképezi, akkor tegye bátran, jó időre le fogja kötni.

MAXIMÁLISAN ANGOL

A *Fable III* egyedi hangulatáért nagyban felelős a humora, ami nyilván szubjektív: valakinek néhol talán túl harsány (arconpukizni a járókelőket egy cseppet talán már egy bizonyos képzeletbeli vonalon túl van...), máskor pedig erősen abszurd (amikor egy... „meta-RPG” közepébe csöppenünk, és három, asztali szerepjátékot játszó helyi erő elbo-

Mókás albioni sport a „legényreptetés” – sajnos mára már igen kevesen játszzák



i Ha valaki netán Xbox 360-kontrollert venne a játékhoz (ami nem rossz ötlet, mert tökéletesen működik a játék PC-s változatával), az esetleg beszerezhet egy egyedi, *Fable III*-festésű kiadást is. Jár hozzá egy egyedi tetoválás is, amellyel a játékban belül dekorálhatjuk ki hőstünket.



Le sem tagadható a Microsoft-kötődés; mintha csak a cég feje, Steve Ballmer üzenne nekünk a játékon keresztül: mindent fel kell vásárolni!



Azért, mert meghaltunk, még nem kell igénytelen állat módjára kínézni. Egy trendi élőhalott világitó szemgödörvédő nélkül ki sem kel a sírból!



rult meséjében kell helyállnunk) – de tény, hogy hiába érezzük néha szükségét, hogy arcunkat tenyerünkbe temetve zokogjunk hangtalanul, épp ettől megismételhetetlen a *Fable*. Nekem ezzel semmi gondom nem volt, sőt mindvégig remekül szórakoztam – de megértem a berzenkedőket is. Általában kicsit erőltetettnek érzem, amikor egy játék hangjai kapcsán kötelességszerűen fel kell sorolni a szinkronszínészek megnyert hírességeket, a *Fable III* azonban kivétel. Nincs mit tenni, némán leborulok John Cleese, Simon Pegg és Stephen Fry előtt, akik kétségtelenül ott vannak „az igazi” Albion legviccesebb emberei között. Viszont ugyanígy érdemes kiemelni Ben Kingsley vagy Michael Fassbender teljesítményét is... és még lehetne sorolni. A *Fable III* szinkronja valami egészen zseniális és felbecsülhetetlenül

sokat emel a játék hangulatán – szerencsére a magyar felirat is kiválóan sikerült, és bár nem tudja tökéletesen visszaadni az eredeti szöveg gazdagságát (ahogy általában egy felirat sem), mégis jópofa és kimondottan leleményes. A grafikával kapcsolatban már elmondtuk a legfontosabbat: igazán csak magasabb felbontásokon szép, és érezhetően tisztább, részletgazdagabb, mint a konzolos változaté. Csak PC-n elérhető lehetőség az NVIDIA-féle 3D-technológia támogatása, úgyhogy aki rendelkezik a szükséges apparáttal, annak szinte leugrálunk majd a képernyőről a szörnyek.

MEGÉRTE VÁRNI RÁ?

Nagyszerűen sikerült tehát a PC-s változat, ha magyardoga lenne, akkor azt írnám rá, hogy szép, igényes munka. Az irányítás a játék egyediségeiből fak-

dóan nem a legideálisabb egérrel és billentyűzettel, de menedzselhető – akinek azonban van választása, annak mégis azt javaslom, hogy szerezzen be egy Xbox 360-kontrollert, mert azon sokkal kényelmesebb. Fontos apróság még, hogy bár a Lionhead ki akart irtani mindenféle frusztráló tényezőt a játékból, bizonyára lesznek, akik komolyabb kihívásokat szeretnének: ők nyilván örülni fognak az új „nightmare” nehézségi szintnek. Ráadásul itt vannak az xboxos achievementek is, amelyeket lekesen gyűjtögethet az, aki szeret ilyesmit gyűjtögetni: mi a Games For Windows Marketplace-en keresztül megvásárolható digitális változatot teszteltük, de a boltban kapható dobozos változat is ezt a keretrendszert használja – illetve nyilván a Steam-verzióba is integrálják majd a rendszert. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/fable-3

GameStar

MAZUR

Ha kijött volna PC-re is a *Fable II*, talán kevésbé hatna újjának, de az első részhez képest



HARDVERIGÉNY:

Win 7 (XP, Vista), Intel C2D 2 GHz vagy AMD X2 4000+, NVIDIA 7600 GT vagy ATI HD 2600 Pro, 2 GB RAM, 12 GB HDD

- + egyedi atmoszféra
- + rengeteg felfedeznivaló
- + ügyesen kibomló történet
- túl rövid uralkodós rész
- talán kevés harci lehetőség

92

Ha szeretted az első részt, ezt imádni fogod

BEMUTATÓ BRINK

KIADÓ Bethesda Softworks **FEJLESZTŐ** Splash Damage **RÖVIDEN** A nem is olyan távoli jövőben, egy vízben úszó város lakói, a modern civilizáció túlélői harcolnak egymással mint CT-k és terrorok. Azaz mit is beszélnek, biztonsági erők és felkelők. Ebből sejthető, hogy milyen recept alapján készült a játék...

A Splash Damage első próbálkozása a PC-n oly sikeres *Enemy Territory*-típusú játékstílusnak konzolra való átültetése //Flatline

HA AZT MONDOM, CSAPAT-ALAPÚ FPS, MINDENKINEK VAGY A *COUNTER-STRIKE*, VAGY A *QUAKE* ÉS *UNREAL TOURNAMENT* UGRIK BE. Ezzel még nincs is semmi baj, hiszen PC-n ezek a prominens képviselői a műfajnak, amennyiben olyan játékokról beszélünk, amelyek kifejezetten a többjátékos élményre koncentrálnak. Ezek

többnyire nagyon kevés, vagy egyáltalán nem létező egyjátékos módot kínálnak. A Splash Damage az *Enemy Territory*-val már beírta magát a jegyzett játékfejlesztők nagykönyvébe, ezúttal pedig konzolokon is megpróbálják elterjeszteni a PC-n már oly régóta sikeres műfajt, bár minket ez most csak kiegészítő információként izgat, hiszen az ilyesmit nem feltétlenül konzolon érdemes játszani – a *BRINK* esetében is igaz ez az állítás.

MI IS EZ AZ EGÉSZ AKKOR?

A nem túl távoli jövőben játszódó játék mesterségesen kreált két, egymással szembenálló fele az ARK nevű vízfelszínen lebegő sziget rendfenntartó ereje és a velük szemben szerveződő ellenállás. Rögtön úgy indul



Hiába futtok oda, srácnok, nem arra kell menni!



i Noha 16+ besorolású a játék, nagyon kevés vér van benne; tulajdonképpen az összes lövedék, ami testet ér, csak egy pillanatra tűnik úgy, mintha vérplazmát lövellne, így aki arra vár, hogy ez majd legalább annyira véres lesz, mint amennyire álmaiban várta, ki fog ábrándulni. A koszos környezet és a felnőttesnek ható tartalom mellé ez sajnos(?) nem társult be.



Pont akkor fog az angol kisserác becsúszni elénk, amikor kaján vigyorral meghúznánk a ravaszt az ellenfél tarkójára nyalt célkeresztben

kutya-szagú az egész játék, nem kevés tesztoszteronnal fűszerezve. Hiába lehet új külsőtől kezdve a hajunkon át mindent személyre szabni, elsőre még ez a lehetőség sincs meg.

HÚSZAS A KALAPOM SZÉLÉN, CSUHAJJA

A *BRINK*-ben nem teljesen szokatlan módon úgy oldották meg a karakterfejlődést, hogy akár egyjátékos, akár tréning, akár online módban nyomulva is tapasztalati pontokat kap a játékos. Húszt szint van, elég hamar el lehet érni a maximumot, csak játszani kell – még a vesztes meccsek is beleszámítanak az XP-be, hiszen a pályán történő dolgok miatt osztja őket a játék. Megvédünk egy stratégiai pontot? Dől az XP. Fejlövés vagy épp szimp-la gyilkos? Semmi gond, hopp, megint 25-30 XP. Párezenként szintlépés, elérhetővé váló bónuszcuccok, kezdve a már korábban említett külsőalakítással egés-

zen a fegyverfejlesztésekig, továbbá a négy játszható kaszt képességeinek növe- lése is ide tartozik, ugyanis az sem érhető el azonnal, csak a szintezés során. A húszt szint teljesítése után már közel minden ki lesz maxolva, így senki sem lesz hátrányban másval szemben, bár akármikor újra lehet specializálni az el- osztott pontokat, ha nem tetszik valamelyik tulajdonsághalmaz, illetve újra- keverhetjük a fegyverek kiosztását is. Fegyverből márpedig bőven akad, a ki- egészítőikkel együtt pedig egész vonzó nyammogást eredményez a játékosoknál ez a rendszer, lévén azon vakarjuk majd naphosszat a fülünket, hogy vajon érde- mes-e a gyorsabb fegyverváltást bizto- sító upgrade-et behúzni, vagy sem, mert kicsit rontja a fegyverstabilitást és így tovább. 10-11 klasszspecifikus tulajdon- sággal, továbbá a mindegyik klasszhoz tartozó általános képességek fejlesztésé- vel együtt már meglehetősen jól testre

lehet szabni egy karaktert, ami után már csak a fegyverekkel kell foglalkozni. A halál- osztók tényleg rendkí- vül jól sikerültek mind kül- sőre, mind hangra, bár az nem titok, hogy a Splash Damage külön fi- gyelt rá, hogy csupa olyan veterán dol- gozzon a játékokon, akik valamilyen terü- leten már egyszer alkottak valami hatal- masat. Így a PS2-n méltán híres *BLACK* nevű játék hangdizájnere dolgozott a *BRINK*-en, amelynek okán a fegyverhan- gokra és robbanásokra egy szavunk sem lehet. A dialógusok témája már egy ki- csit más téma, de arról később, ma- radjunk egyelőre a játékmódoznál. Min- denen felül pedig talán az egyik legfon- tosbab tulajdonságválasztás az, hogy könnyűléptű, átlagos vagy súlyos test- felépítésű legyen a karakterünk, ami azt

vonzza magá- val, hogy vagy elbírnak a gatling ágyút, de lépni nem bírunk a súlyá- tól, mert mindhova lépcsőzni kell, vagy sima

kis kézi vízipisztolyokkal ro- hangálunk, de oly sebesen és olyan dol- gokon átugorva, ami a nagyobb darab csapatársak szemébe könnyeket csal irigységükben.

KAMPÁNYOLJUNK?

Azt már érintettem óvatosan, hogy bi- zony a kampány egy kalap szemfény- vesztés. Néhány másodperc átvezető ani- máció és dialógus előz meg olyan pá- lyákat, amelyeket többjátékos módra terveztek. Éppen ezért a történet, amely ezek köre épül, rettentő gyenge láb- kon rogyadozik, noha ez azok számára úgysem lesz negatívum, akik a csapat- játékokért nyomulnak a barátaikkal; azok- nak viszont, akik esetleg egy ideig offline szeretnék próbálgatni a szárnyaikat, biz- tosan negatív élmény lesz. A kampányon és a freeplay (online) já- tékmódon kívül vannak még challenge- ek, amelyek egyedi célok teljesítését tū-



ROBOTPESZTRA

Gyerünk, Wall-E, menj már!

AZ EGYIK ÉRDEKESEBB, DE CSEPPET SEM ÚJ JÁTÉKMÓD az az, amikor egy robo- tot kell kísérgetnünk a pályán megvéde, tulajdonképpen úgy, mint ahogy a VIP-embert kellett egyéb játékokban. Védeni kell, javítgatni, meg románcos történeteket mesélgetni neki, hogy ugyan szedje már a lánctalpát, mert ott öszülünk meg helyben. Kinek mi fekszik jobban, én kifejezetten örültem, amikor védekezni kellett, vagy védeni valamit egy pályán, mert mindig könnyebb feladatnak bizonyult, mint támadni.

BEMUTATÓ



zik ki a játékos elé és nemcsak újabb fegyvereket és tárgyakat ad a teljesítésük, hanem ugyanúgy ömlik a tapasztalati pont, mint bármelyik másik játékmódban. Kicsit logikátlan, hogy miért ez az a mód, ahol fegyvereket lehet szerezni; sokkal logikusabb lett volna, ha a szintlépésekkel válnak elérhetővé az új csúzlík. Ettől függetlenül kétszer-háromszor nekiugorva egy-egy ilyen pályának még nem fogjuk tudni megnyerni, mert ugyan nagyon buta a mesterséges intelligencia, ám pont ezért okoz majd gondot elsőre megtalálni a 4-5 objektíva mindegyikét, a tíz perchez közeli időlimiten belül. Általában ugyanúgy néz ki egy meccs: van a védekező és van a támadó fél, majd a négy választható klassz közül valamelyikkel megpróbáljuk az idő letelte előtt szétgyepálni az ellenfelet és csapatban mozogva legyalulni mindent és mindent.

KLASSZISOK?

A hovatartozás tekintetében sincs különösebb újítás a játékban, csupa olyan elemet pakolnak egymásra a fejlesztők, amit már korábban kipróbálhattunk más játékban. Konzolon azonban ez nyert lehet, mert a *Left 4 Dead* szérián és a *Team Fortress 2*-n kívül (ami egyébként nagyon hasonlít a *BRINK*-re, talán a legjobban minden hasonló típusú játék közül) nem nagyon találmi olyat, ami labdába rúghat a többjátékos irtást igénylő, de nem *Halo*-hasonmás játékok között.

A katona – értelemszerűen tüzérobén (elvileg) a leghatásosabb arc a négy közül, plusz általában övé az első objektíva teljesítése egy-egy pályán, mert csak ő tudja kirobbantani a terminálokat lezáró ajtókat, amelyek segítségével játék közben válthat klasszt az épp arra járó játékos. Ilyen terminálok lehetnek még HP-újratöltő félék, vagy olyanok, amelyek muníciót adnak, de a legjellemzőbb úgyis az, hogy mire tudatosan odamennék, hogy na, töltődünk, addigra az ellenfél már elfoglalta. Tulajdonképpen semmi szükség rá, mert életerő amúgy is kevés van, medicek meg rohagnak elegenden a pályákon, így az ilyen másodlagos küldetések teljesítése majdhogynem teljesen felesleges. A lényeg annyi, hogy meg kell szerezni a lehető leggyorsabban a terminál(oka)t a pályákon, ami a spawnpontunkhoz közel van, hogy a teljesített események során vagy mi, vagy csapattársaink váltsanak klasszt, hogy a következő küldetés is teljesüljön. Ha meg kell védeni valamit vagy valakit, akkor persze mindegy, hogy kívül vagyunk, bár érdemes majdnem mindig mérnöknek lenni, mert sokkal erősebb robbanószerei vannak a gránát upgrade-ek által, mint a normál katonának. De még a katonáról van szó, így gyorsan elmondom, hogy Molotov-koktél is tud dobálni és ami a legfontosabb: a közelében állóknak egy-sével újratöltheti a lemerült tölténytárat. A felcserek gyógyítani tudnak, a még nem teljesen megölt csapattársaknak ha-



Érdemes végigjátszani a tanító pályákat, mert hatalmas előnnyel ugorhatunk bele a kampányba a hatásukra. Nemcsak a legjobb fegyverek válnak elérhetővé még első szintű játékosként is, hanem sokkal rutinosabban mozog majd a karakter az akadályok között.

SZABJ, ALKOSS, GYARAPÍTS

Léghajó legyek, vagy vadakat tereelő juhász?

HA VALAMI JÓL SIKERÜLT A BRINK-BEN, AKKOR AZ TUTI, HOGY A SZEMÉLYRE SZABHATÓSÁG. Nemcsak a kismillió fegyvert és azoknak fejlesztéseit agghatjuk magunkra, hanem a külsőnket is befolyásolhatjuk, majdnem a végletekig. Sajnos



plasztikaiműtét-adon nincs, amelynek hatására férfiből nőt operálnának, de legalább most azok is kénytelenek lesznek csóvákcal játszani, akik eddig folyton Lara fenekét bámulták. Egyre vigyázní: ha tetoválást applikáltak a bőrtökre, azt már nem nagyon lehet lekaparni, úgyhogy ezt az egyet gondoljátok át az öltöztetéskor.



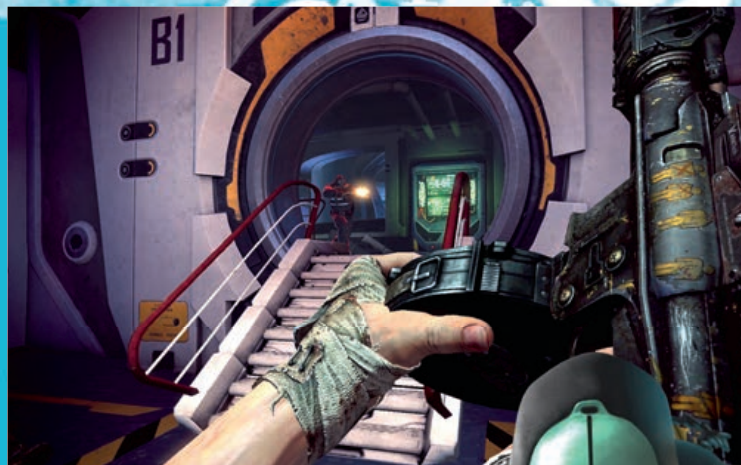
A fegyverkiegészítők irtó pópoc részei a játéknak, szinte már becézgetve puszilgathatjuk a rommá pimpelt csúzlíkat, amelyen talán senkinek sincs a játékban, ha ügyesen alakítgatjuk a módosítókat.

A JÁTÉK BŐVEN NEM OLYAN ÖSSZETETT, MINT AMILYENNEK A BEMUTATÓ VIDEO MONDJA A JÁTÉK ELEJÉN





Az ellenállók is csoportosan szeretik...



Gatling ágyú soha nem tűr ellentmondást. Persze csak, ha talál...



jíthatnak újraélesztő injekciót, vagy átmenetileg növelhetik a társaik életerejét. Mindenképpen hasznos, hogy legyen egy medic is a csapatban (maximum 8 játékos lehet egy oldalon), mert újraéledni sokkal több futkorászást jelent, mint betölteni az injekciót és talpra ugrani. Az más kérdés, hogy a minőségi ellenfelek úgysem hagynak minket csak úgy félholtan heverni, szépen péppé tunkolnak majd a földön, hogy még véletlenül se kelthesse fel később – a játékos is jó, ha így tesz az ellenfelekkel adott esetben. A mérnökök automata lövegeket telepíthetnek (amelyek nagyon gyengék, pár lövéstől kipurcannak, de hasznos zava-

ró tényezők), megjáthatnak eszközöket, amelyek a pályák teljesítéséhez szükségesek, továbbá aknákat rakhatnak le szűk helyekre, zavar okozása érdekében. Az ügynök pedig átmenetileg fel tudja venni az ellenfél fizimiskáját, bár onnantól kezdve, hogy meglövik, azonnal kiderül, hogy az ellenséghez tartozik. Márpedig a *BRINK*-ben igen sokszor lőnek valakire, még akkor is, ha csapattárs, így majdhogynem lehetetlen átverni bárkit vele. Ezenfelül csak az ügynökkel lehet hackelni, ami szintén a küldetések teljesítése miatt van a játékban, amiből látszik is, hogy mindegyik klassznak szerepe van majdnem mindegyik pályán egy adott időben.



NOÉ BÁRKÁJA



AZ ARK-OT JÓL KITALÁLTÁK, JÓ HELYSZÍN A LEPUKKANT ÉS KEVÉSBÉ HASZNÁLT KÖRNYEZETEK VÁLTOGATÁSÁRA, azaz jól érezhető az ipusztériális közeg és az elit réteg lakóhelye közötti különbség adott esetben. Kár, hogy oly kevés helyszínt terveztek meg, hogy szinte szemlesütve sem használhatunk a fejlesztők kétjegyű számokat a pályamennyiségekkel kapcsolatban.

AZ ÜTKÖZETEK

Első ránézésre egész pofás a játék, pedig a 2003-as *Doom 3*-ban debütált motort használja az id Software-től. Persze átalakították, de jobban hunyorítva azért érződik rajta az idő, plusz hardver ide vagy oda, sokszor látni betöltődő textúrákat, bár jóval kevesebbszer, mint adott esetben konzolon. A karakterek jól néznek ki, de nem lett volna baj, ha a *RAGE* előtt az új id-motort esetleg némi licenrdíjért cserébe részeiben már használhatták volna a *BRINK* fejlesztői. Sajnos emiatt nyílt terepekre ne számítsatok, mint ahogy a *Doom 3* sem remekelt bennük, de legalább nem kell erőműi a futtatásához.

A pályák átgondoltak, hiszen olyan neves pályatervezők is szerepelnek az elkészült néhány térkép készítésében, mint például akiknek a *Counter-Strike Dust* pályáját köszönhetjük, amelyen szerintem csak



A csapatkommunikáció pont olyan informatív, mint volt a *Quake 1* óta a hasonló játékokban, azaz minden egyes kiált, eseményt közvetít szöveges visszajelzés formájában a játék. Ez a profiknak már fel sem tűnik, a kezdőknek viszont segítséget nyújthat, hogy kit, mikor, ki, milyen fegyverrel lött le.

az nem játszott, aki nem is tudja, mik azok az FPS-ek. Ennek ellenére nem érezni azt, hogy bármelyiket is meg lehetne különböztetni a többitől; vagy kísérgetni kell valakit és vigyázni rá, vagy 4-5 lépcsős támadást és/vagy védekezést levezéyelni a csapattársakkal.

Tényleg az a legnagyobb baj a játékkal, hogy intelligens csapattársakra van szükség. Ezt a mesterséges intelligencia egy pillanatra sem biztosítja, így kizárólag online érdemes játszani vagy barátokkal, ezt viszont az nehezíti meg, hogy a szerverek egyelőre nagyon laggolnak. Xbox Live-on is csak kicsit jobb a helyzet, úgyhogy nem tudom mire vélni a dolgot, de a háttértámogatást mindenképpen növelni kell kicsit, vagy egy pillanat alatt elpárolog azoknak a nagy része, akik komolyan játszani akartak a játékkal. Amint viszont van kettő-három ismerős, aki hajlandó úgy együtt dolgozni velünk,

ahogy azt kell, máris megállíthatatlanná válik az a fél, amit képviselünk, mert a rendszertelenül rohagáló ellenfeleket csapatjátékkal olyan egyszerű leszedni, mint CD-lemezzel a lekvárcsöppet. Így a kezdeti sikerélmény és isten-státusz hamar átzuhanhat abba, hogy semmi kihívást nem jelentenek az ellenfelek, azok után meg főleg nehézkes lesz valakinek labdába rúgni ellenünk, ha már húszas szinten, kedvenc SMG-fegyverünkkel, tökéletes célzással toljuk a fejeseket a kiismert spawnhelyek felé.

A speciális cuccokat, mint gránátok, Molotov-koktél vagy egyszerűen a lövegek lerakása, mind egy sávból vonja le a játék, ami lassacskán újratöltődik. Így nem az számít, mennyi gránátunk van, mert igazából végtelen mennyiségű, hanem az, hogy mennyire sűrűn szeretnénk használni őket. Bármit veszünk elő, ami ebből a cskból táplálkozik, jó pár másodpercig nem használhatjuk újra, még akkor sem, ha a 4-5 egységnyi felhalmozódott lehetőségünk ezt engedné – ez azt jelenti, hogy dupla szintű cooldown-effektus van a használatkor. Nem húzom le nagyon a játékmenetet, mert poén, de tényleg. A csapattársak folyton kommunikálnak, ám a játék bőven nem olyan összetett, mint amilyenek a bemutató videó mondja a játék elején, vagy amire folyton figyelmeztetnek a töltőképernyőknél, hogy bezony figyeljünk oda, mert nagyon komplex a játék és ha elveszve érezzük magunkat, csak menjünk a többiek után, az a tuti.

MOZOGJUNK SMART MÓDON

A mozgásszabadságot a SMART-rendszer biztosítja a játékban, ami némi

Azon ritka pillanatok egyik ez, amikor jól néz ki egy pályarész



A „hogyan csúszunk be hátón a reptérhangárba” verseny résztvevői...

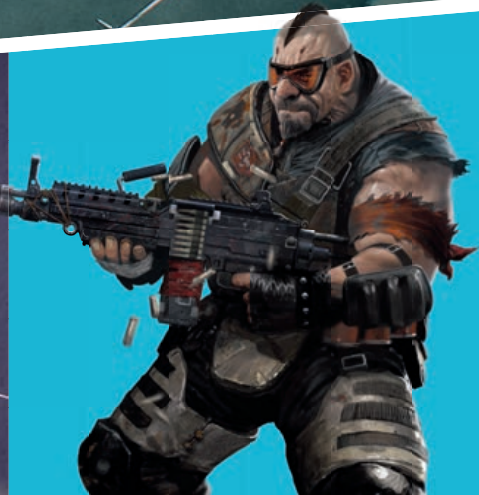




A fegyverhangokra és robbanásokra egy szavunk nem lehet és nincs is



Walljump közben nehéz a fejlődés



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/brink

GameStar

FLATLINE

Sokkal több potenciál lehetett volna a BRINK-ben. Nem sokon múlt...



HARDVERIGÉNY:

Windows 7/Vista/XP(SP3), 2,4 GHz kétféle processzor, 2 GB memória, 256 MB DirectX 9 grafikus kártya, 8GB tárhely

- impresszív karakterek
- fegyverhangok
- néhány animáció gagyi
- hol a történet?
- hol a sok pálya?

80

Aggódok: vajon elő fogom-e venni pár hét múlva is a BRINK-et?...

Mirror's Edge-utánérzést rejteget magában. Ez kőkemény falonfutós, ládára mászás, csövek alatt átcsúszós dolgot jelent, csak éppen ez nem az a játék és nincs rá szükség. Persze, értem én, hogy az Unreal Tournamentben a dodge és a walljump is nagyon jó dolog volt, de itt mire kivitelezzi az ember, már kétszer befönték a haját, plusz messziről süt a mozgásunkról, hogy mit szeretnénk csinálni, így a vajazókést elővéve már a szendőkát gyártják a védők, miközben füllel meghúzzák a ravaszt az érzékesi pontunkra, ahelyett, hogy jól megzavartuk volna őket a mozgásunkkal és nem tudnák, mit szeretnénk.

Egy challenge pálya kifejezetten a parkour mozgást próbálja elsajátíttatni a játékosal, ami kínkeserves két-három újrakezdést jelent majd, mert alig több, mint 4 perc áll a rendelkezésünkre megérinteni közel tíz checkpointot, amelyeknek a java része előtt kérdőjellel a fejünk felett állunk majd, hogy álljon már meg a menet, oda mégis hogyan lehet felugrani, hé? Így a játék sok egyéb eleme mellett, ami frusztrációt okoz, ez is beáll a sorba és megnehezíti az önfeledt kikapcsolódást.

Muszáj viszont végigszenvedni ezt a challenge-et is például, mert a legjobb fegyvereket majdnem ez a pálya adja, ráadásul többször is végig kell ugrálnunk majd a teljes unlockok érdekében. Nem gépi intelligenciával párosítva sem a legjobb a SMART, ugyanis pont akkor fog az angol kisserác becsúszni elénk, amikor kaján vigyorral meghúznánk a ravaszt az ellenfél tarkójára nyalt célkeresztben, így ennek hatására felfogja az összes golyót és még le is csesz, hogy miért őt lőjük. Kösz, persze...

KÖRÍTÉS, ÉLMÉNYFAKTOR?

Az adrenalinlöketek megvannak néha, de az újszerűnek kikiáltott irányítás ellenére ez mégis csak egy sokadik csapatalapú lövöldözős játék, ami semmilyen téren nem mutat újdonságot. Emellett továbbra is óriási szívfájdalmam, hogy nincsenek benne csajok. A hangoktól már volt szó, jók, néhány szinkronhang kivéve, plusz sok olyan karakterhang van, ami egyenesen idegesítő. Néha az volt az érzésem, hogy nem tudták eldönteni, mennyire hasonlítson a játék a Team Fortress 2-re. Míg az teljesen po-

énra vette magát, a BRINK talán túlságosan is komolyra. Nehéz rámutatni, hol rontották el a dolgot, mert nagy potenciál lehetne a játékban, de gyanítom, első lépésként nem róhatom fel a fejlesztőknek a nem 90+ százalékos játékot, mivel először terveznek konzolra ilyen. Érthető, hogy a pénz motiválja őket, mert PC-n jól tudjuk, milyen gyászosak az eladások; talán a Battlefield 3 lesz az, ami megmutathatja, hogy PC-re fejlesztve is lehet úgy portolni multiplayer-élményt konzolra, hogy megmarad az emelt fővel való kiállítás a PC mellett is.

Összességében tehát, ha egy kicsit újabb lenne a motor, ötletesebbek a pályák, nem lenne viccesen használhatatlan a SMART mozgásrendszer, akkor könnyen lehet, hogy magasabb értékeléseket kapott volna a játék, így viszont nem tudom teljesen nyugodt szívvel ajánlani senkinek, kivéve azoknak, akik nagyon szeretik a hasonló játékokat, de még ők is tovább fognak állni idővel, vagy vissza a régi kedvenceikhez. Néhány patch és a szerverek rendberakása után pár fokkal jobb lesz a helyzet, érdemes talán akkor is újrapróbálkozni majd a BRINK-kel. GS



Végtelen gabonamezők. Nem, mégsem...



Sanyi és Lali szomorúak, mert megy le a Nap, vége a strandnak

OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER

KIADÓ Codemasters **FEJLESZTŐ** Codemasters **RÖVIDEN** Ismét megkaptuk behívónkat a jól ismert ultra-realistikus taktikai FPS-be, amelyben ezúttal Tádzsikisztánban osztjuk golyóval az amerikai békét.

Ehhez a Flashpointhoz csak vaktölténye volt a Codemastersnek...

// BadSector

MEGLEHETŐSEN HÁNYATTATOTT SORSOT ÉLT MEG EDDIG AZ **OPERATION FLASHPOINT SOROZAT**, hiszen a nagy sikerű első rész és annak számtalan kiegészítője után, amelyet a Bohemia Interactive-nak köszönhetünk, a *Dragon Rising* már koránt sem nyűgözte le annyira a publikumot. A fejlesztőgárda cseréje nem tett jót a sorozatnak, ugyanis sajnos a „bohém interaktívok” elveszítették a brand nevét (ők az egy fokkal jobban sikerült, de úgyszintén közel sem tökéletes *Arma II*-t adták ki 2009-ben) és a Codemasters saját csapattal készítette el az *OF: Dragon Rising*ot. A „ke-lő sárkány” ugyan nem lett rossz, de ha az egykori *Flashpoint*hoz hasonlítjuk, akkor inkább a „fekvő gyilk” alcím jutott volna eszünkbe róla. Sajnos a folytatás – amelyet szintén a Codemasters hegesztett – még kiábrándítóbb tagja a sorozatnak...

CSAK A HALOTT KÍNAI KATO- NA A JO KÍNAI KATONA?

A kínaiakra általában az erős-savanyú levest és a szecsuáni csirkét kínáló, mosolygós gyorséttermi alkalmazottak juthatnak eszünkbe, a kínai néphadsereg katonáival – mi, magyarok – nem nagyon találkozunk. Más a helyzet a Red River amerikai speciális osztagával, amely Tádzsikisztánban

akasztja össze velük a bajszot. Eleinte csak a helyi ellenállással számolunk le, ám hamarosan beszállnak a kínaiak is, így a konfliktus sokkal súlyosabbá válik. Az eleinte érdekesnek tűnő sztori írást sajnos hamar elveszítettem az érdeklődésemet, pedig a fejlesztők igyekeztek egész ügyes és eredeti átvezető filmcsekkel feldobni a háborús eseményeket, azonban ezek sem tudták elmulasztani a történet unalmát. A játék főszereplője a Fireteam Bravo osztag névtelen vezetője, akiről a játék során sem tudunk meg igazából semmit. A többi katona sem túl érdekes figura: bár az egyikük egész szószátyár és az átvezető filmek során egyfolytában löki a sódert, de egy idő után annyira fárasztó volt a macsó amerikai szövegezés, hogy azért imádkoztam, bárcsak befogná már végre. Sajnos nem tette.

MERT KELL EGY CSAPAT...

Míg a legtöbb katonai FPS-ben (beleértve például az első *Flashpoint*ot is) a küldetések során fokozatosan haladunk előre a ranglétrán, egyszerű közkatonaiból csapatot irányító tiszté válva, itt már a játék elején vezetők leszünk. Embereinket egy kicsit furcsa menürendszer segítségével irányíthatjuk, amelynek kezelése eleinte kissé körülményesnek tűnt (és a rendkívül összecsapott oktatórész sem igyekezett azért túlzottan, hogy kikapasztaljam), de később azért megszoktam. Az olyan egyszerű parancsokon kívül, mint hogy „kövessetek” vagy „tartsátok a pozíciót”, konkrét célpontok megtámadását is megadhatjuk, vagy akár azt, hogy embereink beszálljanak valamilyen járműbe,



A parancsnok azt mondta, lőjem fejebe, de nem engedelmeskedem



Szóval az öreg Ladánk nem is ment az autómennyországba?!

netán fedezék mögé vonuljanak. Hamar rá fogunk jönni, hogy ez nem valamilyen *Call of Duty*, ahol magányos akcióhősként ledaráljuk az ellenséget: a *Red River*ben a társaink megfelelő irányítása és taktikai elhelyezése nélkül hamar fűbe harapunk, vagy katonáink sebesülnek meg.

CSAK BALLAG A KATONA...

Sajnos hiába is próbáljuk legkitűnőbb taktikai géniuszunkat latba vetni, így is gyakran elfordul, hogy hősrünk vagy emberei elhaláloznak, ugyanis a társaink meglehetősen bamba mesterséges intelligenciája révén könnyen az ellenség célpontjaivá válhatunk. Bajtársaink a legnagyobb ellenséges golyózápor közepette is előszeretettel vonulnak előre, a fedezék fogalmát pedig nem nagyon ismerik. Ráadásul az *Operation Flashpoint* realizmusa révén egyetlen találat is elegendő ahhoz, hogy embereink kicsit „lepihenjenek”, mi pedig emiatt oly sokszor játszhatjuk a doktor bácsit, mintha a Vészhelyzet főszereplőjét alakítanánk. A magas szintű realizmus jegyében ugyanis először el kell állítani a vérzést, majd be kell kötnöni a sebet, hogy emberünk ismét jól érezze magát – egészen a következő ellenséges golyózáporig. Kár a bosszantó mesterséges intelligenciáért, mert amúgy a játék taktikai része ezúttal is remekel. Itt nemcsak egy szűk útvonalon keresztül haladunk, mint a legtöbb modern FPS-ben, hanem a csatatéren gyakran be kell keríteniünk az ellenséget, vagy ki kell használnunk a megfelelő terepviszonyo-

kat ahhoz, hogy sikert érnünk el. Az ellenséges MI is igyekszik taktikusan harcolni és gyakran okoz meglepetéseket. Ha hagyjuk az ellenséges katonákat érvényesülni, akkor hamar bekerítenek és ott fogunk vértócsában fetrengeni kétségbeesetten ordító embereink mellett. Aki tehát már halálra unja az egy kaptafára készült „rail shootereket”, amelyekben csak mész előre és lősz, mint a gép (khmm... *Black Ops*...), annak igazi felüdülést jelent majd a *Red River* taktikai része – még az MI idegesítő hülyesége ellenére is.

SZÉP VAGY, TÁDZSIKISZTÁN, LEGALÁBB NEKEM SZÉP?

Az *Operation Flashpoint* részei sohasem az ütős grafikáról voltak híresek, de azért azt gondolná az ember, hogy 2011-ben – különösen egy *Crysis 2* után – megerősítetik magukat egy modern FPS fejlesztői. Nos, a *Red River* készítői a hagyományörzés hívei lehetnek, mert a környezet kidolgozottsága terén a játék igen erős kihívásokkal küzd. Magyarán: ronda. A textúrák még a legnagyobb részletességre felhúzza is alacsony felbontásúak – komolyan, mint ha egy hat-hét évvel ezelőtti low budget FPS-t néznék... Embereink kidolgozottsága már sokkal jobb, bár az kissé kiábrándító, hogy a legtöbb átvezető során merev és élettelen tekintettel, folyamatosan lefelé néznek, mint egy kiselejtett próbababa. A grafikai részletesség hiányáért azért némileg kárpótol az egzotikus tádzsik környezet (falvak, erdők, sziklahegyek

i Tádzsikisztán az első olyan helyszín a *Flashpoint/ArmA* játékok történetében, amely teljesen valós, korábban ugyanis a fejlesztők mindig saját, kitalált miliőt generáltak a játékokhoz.

DE MIT CSINÁLNAK A BOHÉMOK?

Bohemia Interactive: előre, rendületlenül!



MIKÖZBEN A CODEMASTERSNEK MÁR A MÁSODIK RÉSZRE IS ELÉGÉ KI-FULLADT a *Flashpoint* sorozata, addig a Bohemia Interactive sikert sikerre halmozott az *ArmA II*-vel. A 2009-ben megjelent alapjáték után számtalan kiegészítőt dobtak piacra és az eredeti bugokat is kiirtották a játékból. A bohémok azonban nem ragadnak le az *ArmA II* mellett. A *Take on Helicopters* a professzionális helikopterszimulátorok rajongóit célozza be, a *Carrier Command: Gaea Mission* pedig az ősrégi 1988-as *Carrier Command*on alapuló sci-fi akciójáték. (Igaz, utóbbit egyelőre félretettük, de bízunk benne, hogy csak időlegesen.)

ANNYIRA FÁRASZTÓ VOLT A MACSÓ AMERIKAI SZÖVEGELÉSE, HOGY AZON IMÁDKOZTAM, BÁRCSAK BEFOGNÁ MÁR VÉGRE

stb.), illetve az a tény, hogy a helyszínek hatalmasak. A hangok tekintetében semmi extrával sem találkozunk majd, azt leszámítva, hogy parancsnokunk állandóan ordibál és káromkodik, mint a kocsis, ami eleinte mókás, de hosszú távon már fárasztó és idegesítő. Megérttem, hogy a készítő szeme előtt ezen a téren is a realizmus lebegett, de ha már megúsztam anno a katonaságot, akkor nem vágyom rá, hogy egy idióta katonatiszt szünet nélkül ordibáljon velem. A *Crysis 2* drámai és jól etalált zenéi betétei után az is kicsit kiábrándító, hogy itt nem nagyon találkozunk semmilyen muzsikával, igaz, így legalább nem szúrták el ezt is.

VISSZA A BOHÉMOKAT!

Sajnos ebben a részben tényleg egyértelmű, hogy a Bohemia Interactive sokkal jobb munkát végzett az előző részekkel, mint a Codemasters saját csapata. Amikor már-már belelélnéd magad a játék taktikai összetettségébe, akkor szomorúan szembesülsz saját embereidnek az előző évezredet idéző mesterséges intelligenciájával, vagy amikor a táj kidolgozottságában gyönyörködnél, akkor gyomrosként érint egy-egy elmosott textúra. Nem túl izgalmas, vagy eredeti a küldetéseket összekötő történet sem – még a *Crysis 2* B kategóriás sztorija is szinte Oscar-díjas alkotásnak tűnik a *Red River*é mellett. Sajnos erősen érződik a játék egészén, hogy alacsony költségvetésből készülhetett, ezért ennyire szembetűnőek a fapados megoldások.

Szerintem mindenki jobban járna azal is, ha a visszakaphatná a brandet az eredeti fejlesztőgárd hogy az *Operation Flashpoint* név megint szép legyen, „méltó régi nagy híréhez”.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

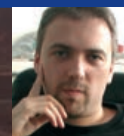
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!

gamestar.hu/jatek/operation-flashpoint-red-river

GameStar

BADSECTOR

Kérlek, kedves Codemasters, adjátok vissza a brandet a Bohemia Interactive-nak!



HARDVERTIGÉNY:

AMD Athlon 64 X2 C2D 2.4 Ghz, 1 GB RAM (2 GB Vista/Win 7), VGA: ATI Radeon X1800/NVIDIA GeForce 7800, 6 GB HDD

- + komplex, taktikai lehetőségek
- + hangulatos környezet
- béna saját MI
- közepes grafika
- megfáradt játékelemek

74

Sortíz alá a Codemasterst!



STCC THE GAME 2

KIADÓ SimBin **FEJLESZTŐ** SimBin **RÖVIDEN** A svéd fejlesztők ismét hazai pályán szolgáltatják a szimulációt.

Újra szól a háromszáz ló

//RG

A SIMBIN JÓ, SZERET MINKET, mi pedig őket, amiért gondját viselik a szobai autóversenyzésért rajongó játékosoknak és időről időre képernyőnkre varázsolják a túrakocsik felhevült motorú világát, amelyben kasztni feszül kasztninak és még kombiautók is rajthoz állnak.

2005-ben a GTR személyében a SimBin olyan autóversenyt dobott piacra, amely győzelmi indulója lett az élethű szimulációra éhezők közönségnek. A jogosan kijáró sikert meglovagolva még ugyanebben az évben megjelentették a GT Legends című játékukat, amely a hatvanas, hetvenes évek versenyjárgányainak volánja mögé ültetett be bennünket, feladatként adva például Mustangok, Corvették, Jaguarok megzabolozását. Természetesen itt nem ért véget a szárnyalás, jött a GTR 2, majd a Race sorozat és az STCC, amelyben a svéd fejlesztők hazai pályán bizonyítottak, illetve a Volvo-The Game, ami ingyenesen játszható, online mókát kínált a Volvo két nagyszerű járművével. Ezekre a játékokra számtalan versenyzői klub született, azóta is működnek,

aktív bajnokságok amelyekben a virtuális világ versenyzői teljes erőbedobással küzdenek az elsőség megszerzéséért. A SimBin által megteremtett környezetet a saját fejlesztésű és Lizard névre hallgatató engine mozgatja, amiről azt állítják, hogy akár FPS-játékokban is előfordulhat, de senki ne vegyen erre mérget. Az viszont vitathatatlan, hogy a Lizard hibátlanul szimulálja az autókra ható erőket, a gumik melegekedését és az ütközéseket, így akinek van egy jó erő-visszacsatolásos kormányja, szó szerint megküzdehet a négykerekekkel a SimBin játékaiban.

VALAHOL MESSZE SVÉDBEN...

Az STCC 2 kiadása egyébként is aktuális, mivel a svéd és a dán túraautó-bajnokság az idei évtől egymásba olvasztva, skandináv túraautó-bajnokság néven fut, így a játékban feldolgozott tavalyi (2010) évad felfogható tisztelgésnek is a népszerű rendezvénysorozat előtt. A játékban 18 típus 45 különböző festésű járművét próbálhatjuk ki, amelyek között az első részhez képest újdonság-

ként megjelent a Volkswagen Scirocco, az Opel Astra, Toyota Corolla T-Sport, a Chevrolet Cruze és a Volvo egy-két érdekesebb típusa. Külön mutatványként megkapjuk a Camaro kupát, amelyben a brutális kinézetű amerikai márka negyedik és ötödik generációjával csapódhatunk be a gumifalba. Ezekon kívül természetesen a korábról már ismert gyártók is szerepelnek, mint például a BMW 320 (E90) a facelift előtti verzióval, Alfa Romeo 156, Seat Leon, Honda Accord vagy a Volvo S60. A beszáguldozható pályák száma hat, köztük megkapjuk a dán Jyllandsringen, a klasszikus vonalvezetésű Falkenberg vagy a sokak által hullámvasútként aposztrofált Knutstorp pályákat is. Ugye, milyen jó kimondani őket?

...ÖRÖKÖS BENZINGŐZBEN

A szimulátorosok tudják, hogy a verseny még a számítógépen sem a zöld lámpa kigyulladásával kezdődik, hanem már a boxutcában, ahol a szerelők beállítják az autót az adott pályára leginkább megfelelő paraméterekre. Amennyiben elsők akarunk lenni, mi sem ússzuk meg (miért is



A rajt-cél győzelem sokáig csak álom marad



Kicsit sárga, kicsit savanyú, de nem a miénk



A pöttyös az igazi

i Az idei WTCC lesz a nyolcadik szezon, amelyet tavaly ősszel hagyott jóvá a FIA Motorsport Világtanácsa. A számos országot meglátogató esemény hazánkban is tiszteletét teszi, így a Hungaroringen is láthatjuk a nemes küzdelmet.

VOLVO 850

Nagy puttontyt a népek



1992-BEN KERÜLT A PIACRA ez a remek szerkezet, tíznél is több motorvariációval, amelyek közül a legerősebb 250 lóerőt tudott és 350 Nm nyomatékot adott le. A százás sprintet 6,7 másodperc alatt futotta meg, ami egy kombitól nagyon komoly. Gyerekkoromban a szomszéd utcában egy ügyvédnél láttam ilyet először, de az a lépcsős hátú változat volt; egyébként az autó még ma is megvan neki.

MEGNYUGTATÓAN ÖBLÖGET, MAJD GÁZT ADVA PILLANATOK ALATT FELPÖRÖG

akarnánk?) a fokok, newtonméterek, nyomásértékek, végáttételek hosszas böngészését és babrálását. Nem azt mondom, hogy nem lehet nélküli versenyt nyerni, de ha valódi sikereket akarunk, akkor ne hagyjuk ki a gondos beállítás műveletét. Egyrészt értékes tizedmásodperceket nyerhetünk, másrészt nem várt meglepetésektől kíméljük meg magunkat például a jól megválasztott lengéscsillapító-keményiséggel. A túl lágy vagy túl magas beállítás ingatag, instabilabb, míg a túl alacsony és túl kemény pattogóssá, adott esetben akár irányíthatatlanná is teheti az autót, márpedig egyik sem kívánatos a versenysportban. Az STCC 2 tehát nem túl meglepő módon továbbviszi a korábbi játékok nagyszerű hagyományát, miszerint végig kell nyomni a felkészülést ahhoz, hogy valóban jól beállított versenygéppel kenhessük el a többiek száját. Ez azért is fontos, hogy betanulhassuk a pályák vonalvezetését, kitanuljuk, hogy hol mekkora féktávot hagyjunk, mikor kezdjük meg a kigyorsítást és jól válasszunk ideális ívet.

Nem mindegy az sem, hogy elől vagy hátul hajtós autóval kívánunk versenyezni, mert a BMW-vel tiszteletlenül bánva pillanatok alatt azon vesszük észre magunkat, hogy pörgünk, amíg a többiek rohögve száguldanak el mellettünk. A front-

hajtásos autókkal nehezebb ugyanezt előadni, cserébe viszont el kell viselni, hogy az orrukat kifelé tolják, de pont ennek köszönhető az, hogy mindenki megtalálhatja a számára leginkább megfelelő technikát.

MINDEN MŰSZER A ZÖLDEN

A korábbi SimBin-játékokból tudjuk, hogy az irányításra semmi rosszat nem mondhatunk, így van ez az STCC 2-nél is. Leginkább az erő-visszacsatolás az, amit semmilyen más játékban nem találunk ilyen intenzívnek; szó szerint két kézzel kell fogni a kormányt. Jól működik a G25 H-váltója és a kuplung is, bár ez utóbbit még mindig csak induláskor kell csúsztatni egy kicsit, utána már megvagyunk nélküle. A hangok is hozzá az szokásos minőség, tehát ez az a játék, amit nem szabad halkán játszani. Már a boxban való motorindítás is maga a gyönyörűség, ahogyan az erőforrás életre kel és megnyugtatóan öblöget, majd gázt adva pillanatok alatt felpörög és szinte látjuk, ahogyan a dugattyúk megkergülden ugrálnak fel-le a főtengelyen. Verseny közben a tempó növekedésével egyenes arányban erősödő differenciálmű sivitása, a herélt kipufogó ordítása, a gumik csikorgása és a kibeletett füle zajai mind-mind egy-egy újabb adrenalinötlötet szabadítanak fel a játé-

kos szervezetében. A kidurrant gumik által megnehezített irányítás vagy a megsérült futómű durva félrehúzása is hozzájárul az élvezeti faktorhoz, ahogy azt a GTR óta megszoktuk.

IDEJE LENNE GYŰRŰZNI A GRAFIKUS MOTORON

Az STCC 2 hozza az elvárt és megszokott SimBin-minőséget, de be kell vallani, hogy a grafikus motorja már elavult; az egyetlen előnye, hogy régebbi gépeken is szépen fut. Amennyiben összehasonlítjuk például a GT Legendst és ezt a játékot, nem fogunk számottevő különbségeket találni, bár tény, hogy csiszoltattak valamit a kinézetben, de lényegében ugyanez a látvány fogadott minket évekkkel ezelőtt is. Bár szimulátorról van szó, mégis hiányolom a látványelemeket, azaz jó lenne kicsit több gumifüst, részletesebb törésmo- dell, mert öt évvel ezelőtt még elfogadtuk, hogy leesik egyben az első szoknya, vagy hullámos a motorház, de mára ez kevés. Ugyanígy jó lenne megreformálni a visszajátzásokat is, mert semmi közük ahhoz, amit játék közben érzünk és ez tulajdonképpen számomra 2005 óta problémát jelent. Míg játék közben szinte tökéletes a szimuláció, és remek reflexekkel a menthetetlenből mozgunk ki egy megcsúszást, addig mindezt az ismétlésben nézve úgy érezzük, mintha a szomszéd Pistikét látnánk a kisautóival játszani. Mivel az STCC 2 a Race 07 kiegészítője, ezért csak azzal együtt fut, de aki megveszi, az automatikusan kapja az alapjátékot is, amiben olyan egzotikumok sze-

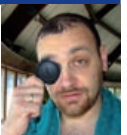
repelnek, mint személyes kedvencem, a WTCC '87 az E30-as BMW-vel, az F3000, a WTCC 2006/2007-es szezonja és a Caterham kategóriái. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: savazz.es értékelj! gamestar.hu/jatek/stcc2

GameStar

RG
Kiegészítőként jó, de ideje lenne megújulni!



HARDVERIGÉNY:
P4 1,7 GHz 512 MB RAM, 128 MB VRAM és 2,5 GB HDD, XP/Vista

- ⊕ fizika
- ⊕ hangok
- ⊕ kombi Volvo
- ⊖ öregesek grafika
- ⊖ ideetlen visszajátzás

78

Győzni kell! Győzni!



LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE VIDEO GAME

KIADÓ Disney Interactive **FEJLESZTŐ** Telltale Games **RÖVIDEN** Újabb legóformába öntött film; érkeznek a darabkákból álló Karib-tenger kalózzai!

Ha egy cápa a tenyeredből eszik, akkor a lábadból is fog!

//Mocsy

MÉG 2005 ELEJÉN MEGJELENT EGY JÁTÉK, amelyről még a legelvakultabb Star Wars-rajongók sem gondolták volna, hogy történelmet fog csinálni. Egy viszonylag ismeretlen kis cég, a Traveller's Tale fejlesztette és *LEGO Star Wars* néven hódította meg a játékosok tömegeit. Az azóta eltelt hat évben rengeteg folytatás jelent meg hozzá és jobbnál jobb franchise-ok „estek áldozatul” a legómániának. Sokunk nagy öröme a Karib-tenger kalózzai is sorra kerültek az idén, a májusban megjelenő új mozi-filmnek, az Ismeretlen vizekennek köszönhetően. Az igazat megvallva a gyerekjátékok mindig is távol álltak az érdeklődési kö-

römtől, egészen addig, amíg magam is gyakorló apuka nem lettem. A szülői mintának köszönhetően azonban Csongor fiam egészen hamar megbarátkozott a géppel és már nagyon korán megtanulta a PC és az Xbox kezelését. Rádásul hétéves kora körül kezdődött nála a Star Wars-korszak, ami abból állt, hogy naponta legalább egyszer végignézte valamelyik trilógiát. Ez elsőre rendkívül büszkévé tett, de fél év után már bizony a felelőségem és jómagam is roppantmód unni kezdtük a dolgot, ideje volt tehát kitalálni a gyereknek valami elfoglaltságot, ami hosszú időre leköti, de közben valamilyen formában használhatja is a szürkeállományát. Ekkor jött a nagy ötlet, hogy nézze meg a *LEGO Star Wars* játékot, hi-

szén az egyáltalán nem erőszakos, jópofa gyerekjáték, nem kell hozzá nagy ügyesség és vannak benne gondolkodtató részek. A program osztatlan sikert aratott a gyereknél, szinte segítség nélkül végigtolta mindkét trilógiát, majd jött a *LEGO Batman*, amit szintén kivesézett pár nap alatt. Éppen ezért örültem a felkérésnek, hogy nézzem meg a *LEGO Pirates of the Caribbean* játékot, hiszen ismét lehetőség adódik egy jó kis kooperatív mókára a gyerekekkel. A feltepitést követően azonban jött a pofáraesés, a *LEGO Star Wars* óta eltelt három év alatt az én kicsi fiam belépett a kiskamasz korba és a gyerekjátékok helyett már Zul Amant és Zul Gurubot farmolja a *World of War-*

*craft*ban. Minden atyai tekintélyemre és diplomáciai képességemre szükségem volt, hogy rábeszéljem arra, hogy elkezdje. Szerencsére a Telltale dizájnerei szinte semmit nem változtattak a jól bevált recepten, így hamar belefeledkezett a jópofa kalóztörténetekbe. Rádásul a Karib-tenger kalózzai franchise megszerzésével a már jól ismert és megszeretett szereplőkkel is találkozhatott a programban, illetve olyan helyszíneket látogathatott meg, amelyek mind-mind ismerősek lehettek a filmekből. Ezen a ponton ismét meg kell emelnem a kalapom a Telltale pályadizájnerei előtt, hiszen mindhárom film legjobb jeleneteit emelték ki, illetve tették egészen szórakoztatóvá. A Fekete Gyöngy átka, a Holtak kincse és a Vi-



Építsek vagy harcoljak?



Esik eső karikára, Jack kapitány kalapjára...



A kanálisban csónakázni nem is olyan romantikus

BÁR NEM EZ LESZ 2011 LEGINNOVATÍVABB SZOFTVERE, ETTŐL FÜGGETLENÜL MÉG TISZTESSÉGES IPAROSMUNKA, AMELY AZ UTÓBBI EGY ÉV LEGJOBB LEGO JÁTÉKA

lág végén teljes történetét végigolthatjuk a legőfigúrákkal és meglepően jól sikerült visszaadni az egyes fejezetek történetét. Itt még nincs vége a mulatságnak, mivel a májusban megjelenő új epizód, az Ismeretlen vizeken is helyet kapott a játékban. Sajnos bármennyire is szeretném megosztani, hogy mi lesz a negyedik rész vége és hogy Jack Sparrow kapitánynak sikerül-e rátennie a kezét az örök ifjúság kútjára, nem tehetem, mivel a Disney magyarországi forgalmazójának (PlayOn) a marketingese megkért, hogy legyek már olyan jó fej és ne lőjem le a film poénját, mert annak a Disney nem örülne és különben is.

MERT KALÓZNAK LENNI MÉG JÓ!

Mind a négy film külön részt kapott a játékban, illetve ezeket az epizódokat felszabtották további öt fejezetre. Rövid fejezőszámolás után kiderül, hogy ez bizony 20 fejezet, ami azért még nem annyira kevés. Amennyiben játékidőben kellene ezt meghatároznom, akkor azt mondanám, hogy valahol 10 és 12 óra között van a négy történet végigjátszása, de persze ekkor még csak olyan felénél tartunk a játék kivesésésében, hiszen nem találtuk

meg az összes rejtett pályát és egyéb nyalánkságot, amit a készítőknél sikerült belezsúfolniuk a programba. Minden fejezet végigjátszása minimum félóra, de persze a húzósabb fejtörők esetén bizony előfordulhat, hogy akár órákra ottragadunk egy pályán és hardcore kalandjátékosokat megszegényítő vehemenciával kutatjuk át a pályát egy kihagyott legódarabka után. Egy szó mint száz, meglehetősen addiktív tud lenni a dolog, pedig ha megkapargatjuk a csillogó felszínt, akkor rájöhettünk, hogy nem tettek hozzá a készítőknél olyan nagyon sok újdonságot a franchise eddig megjelent részeihez. Persze a grafikán sokat csiszoltak az első LEGO Star Wars óta, a háttérrel például kifejezetten lenyűgözők lettek és a pályák sikeresen visszaadják a karib-tengeri hangulatot. A legőkarakterek esetében joggal gondolhatnánk, hogy nem igazán van tág mozgásterük a grafikusoknak és az animátoroknak, hogy valami igazán eredetit hozzanak létre, de erre a feltételezésre ismét rácsófol a LEGO PotC. Példaként Jack Sparrow karakterét tudom felhozni, akinek a – hogy is fogalmazzam meg finoman – különbségét sikerült átültetni ebbe a néhány poligonból álló kis

i A Karib-tenger kalózái filmek első része, a Fekete Gyöngy átka 2003-ban jelent meg, három évvel később érkezett a folytatás, a Holtak Kincse, 2007-ben pedig a trilógia záró darabjának szánt a világ végén. Végül újabb részt készítették, így idén kerül a mozikba az Ismeretlen Vizeken, aztán ki tudja, hány folytatást kapunk még...

AZ IGAZI KARIB-TENGER KALÓZAI LEGÓ

Egy mondatos kis akármí



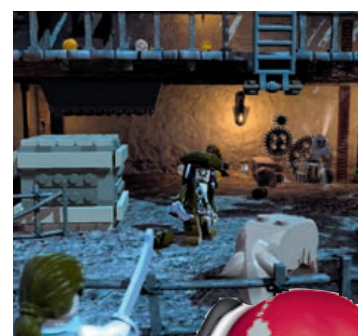
KUTATTAM EGY KICSIT A NETEN EBBEN A TÉMÁBAN ÉS ÖRÖMMEL LÁTTAM, hogy a játék megjelenésével egy időben a piacra dobták a Karib-tenger kalózái legőszetteket. Az rögtön lejtött, hogy milyen igényesen dolgozták ki ezeket a darabokat, bár ez az árukon is meglátszott. Kicsit szíven ütött, hogy egyetlen kalózhajó cirka 40 ezer forintba kerül, de ha az összes ilyen témájú legőszettet be szeretnénk szerezni, akkor nem ússzuk meg 125 ezer forint alatt.



legőbábuba. Zseniálisan hozza Johnny Depp fantasztikus alakítását, óriási piros pont annak az animátornak, aki ezt így kivitelezte.

A grafikai gyöngyszemek mellett már csak hab a tortán a zenei aláfestés. A fejlesztők egy az egyben átvették az eredeti filmek zenéjét, ami nagyban megalapozta a játék alaphangulatát. Ezt a részt szinte az összes LEGO játékban tökéletesre csiszolták, gondoljunk csak a Star Wars zenékre vagy az Indiana Jones-játékok témáira.

A játékmenetbe minimális újítások kerültek be, ezek azonban határozottan felhasználóbarát megoldások, javítottak kicsit az összképen. Az egyik ilyen apróság a karakterek gyors kiválasztása. Emlékszem, a régebbi játékokban meglehetősen nehézkes volt a karakterek váltogatása, nem elég, hogy a közelében kellett lenni, de még abba az irányba is kellett nézni, amerre a másik karakter állt. Ez két szereplő esetén nem egy bonyolult ügy, de abban az esetben, amikor öt karakter rohangál fel s alá a képernyőn, bizony jól jön a lehetőség, hogy egyetlen gombnyomással előhozhatunk egy menüt, ahol könnyedén kiválaszthatjuk azt a karaktert, akire szeretnénk átváltani.





Még Johnny Depp mozgását is lemásolták a játékban!



Vingardium LEGO-losa!



Sparrow kapitány és új hajója. Vagyis csónakja. Na jó, inkább ladíjja



Nem árt tudni, hogy Port Royalban, a játék főmenüjében is működik ez az opció, csak ott már a játékban megszerezhető kilencven karakter közül választhatunk. További említésre méltó újdonság Jack Sparrow és a mágikus iránytűje. Ennek segítségével megtalálhatjuk a pályákon elrejtett titkos tárgyakat, amelyeket ha összeszedünk, akkor újabb arany tégladarabkákat tudhatunk magunkénak (az összegyűjtött téglákkal újabb részeket nyithatunk meg Port Royalban).

Ahogy azt megszokhattuk már a LEGO játékokban, a platformrészek mellett logikai feladványokat is meg kell oldanunk. Ezek általában egyszerű feladványok, de azért sikerült néhány olyan trükkös fejtörőt is becsempészni, amelyeket garantáltan a szülőnek kell megoldani (már ha képes rá). Általában két karaktert kell irányítanunk egyszerre és a különleges képességeiket kell kombinálnunk ahhoz, hogy továbbjussunk, a LEGO PotC-ban azonban nem ritka az az eset, amikor öt különböző karakterrel kell egyszerre játszaniuk és fejben tartanunk mindegyikük különleges képességét.

Lesz itt öröktya, aki képes kiásni az elrejtett kincseket, a hölgyek akrobatikus ugrásokra képesek, a mechanikus képességekkel megáldott (kőlapácsot lóbáló) karakterek a még forró és képlékeny legőkockákból tudnak hasznos szerkezeteket kovácsolni. Aztán ott vannak a távolsági fegyvereket használó karakterek, az erőemberek, az élőhalottak, akik képesek a víz alatt lélegezni és még sorolhatnám tovább a listát. Elsőre nagyon tetszett ez a változatosság, de aztán rájöttem, hogy a fejlesztők már az első részben, a Fekete Gyöngy átkában ellőték az összes puskaporukat és nem igazán tudtak új megoldásokat felvonultatni az utolsó három részben. Ez nekem elég kiábrándító, szeretem, ha a játék vé-

gére is marad meglepetés, amire rácsodálkozhatok. Nagyon eltalálták azonban az apró minijátékokat, bár aki játszott a *Monkey Island* harmadik részével, az jót mosolyoghatott a szinte egy az egyben átvett ágyús résszel, ahol FPS-nézetből kell szétlőnünk különböző célpontokat. Aztán ott volt a forgatható doboz, amelynek a közepén lévő golyót kellett kiokoskodnunk – ezek igazán ötletes részek voltak, nagy kár, hogy nem jutott minden fejezetbe legalább egy ilyen nyálánkság. Bár alapvetően sikerült elvárásolnia a játéknak, de azért volt néhány olyan rész, ahol a pokolba kívántam a fejlesztőket. Igen, azok a fránya ügyességi részek. Sose fogom megérteni, hogy lehet egy kimondottan gyerekeknek szánt játékot telepokolni olyan nehéz platformelemekkel, amelyek megoldása szinte tökéletes időzítést és kivitelezést igényel. A gyerekeknek nagy valószínűséggel egészen egyszerűen elmegy a kedvük a játéktól, hiszen ők szórakozni akarnak és a milliméterre kiszámolt pixelugrásokat nem tekintik annak. És milyen igazuk van... Óriási mennyiségű mozibetét is helyet kapott a küldetések elején és végén, ezek amellet, hogy segítenek a történet minél jobb megértésében, bájos humorukkal tovább fokozzák elkötelezettségünket a játék mellett. A játékok nagyon nagy százalékában az ember automatikusan rátenyrel ezekre a betétekre, de a LEGO játékok kivétel, mindig találni bennük olyan apró geget, amiért érdemes végignézni őket. Kicsit olyan, mint a jobb filmek végeérhetetlen stáblisztája, amiket csak azért is végignézzünk, mivel reménykedünk benne, hogy lesz valami jópofa kis meglepetés a végén.

HORGONYT FEL!

Bár nem ez lesz 2011 leginnovatívabb játéka, ettől függetlenül még tisztességes

iparismunka, az utóbbi egy év legjobb LEGO játéka. Simán veri a *Clone Warst*, de még a nagy varázslónak, Harry Potternek sem sikerült leköröznie a kalózkodokat. Játékos kedvű szülőknek kifejezetten tudom ajánlani a kooperatív módot, a gyerek garantáltan örömmel fog belevágni a közös kalandba. Aztán ha befejeztük a játékot, akkor irány a mozi és a negyedik Karib-tenger kalózái film. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/lego-pirates-of-the-caribbean-the-video-game

GameStar

MOCSY

Egy Karib-tenger kalózáit vétek és egyben művészet lett volna elrontani!



HARDVERIGÉNY:

1.8 Ghz Intel Pentium 4 vagy AMD Athlon CPU, 512 MB RAM, 7 GB szabad hely, 128 MB NVIDIA vagy ATI VGA

- + ideális családi játék
- + okos fejtörők és minijátékok
- frusztráló platformrészek

82

A Karib-tenger kalózái legőformájukban is hódítanak!



Május 20-án este 10 órakor dől el, hogy kinek az avatárja kerülhet be a játékba; az, aki akkor a játék ponttáblázatán épp elől lesz, az nyeri meg ezt a lehetőséget.



FORTIX 2

KIADÓ Nemesys Games **FEJLESZTŐ** Nemesys Games **RÖVIDEN** Egy ősi játék, a Qix továbbgondolása volt a Fortix, amelynek ez a második része – területfoglalós, odafigyelős, toronyrombolós, sárkányölős.

Most aztán tényleg egy szál lovag ment meg mindent!

//Gyu

ANNAK IDEJÉN A FORTIX **ELSŐ RÉSE ELÉG KELELEMES SIKERT ARATOTT A STEAMEN.** Az 1981-ben megjelent Qix mai utódjaként nem hozott túl sok újdonságot, de legalább újra felevenítette az ősi sikerjátékot.

MAJDNEM NYERTES

A Fortix 2-ről már a megjelenése előtt rengetegen írtak a hazai sajtó képviselői közül, méghozzá nem is akármilyen indokból, ugyanis bekerült az Indie Game Challenge verseny döntőjébe, amely a legértékesebb versenyszám független játékok kategóriájában. „Professional” kategóriában indult, ahol – valljuk be őszintén – kevés esélye lehetett a később mindent letaroló Limbóval szemben, azonban már a döntőbe kerülés is igencsak dicséretes teljesítmény volt, a team olyan reklámot és elismertséget kapott, amelyre más, független fejlesztők csak vágyakozni tudnak. Bár nem kaptak díjat a versenyen, azért mégis nyertek: hírnevet, tapasztalatot, kontaktokat, és ez sem kevés. Gratulálunk!

FOGLALJUNK EL TERÜLETEKET

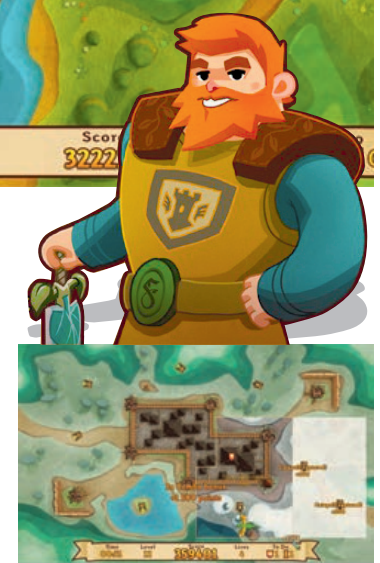
Szinte biztos, hogy mindnyájan ismeritek ezt a játéktípust: egy figurával be-rajzolunk a nagy területbe kisebb területeket, amelyeket így elfoglalunk.

Azonban az ellenfél arra törekszik, hogy a vonalunkat tönkretégye (sőt, egyes nagyon gonosz egyedek a védetségét biztosító mágikus vonalon is képesek közlekedni), ekkor pedig mi magunk is meghalunk. A Fortix első része annak idején, 2009-ben azzal hozott újdonságot, hogy behozta a játékba az erődöket – ez a Qix-klónok világában újdonság volt. A Fortix 2 ennél többet is ad a játékosoknak, erről majd szó esik a későbbiekben. A nagy térképen mintegy 30 pályát találunk, amelyek egyre nehezebbek és egyre több kihívást rejtnek. A rövid kis tutorialban minden lényeges dolgot megtanulunk, mit hogyan kell bekeríteni, hogyan lehet elpusztítani a ránk törő toronyokat, sárkányokat – azonban a későbbiekben még jó néhány olyan játékelemmel is találkozunk (például a kulcsokkal), amelyek nincsenek benne a tutorialban. Ez nem is baj persze, hiszen akkor jó egy sokpályás játék, ha fokozatosan képes nyújtani új kihívásokat. Szerencsénkre a halálunk helyétől folytatható a kihívás, mert hát az elején, amíg meg nem tanuljuk, hogyan és hova figyeljünk, bizony egy-két elhalálozás elő fog fordulni. Egyébként kétféleképpen lehet irányítani: egérrel és billentyűzettel is külön-külön.

AMI A FORTIX ÓTA BEKERÜLT

Nézzük tehát, mennyiben nyújt többet a Fortix 2 az elődjénél: három kü-

lönöző típusú terület található a játékban (az első részben csak zöld pálya volt), olyan új szörnyek kerültek be, mint ogre és piros sárkány. Persze az épületek száma is megnőtt, új lényes épületeként üdvözölhetjük az alábbiakat: balliszta, orktorony, mágikus torony, mágikus gömb és denevérbárlang. A játéknak új főellensége és rejtett zombimódja is van, emellett szebb a grafika, több a pálya, nehezebbek az achievementek (ezek elérése körülbelül dupla akkora erőfeszítést kíván, mint a Fortixban, zombikkal pedig tripla annyi játékidő). Amire a játék FAQ-ja külön felhívta a figyelmet, az az, hogy ezúttal sztori is lesz! Nos, valami van, de nem az igazi... pedig nagyon klassz átvezető szövegekkel, sztorirészletekkel meg lehetett volna indokolni, melyik pályán mi és hogyan van, miért pont ott található, ahol és miért annyi, amennyi – nagyon klassz kis fantasyesét lehetett volna rityenteni a játék mellé, ám sajnos ezt a ziccert kihagyták a készítők. Nekem viszont kimondottan hiányzott, hogy egy ennyire sztorizott kiálló játékban gyakorlatilag nincs történet (a FAQ szerint van, én nemigen találtam értekelhető mennyiséget belőle). Azt javasolnám a Fortix 3 elkészítése előtt, hogy szóljanak nyugodtan, megírom a sztorit, csak legyen benne, mert megé-
nérn...



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/fortix-2

GameStar

GYU

Jópofa fantasy Qix-klón.



HARDVERIGÉNY:

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

- továbbfejlesztették
- többféle területtípus
- jó grafika
- a sztori szinte nyomtalanul eltűnt belőle
- nem olyan addiktív, mint vártam
- hol van a pályaedítőr?

80

10 dollár sem sok érte, de néha a Steam olcsóbban adja...

XBOX LIVE-AJÁNLÓ



Delíriumos álmokkép



GS-táborfűz a GS Táborban

FEJLESZTŐ: Ska Studios KIADÓ: Microsoft

THE DISHWASHER: VAMPIRE SMILE

Ne köss bele a mosogatófiúba!

//Chavalier

A 2009-ES THE DISHWASHER: *Dead Samurai* című játékot egyetlen ember készítette, ahogy a közelmúltban megjelent folytatást is: James Silva, aki élő bizonyíték arra, hogy igenis lehet egy egyemberes garázsfejlesztésből is komoly siker. Az első rész szimpla bosszútörténet volt a Ködkürt Kávészó névtelen mosogatófiújával a főszerepben, aki a kiborgmozgalmak idején veszítette életét, de az idegen világból származó séf feltámasztotta. A *Vampire Smile*-ban is öt üdvözölhetjük az egyik főszereplőként, hiszen ezúttal felbukkan halottnak hitt mostohatestvére, Yuki is, akit viszont egy gonosz erő keltett életre, és fordít fivére ellen. Gyors fejszámolás után kiderül, hogy itt bizony két kampánnyal is számolhatunk, az egyedül és párban is játszható egyéb játékmódok mellett.

A Dishwasher-játékok lelke a harc – ha valamiért újra és újra leültök velük játszani, azt a hibátlan irányítás és látványosan

brutális kivégzések számlájára írhatjátok. Ráadásul egy új képességnek köszönhetően már a levegőbe felugorva is képesek a hőseink villámgyors lerohanásokat végrehajtani, miközben késsel, láncfűrészszel és egyéb finomságokkal aprítják az ellent. Még olyan különleges fegyvert is szerezhethetünk, mint az elektromos töltésű kard, amit az összes többi gyilokhoz hasonlóan fejleszthetünk is. James Silva még arra is ügyelt, hogy a nehezebb fegyverek forgatásakor hőseink lassabban suhintsanak, s ne hadonásszanak olyan könnyedén, mint ha épp egy pehelysúlyú szamurájkard lenne a kezükben. A vérben és bélben úszó képernyőn olyan mézszárlásszimfóniának leszünk aktív részesei, amit fejeket túlérett dinnyeként szétpasszírozó pörölyre, nyelőcsövet átmetsző késsre, végtagokat szabdaló kardra, sörétes puskára és géppisztolyra írtak. Tiszta szerencse, hogy a látvány egyszerre stílusos és gyermekes, hiszen ha picit is hajlana a realizmus felé, a világ legtöbb országában betilnának. **GS**

FEJLESZTŐ: Ankama Games KIADÓ: Microsoft

ISLANDS OF WAKFU

Nem minden a bű és a báj

//Chavalier

A DOFUS CÍMŰ MMORPG-BŐL eredeztethetjük az *Islands of Wakfu* történetét, szereplőit, mitológiáját, sőt az egész világot. A két mű közötti legjelentősebb eltérést a harcrendszer jelenti: míg az ihletadó a taktikázásra kiváló lehetőséget nyújtó körökre osztott megoldással operál, addig a mellékág inkább a valós idejű összecsapásoknak szavazott bizalmat. Persze taktikázni itt is lehet majd. Kétségtelenül a látvány az *Islands of Wakfu* legnagyobb erőssége. Erőteljes rajzfilmes, képregényes hatás érezhető rajta, és egyfajta megkapó báj, ami többnyire a francia és a benelux művészek munkáját jellemzi.

A szokásos „eljő a nagyon sötét és nagyon ősi gonosz, aki/ami rabigába akarja hajtani a szabad népeket, megbecsteleníteni a szűzeket (feltéve, hogy tiltakoznak), és ellopni a szikkadt kenyérvéget az éhező gyerekek asztaláról”-toposzokra épülő történet főhőse az Eliatropé (nem szimplán Eliatropé, hanem az Eliatropé), aki harcos, a kemé-

nyebbik fajtából. Őt kicsiket és nagyokat is, ha a helyzet úgy kívánja, s hogy ne unatkozzon nagyon, kap egy társat is maga mellé, egy sárkányt. A túlméretezett gyík nemcsak lomhább, mint fegyverforgató társa, hanem még a sebzése is gyengébb, cserébe viszont távolról rendezi le a nézeteltéréseit másokkal a saját köpetét használva fegyverként. Hőseink egyébiránt csakis abban az esetben tűnnek fel egyszerre a képernyőn, ha kooperatív játékot indítunk. Szingliben egy furcsa, és nem túl rokonszenves megoldással éltek a fejlesztők: a hős hol sárkány, hol humanoid formájában halad és harcol a mindenkorai körülményeknek megfelelően. Talán nem volt kedvük MI-t írni a srácoknak. Ha viszont sikerül rábeszelnünk egy haverunkat egy kis offline társasjátékra, akkor már csak azt kell tisztázni, hogy ki melyik RPG-szerűen fejleszthető karakterrel vonuljon csatába, s máris kezdődhet a gyönyörű helyszínek között zajló, időnként humoros fejtorókat, QTE-eket és bosszarcokat kínáló kaland. **GS**



GameStar
87

„Ez finom lesz” – Mable (Csengetett, Mylord?)



GameStar
71

Amilyen szép, olyan frusztráló

VELENCEI KEMP PARTY! GAMESTAR TÁBOR 2011

JÚLIUS 16-22.

Mi kell a jó táborozáshoz?

- Jó társaság: GS-szerkesztők és -olvasók ✓
- Rengeteg tuti verseny mesés nyereményekkel ✓
- Innovatív hardverbemutatók („Vajon elmerül-e a tóban az alaplapom?”) ✓
- GS Live élő adás a táborozókkal („Anyu, benne vagyok a tévében!”) ✓
- Xbox 360, Nintendo Wii, Sony PS3 konzolok a legújabb játékokkal, valamint Guitar Hero- és Band Hero-koncertek (a színpadon a GS Hero Band! Yeah!) ✓
- Velencei Beach Party a szabad strandon (nagyon messze, kb. 185 méter) ✓
- Gyros, pizzéria, élelmiszerbolt a közelben (ha nem ízlene a kaja) ✓
- Napi három étkezés (ha nem ízlene a pizza és a gyros) ✓
- Saját büfé (ha elfogyna a „szőke-kóla” gépezés közben) ✓
- Móka, vidámság, kacagás, élő Aréna, beszélgetések, spontán nyüzsgés, még spontánabb lazulás ✓

És a legfontosabb:

- Te! ✓✓✓

Várunk szeretettel!

Időpont:
2011. július 16 - 22.
Helyszín:
Ifi Szálló, Velence

Jelentkezés és további információ:
Tábor blog: gstabor.web4.hu
Telefon: 06-1-577-4373;
E-mail: esemeny@idg.hu

Tábor díja: 39 000 forint
Jelentkezési határidő: 2011 július 4.

Minden jog fenntartva!

Kiemelt partner



Arany partnerek



Bronz partnerek



Médiatámogató





Nyár van, kezdenek előjönni a szúnyogok...



Pandora eddig nem látott helyszínei

FEJLESZTŐ: Killspace Entertainment KIADÓ: Atari

YAR'S REVENGE

Bosszú helyett bosszúság

//Chavalier

CSUPÁN NÉHÁNY HÓNAPPAL idősebb nálam az 1981 tavaszán Atari 2600-ra megjelent *Yar's Revenge*, amelynek újrája három évtizeddel később debütált a jubileum alkalmából. A szépemlékű klasszikus egy rovarszerű lény küzdelmét dolgozta fel nála is furcsább teremtmények, a Qotile népe ellen. A remake fejlesztői úgy vélték, könnyebben tudnak azonosulni a játékosok egy hosszú combú, nagy szemű mangacsajszíval, ezért inkább öt bújították egy némileg rovarra emlékeztető páncélba, és küldték harcra a szintén rovarszerű Qotile-ek ellen. A változások természetesen nem merülhettek ki ennyiben, a *Yar's Revenge* ma már múzeumba illő grafikája némi ráncfelvarrás után 3D-snek, gyorsnak mondható, de a mai standardoktól messzire került, és szépnek még erőszakkal való fenyegetés hatására se nevezném. Hangok terén sem sokkal jobb a helyzet, mind a szinkron, mind az effektek minősége kritikán aluli.

A fejlesztőbrigád nem erőltette meg magát túlságosan – bár az is lehet, hogy a kiadó szabott szigorú feltételeket – de a játékmenet nem változott túl sokat, a legszembetűnőbb eltérés a nézőpontot érinti. Oldalra scrollozós játék helyett kaptunk egy csőjátékot, amiben Yar

halad előre szépen a maga tempójában, mi pedig igyekszünk a lehető legtöbb ellenfelet lelőni, mielőtt még eltűnnének a képernyőről.

Az irányítás sem tökéletes. Míg a bal analóg karral Yart mozgatva igyekszünk elkerülni az egészségre ártalmas lövedékek becsapódását, addig jobboldalival a célzó háromszöget mozdíthatjuk a kívánt pozícióba. Négyféle fegyvert vehetünk be, sőt akár még energiapajzsot is aktiválhatunk, ami egyrészt sebezhetetlenné, másrészt tüzelésre képtelenné teszi a rovarpáncélba öltözött leányzót. Csakis a viszonylag magas nehézségi szint és a bosszarcok mentik meg attól a játékot, hogy végérvényesen a bővli kategóriába soroljam.

GameStar
65
Yarnak ezért bosszú járna!



Jacko születik



Szegény kislány hiába rázza...

FEJLESZTŐ: Ubisoft KIADÓ: Ubisoft

THE MICHAEL JACKSON EXPERIENCE

Holdiséta a múltba

//aDaM

MICHAEL JACKSON NEM a pop királya volt. Sokkal találóbb egyszerűen zseninek hívni. Ami a tudománynak Einstein, vagy a Forma-1-nek Senna, az a szórakoztatóiparnak Michael Jackson. Ma már elképzelhetetlen az a fajta siker, amit elért a nyolcvanas évek közepén. Próbáljátok elképzelni, hogy ma kiléptek az utcára és miközben végigsétáltak a Liszt Ferenc téren, minden kávézóból egy MJ-dal szól. Aztán beültök a kocsiba és a rádióban is róla beszélnek, majd megérkezve egy házibulira, ott is mindenki a Billie Jeanre ropja. Ekkora sztár volt Jacko. Gyerekfejjel ezt megtapasztalni leírhatatlan élmény, és úgy is maradtam... Gyorsan szögezzük le: az *MJ Experience* PS3 vagy Wii konzolon használhatóan. Egyszerűen kevés a mozgásérzékelés bennük, a Wii pusztán egy kontrollerről próbálja kitalálni, mennyire élethű a hold-sétánk, és a PS3 is nagyobb precizitással ugyan, de ugyanígy dolgozik. A Kinect ezzel szemben a teljes mozdulatsort nézi, így magasan a legjobb választás a játék mellé. A feladatunk gyakorlatilag MJ leghíresebb számainak végigtáncolása, lehetőleg tartva az eredeti, már-már védjeggyé vált koreográfiát. Javaslom, hogy mindenki próbáljon a saját szeme után menni, mert a játékban

az „oktató” mód olyannyira tele van szakmai hibákkal, hogy Erica C kezdő növendékei is nagyobb szaktudással táncolják vissza a Beat It lépéseit, mint a program oktatói.

Látványban a vas erejéhez méltó a megjelenítés, ez is az Xbox-verzióban a legjobb, egyfajta kamu koncerthangulattal, egyértelműen a *Guitar Hero* által „inspirált” látvánnyal. Jó a közönség alkalmi feléledése, a háttérben futó eredeti videók és a táncosok sokszorozódása, ahogy haladunk a nehézségi fokozatokban egyre feljebb. És valójában ennyi. A játék az idősebbeknek nosztalgikus, a legfiatalabbaknak pedig buli, de 15 és 30 év között mindenki más unni fogja – hacsak nem MJ-fanatikus apu vagy anyu.

GameStar
80
Dance Central + egy kis Guitar Hero = The Michael Jackson Experience



Ez most épp sárga, de van zöld is



No meg a zöld után piros ellenfelek is. Meg kékek



Fiona bajban a Haven sereg ellen



13HP A Sylvan hősnék, az Inferno hős áll nyeresre

FEJLESZTŐ: Housemarque KIADÓ: Ubisoft

OUTLAND

Színváltós platformer

//Flatline

VIZSGÁLT JÁTÉKUNK, AZ **OUTLAND** nem más, mint amikor az *Ikarugát* keresztezik a *Metroid Prime*-mal és a *Castlevania: Symphony of Night*-tal.

Egy olyan platformjátékról van szó, ami már most, pár nappal a megjelenése után tuti siker XBLA-n, PSN-en meg csak azért nem (még), mert egyfolytában áll a hálózatuk a betörések miatt, így most nem azzal vannak elfoglalva, hogy jó játékokat hozzanak ki a platformra, hanem a foltozással. Nemcsak azért jó a játék, mert kooperatív kampány is van, tehát ketten mehetünk verni az ellenfeleket, hanem azért is, mert bőven van annyi tartalom a játékban, hogy nem csupán pár órára köti le a figyelmet.

Alapvetően egy óriási térképen kell mozogni, amelynek a nagy részét eleinte még nem lehet elérni, csak amint megszereztük azokat a képességeket, amelyek hatására megnyílnak az elzárt helyszínek is. A sötét és világos energiát magába tudja szippantani a játékos, azaz ha valami például vörös színben izzik, akkor vörössé változtatva a karakterünket, energiát nyerhetünk belőle, ha pedig mondjuk egy tárgy kék, akkor kékké változva tehetjük meg ugyanezt. Ezért is az *Ikaruga*-

párhuzam, plusz majdnem annyira dinamikus kell változtatni itt is a polaritását a karakternek, mint a híres lövöldözős úrhajós játékban. Kékként a vöröseket sebezhetjük, és fordítva. Nagyon nagy hangsúly van a közelharcon, egy bottal kell gyakorlatilag majdnem végiggyepálnunk az ellenfeleket. Egyszerűen csodásan néz ki a játék, pedig gyakorlatilag olyan, mintha papírmásé dolgok lennének egymás mellé rakosgatva.

Akinek a képek alapján megtetszik az *Outland* és már éppen nincs mit coopban tolnia a barátjával, ne adj' isten csalódott a *Dishwasher* játékban, feltétlen próbálja ki ezt, mert ez sokkal jobb! **CS**



Lehetett volna még hosszabb

FEJLESZTŐ: Capybara Games KIADÓ: Ubisoft

CLASH OF HEROES

Addiktív puzzle-kaland

//Flatline

A **HEROES OF MIGHT AND MAGIC** sorozatot gondolom, senkinek sem kell bemutatnom. Nemsokára megjelenik a hatodik rész, így hogy fenntartsák a hípe-ot, a két évvel ezelőtti nagy sikerű Nintendo DS-es, körökre osztott, stratégiai puzzle játékot kiadták XBLA-n is, az új kiadás pedig hatalmasat durrant. Nemcsak azért, mert háromszor olyan szépen néz ki, mint DS-en, hanem azért is, mert sokak szerint tulajdonképpen a DS legerősebb címét sikerült ezzel portolni és feljebb húzni minőségben. A játékidő közel 35 óra az öt fajra, amely azt hiszem, magáért beszél. A története is érdemes figyelni, bár már az első pillanattól kezdve tudni fogjuk, hogy a harc a lényeg a játékban. A logikai harc tulajdonképpen arról szól, hogy a korábban kiválasztott egységeinket egymás alá pakolgatva egy hat sor hosszú, sokszöves táblán olyan támadóalakzatokat hozunk össze, amelyek által a harcaink lehetőleg átverekszik magukat az ellenfél bázisonaláig, ahol is sebzik az ellenséges hőst. Ezt a képek alapján sokkal könnyebb befogadni, így javasolom, nézzétek meg őket, sokkal gyorsabban világossá válik minden. A dupla méretű, sőt négy helyet foglaló lények értelem-szerűen erősebbek, mint az egy helyet

foglaló társaik, de lassabban is támadnak, viszont nagyobb ütnek. Ezenfelül mindegyik fajnak a lényei teljesen saját értékekkel és tulajdonságokkal bírnak, sőt a hősünk is magára aggathat közel tíz varázstárgyat, amelyek gyökeresen megváltoztatják a játéktípust, amit képviselnek. Fajonként ez a varázstárgy olyan szinten megkavarja sokszor az online ember-ember elleni harcokat, hogy a 35 óra offline kampányon felül még legalább hónapokig el lehet szórakozni a különböző felállások és tárgyak kombinálásával.

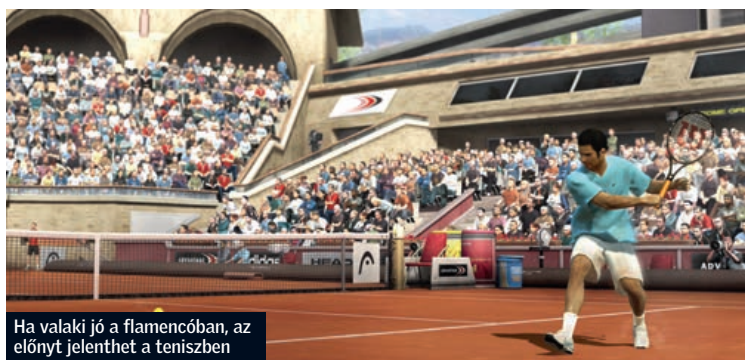
Egy szó mint száz, aki nem sajnál közel háromezer forintot a *Clash of Heroes*-ért, garantáltan jól fog szórakozni, mert hosszú ideje (talán a *Limbo* óta) ez a legjobb XBLA-játék, ami kijött. **CS**



Az egyik leghosszabb minőségi játékményt nyújtó XBLA játék



Terpezállás, kilégzés, három és...

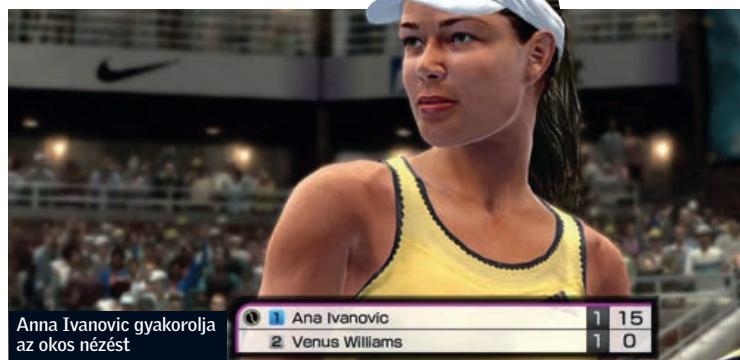


Ha valaki jó a flamencóban, az előnyt jelenthet a teniszben

i A 2K Czech (egykori Illusion Softworks) eddig olyan játékokat fejlesztett, mint a *Hidden & Dangerous*, *Hidden & Dangerous 2*, *Mafia: The City of Lost Heaven*, *Mafia II*, *Vietcong*, *Vietcong 2*, *Enemy in Sight*, *Axel & Pixel*.



Jelenet a „Hattyúk tava” open versenyből



Anna Ivanovic gyakorolja az okos nézést

FEJLESZTŐ: 2K Czech KIADÓ: Take Two

TOP SPIN 4

A nemzetközi tenisz színvonalához méltó teniszprogram született

//Gyu

ÚJ TOP SPIN, ÚJ FEJLESZTŐVEL, nagy várakozásokkal. Jó ideje már, hogy a teniszprogramok – bár nem voltak rosszak – egyre kevésbé méltók az egyre színvonalasabb nemzetközi teniszhez, hiszen a való életben elképesztő új szupersztárok tűntek elő a semmiből, jóképű, kiváló atlétafiúk, meglehetősen csinos sportolólányok.

A TENISZ EGYIK LEGFONTOSABB RÉSE A JÓ IDŐZÍTÉS

Ezt tanítja az edző is, amikor az ember a *Top Spin 4*-be belép és elkezd ütögetni. Az oktatási folyamatot tökéletesen felépítették, így az abszolút kezdő is hamar megtanulja a tenisz lényegét. Ez a *Top Spin 4* egyik legnagyobb értéke, ugyanis nem kell hozzá teniszben tapasztaltnak, vagy a játék alapvető mechanizmusait ismerőnek lenni ahhoz, hogy játszani tudjunk vele. Megtanítja az ütőmódokat, elmagyarázza, melyik mire és mikor jó, hogyan érdemes a taktikánkba beültetni – mindezt olyan nyelvezettel, amelyet még egy IQ-nuku ember is megért. Emiatt pedig biztosra lehet venni, hogy 10-15 perc gyakorlás után végzetesen (vagy véglegesen?) teniszőrültek leszünk. Ráadásul ekkor még el sem kezdtünk egy meccset sem, sőt létre sem hoztuk az

avatárunkat. A *Top Spin 4*-ben a minket megszemélyesítő alak igencsak jól testre szabható, a testi felépítésen kívül rengeteg fajta (és még több később unlockolható) ruházattal, felszereléssel rendelkezik – akár meccsenként is átöltöztethetünk, ha úgy tetszik. Feltűnően szép a haj megvalósítása, bár mozgathatna jobban meccs közben, viszont hiába egész jó az animáció, a fejek néha „halottak”, pedig a valódi teniszesezők elég sok arckifejezést használnak. Ez azért a legjobb hangulatot is meg tudja savanyítani. Ugyanígy előfordul egy-két olyan mozdulat, amelyek között az animáció „furcsa”. A (negatív) csúcs viszont szintén a fejekhez kapcsolódik: az egyébként korrekt és remekül ábrázolt közönségnek (nemsokára kitérünk a pozitívumaira is) egy durva hibája van: mindenki bután maga elé néz, pedig a tuti atléták ott sétálnak előttük, viszont egy fej sem fordul feléjük. Ez főleg visszajátzásokkor látszik, olyankor pedig nagyon zavaró. De ahogy mondani szokták: ez legyen a legnagyobb tragédia.

HANGULATOS MÉRKŐZÉSEK

A játék élvezetes és a gyors meccs, illetve a tornák szimulációi is nagyon jók, azonban ami miatt nagyon is megéri a befektetett pénzt, az a karrier mód. A *Top Spin*-ranglista 80. helyéről indu-

lunk el rengeteg meccsel, kihívással, nyilvános szereplésekkel, miközben edzünk, javulunk, XP-t kapunk stb. Mi magunk döntjük el, hogyan és merre fejlődünk, illetve azt is, hogy melyik rendezvényen vagy tornán indulunk. Gyakorlatilag tényleg a mi kezünkben van minden. Mindehhez hozzájárul, hogy maga a tenisz „játék”-része is elképesztően hangulatos, főleg a kiválóan ábrázolt és nagyon jól viselkedő közönség miatt. Jellemző módon egy olyan mérkőzésen, ahol nagyon sok nullra vezettem, az kapta a legnagyobb ünneplést, amikor az ellenfelem végre szerzett egy pontot. Az ellenfelek reakciói is jók, jól ábrázolták a fejlesztők az örömet vagy a hitetlenség érzését, amikor nagyon veszésre állnak. A bekiabálásokról a prezentációról már ne is beszéljünk – hangulatilag 99-es a játék. A 2K Sports nagyon jól döntött a 2K Czech mellett – egyrészt a csehek hagyományos tenisz hatalom, másrészt igen kiváló programot készítettek, amelyet ha bárki iberelni tud a közeljövőben, akkor az maga lesz a lokális csoda. Addig is a PS3- és Xbox 360-tulajdonos teniszkedvelők ki ne hagyják. (Wii-n sajnos állítólag az irányíthatósággal és a grafikával is komoly gondok vannak – azonban azt a verziót nem teszteltük.) **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/top-spin-4

GameStar

GYU

Ez tényleg az a teniszprogram, amelyet nemigen lehet abbahagyni.



- a meccsek prezentációja nagyon jó
- kiválóak az edzési, felkészülési módok
- könnyen elsajátítható és igen jól irányítható
- az arcok animációja lehetne jobb
- kicsit egysíkúak a pályák
- egy-két animáció furán nem folyik egybe

90

Ez bizony igaz! Ász volt!



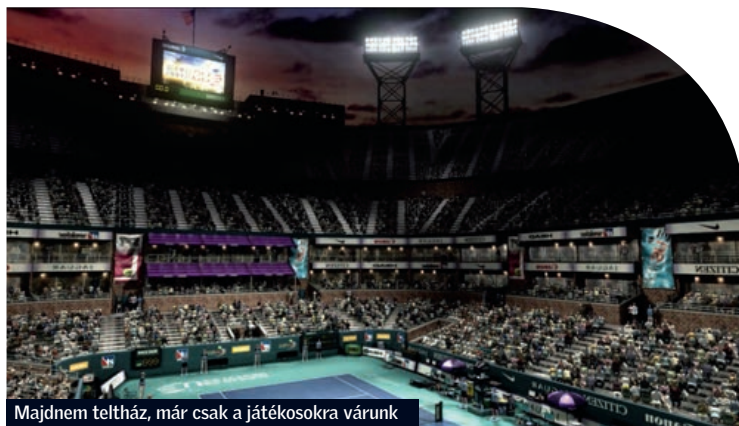
A *Virtua Tennis 4* mindegyik konzolon opcionálisan támogatja az extra mozgáskontrollereket: Wii-n a Motion Plus, PS3-on a Move-ot és Xbox 360-on a Kinectet.



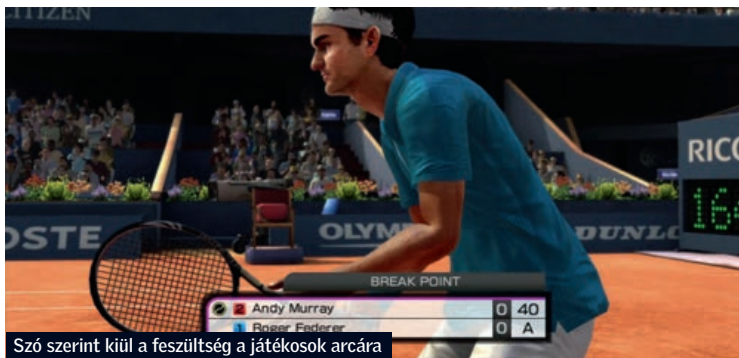
Eltalálom, most már tényleg eltalálom!



Ez nem divatbemutató, ne tessék cikizni a sortomat



Majdnem teltház, már csak a játékosokra várunk



Szó szerint kiül a feszültség a játékosok arcára

FEJLESZTŐ: SEGA-AM3 KIADÓ: SEGA

VIRTUA TENNIS 4

Ha egy sorozat jó, akkor feltétlenül folytatni kell!

MINDIG ÉRDEKES, AMIKOR egy adott játéktípus két legnagyobb versenytársa szinte egy időben jelenik meg – legendás vetélkedések kezdődtek már így módon. A *Tops Spin* és a *Virtua Tennis* is sok éve rivalizál egymással, – most pedig az utóbbi legújabb részével foglalkozunk.

AKKOR VEGYÜK ELŐ A TÁBLÁS JÁTÉKOT ÉS TE LÉPSZ!

Nagyon meg fog most sok olvasó lepődni azon, amit leírok – bármilyen furcsa, a *Virtua Tennis 4* sokban hasonlít a *Top Spin 4*-re. Egyrészt ugye mindkettő teniszprogram, ami eleve egymás testvéreivé teszi őket, másrészt mindkettőben erős licencként vannak, amely azt jelenti, hogy világsztárokkal lehet játszani. Mindkettőben van egy fontos játékmód: a világranglista mód (most édesmindegy, hogy hívjuk). A *Top Spin*-ben egyszerűbb menürendszerrel, itt pedig bonyolultabb, táblás játékos megoldással találkozunk. Ez utóbbi talán egy picit szimpatikusabb is, amellyel, hogy nem épp 2011-be való, viszont így tényleg demonstrálja, mennyire nem mindegy, hogy egy teniszjátékos mit csinál. Valahogy itt jobban érezhetők a következmények, jobban tapintható a világranglista-versenyek feszültsége. Abszolút szubjektív ez a dolog, lévén a má-

sik teniszprogramban is pont ez a menüpont/azaz játékmód az, amely hosszasan ott tarthatja a játékosokat a gépek előtt. A fejlődés persze kicsit másfajta a rendszer miatt – abban leszünk egyre jobbak, amit sűrűn használunk. Végül is totálisan logikus. A táblás játék viszont, valljuk be, bármennyire is hülyén nézhet ki, igencsak érdekes része a programnak. Ez a része remek a játéknak – amiben viszont alulmarad a riválisával szemben, az az, hogy bár mind az árkád, mind a szimulációs része egész jó, olyan érzése van az egyetemesi tesztelőnek, hogy egyik irányba sem kötelezte el magát – a *Top Spin 4* jobb, teljesebb ebben a szegmensben.

MINI A SZOKNYA, MINI A JÁTÉK...

A *Top Spin*-nel szemben a *Virtua Tennis* sorozatban mindig voltak érdekes minijátékok, amelyek most sem maradnak el. Ezek eredetileg arra voltak jók, hogy a reflexeinket, skilljeinket fejlesszük, mára azonban önálló életre kezdenek kelni. Valahogy úgy éreztem játék közben, hogy a minijátékokat azért hegesztették a szoftverbe, hogy többet kapjunk a pénzünkért – ez pedig igen dicséretes dolog. A teniszhez nemigen van közük, bár kétségtelenül a tenispályán játszódik mind-

egyik, de például a csirkéket mamájukhoz hazavezetni... nos, az nem tenisz. Viszont legalább aranyos, jópofa és tényleg kikapcsolódhatunk játék közben. Tiszta purista teniszrajongóként azt mondatnám, hogy fúj, de gamerként azt mondom inkább, hogy fun!

EZ MEG MINECT KELLETT?

Elég hülye szövecc, de legalább mi, magyarok viccelhetünk ezzel a szóval, az angoloknak nem menne. A *Top Spin 4* esetében nem írtam le, de a GSTV-s értékelésben elmondtuk, hogy mind a PS3-as, mind az Xbox 360-as verzió kiváló, azonban a Wii-s változatot kerüljük, ugyanis abba nem tették bele a „klasszikus” irányítást, helyette Wiimote-katvasz van. A *Virtua Tennis 4* mind Kinect-támogatással, mind klasszikus játékmóddal rendelkezik, szerencsére. Ugyanis a Kinect-támogatás borzalmas lett – egyrészt csak Exhibition meccsekhez és egy minijátékhoz használható (ezt sem értettem), másrészt pedig lassú, körülményes, rosszul reagál és cseppet sem élvezetes. Akkor tényleg, mi a fenének szenvedtek vele? Tényleg örülünk, hogy nem úgy járunk, mint a *Top Spin 4* a Wii-vel, mert akkor most diplomatikusan épp azt magyaráznám, hogy a borzalmas irányítás ellenére mennyire jó legalább a grafika...

Apropó, grafika: tényleg jó! Az animációk, az átvezetők, az arcok...

//Gyu

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aoldala: [szavazz és értékelj!](http://gamestar.hu/jatek/virtua-tennis-4)

gamestar.hu/jatek/virtua-tennis-4

GameStar

GYU

Izgalmas táblásjáték-szezon teszi igencsak érdekessé és különlegessé a játékot.



- a táblásjáték-menedzsment nagy poén
- igen vicces minijátékok
- jobb grafika
- lehetne jobb az árkád és a szimuláció kialakítása
- a Kinect-támogatás rémes

85

Feltétlenül kell a *Top Spin 4* mellé, ugyanis ez is nagyon jó játék!



Fej vagy írás, kit löjök le először?



Komám, ez a lehelet halálos

CONDUIT 2

KIADÓ Sega **FEJLESZTŐ** High Voltage Software **RÖVIDEN** A *Conduit* című FPS első része technológiailag szinte mindent kifacsart a Wii-ből – vagy mégsem?

Az utolsó nagy third party játékok egyike, mielőtt a Wii álomra szenderül? //Mayer

SZEGÉNY SEGA, NEM ELÉG, hogy az olyan giga alkotások megjelenése, mint a *Call of Duty: Black Ops*, vagy a *Wii-n szolid sikert arató Goldeneye tavaly őszi bő fél évvel későbbre számízta az amúgy jó benyomásokat keltő Conduit* játék második felvonását, most még az is bezavar, hogy a Nintendo már a következő konzoljára koncentrál. Ilyen hírek és események mellett vajon elég egy technológiailag impresszív FPS a jelen konzolgeneráció egyik legkiszámíthatatlanabb gépére, vagy már senki sem izgat a hadonászós konzol?

VÁRATLAN FORD-ULAT

Annak idején a High Voltage Software a semmiből rukkolt elő néhány látványos tech-demóval, amelyek Xbox 360/PS3-közeli grafikáról tanúskodtak. A megdöbbenő azonban leginkább az volt, hogy mindezt Wii-n voltak képesek megalkotni – senki sem tudta, hogy milyen energiáit csepegtettek a konzolba, de az állak csak úgy hulltak. Számos kérő közül végül a Sega szerződött velük, hogy ugyan tegyenek már egymásnak szívesseget, és készítsenek egy játékot ezzel a technológiával. Így született meg a *Conduit*, amely végül látványban azért nem ért fel a korai bemutatókban látottakhoz, de mégis az egyik legszebb volt a

konzolon. Azonban annak ellenére, hogy a kritikusok szép szavakkal illeték a játékot, és hatalmas rajongás övezte az alkotást, végül mégsem teljesített fenomenálisan a pénztáraknál. A fejlesztők persze makacs módon nem adták fel, és tessék-lássék, itt is vagyunk a *Conduit* folytatásánál. Szerencse, hogy a történet egy mondatban elfér, mert annyit ecseteltem a játék előéletét, hogy már nem lenne hely bővebb elemzésre, de ezzel most nyerek egy kicsit. Adott Ford úgnök, aki egy nagyon titkos szervezetnek dolgozik, amely éppen azt akarja megállítani, hogy a különböző fegyvergyukakon keresztül inváziókat indító idegen lények rabszolgasorba vessenek bennünket, de aztán kiderül, hogy mégsem, mert a szerv egész mást akar, és akkor jönnek még a jó úrlények, és már senki nem tudja, hogy mi van, ezért Ford bácsi kezébe veszi az ügy felgöngyölítését. Míg az első epizód megpróbálta komolyan venni magát, a fejlesztők rájöttek, hogy ennek semmi értelme, ezért a második felvonás már sokkal inkább egy B kategóriás sci-fi filmre hajaz – mindezt tetőzi, hogy maga *Duke Nukem* hangja alakítja főszereplőnkét. Bár így szórakoztatóbb az egész, azért nem ez az, ami miatt az FPS-re éhes Wii-tulajoknak beszerzendő ez a cím: a játék testre szabhatósága messze lekörözi társait, és most nemcsak az irányítás-

ról, de a karaktereinkről is beszélnek. A kampány és a multiplayer során szerzett achievementjeink ugyanis speciális képességekre, fegyvertípusokra és egyéb nyálánkságokra válthatók be, ezek ráadásul kombinálhatók is egymással, így újabb és újabb specialitásokra tehetünk szert.

A MULTI-VITAMIN EZT IS GYÓGYÍJTJA

A másik fő ok, amiért a Wii-tulajok számára a játék kötelező darab, az a többjátékos mód. Maga a kampány végignyomható néhány óra alatt, de a multi szerencsére jól pótolja a hiányérzetet. Bár nem egy *Bad Company*, de Wii-n az eddigi legjobb multiplayer mókák egyike, márpedig abból nincs túl sok olyan, amire azt mondhatjuk, hogy ez tényleg jó. A legnagyobb probléma azonban az, hogy nehezen fogja meg az embert a játék. Nagyon tucattermék a világ, a látvány, a történet és úgy majdhogynem minden. Egyedül a különleges fegyverek visznek színt az egészbe, ráadásul ezek között tényleg olyan ötletesség van, amit már évek óta nem láttam FPS-ben. A gond csak az, hogy nehezen kap el minket a gép-szűj, de ha az ember ad egy kis időt a játéknak, remek szórakozást biztosít. El lehet vele lenni addig, amíg az új Nintendo konzol vagy a *Zelda: Skyward Sword* ki nem jön.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/conduit-2

GameStar

MAYER

Egyszerű és sablonos, de mechanikában az egyik legjobb Wii-s FPS.



HARDVERIGÉNY:

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

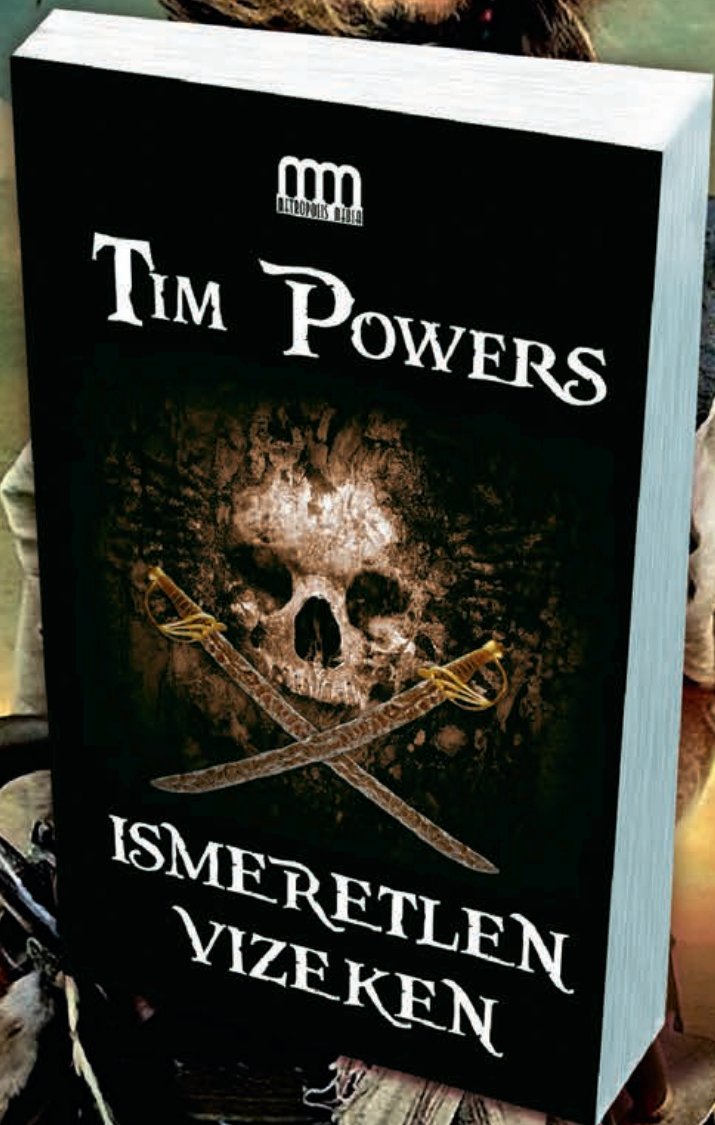
- testre szabhatóság
- értéke van az achievementeknek
- szórakoztató fegyverzenél
- rövid kampány
- sablonos világ
- nehezen szív magába

78

Jó lesz addig, amíg ki nem jön az új *Zelda*!

A METROPOLIS MEDIA KIADÓ ÚJDONSÁGA

TIM POWERS ISMERETLEN VIZEKEN



A regény, ami alapján
A Karib-tenger kalózzai:
Ismeretlen vizeken készült.

www.galaktikabolt.hu

A GALAKTIKA a GameStar médiapartnere

IPHONE BEMUTATÓ



FAST FIVE THE MOVIE: OFFICIAL GAME

KIADÓ Gameloft
FEJLESZTŐ Gameloft

NEM MEGLEPŐ, HOGY AZ ötödik részéhez érkezett Halálos Iramban széria játékváltozatának fejlesztését a Gameloftra bízták a készítők, a fejlesztőcég pedig ismét nem okozott csalódást.

A *Fast Five the Movie: Official Game* alig követi a film történetét, de nem is az *Asphalt* széria sokadik részéről van szó. A játék inkább a *Burnout* vagy *Split/Second* játékokra hajaz, és épp emiatt tűnik ki a többi, iTunes App Store-ban megtalálható autóverseny közül. Ötféle játékmódban tehetjük magunkat próbára, ezek a sima, az időmérő, a drift, a kieséses és a gyorsulási versenyek, amelyek mindegyike egyedi kihívást állít a játékosok elé. Többféle, természetesen tuningolható autó válik elérhetővé a meglehetősen hosszú karrier módban, de aki már meguntta ezt, az a Gameloft Live!-on keresztül összemérheti a tudását más játékosokkal.

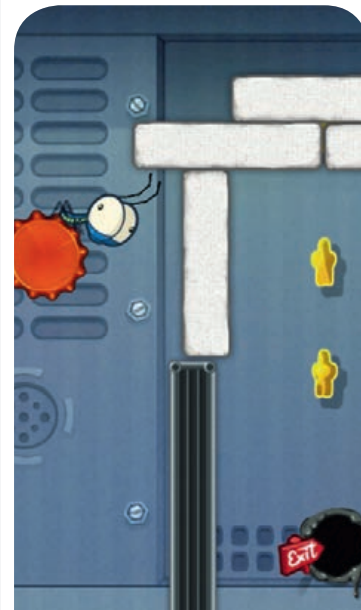
GameStar

PACA

Ki hitte volna, hogy egy adaptáció ennyire jó is lehet...

86

- ✦ izgalmas versenyek
- ✦ többjátékos mód
- ✦ idő-visszapörgetés
- ✦ a driftelés nehéz



JUMP OUT!

KIADÓ Avallion Alliance
FEJLESZTŐ Avallion Alliance

FOGJUNK KÉT SIKERES JÁTÉKOT, gyúrjuk őket össze, adjunk hozzá saját ötletet, és csináljunk belőle egy újabb fantasztikus, és rendkívül addiktív terméket. Ezt tette az Avallion Alliance, amikor a *Cut the Rope* és az *Angry Birds* keresztezésével létrehozta a *Jump Out!*-ot, amelyben minél ügyesebben kell eljuttatni különböző ízeltlábúakat az adott dobozok kijáratához, miközben összeszedjük a pályán elszórt három csillagot. A fent említett feladatok közül csupán az egy ízeltlábú lyukba juttatását kötelező megcsinálnunk, a többi opcionális, de érdemes ezeket is végrehajtani a jobb értékelés érdekében. A játék irányítása pofonegyszerű, a rovarokat egy forgó tárcsáról kell kilőni az *Angry Birds*-ben látható módon, azonban vigyázni kell, mert ha a lények nem esnek bele a lyukba, vagy nem érintkeznek egy új forgótárcsával, elpusztulnak. Szerencsére ha a balul járt egyed segítségére küldjük egy bajtársát, újra lehet éleszteni. Bizonyos időközönként újabb és újabb pályaelemek vagy lények válnak elérhetővé, nehezítve, netán épp megkönnyítve dolgunkat.

GameStar

PACA

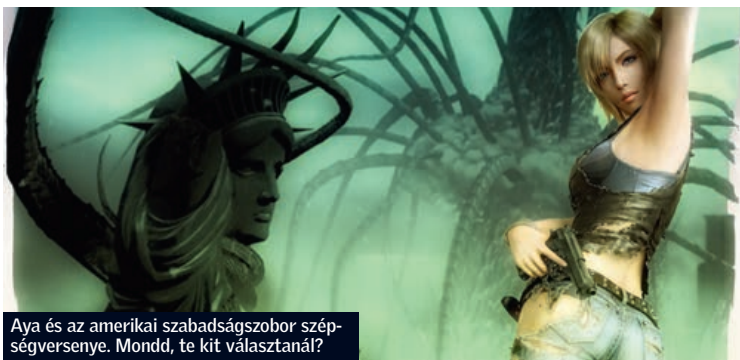
Újabb hosszan tartó szórakozás azoknak, akik már unják az eddigieket

89

- ✦ folyamatos frissítések
- ✦ kihívással teli pályák
- ✦ a saját zenénket nem hallgathatjuk



Dr. Csernus legfrissebb alanya: Aya Brea. Bevállalta!



Aya és az amerikai szabadságszobor szépségversenye. Mondd, te kit választanál?

FEJLESZTŐ: Square Enix KIADÓ: Square Enix

THE 3RD BIRTHDAY

Mutánsokról mutánsoknak?

//BadSector

A BEVEZETŐ MONDATUNK KICSIT csalóka – természetesen nem feltételezzük, hogy a GameStar olvasói mutánsokból állnának. A „mutáns” szó azonban valahol arra utal, hogy a *The 3rd Birthday* mennyire sokféle műfajt próbál keverni. A 2000-es PS1-es *Parasite Eve* folytatása alapvetően egy akcióorientált túlélőhorror, amelyben az attraktív szőke főszereplő lánykával, Aya Brea-vel irtjuk az idegen lények által megfertőzött – mutánsokat. Az akció mellett azonban RPG-elemekkel is nyakon öntötték a játékot: különleges képességeinket és fegyvereinket egyaránt fejleszthetjük. Emellett pedig taktikai elemeket is találkozzunk, Áyával ugyanis egyfajta virtuális valóságban járunk, ahol a Matrix ügynökeihez hasonlóan más kommandósok testébe

ugorhatunk át. Ez talán a legnagyobb ötlet a *3rd Birthday*-ben: akció közben bármikor, bárhova teleportálhatunk egy másik szövet-séges katona testébe, így megúszhatjuk a neccesebb szitukat, amikor már fogytán az életerőnk vagy menekülnünk kell egy legyőzhetetlen szörny elől. A monsterek zöme persze azért legyőzhető, nemcsak az arzenálunkkal, hanem a speciális képességeinkkel is bőszen irthatjuk őket. Egyik különleges adottságunkkal teleportálhatunk a rémek testébe – a kommandósokkal ellentétben ilyenkor erőteljesen bántalmazzuk őket. Másik speckónk egyfajta ravasz „bullet time”-klón, amellyel Aya szintén keményen osztja az idegeneket, miközben körülötte lelassul minden. Egyedül az irányítás necces, de ha megszokod, nem szoksz meg ettől a játéktól. **GS**



Aya Brea állítólag botrányosan szexis szerkókat visel a játékban. Ez a kép a barátrnődnek készült...

GameStar
81
Teli hetes buszon PSP-n most nincs jobb adrenalinpumpa



De ha elindul a vonat, a szívem majdnem meeeegszakad...



Kill Bill Prequel...

FEJLESZTŐ: Square Enix KIADÓ: Square Enix

DISSIDIA 012: DUODECIM FINAL FANTASY

Sok jó hero kis helyen elfér

//BadSector

MOST KOMOLYAN, FINAL Fantasyznél PSP-n, amikor mindjárt leszállsz a meteoról a Deák téren? A PSP-s Final Fantasyket (különösen a remake-eket) nem nekünk, munkába, suliba siető magyaroknak találták fel, de aki mégis gyors, akciódús Final Fantasyre vágyik, azoknak itt van a Dissidia sorozat. Itt inkább ütni kell, mint varázsolni és minden valós időben zajlik, tehát nem klasszikus, összetett, körökre osztott FF-sorozatra kell gondolni, hanem egy valós idejű gypálásra, ahol a sorozatból népszerű hősökkel nyomulhatunk. Persze, aki már játszott az előző résszel, annak ez nem újdonság, ahogy az alapvető játékmenet

sem. A minden idők legidősebb címére méltán pályázó *Dissidia 012: Duodecim* tulajdonképpen a játékmenet tekintetében semmiben sem különbözik az előző résztől. A főtérképen a jól ismert FF-hősökkel barangolhatunk, és a megfelelő helyre lépve valós idejű csatákban vehetünk részt. Akik imádják a sorozatot, valószínűleg elalélnak majd, hogy Vaannal, Yunával vagy Kainnel kavarhatnak, de akik nem FF-rajongók, azok is padlót fognak majd az átvezetők minőségétől. Ha a klasszikus, összetett *Final Fantasy*-élményre vágyasz, akkor válaszd a most kijött *Final Fantasy IV* remake-et, ha viszont pörgős, gyors csatákra, akkor érdemes a *Duodecimmel* tenni egy próbát. **GS**



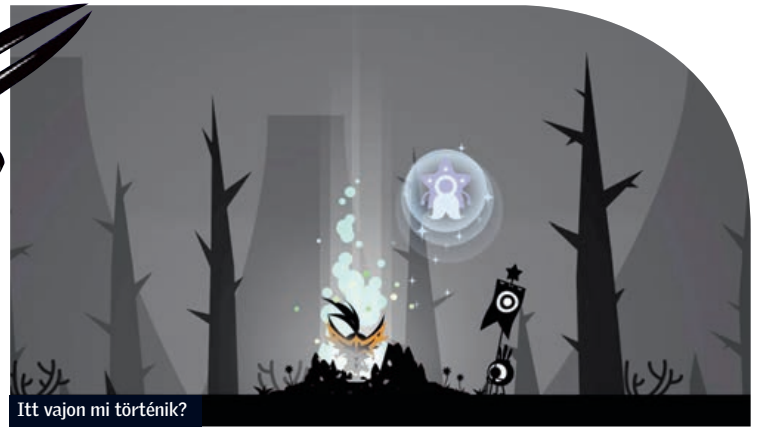
Trendi a sisakom, mi? Epic, Purple, Adel dobta...

GameStar
82
Na, ez a fantasy sem lesz a végső...

i Akik ráéreznek a Patapon ízére, azok könnyen a rabjává válhatnak, olyannyira, hogy a virtuális világot a valóságba is átültetik. Így tett néhány japán fiatal is, akik egy iskolai rendezvényen színdarabként adták elő a játék egyes részeit – az ádáz, ütemes harc jelenetekkel együtt.



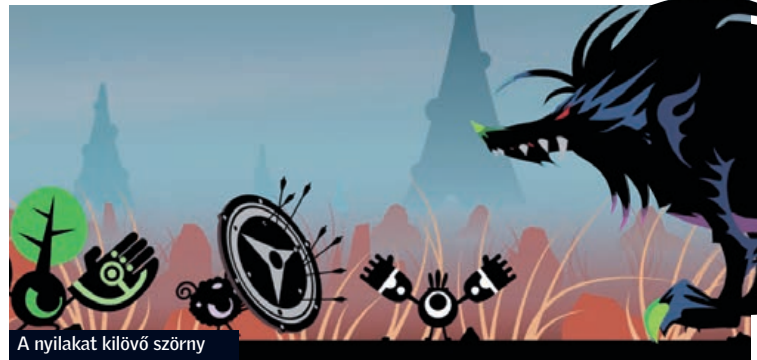
A végtelenbe és tovább!



Itt vajon mi történik?



Egyszeműk háborúja



A nyilakat kilövő szörny

PATAPON 3

KIADÓ Sony Computer Entertainment **FEJLESZTŐ** Pyramid **RÖVIDEN** Ideje leporolni a PSP-ket, mert a ritmusjátékok koronázatlan királya újra nagyot szól.

Álmainkból felriadva is tudjuk: négyzet, négyzet, négyzet, kör...

//Nightwolf

NEM ISMEREK JELENLEG AN-NÁL hatásosabb módszert arra, hogy világgá kergessük a velünk egy háztartásban lévőket, mint azt a négy pici szót, amely folyamatosan és ritmikusan cirógatja a dobhártyákat: **PATA-PATA-PATA-POM.**

TÁVOLI DOBSZÓ HANGJÁT SODORJA A SZÉL

A sorozat legújabb darabja nem kisebb dologra hivatott, minthogy orvosolja a második rész végén elkövetett baklövést. Kedvenc pufók harcosaink ugyanis a kíváncsiságtól vezérelve feltörték egy gigantikus ládát, amelyben gonosz szellemek kuporogtak. Ők pedig frissen szerzett szabadságuk első felvonásaként szinte teljesen kiirtották az általunk dédelgetett pataponokat. Ez a csapás akkora méreteket öltött a törzsi társadalomban, hogy istenségi létünkben egy vagány kinézettel megáldott hőssé alakulunk át. Mindezt csak azért tesszük, hogy személyesen intézzük el az elkanászodott lidérceket, ahogyan azt férfiakhoz illő módon szokták: szemtől szembe...

2D-S DEKORATÍV DÜBÖRGÉS

...akarom mondani, oldaltól oldalba. A széria legújabb része szerencsére nem szá-


kít a 2D-s nézetrel, de tartalmilag több újdonság is szerepet kapott. Az egyik ilyen zsenije az alkotásnak a szerepjátékos elemek megjelenése, amelyek segítségével fejleszthetjük hősünket. A szintlépések mellett irdatlan mennyiségű fegyver és védőeszköz vár majd arra, hogy csatába szólítsuk őket. Ezeket a felszereléseket a megtizedelt településünkön még gyilkosabb eszközökké alakíthatjuk. Szükségünk is lesz rá, hiszen a harmadik rész még rátesz a nehézségi fokra egy lapáttal. Egyes pályákon olyan obszcén gondolatok cikáztak az agyamban, amiket ha egy tisztességes tárgyalóterem falai között nyilvánítanék ki, már az első mondatom után 80 évnyi letöltendő fegyháza ítélnének. A nehéz pályák végigviteléhez pedig szükségünk lesz még több vitéz daliára. De honnan szedjük ebben a szanaszéjjel apokaliptizált világban újabb kardforgató legényeket?

THE GIRLS OR BOYS NEXT DOOR

A matéria másik nagy újítása a kooperatív mód, amelynek során más játékosok hőseivel küzdhetjük tovább magunkat egy-egy pályarészen. Ebben az esetben is érdekesebb olyan egyedeket magunk

mellé venni, akik már magasabb szinteken randalíroznak; ilyenkor egy vérbeli kalauzhal szerepét betöltve, a társaink által elejtett szörnyetek húsából fogjuk kiszopogatni az XP-ket. Mindenképpen nagy segítséget jelentenek ezek az összeállítások, de adódhatnak olyan helyzetek, amelyek nehézkessé teszik a hatékony együttműködést, gondolok itt a kommunikációra. Márpedig egy feszült összecsapásban – amikor már a kézikonzolunk is meghajlik az erőteljes gombnyomogatásoktól – nagyon fontos lenne összebőfenteni a pillanatok alatt alkalmazandó stratégiát. Ennek ellenére, ha jól ráérünk mások stílusára, akkor nagyon olajozottan foroghat a pusztítás fogaskereke.

PON-PATA-PON-PATA

Nagy örömet jelent a szoftver megjelenése a PSP-vel rendelkezőknek, ugyanis a lasscskán már öregecskének számító platform megint gyarapodott egy kihagyhatatlan játékkal. Súlyos órákat lehet eltölteni a Patapon 3-mal úgy, hogy közben észre sem vesszük azt, hogy rokonunk vagy lakótársunk egy lapáttal készül lesújtani ránk. Ellenszer=fülhallgató=hosszú élet! 

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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







gamestar.hu/jatek/patapon-3

GameStar

NIGHTWOLF

„Érezd a ritmust, vedd át az ütemet, dübörög a hangfalból egy tizenet...”



-  egyedülálló látványvilág
-  fejlődési rendszer
-  kooperatív mód
-  néhány pálya mission impossible
-  hosszú távon monoton
-  elengedhetetlen a fülhallgató

85

Bárcsak így vívának minden csatát

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

GameStar Olvasói TOP5

- 1 PORTAL 2**
2011. március
- 2 ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS**
2011. november
- 3 L.A. NOIRE**
2011. május
- 4 DUKE NUKEM FOREVER**
2011. június
- 5 MASS EFFECT 3**
2012.



GameStar Szerkesztőségi TOP5 (játék)

- 1 THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS**
Erőszak és meztelenség. Király!
- 2 PORTAL 2**
A torta nem hazugság!
- 3 STAR WARS: THE OLD REPUBLIC**
Az Erő velünk lesz, mindig!
- 4 BATTLEFIELD 3**
Harmadik rész, háromszoros élvezet
- 5 DIRT 3**
Gyorsan és piszkosan

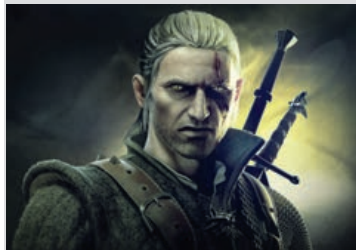


Szerkesztőségi TOP5

- 1 EZ NEM POÉN**
- 2 PIHENŐ**
- 3 LACIK TÁMADÁSA**
- 4 HAJTÁS-PAJTÁS**
- 5 HÉTVÉGE**

VELENCEI KEMP PARTY!
GAMESTAR TÁBOR 2011
JÚLIUS 16-22.

RPG



THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS GS 2011_05 - 94%

Geralt visszatér, hogy még több ellenféllel harcoljon, és még több nővel... ismerkedjen meg.



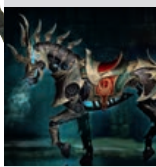
FALLOUT: NEW VEGAS GS 2010_10 - 90%

Ha több mint tíz óra kell, hogy eljussunk Vegasba, akkor könnyű elképzelni, mennyi tartalom, küldetés, sztori, harc, kutyafüle került a játékba.



DRAGON AGE II GS 2011_03 - 91%

A Dragon Age II méltó folytatása elődjének, sőt, talán túl is szárnyalja azt!



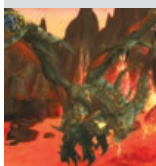
MASS EFFECT 2 GS 2010_01 - 95%

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 lehetetlen. Az utóbbi évek legjobb Diablo-klónja.



WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm GS 2010_12 - 89%

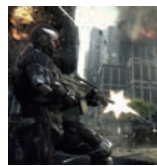
Az elképesztő mennyiségű változtatás ellenére az összkép nem sokat változott.

FPS



PORTAL 2 GS 2011_05 - 90%

GLaDOS visszatér, hogy borsót törjön Chell orra alá, plusz van kooperatív játékmód is. Mi kell még?



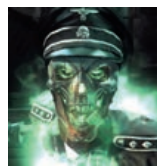
CRISIS 2 GS 2011_03 - 94%

A nanoruha még mindig a legdivatosabb harcászati felszerelés!



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

Botrányokkal körítve, és mindenkit maga mögé utasítva érkezett.



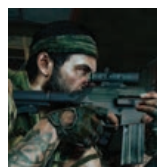
WOLFENSTEIN GS 2009_08 - 91%

Blazkowicz barátunk szerintünk már létezni sem tudna náci élőholtak nélkül. Legújabb küldetése is kötelező darab.



BATTLEFIELD: BC 2 GS 2010_03 - 90%

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



CALL OF DUTY: BLACK OPS GS 2010_11 - 90%

Jól bevált Call of Duty-féle mozielemekkel filmszerűvé varázsolt kampány, és a szokásosan pörgős multi.



LEFT 4 DEAD 2 GS 2009_12 - 90%

A legjobb zombi-apokalipszis, ami ma történhet veled.

Stratégia



STARCRIFT II: WINGS OF LIBERTY GS 2010_08 - 93%

2010 legjobb stratégiája lett a StarCraft II. Remek történetével, játékméletével és multijával mindenkit a gép elé szegezett.



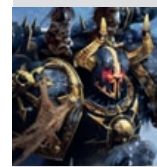
CIVILIZATION V GS 2010_10 - 89%

Klasszikus Civilization-formula olyan újdonságokkal, mint a hatszögletű kerekérvényű vagy az új harcrendszer.



SHOGUN 2: TOTAL WAR GS 2011_03 - 93%

A Shogun új epizódja még látványosabb, még akciódúsabb – és még több figyelmet igényel, mint elődje!



WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR II - RETRIBUTION GS 2011_04 - 85%

Az új kiegészítő egymagában is megállja a helyét, mind indítás-, mind élményügyileg!



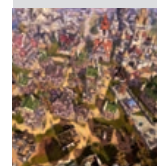
ANNO 1404: VENICE GS 2010_03 - 85%

Az öreg és tapasztalt Anno-rókáknak egy újabb lehetőség, hogy online is összemérjék erejüket



KING'S BOUNTY: CROSSWORDS GS 2010_10 - 81%

Mint minden King's Bounty, ez a kiegészítő sem vall szégyent a Heroeson felhőtlen generációk előtt.



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

Egy rajzfilmből oltott stratégia. Mindenben más, mint elődje, de végre egy valóban kiváló Settlerst kaptunk.

Akcio



ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD
GS 2011_03 - 96%
 A Testvériség most már a PC-s piacot is meghódítja, multival és letölthető tartalmakkal együtt!



SPLINTER CELL: CONVICTION
GS 2010_04 - 90%
 Párosban szép az élet – főleg egy lopakodós játékokban.



DEAD SPACE 2
GS 2011_01 - 90%
 Előre féltünk a folytatástól, és bizony jól is tettük! Aki már régg nem ijedt meg, annak a *Dead Space 2* üde sötét folt lehet a színességben.



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 szivattyúzni 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 elment, a jobb pedig megérkezett PC-re. Igazi kosárlabda-orgia, Michael Jordan vezetésével.



FIFA MANAGER 09
GS 2008_12 - 71%
 A menedzserjátékok kedvelői fellélegezhetnek, megérkezett az ideji favorit.



NBA 2K9
GS 2008_11 - 87%
 A 2k Games mindig is tudta, hogy kell meglévő franchise-okat úgy feljavítani, hogy évről évre elégedettek legyenek a vásárlók.

Verseny/Ügyességi



SHIFT 2: UNLEASHED
GS 2011_03 - 91%
 Felejtse el, amit eddig a *Need for Speed*-ről gondoltál!



LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS
GS 2011_04 - 82%
 Kicsi a legó Yoda, de ERŐ-s!



COLIN MCRAE DIRT 2
GS 2009_10 - 92%
 Az első rész minden jó tulajdonságát megtartva az ideji *DIRT* is az év legmocskosabb autóversenye.



NFS HOT PURSUIT
GS 2010_11 - 88%
 Remek *Need for Speed* játékot dobott össze a régi. Apró kukacaink belecsegni *burnouts* tapasztalatokat.

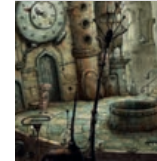


WORMS RELOADED
GS 2010_09 - 90%
 Új a játék, de a hangulat a régi. Apró kukacaink válogatott módszerekkel irtják egymást, mi pedig dőlünk a nevetéstől.

Kaland



THE NEXT BIG THING
GS 2011_04 - 81%
 Dicséretes próbálkozás a kalandjátékok életben tartására.



MACHINARIUM
GS 2009_11 - 90%
 Josef robot és az ő ütött-kopott, rozsdásodó világa hamar belopta magát a szívünkbe.



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



LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT
GS 2010_07 - 96%
 Az új perspektívába helyezett dögös régészsnő mostani kalandja a sorozat legjobbjává vált. Ötletes, pörgős és szemtellenül olcsó.

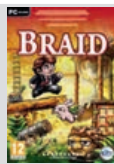


GRAY MATTER
GS 2010_12 - 93%
 Decemberig kellett várnunk, hogy a *Heavy Rain* mellé az év másik legjobb kalandjátéka is megjelenjen.

Kiemelt megjelenések



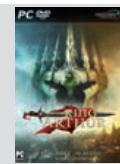
BATTLEFIELD 2142
1990 Ft
 Jövőben játszódó Battlefield. Jóféle!



BRAID
1990 Ft
 Dobozos kiadásban a logikai platformer!



CIVILIZATION IV
2490 Ft
 Csak ügyesen, okosan



KING ARTHUR
1990 Ft
 Magyar fejlesztés, remek játék!



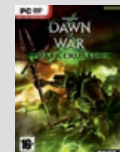
MASS EFFECT 2
1990 Ft
 Shepard második kalandja



PREY
2490 Ft
 Mert ez egy indiántánc...



STREET FIGHTER 4
2490 Ft
 Üsd, vágd, nem apád!

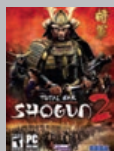


WARHAMMER 40K DAWN OF WAR: DARK CRUSADE - 2490 Ft
 A *Dawn of War* első kiegészítője, olcsón

FRISZ MEGJELENÉSEK



PORTAL 2
8990 Ft
 Végre itt a *Portal* folytatása!



SHOGUN 2: TOTAL WAR
8990 Ft
 Vér, izzadság és sok-sok harc



SHIFT 2: UNLEASHED
7990 Ft
 Szimulátorba hajló árkád, remek grafika!



OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER
7990 Ft
 Rajongóknak kötelező, másoknak nem annyira

Játékok 5000 Ft alatt

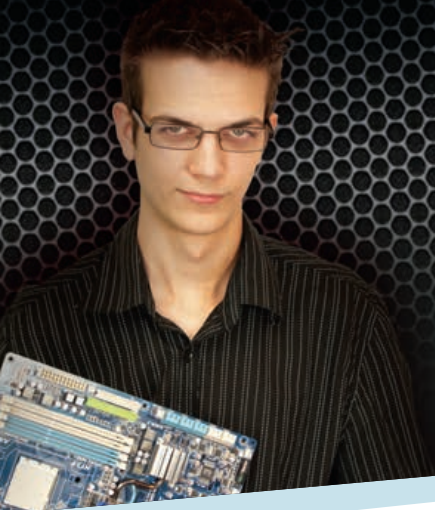
Alice Csodaországban	4990 Ft	Left 4 Dead 2	4990 Ft
Assassin's Creed 2	4990 Ft	Metro 2033	4970 Ft
Batman: Arkham Asylum	4490 Ft	Next Big Thing	3990 Ft
COD 4: Modern Warfare (Game of the Year)	3990 Ft	Resident Evil 5	4990 Ft
Colin McRae Dirt 2	2990 Ft	Risen	4990 Ft
F.E.A.R. 2	4990 Ft	Singularity	3990 Ft
FIFA 11	2490 Ft	Star Wars Knights of the Old Republic 2	3990 Ft
Grand Theft Auto 4	4990 Ft	Warhammer 40k: Dawn of War 2	4990 Ft
Half-Life 2: The Orange Box	4990 Ft	The Witcher (Bővített kiadás)	4990 Ft
Kane and Lynch 2: Dog Days	4490 Ft	X-Men Origins: Wolverine (Uncaged Edition)	3990 Ft

ONLINE ÁRAK

Megjelenési lista

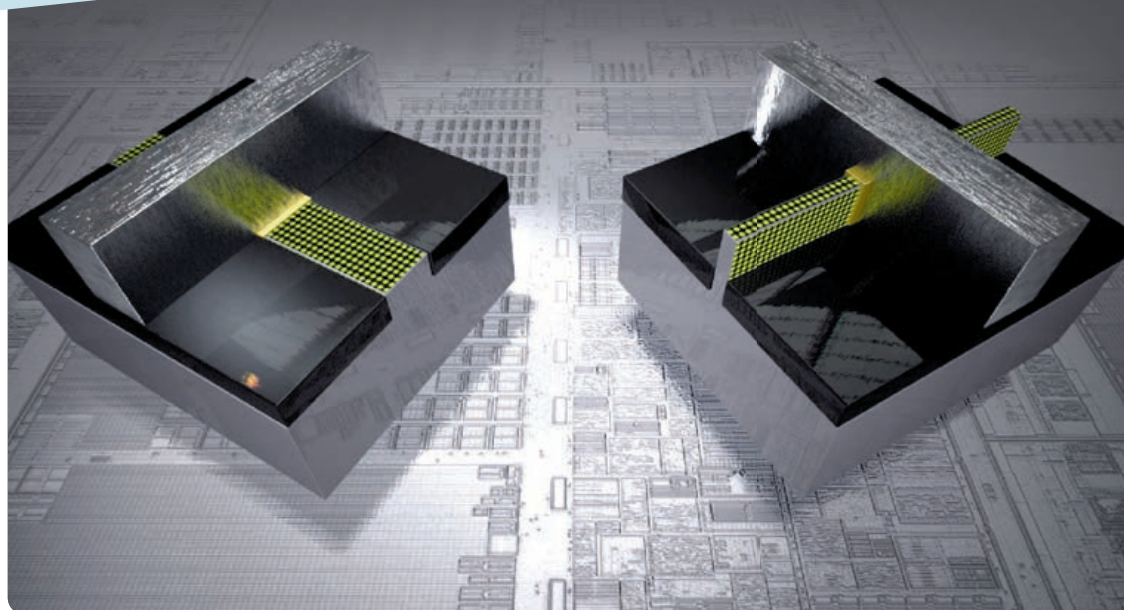
Brink	2011. május	Call of Juarez: The Cartel	2011. július
DiRT 3	2011. május	Harry Potter és a Halál ereklyéi 2.	2011. július
Fable 3	2011. május	Deus Ex: Human Revolution	2011. augusztus
F.E.A.R. 3	2011. május	Driver: San Francisco	2011. szeptember
LEGO Karib-tenger kalózái	2011. május	F1 2011	2011. szeptember
The Witcher 2: Assassins of Kings	2011. május	Might and Magic: Heroes VI	2011. szeptember
Alice Madness Returns	2011. június	Rage	2011. szeptember
Duke Nukem Forever	2011. június	Batman: Arkham City	2011. október
Dungeon Siege 3	2011. június	FIFA 2012	2011. október
Hunted Demons Forge	2011. június	Need For Speed: The Run	2011. november
Red Faction: Armageddon	2011. június		

KOMOLY FELHOZATAL LESZ IDÉN ISI!



HÁROMDÉ!

Nem elég, hogy már a mozikban is minden az arcunkba mászik, az Intel még a tranzistorokat is „megtರೆ-síti”. (Van ilyen szó? Mindegy, most már van.) Az év egyik legnagyobb technológiai újdonságát mutatta ugyanis be a nagyobbik processzorgyártó, így nem mondhatni, hogy unalmasan teltek az elmúlt napok a hardverek iránt érdeklődők (és az elvetemült fizikusok) számára. Persze nemcsak erről szólt a múlt hónap, de erre ti is rájöttök majd a következő oldalak olvasásakor. Vannak többek között szuper jó fejhallgatóink, amelyeket kegyetlenül megnyúztunk, a fülünket és elsősorban környezetünket nem kímélve, de a fényképezés iránt érdeklődők is találnak kedvükre valót, a belépő szintű DSLR-eket boncolgató írásunknak köszönhetően. Akinek ez sem elég, az levezetésképpen megtekintheti a Sony 3D-s noteszgépéről összefirkantott szösszenetünket. Itt a vége, fuss el véle, mélyvizet a gamer népek!




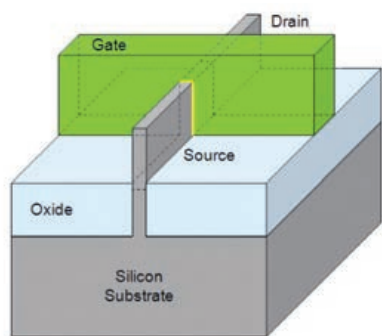
ELJÖTT A 3D IDEJE – A TRANZISZTOROK VILÁGÁBAN IS

Az Intel bejelentése még az eddiginél is gyorsabb fejlődést eredményezhet az informatika világában

A LAPVETŐEN NEM SZOKTUNK TÚLSÁGOSAN MÉLY TECHNOLÓGIAI ISMERETEKET IGÉNYLŐ DOLGOKKAL FOGLALKOZNI HARDVERES HÍROVATUNKBAN, de az Intel napokban történt bejelentése gyökerestül változtathatja meg nemcsak a processzorok világát, de az egész informatikát és az elektronikai ipart. Akik figyelik a gyártástechnológiák fejlődését, azok valószínűleg tisztában vannak azzal, hogy már a határokat feszegetjük, legalábbis ami a csíkszélesség további csökkentését illeti. Nem szándékozunk most fizikaórát tartani, de annyit illik elmondani, hogy Gordon E. Moore, az Intel társalapítója és elismert fizikus/kémikus zsenije majd' 50 évvel ezelőtt kimondott törvénye, miszerint egy integrált áramkörben a tranzistorok száma

kétévente a duplájára nő, a mai napig tökéletesen helytáll. Persze mindehhez nagyban hozzájárulnak a jelen írásunk tárgyát képező háromdimenziós tranzistorok, amelyek nélkül igen nagy bajban lennének a gyártók. Mi is ez az új megoldás? A tranzistorokban az elektronok immáron nem síkban haladnak, mivel a vezetőt kiemelték a térbe, amely által sokkal nagyobb felületen tudnak utazni. Ez azt is jelenti, hogy az az elektróda, amely a zárásért felelős, sokkal nagyobb felületen tudja gátolni az áramlást, így a szivárgás is jelentősen csökken. Na de a kiselőadás után a konklúziót is illik megosztani a nagydéművel: alacsonyabb fogyasztás, kisebb előállítási költségek, nagyobb teljesítmény, ütemesebb fejlődés. Ami nagyon fontos, hogy ezen tranzistorok bevezetésével egyetemben a gyártó a csíkszélesség tekintetében is előrelé-

pett egy szinttel: az eddigi 32 nanométer után immáron 22 lesz. Szerencsére a technológia már tömeggyártásra kész, és hamarosan konkrét termékekben is viszontláthatjuk, méghozzá az Ivy Bridge platform keretein belül. Ha csak ezt a fejlődést vesszük figyelembe, akkor a jelenlegi megoldásokhoz képest 37 százalékkal lesz gyorsabb az új technológiának köszönhetően a következő platform. Emellé társul az alacsonyabb gyártási költség, ami az Intelnek biztos remek lesz, de a kérdés az, hogy ez vajon a végfelhasználói árakban mi módon jelentkezik. Segítek, valószínűleg sehoggy, de ezen ne akadunk fenn. Várjuk tehát sok szeretettel az ez év második felében érkező Ivy Bridge-et, illetve az az után esedékes, szintén erre a technológiára épülő új Atom generációt. 



A nagyobb felületen történő zárásnak köszönhetően a szivárgás jelentősen csökken, ez által a fogyasztás, és a teljesítmény is komolyan megnőhet

OCZ VERTEX 3 – MAX IOPS KIADÁS



ELRAJTOLT AZ OCZ NAGY SIKERŰ CSALÁDJÁNAK ÚJ GENERÁCIÓJA, a Vertex 3, amely a jelenlegi topot jelenti az SSD-k nem kis világában. Erre próbált még egy láppal rátenni a gyártó, a Max IOPS névre keresztelt példányával. Ahogy az a nevéből sejtethető, egy extrém I/O per másodperc teljesítménnyel felruházott SSD-ről van szó, amely természetesen SATA III-csatlakozással rendelkezik. A SandForce SF-2200 vezérlő, illetve a prémium kategóriás NAND flashchipek kombinációjából épített szer-

kezet 75 000 IOPS-es értéke (4 KB véletlenszerű írások esetén) igen durvának számít ebben a kategóriában. A 120 és 240 gigabájtos változatokban érkező tároló TRIM-támogatással is rendelkezik, amely optimalizálja a teljesítményt, a nagyobb élettartam reményében. Az árról egyelőre nem számoltak be az illetékesek, de annyi biztos, hogy akik ekkora teljesítményt szeretnének otthonukban tudni, azoknak mélyen a zsebükbe kell nyúlniuk. A megjelenési időpont egyelőre nem tisztázott, de a hároméves garancia már biztos. [GS](#)

TITÁNIUMMENTES GTX 560

H A VALAKINEK NEM LENNE ELÉG A KÖZÉPKATEGÓRIÁBAN TANYÁZÓ KÁRTYÁK EGYRE NAGYOBB SZÁMA, akkor itt az idő örömtáncot lejtetni, mivel az NVIDIA még egy versenyzőt indít útjára a napokban. A GeForce GTX 560 nem összekeverendő az osztatlan sikert arató GTX 560 Ti-mal, amely a „Ti” jelzőből adódóan valamivel komolyabb teljesítményre képes. A GTX 560 az előbb említett kártyához hasonlóan a GF114 grafikus processzorra épül, ám csak 336 CUDA magot engedélyeztek a 384-ből. Ezenfelül semmit sem változtat-

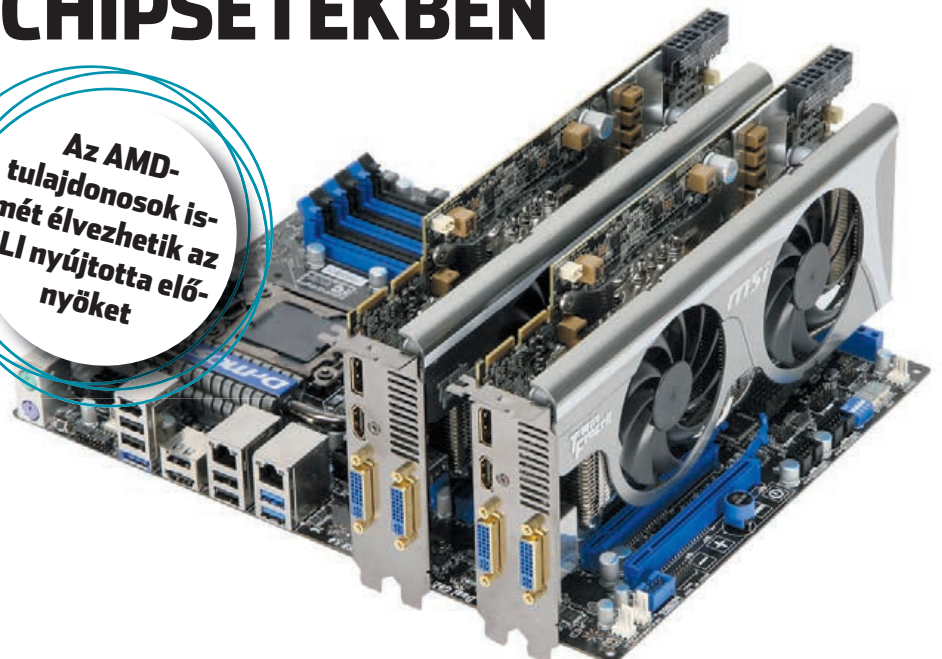
tak a specifikációkon, így a 800 megahertzes órajel adott, amely valamivel a GTX 460 teljesítménye fölé pozicionálja ezt az egyedat. Ha kicsit gonoszak szeretnénk lenni, akkor azt is mondhatnánk, hogy egy átnevezett és picit ráncfelvarrott GTX 460-ról van szó, mivel a GF114 a GF104-en alapul, ami a 460 GPU-ja. Szerencsére a gonoszság legapróbb jelei sem mutatkoznak meg nálunk, így ehelyett csak annyit jegyeznünk meg, hogy ha az árbeli elhelyezését nem rontják el a zöldek, akkor még sikeres is lehet az amúgy korrekt teljesítménnyel szolgáló GTX 560. [GS](#)



LESZ SLI AZ AMD CHIPSETEK BEN

JÓ IDEJE VÁRUNK MÁR ARRA, hogy az NVIDIA engedélyezze az SLI-támogatást az AMD chipsetjeiben, mivel már hosszú ideje nincs lehetősége az ilyen platformmal rendelkező tulajdonosoknak effajta többkártyás rendszer kiépítésére. Ez természetesen arra vezethető vissza, hogy az AMD annak idején felvásárolta az ATI-t, így a partnerből hirtelen konkurens lett. A hamarosan rajtoltó 9-es széria esetében – amely a Bulldozer platform tiszteletére jött létre – már lehetőségük lesz az alaplapgyártóknak engedélyezni az SLI-t, amennyiben áldoznak annak licencére. A hivatalos bejelentést követően több vállalat is hírt adott saját termékeiről, illetve az SLI-támogatás jelenlétéről, így többek között az ASUS, a Gigabyte, az MSI és az ASRock is készíteni fog AM3+ foglalattal rendelkező, 9-es szériás, SLI-támogatással rendelkező deszkákat. Reméljük, ez is hozzá tud járulni a Bulldozer sikeréhez, amely az utóbbi évek legfontosabb lépése lehet az AMD számára, így érthető, hogy minden követ megmozgatnak az elterjedésének érdekében. [GS](#)

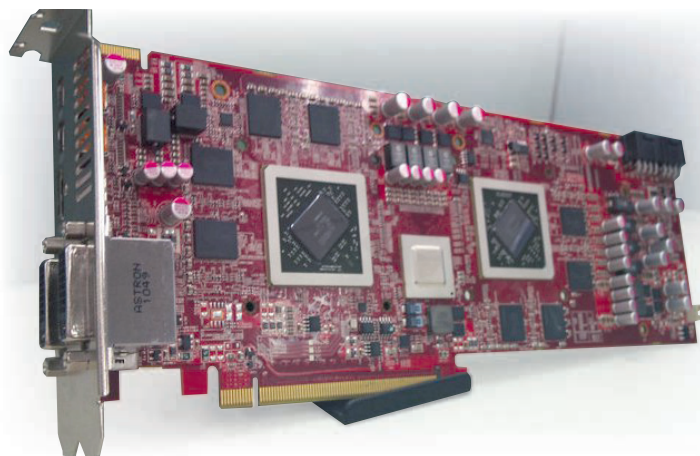
Az AMD-tulajdonosok ismét élvezhetik az SLI nyújtotta előnyöket



MSI GX780 – SANDY BRIDGE-ES ERŐMŰ

NAGYON RÁMOZDULT AZ MSI A GAMERPIACRA, legalábbis a noteszgépeik növekvő számából erre következtethetünk. Már a CeBIT-en is mutattak néhány érdekes dolgot (amelyekről be is számoltunk egy korábbi lapunkban), de nincs számukra megállás, így nem vártak sokat az új generáció bejelentésével. A GX780 legfőbb újdonsága a Sandy Bridge platform használata, ami érthető okokból lehet vonzó a játékos népek számára. A négymagos, 2 gigahertzes Core i7-2630QM mellé nem voltak restek egy combosabb grafikus vezérlőt is bepakolni, ami egy NVIDIA GeForce GT555M képében mutatkozik meg, amelyhez 1 gigabájt GDDR5 memória is társul. A 4 darab DDR3 slotnak köszönhetően akár 16 gigabájtnyi memóriát is rakhatunk a gépbe, ami szinte már feleslegesen sok-

nak tűnik. A tárolásról két, RAID0-s tömbbe kötött merevlemez is gondoskodik, a minél nagyobb írási és olvasási sebesség elérésének érdekében. A THX TruStudio Pro hangrendszer a noteszgépekhez képest igen jó hangzást biztosít, de ez el is várható ebben az árkategóriában. A megjelenítésért egy 17,3 hüvelykes, full HD-felbontással rendelkező panel felel, hogy az éles szemű játékosok se találjanak fogást a gépen. Magának a gépnek a kialakítása nem tér el sokban az elődöktől, így masszív, robusztus dizájnra kell számítanunk. Aki szereti, ha világít a billentyűzete, azt biztosan kielégíti a GX780, mivel akár 30 szín közül választhatunk az esetében. A gép árát egyelőre nem merték megmondani, de biztosan egy kisebb vagyont kell a pénztárnál hagynunk, ha ilyenre fáj a fogunk. [GS](#)



KÉT GPU-S 6870, A POWERCOLORTÓL

KÉT VIDEOKÁRTYA-GENERÁCIÓ KÖZÖTT ÁLTALÁBAN EGYES GYÁRTÓK AZZAL SZOKTAK KÍSÉRELTEZNI, hogy egyedi kialakítású eszközöket dobnak piacra, amelyek totálisan eltérnek a grafikus processzort készítő vállalatok elképzeléseitől. Ilyen a PowerColor új VGA-ja is, amely két BartsXT GPU-t hordoz a nyomtatott áramköri lapján. A Radeon 6870-ben látott GPU nem esett át különösebb változtatáson, így ugyanazokkal a specifikációkkal találkozhatunk majd, mint az egy GPU-s hardvereken. A NYÁK kialakítása sem lesz meg-

lepetés az informált emberek számára, mivel ugyanazon logika alapján épül fel, mint bármelyik másik társuk. GPU-nként 1 gigabájtnyi GDDR5 áll rendelkezésünkre, amelyek 256 bites buszon kommunikálnak a saját párjukkal. Az áramfelvétel két nyolctűs tápcsatlakozón keresztül valósul meg, ahogy azt bármelyik hasonló szörnyetegen megszokhattuk. A hűtése egyelőre nincs felfedve, de valószínűleg egy komolyabb, hőcsöves megoldásra kell számítani. A megjelenésről és az árról jelenleg nincs információ, de annyi biztos, hogy a Computexen hivatalosan is felfedi a gyártó a kártyát. [GS](#)

ITABLET THUMB KEYBOARD

ÉRDEKES QWERTY-S „KONTROLLERT” MUTATTAK BE Thumb Keyboard néven, amely főleg azoknak lehet hasznos, akik mindennapi teendőik során sok tabletet, médiacentert, okostelefont vagy egyéb, billentyűzetekkel kompatibilis eszközöket használnak. A Thumb Keyboard egyik legnagyobb érdekessége a hátlapon elhelyezett érintőfelület, amelynek segítségével egérként is tudjuk használni a kontrollert. A Bluetooth-kapcsolattal működő billentyűzet háttérvilágítással

is rendelkezik, így sötétben is ki lehet tapogatni a gombokat. Az áramellátásért egy 400 mAh-es akkumulátor felel, amely hosszú órákig képes életben tartani eszközünket. A PlayStation 3 és Xbox 360-tulajdonosok akár játékokhoz is használhatják az újdonságot, amelyért körülbelül 80 fontot kérnek el az angol boltokban. Magyarországi bevezetésről per pillanat nincs információ, így egyelőre várniuk kell azoknak, akik egy mindenes, hordozható billentyűzet-kontroller kombót szeretnének vásárolni. [GS](#)



Innovatív
kontroller, ren-
geteg kutyüvel
rendelkezőknek

FourFourTwo

MEGNYÍLT!

WEBSHOP

A
FourFourTwo
a GameStar
médiapartnere

FourFourTwoShop.hu Csak a foci számít!

GIGABYTE X58A-OC

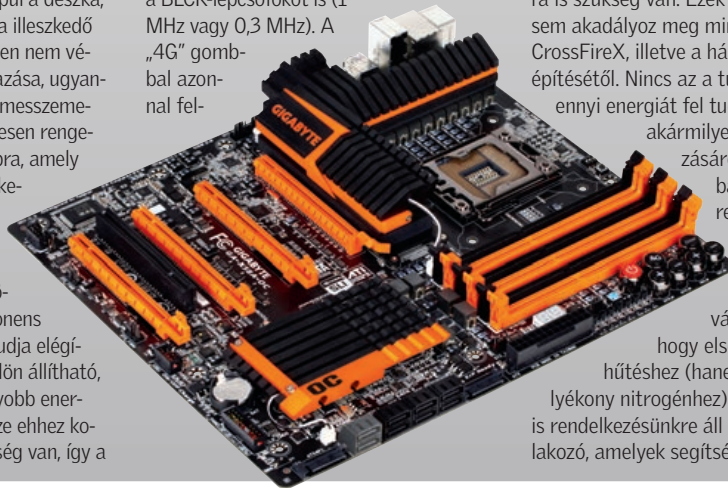
A Gigabyte CES-en bemutatott kegyetlen tuningos alaplapja minden frekihuszár szemébe örömkönyeket csalhat

NEM SŰRŰN TALÁLKOZUNK olyan alaplappal, amely csak és kizárólag azok számára készült, akik az amúgy sem kis teljesítményű processzoraikból kívánnak minél nagyobb órajeleket kiharcolni. Az X58A-OC nevéből már kiderül, hogy az Intel X58-as platformján alapul a deszka, amely az LGA1366 foglalatba illeszkedő CPU-kat fogadja. Jelen esetben nem véletlen ezen generáció alkalmazása, ugyanis tuningcélokra még mindig messzemenően ez a legjobb. Természetesen rengeteg extra került fel az alaplapra, amely az extrém terhelést hivatott kezelni. Az OC-VRM a legkomolyabb megoldások kombinációjából jött létre, így a minőségi alkatrészeknek köszönhetően bármelyik komponens hatalmas energiaigényét ki tudja elégíteni. A PWM frekvenciája külön állítható, amelynek hatására még nagyobb energiafőrcsész hozhat a CPU. Persze ehhez komoly energiaforrásra is szükség van, így a

24 tűs tápcsatlakozó mellett nemcsak egy, hanem két nyolctűs EPS12V csatlakozót is biztosítanunk kell. Szerényen csak OC-Touch-ra keresztelték a fedélzeten terpeszkedő gombokat, amelyekkel különösebb nehézség nélkül, valós időben állíthatjuk a CPU-szorozót, a BLCK-frekvenciát, illetve a BLCK-lépcsőfokot is (1 MHz vagy 0,3 MHz). A „4G” gombbal azonban fel-

húzzhatjuk a processzorunk órajelét négy GHz-re (ki gondolta volna?), de akik komolyabb beállításokra vágnak, azoknak ez nyilván csak az első lépés. Mivel az alaplapon 4 darab 16x-os PCI-Express csatlakozó is van, így két SATA-tápkábel segítségével extra ellátás biztosítására is szükség van. Ezek után már semmi sem akadályoz meg minket a négyutas CrossFireX, illetve a háromutas SLI kiépítésétől. Nincs az a tuningmester, aki ennyi energiát fel tudna emészteni, akármilyen kártyák túlhűzéséről is lenne szó. Habár az alaplap elrendezése, illetve az alacsony profilú alkatrészek használata nyilvánvalóan arra utal, hogy elsősorban nem lég-hűtéshez (hanem például folyékony nitrogénhez) tervezték, mégis rendelkezésünkre áll 7 darab hűtőcsatlakozó, amelyek segítségével komplett

szélvihar generálhatunk gépünk környezetében. Ha esetleg vérszemet kapnánk, és többet akarnánk kihozni a gépből, mint amennyi fizikailag lehetséges, akkor sincs gond, mivel az OC-DialBIOS által egy kapcsoló segítségével válthatunk az első és másodlagos BIOS-ok között. Napestig sorolhatnánk az extrákat, de a véges helynek köszönhetően csak annyit mondhatunk, hogy ez az alaplap tényleg azoknak való, akik OC-rekordokra vágyanak, mivel a magas ára és a speciális felszereltsége másra nem igazán ad lehetőséget. **CS**



BENQ GL2440

A BenQ nagyon hamar a vásárlók egyik kedvence lett, a rendkívül kellemes árainak, és az ezekhez társított minőségnek köszönhetően

H A NAGY KÉPERNYŐMÉRETE vágyunk és nem szeretnénk sok áramot használni, akkor kézenfekvő választás egy LED-háttérvilágítású monitor. A BenQ GL2440-ben standard, fotó, mozi, játék és sRGB színmódok mellett egy alacsony fényerejű ECO mód is rendelkezésre áll a fogyasztás jelentősebb csökkentéséhez. VGA-, HDMI- és DVI-bemeneteket használhatunk, azaz játékkonzolhoz és PC-hez is csatlakoztatható a megjelenítő. Kis hangszórókat is beépítettek a készülékbe; persze ezektől ne várjunk túl sokat, de afféle átmeneti vész megoldásnak jók. A LED-háttérvilágítás révén igen vékony monitorok építhetők, ám a BenQ ezúttal ezt a lehetőséget nem használta ki a végletekig, ugyanis a monitortest kicsit vastagabb hat centiméternél. Az enyhén lekerekített dizájnhoz jól illik a fekete szín és az ovális talp. A káva jobb szélébe épített mechanikus

nyomógombok nem túl kidolgozottak, de gyenge környezeti megvilágítás mellett sötétben is kitapinthatók, az olvasható, világos színű feliratozás pedig normál fényviszonyok között segít sokat a kezelésben. Az állványzat csak hátrafelé en-

gedi dönteni a képet, magas polcon nem érdemes elhelyezni a készüléket, ugyanis a BenQ megjelenítője TN-cellaszerkezetű panelra épül, ami gyors válaszidőt és jó kontrasztot biztosít, de a függőleges betekintés szöge alulról korlátozott, a monitor középvonalától csak felfelé térhet ki a szemlélő. A képminőség általános felhasználásra teljesen megfelelő, grafikai célokra azonban már nem elég jó ennek a paneltípusnak a színhűsége, de ez ebben az ár kategóriában nem is elvárható. A natív kontraszt jó, a dinamikus kontraszt értéke nagyon magas, leginkább csak mozisznál kifizetődő a használata. Akik játékokra szeretnék használni a monitort, azok biztosan nem fognak benne csalódní, annak ellenére, hogy a TN-paneltől nem lehet csodákat várni. Annyit azért érdemes megjegyezni, hogy

ekkora mérethez a full HD-felbontás már épphogy elég, mivel átlagos, 75–80 centiméteres távolságból az élesebb szeműek már észrevehetnek néhány recébb felületet. Szerencsére ez csak azoknak lehet érzékelhető, akik kifejezetten keresik az ilyen „hibákat”. Jó alapjellemezőivel, három év garanciával, no és szenttelenül alacsony árával igyekszik magát belopni a vásárlók szívébe a BenQ GL2440, amely sok más hasonló képminőségű modellnél lényegesen olcsóbban kapható. **CS**



GameStar 89
 Ára: 53 000 Ft
 Full HD-s, LED-es monitor jó áron

ASUS RADEON 6670

Új családot indított útjára az ASUS, amelynek tagjai közül a legerősebb variáns járt nálunk

TÖBBEK KÖZÖTT AZ AMD ÚJ, Turks kódnéven futó GPU-jára építette belépő szintű kártyáit az ASUS, amely kifejezetten annak a rétegnek lehet érdekes, akik az integrált megoldásait egy olyan, egy fokkal komolyabb eszközre szeretnék cserélni, ami nem óztkodik az egyszerűbb 3D-s számolásoktól és multimédiás feladatoktól. Ahogy ezen mondatból sejthető, nem egy erőművel van dolgunk, sokkal inkább egy általános felhasználásra szánt kártyáról, amely a kevesebb pénzből gazdálkodóknak lehet örömteli. Ennek tudatában nincs semmi meglepő abban, hogy a doboz és maga a kártya kialakítása is igen egyszerű. Az ASUS ennek ellenére egyedi hűtéssel látta el a VGA-t, amit a gyártó állítása szerint bizonyos porellenzős technológiákkal láttak el, amelyeknek köszönhetően akár 25 százalékkal is tovább élhet az eszközünk. Értelemszerűen ez csak többhetes vagy -hónapos használat után igazolódhat be, de ettől függetlenül

valószínűleg nem ez fogja a vásárlókat a beszerzésre ösztönözni. A gyárilag 800 megahertzes grafikus processzor minimális, 10 megahertzes tuningon esett át, míg a memóriák 4000 MHz-es effektív órajelen kegyegnek. A közöttük lévő kommunikációt egy 128 bites busz biztosítja. Csatlakozók tekintetében egy DVI-D, egy HDMI és egy DisplayPort áll rendelkezésünkre. A fogyasztás értelemszerűen nagyon alacsony, így a hőtermelés sem mondható szignifikánsnak. Méréseink során bebiztosítottuk az első benyomásaink, mivel a játékokban igen szerény teljesítményt produkált a grafikus vezérlő, bár még ennek ellenére is elégedettek lehetünk, a relatíve alacsony árak köszönhetően. Full HD-felbontás mellett, közepes beállításokkal a *Crysis Warhead*-ben átlag 17 fps-t sajtoltunk ki a kártyából, míg a *Bad Company 2* esetében, szintén közepes részletesség mellett 35-ös átlagot számoltunk. Komolyabb címek esetén, amelyek aktívan kihasználják a



rolt világból, komolyabb multimédiás élményre vágyunk, és néhanapján még egyszerűbb 3D-s játékokat is kipróbálnánk. **GS**

tesszelációban rejlő lehetőségeket, illetve a DirectX 11-es effekteket, értelemszerűen nem számíthatunk épkézláb megjelenítésre, de aki ilyen látványra vágyik, az úgylis a felső kategóriából válogat. Kinek ajánljuk a kártyát? Ahogy felvezetjük, azoknak, akik szeretnék kitérni az integrált grafikus kártyák által behatá-

GameStar 87

Ára: 24 000 Ft

Az integrált GPU-k száműzését tervezőknek jó választás lehet

SAMSUNG RF511

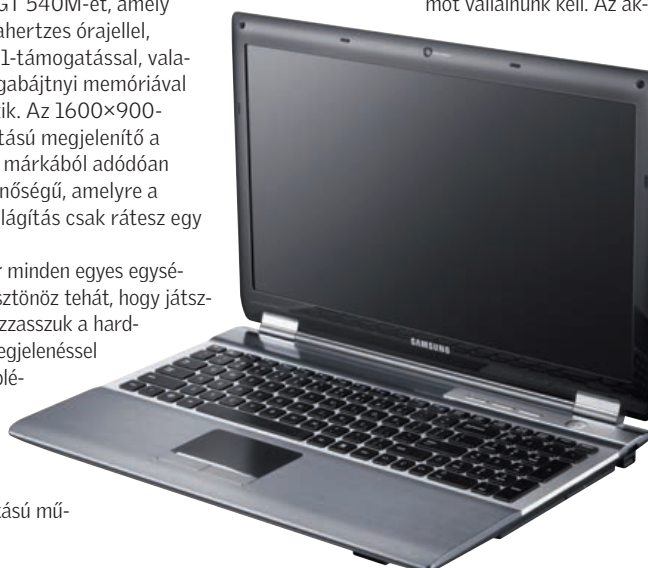
A Samsung az elsők között jelentkezett Sandy Bridge-alapú gamer noteszgéppel

EGYIK PILLANATRÓL A MÁSIK- ra jelentek meg a Samsung notebookok a magyar piacon, mégis hihetetlen sikernek örvendenek. A nagyon szoros verseny ellenére igen jelentős szeletet tudott kiharapni a gyártó a tortából, de a terjeszkedés ennek ellenére nem állt meg. Olyannyira komolyan gondolják a dél-koreaiak a bizniszt, hogy gyorsan ki is adtak egy Sandy Bridge platformra épülő játékosoknak szánt noteszgépet. Az RF511 több verzióban kerül piacra: i5 és i7 processzorokkal is. Nálunk az előbbiből járt egy példány, amelyet egészen konkrétan a 2520M processzorral szereltek. A négymagos Intel erőmű 2,5 gigahertzen ketyeg, így nem lehet panasza okunk a sebességét illetően. Memóriával sem spóroltak a Samsungnál, mivel 6 gigabájtot is sikerült a gépbe passzírozni, ami szinte bármilyen feladatra bőven elegendő. Egy játékokhoz szánt gépből nem maradhat ki egy

komolyabb diszkrét grafikus vezérlő, ami biztosítja a zökkenőmentes játékot, és egyéb számítógépes feladatokat. Ennek fényében szerelték be az NVIDIA GeForce GT 540M-et, amely 672 megahertzes órajellel, DirectX 11-támogatással, valamint 2 gigabájtnyi memóriával rendelkezik. Az 1600x900-as felbontású megjelenítő a Samsung márkából adódóan remek minőségű, amelyre a LED-es világítás csak rátesz egy lapáttal. A hardver minden egyes egysége arra ösztönöz tehát, hogy játszzunk és izzassunk a hardvert. A megjelenéssel sincs probléma, hiszen a laptop minőségi, fémes hatású mű-

anyag belsővel és igényes, fényesfekete külsővel rendelkezik, illetve bár össze tudja szedni az ujjlenyomatokat, a nyújtott látványért cserébe ennyi kompromisszumot vállalunk kell. Az ak-

kumulátor a noteszgép gamermivoltából nem bírja sokáig, ám az NVIDIA Optimus technológiának köszönhetően, amikor épp nincs extrém terhelés alatt a grafikus processzor, az kikapcsol, és átveszi az irányítást a CPU-ban található integrált vezérlő. Ennek a fogyasztása jóval alacsonyabb, így nyugalmi állapotban radikálisan csökken az energiaigény. A Samsung ismét egy remek termék tett fel a boltok polcaira, amivel a játékosra éhező vásárlóknak kedveznek minőségi formában. **GS**



GameStar 93

Ára: 289 900 Ft

Kiváló teljesítmény, minőségi kidolgozás



BELÉPŐ SZINTŰ DSLR-GÉPEK

Megjött végre a tavasz – kicsit sokat kellett várni rá, de itt van. Ilyenkor mindig sokan elhatározzák, hogy fotózni kezdenek, és megörökítik az újjáéledt természet buja pompáját. Lássunk néhány gépet, ami pontosan erre való //Wywern

A FOTÓZÁS IS OLYAN, MINT az összes többi hobbi- vagy munkafajta: megfelelő eszközök nélkül nehéz dolog igazi értéket alkotni a területén. Természetesen semmilyen fényképező nem pótolhatja a tehetséget és a jó szemet, de sokat könnyíthet az ember a saját dolgán egy megfelelő masina kiválasztásával. A fotózás területén pedig ezek a megfelelő darabok mindig is a tükörreflexes gépek voltak. A technikai részletek hosszas taglalása nélkül elmondhatjuk, hogy e rendszer egyik fontos tulajdonsága, hogy az ember a keresőben pontosan azt látja, amit rögzíteni fog. A kompakt gépeknél például elég egy kis hideg, és máris lassul az LCD-kijelző, ami komoly gondokat okozhat például egy téli vad-

lesen, de még egy jégkorongmérkőzésen is, hogy a városban maradjunk. Fontos még a cserélhető objektív, ami a lehető legtöbb szituációban használhatóvá varázsolja a gépet, és ami egy-két kompakttól eltekintve szintén a tükörreflexes hardverek sajátja. Mindezekért a tulajdonságokért pedig manapság már nem is kell rengeteg pénzt fizetnünk. E havi körképünkben bemutatunk három belépő szintű tükörreflexes, digitális fényképezőt, amelyek szinte a profik által használt technikai megoldásokat kínálják az amatőrök számára is elfogadható áron.

NIKON D3100

A Nikon tükörreflexes termékcsaládjának legkisebb tagja a D3100-as, ami a

sokak által talán már ismert D3000-es továbbfejlesztett változata. A gépváz szinte ugyanaz a kicsi, nagyon jól illesztett, könnyen áterhető darab, felső információs kijelző nélkül. A belépő szintű DSLR-gépeknél ezt sajnos divat elhagyni, és minden beállítási adatot a hátsó főkijelzőre migrálni. Az ebben a kategóriában szinte szokásosnak – és kötelezőnek – nevezhető kezelőszervek mellett találunk a Nikon gépén egy LiveView-nak címkézett mini kart, amellyel kiválaszthatjuk, hogy a keresőt vagy a hátsó kijelzőt szeretnénk-e használni a megörökítendő téma megjelenítéséhez. Jóllehet az imént taglaltuk a kijelzőn való megjelenítés hátrányait, de például egy koncerten, vagy bárhol, ahol a tömeg feje felett szeret-

nénk „ellőni” egy-egy képet, nagyon jól jöhet ez a funkció. A LiveView kar közepén találunk még egy piros gombot is, amelynek segítségével élőképes módban elindíthatjuk, illetve leállíthatjuk a videofelvételünket – ez a készülék ugyanis a „nagyokhoz” hasonlóan már videót is rögzít, akár full HD-felbontásban is. Ehhez pedig szükség van a megfelelő szenzorra, ami egyértelműen a fényképező legfontosabb része. A D3100-ban egy 14,2 megapixeles CMOS-szenzor található, automatikus öntisztító rendszerrel. Ezen a téren tehát valószínűleg nem lesz problémánk. A kijelzővel szintén nem, hiszen az a maga háromhüvelykes méretével és 230 ezer képpontos felbontásával semmivel sem marad el a versenytár-

Gyártó	Típus	A gyártó honlapja	Bruttó ár 18-55-ös objektívvel	Effektív pixelszám	LCD	Képstabilizátor	Szenzor típusa
Pentax	K-x	www.pentax.com/	129,9	12,4 megapixel	2,7 hüvelyk	CCD-stabilizátor	CMOS
Nikon	D3100	www.nikon.hu	152,9	14,2 megapixel	3,0 hüvelyk	×	CMOS
Canon	EOS 1100D	www.canon.hu	149,9	12,2 megapixel	2,7 hüvelyk	×	CMOS



saktól, sőt a legnagyobb az ezen írásban szereplő készülékek közül.

A menü tartalmára nem lehet panasz. Aki még nem mélyedt el a fotózás világában, és mégis a tükkörreflexes gép mellett döntött, annak segítséget nyújthat a forgatható tárcsán megtalálható GUIDE állás. A használatával módunk nyílik rá, hogy magyarázatot kapjunk például azokra az alapvető fotós trükkökre, amelyeket egyébként máshonnan kellene ellesnünk (például hogyan simítsuk el a háttérret portréfotózásnál stb.). Ha más módban vagy manuálisan szeretnénk fényképezni, akkor is komoly szolgáltatást tesznek az LCD-n megjelenő információk, amelyeket a „i” gomb megnyomásával tetszőlegesen állíthatunk. Itt változtathatjuk meg a rekesztéket és a záridőn túl a képmínőséget, a fehéregyensúlyt, az ISO-t (ISO 100–12 800-ig), a kívánt fókuszpontot, a fénymérést, az Active D lighting be- és kapcsolását, illetve a videó felbontását. Mindent összevetve a Nikon D3100 egy egyszerűen kezelhető, remek belépő szintű masina, és a hozzá adott objektívtől függően már 150 000 forint körüli összegtől megvásárolható.

CANON EOS 1100D

A Canon legkisebb modellje a 12,2 megapixelés APS-C CMOS-érzékelős

EOS 1100D szintén nem a nagykezü felhasználok kedvenc gépe lesz. Felső kijelző híján ennél a készüléknél is a hátsó megjelenítő veszi át az információs display szerepét. Ez – a Nikon gépén találhatóéhoz hasonlóan – egy 230 000 képpontos, 2,7 hüvelykes LCD, de az elkészült képeket a beépített HDMI-csatlakozón keresztül akár nagy felbontású tévén is visszanezhetjük. A HDMI-csatlakozó meglete pedig valószínűleg már elárulta a hozzáértőbb olvasóknak, hogy az EOS 1100D is képes HD-videofelvétel készítésére, de sajnos csak 720p módban.

A gép lelke a DIGIC 4 processzor, amelynek köszönhetően 3 kép/mp sebességgel sorozatfelvételeket is készíthetünk. Ez a szám persze messze elmarad a profi vagy akár csak a félprofi gépek teljesítményétől, de egy szülinapi torta gertyájának elfújását azért biztosan elég fotóval rögzíti. A nagy, 100 és 6400 közötti ISO-érzékenységi tartománynak köszönhetően a rosszul megvilágított témák is rögzíthetők, bár ennél a gépnél is igaz az alapvető digitális „törvény”: ha nem akarunk zajos képet, ne menjünk ISO 400 fölé.

A gyors, kilencpontos autofókusz- (AF) rendszer mellett a fényképezőgép az EOS 7D modellhez kifejlesztett iFCL

fénymérő rendszert használja, amely a legösszetettebb megvilágítási helyzetekben is biztosítja, hogy a téma megfelelően exponált legyen.

A Canon EOS 1100D mindent tud, amit egy ilyen kategóriás fényképezőgépnek tudnia kell. Az a 2 megapixel, amivel a felbontása elmarad a Nikonétól, csak arra jó, hogy a dobozon keresgélő, vacilláló vásárlók dönteni tudjanak. Felhozhatjuk itt még a kisebb felbontású videó készítését vagy a kisebb méretű kijelzőt, de az az igazság, hogy ez mind olyan tulajdonság, aminél sokkal fontosabb a személyes kontaktus. Szóval, ha valakinek mindezek ellenére a Canon gépe tetszik, az nyugodtan vegye meg azt, nem fog csalódni benne.

PENTAX K-X

Utolsó gépünk a Pentax tavalyi ősszel piacra dobott modellje, a K-x. Ez a készülék szintén a belépő kategóriába készült és a legolcsóbb darab a három közül. A váza a társaihoz képest szinte puritánnak nevezhető, tényleg csak a legfontosabb gombok találhatók meg rajta. Ez esetben sokkal inkább kell a menüre támaszkodnunk, mint az előző két modellnél; a menüt pedig a 2,7 hüvelykes kijelzőn keresztül érjük el, amelynek felbontása pontosan akkora, mint tesztünk többi darabjéé.

A K-x nem csak ennyiben hasonlít versenytársaira. Szintén APS-C méretű CMOS-szenzor felel benne a képalkotásért, ami ezúttal 12,4 millió effektív pixeles felbontású. Ha videót szeretnénk felvenni, akkor 720p-s felvételt készíthetünk vele, másodpercenként 24 képkockás sebességgel. Ezt akár a kijelzőn is követhetjük, hiszen a K-x is rendelkezik az élőkép-funkcióval. A készülék CMOS-szenzorának köszönhetően a felső ISO-határ 6400, de sajnos csak 200-tól indul. Kiterjesztett módban ugyanez 100–12 800-ig változhat, de ez a terület már kicsit ingoványos, így ne is menjünk bele. Az automata élességállítás a Pentax SAFOX VIII rendszerén alapul, és 11 ponttal bír, ami ennél a kategóriánál jónak számít.

A Pentax K-x egyáltalán nem maradt szégyenben e teszt során, és ez nemcsak annak köszönhető, hogy ez a készülék rendelkezik a legkarcsúbb árcédulával a három közül. Olyan szolgáltatásokat is fel tudott mutatni, amelyek a társaiból hiányoztak: gondolunk itt a manapság oly divatos HDR-funkcióra, amelynek segítségével meglepő fotókat készíthetünk, de érdekes tulajdonság a fehér vagy a piros váz is, amelyet a fekete helyett választhatunk. [GS](#)

Autofókusz	Zársebesség-tartomány	Fénymérés	Filmfelvétel	Burkolat anyaga	Expozíció-kompenzáció
TTL AF	1/6000 – 30 másodperc + B záridő	Középre súlyozott, multiszegmensű, szpot	1280×720, 24 fps, 640×480, 24 fps	Műanyag	±3EV 1/3 vagy 1/2EV lépésköz
11 ponton	1/4000 – 30 másodperc	420 zónás TTL	1280×720, 30 fps, 1920×1080, 24 fps	Alumíniumötvözet	±5EV 1/3 vagy 1/2EV lépésköz
9 ponton, AiAF	1/4000 – 30 másodperc	63 zónás SPC TTL	1280×720, 25 fps, 1280×720, 30 fps, 640×480	Műanyag	±5EV 1/3 vagy 1/2EV lépésköz

HALLGASSUNK RÁJUK!

Hely, pénz vagy érdeklődés híján nincs otthon hifirendszerük? Válasszunk talán egy olyan fejhallgatót, ami képes pótolni az élményt!

NAPJAINK ROHANÓ VILÁGÁBAN A SZEMÉLYES SZFÉRÁT MINDENKI ÉRTÉKELI, és igyekszik a lehető legfejlettebb eszközökkel védelmezni. Tesztünkben olyan hardverekről lesz szó, amelyek nem tesznek kárt a betolakodókban, pusztán valami kellemes hangot árasztva elszigetelnek tőlük bennünket. Igen, ezek a fejhallgatók, és nem is akármilyenek... A tesztkészülékek között válogatva először a húszezer forintos fülesek közül szeretnénk összeállítani a tesztalanyok sorát, de amint átláttuk a kínálatot, rájöttünk, hogy az ezen az árszínten mozgó fülesek még nem biztos, hogy jobb alternatívát kínálnak a kiabáló gyerekeknél, akik elől a zene tengerébe szeretnék meríteni a fejünket.

A TESZTELÉS MENETE

A teszteléshez két jelforrást használtunk. Az egyik egy Technics SL-P8-as CD-lejátszó, amelynek fejhallgató-kimenete olyan szépen ereszti át a hangokat egy-egy jobb – természetesen nem írott – lemezről, hogy olyat ritkán hallani még manapság is. A másik pedig egy iPod Nano, amelyet alaposan telepakoltunk veszteségmentesen tömörített zenékkel. A CD-lejátszón Dave Brubeck örökéletű Take Five-ját hallgattuk ronggyá, valamint Loreena McKennitt Live in Paris and Toronto című albuma pörgött minden alkalommal. Az iPodról Dr. Dre és Snoop Dogg Next episode című száma, valamint a Metallicától a One szólt, csak hogy egy rockszám is szerepeljen a csapatban. Igyekeztünk tehát a lehető legtöbb nézőpontból „szemügyre venni” a

készülékeket, nehogy úgy tűnjön, hogy a lejátszott zenékkel eleve korlátozzuk a csoportot.

MIELŐTT BELEVÁGNÁNK

Mielőtt belevágnánk, mindenképp le kell szögeznünk újra, hogy a hifikészülékek tesztelése nagyon szubjektív mutatvány. Nagyban függ a jelforrás és a hallgatott médium minőségétől, a tesztelő személy fülétől, és igen, akár még a hangulatától is. A jobb minőségű hifik – mint például a tesztünkben szereplő fejhallgatók – ugyanis gyakran nagyon apró eltérést mutatnak mind egymáshoz, mint pedig a tesztelő által elképzelt ideális hangzáshoz képest. Mi ezt úgy próbáltuk kiküszöbölni, hogy többen is meghallgattuk a fejhallgatók hangzását egy hétvégi „szeánsz” során, majd a tapasztalatokat megbeszélve egy ismételt meghallgatást követően állítottuk be a végső sorrendet. Ezzel a módszerrel próbáltuk kiküszöbölni az egyéni ízlést, és a márkák iránt érzett esetleges személyes szimpátiát a végeredményből. Ez utóbbi pedig olyan erős tényező, hogy legszívesebben egy vakteszttel próbálkoztunk volna, de ebben a kategóriában már nem dívik az egyforma, egyszerű dizájn. Ezek a fülesek annyira eltérnek egymástól már külsejükben is, hogy mindannyian szinte hiba nélkül felismertük a csukott szemmel a fejünkre helyezett darabot. Így aztán kiderült egy nagyon fontos érv is, amelyet sajnos nem tudtunk felsorakoztatni a fejhallgatók végső értékelésénél. Ez pedig a kényelem. Ez már annyira szubjektív dolog, hogy teljes szívünkkel javasoljuk, hogy egy ilyen árkategóriás füles vásárlásakor mindenképpen vegyétek fi-

gyelembe. Nem számít, hogy néznek rátk az eladók, hallgassátok pár percet a készülék által továbbított zenét, mielőtt döntenétek, és ne csak a hangját figyeljétek, hanem az érzést is, amit éreztek a viselésekor. Ne feledjétek: egy ilyen fejhallgató éveket – gyakran évtizedeket – tölt el az otthonukban.

BOSE AE2 KÜLSŐ

Ezen fejhallgató gyártója, az amerikai Bose professzionális megoldásairól ismert. A hangosítás terén szerzett tapasztalatainak hála a cég hangrendszereit olyan helyeken használják, mint például a sixtusi kápona vagy a NASA űrhajói. Ezért talán nem is meglepő, hogy a cég fejhallgatójától is többet vár az ember, mint egy átlagos darabtól. Külsőre ez be is jött, mert az AE2-es már eleve jóval kompaktabb, mint a teszt többi darabja. Kisebb mérete ellenére nagyon kényelmes, és az sem utolsó érv mellette, hogy ez a hardver néz ki a legkevésbé viccesen egy utcán sétáló ember fején. Nem túl nagy, nem túl feltűnő, és – zárt rendszerű lévén – nem is nagyon zavarja a környezetünkben élőket. Elforgatható fülrészének köszönhetően a Bose fülese kis helyen is elfér, így ha éppen nem használja az ember, könnyedén betehetjük egy zakó zsebébe is.

HANGZÁS

Ez egy kicsit meglepő vélemény lesz: a Bose nem tud semmi különösöt, de ez benne a nagyszerű. Teszi a dolgát, ahogy azt egy igazi profittól elvárna az ember. Jazzt hallgatva kiváló és pontos hangzást kapunk tőle, ami ugyan elmarad a





SENNHEISER HD 598

BEATS BY DR. DRE - BEATS PRO



HANGZÁS

A HD 598-as muzikalitását és levegős hangképét a Duofol nagyfelületű membránpáros hozza létre, amely saját fejlesztés (a topmodell HD 800-ból származtatva). Ettől teresebb és tisztább a hangéret. A frekvencia-ment 12–38 500 Hz, ami jó kétszerese az emberi fül által hallható hangtartomány; mindez a filharmonikusok hangéretjavító tényezője miatt szükséges hangspektrum. Ez hallatszik is minden jó minőségű jelforrásról érkező zenén. A Sennheiser fülese igazi csilingelő magasakkal, pontos, nem tolakodó mélyekkel és kellemes középtartománnyal rendelkezik. 66 000 forintos árértékért igazi kompromisszummentes minőséget kapunk, olyat, amiért érdemes spórolni egy kicsit.

BEYERDYNAMIC DT 990 KÜLSŐ

A Beyerdynamic készüléke már az első találkozáskor elvarázsolja az embert. A papírcsomagoláson belül ugyanis egy bőr hordtáska található, amelyben szépen körbeszivacsozva nyugszik a DT 990-es. Ez a fajta gondoskodás azt az érzetet kelti, hogy a gyártó is büszke a termékére, és szeretné, ha leendő tulajdonosa féltő gondoskodással bánna vele. Maga a fejhallgató külsőre viszonylag egyszerű darab, picit talán egy régi ventilátorra emlékeztet a két fülre simuló része. Érdekes, hogy csak akkor tűnik fel, hogy milyen hatalmas da-

rab is ez, miután a fejünkre helyeztük. Az egész fület kényelmesen beborítja, a selymes kárpit kellemesen rásimul a fejre – olyan érzés, mintha egy komplett koncerttermet helyeztünk volna a fülünkre. Ami azért is furcsa, mert a nyílt rendszerből kifolyólag semmilyen külső zajról nem maradunk le, de mintha a világ is szebben szólna egy ilyen fejhallgatón keresztül.

HANGZÁS

Ha pedig a világ is szebben szól, akkor mit írunk a zenéről? Tényleg nehéz belekötni a hardver által közvetített hangba, csupán két hibát találtunk. Az egyik – ami igazából nem is hiba, csak egy tulajdonság –, hogy a DT 990-es kialakításából és hangolásából adódóan mindenképpen komolyzenén, jazzen és hangszeres koncertfelvételeken edződött fülű közönségnek készült. A másik, hogy a hardver a kellenél egy picivel több magaszt használ, amely csilingelő, szép, csak egy lehetne nyit. Ez – mint szinte az összes negatívum a teszt során – természetesen szubjektív, de mi így hallottuk.

BEATS BY DR. DRE - BEATS PRO KÜLSŐ

A Monster fülese már a megérkezése előtt felzaklatta a szerkesztőség nagy részét: mindenki szerette volna kipróbálni vagy legalább csak megnézni, végigsimogatni. A termék meg is szolgálta ezt a hozzáállást, mert már pusztán a kicsomagolása élvezetet okozott. A doboza kis rekeszekre oszlik, ahol külön-külön elcsomagolva találjuk meg a fejhallgatót, a pírós, a jelforrás oldalánál a régi telefonzsinórokhoz hasonlóan spirálba hajtott kábelt, a leírást és a puha tokot. A kábelről még annyit, hogy attól függően, hogy melyik oldalunkkal szeretnénk a jelforrás felé fordulva ülni, kiválaszthatjuk, hogy melyik fülünk felé induljon a vezeték. Erre egy bajonettzárás csatlakozót használhatunk, ami kizárja az akaratlan szétcsatlakozást, amennyiben túlzottan belelénnek magunkat a zene élvezetébe. A fejhallgató igazi stúdiódarab. Rendkívül igényes, robusztus fémháza minden zavaró zajt kiszűr – természetesen zárt rendszerű fülesről van szó –, ugyanakkor kicsit talán túl nehéz. Egész napos zenehallgatás után nem biztos, hogy nem ébredünk némi izomlással a nyaki területen.

HANGZÁS

Dr. Dre szerint „A Beatsszel az emberek úgy fogják hallani a zenét, ahogy azt a zenészek is hallják és eltervezték: ahogy én hallom.” Mivel viszont Dr. Dre ugye nem a jazzimprovizációiról híres, ezért talán nem is meglepő, ha az általa ajánlott fejhallgató sem az ilyen zenék hallgatására való. A basszust olyan erőteljesen túlhangolták, hogy nemhogy olyan hangszerket is meghall az ember, amelyeket a többi készülékkel nem, de olyanokat is, amelyek egyértelműen nem is voltak ott a felvételen. Ez a füllentés pedig egyértelműen nem áll jól a hangszeres zenéknek. Abban a pillanatban viszont, amikor pop, rock vagy hiphop zenét adunk neki, a Beats megmutatja, ki a legény a gáton. Aki ezzel a fülessel valamilyen könnyűzenét hallgatott, előbb-utóbb elkezdett lassan bólogatni, mint egy golya, járás közben. Valószínűleg ez az a mozdulat, ami biztosan örömmel töltötte el a jó öreg Dr. Dre szívét.

ÉRTÉKELÉS SENNHEISER HD 598 TESZTGYŐZTES

A Sennheiser fejhallgatója volt az a készülék, amely minden tesztelőt, mindenfajta jelforrás mellett egyértelműen meggyőzött. A kialakítása, a kényelme, csakúgy mint a hangvisszaadás és a kiegyenlített teljesítménye kiemelte a közönyből ezt a készüléket. Dinamikus mélytartománya a nyitott rendszerét meghazudtoló volt, ugyanakkor nem ment az „öszinteség” rovására. A térélmény pedig olyan tág és pontos volt, hogy szinte le tudtuk volna rajzolni a színpadot, a zenészek pontos helyével együtt.

BOSE AE2 A GAMESTAR AJÁNLATA

A Bose egy igazi minden. Viszonylag kis méretével hordozható médialejátszóknál mellett is szolgálhat az utcán, de elég kényelmes ahhoz is, hogy a napalinkban hátradőlve élvezhessük vele a kedvenc zenéinket úgy, hogy közben el is felejtjük, hogy a fejünkön van a füles. Zárt rendszerű kialakítását meghazudtolóan pontos, precíz mélytartománnyal rendelkezik, picit sem csal, és nem színe. Talán pont ez a tulajdonsága volt az, amiért lemaradt a Tesztgyőztes címről. Olyan tisztán adja vissza a zenét, hogy az már egy picit túl steril, de igazából nem lehet belekötni.

GYÁRTÓ	ÁR	KIVITEL	MIKROFON	OLDHATÓ VEZETÉK	IMPEDANCIA	VEZETÉK HOSSZA	FREKVENCIA-MENET	HANGNYOMÁS
Beats by Dr Dre Beats Pro	110 000 Ft	Zárt	Nincs	Igen	n.a.	1,3 m	20–20 000 Hz	115 dB
Beyerdynamic DT 990	74 900 Ft	Nyitott	Nincs	Nem	32 Ohm	2,5 m	5–35 000 Hz	96 dB
Bose AE2	41 900 Ft	Zárt	Nincs	Nem	n.a.	1,5 m	n.a.	n.a.
Sennheiser HD 598	66 900 Ft	Nyitott	Nincs	Nem	50 Ohm	3 m	12–38 500 Hz	112 dB



SONY VAIO F SERIES

A 3D-örület utolérte a hordozható gépek piacát is, amelynek első hírnöke a Sony Vaio F sorozat új tagja

Termék: Sony Vaio F sorozat
Forgalmazó: Sony Central and Southeast Europe Kft.
Ár: 599 900 Ft
Web: www.sony.hu

Adatok:

- CPU: Intel i7 2630QM @2GHz
- Memória: 8 GB DDR3
- HDD: 640 GB
- Kijelző: 1920×1080 (full HD), 240 hertzen
- Videokártya: NVIDIA GeForce GT540M 1 GB
- Csatlakozók: 1× D-Sub, 1x HDMI, 1× Ethernet, 2× USB3, 1x USB2, 1× Firewire, audio ki/be
- Optikai meghajtó: Blu-ray író

Értékelés

3D ide, vagy oda, az új F szériás Vaio büntet. Lehengerlő kinézet, brutális hardver, és ehhez dukáló kilométeres árcédula

GS ★★★★★

SZINTE MINDEN HÓNAPBAN BESZÁMOLUNK VALAMILYEN 3D-S ÚJDONSÁGRÓL – hogy is mehetnének el az elmúlt évek legjobban pörgő technológiai újdonsága körül alakuló fejlemények mellett.

A hardvergyártók, fejlesztők, a filmesek, de gyakorlatilag az egész szórakoztatóipar minden erejével próbálja a létező összes lehetőséget kisajtolni a 3D-megjelenítésből. A technológia változik, fejlődik és egyre elérhetőbbé válik. Elkerülhetetlen volt, hogy egyszer az asztali számítógépek mellett a hordozható noteszgépek is „megfertőzze” a manapság már igencsak a köztudatban lévő 3D-s trend. A japán gyártó elsőként próbálkozott térhatású kijelző notebookba való zsúfolásával, amely első pillantásra talán merész, de mindenképpen időszerű lépésnek tekinthető.

Nem bírta a gyár a véletlenül e veszélyes manővert, így rögtön a multimédiás császárnak számító F sorozathoz nyúlt, amikor a tér kiterjesztésének munkálataihoz látott. Már első kézbevételekor érezni lehet, hogy egy nagyon komoly géppel van dolgunk. Az anyagminőség még a Sonytól megszokott magaslakat is túlszárnyalja, így a precíz japán dizájn minimalista kibontakoztatása tiszteletet parancsoló hatást kelt; sehol egy rosszul sikerült illesztés vagy gyenge rész. Kell is a masszív burkolat, ugyanis a gépezet a beépített elemeknek köszönhetően rendkívül súlyosra sikerült. Nem is csoda, hogy a Sony bevétele szerint ez a notebook semmiképpen sem alkalmas a hordoztatás közbeni használatra – már csak azért sem, mert az akkumulátora a legjobb esetben is maximum másfél órát bír csökkentett teljesítmény mellett. Érdekes megközelítés, de már korábban is láthattunk kifejezetten asztalra szánt, brutális teljesítményű noteszgépet.

A 3D és a dizájn mellett a hardveres felépítés az a másik tényező, ami még a komolyabb hardverekhez szokott felhasználók szemébe is könnyet csihat. Az Intel új, Sandy Bridge platformjára épülő rendszer egy négymagos Core i7 CPU-t tartalmaz, amely nyolc szálon képes az adatokat feldolgozni. A processzor mellé 8 gigabájtnyi DDR3 RAM, valamint egy NVIDIA GeForce GTX 550M videokártya került be. Az 1 gigabájt dedikált memóriával ellátott grafikus egység még komolyabb játékok futtatására is alkalmas, ám tesztleink során a legtöbb alkotás erős szaggatásba kezdett, amint bekapcsoltuk a 3D-módot. Mivel ez alapvetően egy multimédiás felhasználás-

ra szánt gép, így ez elnézhető neki, de ettől függetlenül vegyes érzéseket keltett bennünk e tapasztalataink. Az új Vaionak természetesen a videolejátszás az egyik nagy erőssége, amely a 16 hüvelykes, 1920×1080 (full HD) felbontású kijelzőn teljesen élvezhető. A gyárilag beépített alkalmazásoknak köszönhetően akár a 2D-s tartalmainkat is megtekinthetjük 3D-ben, mivel a gép valós időben konvertálja azokat, az erre a célra létrehozott 3D-gomb megnyomása után. A térhatás kihasználására alkalmas szoftverek mellett sok egyéb jóval is ellátta gépét a Sony, így a már szokásosnak mondható diagnosztikai eszközök mellé még egy Bravia tévék, illetve PlayStation 3 vezérlésére alkalmas programot is kapunk.

Többnapos használat után arra kellett jutnunk, hogy bár a kijelző csupán 16 hüvelykes, a háromdimenziós tartalmak teljesen élvezhetőek, ha azokat megfelelő távolságból nézzük. A mellékelt aktív retesz szemüveg kényelmesnek bizonyult, arról nem is beszélve, hogy az alapvetően szemüveget használók számára is könnyedén felhelyezhető, lévén nagy méretéből adódóan elfér alatta. A készülék nyilvánvalóan nem veheti fel a versenyt a nagy tévékkel, de akinek mindenképpen szempont, hogy a noteszgépeben minden legújabb és legjobb technológia szerepeljen, annak erre a Sony az F szériával lehetőséget teremt. A Vaio eddig is a prémium kategóriát képviselte, így ne lepődjünk meg a magas ár miatt. Cserébe rengeteg extrát, lélegzetelállító külsőt és bivalyerős belsőt kapunk, ami sokaknak megéri a felárat. **GS**





GIGABYTE AIVIA K8100 & M8600

A Gigabyte új, kifejezetten hardcore játékosoknak szánt termékekkel jelentkezik, amelyek minden igényt megpróbálnak kielégíteni

KÉT ESZKÖZ IS JÁRT NÁLUNK, amelyek már első pillantáskor is sugallták az exkluzivitást.

Végre elmondhatjuk, hogy a Gigabyte nagyobb hangsúlyt fektet a minőségi csomagolásra, illetve az okos kis kiegészítőkre, amik elengedhetetlenek ebben a kategóriában. Az M8600 névre hallgató egér, illetve a K8100-as billentyűzet dobozát is megtöltötték minden földi jóval, így a kibontás után már csak a perifériák minőségéről kellett megbizonyosodnunk.

AIVIA K8100

A szerencsésebbek már a CeBIT alkalmával nyomogathatták a kényelmes kialakítású billentyűzetet, amely futurisztikus megjelenésével vonzotta magára a figyelmet. Szerencsére a kinézet mellett a funkcionalitásra is odafigyeltek a tervezők, így a részletesen konfigurálható makrógombosor mellett egy érintésérzékelő, háttérvilágítással ellátott hangerőszabályzó is helyet kapott. A bal felső sarokban egy profilváltó gombot is találhatunk, amivel a mellékelt szoftver segítségével belőtt sémák között ugrálhatunk. Ez például azoknak lehet hasznos, akik egy röpké lövöldözés után át szeretnének állni MMO-s kiosztásra. A LED-es világítás nem csak az érintőfelületnek járt, így egy gombnyomással bekapcsolhatjuk a billentyűzet háttérfényét.

Ha már a billentyűknél tartunk, fontos megemlíteni az egyik legérdekesebb dolgot. A játékosok által legtöbbször használt gomboknak nagyobb az ellenállási ereje (egészen konkrétan 70 gramm), így az egyes billentyűk aktív püfölése nem fogja aránytalanul elkoptatni a drágán megvásárolt eszközünket. Ilyen többek között a W, A, S, D, I,


2, 3, 4 vagy éppen a szóköz. Nagyon érdekes, hogy a Gigabyte ezenfelül még extra WASD billentyűket is mellékel arra az esetre, ha azokat már totálisan használhatatlanná tettük. A mindennapos védelem érdekében még egy szilikonos „fátyolt” is kapunk, amit ráteríthetünk a billentyűzetre, hogy az kevésbé porosodjon, amikor nem használjuk. A Ghost Engine névre hallgató mellékelt program számtalan beállítási lehetőséget biztosít, amelyekről oldalakon keresztül zenghetnénk ódákat, így csak annyit jegyeznénk meg, hogy a hasonló szoftverekhez képest szinte gyerekjáték a konfigurálása.

Kényelmes, részletesen testre szabható funkciókkal teli, és nem utolsósorban remek ár-érték aránnyal rendelkező billentyűzettel volt dolgunk; a használata közben egyszer nem éreztük azt, hogy bármilyen zavaró tényezővel állnánk szemben. A gombok nyomásérzékenysége kiváló, az anyagminőség is kiemelkedő, így nyugodt szívvel tudjuk ajánlani. A képen látható fekete színű variáns mellett piros, illetve sárga színben is hozzá lehet jutni, bár azokért egy minimális felárat elkér a gyártó.

AIVIA M8600

Egy komoly billentyűzethez komoly egér is dukál, így rögtön piacra is dobott a Gigabyte egy brutális cincogót. A színében és formavilágában is a K8100-hoz passzoló mutatóeszköz egy extrém kialakítású, henger alakú dobozban érkezik, amelyben rengeteg apróság bújjik meg. A két rekeszre bontott csomagolás egyik felében magával az egérrel találjuk magunkat szembe, a hozzá tartozó (egyik) akkumulátorral. A másik fele egy kis táskát rejt, két

USB-kábellel, egy dokkolóval, valamint egy extra akkumulátorral. Az egér vezetékkel, illetve anélkül (rádiós kapcsolattal) is használható, amelyhez a végegység a dokkoló személyében van jelen. Ezenfelül a második akkumulátorunkat is tölthetjük ezen egység segítségével, így akik vezeték nélkül szeretnék garázdálkodni, egy percre sem maradnak energia nélkül. Persze a komoly játékosok a vezetékes, USB-s csatlakozást fogják preferálni, amely az ez által nyújtott 1 milliszekundumos válaszidő miatt teljesen érthető is. Ettől függetlenül örömteli, hogy a 2x50 órát biztosító akkumulátorokkal is kiemelkedő válaszidőkkel egerészhetünk. Maga a szenzor egy 6500 DPI-s lézeres optikával művészkedik, amely természetesen az egéren található dedikált gombokkal valós időben állítható. Ezekon kívül jobb, illetve bal oldalon is két extra billentyűpár leledzik, amelyeket szintén belátásunk szerint konfigurálhatunk. A görgő természetesen jobbra és balra is dönthető, de jelen esetben ez sok egyéb eszközzel ellentétben érdemben is használható. A profilok közötti váltogatást egy LED-sor indikálja, amely több színben is képes pompázni. A Ghost Engine nevű alkalmazás természetesen ehhez az eszközhöz is jár, így bátran rákonfigurálhatunk akármilyen bonyolult maróműveletet az általunk szimpatikusnak vélt gombokra.

Csak ismételni tudjuk magunkat, ami a kényelmes használatot illeti, bár egy apró negatívumot megjegyeznénk, amely minden bizonnyal csak a nagy kezekkel rendelkezőket érinti, miszerint a jobb oldalon található gombpár igen nehezen érhető el. 

Termék: Gigabyte Aivia K8100 & M8600

Forgalmazó: CHS Hungary Kft.

Egér: 21 000 Ft

Billentyűzet: 12 600 Ft

Web: www.gigabyte.com

Adatok:

Egér:

- 50 G gyorsulás
- Aranyozott USB-csatlakozás
- 148 gramm súly (akkumulátorral)
- 2x50 óra üzemidő
- Vezetékes és vezeték nélküli opciók
- Ghost Engine szoftver
- 6500 DPI

Billentyűzet:

- Háttérvilágítás
- 2x USB 2.0 port
- Aranyozott USB-csatlakozás
- Tartalék W, A, S, D gombok
- Szilikonos porvédő
- 1300 gramm súly

Értékelés

Jó ár-érték arány, hardcore felszereltség, minőségi kialakítás

GS ★★★★★

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

//Disorder



SSD
OCZ VERTEX 2-60GB

ÁRA 30 000 Ft
WEB www.ocz.com

Habár az említett SSD-ből már kijött az új generáció, most mégsem azt emelnénk ki, mivel a Vertex 2 árcédulája mára már olyannyira elfogadhatóvá vált, hogy a kevesebb pénzből gazdálkodók számára is elérhető választás lehet. A 275 megabájt másodpercenkénti írási sebesség hatalmas ugrást jelent a merevlemezekről váltóknak, így aki szeretné jelentősen felturbóznia a rendszerének sebességét, az a korábbi árak töredékéért megteheti.



ALAPLAP
ASUS CROSSHAIR IV EXTREME

ÁRA 70 000 Ft
WEB www.asus.com

Az ASUS-tól megszokott minőséget láthatjuk viszont a Crosshair IV Extreme alaplapban, amely azok számára lehet kívánatos, akik az AMD csúcscategóriás processzoraira építve szeretnék a gépiket összeállítani. A 890FX/SB850 chipsetnek köszönhetően nem kell nélkülöznünk semmilyen extrát, amire az ASUS körítése csak rátesz egy lapáttal. A tuningosok és hardcore játékosok biztosan nem fognak csalódní ebben a termékben.



FEJHALLGATÓ
ROCCAT KULO

ÁRA 16 000 Ft
WEB www.roccat.org

A Roccat az utóbbi időben igen sok gamerkütyüt adott ki, amelyek közül az egyik érdekesebb darab a Kulo névre hallgató hallgató. A nyitott rendszerű szerkezet kialakítása formabontónak és kényelmetlennek tűnhet elsőre, de a párnázásnak köszönhetően tökéletesen a fülünkre lapul. A hangzása is teljesen korrekt ebben az árkategóriában, nem is beszélve a mikrofonról, amely felhajtott állapotban automatikusan kikapcsol.

TOP TIPP

CPU-HŰTŐ
NOCTUA NH-C14

ÁRA kb. 22 000 Ft
WEB www.noctua.at



Nyugati szomszédjaink jól kavarják a levegőt, amit mi sem bizonyít jobban, mint a Noctua sikere. A brutális high-end léghűtéseiről ismert osztrák vállalat abszolúte a topot képviseli, ami az árban jócskán meglátszik ugyan, viszont csatlódní biztosan nem fogunk. Az NH-C14 az egyik új megoldása a gyártónak, amely a D14-hez hasonlóan két darab ventilátort tartalmaz, ám jelen esetben mindkettő 140 mm-es. A lapátok kialakítását úgy tervezték meg, hogy a nagy levegőszállítási készség ellenére ne legyen hangos. A processzortól hőcsövek vezeték el a nagy mennyiségű hőt, ami a hatalmas felületű bordák között oszlik el. A hardver súlyán is meglátszik a robosztus borda jelenléte, ugyanis több mint 1 kilogrammot nyom a szerkezet. Foglalatok tekintetében az összes ma használatos támogatott, így többek között felszerelhetjük LGA 1366, 1156, 1155 és 775 mellett AMD AM3, AM2+, AM2 és s939 alaplapokra is. A méretes dobozban mindent megtalálunk, ami a felszereléshez szükséges, ám az eszköz gigantikus mérete miatt el lehet vele szórakozni egy kicsit. Teljesítmény tekintetében nehéz dolgunk lenne, ha méltó vetélytárs után kutatnánk, de erre is nincs is szükség, ugyanis innen a következő lépés már a vízűtés.



KÜLSŐ HDD
WD MYBOOK ESSENTIAL ITB

ÁRA 19 000 Ft
WEB www.wdc.com

A Western Digital külső merevlemezei már régóta hódítanak, nemcsak a remek megjelenésükkel, de a korrekt árukkal is. A MyBook Essential egyik újdonsága, hogy már nem csupán az USB 2.0-s szabványt támogatja, hanem a jóval sebesebb 3.0-t is, így az adatainkat még gyorsabban tudjuk mozgatni. A hardveres és szoftveres titkosítással is ellátott MyBook a fájljaikat féltők is biztonságban tudhatják a tulajdonukat.



OKOSTELEFON
HTC DESIRE

ÁRA 100 000 Ft
WEB www.htc.com

A kétféleg processzorral szerelt telefonoknak hála megindult lefelé a tavaly kiadott készülékek ára. A HTC Desire a gyártó egyik legkedveltebb darabja, amely a remek megjelenésének, kiváló anyagminőségének, és az egyedi, HTC Sense felületének köszönhetően sztárrá sikerült. Az Android 2.2 rendszert futtató eszköz számtalan díjat bezsebelt, így nincs is szükség arra, hogy hosszasan meséljünk róla. Akik 100 ezer forint környékén szeretnének telefont, azok ne is keressék tovább.



MONITOR
SAMSUNG P2470H 24"

ÁRA 53 000 Ft
WEB www.samsung.com

Napjaink legnépszerűbb monitorai a 24 hüvelykesek lettek, amelyeket már alig 50 ezer forint környékén megvásárolhatunk. Többek között a Samsung az egyik legkedveltebb márká a TN-paneles eszközök világában, amit a remek ár-érték aránnyal érdemeltek ki. A P2470H a HDMI- és a DVI-csatlakozókon kívül hangkimenetet is tartalmaz, így akár a fejhallgatóinkat is rácsatlakoztathatjuk. Vékony kialakítása megnyerő lehet azok számára, akiknek elsősorban a kinézet a fontos.



DDR3 MEMÓRIÁK

- 1. MUSHKIN RIDGEBACK 996826**
27 000 Ft
WEB www.mushkin.com
- 2. KINGSTON KHX2133C9AD3X2K2/4GX**
TIPP 21 000 Ft
WEB www.kingston.com
- 3. G.SKILL F3-17000CL9D-4GBXL**
TIPP 16 000 Ft
WEB www.gskill.com
- 4. A-Data AX3U1866PB2G8-DP2**
25 000 Ft
WEB www.adata.com
- 5. Silicon Power SPO04GBLYU180S2B**
19 000 Ft
WEB www.silicon-power.com



BRIDGE FÉNYKÉPEZŐGÉPEK

- 1. Fuji FinePix S1600**
TIPP 39 900 Ft
WEB www.fujitsu.com
- 2. Samsung WB650**
TIPP 66 240 Ft
WEB www.samsung.com
- 3. Nikon Coolpix L120**
61 200 Ft
WEB www.nikon.com
- 4. Panasonic Lumix DMC-FZ38**
78 000 Ft
WEB www.panasonic.com
- 5. Canon PowerShot SX20 IS**
91 499 Ft
WEB www.canon.com



VGA-K 40 EZER ALATT

- 1. ASUS EAH6850/DC/2DIS/1GD5/V2**
TIPP 39 000 Ft
WEB www.asus.com
- 2. Gainward GTX 460 Green 768MB**
36 000 Ft
WEB www.gainward.com
- 3. Gigabyte GV-R577UD-1GD**
TIPP 30 000 Ft
WEB www.gigabyte.com
- 4. MSI N450GTS Cyclone 1GD5/OC**
32 000 Ft
WEB www.msi.com
- 5. ASUS ENGTX550TI/DC/DI/1GD5**
36 000 Ft
WEB www.asus.com

TÁP
ANTEC HCG-620 WATT

ÁRA 25 000 Ft
WEB www.antec.com



Igen elismert név lett az Antec a játékosok körében, a remek ár-értékű termékeinek köszönhetően. Hazánkban egyelőre még kevés boltban lehet ezeket kapni, de hétről hétre egyre több helyen bukkannak fel. A házak mellett a cég egyik fő családjába a tápok tartoznak, amelyek szinte kivétel nélkül 80 plus minősítéssel rendelkeznek. A High Current Gamer szériába tartozó 620 wattos egység is kiérdemelte a 80 plus Bronze pecsniit, így a hatásokkal biztosan nem lesz gondunk. A +12 voltos ág 48 amperes áramerősséggel operál, így a komolyabb videokártyákat birtokolók is biztosan elégedettek lesznek. A hűtésért egy 135 mm-es, csapágyas ventilátor felel, ami biztosítja a terhelés melletti halk működést. A tápot természetesen többféle túlfeszültség-védelemmel is ellátták, hogy a drága hardvereinket ne érje semmilyen komoly kár. Bátran merjük tehát ajánlani minden gamerlelkűt egyének az Antec termékét.



BELÉPŐ

QWERTY Titán X3

Processzor

Amd Athlon II X3 450 3.2 GHz

Alaplap

ASUS M4A77T

Memória

4 GB Kingmax DDR3 1333 MHz

Grafikus kártya

Sapphire ATI Radeon HD 5670 512 MB

Winchester

Samsung 500 GB SATAII 7200 rpm 16 MB cache

DVD író

SuperMulti SATA DVD-író

Ház

Codegen 6219CA

Táp

400 W ATX 2.0

ÖSSZESEN **99 900 Ft**

Gyorsabb grafikus kártyával

Sapphire ATI Radeon HD6790 1 GB +13 000 Ft

Monitorral

Benq G2222HDBL 22" LED +34 900 Ft

Játékteljesítmény



GAMER

QWERTY Hard Core

Processzor

Intel Core I5 2400 3.1 GHz

Alaplap

Gigabyte P61-USB3-B3

Memória

4 GB Kingmax DDR3 1333 MHz

Grafikus kártya

Sapphire ATI Radeon HD 6950 1 GB

Winchester

Samsung 1 TB SATAII 7200 rpm 32 MB cache

DVD író

SuperMulti SATA DVD-író

Ház

Gigabyte GZ-X8

Táp

500 W ATX 2.0

ÖSSZESEN **189 900 Ft**

Blu-Ray íróval

LG BH10LS30RB SATA Blu-Ray író +21 600 Ft

Játékvérlővel

Logitech Rumblepad F710 +13 500 Ft

Játékteljesítmény



HIGH END

QWERTY ProGamer PC

Processzor

Intel Core I5 2500K 3.3 GHz

Alaplap

Gigabyte P67A-USB3-B3

Memória

4 GB Kingmax DDR3 1333 MHz

Grafikus kártya

Gigabyte Geforce GTX560TI 1 GB

Winchester

Samsung 1 TB SATAII 7200 rpm 32 MB cache

DVD író

SuperMulti SATA DVD-író

Ház

Gigabyte Triton

Táp

500 W Chieftec

ÖSSZESEN **219 900 Ft**

SSD-vel

Corsair Nova 64GB SATAII +32 000 Ft

Gamer billentyűzettel

Logitech G110 Gaming USA +12 900 Ft

Játékteljesítmény



PROCESSZOR- BÖNGÉSZDE

INTEL

Intel Socket 775/1156/1155 dobozos

Core i7 2600K	75 000 Ft
Core i7 860 / 2,8 GHz	60 000 Ft
Core i5 2500K	50 000 Ft
Core i5 661 / 3,33 GHz	48 000 Ft
Core i3 540 / 3,06 GHz	25 000 Ft
Core 2 Quad Q8300 / 2,5 GHz	32 000 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 1100T / 3,3 GHz	50 000 Ft
Phenom II X4 965 Black Edition / 3,4 GHz	35 000 Ft
Phenom II X4 945 / 3 GHz	31 000 Ft
Athlon II X4 645 / 3,1 GHz	24 000 Ft
Athlon II X4 635 / 2,9 GHz	21 000 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	8 000 Ft

ALAPLAPAJÁNLÓ

INTEL

Intel Socket 1155

Gigabyte GA-P67A-UD7-B3	78 000 Ft
Asus P8P67 Deluxe	57 000 Ft
Asrock P67 EXTREME 6-B3	46 000 Ft
MSI P67A-GD65 B3	42 000 Ft
Gigabyte P67A-UD3-B3	33 000 Ft

AMD

AMD Socket AM2/AM2+/AM3

ASRock 890GX Extreme4	32 000 Ft
ASUS M4A785TD-V EVO	25 000 Ft
Foxconn A9DA-S	26 000 Ft
Gigabyte GA-880GMA-UD2H	24 000 Ft
MSI 790GX-G65	30 000 Ft

A konfigurációkban szereplő termékeket és árakat ebben a hónapban a QWERTY Computer kínálatából válogattuk össze.



QWERTY Computer Kft.

111. Budapest, Bartók Béla út 14.

Telefon: 466-9377 • www.qwerty.hu

KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT LOGITECH WIRELESS DESKTOP MK710

A SZERÉNY, DE KELLEMES megjelenésű Wireless Desktop MK710 készlet billentyűzete (MK700) puha csuklótámaszt kapott. A hardver lapos kialakítású, rövid billentyűttel dolgozik, amely igény szerint kétféle szögbe is billenthető. A munkában és akár alkalmi játékban az M705-ös lézeres, vezeték nélküli egér a társa, amelyet a gyártónál szokásos sebességváltós görgetőkerék koronáz meg. A szokásosakhoz még két hüvelykujj-gomb járul a standard böngészőlapozó funkciókkal.

A rádiós, 2,4 gigahertzen kommunikáló készlet egyetlen Unifing vevőegységgel csatlakozható a számítógéphez, amely összesen akár hat kompa-

tibilis adó jeleinek fogadására képes, miközben csak egyetlen USB-kaput foglal le.

Tesztünk során a billentyűzet angol nyelven feliratozott változatával találkoztunk, magyar kiosztás nem áll rendelkezésre. Persze emlékeztetőből magyarul is használható, a hányatottabb sorsú ékezetes billentyűk standard pozícióban találhatóak (például az Í a bal Shift mellett), az Enter pedig két sor magas. A kurzormozgató gombok feletti szerkesztőblokk és a numerikus klaviatúra is hagyományos kétsoros felállítású. Összesen hat darab extra médialejátszó gomb kapott helyet a kijelzőtől balra és jobbra. A megszokott funkció-gombsoron sárgával tüntette fel a gyártó azokat

az extra, mindennapi szolgáltatókat (összesen 14-et), amelyeket az FN váltóbillentyűvel érhetünk el.

Az egér a lézeres minőségi mutatóeszközök kategóriájában elvárható precizitással dolgozik, finomabb munkákhoz és akár alkalmi játékra is bátran használható. A biztonság kedvéért főkapcsolóval ellátott billentyűzet hasonlóan üzembiztos, ráadásul az eszközök igen hatékony energiazöldítéssel dolgoznak: a gyártó adatai szerint akár három évet is kihúzhatnak két elemcsere között. Ha nem hiányzik a magyar ékezetes kiosztás felfestése, akkor nem túl olcsón, de igen kényelmes munkaeszközhöz juthatunk a Wireless Desktop MK710-el.



GameStar 89

Ára: **28 000 Ft**

A Logitech hozta a tőle megszokott minőséget

A HALVA SZÜLETETT JÁTÉKOK ALMANACHJA

Kéne, de aztán mégsem, avagy jobb lett volna később, mint soha

//kacor

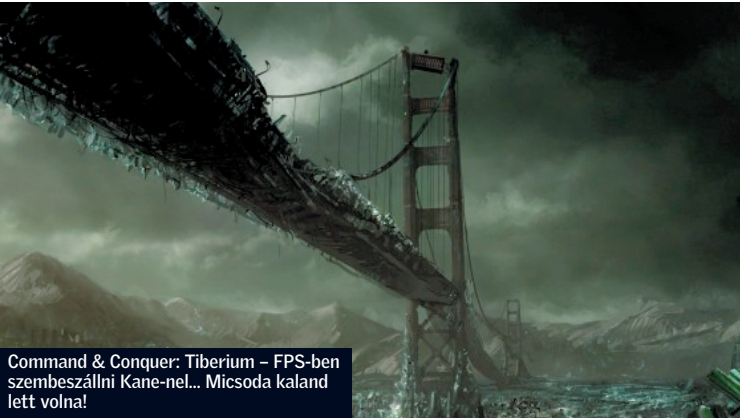
VANNAK DOLGOK, AMIKET BEJELENTENEK, AZTÁN ELHALASZTANAK, majd ezt megint eljártsszák. Ez történt például a harmadik világháború vagy a világvége esetében. Az is előfordulhat, hogy a halasztással rosszul járunk, sőt az is, hogy a játékefejlesztők galád, perverz vigyorral húzzák le a redőnyt a nyálcsorgatva várakozók előtt. Lapzártáig sem jelent meg a *Duke Nukem Forever*, de néhány, Alekosznál is naivabb olvasónk és munkatársunk még mindig hisz benne (köztük én is). Vannak olyan játékok is, amelyeket végleg elkaszáltak, így bármennyire vártunk rájuk, immár sosem próbálhatjuk ki őket. Lássuk a sosemvolt projekteket, amelyekre való visszaemlékezés mind egyikünknek könnyet csalhat a szemébe.

SOSEMVOLT KALANDOZÁSOK
Volt idő, amikor a LucasArtsot minőségi point n' click kalandjai miatt nevezhettük

híresnek. A kiadónál az ezredforduló hajnalán úgy gondolták, a műfaj idejétmúlt (értsd: nem elég a befolyó zöldhasú), majd szerencsétlenebb próbálkozásai után úgy döntöttek, hogy a tomporok felé meredő vasvillákat látva mégis hintenek némi port a rajongók szemébe: elkészítették az elég gyenge *Monkey Island 4*-et. A sorozat szeretőinek elégedetlensége miatt – immár a kapáktól és lángszóróktól is rettegve – bejelentették, hogy megcsinálják a *Full Throttle 2*-t. Az első screenshotok ijesztőek voltak, mint Szandika smink nélkül (na jó, sminkel is), de azért még reménykedtünk, ám ahogy gameplay-videókat is láthatunk, már igen erősen vakartuk a fejünket, vagy vakartuk volna az övéket. Csá-kánnyal. A LucasArts úgy döntött, jobb a békesség, és az addigra csihipuhivá degradálódott, béna trutyit úgy, ahogy volt, kidobták az ablakon. Jól tették, Ben és Mo jobb sorsra lettek volna érdemesek.

Akartunk mi *Full Throttle 2*-t, nagyon is, de nem ilyet!
A Blizzard zsenijei szélfúttá napjaikban (1997) mertek nagyot álmodni, és folytatások, kiegészítők helyett egy fekete humorú, Azeroth földjén játszódó kalandjáték fejlesztésére adták a fejüket – ez lett volna a *Warcraft Adventures: Lord of the Clans*. A point and click játékot az Animation Magic nevű rajzfilm-csapatral együtt készítették volna, 22 percnyi teljesen animált átvezetővel, vicces történettel és így tovább. Láttunk konceptartokat, hallottunk hangfelvételeket és a cselekményt is megszellőztették már, amikor a **Battle.net** megszületése után fejleszteni kezdték a fájától messze eső programot. Egy évvel később a Blizzard abahagyta a projekt fejlesztését, a rajongók petíciójára (amelyet 26 000 ezer aláírával a *Stargate: Alliance* beosztása után is beadtak – sikertele-

nül) pedig így válaszoltak: „Nehéz döntés volt. Tudjuk, hogy el vagytok keseredve, de Azeroth földjére hamarosan visszatérhettek, mert még jó pár fejezetet nem meséltünk el nektek.” Aztán jött a *Warcraft 3*, és később valami MMO, aminek nem jut eszembe a neve, de állítólag elég sikeres, és a szomszédom is azzal játszik. Ám mégis: nem lett volna vicces Arthasszal epésen beszélőni egy beszélő fának, vagy éppen egy orkkal oldani meg a kalandjáték csavaros fejtörőit?
Az utóbbi idők borzalmas *Larry*-játékaira visszaemlékezvén nagy kár az utolsó igazi *Larry*-kalandért, a *Leisure Suit Larry 8: Lust in Space*-ért. A játék a régi jó hagyományokat folytatta volna 3D-ben, ráadásul nem csak egy összecsapott minijáték-gyűjteményt kaptunk volna kezünk közé, ha a Sierra kalandjáték-fejlesztő részlege Al Lowe távozásával nem éppen akkor szűnik meg végleg. Pedig ak-



Command & Conquer: Tiberium – FPS-ben szembeszállni Kane-nel... Micsoda kaland lett volna!



Dirty Harry: miért, miért, miért?! Minden idők legtokébb detektívje nem ezt érdemli!

AZUTÁN JÖTT A WARCRAFT 3, ÉS KÉSŐBB VALAMI MMO, AMINEK NEM JUT ESZÉMBE A NEVE, DE ÁLLÍTOLAG SIKERES, ÉS A SZOMSZÉDOM IS AZZAL JÁTSZIK

koriban egy új *Space Quest 8*-at is ígérgettek, amelynek az elmaradását végtelesenül sajnáljuk.

Ha már a végtelennél járunk: bár Michael Ende örökzöld regényének renoméját balul sikerült filmek tömkelege próbálta lerombolni, mi még mindig hittünk az alapanyagban, amikor 1998-ban a Discreet Monsters nevű csapat bejelentette új projektjét: egy forradalmi kalandjátékot, a *The Real Neverending Storyt*. Az ígéretek között elhangzott a teljesen szabad, nem lineáris játékmélet, a döntéseink alapján merőben változó sztori és az abban az időben partra vetett halként döglődő kalandjáték-műfaj megmentése. Az ötlet szép volt, rajongói csoport is kialakult, majd telt-múlt az idő, és a vajdás négy éve alatt a Discreet Monsters csapatainak tagjai valószínűleg egytől

egyig a szigorúan kommersz alkoholhoz fordultak, amikor meghallották a „sokat akar a szarka” kezdetű közmondást és magukra ismertek. Megmaradt agysejtjeiket aztán arra használták, hogy *Auryn Quest* címen kiadjanak egy borzalmas grafikájú, odahányt, sekélyes, lineáris platformjátékot, amit végigtolva még a filmek rendezői is csak húzták volna a szájukat. Az igazi Végtelen történet pedig a semmibe távozott – és ezzel a történet egyelőre véget ért. Vérzik a szívünk érte.

ELSTRATÉGIÁZTÁK...

Haladjunk is tovább a vérző szívek mentén: Molyneux bűnös élvezetének, a *Dungeon Keeper* harmadik része annyira kellett volna, hogy legyen, mint egy falat lovag. Sőt: annyira lett volna, hogy a második rész végén, '99-ben még egy trailert is láthattunk a készülő remekből, és mondogattuk is: „I will feel horny again (bocs és kösz).” A PlayStation 2 új lehetőségei azonban megrészegítették a bullfrogos fejlesztőcsapatot, akik elfor-

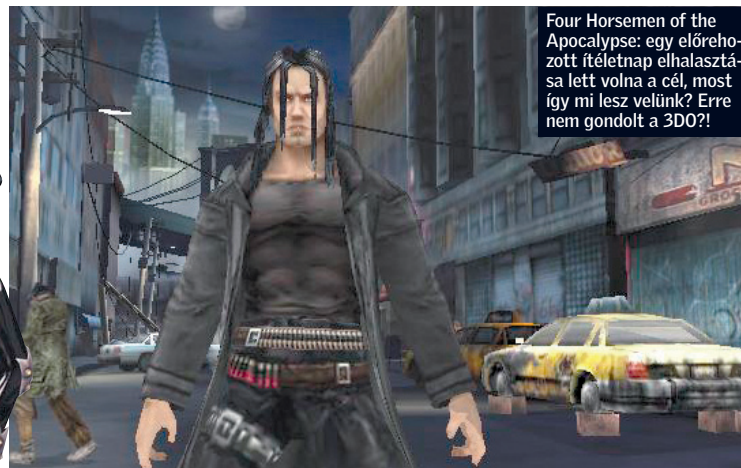
dultak imádnivalóan gonosz (túl)világuktól. És hogy melyek azok a játékok, amelyek fontosabbnak tűntek a Rossz és a Jó örök harcánál? A kiadó EA *Harry Potter* és *Gyűrűk ura*-játékai.

A fejlesztők terveztek mélyebb gazdasági modellt, fejlettebb multiplayert, új fajt, akár a hősi oldalon is játszható fajokat (mármost a *Dungeon Keeper 3*-ba), azonban a tisztelt kiadónál úgy gondolták, hogy ez túl kockázatos lenne. Beérhetjük majd a *Dungeons*szel. Hajrá, Harry! (Pedig milyen jó lett volna még egyszer rossznak lenni...)

Ezzel pedig még nincs vége, mert a stratégiai műfaj kedvelői az elmúlt évtizedben sajnos többször koppannak, mint Slash feje a mikrofonon. A *Command&Conquer: Tiberium* a jól ismert univerzumban játszódó taktikai FPS lett volna. A 2008-as *Game Informer*ben már képek is kiszivárogtak, így az EA másnap be is jelentette a csodát, ami az Unreal Engine 3-at használta volna. Trailert is láthattunk, aztán jött az EA és közölte, hogy a játék nem elég minőségi ahhoz, hogy megkapja az EA címkéjét – így aztán semmilyen címkét nem kapott. A *C&C-univerzum* emellett sok más meg nem valósult álommal „büszkélkedhet”: a *C&C: Renegade 2* a rendkívül harmatosra sikeredett FPS folytatásának készült. A játék egy Romanov ne-

vében ámokfutó, Amerikát megtámadó kalandor bőrébe bűjtatott volna minket. A *C&C: Continuum*ot Tiberium földjén játszódó MMORPG-nek tervezték, 2003-ban jelentették be, hogy mégsem érkezik. Végül a *Tiberian Incursion* a Scrin érkezéséről mesélt volna az Einstein által létrehozott második párhuzamos világban. Aztán mindebből csak a „volna” maradt, viszont nekünk mégis a *Tiberium*ért fáj legjobban a szívünk.

A Blizzardra nemcsak a *Warcraft Adventures* leolésáért haragsunk (egyéb bűneik és bizonyos „When it's done”-ok mellett): a *StarCraft Ghost*ot még 2002-ben jelentették be, gyakorlatilag minden akkoriban létező konzolra. A játékot sokszor csúsztatták, emellett sokszor csúsztatták is, és végül, 2005-ben a GameCube-verzió fejlesztését is abbahagyták. A *Ghost* TPS lett volna, ami a tervek szerint a játékoshoz közelebb hozza az univerzumot: egy terran kémet, Novát kellett volna a *Ghost* nevű projekten végigkísérnünk a történet szerint, amely a *Brood War* végki-fejlete után négy évvel játszódott, Nova főnökei pedig titkosan összeesküdtek volna a Terran Dominiumban. 2006-ban kiadtak még egy regényt *StarCraft Ghost: Nova* címmel, amiből megismerhettük a sosemvolt főhőst, de ez bizony édeskevés.



Four Horsemen of the Apocalypse: egy előrehozott ítéletnap elhalasztása lett volna a cél, most így mi lesz velünk? Erre nem gondolt a 3DO?!





Star Wars: Battlefront III: a sötét oldalra állt Dark Obi-Wannal is játszhattunk volna... kell még többet mondani?

The Crossing: keresztbe-kasul átjárni az egyjátékos és többjátékos mód között, konzolosok és PC-sek vegyesen... mint egy Benetton-reklám. Mármost lehetett volna.



MMO-NDJUK KI, KÁR ÉRTE...

Az *Ultima X: Odyssey* igencsak ígéretesnek tűnt. A történet az *Ultima IX* befejezésétől vette volna fel a fonalat, és korai *Ultimákhoz* hasonló Virtue rendszert használt volna. David Yee, a játék producere 2004-ben írt egy levelet a pénzelőinek, amelyben bejelentette, hogy a játékot félbehagyják, és inkább az új *Ultima Online*-ra koncentrálnak. A mérföldkőnek számító klaszikus folytatását, a soha el nem készült *Ultima Worlds Online: Origin* nevű játékot a csapat 1999-ben már javában fejlesztette, és akkori állításuk szerint egy-két éven belül készen is lettek volna. A játék Sosariában, egy alternatív idősíkból játszódott volna, ahol a múlt és a jövő egy világgá olvadt össze, ennél fogva a játékban középkori és steampunk elemeket egyaránt elhelyeztek. Lehetünk volna Jukákkal (a Blackthorn technológiája által uralt Logos harcosai-val), Meerekkel (az ősi Sosaria mágikus képességgel megáldott kalandoraival) vagy Britannia emberi hőseinek egyikével. A befagyasztást azzal indokolták, hogy az új játék a fejlesztők szerint veszélyeztette volna az akkor még igen-

csak kedvelt *Ultima Online* népszerűségét. A csapat nagy része a remek, ám tisztavirág-életű *Tabula Rasa* fejlesztőgárdájához igazolt át, és még csak ultimátumot sem adtak... Köszönjük, Yee úr!

XP-TLENÜL

Az offline szerepjátékok is többször megjárták: a *Journey to the Centre of Arcanum* a remekbe szabott CRPG, az *Arcanum* folytatása lett volna, a Troika Games fejlesztette a pénzügyi gondok miatt soha el nem készülő játékot. A Black Isle eredeti *Fallout 3*-ja is halálos sugárdózist szenvedhetett. Tovább fájdtja a szívünket a trailer és az utólag kiadott, kipróbálható félkész játék, ami nem lett volna rossz (bár a Bethesda üdvöskéjére sem panaszkodhatunk).

Lehetett volna egy igazi *LotR* „RPG-nk” is, a *Lord of the Rings: The White Council*, de az EA 2007-ben meghatározatlan időre felfüggesztette az Xbox 360-ra, Playstation 3-ra és PC-re egyaránt készülő projektet, „menedzsment-problémák miatt”. A játékban ember, törpe, elf vagy szőrös lábú hobbit közül választhattunk. A nyitott világban az

NPC-k a *Sims 2*-ben bejáratott MI szerint végeztek volna ügyes-bajos dolgai-kat, a főkuldetések teljesítése mellett pedig melléküldetésekre vagy döntéseink alapján „egyéni kalandokba” is belefuthattunk (nagy kár, hogy már nem fogjuk megtudni, milyenekbe; biztos nagyon izgalmas lett volna Gandalfal online questelni...). Kaptunk helyette egy *LotR Online*-t. Örülünk neki, ugye?

ÜTÖTTÉK, VÁGTÁK, AMÍG KI NEM MÚLT

Az akciójátékok kedvelőit sem kényeztették el túlságosan a közeli és távolabbi múltban: a *Four Horsemen of the Apocalypse*-ban letaszított angyalként a célunk a közelgő ítéletnap elhalasztása, a négy főboss pedig az apokaliptikus lovasai lettek volna. A 2003-as E3-on bemutatott játékban papot, illetve sztriptíztáncost is bejelentettek játszható karakterként (két eltérő karakter – az apokaliptikus után nem lesznek sztriptíztáncos papok), mindnyájuk különböző képességekkel és fegyverekkel rendelkezett volna. Repkedő végtagok, kivégzések, valamint „ki- és bemeneti sebek” – legalábbis így hangzott a reklám.



The Lord of the Rings: The White Council – végre egy igazi *LotR*-szerepjátékot kaptunk volna. Marad a *LotR Online*...



The Real Neverending Story: 1998-ban még nem állt készen a technológia hatalmas játéktérre és szabad játékmenerre. Sajnos ez túl későn derült ki





NINCS ELÉG PÉNZ?

Az állam segít!

MIKÖZBEN SZÁMOS FEJLESZTŐCSAPAT MEGY CSŐDBE ÉS ÍGÉRETES PROJEKTEK TÖMKELEGE TŰNIK EL A SÜLLYESZTŐBEN –

hazánkban is – pénzforrás híján, addig a világ több országában ráébredt már arra a mindenkori kormányzat, hogy a játékefejlesztés munkahelyteremtés és adóbevételek formájában járul hozzá a nemzetgazdaság növekedéséhez. Kanada és Franciaország játékefejlesztői jelentős állami támogatásban részesültek az utóbbi években, Németországban az állam pénzzel díjazza a legjobb ottani fejlesztőket az általa támogatott éves seregszemlén, Nagy-Britanniában pedig konzervatív és munkáspárti képviselők egyaránt a videojáték-ipar mögé álltak, a mostaninál alacsonyabb adókat és további támogatást sürgetve. Az Egyesült Államokban még nem emelkedett ugyan szövetségi szintre, de több állam is adókedvezményt biztosít a határainkon belülrre költöző stúdiók számára.

A STRATÉGIAI MŰFAJ KEDVELŐI AZ ELMŰLT ÉVTIZEDBEN SAJNOS TÖBBSZÖR KOPPANTAK, MINT SLASH FEJE A MIKROFONON

alkalmazta volna effektfelelősként, azonban a kiadó sajnos a sokadik *Heroes* után csődbe ment. A vezető fejlesztő, Michael Mendheim ennek ellenére 2004-ben bejelentette, hogy a játék korántsem halott. Azóta néma csend és hullaszag. Biztos a lovasok voltak.

A LucasArts sem csak a *Full Throttle 2*-ért kap fekete pontot: a remek FPS-TPS hibrid, a *Star Wars: Battlefront* sorozat első két része óriási sikert aratott, így joggal reménykedhettünk folytatásban. A Free Radical Studios készült is a trilógia záró részére: jó pár screenshot, sőt ingame videó került ki a netre. A 2006-ban megszűltetett folytatásról az utolsó hír 2010-ben jelent meg, akkor még úgy volt, hogy az E3-on be is jelen-tik. Nem tették. Annyit tudunk, amennyit 2009-ben az egyik Radical Design-os programozó kottyintott el véletlenül: „a játék alapjául szolgáló technika halott”. Sajnáljuk.

Az Xbox 360-ra, PS3-ra és PC-re egyaránt készülő *Dirty Harry*-ben a fiatal(os) Clint Eastwood Mocskos Haroldjával szolgáltatathattunk volna igazságot. San Franciscóban, sandbox környezetben. Már egy trailert is láthattunk belőle, amelynek végén elhangzott a híres idézet is: „Meg kell kérdezned magadtól: szerencsésnek érzem magam?” Sajnos a Warner és a fejlesztő The Collective összeakasztották a bajsukat, és nem volt ott *Dirty Harry*, hogy elsimítsa a nézet-eltéréseiket.

Végezetül egy pénzügyiánban elvzertt reménység: az Arcane pár éve bejelentett, innovatív *The Crossingja* két párhuzamos univerzumban játszódott volna napjainkban. Az egyikben Párizs anarchiába süllyedt a kormány összeomlása után, a másikban 1307-ban a templomosok vették át az uralmat. A játék legizgalmasabb újítása, hogy az egyjátékos kampányban kihegyezett

sztoriban az ellenségeket és a szövetségeseket emberi játékosok alakították volna. De legalább kiderült, hogy a zeb-rákat lelövik, ugye?

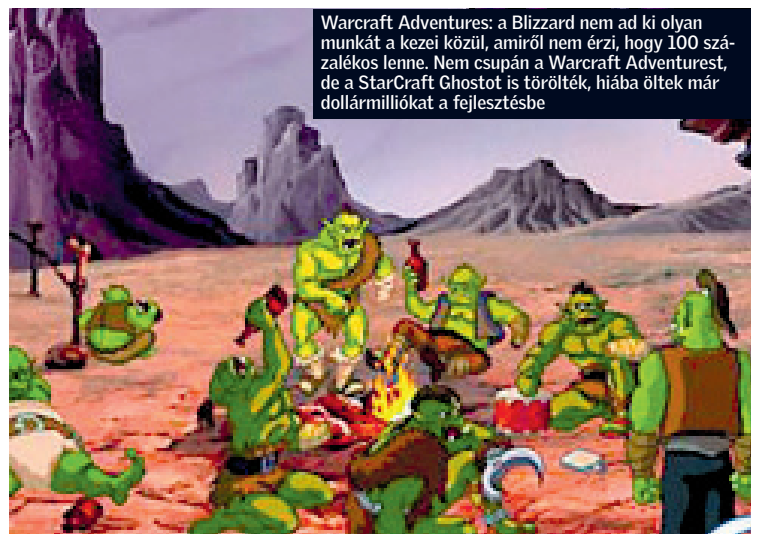
EPILOGUS

Zárom soraimat, miközben abba a hit-be ringatom magamat, hogy a Hal-va Született Játékok Almanachjának utolsó betűit is leírva végre együtt tudok majd élni a mélységes gyásszal, amit nagy kedvenceim meg nem jelenése okozott, és a sebek nem szakad-nak fel többször. A kötetet most bezárom, és elásum jó mélyre, nehogy bárki is rátaláljon. Abban reménykedem, hogy tíz év múlva nem kell majd még egy Almanachot írni, és a fejlesztők a pénz mellett még inkább törődnek a játékosok gyávaival (no nem az olyanok-kal!), mint a játékipar eddig eltelt évtizedeiben tették.

Utóirat: tisztelt fejlesztőurak! Ugye lesz még olyan, hogy ha nem is mi, de legalább gyermekeink, unokáink vagy az emberiséget leigázó szortyogó nyűrnnyákok játszhatnak majd a *Half Life 2: Episode 3*-mal, a *Grim Fandango 2*-vel, netán egy *Gabriel Knight 4*-gyel? **GS**



Ultima Worlds Online: a szélnek eresztett csapat tagjai a Richard Garriott másik csodajátékán, a Tabula Raán dolgoztak tovább. Az legalább megjelent, bár nem jutott messzire



Warcraft Adventures: a Blizzard nem ad ki olyan munkát a kezei közül, amiről nem érzi, hogy 100 százalékos lenne. Nem csupán a Warcraft Adventurést, de a StarCraft Ghostot is törölték, hiába ölték már dollármilliókat a fejlesztésbe

MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod,
nézned és olvasnod!



Másnaposok 2

//Gyu

TOP
TIPP

FILM

IGEN ÉRDEKES KOMÉDIA aratott 2009-ben hatalmas sikert a mozinézők körében (több mint 270 millió dolláros bevétellel üzleti siker is volt a javából), a **Másnaposok**, amely olyan történetet dolgozott fel, amelyhez hasonló sokunkkal megesett: az ember felébred valahol egy átmulatott éjszaka után és igyekszik visszaemlékezni arra, mi is történt. Ahogy pedig gombolyítja a fonalat, igen érdekes, mókás és vicces történet kerekedik ki az eseményekből. Az első rész emiatt tele volt helyzetkomikummal, kiváló színészi teljesítménnyel és rengeteg poénos szituációval.

ÚJABB ESKÜVŐ. TÁVOL-KELETEN

Hőseink ezúttal is idegenben térnek magukhoz egy totálisan áttivornyázott éjszaka után. Egyikükön tetoválás, másikuk szinte kopaszra nyíratja a haját – ismerős a helyzet. Amikor azonban kinyitják a szoba ajtaját, az erkélyen állva kiderül, hogy fogalmuk sincs, hol vannak. Nem is csoda, hiszen Bangkok városát nem annyian ismerik világszerte. Ettől

kezdve kitör az örület: régi és új szereplők kavarnak, végtelen számú félreértés zajlik néha a lehető legjobb, máskor pedig eleve rossz szándékkal. Az egyik legnagyobb poénkodási lehetőséget a két kultúra közötti igen nagy „rés” adja, amely számtalan félreértésre ad okot. A kalandok itt talán még extrémek, mint Vegasban voltak, ami nem is csoda, hiszen Vegas voltaképpen Amerika, itt pedig nem mindenki beszél angolul, sőt. Egy biztos, a hőseinket nem kell féltetni, a szokásos kétbalkezes botladozások után itt is kezdik kibogozni az előző résznél sokkal bonyolultabb történet szálait. Természetesen itt is egy esküvő okozta a kalamajkát, ezúttal Stu van a soron, amikor viszont az ismeretlen város ismeretlen épületéről telefonálnak, csak az derül ki, miért marad el az esküvő – nem azt a lányt akarta elvenni, akivel az előző részben együtt volt. Ezúttal pedig a srácok nem hagyják el Dougot, és visszatér Mr. Chow is!

A MÁZSOM AZ ÖNÉ?

A Másnaposok 2-vel az a fő bajom, hogy szinte bármit leírnék róla, az

spoilerezés lenne, így ezt inkább nem tenném – egy a lényeg, van benne bagózó drogdíler majom, bangkoki autós üldözés és elképesztő mennyiségű, az örület határán mozgó esemény. Ebben alkot a film még nagyobb, mint az elődje: az friss, új ötlet volt, apróbb döccenőkkel, ez pedig most már egy befutott „franchise”, amelyben a készítőik szabadon bohóckodhattak. A színészi teljesítmények felülmúlják az első részt (Mr. Chow félisten), a forgatókönyv, a helyzetkomikum, a poénok mind-mind jobbak – ez a film tényleg tökéletesen szolgálja a nézők szórakozni vágyását. Persze megint lesznek olyanok, akiknek nem jön be; őket azért sajnálom, mert így lemaradnak egy örületes mókáról. Ti ne tegyétek!

GameStar



Még több nevetés és örület, mint az első részben



Gavriel Kay: Ysabel

KÖNYV

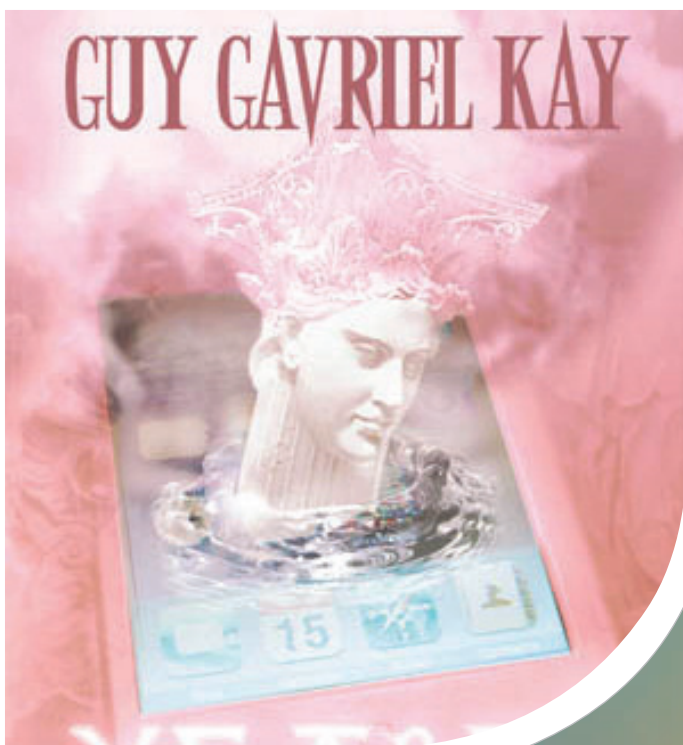
//Gyu

NE TÉVESSZEN MEG BENNETEKET a rózsaszín borító és a „Provence varázslatos arca” felirat, ez a könyv nem a szentimentális lelkületű hölgyeknek, illetve a Bor, mámor, Provence törzsközönségének készült, hanem verbő fantasy, mágikus realista beütésekkel. A főszereplőnk egy fiatal, nemrégiben Provence-ba költözött srác, Ned, akinek hamarost egy lány képében segítőtje is lesz – nem kell azért megijedni, a Harry Potter sorozathoz sincs köze a regénynek, teljesen más irányba indul el, még-hozzá az ősi druidák és kelták felé. A regényben elég hamar összekuszálódnak a szálak, belép a sztoriba a fiú rég nem látott nagynénje is, valamint az édesanyja is közelbel, de az már spoilerelés lenne, ha elárulnám, miért – lényeg a lényeg, hogy elég durva események történnek a főszereplőinkkel, áthallások a szellemvilágba, ősi istenek visszatérnek, ilyesmikre kell számítani. A fantasy

stílus másképp jelenik meg itt, mint ahogy a regényekben szokott: a mi világunkban történik minden furcsa dolog, épp ezért említettem a mágikus realizmust. (Eltérés ahhoz a stílushoz képest, hogy itt nemcsak elemeiben jelenik meg a másik, varázslatos világ, amelynek a létezését minden szereplő elfogadja, hanem sokkal erőteljesebben.) A szereplőket jól kidolgozta a szerző, bár néhol (tényleg csak néhol) nem viselkednek kamaszosan, a történetre pedig nem lehet panaszunk – nem véletlenül kapta meg a regény a World Fantasy díjat 2008-ban. Az egyetlen dolog, ami negatívum és a végső pontszámból levett egy egész pontot, a magyar fordítás minősége – habár a fordító, Sohár Anikó fordítástudományi előadásokat is tart az ELTE-n, ez a regény a rosszabb munkái közé tartozik, mivel sok a furcsa kifejezés, ami mellett nem mehetünk el szó nélkül, illetve a párbeszédében érződik, hogy mi lehetett ott eredetileg (azaz sok a germanizmus). Sajnálatos ez a tény, viszont ettől függetlenül ez a regény nagyon ajánlható azoknak, akik szeretik a fantasy mi világunkban játszódó és felnötteknek való ágát.

GS ★★★★★☆

Csavaras történet, áthallások a szellemvilágba, tetszett



Dr. Bódi Zoltán: Infoszótár

KÖNYV

//Eskin

AKI HALLGATJA A RÉGI NEVÉN Modem Időknek nevezett, ma már Netidők névre hallgató műsort a Petőfi Rádióban, annak nem kell bemutatnom Bódi Zoltánt – akinek azonban nem mond sokat a neve, azoknak érdemes tudniuk róla, hogy nyelvész kutató, aki az internetes nyelvhasználatra specializálódott. Az Infoszótáron látszik, hogy nagy gondtal és többéves tapasztalattal készült, szinte minden kifejezést megtalálhatunk benne, amely a számítástechnikai világhoz kapcsolódik – ezáltal a kezdők találhatják meg a számításukat. Az IT világában már jártasabbak és az ún. „nagy öregek” pedig jókat nosztalgizhatnak egy-egy kifejezés olvastán, hiszen a kutató

leveleti az általunk már ismert és gyakran használt fordulatok eredetét, azt, hogy hogyan változtak az idők folyamán, ezáltal pedig mindenkinek újat mutathat. Nagy pluszpont, hogy a szócikkeken nem lehet elaludni, nem szájbarágóságok – ez a szótár nem olyan, mint a többi, hanem sokkal közérthetőbb és kedvelhető, akár délutáni olvasmányoknak is beillik.

AZ ÉKESZÓLÁS KISKÖNYVTÁRA

Bódi Zoltán

INFOSZÓTÁR

Informatikai fogalmak eredete, magyarzata és használata



GS ★★★★★☆

Hiánypótló alkotás

Robert Kirkman–Tony Moore: The Walking Dead I.

KÖNYV

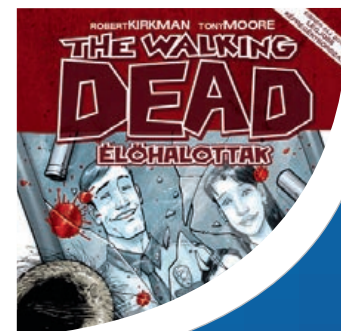
//Eskin

VÉGRE ELKEZDTÉK A TAVALI év nagy durranásának, a The Walking Dead című tévésorozatnak az eredetijét Magyarországon is forgalmazni – az első, Holtidő című kötet pedig egy hálaisten. Nem véletlenül kapta meg a teljes sorozat a 2010-es Eisner-díjat a Legjobb Képregénysorozat szekcióban, ugyanis a sztorija remek, a karakterfejlődést jól ábrázolták és már maga az alapszituáció is érdekes. A zombis történetekben ugyanis eddig körülbelül akkor állt meg a sztori folyása, amikor a zombik elkezdték „átvenni az uralmat” és maroknyi ember maradt – arról viszont nem sokat tudunk, hogy hogyan fogják ezek az emberek a továbbiakban kezelni a helyzetet, hogyan fognak továbbélni ebben

a szörnyű világban. Kirkman–Moore képregénye ebben hoz újat, megmutatja, hogy az élet megy tovább, a gyerekekre vigyázni kell, az emberi csoportoknak különleges túlélési szabályokat kell kidolgozniuk a fenekesült felfordult világban, hiszen immár semmi sem lesz a régi. A szereplők érdekesek, a magyar fordítás gördülékeny és nagyon korrekt, az első rész pedig a tévésorozattól egyelőre még nem tér el a nagyobb eseményekben. Tűkön ülve várjuk a többit.

GS ★★★★★☆

Zombis, túléléses, emberi. Várjuk a többi részt



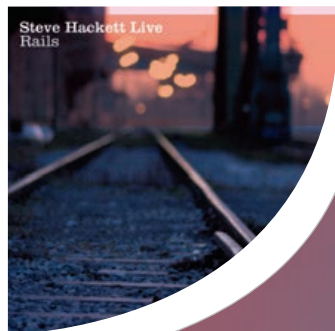
ZENE

Steve Hackett Live Rails

//Gyu

STEVE HACKETT, A GENESIS egykori zseniális gitárosa nem egy unatkozó alkot: rengeteget turnézik, s már számtalan koncertlemezt adott ki. Legújabb ilyen albuma a *Rails*, amelyet legutóbbi európai turnéján vett fel. A genesises munkássága kétségtelenül ismertebb, mint saját albumai, de ez utóbbiból jóval több is van, így ezen a turnén is elhangzott mindkét korszakból sok nagyon jó dal. A lemezbontón belül látható az ok, hogy miért is van ilyen sok Steve Hackett-koncertlemez, ugyanis „ez egy nagyon intenzív élmény”. A két korong közül az elsőt inkább saját, a másodikon pedig főleg Genesis-dalok (Peter

Gabriel korszakból) található. Aki ez utóbbiakért rajong legfőképp, azt megnyugtathatom, Steve Hackett saját dalaiban sem szakadt el a gyökerektől, azonban a tömeg először akkor ordít fel igazán jólesően, amikor a Firth of Fifth zongoraintrója megszólal – mert lehet Steve Hackett bármilyen jó szólóelőadó és zeneszerző, legenda mégis a Genesis színeiben lett valamikor a '70-es évek elején...



GS ★★★★★☆

Egy ikonikus gitáros kiváló koncertlemeze

ZENE

Whitesnake – Live at Donnington 1990

//Gyu

ANGLIÁBAN, 1990. AUGUSZTUS 18-án ért csúcsára a banda 1990-es *Liquor & Poker World Tour* nevű turnéja. Ekkor Steve Vai és Adrian Vandenberg voltak a gitárosok, Tommy Aldridge dobolt, Rudy Sarzo basszerózott és persze a mikrofont az aranyhangú David Coverdale fogta. Húsz év kellett, hogy ez a felvétel megjelenhessen, egyszerre CD-n és DVD-n. Ez utóbbin 5.1-es hanggal olyan az élmény, mintha a közönség közepén örjögönnénk – a Slip of the Tongue lemezt követő turné előtt le a kalappal, a rock and roll csak úgy ömlik a hangszórókból. Külön érdekesség, hogy 10 éve, amióta létezik a whitesnake.com, ezt a DVD-t kérték a legtöbben, hogy jelenjen

meg végre, hiszen a felvétel készítéséről alig hetvenezren tudtak: csak azok, akik akkor kint voltak a Donnington parkban. Szerencsére a kiadvány megszületett, így most már bárki az otthonában érezheti a rock and roll elképesztő erejét, azok a szerencsések pedig, akik akkor ott voltak, most időutazhatnak egyet – hiszen húsz év nem épp kis idő. Akár a DVD-s, akár a CD-s változatot hallgatjuk, heveny fej- és nyakmozgásra tessék felkészülni.



GS ★★★★★☆

Talán minden idők legjobb Whitesnake-felállása tolja a rockot az arcunkba

ZENE

Warrant – Rockaholic

//Gyu

ANNAK IDEJÉN A '80-AS években a Warrant két első albumával és olyan slágerekkel, mint a *Heaven* vagy a *Cherry Pie*, azonnal beírta magát a rock-halhatatlanok közé. Minden dallamos rockzenét kedvelőnek kötelező ismerni ezt a zenekart, amely – pályatársaihoz hasonlóan – a '90-es évek elejének rockzenei hanyatlását nemigen élte túl. Bár zenégettek a srácok, de már sem a lemezek, sem a koncertek nem voltak olyanok, mint előtte. Manapság, amikor az egykori AOR/glam/sleaze nagyjainak feltámadását, a stílus újbóli népszerűségét élvezzük, egyértelmű, hogy a korszakot meghatározó zenekaroknak mind újja kell éledniük. Szerencsére a Warranttal

is ez történt, ugyanis a tagok képesek voltak a stílust majdnem kipusztító események után húsz évvel is egy igen jó lemezt összehozni – aki akkor élt, újra átélheti a '80-as éveket, aki pedig nem, az megfejtheti, vajon miért gondolunk szinte mind hatalmas nosztalgiával arra a korszakra. Nem tudom ugyan a titkot, de örülök, hogy egy egykori nagy alive and kickin'!



GS ★★★★★☆

Feltámadnak az AOR/glam/sleaze legnagyobb bandái, így a Warrant is!

ZENE

Above Symmetry – Ripples

//Gyu

EGYSZERRE ASPERA NÉVRE hallgattam az igen tehetséges norvég progresszív metálcsoport, azonban egy elvesztett per után nevet kellett változtatniuk, így lettek *Above Symmetry* – lássuk be, ez azért proggerebb név. A műanyagtokra egy apró matricát ragasztottak, amelyen a zenekart a Symphony X, a Pagan's Mind, az Opeth és a Dream Theater rajongóinak ajánlják. Lássuk, a fiatal csapatnak sikerült-e az igen magasra tett léccet átugrania. A dalok igen komplexek, bonyolultak, mégis dallamosak – ez máris egy ötös alá. A hangszeres tudás ott van a helyén, számtalan szólóból halljuk, hogy Nickolas Main-Henriksen (billentyűs) és Robin Ognedal (gitáros)

bizony ott vannak a szakma legjobbjai között. A basszus korrekt, ahogy a dob is (bár ezek nem kiemelkedők), az énekes pedig tipikusan olyan srác, akinek nem rossz a hangja, de soha nem fogom felismerni, bárhol is énekel; persze, megértem, nem lehet James LaBrie-ke és Sir Russel Alleneket találni minden bokorban. Szóval első lemeznél jó a Ripples, de ezekben a srácokban is több rejlik azért.



GS ★★★★★☆

Kiváló bemutatkozó album egy tehetséges norvég proggerbandától



Pénzünk jövője: készpénz vagy plasztik

MA MÁR EGYRE TÖBBEN LÁTJÁK, hogy a több százados múltira visszatekintő készpénznek igen sok hátránya van. Nem elég, hogy rengeteg pénzbe kerül az adófizetőknek – a Nemzeti Bank kimutatása szerint a készpénz társadalmi költsége éves szinten 388 Mrd Ft, azaz a GDP 1,49%-a – de gyakran nehézkes, lassú vele a fizetés. A készpénzt külföldi utazáskor át kell váltani, rengeteg ember kezén átmegy, így nem túl higiénikus, és nem is biztonságos – ha ellopják, nem lehet letiltani, mint például az érmék és a bankjegyek legnagyobb vetélytársát, a bankkártyát.

Ezért ma egyre többen a bankkártya jövőjét kutatják. Hogyan, milyen irányba fejlődhet ez a fizetési mód?

Egyre több olyan helyszínen válhatja fel a bankkártya a készpénzt, ahol ez gyorsabb, biztonságosabb és kényelmesebb fizetési megoldást jelent. Tavaly már több lengyel zenei fesztivál működött a PayPass érintésnélküli rendszerrel, idén pedig a Sziget Fesztivál is készpénzmentes lesz. A megvásárolt bérletek és belépők mellé automatikusan mindenki kap egy Sziget Kártyát, amelyvel a vendéglátó és kereskedelmi egységeknél fizethet majd. A terv elsődleges célja, hogy felgyorsuljon a kiszolgálás, és ne kelljen akár hosszú tízpercekig sorban állni egy-egy italért egy frekvenciátalibb helyen.

Mi is a PayPass?

A MasterCard kártyatársaság már 2002-ben bemutatta a PayPass fizetési rendszert. A technológia akkor az érintés nélküli fizetés úttörője volt és ma is az. Lényege, hogy segítségével gyorsabbá válik az üzletekben a kártyás fizetés, mivel a plasztikot vagy azt az eszközt, amiben elhelyezik a PayPass jeladóját, nem kell

átadni a pénztárosnak, elég csak elhúzni a terminál előtt, 5000 Ft feletti vásárlásoknál meg kell adni a PIN-kódot és már meg is történt a fizetés.

2009-től már Magyarországon is lehet ilyen kártyához jutni, sőt órában elhelyezett PayPass is létezik. Hol lehet ezekkel a jövőbe mutató eszközökkel fizetni? Egyre több helyen, többek között a California Coffee Company, a Costa Cafe, a Palace Cinemas, a Cinema City, a Tesco Express, számos Tesco hipermarket, vagy a CBA pénztárainál. A PayPass-nak köszönhetően sok olyan üzletben is megjelenik ez a fizetési mód, ahol nagyon fontos, hogy rövid idő alatt sok embert tudjanak kiszolgálni. Így már elfogadnak PayPass a McDonald's-ban és a Burger Kingben is. Külföldön több helyen tesztelik a PayPass kártyákkal is működő tömegközlekedési rendszert, stadionbelépőket, utcai mozgósárusokat és számos más lehetőséget.

Sokak szerint a következő lépés a PayPass funkció megjelenése a mobiltelefonokban; ez nem áll messze a valóságtól, hiszen több országban létezik PayPass bankkártya-matrica, amit a mobiltelefon hátuljára ragasztva érintésnélküli fizetésre használhatunk. Várható az is, hogy az NFC-alapú fizetéssel maguk a mobiltelefonok lesznek képesek fizetést bonyolítani. Most 88 millió PayPass kártya van forgalomban, és ezek a kártyák kerülnek át a mobiltelefonokba.

Magyarországon jelenleg alapvetően három mobilfizetési modell működik. Ezek a mobilszámla, a bankszámla, valamint a bankkártya terhére megvalósuló mobilfizetési tranzakciótípusok. A mobilszámlára történő vásárlásnak megvannak az előnyei, hiszen nem szükséges regisztrálni a vásárlás művelet előtt, nem kell egyenleget feltölteni, és a fogyasztó spontán döntést hozhat ar-

ról is, hogy szeretne-e vásárolni. Ugyanakkor jelentős hátrányai is vannak egy ilyen rendszernek, elsősorban a szolgáltatató oldalán, hiszen ebben a modellben jellemzően mint viszontértékesítő van jelen, így ügyfélszolgálatot kell üzemeltetnie, garanciát kell vállalnia az értékesített termékekre. A második modell szerint a mobilhasználó bankszámlájának terhére vásárol. Ehhez a mobilszolgáltatónak minden bankkal együttműködésben kell állnia. Ez a bankszámlaszolgáltatást nyújtó bankok nagy száma miatt üzletileg nehézkes, túl bonyolult. Így sokkal jobb megoldást jelent egy olyan fizetési szolgáltatón keresztül biztosítani a mobilfizetési szolgáltatást, amelyhez a mobilosok legnagyobb részének van kapcsolata. Jelenleg 9 millió bankkártya van forgalomban, ezért hatékony megoldást jelenthet egy olyan fizetési eszközön keresztül biztosítani a mobilfizetési szolgáltatást, amelyhez a mobilosok legnagyobb részének van kapcsolata, ez pedig a bankkártya. A legfontosabb, hogy a mobilok ugyanazokat a terminálokat használják, amelyeket a PayPass kártyák is, tehát az eladóknak nem kell továbbfejleszteniük a kasszáikat. A MasterCard NFC fejlesztéseiben jelenleg a SIM-kártyákhoz tartozó rugalmas NFC-antennát teszteli.

Küldjünk pénzt bankkártyával

A világon már több piacon működik a MasterCard MoneySend szolgáltatása, amelynek segítségével a kártyabirtokosok mobilon küldhetnek pénzt egymásnak. A MoneySend programot az európai bankok közül elsőként az oroszországi Russian Standard Bank biztosítja ügyfelei számára.

A MasterCard és Maestro bankkártya-birtokosok a szolgáltatás segítségével pénzt küldhetnek minden más MasterCard és Maestro kártyával rendelkező banki ügyfélnek.

A pénzáttalalás történhet mobilon, interneten vagy ATM-en keresztül. Az orosz piacon bevezetett MoneySend szolgáltatás során küldhető maximális összeg ATM-utalás esetén 15 000 rubel, azaz 100 000 Ft, míg interneten vagy mobilon keresztül történő tranzakció során 5000 rubel, azaz 34 000 Ft. A MoneySend szolgáltatás gyors, kényelmes, biztonságos és megfizethető pénzáttalalási módszer. Elsősorban arra szolgál, hogy az emberek könnyedén rendezzék magánüzemélyek közti kis összegű kifizetéseiket, például a bejárónő vagy a bébiszitter megbízási díját. A tranzakció másodpercek alatt lezajlik a MasterCard fizetési rendszerén keresztül.

Az Egyesült Államokban régóta működő szolgáltatás díja az összeg nagyságától függően 0,29–2,95 USD terjedhet. A szolgáltatás legnagyobb előnye, hogy a banki átutalás mellett lehetőség nyílik a gyorsabb, internetes vagy mobilos tranzakciókra is, amely megkönnyíti az emberek életét.

MasterCard-alkalmazások okostelefonra

A kártyatársaság természetesen rendszeresen jelenik meg újabb és újabb okostelefon-szoftverekkel. Az egyik legfrissebb az iPhone-tulajdonosoknak Magyarországon fejlesztett Úti tippke elnevezésű alkalmazás, amely kártyahasználati útmutatókat, hangos szótárt és valutakalkulátort is tartalmaz. Már letölthető az Apple Store-ból a MasterCard Úti tippke alkalmazása, amely hét országról nyújt hasznos tanácsokat, látja el az utazókat bankkártyahasználati tudnivalókkal. A MasterCard fejlesztői a legnépszerűbb úti célokat vették bele az alkalmazásba, amely kezdésként három csomaggal jelenik meg az Apple Store-ban: az európai sítterepekre szabott rész, amiből Ausztriával, Szlovákiával, Olaszországgal és Franciaországgal kapcsolatos információkat lehet megtudni - többek között vásárlási szokásokról, alapvető árakról kapunk tanácsokat. A MasterCard úti tippke másik csomagja most válik aktuálissá a mediterrán nyaralóhelyekről, Görögországról, Olaszországról, Horvátországról és Spanyolországról tájékoztat, az európai városlátogatások package pedig Párizs, Róma, Prága és Barcelona titkait fedi fel az iPhone-használók előtt.

Örök kérdés, hogy mennyi pénzt váltunk utazás előtt; a tervezésben most segít, hogy az alkalmazás segítségével megtudhatjuk, mennyibe kerül egy bögre tea, egy éttermi vacsora vagy az autópálya-matrica. A MasterCard applikációjából megtudhatjuk, hol fizethetünk kártyával, hol tudunk pénzt kivenni ATM-ből. Ehhez egy ATM-kisokost is kapnak a felhasználók, ami az angol terminológiáját segít megfejteni.

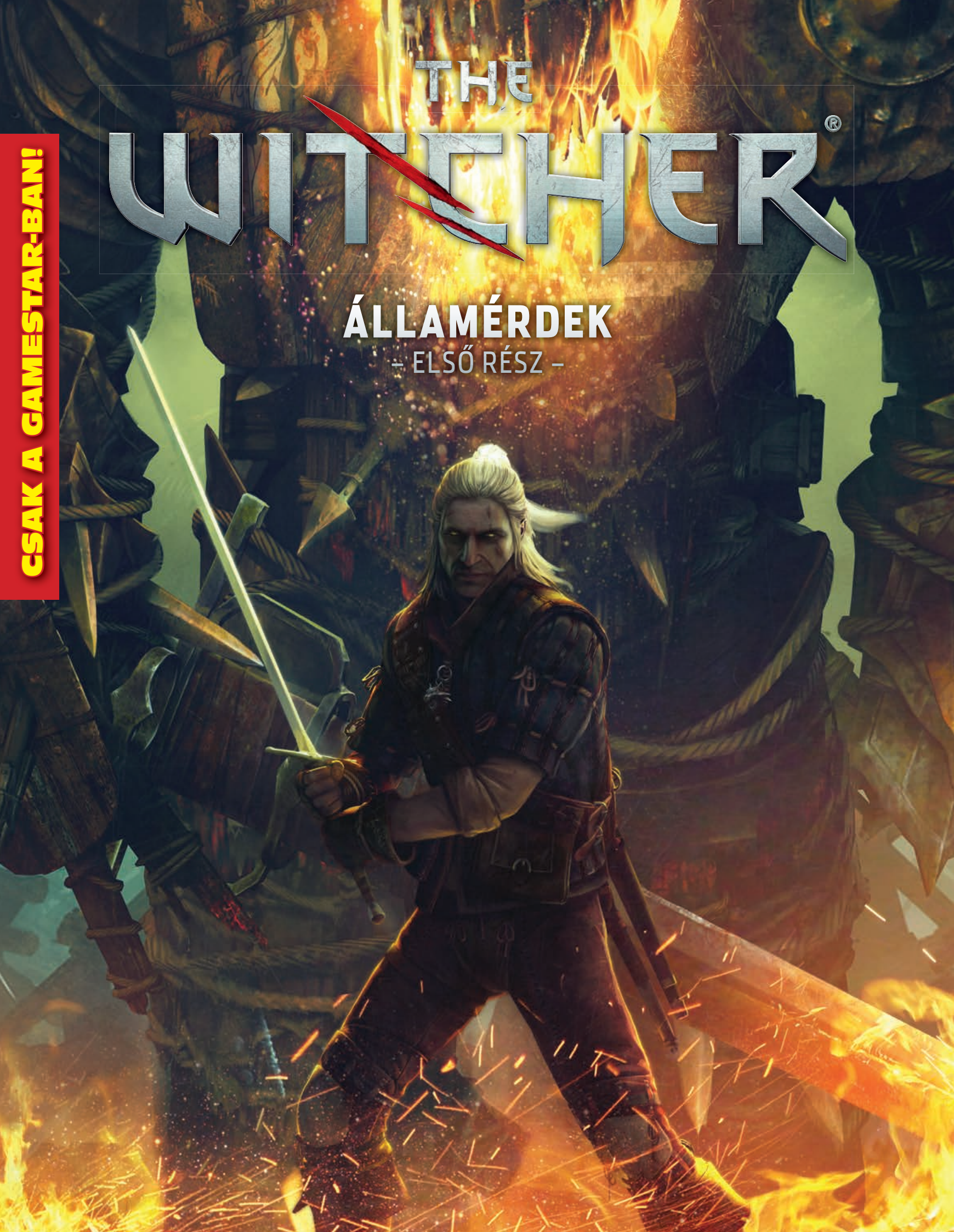
Egy másik fontos kérdés, hogy mennyibe is kerül a 13 eurós reggeli? Persze fejben is ki lehet számolni és egy hosszabb nyaralás (vagy éppen sielés) után már rutinosan vágjuk rá, hogy a 13 euró körülbelül 3600 forint. De mennyivel egyszerűbb, ha egy valutakalkulátor siet a segítségünkre. A minél valószínűbb eredmény elérése érdekében indulás előtt meg kell adni az aktuális árfolyamot.



THE WITCHER[®]

ÁLLAMÉRDEK
- ELSŐ RÉSZ -

CSAK A GAMESTAR-BAN!





Ott vagyunk már?



Most már igen.



Akkor levehetem végre?



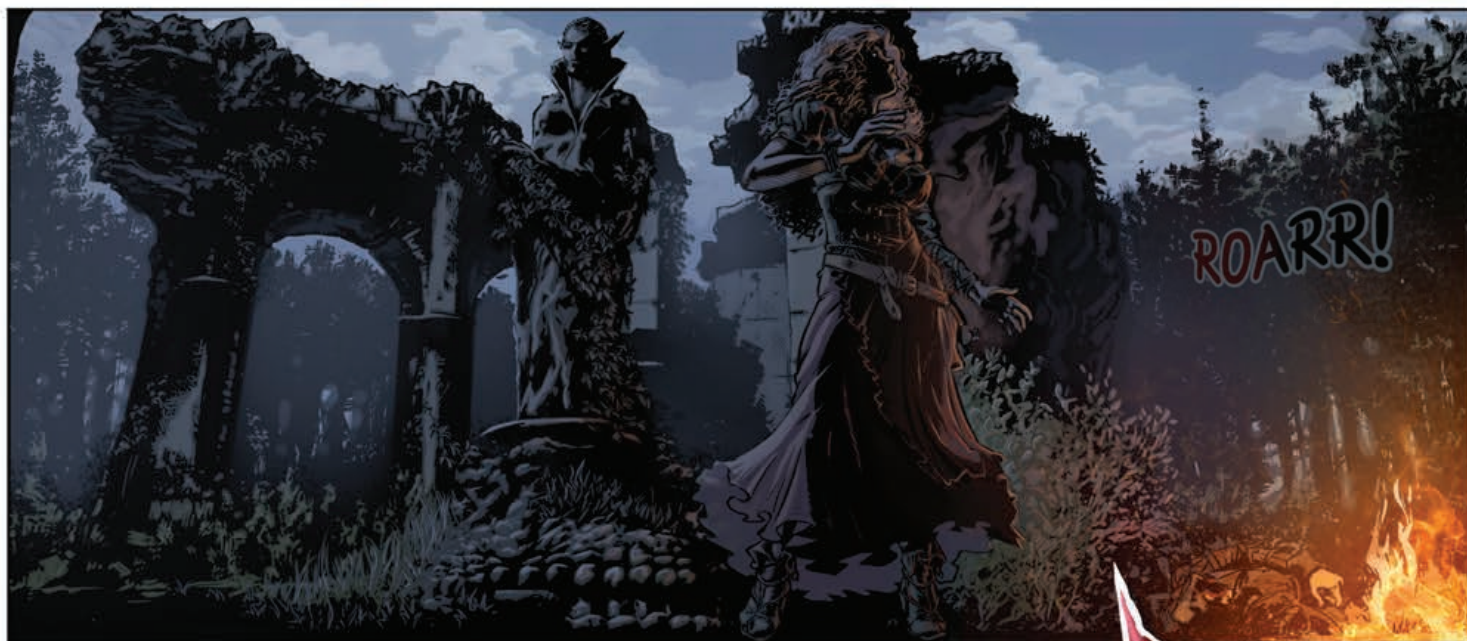
Csak egy perc. Szeretném, ha minden tökéletes lenne.



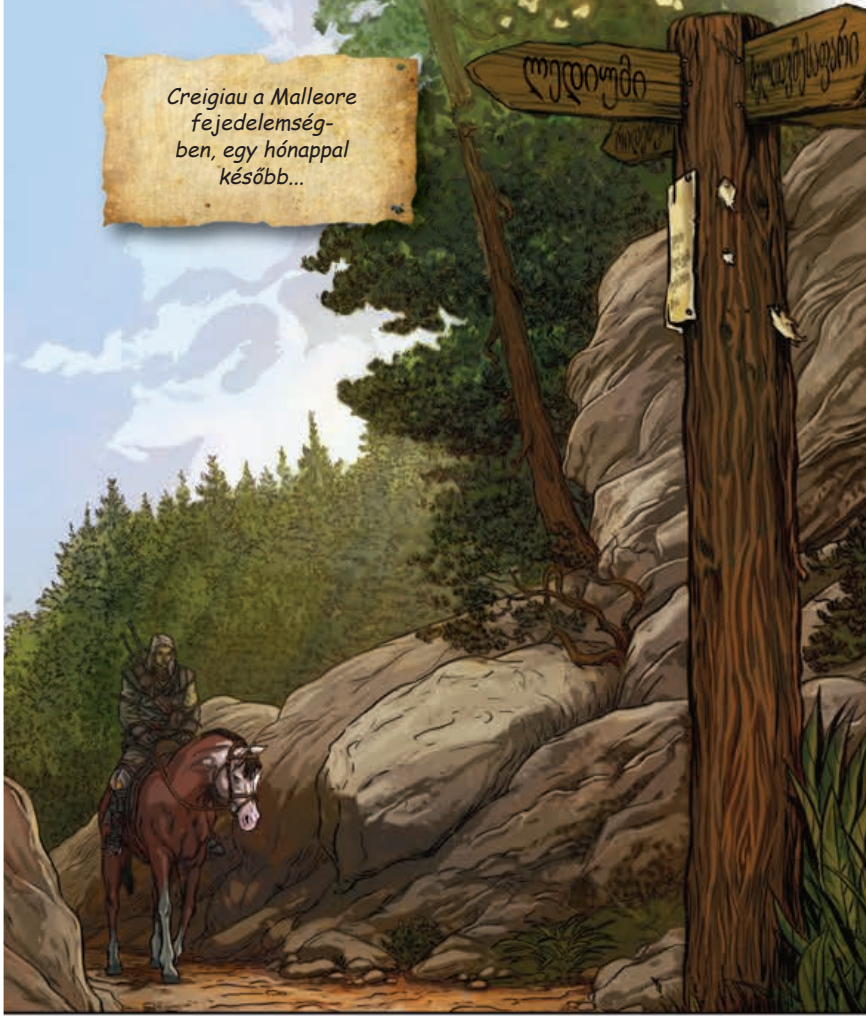
Az lesz. Higgy nekem, szerelmem.



Doireann? Mi történik...



Creigiau a Malleore
fejedelemség-
ben, egy hónappal
később...





Mélyen tisztelt hölgyek, és ti, nemes urak, elérkezett a végső megmérettetés ideje!

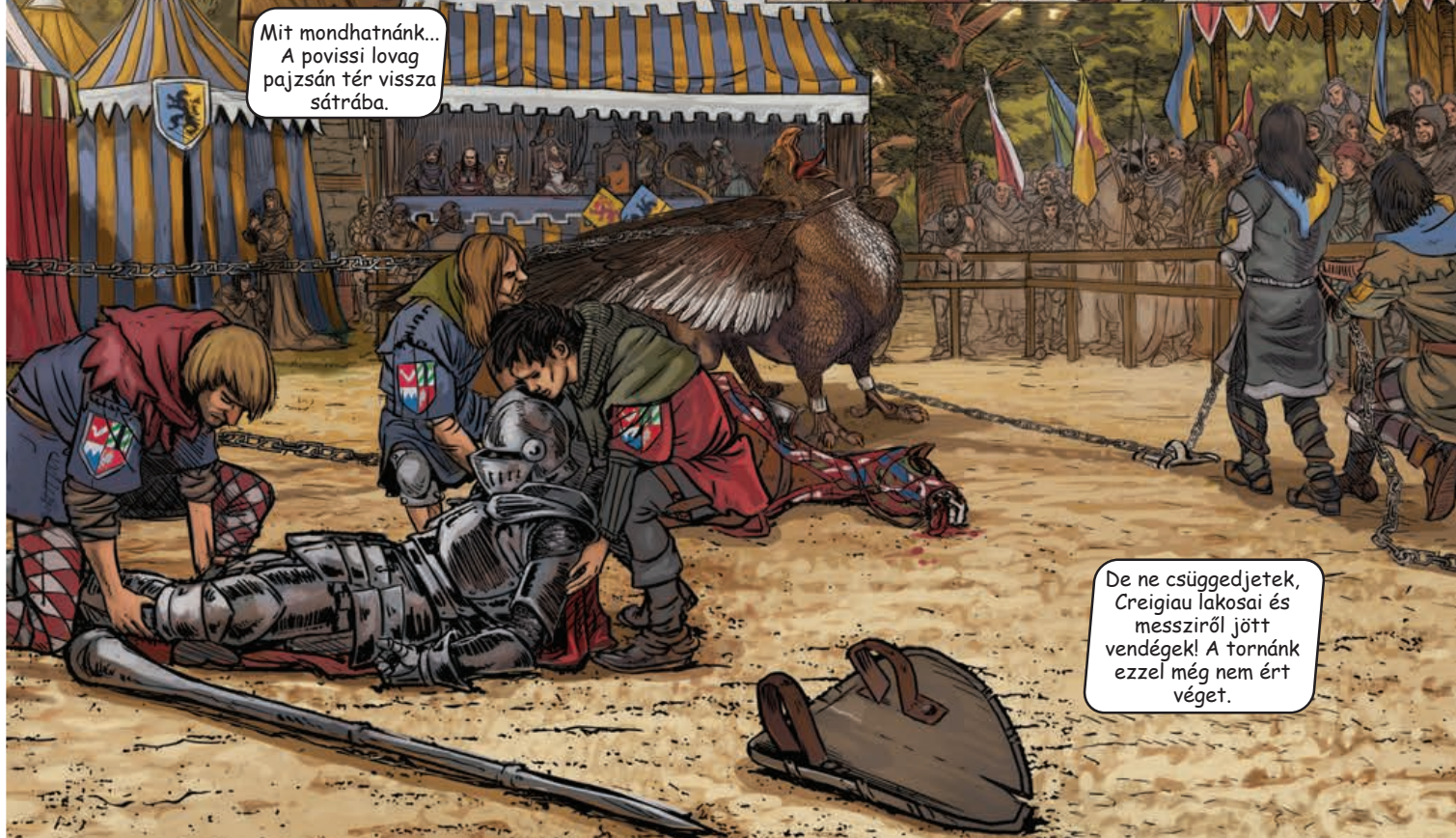
Örök Tűz, végy oltalmadba!



A küzdőtérre a nemes születésű lovag, Povissi Owain lép.



Ó! Micsoda balszerencse!



Mit mondhatnánk... A povissi lovag pajzsán tér vissza sátrába.

De ne csüggedjete, Creigiau lakosai és messziről jött vendégek! A tornánk ezzel még nem ért véget.



Melyik volna a kastellán?

Lazare? Az ott, az asztal mögött.



Maga a kastellán? A felhívás ügyében...

Nem látja, hogy fogadást veszek fel?



És az arénába Creigiau várának ura, a nemes születésű Bryton báró lép.

**CREI-GIAUI
CREI-GIAUI**

A Sodden-hegység hős védelmezője, többszörösen kitüntetett, az apja, a Szakállas Anton tiszteletére rendezett torna szervezője.



Kastellán uram, mire szól a megbízás? Arra a griffmadárra?



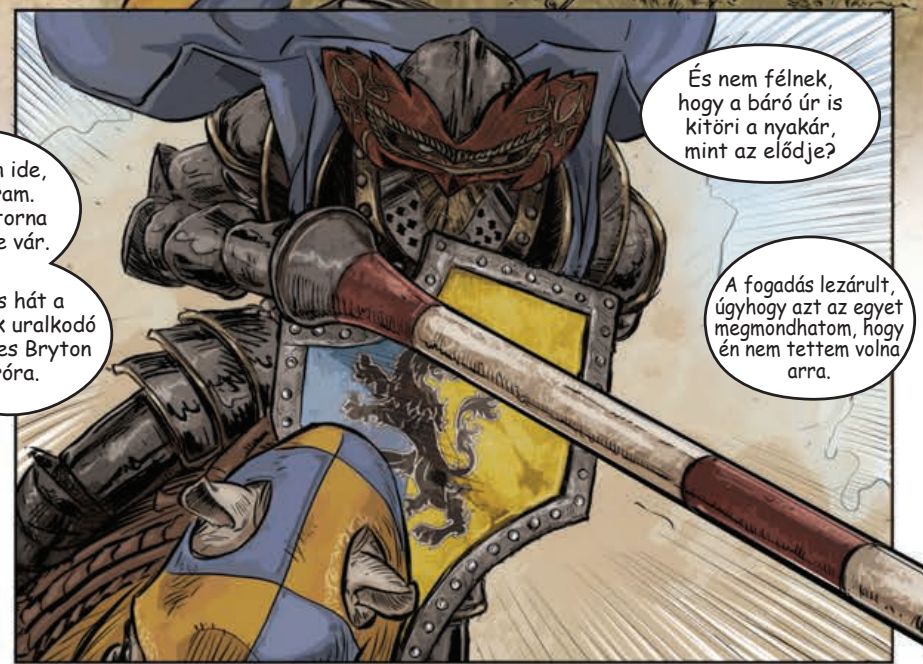
A griffre? Megörült? Tudja, mennyi fáradságomba került élve befogni azt a jószágot? Hogy hány emberünket verte le, míg ideszálítottuk a Sárkány-hegységéből?

Hallgasson ide, uram... Hogy is hívják?

Geralt.

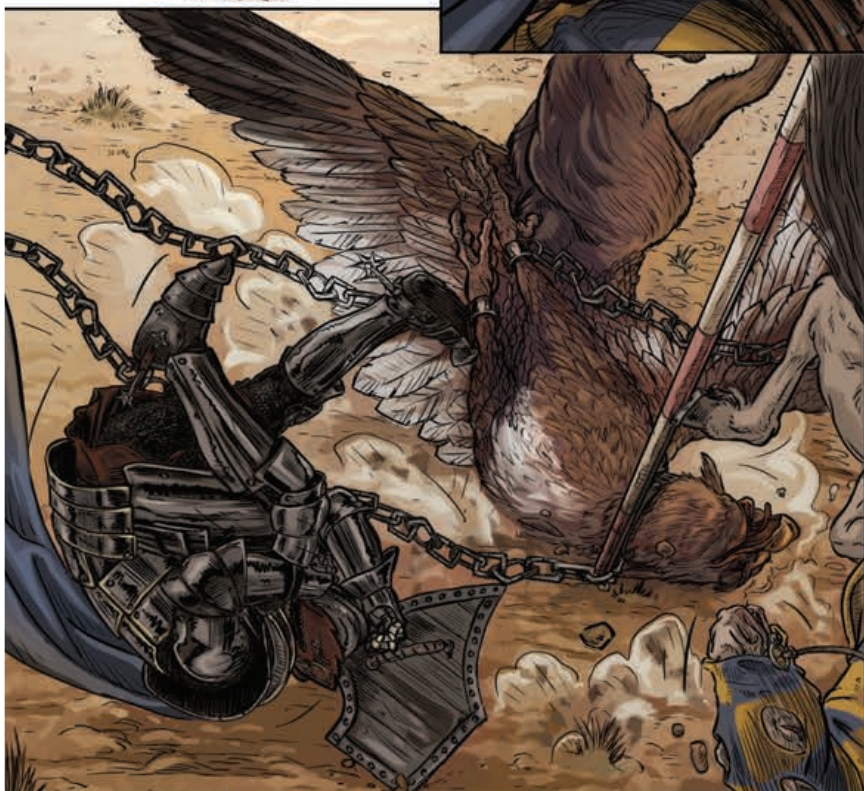
Hallgasson ide, Geralt uram. A griff a torna győztesére vár.

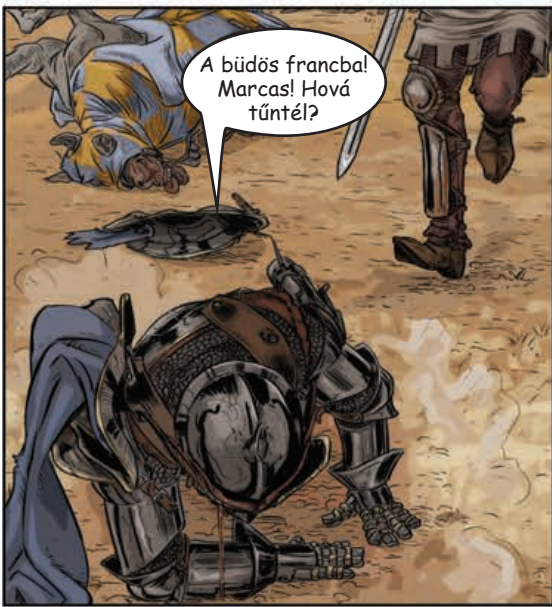
Vagyis hát a felettünk uralkodó kegyelmes Bryton báróra.



És nem félnék, hogy a báró úr is kitöri a nyakár, mint az elődje?

A fogadás lezárult, úgyhogy azt az egyet megmondhatom, hogy én nem tettem volna arra.





A büdös francba!
Marcas! Hová
tűntél?



Uram...

Na végre.



Vezesse kezemet a
próféta Lebioda...



Creigiau bárója
rendkívüli bátorságról
tesz tanúbizonyságot,
amint gyalogszerrel
indul a harcba.



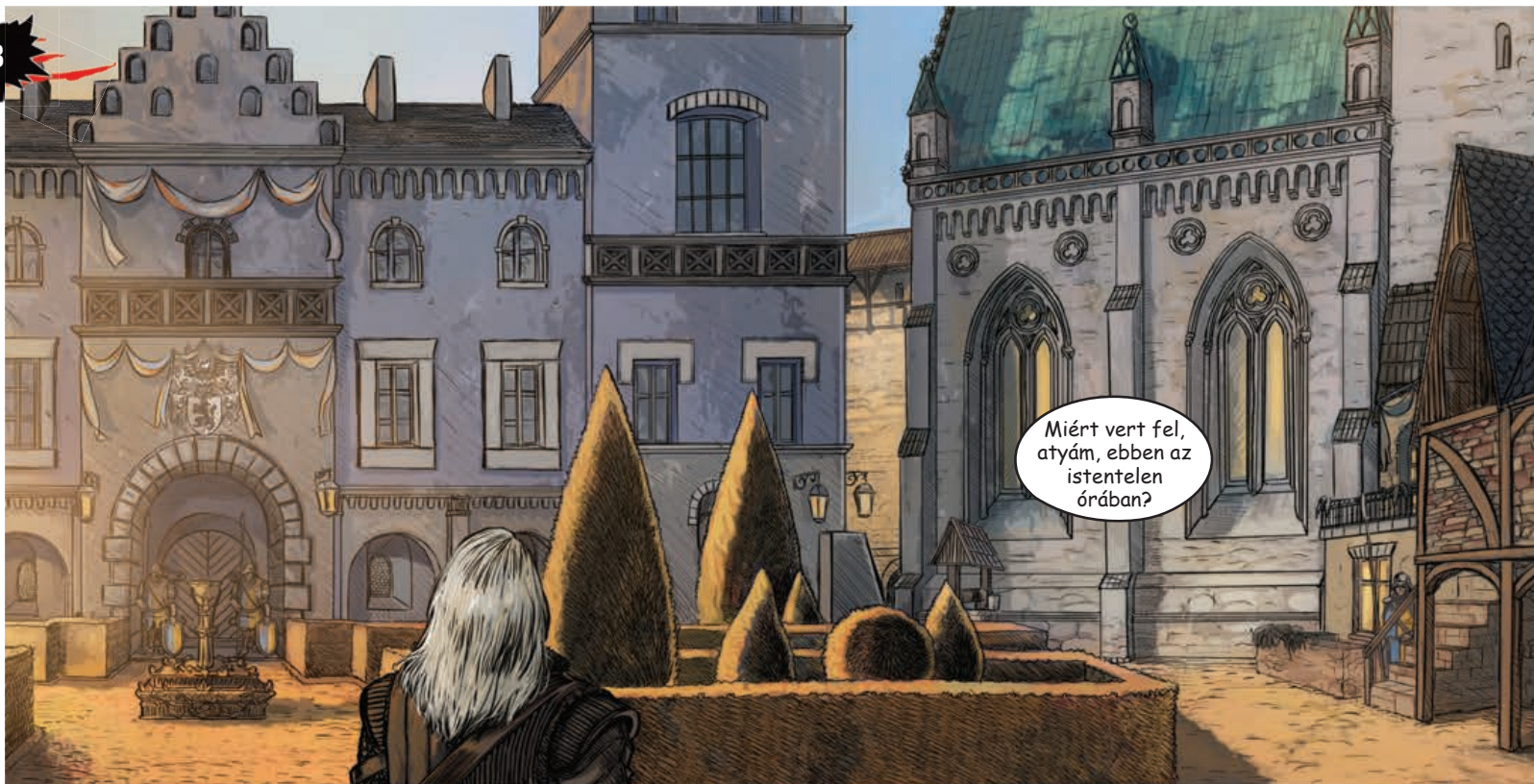
Ismét bizonyította,
hogy nincs hozzát
fogható egész Malle-
oreban!



CREI-GIAU!
CREI-GIAU!
CREI-GIAU!

Geralt uram,
virradatkor
a családi kápolnában.
Ég önnel.





Miért vert fel, atyám, ebben az istentelen órában?



Szeretném, ha megismernél valakit. Várj...



Á, látod, már itt is van. Witcher, ez itt a fiam - Marcas. A báró fegyverhor...

Megtisztel. Most már mehetek?



Eh, mai fiatalok. Az apja igyekszik, hogy a gyerek jó modort tanuljon, ismerkedjen, kapcsolatokat építsen ki. Ennek meg csak a sörön meg a fehérrépen jár az esze.

Hol szállt meg?



Az Érett Fürtben.

Kellő óvatossággal, ha jól sejtem?

Természetesen. Sok itt az idegen a torna miatt, senki sem kérdezősködött.



Jobb is így. Akkor hát, kerüljön beljebb!



„Hiszem, ha látom”, ahogy a próféta mondta.



Ez itt maga az Öreg Anton báró, akit Szakállasnak neveznek.

Az én szívbeli jó barátom és a vár urának atyja.

A Creigiau-nemzetség családi kriptájában járunk.



Áldozatos szolgálataimért cserébe kaptam meg az unokahuga, Eanna

kezét. Egy lesi által lelte halálát, épp tíz éve.

Biztosan lesi volt? Nem pedig, teszemaizt, ghoull, vivern vagy fojtólidérc?



Hisz még a gyerek is fűdja, hogy a lesi, azazhogy a vargány...

...hatalmas macska vagy farkas képében járja az erdőt. Magam is láttam a karmok nyomát, nem lakik olyasféle állat mifelénk.



És tíz éve senki sem kergette világgá? Nem hiszem, hogy a parasztok ne próbáltak volna ki semmi népi praktikát.

Ne tévessze meg Lebioda katedrálisa. Nálunk a népek Lebiodának gyertyát, a lesinek meg mécseszt

gyújtanak. Végtére is a lesi a Creigiau nemzetség védelmezője, az erdő, ahol jár, megszentelt föld.



Aztán meg, a lesi akár évekig is alussza az álmát. Csak valamivel Belleteyn után bukkantak fel újabb hullák. Köztük Doireann

- a báró feleségének, Lady Séarlaif de Creigiaunak a bátyja.

Értem már, mire a titkolózás. Csendben kellene a szörnytől megszabadulnunk.

Pontosan. Ezt kívánja az államérdek. A witcherek pedig szörnyeket gyilkolnak, nemdebár?

Így igaz.



Akkor hát talán ez a szerény kis előleg itt eloszlatja a kétségeit?

Remek. Erre tessék, Geralt uram. A falakon keresztül távoznunk.



Anna halála után a lesinek nyoma veszett, mi pedig munkához láttunk, hogy a tragédiából magunkhoz térjünk. A gyapjunkt sosem hajtott különösebb hasznot, na de a fa! Első osztályú!



A pásztorok kezébe baltát adtunk, és... mint látja, mostanra lámpással sem lehetne szebb várost találni egész Malleoréban!



És ott a fűrészmalom! Vízhajtású, mára ez lett Creigiau legfőbb bevételi forrása.

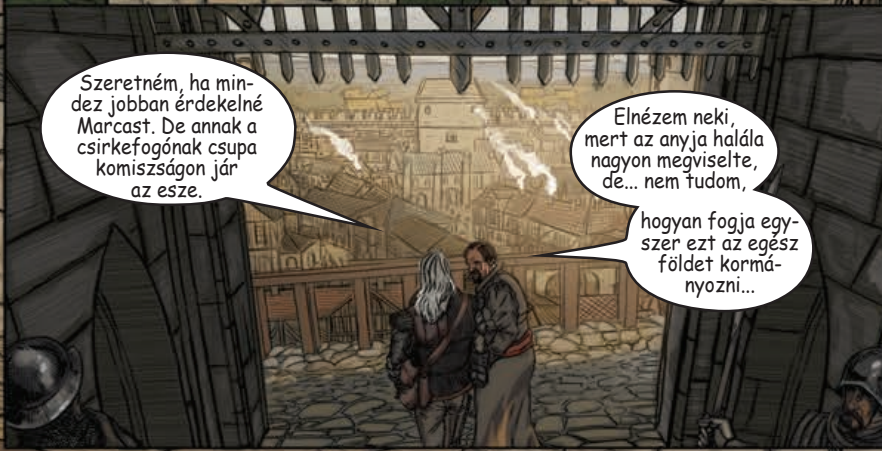
A folyó, ami innen dél felé halad, a Crea, a Braa egyik mellékfolyója. A legkiválóbb útvonal, ha valaki gyorsan és olcsón akarja a fát leúsztatni a Parakseda-öbölbe és onnan Kovirba.

És ez megéri? Nincsenek talán balták Kovirban?



Hát persze, hogy vannak, de az gazdag ország. Ott jó háromszor annyit megkeres egy favágó, mint nálunk. Szóval

ha mindent összeadunk, a vége az, hogy olcsóbbak vagyunk. A kereskedőnek meg ami olcsóbb, az jobb is.



Szeretném, ha mindez jobban érdekelné Marcast. De annak a csirkefogónak csupa komiszszágon jár az esze.

Elnézem neki, mert az anyja halála nagyon megviselte, de... nem tudom, hogyan fogja egyszer ezt az egész földet kormányozni...



...úgy érti...kastellánként?

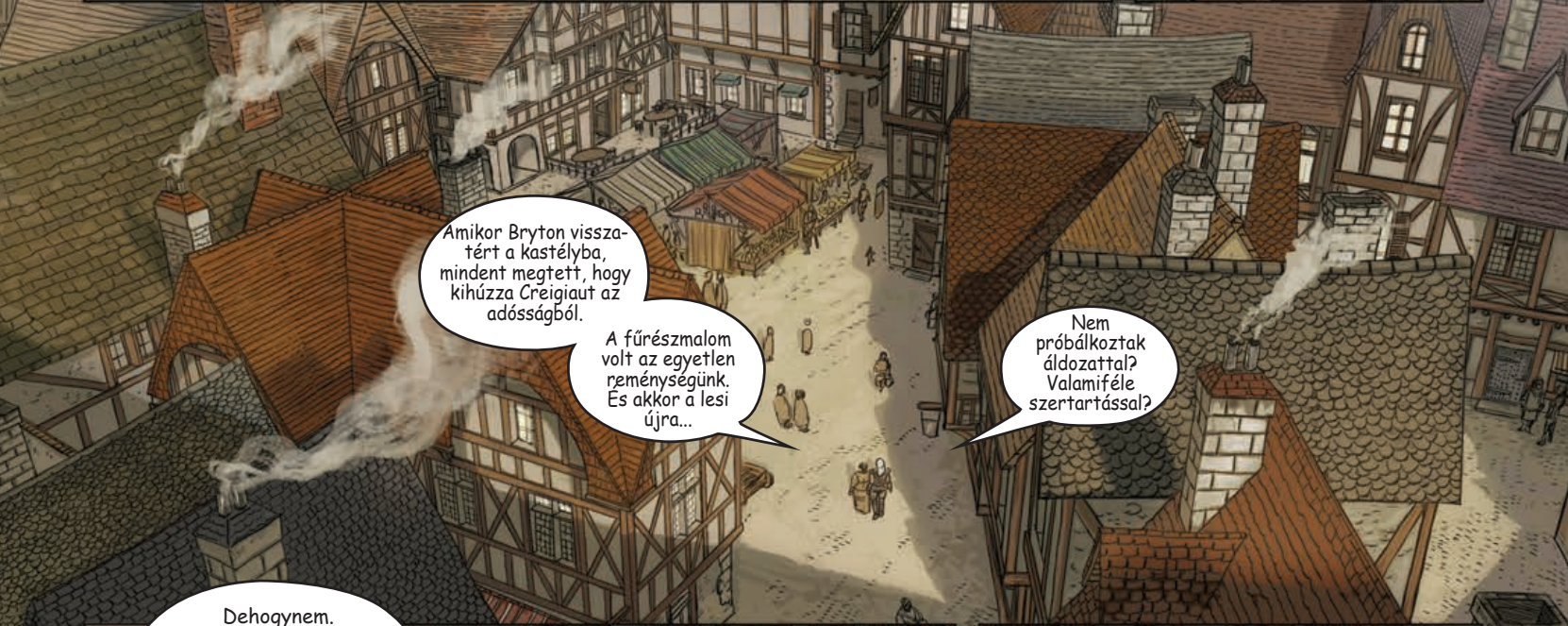
Persze, kastellánként, természetesen.



Két éve lesz, hogy Szakállas halott.

Míg az idősebbik fia, Bryton, háborúzni volt Nilfgaarddal, az ifjú Anton igazgatta a birtokot.

A birtok vezetése pedig nem ment neki a legjobban, hogy finoman fogalmazzak. Aztán meg próbálj neki tanácsot adni! Ha!



Amikor Bryton visszatért a kastélyba, mindent megtett, hogy kihúzza Creigiaut az adósságból.

A fűrészmalom volt az egyetlen reményeségünk. És akkor a lesi újra...

Nem próbálkoztak áldozattal? Valamiféle szertartással?



Dehogynem. Amikor viszont a hullák felbukkantak, a népek azt mondták, ki kell várni, amíg elszáll a lesi haragja. Három hónapja várunk, és semmi. Azért a felhívás.

És itt van ő! A favágók céhének mestere...



Tüntesd el a szemem elől ezt a lóhugyot, te szar-rágó, vagy szétrúgom a segged!

Hurgan uram, ez az az ember...



...akit a romokhoz kell... na, tudja.

Nem megyek én sehová.

A báró megmondta, hogy várjuk ki a végét, úgyhogy én várok.



Hurgan uram, szedje össze magát. Ahogy mondtam, el kell...

Én meg azt mondom, hogy nem megyek, hacsak nem...

...kínálják meg mahakami mézsörrel?

Babonás sutyerákok és vén nyanyák.

Ha idehívhatnék pár tagot Mahakamból, seperc alatt elintéznék ezt az elgyakott majmot. De a pokolba is, egyelőre még kedves nekem az alfelem.

Az ám, az alfelem. Itt, drága uram, jó pár kihágásra egy módszer van. Karó a seggbe. Te meg, Geralt, légy

óvatos, mert ha a csőcselék hírére veszi, hogy levágtad a szent szörnyüket, lehet, hogy nem lesznek oda az örömtől. Hehehe!

Az alfeled?

A fenébe. Lazare megállás nélkül a titokról beszélt, a karóról meg egy szót se. A fenének fogadtam el előleget...

Jó páran köpnének rá. Látszik, hogy becsületes fickó vagy. Meg hát witcher.



Igazából nem is csodálkozom, hogy a csőcselék nem akar beleavatkozni. Nemesek dolga ez. Meg aztán valójában, ha úgy nézzük, a lesi főleg a nemesseget ritkítja. Az a pletyka járja, hogy épp a fivérek csetepatéja volt az oka, hogy a lesi, a nemzetség védelmezője, az a szukafattyá, így feldühödött.

Miféle csetepaté?

Az ifjabb Anton és Bryton féltestvérek, más anyától. Gyerekkoruk óta veszekedtek. Amikor Bryton visszajött a háborúból, alig pár hónapig maradtak nyugton. Végül aztán Bryton nem bírta tovább, és elkergette azt a semmirekellőt az udvarból.



Mint kiderült, egyenesen a halál markába.

Anton halott? Ki végzett vele?

Az emberek mindenfélét beszélnek. Szerintem adósság lett a veszte.



Szörnyű egy csirkefogó volt a mi Antonunk, vagy ne legyen a nevem Hurgan Bolt.





Nem csak a nevét örökölte az apjától. Mindkettőt jól ismertem, úgyhogy tudom.

Szeretett kockázni, na meg ritkán hagyta másnak a fehérrépet.



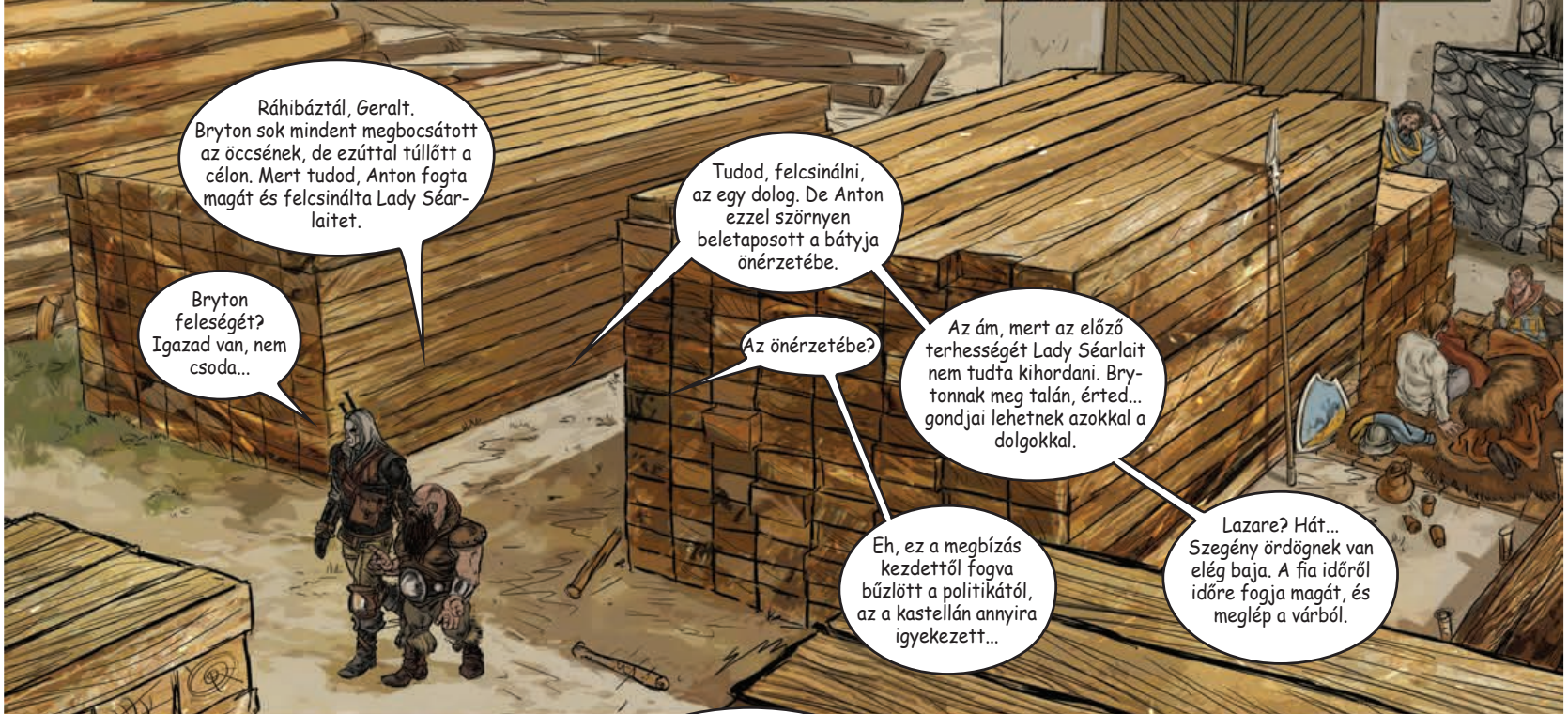
Nem örködnöd kéne, szukafi?



Sikere is volt ennek az Antonnak, az ám. Azt beszéltek, mert különös szemei voltak - az egyik zöld, a másik barna.

A lányoknak úgy látszik, kedvükre vannak az ilyen korcsok.

Hmm... De mivel dühítette így fel Anton a bátyját? Meghágott valakit?



Ráhibáztál, Geralt. Bryton sok mindent megbocsátott az öccsének, de ezúttal túllőtt a célon. Mert tudod, Anton fogta magát és felcsinálta Lady Séarlaitet.

Bryton feleségét? Igazad van, nem csoda...

Tudod, felcsinálni, az egy dolog. De Anton ezzel szörnyen beletaposott a bátyja önértébe.

Az önértébe?

Az ám, mert az előző terhességét Lady Séarlait nem tudta kihordani. Brytonnak meg talán, érted... gondolj lehetnek azokkal a dolgokkal.

Eh, ez a megbízás kezdettől fogva bűzlött a politikától, az a kastellán annyira igyekezett...

Lazare? Hát... Szegény ördögnek van elég baja. A fia időre fogja magát, és meglép a várból.



Amennyire tudom, sosem bocsátotta meg, hogy Lazare nem bosszulta meg az anyja halálát, csak felajánlásokat tett a lesinek, hogy az ki egyezzen az irtással.



Utoljára Antonnal akart elmenekülni, de Lazare rájött és feltartotta a szarost. Kész szerencse,

különbén biztos, hogy a bácsikájával együtt a gödörben végzi.

Hurgan uram, heh... Felsorakoztunk és készen állunk.



Az ördögbe, ha tudtam volna...

Nem kellett volna az előleget elfogadni? Hehehe...

Na, hol vannak azok a romok?





?!

Marcas? Mit csinálsz te...? Mit csináltok ti itt?

Witcher!



Tűnjetek el innen!

Az apám küldött? Honnan tudott a titkos átjá...?



ROARR!

Ez a lesil!
A fára,
de azonnal!

Nem futunk
el, witcher.
Számíthatsz ránk!



Nem akarok
rátok számítani!
A jó életbe!
Gyorsan, ide
hozzám!



Remélem, hogy az ügy valóban fontos, ha már elszakítanak a vendégeimtől.

Ez itt Geralt, a witcher, báró uram, akit felbérelt, hogy szabaduljon meg a lesitől...

Nem lesi az, uram, hanem macskafajzat. Ember, aki egy átoknak köszönhetően likantróppá vált - félig emberré, félig macskává.

És mi itt a különbség? Hiszen Lebioda próféta úgy szolt: „Bi-

zony mondom néktek, az ördöggel és annak segítőivel - a mindenféle formájú szörnyekkel, ti megharcolni fogtok.”

Anton!? Él? Az lehetetlen...

Valóban.

Ő a fivére, báró uram.

Báró uram... Párbajra akarja hívni önt.

Képtelenség. Én nem küzdök meg szörnyetekkel...

Hacsak nem verik őket láncra...

Mit mondott?

Úgy volna? A népem pedig megbocsátja Antonnak a hullákat, hiszen nem ő a vétkes. Hanem az átok!

Uram, az átkot meg lehet törni. A sérelmet meg nem torolja, de a gondját megoldja.

Nem, witcher. Ez már államérdék. Fivér vagy nem fivér. A bestiának pusztulnia kell...

Rrrr...
Ki vagy te?

Geralt...
vagyok.
Witcher.

Lesire szól
a megbízásom. De úgy tűnik,
talán mégsem érvényes.
Bryton báró fivére
vagy, igaz?

Bryton bérgyilkost
kért fel? Sejtettem
volna...

Nem vagyok
benne biztos, hogy
tudja, hogy te itt...
járkálsz...

Ó, tudja ő. Mit
gondolsz, ki
sújtott ezzel az
átkokkal?

...az átkot
meg lehet
törni.

Minek? Hogy
könnyebben fejezhesse
be a művét? Fogadja el
végre a kihívást,
és álljon ki velem.

Mondd meg
neki, hogy
várok.

És ha megbízást
ad egy macskafaj-
zatra?

Akkor újra
találkozunk,
witcher.

De akkor nem
hagyod el élve
az erdőmet.



ANTON?



Hívd vissza a macskáidat. Nem veled van dolgom, likantróp...



Ahogy akarsz.





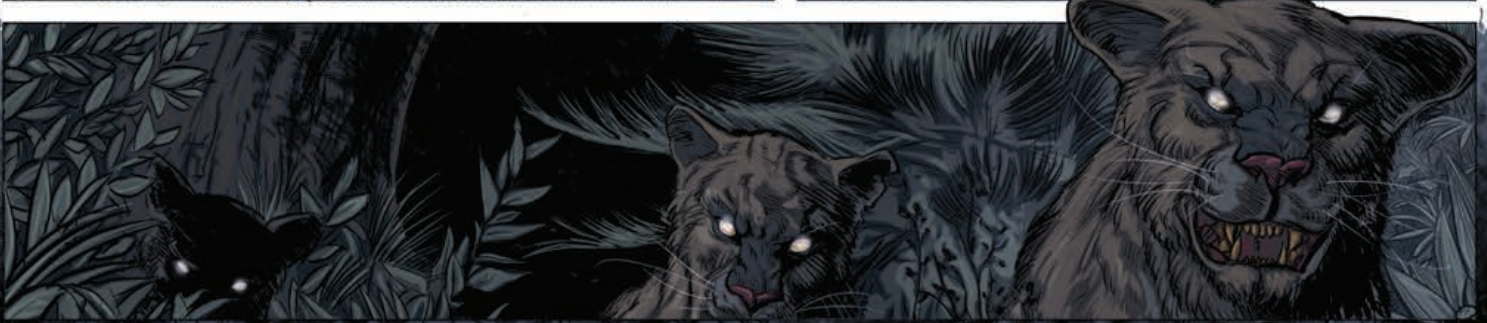
Marcas,
az ördögbe!
A fára!



ROARR!



Lebioda
szakállára!
Mi ez?!



A képregény első része a 2011. májusi GameStar 112. oldalán található



**KÖVETKEZŐ
SZÁMUNK
MEGJELENIK:
JÚNIUS
16.**

CREATIVITY

E3 2011

UNLEASHED

Ebben az évben is ott leszünk a világ legfontosabb gamereményén, a Los Angelesben megrendezendő E3-on. Ráadásul nemcsak a GSTV, a GSO, hanem a lap maga is hosszú, kimerítő cikkben számol majd be az újdonságokról és érdekességekről – ahogy azt az előző években megszokhattátok. Nagyon várjuk az új Nintendo konzolt, amelyről már kiszivárgott ez meg az, de biztos vagyok benne, hogy rengeteg egyéb bejelentés is lesz, elvégre E3-ról van szó. Vagy mi. Szóval figyeljétek a GSTV-t, a GSO-t és persze a magazint is: rengeteg E3-as infónk lesz.



L.A. NOIRE

A valós eseteken alapuló bűncselekmények felderítése a tethelyek megnézésével kezdődik, ahol minden nyomot körültekintően megvizsgálunk, majd a fontos információkat feljegyezzük a noteszünkbe, és az adatokat felhasználva felkeressük vagy beidézünk a tanúkat, hogy megkezdhesük a kihallgatásukat. A lenyűgöző Motion Scan technológia, amely a karakterszínészek arcát több tucat nagy felbontású kamera segítségével rögzítette a szerepeik eljátszása közben, hihetetlen élményfokozó hatással lesz ránk.



DUKE NUKEM FOREVER

Az FPS-játékok egyik leghírhedtebb és legmacsőbb figurájára rengeteget kellett várunk, de visszatért! A *Duke Nukem Forever* hőse természetesen Duke lesz, aki ismételen felveszi a puskát és a régi szövegeket, hogy odapörköljön a gaz gonoszoknak. Teljesen új grafikai engine és némi játékmenetbeli változás mellett rengeteg új fegyver vár ránk. Az egyjátékos örömeiket természetesen multival is megfelelik, hogy teljes legyen a boldogság. Tizenhárom év után a Gearbox jóvoltából most már végre megjelenik!



HUNTED: THE DEMON'S FORGE

A Brian Fargo alapította inXile Entertainment több éve dolgozik ezen a fantasy akciójátékon, ami erőteljes kooperatív támogatásban részesül. Már-már gigantikus helyszíneket fedezhetünk fel, s ha kedvünk szotytyan rá, akár órákat is eltölthetünk az utolsó rejtett terem felkutatásával, mint a régi szép időkben.



ALICE: MADNESS RETURNS

Az *Alice: Madness Returns* tizenegy évvel játszódik később az előző rész után. Alice-t még mindig gyötri szüleinek halála, ezért inkább visszamenekül Csodaországba, biztonságot és nyugalmat keresve. Persze ezek helyett halálos veszedelemben és egy szörnyűsleges rémálomban találja magát.



INTEL Z68

Megérkezett az Intel új chipsetje, a Z68, amelyet következő számunkban jól meg is nyúzunk. Az új megoldás ötvözi a P67 és a H67 előnyeit, így alkotva legyőzhetetlen kombinációt. Több gyártó Z68 chipsettel szerelt alaplapja is járt nálunk, amelyek tudását rövid tesztünkben mértük össze.

KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK: EXPERIENCE 112

„Azok, akik ki merik hagyni az *Experience 112*-t annak ellenére, hogy szeretik a kalandjátékokat, sőt vevők egy olyan irányítási rendszerre, amely nem szokványos és abszolút nem jellemző a stílusra, hatalmas méhlepény-rúgást érdemelnének. Muszáj adnotok neki egy esélyt, és biztos vagyok benne, hogy elégedetten herregve keltek majd fel minden eltöltött 2-3 óra után a gép mellől, amelyet a hajó gyomrában tölthettek, kiélve minden perverz Big Brother-hajlamotokat, nőt lesve kamerákon keresztül...” – by FlatLine.



CKM

Több mint
50%
kedvezmény

3 HAVI GAMESTAR-ELŐFIZETÉS 3 HAVI CKM-ELŐFIZETÉSSSEL

8370 FORINT HELYETT

MOST CSAK 3990 FORINT

MEGRENDELÉSI HATÁRIDŐ: 2011. JÚNIUS 16.



HÍVJA

A **06-1/577-4301**-ES

TELEFONSZÁMOT VAGY KATTINTSON
A **PIACTER.IDG.HU** OLDALRA!

Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel. További információért hívja a **06-1/577-4301**, nem emelt díjas telefonszámot vagy írjon a **terjesztes@idg.hu** e-mail címre. Megrendelése egyben önkéntes adatkezelés is. Az adatkezelő hozzájárul, hogy közölt adatait a kiadó előfizetői névjegyzékében nyilvántartsa és számára előfizetésekkel, akciókkal kapcsolatos tájékoztatót küldjön. Megrendelésével továbbá hozzájárul, hogy a kiadó tájékoztató- és reklámanyagokat küldjön, és az itt közölt adatokat marketingcélből a hozzájárulás visszavonásáig kezelje. Az adatkezeléshez adott hozzájárulás a kiadó címére (IDG Hungary Kft. - 1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A ép. IV. em.) írt levéllel bármikor visszavonható.

Minden jog fenntartva!

GameStar



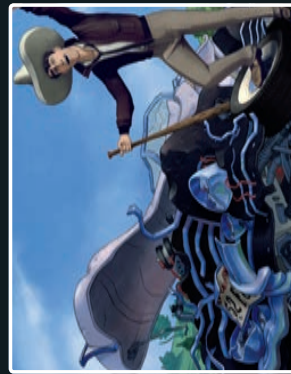
Teljes DVD-tartalom **GameStar**

2011. május



PLUSZ

A DVD-n találjátok a *Witcher: Államérdek* képregény folytatását, amelynek első tizenhat oldala az újságban kapott helyett. Geralt kalandjai tovább folytatódhatnak, csak az a kérdés, vajon túléli-e őket... Kellems szórakozást kívánunk!



DEMÓ

A *The Next Big Thing* a klasszikus kalandjátékok stílusát akarja feltámasztani, fordulatos történettel és humorral. Feladatunk a demóban, hogy közvevűsünk a *Horror Awards* díjátadóról, de persze nem úgy alakulnak a dolgok, ahogy azt terveztük...

DEMÓ:

The Next Big Thing
Mount & Blade: With Fire and Sword
Anomaly Warzone Earth

GSTV MŰSOR:

Másvilág
Mélyvíz
Aréna
Kerekasztal
Játékvideók
TERA bemutató
GST ábror promo

JAVÍTÁSOK:

Crysis 2
Dragon Age II
Need For Speed: Hot Pursuit

MINDJÁTEKOK:

Ahovi
Clockwiser
CommonGold
Falafel
Icy Tower
Pushover

MÉNYVÍZ:

Driver: ATI v11.4 NVIDIA
270.61
Videó: K-Lite Codec Pack, BSPlayer, DivX

Fájlmenedzser: Total Commander, FDM
Grafika: HyperSnap, IrfanView, Gimp, Paint.NET.
Internet: Internet Explorer, Firefox
Chat: aMSN, mIRC
Tömörítő: WinRAR, WinZip
Vírusirtás, spam: ESET Smart, Security, Vipre
Antivirus, AntiSpyware, Outpost Pro Security Suite

DVD-író szoftver: Burn4Free
Irodai szoftver: OpenOffice
Háttérképek: Alice Madness Returns
Diablo III
DIRT 3
Dragon's Dogma
Driver: San Francisco
Skyrim
Operation Flashpoint: Red River
Ridge Racer 3D
Saints Row: The Third
Uncharted 3
War of Dragons
The Witcher 2: Assassins of Kings

PC DVD-ROM

GameStar

WORLD OF GOO

IDG GS1105



RTL PLAYTAINMENT

2D BOY



GIGABYTE™

AIVIA M8600 GAMING MOUSE BATTLE ON

100 ÓRÁS ÉLETTARTAMÚ ELEM, VEZETÉK NÉLKÜLI KISZERELÉS



★ Tartós lítiumion elem
50 órán túli használati idő.
Tartalék elem biztosítja
a 100 órás folyamatos
játékélményt.

★ QSBS™ (quick-swap battery
changing system)
technológia
Ennek a szabadalmaztatott
technológiának köszönhetően az
elemcsere mindössze két
másodpercig tart – pont annyi ideig,
mint egy fegyver újratöltése.

★ Multifunkcionális dokkoló
Töltő dokkoló mind az egér,
mind az elem részére,
vezeték nélküli vevővel.

★ GamePlay™ vezeték
nélküli technológia:
• 1 milliszekundumos, villámgyors
válaszidő,
• drót nélküli játék és
energiatakarékos üzemmód.



CHS Hungary Kft., www.chs.hu
Tel.: 451-3543
Fax: 451-3532



Cédrus Számítástechnikai Kft., www.cedrus.hu
Tel.: 450-1266
Fax: 450-1268

www.giga-byte.hu

Minden védjegy és logó vagy licenc a GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD tulajdona. Jogszületlan felhasználása szigorúan tilos.

Aivia™

