

LOTR: WAR
IN THE NORTH
Rontás és vérontás



SW: THE OLD
REPUBLIC
Add ide a jedit, a jedit add ide



UNCHARTED 3:
DRAKE'S DECEPTION
Indiana Jones méltó utódja

2011.
NOVEMBER

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar



TELJES JÁTÉK:
TIMESHIFT

BATTLEFIELD 3

★ **KONTRA** ★

MODERN WARFARE 3



**ASSASSIN'S CREED
REVELATIONS** **BÚCSÚ A
FENEGYEREKTŐL**

WRC 2
GRAND THEFT AUTO V
DEAD RISING 2: OFF THE RECORD
SPIDER-MAN: EDGE OF TIME
HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY

www.gamestar.hu

2011/11
1995 Ft



IDG
COMMUNICATIONS
HUNGARY



9 771787 902009 11011

ALIENWARE 



ÁLLÍTSD ÖSSZE, BESZÉLJ RÓLA, SZEREZD MEG!
ÁLLÍTS ÖSSZE MAGADNAK EGYEDI LAPTOPOT AZ ALIENWARE KONFIGURÁTOR SEGÍTSÉGÉVEL!



IGAZI GÉMERNEK TARTOD MAGAD?

HA A VÁLASZOD IGEN, AKKOR AZ ALIENWARE.HU OLDALON VAN A HELYED! ÁLLÍTSD ÖSSZE A SAJÁT KONFIGURÁCIÓDAT AZ ALIENWARE KONFIGURÁTOR SEGÍTSÉGÉVEL!

FEDEZD FEL TE IS AZ ALIENWARE LAPTOPOKBAN REJLŐ ERŐT, MELYEL KÉPES LESZEL A LEGÜTŐSEBB JÁTÉK TELJESÍTMÉNYRE! KOMPROMISSZUMOK NÉLKÜL ÉLVEZHETED A LENYŰGŐZŐ KÉPESSÉGEKET EGYEDI EFFEKTEKKEL MEGSPÉKELVE!



KÖVESS MINKET A FACEBOOKON IS:
facebook.com/alienware.magyarország

ALIENWARE.HU

IMPRESSZUM

Főszerkesztő:

Virágh Márton (mazur) mviragh@idg.hu

Főszerkesztő-helyettes:

Fülöp Viktor (ender) vfulop@idg.hu

Szerkesztők:

Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu

Szelezky Ádám (aDaM) aszelezky@idg.hu

Rátfai Gábor (RG) gratfai@idg.hu

Váraljai Krisztián (Disorder) kvaraljai@idg.hu

Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@idg.hu

Munkatársak:

Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu

Balla Ákos (Mayer) mayer@gamestar.hu

Beregi Tamás (Berrrr) berrrr@gamestar.hu

Cs. Nagy Endre (EndreMan) enagy@idg.hu

Erdei Patrik (Paca) paca@gamestar.hu

Hajdú Éva (Eskin) ehajdu@idg.hu

Halász Bertalan (Boe) bhalasz@idg.hu

Kálvin Balázs (Flatline) flatline@flatline.hu

Kovács-Cohner Róbert (kacor) kacor@gamestar.hu

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

Molnár József (hmolnarj) jmolnar@idg.hu

Páll Zsófia (Sophiaso) zspall@idg.hu

Grafika:

Béres Gábor (Gaben) gberes@idg.hu

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@idg.hu

Berényi István iberenyi@idg.hu

Berényi Teréz tberenyi@idg.hu

Marketing munkatárs:

Kovács Judit jkovacs@idg.hu

Kiadja az IDG Hungary Kft.

1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A. IV.

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Internet: www.idg.hu

Bankszámlaszám:

10300002-20328016-70073285

Felelős kiadó:

Bíró István ibiro@idg.hu

Műszaki vezető:

Babinecz Mónika mbabinecz@idg.hu

Nyomás és kötészet: Infopress Group Hungary Zrt.

Igazgató:

Lakatos Imre office@infopressgroup.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

tel: +36 1 577 4301, fax: +36 1 266 4343

e-mail: terjesztes@idg.hu

MediaShop: mediashop.idg.hu

HIRDETÉSI OSZTÁLY

Kereskedelmi igazgató:

Melovics Csaba csmelovics@idg.hu

tel: +36 1 577 4310, fax: +36 1 266 4274

Kereskedelmi asszisztens:

Bohn Andrea abohn@idg.hu

tel: +36 1 577 4316, fax: 266-4274

Médiaajánlatok: idg.hu/media

Email: keriroda@idg.hu

TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika mbabinecz@idg.hu

A kiadványt a LAPKER Zrt., alternatív terjesztők terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hírlapkézbesítőknél, az ország bármelyik postáján (információ: +36 80 444 444; hirlapelofizetes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1. tel.: +36 1 477 6300).

A GameStar régebbi számai, és ajándéktárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30–16.30, P: 8.30–15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen.

A GameStar megjelenik minden hónap harmadik csütörtökén.

GameStar dupla DVD-melléklettel: 1995 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4920 Ft, 1/2 éves előfizetés: 9870 Ft

1 éves előfizetés: 19 020 Ft

GameStar dupla DVD-melléklettel: ISSN 1787-9027

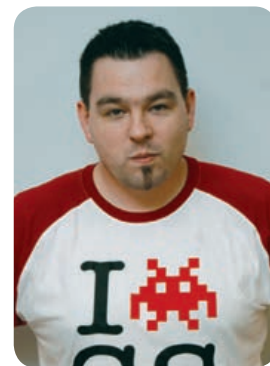
Jogi közlemények:

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

Lapunkat a MATESZ auditálja.



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



KEDVES OLVASÓK!

Bár általában inkább a betűk, mint a számok pártján állok, mégis gyermeki lelkesedéssel osztottam-szoroztam, és valóban kijött, amire számítottam: ha tényleg az lenne a munkám, hogy egész nap csak játszok, most egy hónapig akkor is nagyon keményen bele kellene húzni. Megérkeznék reggel a munkahelyre egy bögre kávéval, majd alig ülnék le, döndülve nyílna az ajtó és beviharzana a főnököm: „Virágh, végzett már a Battlefield 3 kooperatív küldetésével?!” Én pedig elhaló hangon vallanám be, hogy nem, Bíró úr, még a kampányban járok, de holnapra okvetlenül meglesz. „Ajánlom is, reggelre legyen a jelentés az asztalomon! Ne az átkozott Excel-táblával majomkodjon, hanem tegye a dolgát!” – sisteregné, én pedig remegő kézzel, gyöngyöző homlokkal indítanám a játékot, lélekben már felkészülve a túlórára. Nem sokkal később érkezne a futár és egy ládából az asztalomra öntené az Assassin's Creed: Revelationst, a Call of Duty: Modern Warfare 3-at, az Uncharted 3-at és még néhány másik játékot és csak annyit mondana: „Ezek is nagyon sürgősek.” Én pedig már hallanám is a folyosó végéről: „Viráááááágh!” Tovább nem tudom, mert ezen a ponton

általában zihálva és verejtékben úszva felébredek.

Szerencsére ennyire nem vészes a helyzet, bár tény, hogy ez a november még az átlagosnál is durvább – pedig a *The Elder Scrolls: Skyrim* és a *Need For Speed: The Run* nem is érkezett még időben, úgy-hogy azok már átcsúsznak a következő lapszámba. A legkíváncsibban talán a *Battlefield 3* és a *Call of Duty: Modern Warfare 3* csatáját vártuk, ami hozott néhány meglepetést. Mindkettőt teszteltük és nem átalottunk győztest is hirdetni az epikus léptékű összecsapásban.

És ha már november, szeretettel ajánlom figyelmetekbe hagyományos év végi előfizetői akciónkat: kedvenc játékmagazinok mellé ezúttal is két PC-s játékot ajánlunk fel, és mivel a tavalyiból kiindulva valószínűleg viharos lesz az érdeklődés, azt javaslom, gyorsan lapozzatok a 50. oldalra és tájékozódjatok a részletekről.

Most azonban mennem kell, mert lépteket hallok a folyosó felől és még nem végeztem a *Battlefield 3* kooperatív küldetésével. A végén pedig még meglátja valaki, hogy Wordbe írogatok, ahelyett, hogy játszanék!

mazur

CÍMLAPSZTORI



BATTLEFIELD 3 KONTRA MODERN WARFARE 3



TARTALOM



STAR WARS: THE OLD REPUBLIC 24

BATTLEFIELD 3 30



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 36



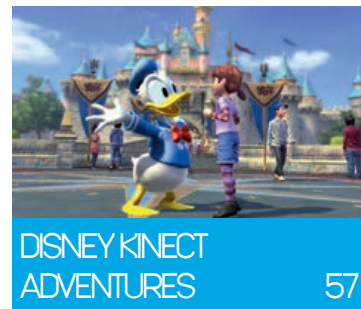
ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS 44



UNCHARTED 3 52



SPIDER-MAN: EDGE OF TIME 56



DISNEY KINECT ADVENTURES 57



THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH 58



WRC2: FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 62



HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY 64



X-MEN: DESTINY 66



IGNITE 67



BÖNGÉSZDE

- 6 DVD-TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 24 STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

TESZT

- 30 BATTLEFIELD 3
- 36 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3
- 42 BATTLEFIELD 3 VS. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3
- 44 ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS
- 52 UNCHARTED 3
- 56 SPIDER-MAN: EDGE OF TIME
- 57 DISNEY KINECT ADVENTURES
- 58 THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH
- 62 WRC2: FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
- 64 HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY
- 66 X-MEN: DESTINY
- 67 IGNITE
- 68 DEAD RISING 2: OFF THE RECORD
- 70 GOLDEN EYE 007: RELOADED
- 72 THE ADVENTURES OF TINTIN
- 74 NCIS: THE GAME
- 76 CITIES XL
- 77 STRONGHOLD 3
- 78 DANCE CENTRAL 2
- 78 KINECT SPORT SEASON 2
- 80 DISNEY UNIVERSE
- 81 SONIC GENERATIONS
- 82 MODERN COMBAT 3: FALLEN NATION
- 82 RACE OF CHAMPIONS
- 83 NUCLEAR DAWN
- 84 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION - THE MISSING LINK
- 84 DRAGON AGE 2: MARK OF THE ASSASSIN
- 85 FALLOUT: NEW VEGAS - LONESOME ROAD
- 85 BATMAN: ARKHAM CITY - NIGHTWING BUNDLE PACK
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 88 HÍREK
- 92 PIACTÉR
- 94 OKOSTÉVÉK ÉS PLATFORMOK TESZTJE
- 98 WEBROOT SECUREANYWHERE
- 100 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

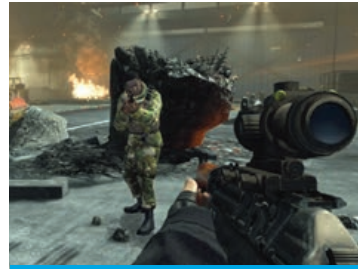
KULT

- 102 EDZETT AGYAK?
- 105 MAGYAR VAGY, JÁTSSZ MAGYARUL!
- 108 MÁSVILÁG



DEAD RISING 2: OFF THE RECORD

68



GOLDEN EYE 007: RELOADED

70



THE ADVENTURES OF TINTIN

72



NCIS: THE GAME

74



CITIES XL

76



NUCLEAR DAWN

83



MÁSVILÁG

108

TELJES JÁTÉK TIMESHIFT

A Z IDŐUTAZÁS ÖRÖKZÖLD TÉMA A FILMEKBEN ÉS JÁTÉKOKBAN EGYARÁNT, ÍGY NEM CSODA, hogy a Saber Interactive sokat halogatott FPS-ében is ezt a motívumot eleveníti fel. Azonban ne tessék hagyományos helyszínekre és sztorira számítani: a *Timeshift* alternatív „múltjában” steampunk és *Half-Life 2*-féle diktatórikus világ elemei keverednek.

Avagy: soha ne vegyétek fel szuper-technológiákat kutató csapatba olyan tudóst, aki Sztálin nyomdokaiba szeretne lépni, mert a vége az lesz, hogy behuppan egy időgépként működő ruhába és megváltoztatja a múltat. Még szerencse, hogy a ruhából kettő van, így a nyomába tudunk eredni, hogy finoman meggyőzzük arról, hogy ez azért nem volt ám annyira jó ötlet.



A novemberi DVD olyan, hogy olyan nincs is! Jó szórakozást kívánunk hozzá!

DVD-TARTALOM

DEMÓ

A *Dungeon Defenders* az októberi megjelenését követően igen jó eladásokat produkált, és ami még jobb, hogy mindezt PC-n tette, hiszen az eladások 80%-át ez a platform tette ki. Ezzel a demóval ti is kipróbálhatjátok, hogy miért olyan jó a játék.



GSTV:



BATMAN: ARKHAM CITY ÉS BATTLEFIELD 3 TESZT



MÉLYVÍZ MSI ALAPLAP



ARÉNA MINDENRE MEGFELELÜNK



KEREKASZTAL UNCHARTED BESZÉLGETÉS

HASZNOS PROGRAMOK

DRIVER: AMD 11.10 és NVIDIA 285.58 és 285.62

HÁTTÉRKÉPEK: Call of Duty: Modern Warfare 3, Battlefield 3, Diablo 3, Syndicate, The Elder Scrolls 5: Skyrim

FIGYELEM!

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

Amennyiben a GS1111 jelű DVD-lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt. A Timeshift telepítéséhez a DVD „Teljes játék” pontban kattints a kiemelt menüpontra. 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.

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitium két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják december 31-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogassunk el a www.agnitium.hu/gamestar oldalra és írjuk be az aktuális havi kódot (az Antivirus Prohoz **8L3QZ-7K884-C8KKS-S88SK-SCCA3**, a Security Suite Próhoz **434T3-YLPJS-4CS4W-SW8W8-CWFR3**), majd a kapott kódot másoljuk be a program indításakor megjelenő Kulcs megadása gombra kattintva. Probléma esetén a support@agnitium.hu címen kérhetünk segítséget.



VIPRE ANTIVIRUS + ANTISPYWARE (VIPXDF)

Az új VIPRE Antivirus Premium egyetlen ultrakönnyű rendszerben egyesíti a vírusirtót, a kémprogram-védelmet és a tűzfalat. Az új személyi tűzfal káros URL-szűrővel és két behatolásvédelmi rendszerrel fokozza a biztonságot, amivel a böngészőt már a káros honlapok megnyitásától is távol tartja. Az új tűzfal része egy reklámszűrő is, ami mindenki számára kényelmesebbé teszi a böngészést.



ESET SMART SECURITY (BRU3AP)

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóink az ESS programcsomag szolgálja, amely egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is. Ezért mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepíted a DVD-mellékleten található ESS kliensprogramot, majd ezek után ellátogatsz a www.eset.hu/gamestar oldalra. Itt szükséged lesz az újságban található havi kódra, amellyel hónapról hónapra meghosszabbíthatod a program licencét.



PANDA GLOBAL PROTECTION 2010

Olvasóink ajándékba kapják a Panda biztonsági termékcsaládjának 30 napig használható változatát. A terméket aktiválni kell, első indításakor kérhetünk termékulcsot e-mail címünk, illetve meglévő Panda ügyfélszámunk beírásával. Ezután az aktiválást a program automatikusan elvégzi, erről e-mailben megerősítést is kapunk. Probléma esetén: support@hu.panda-security.com.

MEET THA TEAM

Ki a kedvenc anti-szuperhősötök?
- NOSTO



MAZUR

VÁLASZ:

King Bohan a Heavenly Swordből, Andy Serkis alakítása miatt.

MIVEL JÁTSZOL?

Batman: Arkham City, The Elder Scrolls 5: Skyrim
MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?
Star Wars The Old Republic



SZONJA

VÁLASZ:

Bárki, aki Nicolas Cage-dzsel áll szemben.

MIVEL JÁTSZOL?

Rock Band 3 keyboarddal
MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?
Star Wars The Old Republic



BAD SECTOR

VÁLASZ:

Cesare Borgia (*Assassin's Creed: Brotherhood*), lévén az általam írt regénynek is ő az (anti)hőse.

MIVEL JÁTSZOL?

Rage
MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?
Assassin's Creed: Revelations



SOPHIASO

VÁLASZ:

Poison Ivy. Már nagyon régóta fanatikus híve vagyok. A cosplay is készül lassan.

MIVEL JÁTSZOL?

Batman: Arkham City
MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?
Guild Wars 2, Mass Effect 3



KACOR

VÁLASZ:

Murray a Monkey Island sorozatból és Gustavo Fring a Breaking Badből.

MIVEL JÁTSZOL?

Assassin's Creed: Revelations
MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?
Syndicate



GYU

VÁLASZ:

Ha nő és csinos, akkor bárki. Ha feltűnően csinos, akkor még inkább! Például ha Halle Berry játssza, akkor nekem édes mindegy, melyik anti-szuperhős az...

MIVEL JÁTSZOL?

NBA 2K12
MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?
Star Wars: The Old Republic



ESKIN

VÁLASZ:

Borg/Darth Vader/Joker/Hook kapitány/Roy Batty/Sylvanas. Nem könnyű közülük választani.

MIVEL JÁTSZOL?

Még mindig WoW, én már csak ilyen kitartó vagyok.
MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?
Star Wars: The Old Republic



MAYER

VÁLASZ:

A '95-os Bátor, a gyáva kutyából az úrlény csirke. Mai napig borsózik tőle a hátam/szétröhögöm magam rajta. Mellette még Loki a Marvel univerzumból.

MIVEL JÁTSZOL?

Battlefield 3 multiplayer
MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?
GTA 5, Catherine



CHAVALIER

VÁLASZ:

Shodan, mert a legokosabb nő az ismert univerzumban és azon is túl, ráadásul senki sem tudja olyan szexi géphanon bűgni a hacker szót, mint ő.

MIVEL JÁTSZOL?

Halo: Anniversary
MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?
A következő fizetést és a Syndicate-et.



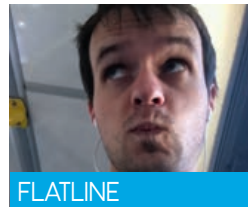
MOCSY

VÁLASZ:

Dr. Fagy a Batmanből. Okos, hideg és kegyetlen, de valójában csak a halálosan beteg feleségét szeretné megmenteni, viszont megvonják tőle az anyagi támogatást.

MIVEL JÁTSZOL?

Panzer Corps: Wehrmacht
MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?
The Elder Scrolls 5: Skyrim



FLATLINE

VÁLASZ:

A Hulk alapján azt hiszem, Bloodrayne. Mert szív, nem is keveset, ráadásul nő, jól is néz ki, nem sonkái vannak, hanem combjai, plusz imádja a børszerkót.

MIVEL JÁTSZOL?

Gears of War 3 Horde Command Pack
MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?
The Elder Scrolls 5: Skyrim



ADAM

VÁLASZ:

Riddler, mert Jim Carrey zseniálisan játszott! Nála viccesebben senki sem tudta mondani, hogy „co-kit vagy calunk”.

MIVEL JÁTSZOL?

Kinect Disneyland Adventures
MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?
GTA 5



HP

VÁLASZ:

Egyértelműen Hulk, mert ő nem is jó, nem is rossz, csak rettenetesen fel van idegelve, oda csap, ahol éppen állnak. Az meg vicces.

MIVEL JÁTSZOL?

NBA 2K12
MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?
Saints Row: The Third



DUNCAN

VÁLASZ:

Tudom, hogy szálnalmas, de egyáltalán nincs kedvenc anti-hősöm. Régimódi arc vagyok, akinek azt tanították, hogy a jónak kell szurkolni, az antihős meg ugye nem jó.

MIVEL JÁTSZOL?

Battlefield 3, Call of Duty: Modern Warfare 3
MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?
The Elder Scrolls 5: Skyrim, GTA 5



ENDREMAN

VÁLASZ:

Dr. Horrible, akit Neil Patrick Harris alakított (How I met your motherből Barney) egy éneklős kis minisorozatban, minden geek egyik kedvenc csajával, Felicia Day-jel.

MIVEL JÁTSZOL?

Battlefield 3, Skyrim, FIFA 12
MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?
Star Wars: The Old Republic



RG

VÁLASZ:

Plankton a SpongyaBobból, mert az az egyetlen nagy szemé valójában érző szívet takar. Vagy nem.

MIVEL JÁTSZOL?

Off Road Drive
MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?
GTA 5

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



KEDVES MINDENKI!

Egy apró kéréssel fordulnék hozzátok. Mivel a következő lapszámunk a karácsony előtti legutolsó lesz, így nagyon örülnék, ha leírnátok életetek legérdekesebb karácsonyi történeteit, akár kapcsolódna a videojátékokhoz, akár nem. Én pedig jól bemutatom ezeket az Arénában. Na mit szóltok? Addig is jó szórakozást az Arénához!

LÉLEKKIÖNTÉS, ÉRTÉKELÉS

Először is menjünk vissza oda, amikor megismerkedtem a GameStarral. A szomszédban voltam éppen, amikor is megláttam, hogy a haverom bátyja valami különleges dolgot tart a kezében. Egy GameStar volt az. Oda is mentem, hogy megkérdezzem, mi a manó ez. Ő elmagyarázta, hogy egy olyan újság, amiben számítógépes játékokról írnak. Rögtön felkaptam a fejem, mivel nem sokkal előtte kaptam meg az első PC-met, és már elegendő volt a disney-s játékokból, a *Re-volton* is túl akartam látni, no meg persze arra gondoltam, hogy milyen jó lesz, ha én is olyat veszek (azaz kérek a szüleimtől), mint egy nálam 5 évvel idősebb srác. Az első saját példányomat

tok olyan átmenetet képezni az örület és a komolyság között [például ender-mazur show, Matteo-Eskin Mélyvíz (atyám...), és a Disorder-féle komolyabb hangvételű Mélyvíz], amit nem lehet nem imádni, és örömmel olvasni/nézni/hallgatni. Ezért szeretlek titeket, és öröm látni, ahogy egyre inkább az újság is felnő. A régi zsúfolt, katyvaszos GS helyett volt egy olyan újság, amiről azt hittük, hogy már nem lehet ennél több. Aztán jött a mostani szeptember, és azt hittem, leesik az állam. Komolyan mondom, majdnem elérékenyültem, amikor fellapoztam az új GameStart, egyszerűen felnőtt a lap, és még hitelesebb lett! Amiért még számomra a GS-t nyerő olvasni, mert személyes; rengetegszer volt a rovatok elején,

úgy, hogy ne essünk vissza a már kissé gyerekes formába, hogy mindenhol fényképek vannak. Elég lenne, ha visszatérne a cikkek elején a //XY, és máris könnyebben érthető lenne az illető stílusa a cikk során, mint így, hogy a végére odaírjuk, hogy ki írta, és csak akkor visszagondolva esik le egy-két szóhasználat, poén. Sokkal személyesebbnek érzem a cikkeket, és könnyebben venném tudomásul őket. De lehet, hogy ez még csak megszokás kérdése, nem tudom. A másik a GSTV. Semmi bajom nincs az új arccal, tényleg, de azért ne minden jätéktesztet ugyanazok mondjanak már alá. Hirtelen ennyi jut eszembe. Ha az októberi lapot olvasva (mivel azt még csak átlapoztam) még lenne valami észrevételem, azt majd megosztom, de a lényeg, gondolom, lejön, az új dizájn jött, látott, győzött! Köszönjük, GameStar, hogy még mindig tudtok újat mutatni, és az az új ismét jó!

KÉPESEK VAGYTOK OLYAN ÁTMENETET KÉPEZNI AZ ÖRÜLET ÉS A KOMOLYSÁG KÖZÖTT, AMIT NEM LEHET NEM IMÁDNI

2004 szeptemberében kaptam meg. Először is teljes játék telepítése, ami nyörő volt, heteket töltöttem előtte. Aztán jött a DVD (mert annyira már akkor én is figyeltem, hogy nehogy már CD-set vegyek, amit akkor 12 éves fejfel még retentő cikinek gondoltam), átböngésztem a tartalmát, majd jöhetett az újság. Így teltek-múltak az évek, volt, hogy nem is kaptam GameStart egy jó fél évig, csak néha-néha egyet, annak megnéztem az akkor még igencsak gyerekcipőben járó GSTV-jét, amit imádtam, és elolvastam egy-két cikket. Aztán úgy 4 éve megszállt az ihlet, mondom, egyszer már végig kéne olvasni egy GS-t. Azóta megvilágosodtam. Amióta a nagy alakú GameStarok vannak, mindent elolvastam, és kezdtem más szemmel látni a világot. Felnitottátok a szemem, felnitettettétek a gondolkodásom. Számomra a GameStar nemcsak egy újság, hanem egy életfelfogás, egy közösség, aminek öröm a tagjának lenni. Képesek vagy-

amikor a ti fotóitok mosolyogtak ránk, és ez dobott a hangulaton, hogy úgy éreztük, tényleg nekünk írtátok a cikkeket. Ez az új dizájnnal eltűnt, de az az érdekes helyzet, hogy nem hiányzik, a komolyabb hangvétel és külső nem bírta volna el az ilyesfajta dolgokat. Eltűntek még például az olyan apróságok, mint a DVD-tartalomnál az egyes adásokhoz írt, poénosnak szánt pár mondatok, amiken volt, hogy percekig röhögtem, de volt, amikor erőltettségük miatt mély nyomot hagyott bennem, hogy „ez ide most minek?” Az ilyen apróságok miatt is érzem felnitettebbnek és még életreláobbnak most a GameStart. No meg persze az eszméletlen új dizájn is dobott rajta! A másik az új felfogásmód, ami nem választja el a platformokat, hanem „A játékokról írunk” dolog van a középpontban. Remek! Hogy hová szeretnék kilyukadni? Talán most már érthető a GS szerethetőségének egyik oka, a személyesség. Úgy gondolom, hogy ezt minimális szinten vissza kellene hozni, de

Nagyon szívesen! Bizony, egy komplett generáció nőtt fel azok közül, akik annak idején olvasni kezdték a GS-t. Sőt, már olyan eset is előfordult, hogy egykori GS-olvasó gyermeke olvassa a GS-t. Hiába no, tempus fugit, ahogy a művelt norvég mondaná Dél-Franciaországban. Dicső és daliás idők voltak,



Tudom, hogy mostanában elég sokat írtam nektek, de van egy dolog, amit meg kell még kérdeznem. Mit tudtok a *SAW 2 Flesh & Blood* című játékról? Olvastam az előző rész tesztjét egy régebbi számban, szóval ez a *SAW 2* kijött PC-re? Vagy megjelent egyáltalán? És ha igen, akkor elképzelhető lenne, hogy készítsetek tesztet (vagy értékelést, ahogy tetszik), vagy már elkészült ilyesmí? – **Szilágyi Márk**
A SAW 2 csak Xbox 360-ra és PS3-ra jelent meg, még valamikor 2010-ben. Ez azért

fontos, mert az esetek 99,99 százalékában csak friss, új játékokról készítnék tesztet.

A *F1 2011*-ben szeretnék ketten játszani splitscreen módban, egy gamepad és persze billentyűzet áll a rendelkezésünkre. A játék azt kéri, hogy nyomjam meg a start gombot a másik kontrolleren, de nem tudom, mit kell megnyomni. Végignyomtam az összes gombot a gamepadon, de még a billentyűzetet is, de nem csinál semmit. Volt már ugyanilyen

problémám a *DIRT 3*-nál is, és ott se sikerült ketten játszaniuk. – **Dudás Zoltán**
Javasolnám nagy szeretettel a játék kézikönyvének becses tanulmányozását, lévén – gondolom – eredeti példányról van szó. Abban valószínűleg megtalálod a választ a kérdésemre. Amennyiben nem, úgy fordulj a custservice@codemasters.com e-mail címhez. Sok sikert!

Szerinted mikor fog megjelenni az első Blu-ray mellékletes GameStar? – **Csaba1510**

★ A HÓNAP LEVELE ★

SEE RPG, AVAGY MIRE JÓ A GTA

Egy páran, régi jó ismerősök összeálltunk, és egy amúgy már létező alkotásból egy számunkra nagy játékot sikerült létrehozunk, amely a *See-RPG Reloaded* nevet viseli. Az úgynevezett *See-RPG* a maga kategóriájában jelenleg már Magyarország legnagyobb szervere lett, hiszen aki igazából kipróbálta, az nagyjából a szerverünkön is maradt.

Az RPG fogalmát, úgy gondolom, nem kell bemutatni: roleplay game, de lényegében itt a valós élet alapul, nem úgy, mint a *WoW*, nem úgy, mint a *Second Life*, vagy hasonló dolgok... Ennek az egész játéknak az alapja a *GTA San Andreas* nevezetű játék, és igazából a szervernek ennyi a szükséglete: csak az alap *San Andreas*, és ahhoz egy úgynevezett 14 MB-os SA-MP kliens. (<http://files.sa-mp.com/sa-mp-0.3c-R3-install.exe>)

A játék alapja, hogy egy partra vetődött ember szerepével kezdünk és amennyiben kijutunk egy lakatlan szigetről (egy telefon kell hozzá), már úton is vagyunk *See City*-be, ami az alapjátékból ismert város, csak jócskán megszüpítve. A különböző helyszíneknek egyébként nagy jelentőségük van. Innentől karakterünk dönthet, hogy melyik irányba kezd, hiszen 250 000 Ft állami támogatást kapva elindulhatunk a nagybetűs életbe... (Itt jegyezném meg, hogy az egész szerver nyelve magyar, a parancsok, amelyek használatosak, magyar parancsok.) Emberünk innentől magára van utalva és javasolt elkezdeni munkát keresni. Ezt a városházán tudja megtenni, amely egy többemeletes épület, ahol lift közlekedik, és egy ügyintéző hölgy áll segítségünkre a munkaválasztásnál. De van az életnek egy árnyoldala: lehetőség van rá egy helyen arra is (erre mind a játékon belül kell rájönni és jól működni), hogy különböző drogokat termesszünk, marihuánát ültessünk és adjunk el, netán illegális fegyverkereskedésre adjuk a fejünket, esetleg betörjünk valahova, és különböző értékeket lopjunk el. Kérdés, hogy ki fékezi meg ezeket? Itt jön a szerver másik alapja, a vezető által irányított munkák, ahol az adott szervezetnek minden egyes tagja rendes ember.

A szervezeteknek két oldaluk van: Legális és Illegális. A Legális frakciók közé tartozik a *See Városi Rendőrség* (feladatai: járőrözés, igazoltatás, rendfenntartás stb.), az *FBI*, a *Nemzeti Adó- és Vámhivatal* stb. Viszont vannak illegális szervezetek is: az olasz, japán maffia, az utcai bandák a gettóból, amelyek mind a saját területükért, az üzletkért, *See City* urálásáért küzdenek. A szerverre való regisztrálásnak 2 alap feltétele van, 1. valós név, ami azt jelenti, hogy áll egy keresztnévből és egy vezetéknevből egy alsó vonallal elválasztva, ékezet nélkül, például *Nemeth_Geza*, és 2. a szabályok tudása. A szerveren jelenleg 100-110 játékos az átlag, voltunk már 160-an is, de lényegében azt szeretnénk, hogy ez a dolog elterjedjen, hiszen ha a *WoW*-nak akkor sikere volt, akkor ennek is simán lehet. Csak ez Magyarország, magyar játékosokkal, magyar nyelven és természetesen az is fontos, hogy a valódi életet szimulálja... Az ember egy kukástól lehet akár egy egész katonai osztag parancsnoka, netán a maffia vezetője, vagy akár egy milliós, aki hátradőlve nézi, hogy a dolgozói hogyan tevékenykednek. Egy a lényeg, hogy jól érezzük magunkat.

Végezetül az elérhetőségek a szerverrel kapcsolatban: <http://see-rpg.hu/>

Ki kell jelentsek valamit – biztos bennem lehet a hiba, mert bár végignézttem a videókat, elolvastam a tudnivalókat, nem kaptam el az a végtelen hév, hogy „most aztán azonnal csatlakozni kell”. Azonban elfogadom, hogy lehetnek olyanok, akik pont ilyen játékkal szeretnének játszani, de még nem volt lehetőségük rá. Akkor a lelkesedéssel beszél a játékról a levél írója, ami már önmagában dicséretes, így biztos jó móka lehet. Aki ki akarja próbálni, most majd megteheti. Sok sikert!

Köriübelül akkor, amikor ellátogatok a regényem helyszíneire, azaz soha.

Hogy vagytok? – **Arannti**

Köszönjük kérdésedet, az első szmogos, ködös őszi napok nem tettek jót, de rögtön itt a karácsony! Az pedig nekem az SWTOR ünnepe lesz.

A *GameStar* nagyon jó, főleg a megújult dizájn, de a régi is jó volt. Azért írtam, mert kíváncsi vagyok arra, hogy melyik MMO tetszett a leg-

jobb és miért? A választod előre is köszönöm. – **demeter97**

Az első szerelem az *Anarchy Online* volt, és emiatt az is a legemlékezetesebb, mivel azon át tanultam meg szeretni az MMO-kat. Most épp az *SWTOR*-ért rajongok.

A horkolás nemcsak az ön hálótársát zavarja, hanem a nem megfelelő agyi oxigénellátás veszélyezteti az ön egészségét is! – **Ismeretlen spamelő II**

Jönnek a jobbnál jobb e-mailek az *Arenába* és nem is tudom, mit kezdjek velük, elkora bölcsességet meg kellett osztanom veletek! Elképzeltem, ahogy Józsi bácsi horkol *Bivalycsusz*nál, amitől az én életem veszélybe kerül... Segítséget! Állítsátok meg Józsi bácsit! Vagy elég, ha felébresztitek.

Ismét változott az Országos Tűzvédelmi Szabályzat! A Magyar Közöny 103. számában jelent meg a 28/2011.(IX.6.)BM. rendelet az új

Országos Tűzvédelmi Szabályzatról. Az OTSZ változása érinti a cégek tűzvédelmi kötelezettségeit, és ön is a változások pontos ismeretében mérheti fel, hogy vállalkozása, munkahelye megfelel-e az új követelményeknek! – **Ismeretlen Spamelő II.**

Ez pedig közérdekű, nagyon fontos és tessék komolyan venni, mert egyébként írjum-burgum. Most azonnal tessék felmérni, megfelel-e, mert ha nem, összevonom a szemöldökömet!

BLOGSZEMLE



WEB4-ES HÍREK

Legfőbb új feature-ünk az a superheader, amelyet már megismerhettek a *GameStar.hu*-n és a *PCWorld.hu*, ám mostantól minden blogon elérhető. A segítségével könnyen lehet navigálni az oldalak között, megjegyzi, ki vagy, emellett pedig ki- és bekapcsolható a bloggázdák akarata szerint, ha nem menne a háttérhez.



A HÓNAP BLOGJA

A BioShock Centrum lett, amely szeptemberben a legjobban teljesítő blog lett, ugyanis a remek magyar gépházmodról készült cikkük és a vele kapcsolatos interjújuk hihetetlen számokat ért el, emellett több külföldi oldal is linkelt rá. Gratulálunk, csak így tovább!

**amikor volt idő és energia a sok-sok viccre, vicces filmre és rovatra. Akár hiszed, akár nem, mára mindkettő elfogyott (mind az idő, mind az energia), ugyanis a vicceskedéshez a 100% nem elég, ahhoz 150% kell. Én is nosztalgia-ával gondolok vissza egy-két érdeke-
sebb egyéni kezdeményezésre, mi leg-
alább megcsináltuk. Azért vicceskedés
manapság is van, főleg EndreMan, RG
és Nightwolf járnak élen benne. A já-
tékteszt-alámondás pedig egy kény-
szerhelyzet szüleménye. Például én is
már nagyjából idehaza dolgozom,
így szinte sosem vagyok az irodában,
amikor épp alá kéne mondani valamit,
így csak azokat lehet megkérni, akik
épp ott vannak.**

DEMÓKON FELNÖTT NEMZEDÉK

A számítógémem nem kifejezetten játé-
kedvelő gép, a lényeg, hogy bármi-
lyen játékot próbáltam is rajta ki, az biztos,
hogy vagy akadozott, vagy olyan sok he-
lyet foglalt, hogy nem fér rá a számítógé-
pemre. Egyik születésnapomra anno kap-
tam egy CD-t teljes, illetve demóverziós já-
tékokkal. Akkor még nem tudtam, hogy ez
a CD alapjaiban változtatja meg a számí-
tógépezési szokásaimat. Kipróbáltam az
összes játékot, amiből csak egy ment: a
Heroes of Might and Magic demója. Attól
fogva folyton azzal játszottam. Egy demó
volt az első olyan játék az életemben, amit
játszottam és ezt sokáig természetesnek
tartottam; olyan volt, mintha egy teljes já-
ték lenne. Ezért vagy ötvenszer végigjá-
szottam (már amennyire lehetett), de ál-
landóan a legjobb résznél dobott ki. Fél év-
re rá jöttem rá, hogy ez csak egy demó, és
nekem kell az egész verzió. Meg voltam ró-
la győződve, hogy az majd nem dob ki, és
hogy az összes pályát végigvizsem az ös-
szes várral. Ebben az időben volt és még
mindig haverok vagyunk azzal a cimbo-
rámmal, akit néztem, hogy hogyan játszik
a *Heroes III*-mal, és nem is tudtam, hogy
az az a játék. Elkértem tőle, és ez vált éle-
tem középpontjává két évre, amikor is
megvettem a *Heroes IV*-et. Óriási csaló-
dás volt ez az alkotás, mivel ugyan a gra-
fika tisztább lett, a harmadik rész még
így is jobb grafikával rendelkezik (szerin-

tem), és a játék is élvezhetőbb volt. A ne-
gyedik részben még az is rontotta az él-
ményt, hogy egy várat sohasem lehetett
kimaxolni a „kétfajta toborzóhely közül
választhatasz”-rendszer miatt, ami nagy-
ban hozzájárult ahhoz, hogy nekem és gon-
dolom, még sok más embernek 50%-os já-
tékményt nyújtson. Ennek ellenére ját-
szottam vele, már nem is értem, miért. Az
ötödik részről úgy kaptam értesítést, hogy
miközben a legjobb barátommal (az osztá-
lyom fő kockájával) a *Heroes*-ról beszélget-
tünk, hogy milyen jó is az, akkor említette,
hogy ő az ötödik részben csinált valamit
(mint utólag kiderült, soha nem volt meg
neki egyik *Heroes* rész sem), erre aztán fel-
kaptam a fejemet, hogy van *Heroes V*? És
volt, nekem még van, és lesz is, mivel meg-
unhatatlan élményt nyújt számomra. Ekkor
jöttök ti a képbe (a GameStar), mivel az el-
ső GameStaromat az ötödik rész megjele-
nése után kaptam és azóta is rendszeresen
olvasom. Idén februárban még ki sem bon-

**„ÍGY A LÉNYEG,
HOGY JÓL
ÉREZZÜK MA-
GUNKAT...”**



tottam az újságot, már láttam a feliratot a
címlapon, hogy *Heroes of Might and Magic
VI*. Rájöttem, hogy az életem sok év után
újra meg fog változni, és már alig várom
hogy megjelenjen, és mivel már megjelent,
alig várom, hogy megvegyem. A kérdésem
pedig az, hogy ti hogy vagytok a *Heroes*-
zal? Tetszik? Nem tetszik? Hogy raknátok
sorrendbe a részeket? Melyik a kedvenc
váratok? Végül, de nem utolsósorban sze-
retem olvasni az újságotokat, és ameddig
lehet, írjatok, mert ti vagytok azok, akiket
igazán kedvel a nép, de én legalábbis bizto-
san. – **almos23**



**Köszönjük a dicséretet. Úgy gondolom,
az utóbbi idők legérdekesebb *Heroes of
Might and Magic* kapcsolatos tör-
ténétét olvashattuk most. Ha a *Black
Hole*-nél dolgoznék, tuti felvennék
reklámembernek ekkora rajongást lát-
va. Mindenesetre a játék megjelent, jó
lett, szóval megéri a befektetett pénz,
tőled pedig köszönjük az érdekes tör-
ténetet.**

ÁLMODOZÓKNAK

Múlt hónapban A.Ventura megkérdez-
te, hogy hova mehetne az MMO-ötleteivel,
esetleg indie fejlesztőként lenne-e esélye.
Nos, nekem vannak fejlesztői ambícióim a
jövőre nézve (már verbuváltam is egy „ha
majd más nem jön be, majd fejlesztünk”-
szintű csapatot, már csak egy jó érettsé-
gi, jó felvételi, esetleg egy diploma kéne,
és máris egész közel járunk...), és láss cso-
dát, nekem is temérdek MMO-ötletem van.
Szóval, ha nem nagy kérés, megteremte-
néd köztünk a kapcsolatot? Hátha tudnánk
segíteni egymáson. A kételkedőknek pedig
idéznék John Lennon Imagine című számá-
ból (bár ő nem épp így értette):

You may say I'm a dreamer,
but I'm not the only one.
I hope some day you'll join us,
and the world will be as one.

– **Morren**

**Teljesen egyet kell értsek veled, álmodozó-
ni szabad, sőt a világot a sok álmodozó
vitte előre, mert ha valamelyik ősalmo-
dozó nem akart volna felegyenesedni, ak-
kor talán még ma is a fákon lengede-
nének. Más nem tehetek, mint hogy sok
sikert kívánok nektek, Venturának pedig
elküldtem az e-mail címed. Ennek ellené-
re még mindig az a tanácsom, hogy első-
re valamilyen egyszerűbb projekttel in-
duljatok... Sok sikert!**

LEHÚZNAK? NEM HÚZNAK LE?

Lassan egy éve, hogy olvaslak titeket.
A cikkeitek pont olyanok, mint ti vagytok,
szórakoztatók és tartalmasak. De rátérek
a tárgyra. Nemrégiben felmentem az édes-
apámmal az Xbox oldalára és az ingye-

nes Xbox Live szolgáltatást akartuk igény-
be venni. Már éppen a kérdőív végén tar-
tottunk, amikor el akarták kérni a hitelkár-
tya-számunkat (természetesen édesapám-
tét). És itt megálltunk, majd gondolkoz-
tunk: mi legyen? Ugyanis nem fordulunk
nagy bizalommal a médiaszolgáltatások-
kal foglalkozó cégek irányába. Tehát igazá-
ból nem is kérdéssel, hanem egy kéréssel
fordulok hozzád/hozzatok. Esetleg a szer-
kesztőségben vagy az ismeretségi körötök-
ben nincs olyan, aki ezt a fajta Live szolgál-
tatást használja? Ugyanis nem szeretnék
úgy kiadni adatokat, hogy megvan rá az
esély, hogy lehúznak pénzügyileg.

– **Ferencz Bálint**

**Magyarország fényévekkel marad le a
fejlett nyugat mögött az informatika el-
terjedésében. Nem a fizikai zsinórokra
és internetelérésekre gondolok, hanem
a mentális dolgokra; ilyen a világsúcco-
kat ostromló magyar bizalmatlanság,
amely még a világ egyik legnagyobb cé-
gével, a Microsofttal szemben is fenn-
áll. Gondolj csak bele, mi történe, ha
csak egyszer is visszaélné a Microsoft
az adatokkal, amiket a felhasználók át-
adnak nekik? Mennének szépen a csőd-
be... Persze nincs 100%-os biztonság, de
az utcán ugyanúgy meglophatnak, mint
a neten, az utcára mégis kimész. Szóval
akí megbízható szolgáltató, azzal kap-
csolatban igen piciny az esély, hogy bár-
mi rossz történik az adataiddal. Nekik is
pont ugyanaz az érdekük, mint neked:
hogy más ne tudja meg a náluk tárolt
adatokat. Egyébként pedig ha ekkora
a gond, nyitni kell egy másik számlát,
amire mindig csak annyi pénzt raktok,
ami fedezi a kiadásokat. Akkor nem le-
het lenyúlni tőleket semmit. Én azon-
ban csak egyszerűen megbíznék a Mic-
rosoftban...**

OLCSÓN IGAZIT, VAGY INGYEN NEM IGAZIT?

Először is köszönöm a GS-nek, hogy híre-
tek a *GTA*-leárazásról a Steamre! Ritkán
nézek fel Steamre, de ezt a lehetőséget
nem hagyhattam ki. Gondoltam, tájékozta-
tom ismerőseimet Facebookon erről a nagy
lehetőségről, így kiírtam, hogy: „Az összes



GTA 2500 forintért... Love you, Steam", erre jött egy hozzászólás: „Összes eddigi játék ingyen... Love you, torrent”. Nos, szerintem ez gáz. Hiszen itt arra sem lehet panaszkodni, hogy drága lenne, a GTA IV magában (sokkal) drágább, mint ez a pakk. Furcsa egy világ.

Amikor egyébként a könyveden dolgoztál, egyszerűen Wordöt használtál, vagy valamilyen íróprogramot? Ha az utóbbi, akkor melyiket, mert én is szeretnék írni. Ha nem túl drága (azaz kb. 10 ezer forint alatt), akkor akár meg is venném. – **Horváth Zoltán**

Valamelyik nap a Fortix 2-t árazták le a Steamen, 1,75 euróért lehetett megvenni. Ez egy magyar indie játék, ami híres, a legnagyobb indie-versenyen döntős volt, szóval jó kis cucc, 1,75 euró pedig 530 forint (volt akkor, amikor az akció zajlott). Erre jött valaki és közli, hogy ő szívesen megvenné, de az euró magas árfolyama miatt inkább nem. Gyorsan kiszámoltam, hogy ha az euró 260 forint lett volna (mint néhány hónapja), akkor kemény 75 forintot spórolt az illető. Persze, megértem, van, akinek még 75 forint is számít, de könyörgöm, ennyiért szinte semmit sem lehet kapni... Na jó, jobb helye-

ken néhány zsömle ennyibe kerül. Ezt második bizonyítékként hoztam arra, hogy az agyokban bizony káosz uralkodik. Hatalmas káosz. Az emberek képtelenek megérteni, felfogni dolgokat. Sőt, még csak meg sem kísérelnek gondolkodni. Rémes.

A LibreOffice Writerével írtam és egy zárt wikioldalon dolgoztam közben, utóbbira jegyzeteltem a fontos dolgokat, hogy ne hogy hülyeséget írjak bárhol is. Nekem is ajánlgattak ilyen ki-mondottan regényíráshoz való szövegszerkesztőket, ha még egyszer írok regényt, ki fogom próbálni ezeket.

AKKOR MEGSZÍVTAM?

Sokszor elhangzott már, hogy eredeti játékot venni becsületes és nem lenézendő dolog. Ezzel teljesen egyet is értek, hiszen rengeteg pénzt adtam már ki pár igazán nevezetes játékért (összespóroltam, dolgoztam érte, nem kell lehurrogni).

Nemrég érdeklődtem a Ubisoft játékára, a From Dust iránt. Szépen megnéztem netes boltban, remélve, hogy megrendelhető vagy megvásárolható DVD-n. Boltban megtudtam hogy nem adták ki DVD-n, csak netről letölthető és install formában. OK, ezzel még nincs gond, de miután letöl-

töttem, jött az első üzenet, hogy nem találja a 3. adathálót. Megint OK, rossz a net, érthető, letöltöm újra, hip-hip-hurrá, megvan, install, patch, regisztráció az Ubisoft oldalán. Elindítanám és kapok egy error üzenetet. Újra install, semmi változás. Írtam a supportnak, ahol visszaírtak, és meg is tettem, amire kértek, de semmi változást nem okozott. Visszaírtam, és azóta is várom a szívélyes válaszukat. Nos, ilyenkor egyszerűen mit tudok tenni azon kívül, hogy bosszankodom, és többször is meglepőre a supportot. – **Shogi**

A Ubisoftnak elég sok gondja szokott adódni a saját játékaival. (A From Dustot egyébként Steamen vettem meg és soha semmi problémám nem volt vele. Tetszik, játszottam is vele, bár kicsit azért csalódtam, jobbat vártam volna, de tény, hogy egyedülálló és érdekes.) Egyébként más nem tehetsz, mint hogy a supportra írsz, de mivel megvetted a játékot, így minden jogod megvan ahhoz, hogy gyakran keresd meg őket, és ha nem oldódik meg a probléma, akkor kérj ellentételezést. Ugyanis a fogyasztóvédelemnek vannak nemzetközi szervezetei is, tehát azokhoz is lehet alkalomadtán fordulni, ha nem segítenek rajtad. Legközelebb pedig ilyesmit a Steamen vegyél meg!

WEB4 CUCCOS

Tényleg jó ez a Web4, bár nem tudom, mennyi köztök van hozzá, de tényleg elismerésem. Én is nyitottam egy blogot (persze mikroblog, mert programozni nem tudok, pedig tanultam – OK, jöhet a szöveg arról, hogy ez a „mai fiatalság”). Tök jó meg minden, bár egy kicsit ciki a nagyok mellett blogolgatni, főleg úgy, hogy szerintem senki se tudja, hogy egyáltalán van egy olyan blog (csak kikeveredek ebből a mondatból), ami végigjártásokat publi-

kál, sőt még segít is annak, aki esetleg elakadt valamelyik PC-s játékban. Szóval valami reklám kellene nekem. A blog neve: Garrusvégigjártásai. Kösz, ha megjelenteted a levelem az Arénában.

Néhány észrevételem is van, például az, hogy hiányzik a Játszottuk még rovat. Régebben ezeken jót röhögtem, szóval hiányzik.

Arra is kíváncsi lennék, hogy jól látom, hogy BadSector visszatért?

A madarak azt csiripelték, hogy Uhu anno nagyon fagyos hangulatban hagyta el a szerkesztőséget... hmm... hmm... nem tudsz erről valamit (jó, persze, magánygy...)?

– **Garrus Vakarián**

Egyetértünk, a Web4-en egyre több nagyszerű, országos szinten is színvonalas blog nyílik, többen bejutottak a Goldenblog verseny döntőibe. Hogy mi közünk van hozzá? Hát az, hogy a miénk. Nos, rossz hír, egyelőre helyhiány miatt nem tervezzük visszahozni a rovatot. Mint a filmek alcímében: GameStar II – Bad Sector visszatér! Megbeszéljük a megbeszélhivalót és ismét ír nekünk. Ennyi. Biztos tél lehetett, azért volt fagyos a hangulat. Más okot nem tudok elképzelni.

VÉGE

Még mindig érkeznek a dicséretesek az új külalakra, megismerkedhettünk azzal az emberrel, aki évekig játszott egy demóval, megbeszéljük az Xbox-félelmeket, a GTA leárazásokat, a Web4 lehetőségeit és sok-sok egyéb érdekességet. Amíg pedig külditek nekem a karácsonyos sztorijaitokat, addig maradok decemberig is

Maximális Tisztelettel,
Gyu



GÖNDÖCS RAJZOS ROVATA



HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

ÉLETSZAGÚ

Az NPC-k már nemcsak céltalanul léteznek, hanem valóban teszik a dolgukat, például ahogyan itt is látszik, egyszerre pisilnek a szőlőtőkékre. Pedig a trailer alapján tudjuk, hogy ezek permetezett kultúrák.

- 26 WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA
- 20 MASS EFFECT 3
- 24 STAR WARS: THE OLD REBULIC



GRAND THEFT AUTO V



A Rockstar Games fejlesztői egyértelműen megnyerték a lottó ötöst az eddigi 117 milliós eladást produkáló GTA sorozattal, ami természetesen nem ment volna nekik, ha a játék nem nyújtana minden egyes részben kellő mennyiségű újjdonságot. A november elején megjelent trailer előtt, és utána is számos pletyka látott napvilágot, amelyek a GTA 5-tel kapcsolatosak. Ahogyan ez lenni szokott, soha nem nevezik meg a pontos forrást, de mindig kiemelik, hogy a fejlesztőkhöz közel álló személy(ek)ről van szó. Lássuk hát, hogy milyen információk derültek ki ezekből a vélt vagy valós igazságokat tartalmazó információkból.

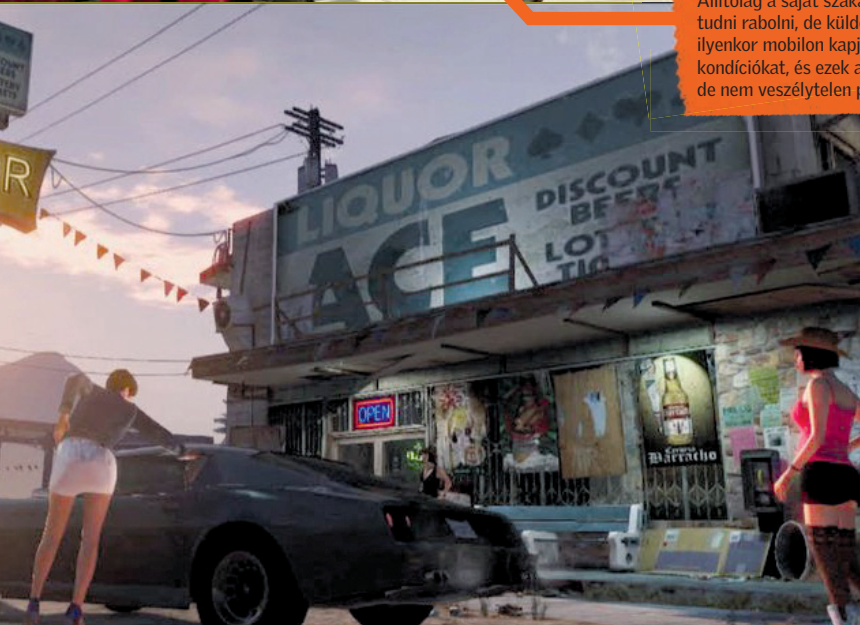
A történet helyszínét Los Santos fogja adni, ami elvileg ugyan San Andreas része, de méretét tekintve mégis négyszer akkora lesz, mint amilyen Liberty City volt a GTA 4-ben. Sokan tartották nagy-szerű ötletnek a San Andreas-ból ismert vidéki környezetet, a maga hegyoldalaival, földútjaival, erdőivel. Ők bizonyára nagyon örülnek annak, hogy ismét visszatérhünk a természetbe, hiszen ahogyan a trailerből is kiderült, fontos szerepet fognak kapni a hangulatos vidéki tájak. Szőlőültetvények és állattartó farmok között fog vezetni az utunk, de az ipari jellegű objektumokat sem kell nélkülöznünk, mert olaj-

finomítók között is tekereghetünk. A létesítmények ráadásul konkrétan üzemelnek is, melósokkal tömik tele őket; akár 100 NPC is dolgozhat egy ilyen egységben. A vidék nem lenne vidék erdők nélkül, amelyekben a természetbe vágyó fiatalok bringázának, tábortűz mellett részegen énekelnek és párocskák sétálnak. Egy brit lap név nélküli informátora szerint a bejárható területek nagyságát jól szemlélteti, hogy a városközpontból a közeli hegyoldali negyedórás úttal lehet eljutni. Ahogyan az lenni szokott, az irányítást illetően is továbbfejlesztett tulajdonságokkal fogunk találkozni, és a lehetőségeink az eddigiekhez képest azzal is bő-



RABLÁS TELEFON-HÍVÁSRA

Állítólag a saját szakállunkra nem fogunk tudni rabolni, de küldetéses formában igen, ilyenkor mobilon kapjuk meg a szükséges kondíciókat, és ezek alapján mehet a gyors, de nem veszélytelen pénzszerzés.



”LÁNGSZÓRÓK MELEG FÉNYE VILÁGÍTHATJA BE A RIDEG ÉJSZAKÁKAT, VAGY TÁVIRÁNYÍTÓS BOMBÁK, TAPOSÓÁKNÁK APRÓZHATJÁK AZ ELLENSÉGES ERŐKET

vülnek, hogy létrákon mászhatunk fel és le, tetőkön futkározhatunk, bár ettől még nem leszünk középkori orgyilkosok. A fegyverarzenál eddig is bőséges volt, de immáron lángszórók meleg fénye világíthatja be a rideg éjszakákat, távirányítós bombák, taposóáknák aprózhathatják az ellenséges erőket, valamint állítólag az apróbb tárgyakat is használhatjuk, amit így elsőre *Dead Rising 2*-s megoldásnak gondolhatunk. A névtelen források szerint rengeteg épületbe fogunk tudni bemenni, és ezekben akár el is barikádozhatjuk magunkat, amit a rendőrök odakintől majd kosokkal próbálnak kinyitni, miközben kutyák ugatnak mellettük. Elvileg visszatérnek az autótuningolás lehetőségei is, és akár fegyvereket is barkácsolhatunk, viszont a karakterünket nem szabhatjuk teljes mérték-

ben testre, csupán a ruházatát variálhatjuk. Az olyan szabadidős tevékenységek, mint a darts vagy a bowling, ezúttal nem szerepelnek a lehetőségek között, de kapunk helyette kosarazást, ketrecharcot, triatlont vagy akár szkandert is. Ezek tehát a pletykák, amelyeket a Rockstar Games eddig sem megerősíteni, sem megcáfolni nem volt hajlandó, így akár az is elképzelhető, hogy jóféle gerillamarketinggel van dolgunk. Az eddigi *Grand Theft Auto* részekből kiindulva szinte biztosra lehet venni, hogy ha valami egészen máson török a fejüket, akkor sem fogunk csalódnani, bár a PC-s konverziótól elég sokunknak van hidegrázása. Ezt illetően szintén nincs hivatalos állásfoglalás, a pletykák szerint azonban nagyobb odafigyeléssel fog készülni, mint a *GTA 4* esetén, aminél, mondjuk ki nyíltan, botrányosan sikerült megoldani. Amit viszont a rövidke trailer alapján láttunk, az igencsak lenyűgözőre sikeredett, és innentől kezdve még jobban várjuk a folytatást, mint eddig. Egy jó kis kiruccanás a hegyekbe, uzival és lángszóróval felszerelve... mmmm... hát mi lehet ennél jobb? A Rockstar Games grandiózus vállalkozása bizonyára ugyanolyan jól fog sikerülni, mint a *Red Dead Redemption*, az *L.A. Noire* vagy az eddigi *GTA* részek.



HA TE MONDOD

Sam Houser, a Rockstar Games alapítója: „A *Grand Theft Auto V* a *Grand Theft Auto* univerzum radikális újragondolása.”

Kísértet járja be Európát, a HD-remake kísértete

JÁTÉKOS RÁNCFELVARRÁS

Elfogadott dolog az autópáriban a facelift, amely külső, az optikát érintő változtatást jelent, ami a belsőt legtöbbször semmilyen, vagy éppen csak érzékelhető mértékben érinti. A játékok esetében hasonló eljárásról van szó, de mégis egészen másként történik. A cím megtévesztő, hiszen a két, leginkább várt cím a *Silent Hill HD Collection* és a nemrég hivatalossá vált *Devil May Cry HD Collection*, amelyből az utóbbi nem éppen az európai kultúrából táplálkozik, bár tény, hogy itt, a kontinensen is vannak nagy rajongói. A *Silent Hill HD Collection* a második

és a harmadik részt tartalmazza, feljavított grafikával, újraszinkronizált hangokkal, valamint 5.1-es hangzással; 2012 januárjának végén vehetjük kézbe. A *DMC HD Collection* az első három rész megfiatalított változatát foglalja magában, és jövő év februárjában számíthatunk rá. De mégis miért van ezekre szükség, mi a motiváció? Igazi magyarokként első gondolatunk az lehet, hogy a pénz, mert ezek csak a pénztárcánkra hajtanak, és ez valamennyire igaz is, amit még csak elítélni sem lehet, hiszen mi magunk is pénzért melózunk. Van azonban valami, amivel nem szá-



Vége a havidíjas modellnek?

FREEMIUM

Manapság az MMO-k világában új ragály tombol. Szinte minden „nagy öreg” vagy a frissebb AAA MMO-k is át- térnek ingyenes fizetési modellre. Van aki ilyenre, van, aki amolyanra, a lényeg az, hogy a játékhoz nem kell fizetni, hiszen a freemium modellek ingyenesen játszható részeket és fizetős extrákat tartalmaznak.

AKIK MÁR ELESTEK ÉS AKIK EL FOGNAK

A *Champions Online* elesett a csatamezőn; az ingyenesség bevezetése óta nagyobb a tömeg, mint valaha. A *Lord of the Rings Online* is ingyenes, azóta új kiegészítő is érkezett hozzá, így ott is nagyon sok az új játékos. Az *Age of Conan* a kezdeti nagy sikerek utáni csalódást csak a freemium modellnek köszönhetően élte túl, most egyre jobban megy a fejlesztők szekere. A „nagy öregek” egyike, a *City of Heroes* sem bírta tovább, átállt freemiumra, azóta lehet benne csapatot találni. A Sony

AAA címe, a *DC Universe Online* mind PC-n, mind PS3-on freemium lett; az utóbbi évek egyik leginkább várt MMO-ja volt, még egyéves sincs.

Ezek mind olyan címek, amelyek alapvetően nem ingyenes fizetési modellre készültek. Kicsit hasonló változás állt be a *WAR*-nál (*Warhammer Online*) és a *WoW*-nál még tavaly. Ezeknél a címeknél a végtelenségig játszható trailt indították be: a *WAR* esetében 10-es szintig, a *WoW*-nál 20-as szintig lehet haladni, ameddig csak kedvünk tartja, teljesen ingyen. Végül lássuk, mely játékok válnak hamarosan freemiummá a közeljövőben.

LineAge II – úgynevezett Truly Free modellt alkalmaznak majd, amelynek az a lényege, hogy 0–99-es szintig nincs korlátozás, azonban a boltban fejlődésgyorsító, páncélnövelő stb. eszközöket lehet pénzért venni. Aki ezt nem akarja igénybe venni, az is eljuthat egy fillér fizetése nélkül a játék végi tartalomig, csak épp lassabban, mint a többiek.





molunk, mégpedig az, hogy a feltámasztott címek a mai hardvereken valószínűleg el sem indulnának, vagy problémáik támadnának a processzorral, grafikus kártyával. Másrészt ezek a remake-ek elsősorban nem azokat célozzák, akik ismerik a korábbi részeket, hanem azokat, akiknek valamilyen oknál fogva nem volt ezekhez szerencséjük – például azért, mert még nem éltek. Ők viszont nem biztos, hogy örülnének a maximum 1024×768-as grafikának, ergo nem is játszanának velük, ezért sanszos, hogy nem vennék meg a következő részt

sem, hiszen nem ismerik az előzményeket. Ezért jó gondolat a HD-remake, főleg akkor, ha nemcsak grafikai polírozásról van szó, hanem ahogyan most is, plusz tartalmi fejlesztések történnek. És hogy mi mit szeretnénk látni? Leginkább a *Mafiát!*



Star Trek Online – várhatóan egy *Champions Online*-hoz hasonló rendszert vezetnek be, ugyanis ugyanarról a cégről (Cryptic) van szó.

AKIK MÉG BÍRJÁK

Természetesen máris említhetnénk a *World of Warcraft*-ot, amely még mindig igen jól fut a havidíjas rendszerben, bár a pletykák szerint a *Pandaria* megjelenése körül akár ez is megváltozhat. Havidíjas a múlt év MMO-meglepetése, a *Rift* is, amelynél egyelőre a kliens olcsó eladásával próbálnak nagyobb játékosközömeget vonzani (a cikk írása pillanatában a hivatalos oldalon a Standard Edition 10 euró, amelyben 30 nap játékidő is benne van). A jelek arra mu-

tatnak, hogy előbb-utóbb itt is meg kell valósuljon valamilyen mikrotranzakciós modell. Várjuk a *Guild Wars 2*-t, amely – egyedi megoldásként – a *Guild Wars* modelljét követi, havidíj nélkül. Végül pedig nemsokára itt van az év legjobban várt MMO-megjelenése, a *Star Wars: The Old Republic*, amely legalábbis a lelegején havidíjas lesz. Úgy néz ki, manapság a havidíjas modellt csak olyan játékok engedhetik meg maguknak, amelyeknek már most milliós játékoskörü van, vagy várhatóan az lesz. Ennek ellenére úgy gondolom, a havidíjas modell megbukott. Éljen a játékosnak döntési és fizetési szabadságot adó freemium, amely 2012-ben igazán győzelmet arat majd!

AZ AGE OF CONAN A KEZDETI NAGY SIKEREK UTÁNI CSALÓDÁST CSAK A FREEMIUM MODELLNEK KÖSZÖNHETŐEN ÉLTE TUL, MOST EGYRE JOBBAN MEGY A FEJLESZTŐK SZEKERE

Előzetes

WORLD OF WARCRAFT:
MISTS OF PANDARIA



Nem pandák, hanem pandarenek!

WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA

A Blizzard az új *World of Warcraft*-kiegészítőt 2011 októberében, Anaheimben, a BlizzConon jelentette be, amelyben a *WarCraft III*-ban is szerepelt pandaren faj jelenik meg. A pandák misztikus kontinense sokáig elveszettnek tűnt, azonban a *Cataclysm* eseményei újra megnyitották az utat az eltűntnek hitt kontinenshez, ahol a pandarenek békességben építették privát Kínájukat... izé, országukat. Nem véletlen ez a megjegyzésem, hiszen Pandaria a nyugati és északi motívumú építészet után most a kínai építészetet is behozza a játékba, és ez nemcsak a hatalmas bambuszerdőknek köszönhető, hanem az egész kiegészítő hangulatának is. Ez voltaképpen egy kínai kiegészítő, akárhogy is nézzük.

Jó sok újdonságot hoz magával: egy új faj (pandaren), egy új class (monk), 90-es szint, egy új kontinens (Pandaria), Challenge módú dungeonok, PvE-szenáriók, pet harci rendszer, új talentrendszer és még sok-sok egyéb változás.

NEM PANDÁK, PANDARENEKI

Bár azonnal lepandáztuk őket, a pandarenek nem egyenlők a pandákkal. Tény, hogy a fejlesztőket a pandák ins-



INFO

Kiadó: **Blizzard**

Fejlesztő: **Blizzard**

Platformok:

PC

Megjelenés:

„Hamarabb, mint gondoltátok”

Röviden A *World of Warcraft* legújabb kiegészítője új fajjal, új osztállyal, rengeteg játékmechanikai, foglalkozásbeli változással és megnövelt szintlimittel.

PEGI 12

pirálták a faj megalkotásakor, azonban a pandarenek humanoidok, értelmeseek, saját társadalmi struktúrával, nyelvvel és hagyományokkal rendelkeznek. Származási helyük Pandaria kontinens, amely Azeroth déli óceánjaiban található. Nagyjából kör alakú sziget, négy főbb és egy központi területtel. Miután a night elfek örülete miatt elvándoroltak (egyesek úgy gondolják, hogy a pandarenek legalább olyan ősi faj, mint a kaldorei birodalom), Pandaria szigetén kezdtek felépíteni csodás városaikat kőből és bambuszból. Tíz évezreden át tartó száműzetésük alatt a világ megfeledkezett róluk. Kevéssel a Harmadik Háború után néhányan megjelentek – talán a Burning Legion tevékenykedése miatt szakítottak az elszigeteltségükkkel. Nagyon kevesen jöttek el az országból, és ők is titokban tartják a kontinensük helyzetét – olyannyira, hogy bár létrehozta egy pandaren települést valahol a Stonetalon Mountains-ben, még ennek a pontos helye is titkos.

A kezdő playfield, a Wandering Isle egyébként egy hatalmas teknős, amely a tengerben úszik, Pandariától függetlenül.

A pandaren faj egykori birodalma hatalmas és erős volt, másodikként a night elfek mögött. Mára csak annyit tudni, hogy egyszerű igényekkel élnek, azonban a *Cataclysm* kö-

vetkezésében történt újrafelfedezésük megváltoztat mindent.

MONKOK, KOLOSTOROK, FILOZÓFUSOK

Az új faj mellett egy új class is bekerül a játékba, a monk. Aki esetleg tapasztalt dobókockás szerepjátékos, az sejtetheti, miről is van szó: egy igazi, közelharcos fajról, amely tud tankolni, DPS-elni és gyógyítani is (a három szerep, amit fel tud venni: brewmaster: tank; mistweaver: healer; windwalker: melee DPS), ami persze bizonyára sok mindent összekever majd, főleg a jelenlegi egyensúlyt. Azonban ne feledjük, hogy a monk közelharcos szerepet játszik, ami a korszerű PvP-harcokban az egyik legnagyobb létező hátrányt jelenti. Mindenesetre az új idők új szavait figyelve a monk optimális szólókarakter lesz, így aki ezt a stílust kedveli, most örülhet. Monk egyébként bárki lehet, csak a worgenek és a goblinok nem (undead monk – elég hülyén hangzik...).

A Pandarián történő indulás „semleges” karakterekkel történik, a bevezető playfieldek után kell csak dönteni a Horda és az Alliance között, magyarul lesznek hordás pandarenek és allis pandarenek is.

Pandaria 5 nagy 80+-os területből áll majd, amolyan Outlands-szerűen, ahova azonnali kapcsolattal utazhatunk Stormwindből, il-



A pandarenek lételeme a mozgás, például a tálca tartásának ősi hagyománya



Pandariában sok apró repülőtér van, ahova könnyű leszállni, mindig van üres hely



Ez itt egy ajtó. Egy nagyon szép ajtó



Gyors közlekedési forma a szárazföldi szőrfőzés. Vitorlát fel, törökülésbe le és hajrá!

” A DIABLO III-HOZ HASONLÓAN ITT IS MEGSZÚNIK AZ ÁGAS-BOGAS, EDDIG MEGSZOKOTT HÁROM ÁGÚ TALENTRENDSZER

letve Orgrimmarból. Lássuk is az új területeket:

The Jade Forest – egy burjánzó esőerdő, magas hegycsúcsokkal. Ez a kezdő playfield, ahova a két frakció tagjai érkeznek. Egy új dungeon is található itt, a Temple of Jade Serpent.

Valley of the Four Winds – két alzónája van: északon gazdag mezőgazdasági területek találhatók, míg délen misztikus, sűrű dzsungel. El kell dönteni, melyik részt játszszuk, a másikat a későbbiekben természetesen lehet folytatni. Itt is van egy dungeon, a Stormstout Brewery.

Kun-Lai Summit – fagyott, északi terület magas hegyekkel, amelyet a Zandalari trollok, illetve nyugati martalócok folyamatosan támadás alatt tartanak. Itt a Shado-Pan Monastery nevű dungeon található.

Townlong Steppes – a vad mantid nép otthona, amelyet Pandaria többi részétől a „Nagy Fal” választ el.

Vale of Eternal Blossoms – a pandaren birodalom központja magasan Pandaria központi hegyeiben. Itt található a kiegészítő Szent Város, amelyben a fejlesztők szerint „titkokat temettek el az erő misztikus forrása alatt”. Pandaria főbb fajai egyébként a majomszerű hozuk, a halhoz hasonlító jinyu faj, az

imádkozó sáskákra emlékeztető mantid lények (intelligens, fegyvereket és eszközöket használó rovarok), Pandaria eredeti lakosai, a moguk, a koboldokhoz hasonló vermingek, és a sha lények, a negatív energia manifesztációi.

JÁTÉKMECHANIKAI ÚJÍTÁSOK

Ezekből aztán nem kevés lesz. Ismét teljesen átalakul a *World of Warcraft* – kezdjük az új talentfákkal. A *Diablo III*-hoz hasonlóan itt is megszűnik az ágas-bogas, eddig megszokott három ágú talentrendszer, helyette egy specializációs rendszer áll a rendelkezésünkre, amelyben 10 szintenként kapunk megfelelő varázslatokat. Ezek a specializációkhoz tartoznak, amelyek lehetnek jelenleg létező talentek vagy képességek. Az egyszerű, egyágú új talentfában 15 szintenként kapnak új talentet a játékosok. Minden egyes új talent három különböző opciót nyújt a fán, hogy tovább finomhangolhassuk a választott specializációkat. Ami pedig a legfontosabb: szintlépéskor a spelleket automatikusan tanulják majd a karakterek.

A szakmák maximalizálása 600-as szintig lesz, a karakterek szintmaximuma 90-re nő. Egyik érdekes újdonság a PvE-

A SEMLEGESSÉG

A pandarenek kezdéskor semlegesként indulnak, és csak miután kikerülnek a Wandering Isle nevű kezdőhelyről, akkor kell dönteniük, melyik oldalon szeretnének lenni. Hasonló rendszert alkalmazott az *Anarchy Online* is, ahol a semlegesek sok év elteltével önálló frakcióvá váltak, így három erő küzd Rubikáért. Vajon ez történik majd egy idő után a *WoW*-ban is? A Horda és a Szövetség mellett lesznek majd semlegesek is? Egyelőre erről szó nincs, de láttunk mi már a fűben nyuszt...

scenario lesz, amely egy rövid, 2-3 fős esemény, amelyhez nem kell tank vagy healer. Úgy kell őket elképzelni, mint egy rövid csoportos küldetésorozatot, amelyre lehet jelentkezni is. A pet harci rendszer segítségével kisállataink kihívásszerűen, de nyílt terepen is tudnak majd más petek ellen harcolni, az archeológiaihoz hasonló XP-rendszerrel. Ez is egyfajta másodlagos foglalkozásrendszer lesz, azonban ennek segítségével például megszerezhetjük más játékosok kedvenceit.

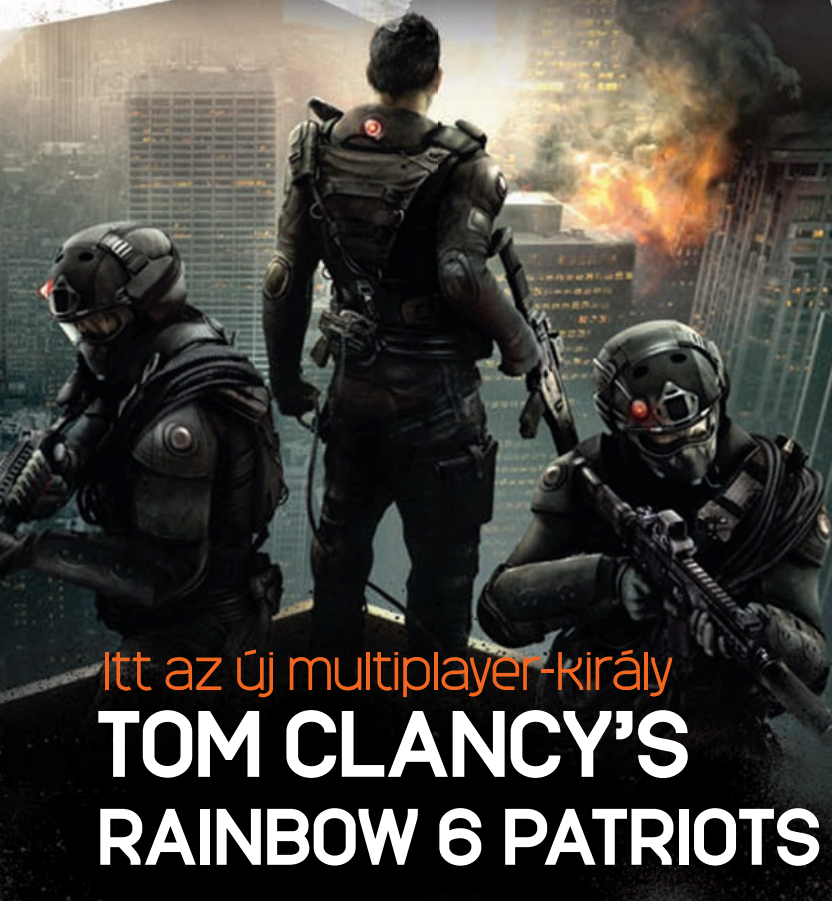
Természetesen a Blizzard még sok-sok újdonságról, illetve átdolgozásról beszélt, és gondolom, még többről nem. Igyekezni fogunk a jövőben is nyomom követni és publikálni ezeket, hiszen classok, fajok sorsáról van szó (például a hunterek csak távolharcolók lesznek, nem tudnak majd melegebben küzdeni). Azaz magyarán nemsokára folyt. köv.

Gyu

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/world-of-warcraft-mists-of-pandaria

Előzetes
TOM CLANCY'S RAINBOW 6 PATRIOTS



Itt az új multiplayer-király
TOM CLANCY'S
RAINBOW 6 PATRIOTS



A Ubisoft Montreal, a Ubisoft Toronto és a Ubisoft Red Storm együttműködése eredményeképpen a sorozat másodikára vesz új irányt. Az eredeti bevetések tervezését is a játékosra bízta, majd a Vegas-féle akciódús koncepció után a narratíva új szintre emelése került a fejlesztők figyelmének középpontjába. A kampány újrajátszhatósági értékét jócskán megdobja majd, hogy több alkalommal is válaszút elé állítják a játékost, aki morális kérdésekben döntést hozva befolyásolhatja, hogy milyen bevetésekben lesz része egyszeri végjáték során. Az új epizód érdekessége, hogy nem orosz, latin-amerikai vagy közel-keleti terroristák kapták a rossziújk szerepét, hanem amerikaiak, mégpedig a magát „Igaz Hazafiak”-nak nevező csoport

tagjai, akik egytől egyig kiváló katonai képzésben részesültek, rendkívül jól szervezettek és a legmodernebb fegyverekhez férnek hozzá. Hivatalos propagandájuk szerint a korrupt politikusok, a gátlástalan pénzemberek és úgy általában az amerikai kormány a célpontjuk, és semmitől sem riadnak vissza, ha az Egyesült Államok felszabadításáról van szó.

A Ubisoft ígérete szerint többféle kooperatív és kompetitív többjátékos móddal lépnek meg bennünket, amelyek során kulcsfontosságú lesz a csapatok közötti továbbfejlesztett kommunikáció. A siker nyitja a cselekedetek összehangolásában és a másodperc törtrésze alatt meghozott helyes döntésekben rejlik.

MasterCard Mobile: Új utakon a bankkártyás mobilfizetés



Ma már a hétköznapi elengedhetetlen kelléke a mobiltelefon. Nem meglepő, hogy a **MasterCard együttműködésben a Telenorral, a Magyar Telekommal, az FHB Csoporttal és a Cellummal** egy olyan alkalmazást fejlesztett ki, melynek segítségével a mobil mind több helyen átveszi a bankkártya szerepét. A **MasterCard® Mobile** bevezetése új korszakot nyit a mobilfizetés fejlődésében. Ez az első olyan mobilfizetési alkalmazás Magyarországon, amely függetlenül attól, hogy az ügyfél melyik mobiltársaság vagy bank szolgáltatását veszi igénybe, pusztán a bankkártya segítségével teszi lehetővé a fizetést, ezzel megnyitva az ilyen típusú alkalmazások használatát több millió MasterCard kártyabirtokos előtt.

Az alkalmazás letöltése és regisztrációja után a bankkártyát is regisztrálni kell a telefonon keresztül, melynek egyszeri díja bankkártyánként bruttó 99 forint. Ezután a vásárlónak már nem kell minden egyes fizetéskor megadnia kártyaadatát. Ez nem csupán gyorsabbá és kényelmesebbé teszi a telefonról indított fizetéseket, de sok felhasználó számára megnyugtató is, hiszen kutatások szerint továbbra is magas azoknak a fogyasztóknak az aránya, akik tartanak kártyaadatuk megadásától az internetes fizetések alkalmával. A MasterCard® Mobile-lal történő fizetéskor tehát sem a kártyaszámot, sem a bankkártya

biztonsági CVC vagy PIN kódját nem kell megadni. A kártyabirtokos mobiltelefonszámát, vagy kifejezetten a szolgáltatáshoz biztosított MasterCard® Mobile azonosítóját adja meg fizetéskor. Ezt követően a telefonjára érkező, a tranzakció adatait tartalmazó fizetési kérést egy hat számjegyű alfanumerikus (betűket és számjegyeket is tartalmazó) titkos kód megadásával (mPIN) erősíti meg. Az mPIN olyan állandó kód, amelyet az alkalmazás regisztrációjakor választ magának a felhasználó, és amelyet bármikor megváltoztathat a telefonján keresztül. (Az mPIN nem azonos a bankkártya PIN kódjával.)

A MasterCard® Mobile kezdetben három területen biztosít fizetési szolgáltatást:

- segítségével mobiltelefon-egyenleget lehet feltölteni (Telenor és T-Mobile),
- bizonyos szolgáltatói számlák rendkívül kényelmes és gyors befizetését teszi lehetővé (Telenor, T-Mobile és T-Home)
- valamint internetes fizetésre is alkalmas.

A MasterCard az alkalmazáson keresztül elérhető szolgáltatók folyamatos bővülésére számít. Vásárolni jelenleg a Bookline, a Bónusz Brigád, a Bortársaság és a GRoby kínálatából lehet.

További információk: mastercard.hu/mobile



•• T •• Mobile ••

5 VIDEOJÁTÉK- SZTEREOTÍPIA Leleplezve

A videojátékosok hosszú utat tettek meg a játéktéri gépek és a Mario-testvérek korszaka óta. Néhány negatív és felületes vélemény azonban rajtuk ragadt. Most, hogy az amerikai háztartások 72 százalékában megtalálható valamilyen videojáték, eljött az ideje, hogy megnyomjuk a Reset gombot és újra szemügyre vegyük a gamerek életmódját.

1. A JÁTÉKOSOK ANTISZOCIÁLISAK

TÉVES Látogass meg egy átlagos gamert szombat este és óriási meglepetésben lesz részed! Amennyiben azt hiszed, hogy anyuci pincéjében bujkál az ellenkező nem és az emberi kapcsolatok elől, akkor bizony hatalmasat tévedsz.

A JÁTÉKOSOK 87%-ÁNAK
HÁROM VAGY TÖBB KÖZELI BARÁTJA VAN.



A JÁTÉKOSOK 4%-KAL
NAGYOBB ESÉLYEL TAGJAI VALAMILYEN
KLUBNAK VAGY EGYESÜLETNEK.



A JÁTÉKOSOK 17%-A
LEGALÁBB EGYSZER EGY HÉTEN ELMEGY TÁNCOLNI.



Hi Ben! Hey... Uh..

A JÁTÉKOSOK 2%-KAL
KISEBB ESÉLYEL FELEJTIK EL A NEVEKET.



4. A JÁTÉKOSOK TÖBBNYIRE CSAK GYORSKAJÁT ESZNEK

TÉVES Az energiatalok és a chipsek gyártói elsősorban a gamereket célozzák meg, pedig a játékosok meglepően egészséges étrendet folytatnak.

HETENTE EGYSZER FOGYSZTJÁK A LEJEBB
FELSOROLT ÉTELEKET

A JÁTÉKOSOK 62%-A
AZ ÁTLAGOSNÁL EGÉSZSÉGESEBEN
TÁPLÁLKOZIK

A JÁTÉKOSOK 72%-A FOGYSZT OMEGA 3
ZSÍRSÁVBAN GAZDAG ÉTELEKET

A JÁTÉKOSOK 7%-KAL KEVÉSBÉ FOGYSZ-
TANAK KOFFEINTARTALMÚ ITALOKAT

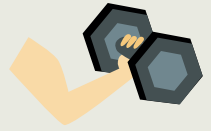
A JÁTÉKOSOK SEM FOGYSZTANAK TÖBB
ÉDESSÉGET, MINT MÁSOK.



2. A JÁTÉKOSOK TUNYÁK

TÉVES Bár a Wii és a Kinect kimozdította a játékosokat kényelmes kanapéjukról, mégis hajlamosak vagyunk azt hinni, hogy a gamerek jóval elpuhultabbak nem-játékos társaiknál. Ehhez képest...

A JÁTÉKOSOK 52%-A
EDZ RENDSZERESEN.

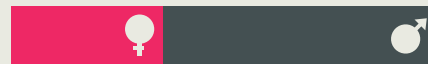


A JÁTÉKOSOK 61%-A
VÉGEZ OLYAN RENDSZERES TESTMOZGÁST, MINT
PÉLDÁUL A KERÉKPÁROZÁS VAGY ÚSZÁS.

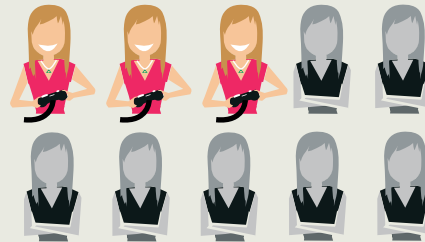


3. A JÁTÉKOSOK MIND FÉRFIAK

TÉVES A nagy szeme fénye. Az utolsó csillagharcos. A varázsló. A játékosokról szóló filmek nagy részében a főszereplő általában hímnemű egyed. Az utóbbi időkben azonban a lányok is kezdenek barátkozni a controllerrel.



A VIDEOJÁTÉKOKKAL JÁTSZÓ LUMOSITY-
FELHASZNÁLÓK 35%-A NŐ.



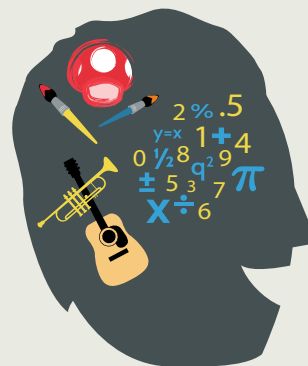
10 NŐBŐL
3 JÁTSZIK
VIDEOJÁTÉKKAL.

5. A VIDEOJÁTÉKOK AGYLAGYULÁST OKOZNAK

TÉVES Dühös anyukáktól kezdve egészen a túlvezérelt politikusokig mindenki azt mondja, hogy a videojátékok károsak a szellemi fejlődésünkre. Kiderült, hogy ezen a téren a gamerek jobban teljesítenek.

A JÁTÉKOSOK 2%-KAL
NAGYOBB ARÁNYBAN FOLYTATNAK VALAMI-
FÉLE MŰVÉSZETI TEVÉKENYSÉGET SZABAD-
IDEJÜKBEN.

A JÁTÉKOSOK 6%-A
TELJESÍT JOBBAN MATEMATIKAI
FELMÉRÉSEKEN.



A JÁTÉKOSOK 5%-KAL
NAGYOBB ESÉLYEL JÁTSZANAK VALAMIFÉLE
HANGSZEREN A SZABADIDEJÜKBEN.

A játékosok ugyanolyan
eséllyel tanulnak idegen
nyelveket, mint mások.

A tanulmányban szereplő adatok több mint 70 000 Lumosity-felhasználótól származnak. A játék fejlesztőiről a 104. oldalon olvashattok bővebben





A komád is azt kérdezte, hogy melyik fricc volt az apám



Igazi csapatmunka: az egyik leszúrja, a másik lelövi, a harmadik meghal



Többen kellene a galaxis megmentéséhez

MASS EFFECT 3



INFO

Kiadó: **Electronic Arts**
Fejlesztő: **BioWare**
Platformok: **PC, PS3, Xbox 360**
Megjelenés: **2012. március**
Röviden A népszerű akció-RPG utolsó felvonása a Föld megmentésére irányuló kísérletet kooperatív multiplayer játékmóddal egészíti ki.
PEGI 18

Meg kell hagyni, a BioWare marketinggépezetét működtető hölgyek és urak értik a dolgukat. Amikor júniusban arról kezdtek pletykák szállingózni, hogy a sorozat fennállása óta először többjátékos módot is kap egy *Mass Effect*, az illetékesek megvárták, míg a szaksajtó világgá kürtözi az eseményt, majd határozottan cáfolták az egészet. Mindez persze csak arra szolgált, hogy beszéljünk egy kicsit a jövő tavasszal érkező *Mass Effect 3*-ról, mintha nem foglalkoznánk vele egyébként is eleget.

A bejelentés végül csak megtörtént, a korábbi híresztelések igaznak bizonyultak, és mivel a többjátékos mód ténye önmagában nem bizonyult elegendőnek a most megjelenő nagyágyúk mellett ahhoz, hogy hosszabb időre tematizálja a közbeszédet, „egészen véletlenül” kikerült Xbox LIVE-ra a játék egy nagyon korai változata, amiből többek között megtudhatjuk, hogy nehézségi szintek helyett három különböző játéktípus közül választhatunk kezdéskor.

Az Action Mode azoknak való, akik jobban szeretik, ha a kezükben felugató gépfegyver beszél helyettük. Erre kattintva a harc akár meg is izzaszthat bennünket, de cserébe sosem fog amiatt fájni a fejünk, hogy épp döntést kell hozni valamilyen nagy horderejű ügyben, megteszi azt a program helyettünk, mi csak hátradőlünk, és élvezzük a mozit, amíg újra el nem érkezik a lövöldözés ideje. Pontosán ennek az ellenkezőjét, vagyis teljes választási szabadságot és könnyített harco-

kat tartogat számunka a Story Mode. A hagyományos *Mass Effect*-élményt ellenben az RPG Mode-tól várhatjuk, amiben minden döntés terhére magunknak kell viselnünk, és még a harcok is kihívást jelentenek.

FEGYVERTÁRSÁK

Casey Hudson, a széria állandó projektvezetője elárulta, hogy már az első rész kapcsán felmerült a többjátékos mód implementálásának kérdése fejlesztés közben. Megkezelítőleg ugyanakkora jelentőséggel bíró szereplőkben és egy teljesen kooperatív játékban gondolkodtak, ám arra jutottak, hogy ez a megoldás a történet rovására menne. A folytatás esetében az lett volna a nagy ötlet, hogy bárki csatlakozhat egy másik játékoshoz, és Shepard egyik szövetségese fölött átvéve az irányítást, segédkezne a galaxis megmentésében. Végül ezt sem találták járható útnak. A folyamatos kísérletezés, a bölcsek kövének keresése sokáig tartott, ám úgy tűnik, hogy végül csak eredményesnek bizonyult, és megszületett a megoldás: egy olyan kooperatív játékmód, ami az egyjátékos történetétől szeparáltan létezik, ugyanakkor ki is egészíti azt. Szabadon eldönthetjük majd, hogy emberrel, asarival, turiánnal vagy valamelyik másik szövetséges faj férfi vagy női képviselőjével vetjük bele magunkat a 2-4 főt megmozgató hadműveletbe, amelyekből teljességgel hiányozni fognak a párbeszédok. A hangsúly érthető módon a harcon lesz, ami a gyakorlatban úgy fest, hogy a kiválasztott helyszíntre megérkezve a társainkat folyamatosan

fedezve és támogatva kell a tíz, egyre komolyabb hullámban érkező ellenséget likvidálnunk válogatott környezetben zárt, illetve nyitottabb, szabadtéri helyszíneken egyaránt. Amennyiben a csapatunk olajozottan működő gépezete meghibásodik, s valaki a földre kerül, a társai még visszahozhatják az élők sorába. Az ehhez rendelkezésre álló időtartam meghosszabbítható, ha a haldokló játékos kitaróan nyomkod egy gombot. Tapasztalati pontokat asszisztálás révén is szerezhetünk az ölések mellett, továbbá a hullámok alatt felmerülő extra feladatokat (például bomba hatástalanítása, számítógép feltörése) teljesítve kerülünk majd egyre közelebb a szintlépéshez, amit tizenkilencszer ismételtünk meg egy karakterrel, amíg el nem érjük a húszas korlátot. Hasonlóképp gyarapodik a kreditjeink száma is, amiket jobb páncélzat, fegyverek és kiegészítő felszerelés vásárlására fordíthatunk.

Az első *Mass Effect*-ben bemutatkozott hat kaszt lényegében változatlan formában köszön vissza, ám a fejlesztési, specializálódási lehetőségeinket ezúttal nem határozták be annyira, mint a második részben. A változatossághoz és a karakterek egyediségéhez hozzájárul az is, hogy a különböző fajtagjai eltérő adottságokkal rendelkeznek: például míg egy ember viszonylag könnyedén gördül át egyik fedezékből a másikba, addig egy 400 kilós krogan harcostól nem várhatjuk el, hogy úgy mozogjon, mint egy sztornász. A paprikás hangulatú behemótok lomhaságot átlagon felüli állóképességgel és egy spe-



Vajon mekkora farkas lenne elég egy ilyen Piroskához?

FEJEKET BEHÚZNI

A térképeket úgy tervezték meg, hogy a játékosok bőségesen találjanak olyan tereptárgyakat, amelyek mögött biztonságban meghúzhatják magukat. A továbbfejlesztett irányításnak köszönhetően egyetlen gombnyomással haladhatunk majd fedezékekről fedezékekre.

A FOLYAMATOS KÍSÉRLETEZÉS EREDMÉNYESNEK BIZONYULT, ÉS MEGSZÜLETETT EGY OLYAN KOOPERATÍV JÁTÉKMÓD, AMI AZ EGYJÁTÉKOS TÖRTÉNETTŐL ELSZEPARÁLVA LÉTEZIK, UGYANAKKOR KI IS EGÉSZÍTI AZT



Naná, hogy emberi társukat zavarják előre a xenofób idegenek

ciális támadással ellensúlyozzák – nem sokan maradnak állva azok közül, akiket egy gőzmozdonyként robobó krogan öklel fel. A társas érintkezés fájdalmasabb formáinál maradvány egy új, letaglózó erejű közelharc-támadást is üdvözölhetünk, miközben fájó búcsút veszünk az idő megállításának lehetőségétől. Multiban nem tudunk semmilyen fegyver-, ill. képességválasztó menüt elővárszolni. Gyorsbillentyűkhöz kötve két fegyverrel és három különleges képességgel kell beérnünk, amelyeket a bronz, ezüst, vagy arany nehézségi kategóriába sorolt küldetések előtt választunk ki.

ÉBERSÉG

A kooperatív küldetések valójában mind egy magasabb célt szolgálnak: a Reaperek ellen vívott háború ügyének előremozdítását. Gondoljunk csak bele, ha Shepard és elit csapata felkeres egy naprendszer, majd alaposan elkeni a száját a szintetikus megszállóknak és szolgálalkú szövetségese-

iknek, mi akadályozná meg a későbbiekben a sok millió éves teremtményeket abban, hogy visszatérjenek? Egy racionális világban semmi, a BioWare dizájnerei és történetírói pedig egy minden elemében hihető univerzum megteremtését tűzték ki célul, ahol egyik dolog logikusan következik a másikból. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy elűzetése után a szektorba visszaszivárgó ellenség majd olyan különleges alakulatokba botlik, amelyek a Lance Henriksen hangján megszólaló Hackett admirális parancsnoksága alá tartoznak.

Ezt az aprócska játékmechanizmust Galaxy at War névre keresztelték, és lényegében egy kis stratégiai jellegű csempészek általa a *Mass Effect 3*-ba.

Külön menüpontban (War Assets) kísérhetjük majd figyelemmel, hogy a kooperatív missziók teljesítése révén egyre magasabbra tornázott készenléti állapot következtében a szövetséges civilizációk éppenséggel milyen eszközöket, létesítményeket, csapatokat biz-

NINCS MÉG VÉGE

A *Mass Effect 3* törvényszerűen érkező letölthető kiegészítési számára a legkedvezőbb fogadtatásban részesített *Lair of the Shadowbroker* és *Overlord* DLC-k szolgálnak mintaként mind volumen, mind ár-aspekten. Az egyelőre hét lakat alatt őrzött tervek között single player és multiplayer csomagok is szerepelnek.

tosítanak rendelkezésünkre a közös ügy érdekében.

Azt, hogy adott szektorban várhatóan milyen kimenetellel zárul majd a végső leszámolás egy galaktikus térképen követhetjük nyomon, ami a kritikus helyzetet pirossal, a szinte biztos győzelmet zölddel, a kétesélyes szituációt pedig sárgával jelöli. Ahol tehát piros vagy sárga riasztás van érvényben, ott jobban tesszük, ha Shepard szülő missziói és kooperatív küldetések révén igyekszünk sürgősen javítani a helyzeten. Ne feledjük azonban, hogy a *Mass Effect 3* az első, második és sokadik látásra is szórakoztatónak ígérkező új játékmód ellenére még mindig egy döntően single player alkotás. A BioWare éppen ezért nem engedheti meg magának, hogy azok a játékosok, akik semmiféle vonalmat nem éreznek a multis örömei iránt, és kizárólag a történetre kíváncsiak, bárminemű hátrányt szenvedjenek – ha tehát kellő alappossággal járnak utána a szülő misszióknak, és nem lesznek restek felgöngyöltetni a mellékküldetések túlnyomó részét, ugyanúgy az optimálisan legjobb befejezésnek lesznek majd tanúi, mint multiban erős játékosársaik.

Chavalier

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/mass-effect-3



Beintett a Bohemia a kalózoknak

GYENGE GRAFIKA ÉS IRÁNYÍTHATAT- LAN HELIKOPTER

Nemrégiben startolt el a *Take On Helicopters*, amely a Bohemia Interactive békeidőkben játszódó helikopteres játéka. Ahogyan az lenni szokott, a fájlmegosztókon gyorsan megjelent a feltört verzió, ami azonban szinte élvezhetetlen, ugyanis a fejlesztők olyan védelmi megoldásokat építettek be, amelynek segítségével a grafika és az irányítás is élvezhetetlen, erre pedig jelenleg nincs warezmegoldás. A mosottas, fakó, jellegtelen látványnak, és a remegő, irányíthatatlan forgószárnyasoknak nem örülnek a torrentoldalak lakói, de vannak olyan emberek, akik még annak ellenére is, hogy ellopják a játékot, van bőr a képtükön reklamálni, mint ahogyan az egyik fórumozó tette ezt a játék hivatalos oldalán. Természetesen, amikor a fejlesztők közölték vele, hogy eredeti példány mel-

lett nem történhet ilyen, a habzó száju felhasználó azonnal köddé vált. A Bohemia Interactive vezetője, Marek Spánek az eset kapcsán elmondta, hogy a hozzájuk hasonló, független fejlesztőknek komoly problémát jelent a warez, ezért kénytelenek ilyen megoldáshoz folyamodni. Rádásul még demót is kiadtak, így aki valóban szeretné a játékot kipróbálni vásárlás előtt, annak sem kell az nCore Shopba menni. A cseh csapatnál egyébként nem szokatlan ez a megoldás, mert aki emlékszik még az *Arma 2*-re, az tudja, hogy a warezverzióban úgy szórta a fegyverek, mintha gyakorló alkoholistákat szimulált volna a játék a reggeli feleség legurítása előtt, valamint az MI sem volt a helyzet magaslatán, bár ez a bolti játékban is előfordult néha.



A Screamer 4x4 kihívója

DAGASZD A SARAT AZ OFF ROAD DRIVE-BAN

Az 1C-Avalon egészen megközelítette azt az igen magas szintet, amit a Clevers Development állított fel a *Screamer 4x4*-gyel. Az *Off Road Drive* ugyanebben a kategóriában indul, azaz az úttalan-utakon való közlekedés élményét varázsolja otthonunkba anélkül, hogy valóban nyakig sárosak lennénk. Úgy tűnik, hogy az oroszok szép munkát végeztek, mert az Unreal Engine 3 által nyújtott látvány szép, élénk színeket ad, hiteles környezetet, ám a mostanában kicsit már túlzás-számba menő csicsák nélkül. A világ számos táját bejárhatjuk: Thaiföld, Dél-Afrika, Oroszország, Malajzia, Ausztrália és Észak-Kalifornia szerepel a repertóriumában, összesen 42 szakasszal, amelyeken 20 járművel dagonyázhatunk a sárban. A játék a kemény versenyekről szól, ahol jól meg kell gondolni, hogy mikor mit

teszünk, vagy milyen nyomon próbálunk előre haladni. A differenciálzár, az AWD, a keréknyomás változtatásának használata nélkül gyorsan el fogunk akadni, és ilyenkor már csak a csörlőben reménykedhetünk, ha éppen van a közelben valami, amire rá tudunk kapaszkodni. De a feladatok nemcsak annyi, hogy végigmenjünk a pályán, hanem az is, hogy ezt mindenki előtt, a lehető leggyorsabban és a legkevesebb hibaponttal tegyük meg. Akinek régi vágya, hogy UAZ volánja mögött merüljön tengelyig az ingoványba, az most örülhet, mert autók tekintetében is jó a kínálat, bár nem licenccelt járműveket terelgethetünk, de az eredetivel teljesen megegyező kinézetet kapjuk. Aki csak a tövig nyomott gázpedálban hisz, az inkább messzire kerülje el az *Off Road Drive*-ot, a többieknek viszont kötelezőnek tűnik.



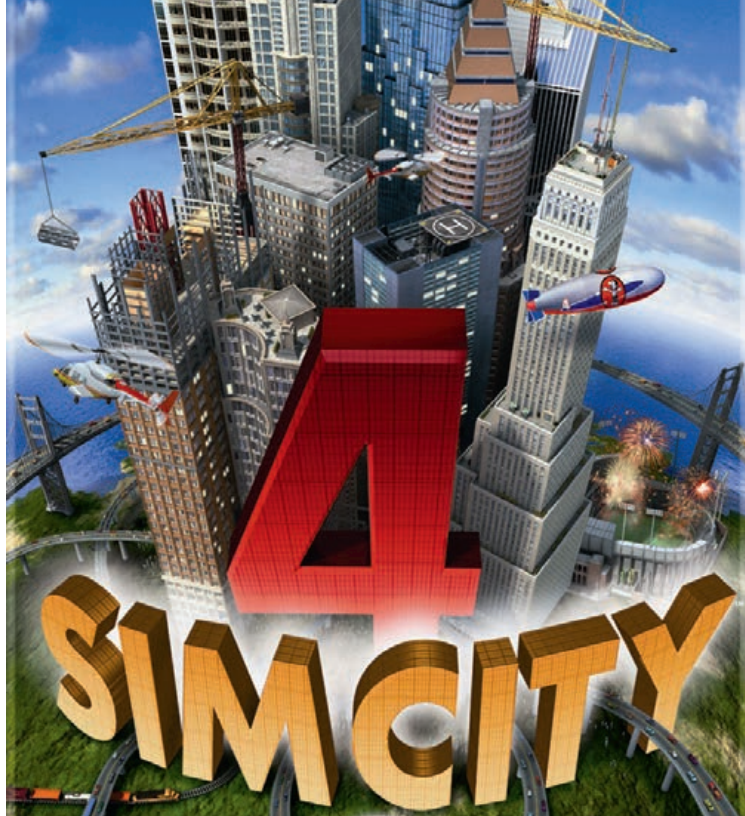


Fegyverrel
a Modern Warfare 3-ért

HATEZER DARAB JÁTÉKOT LOPTAK EL

Tény, hogy játékot szerezni nem csak úgy lehet, hogy fizetünk érte. Eddig ez alapvetően azt jelentette, hogy warez útján tehetünk szert rá, de úgy tűnik, hogy kezd eldurvulni a helyzet. Történt ugyanis, hogy Párizsban profik kiraboltak egy teherautót, elutalajdonítva az abban szállított 6000 darab *Call of Duty: Modern Warfare 3* kópiát. Mindezt úgy hajtották végre, hogy nemes egyszerűséggel a saját járművükkel behajtottak a játékot fuvarozó furgonba, kipattantak az autóból, majd könnygázzal ártalmatlantították a sofőrt és a vele utazó kollégáját, késes fenyegetőzés kíséretében. Az időt továbbra sem vesztegetve, egyikük beült a furgonba, és elhajtottak. Az elloptott játékokkal 400 000 euró kárt okoztak a rablók, és apró pikantériája az ügynek, hogy mindez egy olyan városban

történt, amely a játékban is szerepel. Az Activisionre rájár a rúd, hiszen a *Modern Warfare 2* esetében a norvég tömeggyilkosság vetett rossz fényt a játéokra, most pedig a folytatás esetében fegyveres rablással kell szembesülnünk. Remélhetőleg ez nem egy újonnan kialakuló „szokás” kezdete, mert ha mégis, akkor durvább, mint amit a warezzal okozott károk jelentenek. Mindenesetre ha valaki Párizs környékén jár, és túl olcsón kínálnának neki bontatlan *Modern Warfare 3*-at, akkor sovány malac vágásban húzzon el onnan, mert feltehetőleg lopott áruval van dolga. Azt még nem tudni, hogy a kiadó hogyan reagál minderre, illetve van-e lehetőség arra, hogy a CD-kulcsokat letiltsák, hiszen ez lenne az egyetlen módja annak, hogy a rablók ne tudjanak túl nagy anyagi hasznot húzni a dologból.



Sim City „adóterv”

A SIM CITY 4-BŐL LOPTA ADÓTERVÉT A REPUBLIKÁNUS ELNÖKJELÖLT?

Hogyan lehet egyszerű megoldást találni a gazdasági válságra? Elég játszani egy kicsit, máris menthető lesz a világ. Vagy csak Amerika. Vagy az sem.

Herman Cain üzletember, lelkes, pizzériát futtat, egyébként a republikánus elnökaspiránsi mezőny egyetlen fekete indulója, akit Barack Obama legnagyobb ellenfeleként tartanak számon. Mindez számunkra teljesen érdektelen is lehetne, de a vicces apróság a részletekben lakozik: kiderült, hogy Cain gazdaságpolitikájának egyik leg többet hangsúlyozott eleme a *Sim City 4* című játék adórendszereit idézi.

Cain úgynevezett „999”-es adóterve nem túl bonyolult, az a lényege, hogy az amerikai gazdaságot egyszerű adóalapokra helyezi: az SZJA, a kereskedelmi és az ipari adó is 9 százalék lenne. Gyakorlatilag ebből épülne fel a szebb és egészségesebb amerikai gazdaság – legalábbis Cain tervei szerint. Az csak kicsit kelle-

metlen, hogy ezt már 2003-ban a Maxis is kitalálta, ez az adórend ugyanis a *Sim City 4* alapbeállítása, amelyet a játékosok szabadon állíthatnak a játékmenet során.

A sajtó azonnal le is csapott a „véletlen egybeesésre”, máris megindult a nyomozás, vajon kinek is köszönhető Cain „999”-es álomvilága. A gazdasági terv egyik ötletgazdája Rich Lowrie, aki nem volt hajlandó reagálni a *Sim City*-s kapcsolatra, ám róla viszonylag hamar kiderült, hogy egy sima könyvelő, nincs is közigazdász diplomája. Herman Cain is gőzerővel cáfolta a pletykát, bár JD Gordon, a Cain kampány sajtósa korábban csak annyit mondott: „Nos, mi mindannyian szeretjük a 999-et”.

Meglehetősen hamar és ügyesen reagáltak a *Sim City 4* alkotói is, Kip Katsarelis, a Maxis vezető producere az eset kapcsán azt nyilatkozta, nagyon boldog, amiért a politikusok már a videojátékokból merítenek ötleteket a válság kezeléséhez, egyben azt is leszögezte, hogy reméli, játékaik a jövőben is műszaként hatnak a nemzet nagyjaira. Az Electronics Arts a YouTube-on gúnyolta ki Caint, és azonnal le is vitték a *Sim City* árát 9,99 dollárra.



HA TE MONDOD

Herman Cain szenátor: „Ez egy hazugság... Ez minden, amit mondhatok: ez egy hazugság!”

Play SWTOR, we must, young Skywalker

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

Amióta tudom, hogy nekem kell írnom ezt az előzetest, azon gondolkodtam, hogyan lehetne a legjobbban kiszűrni az elfoglaltságot a szavaimból. Hiszen hogy is ne lennék elfoglalt egy olyan játékkal kapcsolatban, amiről már azóta álmodozok, egy népes Star Wars-fanatikus tömeggel együtt, amióta megtettük az első lépéseket 2003-ban, Taris bolygóján?... Már akkor mindenki elképzelte azt a csodás, akkoriban még elérhetetlennek tűnő jövőképet, amikor is a barátainkkal együtt virágoztathatjuk fel vagy éppen dönthetjük meg a Köztársaságot. Persze erre a legjobb formátum az MMO lett volna, és ezt a LucasArts, illetve az első *Knights of the Old Republic* fejlesztője, a BioWare is tökéletesen tudta. Sokáig kellett várnunk, egészen 2008 októberéig, hogy megtörténjen a bejelentés, amiről már korábban is hallottunk kőszapletykákat. Akkoriban még 2010-es kiadási dátumra számítottunk (ami már akkor is felfoghatatlan távolságban volt, legalábbis rajongói fejfel gondolkodva), ám egészen ez év decemberéig sikerült elhúzni a megjelenést.

ÉN KICSI TOR-OMI

Nehéz habzó szájú Star Wars/BioWare/*KotOR*-rajongóként objektíven hozzáállni ehhez a játékhoz, ám mégis rengeteg

elvárással kezdtem bele a kalandozásokba. Ez főleg annak köszönhető, hogy az eddigi MMO-kban, de főleg a *World of Warcraft*-ban eltöltött hosszú évek alatt rengeteg olyan megoldással találkoztam, ami nagyon magasra tette a lécet. Ha ezt nézzük, mondhatjuk azt is, hogy a BioWare kicsit későn lép be a piacra, mivel már számtalan fejlesztő rengeteg játékkal és örültebbnél örültebb újdonságokkal próbálkozott, így egyre nehezebb olyat felmutatni, ami tényleg innovatív, és ki lehet vele túnni a szürke tömegből. Míg ezt egyesek pandákkal vagy szárnyas elfekkel próbálják meg megoldani, addig a BioWare egészen egyszerűen, csak *magával*. Hogy egy kicsit tisztább legyen, mire is gondolok: adottak a BioWare egyjátékos alkotások, mint például a *KotOR*, a *Mass Effect* vagy a *Dragon Age*. Ezek rengeteg ponton megegyeznek, amelyek már évek óta jellemzik a fejlesztő műveit: ilyen a párbeszédrendszer, a szinkronizált karakterek, a világok felépítésének logikája, a történetközpontúság, és így tovább. Ha valaha új játékot készít a BioWare, 99 százalék, hogy ezek benne lesznek. Pont ezért volt elképzelhetetlen, hogy mit fog kezdeni egy MMO-val a fejlesztőcsapat, mivel ezeket átültetni egy masszívan többjátékos környezetbe majdhogynem öngyilkosság... vagy pont, hogy in-

kább zseniális. Ám mégis, mindent, amiről rá lehet ismerni egy BW játékra, ők bele-tették a *Star Wars: The Old Republic*-ba, nem félve, hogy ezzel csak érettebb réteget tudnak megszólítani. Persze ez ellen több súlyos ellenérvet is fel lehet sorakoztatni, mint például magukat a Star Wars-filmeket, amelyek elsősorban a gyerekeket szólítják meg (nyilván nem csak, de a célközönség a '70–80-as években és az utóbbi időszakban is ők voltak), a stílizált grafikát, amely egy szebb rajzfilmhez hasonlít, vagy éppenséggel azt a tényt, hogy akár jedivel is maszkálhatunk. Annak idején ez volt minden gyerek álma, nem?

EGYJÁTÉKOS MULTIPLAYER

Pontosan az említett elemek miatt gondoltuk úgy nagyon sokáig, hogy ez nem lesz más, mint egy single player játék, csak éppen néha összefutunk pár emberrel az „utcán”, vagy éppen megijhatunk valakivel egy bambit a helyi kocsmában, két küldetés között. Hiába szajkózta a BioWare folyamatosan, hogy igen, tényleg a történet az elsődleges, de ettől függetlenül minden meglesz benne, ami egy MMO-ba kell. Többjátékos küldetések, flashpointok (más néven instance-ok), operationök (raidok), és rengeteg egyéb formátumú interakció van a játékban, amelyek bár kihagyhatók, és ezzel tény-

INFO

Kiadó: EA/
LucasArts
Fejlesztő: BioWare
Austin
Megjelenés:
2011. december
Platformok:
PC
Röviden Már Vader
előtt 3000 évvel is
sötétségbe próbálták
dönteni a Galaxist.
Ebben most mi is
asszisztálhatunk, vagy
akár ellen is állhatunk.
PEGI 12

” AZ ADVANCED CLASSUNK NEM BEFOLYÁSOLJA A TÖRTÉNETÜNKET, EZ SZINTISZTÁN A JÁTEKMENETET ILLETŐ DÖNTÉS



leg „egyjátékosítható” az SWTOR, de ez durván megnyirbálja a játékelményt, éppen ezért nem is javasolt. De miért is tennék így, ha már hajlandók vagyunk kifizetni a havidíjat? Vicces, hogy az egyik legnagyobb pozitívum a játékkal kapcsolatban pontosan ezeket az elemeket érinti: nagyon sok úgynevezett „Heroic” küldetéssel találkozhatunk a fejlődés során, amelyekhez 2, 3 vagy 4 ember kell. Ezek változó nehézségűek, de ha csak egy kicsit is egy darab sült krumpli felett van a csapat átlagintelligenciája, akkor teljesíthetők. Hasonló a helyzet a flashpointokban, amelyek teljes teamet, vagyis négy főt igényelnek. Ezek nehézségéről érdemben még nem tudunk nyilatkozni, mivel a játék még bőven béta-fázisban van, és a végleges verzióig változni fog, de annyi biztos, hogy igen élvezetes, főleg a történet, a helyszínek és a multiplayer-dialogok miatt. Utóbbi kifejezés az egyik legérdekesebb feature-t takarja a játéknak, ugyanis a hagyományos párbeszédet megbolondították egy dobókocka-rendszerrel. Amennyiben csoportban vagyunk, és beszélgetésbe elegyedünk valamelyik NPC-vel, a válaszolási lehetőséget sorsolás dönti el. Aki a legnagyobbat dobja, az adott situációban az ő akaratát érvényesül, de a saját karakterünkre nincs komolyabb befolyással, mivel a sötét/világos oldali pontokat a mi válaszunk alapján kapjuk meg.

COME TO THE DARK SIDE...

...we have cookies! – ahogy a népszerű mondas tartja. Ha sütit nem is, de sok egyéb jót kapunk, ha elérünk egy bizonyos szintet a válaszainkból kapott sötét vagy éppen világos oldali pontjaink által. Ennek elsősorban az ezáltal elérhető felszereléseknek köszönhetően van gyakorlati haszna – ez abban nyilvánul meg, hogy sok tárgy csak akkor aggatható a karakterünkre, ha megfelelően sötétek vagy világosak vagyunk. A legjobb mégis az, amikor a sorozatos gonosz döntéseink által már olyan szintet érünk el, hogy ez a hősi kinézetén is megmutatkozik. (Nincs is szebb látvány, mint egy gonoszszan néző, sötét szemekkel rendelkező, repedezett arcú, nagy mellű Twi'lek lányka.)

A döntéseink emellett az egész karakterünk történetét is igen súlyosan befolyásolják – ha egyszer megöltünk valakit, az megmásíthatatlan. Sokszor bele sem gondol az ember, hogy milyen súlya van egy-egy beszélgetésnek; szinte észrevétlenül visszük el a történetünket teljesen más irányba. Zseniális ez az elem, amely már az eddigi BioWare játékokban is magasra emelte az újrajátszhatósági rátát.

Aki nem kíváncsi a történetre, vagy nem akar perceket eltölteni egy-egy NPC társaságában, az egy jól irányzott szóköz lenyomásával kihagyhatja azokat, de eszméletlen mértékben kikerüli a játékél-



Akár lánghegesztővel is összekapcsolhatjuk a sith-eket

FAJOK

Sokszor kritizált eleme a játéknak, hogy kevés választható faj áll rendelkezésünkre, a nagyobbik probléma mégsem ez, hanem ezek nagymértékű hasonlósága. Egy zabrakot, valamint egy embert csupán az előbbi fején lévő tüskék különböztetnek meg, de a miralukák szemfedője sem mondható szignifikáns differenciának. Reméljük, később lehetünk wookie-vel, droiddal vagy akár huttal is... bár utóbbit nehezen tudná felemelni a bounty hunter jetpackje.



Zabraka-dabra, így varázsol a zabrak sith

INFOBOX

Már csak milliós számokban lehet mérni az előrendelések számát, ami arra enged következtetni, hogy az egyik legsikeresebb MMO-rajt áll előtűnk. A nyilatkozatok alapján viszont 500 000 előfizető is elég lenne a profittermeléshez.

MÉG RÉGEBBEN...

A bétában a köztársasági kasztokkal játszhatunk, név szerint jedi knighttal, jedi consularral, smugglerrel, illetve trooperrel. Minden egyes kasztot valamelyik nevesebb filmbeli karakter alapján alkották meg, hogy az MMO-kban kevésbé tapasztalt, és főleg a Csillagok háborúja világa miatt játékosok is könnyen azonosulhassanak az egyes szerepekkel. A jedi knight alapját a fiatal Obi-Wan biztosította, vagyis ő egy közelharcos, a fénykardját előnyben részesítő tank, vagy sebészosztó lehet. A consular ezzel ellentétben inkább azoknak lesz szimpatikus, akik távolsági képességeket szeretnek alkalmazni, azaz közelebb áll hozzájuk a Yoda által képviselt stílus. Ők többet használják az Erőt, így akár



KASZTOK



SMUGGLER

Távolsági harcos, aki gyógyítani és sebést osztani is tud. Főbb fegyverei a kisebb pisztolyok, de egy jól irányított tőkön rúgás sem ritka mozdulat a részéről.

TROOPER

Tankolásra és sebzésosztásra specializálódtak a Köztársaság legkeményebb katonái. A hatalmas sugárvetőikkel a pimasz sith-eket is halomra tudják lőni.

JEDI KNIGHT

Az élvonalban harcolnak, kezükben a fénykardjukkal, miközben vagy magukra vonják az ellenfelek figyelmét, vagy éppen darabokra szedik őket.

JEDI CONSULAR

Az Erő használata jellemzi őket, így bajba jutott társaikon harc közben segíthetnek, de adott esetben akár egy hajót is hozzá tudnak vágni a rosszalkodókhoz.



gyógyítók is lehetnek. A smugglert ki másról mintázhatták volna, mint a Galaxis kedvenc rosszfiújáról, Han Solóról, akit a nőknél csak a pénz tesz boldogabbá. Végül, de nem utolsósorban ott a trooper, aki akár egy köztársasági klónkatonának is elmelehetne, holott nem az, mivel az *SWTOR* érájában erről még szó sincs.

...MÉG MESSZEBB

Az alaptörténet majd' 3000 évvel Darth Vader felemelkedése előtt játszódik, vagyis aligha fogunk találkozni a jól ismert karakterekkel. Persze ahogy már korábban is említettük, sokan a filmek miatt kezdenek majd el játszani az *SWTOR*-ral, így számos motívumot és dizájnjeleket áttemeltek a Köztársaság bukása utáni időszakból.

A sok visszaköszönő elem ellenére mégis rengeteg egyedi megoldással és ötlettel találkozhattunk, mivel a filmek és a játék között lévő komoly időrés miatt a BioWare szabadjára engedhette a fantáziáját, és így alakíthatta a történetet, ahogy tetszett neki. Kell is az effajta szabadság, hiszen nyolc teljesen egyedi vonalat kellett megalkotni a különböző kasztoknak, úgy, hogy minden egyes történet „végén” a játékos úgy érezhesse, hogy magát a Galaxis hőseit terelgeti. Valószínűleg a tapasztaltabb RPG-eknek nem mondok azzal újdonságot, hogy ezt a feladatot a BioWare tökéletesen teljesítette, ugyanis a bétában játszható köztársasági kasztok mindegyike olyan történettel, mi több, kisugárással rendelkezik, hogy szinte már az első pillanatban beleéljük magunkat az eseményekbe. A négy kaszt közül a legérzékenyebben ezt a jelenséget a csempész produkálta, akinél badasabb karaktert még nem alkotott az austinai gárda. Ki más lehetne annyira laza, mint a csempész, hogy a legnagyobb harcok közepette, professzionálisnak közel sem mondható leszállás után úgy lépdeljen le a leereszkedő rámpáról, mint a Galaxis

ura?... Nincs is szebb pillanat, mint amikor a csatazajjal tarkított légikikötőben leállunk bratyzini a helyi rosszfiúval, fitytet hányva minden negatív körülményre. Persze a többiek története sem érdekelenebb, hiszen a trooper az igazi keménylegényt alakítja, aki a legneccesebb szituációban is csak a 1,5 méteres gépágyújára hallgat. Nehéz ezekről anélkül beszélni, hogy ne spoilerezzük komolyabban a történetet, így maradjunk csak annyiban, hogy aki a *KotOR*, a *Mass Effect*, a *Dragon Age* vagy akár a *Baldur's Gate* történetét szerette, az itt egyenesen el fogja dobni az agyát. Mit hallgatunk 3 éve? *Story*, *immersion*. És tényleg.

MAY THE CRISIS BE WITH YOU

A túlzott egyjátékosság mellett az előzetes videók és képek alapján a legtöbbet bírált elem a grafika volt. Mi tagadás, az először, cirka 3 évvel ezelőtt kiadott képeken tényleg úgy nézett ki az alkotás, mint

egy felpimpelt *Zelda*, de mára, főleg a fejlesztés utolsó szakaszában rengeteget lépett előre ezen a téren is az *SWTOR*. Persze ez nem azt jelenti, hogy *Crysis*t megszenyítő effektekkel és textúrákkal pakolták tele a játékot, de nem is ez volt a cél. A grafikusok és art directorok rengetegszer elmondták, hogy ez az úgynevezett stílizáltan realista megjelenítés annak ellenére, hogy kissé meszeszerű, mégis rendkívül időtálló, mivel ha arra mentek volna rá, hogy abszolút valóság-hű legyen, akkor három év múlva a saját csapdjukba estek volna, ugyanis az addigra több mint elavult lenne. Ez a stílus viszont mindig ilyen lesz, sohasem „rézletesebb” vagy éppen valóságközelibb. Ennek ellenére, vagy talán pont ezért van tele az *SWTOR* festői tájakkal, gyönyörű fényekkel, és sokszor hátborzongatóan feelinges szegletekkel. Talán utoljára a *World of Warcraft* szippantott be



SO hardcore!

Nagyon sok ex-*WoW*-os klán készül arra, hogy átvándoroljon a BioWare MMO-jába, de vajon jól teszik? Lehet-e igazán hardcore játék az *SWTOR*? Nehéz kérdés ez, és főleg ilyen korán megválaszolni ezt, de annyit már lehet sejteni, hogy nem cél az, hogy e-sport legyen a játékból. Versenyszerű PVP szinte biztosan nem lesz, de brutális nehézségű, hónapokat igénylő boss-encounterok sem.





És akkor elkezdtem simogatni a kilógó transztorát, miközben a nevemet sípoltam...

ŰRCSATÁK

Nem lenne igazi Star Wars MMO az *Old Republic*, ha nem lenne benne űrcsata. Kézenfekvő volt, hogy erre a saját hajóinkat használjuk, amelyekkel szétzúzhatjuk az ellenfeleinket. A játékmechanika kissé fapados, hiszen egy rail-shooterről van szó, ami azt jelenti, hogy előre meghatározott vonalon halad végig a hajónk, nekünk pedig az egér segítségével kell kilőnünk a szembejövő ellenfeleket. A hajónkat fejleszthetjük, így a pajzsunk, illetve fegyverzetünk is erősebb lesz.



ennyire, amikor először lépkedtem Elwynn Forest fái között... több mint 3,5 évig el se engedtem utána.

QUEST-TENGER

Térjünk át egy kicsit a játékmechanikára, amely az egyik legfontosabb pontja az MMORPG-knek. Az irányítása egy az egyben megegyezik az összes többi masszíván többjátékos alkotásával, vagyis nem kell túl sok újdonságra számítani e téren. Ami viszont az egyik legérdekesebb a többiekkel szemben, hogy nincs auto-attack a közelharcú karakterek esetében (távolságiaknál ugye ez alpból hülyeség is lenne). Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy nincs automatikus ütögetés, miközben harcolunk, vagyis minden egyes sebészkiosztásért mi felelünk. Ha egy életpontja maradt az ellenfélnek, nem várhatunk arra, hogy magától lendít még egyet a hősünk – el kell tolnunk valamelyik képességünket.

A harc maga nagyon dinamikus, amely főleg annak köszönhető, hogy szinte sosem állunk szemben háromnál kevesebb ellenféllel egyszerre. Sokkal élvezetesebb csoportok ellen harcolni, mint egy, az erdő közepén árválkodó disznó ellen, a veséje után epekedve. A nehézség a bétában nem volt túl komolyan nevezhető, hiszen könnyűszerrel lemészárolhattunk egyszerre akár 5-6 velünk egy szinten lévő mobot is, de ez a fejlesztői igények szerint már nem lesz ennyire egyszerű a végleges változatban. Küldetéseket tekintve két főbb típus van. A legfontosabbak a class quest nevezetűk,

amelyek karakterünk személyes történetét mesélik el. Ahogy az a nevükből is ered, minden egyes kasztnak teljesen egyedi, az egész fejlődésen átívelő története van, amit különböző döntéseinkkel rengeteg irányba elvihetünk. Ezeket a küldetéseket nagyrészt egyedül fogjuk teljesíteni, mivel egy-egy szakasz végkifejlete az adott kaszt számára instance-olt területen zajlik, vagyis más nem jöhet oda be. Amennyibe behívjuk csoportba egy másik kaszt képviselőjét, természetesen segíthet, de neki ebből nem lesz különösebb haszna, valamint a történet folyását sem terelheti más irányba. Emellett vannak world questek, amelyek a bolygón történő helyi eseményeket göngyölték fel. Itt az egészen pitiáner bandákkal való leszámolástól kezdve cirkáló felrobbantásáig minden van, mi szem-szájnak ingere.

CINKOSTÁRSÁK

Ahogy minden más BioWare játékban, úgy itt is lehetőségünk van barátokat szerezni, akik hűen vagy éppen hűtlenül, de végigkísérnek minket a kalandjaink során. Az angolul companionnek nevezett társak külön személyiséggel, véleménnyel, de ami a legfontosabb, képességekkel rendelkeznek. Nem másról van szó, mint egy „pet”-ről, aki ha arra képes, tankol, sebzést oszt, vagy éppel healel minket. Minden kaszt más-más társakat szedhet össze a fejlődés során, és természetesen annak képességei szerint, okosan építették fel a játékmechanikai szempontból betöltött szerepüket.



Első társunkat a 6-8. szint környékén szerezzük meg, míg a következőt már a hajónkkal egyetemben kaparintjuk meg, ám utóbbi robot kevésbé érdekes szerepet tölt be. Vigyázni kell viszont, mert ha a történetünk során úgy cselekszünk, ami társunk számára nem vonzó, akkor bizony megromolhat a kettőnk közötti kapcsolat, és adott esetben ott is hagyhat minket. Persze az ellenkező eset is előfordulhat, és életre szóló szerelem is kibontakozhat, ám a többi BioWare játékkal ellentétben ez csak az ellenkező neműek esetén működhet. Egyszerre maximum egy companion rohangálhat az oldalunkon, de eközben a többieknek sem kell feltétlenül a hajónkon csücsülniük. Itt kell ugyanis megemlítenünk a játék egyik, ha nem a legzseniálisabb elemét, a crew skilleket.



Előzetes

STAR WARS THE OLD REPUBLIC



TYTHON

Az Erőérzékeny köztársasági kasztok, azaz a knight és a consular Tythonon kezdnek, amely Dantooine lerombolása után lett a jedik központja. A történet szerint itt fedezte fel egy szerzetescsoport annak idején magát az Erőt. Az itt honoló békét és harmóniát a flash raiderek törik meg, akiket egy gonosz erő készítet arra, hogy elpusztítsák a fiatal padawanokat.



ORD MANTELL

A trooper, valamint a smuggler Ord Mantell bolygóján vág bele a kalandokba, ahol az egyéni történetük mellett közös, a helyi konfliktusokat érintő szálakat is fel kell göngyöltetni. A legnagyobb probléma a szeparatistákkal való állandó harc, amit egyszer és mindenkorra le kellene már rendezni. Fejlődésünk első 10 szintje e bonyodalom köré épül.

SZAKMAI TANÁCSOK

Megjégerte a BioWare, hogy rendesen átszabják az eddig ismert crafting fogalmát, de nem részletezték nagyon sokáig annak működését. Szerencsére a bétában már majdnem teljes pompájában díszelgett a crew skills névre keresztelt rendszer.

Adott három kategória, ahova 1-1 szakmát vehettük fel. Az első a gyűjtögetés (gathering), amellyel, ahogy a neve is mutatja, nyersanyagokat szedhetünk össze. Ilyen a régészet, a fémhulladék-gyűjtögetés, a bioanalízis és a számítógép-alkatrészek összegyűjtése. Az ezekkel összeszedett anyagokból aztán a megtanult szakmánk segítségével összebarkácsolhatunk valamit. Készíthetünk páncélokat, fegyvereket, ruházatokat, erőfokozó injekciókat, implantátumokat, illetve különböző relikviákat is. Végül, de nem utolsósorban a harmadik slotba egy úgyne-

INFOBOX

Az SWTOR szövege 40 darab Star Wars regényt tudna megtölteni, ami rekordmennyiségnek számít, még BioWare-es mértékben számolva is. A két *Dragon Age*, a két *Mass Effect*, és a két *KotOR* összesen nem tartalmazott annyi párbeszédet, mint az *Old Republic* önmagában.

vezett „mission skill”-t vehetünk fel, amelyekkel küldetéstől függően egyedi jutalmakat zsebelhetünk be; diplomácia, alvilági kereskedés, nyomozás, illetve kincsvadászat közül választhatunk. Minden egyes mission skill más-más jutalomlehetőségekkel kecsegtet, amelyek a gathering, valamint crafting képességünket nem igazán befolyásolják.

Ez eddig nem lenne túlságosan kiemelkedő rendszer, de itt jön a turpisság. Ezeket a feladatokat nem személyesen mi látjuk el, hanem az egyes companionjeink számára oszthatjuk ki őket. Tegyük fel, hogy a gathering szakmánk az alkatrész-gyűjtögetés – ekkor a crew skill ablakban láthatunk 4-5 különböző küldetést, amelyek finanszírozása néhány kreditet igényel. Ezekre bármelyik társunkat elküldhetjük, akik azt adott idő alatt (amely előre definiált) megpróbálják teljesíteni. A küldetés végén vagy X számú nyersanyaggal térnek vissza, vagy elbukják azt. Persze ha útközben mi találunk

valami értékeset a földön, ugyanúgy felszedhetjük, mint más játékokban, de csak ezzel a módszerrel lehetetlen kellően magas szintre fejleszteni a szakma szintjét. A tárgyakat ugyanezzel a módszerrel tudjuk elkészíteni, vagyis például mi kalandozhatunk egy sivatag közepén, amíg egy szorgos haverunk összekalapálja a kívánt fegyvert. Érdekes, hogy a több példányban elkészített, alapesetben kukába dobott, vagy maximum aukciós házban eladott cuccokat akár vissza is fejthetjük, ami által új anyagokat, vagy akár eddig nem ismert recepteket nyerhetünk ki. A mission skillnek hasonlóan működnek a gathering skillnek, vagyis a társunkat tudjuk elküldeni különböző nehézségű és időtartamú kalandokra; a különbség annyi, hogy ezt mi semmiképp sem tudjuk elvégezni, csak a companionök. A cikk folyamán már többször is említettük a hajókat, amely minden egyes kasztnak a sztorijához hasonlóan egyedi. Ezek megszerzéséért a kaszt-történet felel, vagyis teljesen más körülmények kö-

A szerepjáték egészen új fogalmat nyerhet, ha ez a robot beindul



Ahogy, az admirális is mondta, ez tényleg egy csapda



zött juthatunk hozzá a járművünkhöz például csempészként vagy katonaként. A *KotOR*-hoz és a *Mass Effect*-hez hasonlóan itt pihennek a használaton kívüli companionök, valamint ezzel utazhatunk a bolygók között.

CLASEPCION

Szintén fontos gameplay-elem az advanced class névre keresztelt rendszer, amelyet akár úgy is fordíthatnánk, hogy „kaszt a kasztban”. Amikor elérjük a tizedik szintet, választhatunk, hogy milyen irányban szeretnénk továbbhaladni játékként illetően; jedi knight például lehet sentinel, vagy guardian, előbbi a sebzsosztásért felelős, míg utóbbi a tankolásért. Ez még önmagában nem lenne nagy szám, viszont az már sokkal érdekesebb, hogy egy-egy advanced classon belül még 3-3 irányba fejleszthetjük tovább a skill tree-knek köszönhetően a karakterünket, azaz a tankon belül több stílust is képviselhetünk. Testre szabást illetően nem lehet panaszkodni – persze így is lesznek cookie cutter buildek (ahogy a népszerű MMO-szlang mondja), vagyis „legjobb” kiosztások. Az advanced classunk egyébként nem befolyásolja a történetünket, ez szintisztán a játékmenetet illető döntés.

AFTER THE END

A legfontosabb mégis az, hogy milyen az endgame tartalom; mihez tudunk kezdeni, ha a fejlődéssel végeztünk. Ott vannak először is a warzone-ok, amelyek a *World of Warcraft* battlegroundjaira hasonlítanak leginkább, ám azoknál valamivel nagyobb volumenűek. A bétában két ilyen is kipróbál-

hattunk. A Huttball nevezetű móka az amerikai foci továbbgondolásából született meg, ugyanis a halálos akadályokkal teli pályán nem más a célunk, mint hogy a labdát átjuttassuk az ellenfelünk vonalán. A játékszert passzolhatjuk, vagy mi is rohanhatunk vele, ám ez jócskán lelassítja a mozgásunkat, vagyis érdemes csoportban mozogni, hogy megvédjük a hordozót. A mérkőzést úgy építették fel, mintha tényleg egy sporteseményen lennénk; még kommentátor is van. Egy másik helyszínen, Alderaanon három ágyút kell elfoglalnunk, amelyekkel az ellenfél csatahajóját kell megsoroznunk. Síma területfoglalós játékról van szó, mégis a körtés remek szórakoztató teszi az egyébként nem igazán túlbonyolított mechanizmusú mókát.

Már fejlődés alatt is csatlakozhatunk Warzone-okba, mivel a rendszer egy szintre hozza a harcoló játékosokat, viszont a kisebb tényleges szintű felhasználók nem rendelkeznek annyi képességgel, így az érdemi harcok maximális, azaz 50-es szinten kezdődnek.

Szintén ekkor nyílik meg a raidelés, vagyis a nagyobb létszámú csoportokkal való, elkülönített területen zajló mókázás lehetősége. A bétában nem volt lehetőségünk ezeket kipróbálni, de annyit már tudni, hogy megjelenéskor két ilyen lesz elérhető, amelyeket 8 vagy 16 fővel teljesíthetünk.

A globális bétás élmények alapján az viszont kijelenthető, hogy az *SWTOR* nem lesz egy hardcore játék, vagyis aki csak amiatt kezdene bele a szintezésbe, hogy majd intő jól ráhajt a world firstökre, az csalódni fog.

OH HAI, MR. SWTORI

Nagyjából még egyszer ennyit tudnék arról írni, hogy milyen élménnyel gazdagodtam már a bétában is, de sajnos erre nincs hely, és valószínűleg sokan úgy vennék, mint egy BioWare-istentiszteletet. Mi tagadás, sok hibája van a játéknak, mint például a förtelmes kezelőfelület, amit még méretezni sem lehet, az addonolhatóság hiánya, a szegényes karaktergenerátor, vagy éppen a komoly processzorigény, de akkor is, ez egy remek játéknak ígérkezik, és ha javítják az apróbb hibákat, akkor tényleg ez lehet az az alkotás, amire már évek óta várunk, mi, Star Wars-, illetve BioWare-ranjók. Elkerülhetetlen a *WoW*-val való összehasonlítás, ám én ezt most mégis megtenném.

Kár egy lapon említeni a két alkotást, és a „*WoW* killer” kifejezést is elfelejthetné már az MMO-közösség egy életre. Nem kell a *WoW*-ot megölni ahhoz, hogy egy másik játék olyan, vagy még sikeresebb legyen, mint a Blizzard játéka. Hosszú évek után most végre tényleg itt a lehetőség, hogy sok millió előfizetővel több évig éljen és viruljon egy MMO. December 20-án kiderül, mire ment 6 év alatt a BioWare, ugyanis ekkor rajtol el az alkotásuk.

Disorder

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/star-wars-the-old-republic

Jobb kezében porszívó, bal kezében zuhanyrózsa



A HARC MAGA NAGYON DINAMIKUS, AMI FŐLEG ANNAK KÖSZÖNHETŐ, HOGY SZINTE SOSEM ÁLLUNK SZEMBEN HÁROMNÁL KEVESEBB ELLENFÉLLEL EGYSZERRE

Két ócskavas rendel



TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 30 BATTLEFIELD 3
- 36 CALL OF DUTY:
MODERN WARFARE 3
- 44 ASSASSIN'S CREED:
REVELATIONS
- 52 UNCHARTED 3
- 56 SPIDER-MAN:
EDGE OF TIME
- 57 DISNEY KINECT
ADVENTURES
- 58 LORD OF THE RINGS:
WAR IN THE NORTH
- 62 WRC 2
- 64 HALO: ANNIVERSARY
- 66 X-MEN: DESTINY
- 67 IGNITE
- 68 DEAD RISING 2: OTR
- 70 GOLDEN EYE 007:
RELOADED
- 72 TINTIN
- 74 NCIS: THE GAME
- 76 CITIES XL
- 77 STRONGHOLD 3
- 78 DANCE CENTRAL 2
- 78 KINECT SPORTS: S2
- 80 DISNEY UNIVERSE
- 81 SONIC GENERATIONS

- 82 MODERN COMBAT 3
- 82 RACE OF CHAMPIONS
- 83 NUCLEAR DAWN
- 84 DEUS EX:
THE MISSING LINK
- 84 DRAGON AGE II: MARK
OF THE ASSASSIN
- 85 FALLOUT NEW VEGAS:
LONESOME ROAD
- 85 BATMAN: ARKHAM
CITY - NIGHTWING
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI
TANÁCSADÓ

Nem baj, ha eltaláltak, ilyenkor jön a napszemüveges, menő tekintet



HA TE MONDOD

Patrick Liu, producer: „A Frostbite 2 engine-t mi csak úgy jellemezzük: egy következő generációs motor a mostani generációs konzolokra.”

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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 sötét középút: csak ha vártad, vagy érdekel a stílus, egyébként engedd el őket.

1-59%

Tág tartomány, de egy közös bennük: róluk már inkább figyelmeltető jelleggel írunk.

Vér csörgedez a harcmezőn, vöröslő vér, felületén environment mapping

BATTLEFIELD 3

VOLT AZ ÉLETEMBEN EGY meghatározó pillanat. A tengerparton fekvő kúrt, arccal a homokban, előttem nagyjából 500 méterre egy nagyobb házból, néhány bódéból és palakerítésből álló épületcsoport. Ez az objektum akkor életem legfontosabb helyszínének tűnt. Jobbomon egy holland, balomon két szlovén srác hevert, és volt velünk még egy negyedik is, ha jól emlékszem, amerikai.

– Tüzérségi támogatást kérek a főparancsnoktól az ellenséges állásokra. Amint abba marad, parancsot adok a támadásra. Várja-

tok az utasításmra! – kiabáltam nekik tört angolsággal, majd a távcsőbe tekintve gondosan megjelöltem a célpontot. Kiszárvátva be is csapódtak az első rakéták, a létesítményt pedig a benne rejtőzökkel együtt törmelék és porfelleg temette maga alá.

– Előre! – kiáltottam, majd feltápázkodtam és M16A2-esemet a mellkasomhoz szorítva futásnak indultam az előttem elterülő tisztáson. Öten rohantunk, szorosan egymás mellett. Műanyag- és fémfelszerelések csörögtek, futó lépések tompa zaja és heves zihálás közepette iramodtunk a végtelennek tűnő mezőn,



INFO

Kiadó EA
Fejlesztő Digital Illusions CE
Platformok PC · X360 · PS3
Röviden Egy kitalált politikai konfliktust feldolgozó háborús FPS. Európában és a Közel-Keleten játszódik, egyjátékos módja mellett kiemelkedő multival bír.
PEGI 18

ahol nem voltunk többek, mint égbe meredő céltábla az üres lőtérén. Ekkor érkeztek meg az első lövések. A torkolattüzeket a főépület ablakában láttuk felvillanni, majd rögtön halottunk is a derékmagasságban elsuhanó lövedékek fenyegető hangját. Először a géppuskát találták el. Viszoztuk a tüzet, és amíg a medikus a sebesült fölé térdelt, rendületlenül folytattuk az előrenyomulást, csak pillanatokra keresve menedéket a buckák fedezékében. – Tovább, tovább! Ne álljatok meg! – ordítottam, a többiek pedig így tettek. Csak ketten jutottunk be az épületegyüttesbe, három embert lőttünk le, de végül nem sikerült elfoglalnunk a stratégiai pontot. Megpróbáltuk hát újra. Ománi-öböl, 2005.

MI OTT VOLTUNK

Bár kevesen tudják, de a *Battlefield* sorozat tulajdonképpen már 1999-ben elkezdődött, amikor egy Refraction Games nevű svéd csapat előállt *Codename: Eagle* című produktumával, hogy a XX. századi történelmet kissé átértelmezve, sajátos szemszögből mutassa be a háború poklát. A kissé butácska grafikájú játék ugyan nem nyerte el a kritikusok maradéktalan tetszését, de az egyedülálló és iz-



Battlefield 3: Vietnam



A csőre szerelt kishelikopter javít a fegyver pontosságát és szignifikánsan csökkenti a visszarugást





Kezeket a magasba!

A játékban számtalan légi egység feltűnik, köztük a harci helikopterek mellett egy világ repülőgép. Az irányítás kontrollerral kimondottan nehéz, billentyűzettel és egérrel pedig még talán durvább, a PC-s játékosoknak mindenképpen javasolt a joystick használata e célra. A szövetséges oldalon F-18, A-10, B1 szerepel, a másik oldalon a Su-35, a Su-25, Antonov és Mig 29 játszható, pályától függően.

Kasztok a BF3-ban

Póru járunk, ha a *Battlefield* harmadik részében a BC2-ből ismert rutin alapján használjuk a kasztokat. Íme egy kis útmutató.

Rohamosztagos: az assault osztály harcos birtokolja a legjobb rohampuskákat, szerelelésin csatlakoztathat gránátvetőt vagy shotgunt, és mivel a frontvonalban harcol, csapatát egészségügyi csomaggal láthatja el, valamint azonnali újjáélesztést tud alkalmazni a harctéren.

Mérnök: az engineer továbbra is javíthatja a járműveket (akár a csata hevében is), de innentől kizárólag ő kezeli a súlyosabb robbanóanyagokat, a C4-et is beleértve. Számos páncélköl használhatóvá válik számára a játék során, valamint az ellenség által elhelyezett robbanóanyagot (például Claymore) is hatástalanítja.

Géppuskás: a legfrankóbb LMG-eket (könnyű géppuska), mint amilyen az M249 SAW, eddig a medikus használta, ám immár külön kategóriát képvisel ez a kaszt. Mint a nevéből is kiderül, feladata a többiek kiszolgálása, amennyiben folyamatos zárótűzről vagy a lőszer pótlásáról van szó. Pompás újítás itt a bipod, amellyel a szörnyeteget végre a földre is támaszthatjuk harc közben.

Mesterlövész: a BC2-ben durván túltápol mesterlövész immár csak a puskájával képes közvetlenül beavatkozni a harcokba. Használhat viszont egy rakás kutyút a csapata támogatására, például olyan mobil rádióegységet, amely lehetőséget ad a társaink spawnolására ott, ahol azt elhelyeztük.



Digital Illusions érdeklődését. A Refraction Games-t hamarjában integrálták is a svéd nagy testvérbe, és a *Battlefield 1942*-t a két stáb már együtt készítette el, méretes kritikai és gazdasági sikert aratva a háborús játékokra akkortájt igen fogékony piacon. A történet innentől talán mindenki számára ismert: konzolra, PC-re és mobilra azóta több mint egy tucat önálló játék jelent meg a brand részeként. Jártunk Vietnamban, csatáztunk a jövőben, többször voltunk oszlopos tagjai egy „rossz társaságnak”, de a *Battlefield 2* valódi folytatására már kerekén 6 éve vártunk.

1+2

A játék elemzését nyilvánvalóan két részre kell osztani, aminek a többjátékos módot kiegészítő egyjátékos kampány az oka, vagyis a pompásan megrajzolt tájakat és izgalmas csatározásokat tartalommal megtöltő, egyedül vagy kooperatív módban játszható kerettörténet. Ilyet ugyan láttunk már a sorozat mellékágának tekinthető *Bad Company*-ben is, de ha a mostani játékot a 6 évvel ezelőtti *Battlefield 2* egyenesági leszármazottjának tekintjük, akkor ez most igazi újdonságnak számít. Az Electronic Arts helyesen ismerte fel, hogy amennyiben a háborús FPS-piac csatáit nagyobb sikerrel kívánja vívni az Activision *Call of Duty* sorozatával szemben, elengedhetetlen egy erős sztorit is írni az eddig elsősorban a multis játékelményéről híres sorozathoz. Ez még akkor is így van, ha a játékidőnek egyébként csak minimális részét töltjük atombombák után rohagálva, tökéletesen életszerűtlen diplomáciai bonyodalmakba keveredve, és komplett ellenséges zászlóaljkat semmisítve meg egyetlen pályán. A játékosok jelentős része ugyanis szimplán átrohan az izgalmasnak és fordulatossáknak szánt single

player sztorin (ha egyáltalán...), és inkább rástartol az ember–ember elleni pusztítás önfelelt szórakozására, fejest ugorva az erre a célra alkotott, óriási csataterbe. Olyan ez, mint a menza: a levest is érdemes megenni, de a lényeg az utána következő lágy tejberisz, vaníliával és némi kókuszreszeléssel.

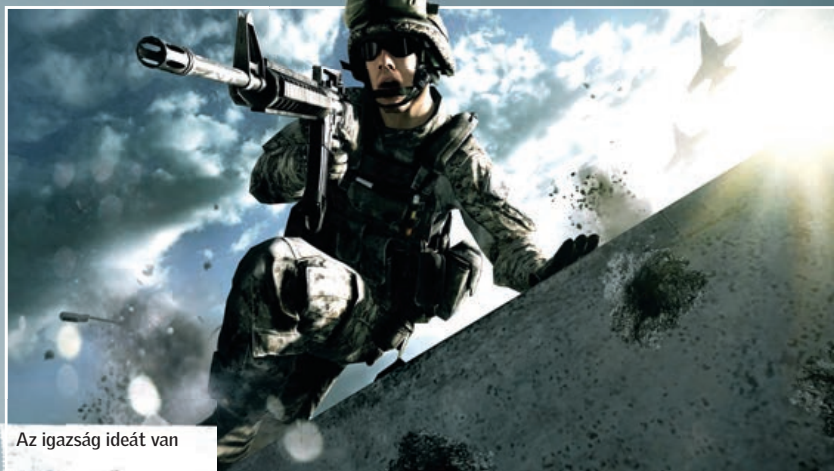
HŐSÖK

A nagy rivális *Call of Duty* sikerének kulcsa (a kiváló többjátékos élmény mellett) az a sajátos politikai krimihangulat is, amelyet a változatos helyszínekkel és a jól kidolgozott, szerethető hőseivel teremtett meg. Ezt a példát követték a DICE-nál is, amikor Henry „Black” Blackburn, az amerikai hadsereg 1. felderítő zászlóaljának katonája, Dimitri „Dima” Mayakovsky orosz ügynök vagy Jonathan „Jono” Miller harcokszíró őrmester alakja megszületett. A történet olyan bátran ugrál az idősíkok között, hogy sokszor azt sem egészen értjük, ki miért üt minket, vagy rosszabb esetben miért lő ránk. Az alaptörténet egy fiktív diplomáciai krízist dolgoz fel, amelyben egy, az Irán által támogatott terrrorszervezet, a PLR (People's Liberation and Resistance) próbál minden korábbinál nagyobb csapást mérni a nyugati civilizációra. Eme törekvésekben számos segítőjük akad, és a bilentyűzet mögött mi valamilyen formában mindegyikkel összeakasztjuk majd a bajszunkat. A hőseknek nem mindegyike amerikai, de a kalandjaik néhol igen meglepő és szórakoztató fordulatok közepette keresztezik egymás útját. A helyszínek változatosak, szereplőiből pedig sok van, és bár a

Battlefield 3 egyjátékos módja nem emeli magasabbra a műfaj standardjait, simán nyújtja az elvárhatót. Ha receptet kellene írnom, a következőképpen rögzíteném az arányokat: egy rész lövöldözés, egy rész „máshonnan átvett” játékelem (nyúlás), végül pedig egy rész emlékezetes, néhol széületesen eltalált jelenet. Az egyjátékos módot nyilván elsősorban az utóbbiak miatt érdemes végigjeleni, forradalomra azonban senki ne számíts.

TŰZ, JÉG, FROSTBITE

A stockholmiak igyekeztek kidomborítani a Frostbite 2 motor lehetőségeit, amikor egyes küldetésekben járműveket irányítva vesszük ki a részünket a terror elleni globális küzdelemből. Olykor az volt az érzésem, hogy minden egyes, levegőből irányított bombázás egy-egy fricska az Activision felé azzal az üzenettel: „Mi is tudunk ilyet csinálni”. A harcokszírá pompás látvány, az F-18-as pilótájaként pedig megfelelő monitorral (vagy tévével) a repülés élménye közelebb kerülhet hozzánk, mint eddig bármikor. Kissé szomorú, hogy ma már egy svéd társaság is az amerikai katonák világmegmentő potenciáljáról kénytelen ódat zengen, de megnyugtatóan közlöm: orosz-ként repülőgépről ejtőernyővel leugrani soha nem volt még annyira menő, mint a *Battlefield 3*-ban. A kampány tehát remek, de kétarcú. A történet sajnos hemzseg a közhelyektől, és a fenti néhány hangulatos intermezzótól eltekintve meg sem próbál új elemet keverni a jól ismert klisék közé. Másrészt számomra zavaró, hogy a játékban túl sok teret kap a CQB (épülethar-



Az igazság ideát van



INFO

A *Battlefield 3* extrém kidolgozottságát mőkás tények bizonyítják. Ha például tárat cserélünk anélkül, hogy a tárban lévő valamennyi löszert ellőtük volna, akkor a csőre töltött golyó megmarad (ilyenkor például egy M16A3 esetében 31 löszert ír ki, helyesen). Bár ezt aligha vette még észre valaki, de a lövések után kidobott töltényhüvelyek kinézete is különbözik attól függően, hogy orosz vagy amerikai fegyverből lötték ki.

cászat), noha a *Battlefield* játékok az elképesztő méretű terek és a nyílt színen zajló csatározások nagyszerű ábrázolásával váltak ismertté. A problémának (amelynek meglehet, csak én tulajdonítok ekkora jelentőséget) az oka valószínűsíthetően a *CoD*-dal szembeni pozíciókeresés, illetve a rivális játék rajongóinak átcsábítása. Meg kellene azonban érteni, hogy a *Battlefield* lassabb és élethűbb játékmekánikájának egyszerűen nem áll jól a sarkok mögött előpattanós közeli harc, a bétában szerepeltetett (és számos negatív kritikát is kiharcolt) „Métro” pedig tökéletesen példázta ezt. Zavart továbbá, hogy az átvezetőket megszakító bugyuta reflexjátékok egyszerűen gúnyt űztek a *Battlefield* névből (bár hozzá kell tennem, hogy az ilyen megoldásokat egyébként is az interaktív műfaj legaljának tartom). A felvilanó gombok instant megnyomására kényszeríteni a játékost egy ilyen színvonalú alkotásban nagyjából olyan, mintha a frissen vásárolt Lamborginit használnánk arra, hogy a szülőbe hordjuk vele a napszámosokat kacccsolni. Ezzel együtt a kampány tetszett, és az egyes kritikások által adott 75 százalékot nevésegesen alacsonynak tartom, főleg olyan indoklásokkal, amelyek például az amerikai katonák kihallgatá-

Ahogy Harry Potternek, úgy a tengerészgyalogosnak is megvan a maga varázspálcája



Valakinek mond valamit az a cím, hogy Korkuszuz?



si protokolljának hiteles ábrázolását kéri számon. Van néhány magával ragadó, sokáig emlékezetes pillanat, és bár megértem azokat, akik többet vártak Henry „Black” Blackburn meséjétől, de például egy *Black Ops*-nál gyengébbnek tartani egyszerűen badarság.

TESSÉK, LÁSSÉK

Arról teljesen felesleges vitatkozni, hogy a PC vagy a konzol volt-e az elsődleges fejlesztési platform. A játékosok érdeke nyilvánvalóan azt diktálja, hogy a végeredmény minősége senkinek ne okozzon csalódást, függetlenül attól, hogy az illető a kontroller vagy az egér gombját nyomkodja-e. A játék Xboxon és PS3-on egyaránt gyönyörű, bár egy erősebb asztali gépen egyértelműen szebb látványt produkál. Bizonyos pályákon teljesen letaglóz az előtűnk terpeszkedő, gyönyörű táj, a lélegzetelállítóan szép hátterek és természetesen a játék minden képkockáját megtöltő, igéyes effektek. Amit a DICE a fényekkel és a színekkel művelt, az boszorkányság. Az árnyalatok és a látóterünk színhőmérséklete dinamikusan változik aszerint, hogy ép-

pen egy lángoló tank közelében fekszünk-e, vagy egy helikopter utasteréből ugrunk ki a gyönyörű napsütésben, az ég felé fordított tekintettel, szűkülő retinával. Ráadásul az arcunkba verődő por, az éjszakai aszfalt tócsáján megtörő holdfény, esetleg a fejünk mellett a téglába csapódó ólomgolyó is mind-mind nagyon izgalmasan hatnak a látásunkra, minden eddiginél átélhetőbbé téve a csatátér kaotikus forgatagát. A játékban használt Frostbite 2 motor egyes effektusai annyi információt tartalmaznak, mint egy komplett pálya fényei a *Bad Company 2*-ben! Konzolon mindenképpen kötelező a nagyméretű textúrapakk letöltése, mert azzal szignifikáns különbség tapasztalható a vizuális élményben. Ugyanez mondható el a hangokról is, amiért a svéd örültek – immár sokadikára – soron kívüli Oscar-díjat érdemelnek. A futó katonaszuvegától a repülőgépek turbinájának fülcsökkentő visításáig minden egyes hanghatás hajmeresztően élethű, a fejlesztők abnormális hozzáállását pedig döbbenetes tapasztalatok igazolják: a harckocsik gépágyújának hangjából például megállapítható, hány lösszer van még a tárbán!

TÖBB SZEM TÖBBET ÁRT

Kevés élvezetesebb dolog van, mint egy új *Battlefield* játék multijának nekikezdeni. Aki bármelyiket próbálta már a korábbiakban, tökéletesen tudja, miről beszélnek. Hatalmas terek, PC-n legfeljebb 64, konzolon legfeljebb 32 játékos, különböző kasztkban, számtalan fegyverrel, választható kiegészítővel és persze nagyon sok járművel. A főparancsnoki rendszer nem tér vissza a második részből, ami számomra egy kicsit fájó, mert így nincs semmilyen autoritás, hogy az egyes rajok tevékenységét összefogja, ebből következően a két fél semmilyen tudatos stratégiát nem követ a meccseken. Megjegyzem, konzoljátékosok részéről nem is igen merül fel ilyen igény, ők inkább magányosan hentelik egymást, semhogy a komoly csapatjátéknak bármilyen jelét mutatsák. A kasztkrendszer is módosult némileg, tehát aki a *Bad Company 2* géppuskás medikusához szokott, annak azért érdemes játék előtt áttanulmányoznia az új felállást. Immár a rohamosztagos az, aki ledobja az egészségügyi csomagokat és ő használhatja a defibrillátort is. A szervizes

aknát, páncéllökőt vihet magával és képes a járművek helyszíni javítására, míg a géppuskás municióval láthatja el a társait és aknavetőt állíthat fel a pálya bármely pontján. A recon szerepe izgalmasabb, hiszen a BC2-ben a mortartűz által biztosított közvetlen csapásmérő erő híján az elengedhetetlen harcjárművek lézeres megjelölésével vagy mozgásérzékelő detektorok elhelyezésével képes segíteni a csapatát. És persze van egy puskája is...

AMI TETSZETT...

A pályák változatosak, sok van belőlük és a felépítésük átgondolt. A legnagyobb játéktérteret a Conquest és a Rush játékmódokban találjuk, és míg az első fix stratégiai pontok folyamatos birtoklásáért folyik, a második kommunikációs állomások megsemmisítéséért/megóvásáért megy, dinamikusan változó hadszíntérrel. A Team deathmatch vagy éppen a Squad rush harcai többnyire ezen pályák valamelyik elkülönített zónájában folynak és nem kevésbé szórakoztatók a fenti kettőnél (noha ez ízlés dolga). A multis élmény nem hazudtolja meg önmagát. Odacsap.



TANKRA, MAGYARI!

Nincs mese, páncélosok is kellenek a játékba. 14 irányítható jármű van, és sajnos nincs köztük a jól ismert M3A3 Bradley, amely egyébként az egyik legsikeresebb könnyűpáncélos az amerikai hadsereg történetében. Újra előkerült viszont a legendás orosz BMP-2, de tankból csak kettő van, a kihagyhatatlan Abrams és a szintén kihagyhatatlan T-90. Az irányítás szinte tökéletesen egyezik a BF2-ben látottakkal, viszont a COAX (a tank csőve mellé elhelyezett géppuska) használata már nem igényel külön skillt.



Az egyjátékos mód néha bosszantó hiányosságait percek alatt felejtjük el a valós személyek ellen lejátszott első ütközet alatt. Bömbölnék a tankok, visítanak a turbinák, gránáttűzben omlanak a falak, üres töltényhüvelyek pattognak a földön – a *Battlefield 3* kimutatja a foga fehérlését. Kizártnak tartom, hogy a fél tucat játékmód, a rengeteg, eltérően tervezett pálya és a testre szabottan összeállítható karakterosztályok között van olyan ember, aki ne találná meg a játék szépségeit. Ha pedig tényleg nem, még akkor is beülhet egy F-18-asba, hogy szétlője az egészet. Az optimális játékműködés természetesen a legjobb haverokkal játszani, vagy legalább találni néhány értelmes arcot a szervereken, akik az UH-1-es csapatszállító helikoptert nem csak arra képesek használni, hogy egyedül felszállva belekamikázzessenek egy üres toronyházba. Azért a srácok a DICE-nál továbbra is igyekeznek az összetartás szépségeit megismertetni velünk, amikor a kétüléses repülőgépek irányítását, vagy a tudatos csapatjáték egyéb előnyeit kitalálták. Egy recon által lézerrel megjelölt tank kilövése például egy tankelhárítónak nevétségesen könnyű, ha javelin

van nála. Csak hát ugye ez kétemberes melő.

...ÉS AMI MÉG TETSZETT

Modern harcászatról lévén szó, eszközszinten igen naprakészek leszünk. Az iráni gyártmányú DIO Khaybar KH-2002 rohampuska (a játékban csak KH-2002) például még soha nem szerepelt korábban, sem játékban, sem filmben. Senkinek nem kell lemondania a kedvencéről, a legnépszerűbb sztárok mind az 5.56 mm-es, mind a 7.62-es kategóriában itt lesznek. Kellemetlenül zavaró viszont a sebészrendszer, amit (immár hardcore mód híján) sajnos el kell fogadnunk ilyenek. Bizonyos távolságból egyes karabélyok megalázóan kevés kárt okoznak, egy szögbelövőt nagyobb ütést, mint itt egy M416-os 30-40 méterről. 3 vagy akár 4, vállat és felsőtestet ért találat jó eséllyel nem öli meg az ellenfelet ilyen messziről, ráadásul a visszarúgás akkora, hogy sokszor már nem is érdemes az előttünk futó ellenfél megcélzásával vesződni. Ha egy puska a valóságban ennyit érne, hatékonyabb lenne a háborúban lövöldözés helyett csak nagyokat köpni az ellenség felé. Amennyiben gyalogos harcászathoz jöjünk, akkorunk lenni, a legfontosabb dolog, hogy megtaláljuk

a számunkra ideális fegyvert és annak ideális kiegészítőit az előmarkolatától kezdve az ACOG távcsőig és a szerelésükre rögzített gránátvetőig. A járművek kapcsán érdekes változás még, hogy a tankok némi idő elteltével maguktól javulnak, viszont egy bizonyos roncsoltságnál kigyulladnak és azonnali szerelés híján fel is robbannak.

VÉGTÉRE IS

Legfeljebb apróságokba tudunk belekötni. Számomra tökéletesen érthetetlen volt például, hogy miért nem beszélnek az oroszok valóban oroszul a többjátékos csatákban, ahelyett, hogy B kategóriás színkorcsinészek utánoznák az akcentust, elég hiteltelenül. Oroszként történettel angolsággal kiabálni a komrádoknak, hogy „tegyétek meg Oroszországot!” – minimum fail, de inkább epic fail. A *Battlefield 3* egy kiemelkedően jó játék, bár nem hibák nélküli. Kihagyhatatlan mindenki számára, akinek valaha voltak játékkatonái, ha meg felejtették az egyjátékos kampányt, ott a multi, hogy el is feledtesse.

Duncan

HARDVER

Core 2 Duo 2.4 GHz, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 8800 GT, Windows 7

- + nagy játéktér
- + háborús élmény
- + csodás hangok és grafika
- középszerű kampány

DUNCAN

A *Battlefield 3* egy pompás játék, még pompásabb multival. Harcra fel, löni kell!

90

A pillanat, amikor az első tányér chilisbabot felszolgálták a Kőzel-Keleten



Teszt

» CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

CALL MODE



Akimbo 2.0



A MOSTANI EPIZÓD SIKERE MÁR AZELŐTT BORÍTÉKOLHATÓ VOLT, HOGY A JÁTEKOSOK AKÁR EGYETLEN KÉPKOCKÁT IS LÁTTAK VOLNA BELŐLE

OF DUTY

What's the Price?
One Soap and a Yuri

RN WARFARE 3

A 2003-as E3-on egy *Call of Duty*-trailer jelent meg, amelynek az elején egy hatásosnak szánt felirat állt: „Az Infinity Wardtól, amelynek 22 tagja a *Medal of Honor* készítője és a fejlesztésének vezetője volt.” Szokatlan ez a szöveg egy hangulatkelésnek szánt videó elé, de a *Medal of Honor* akkora névnek számított az idő tájt, hogy a kiadó Activision nem hagyhatta ki a ziccet. Mondanom sem kell, hogy ma már mobiltelefonra sem adnának ki játékot olyan grafikával, mint ahogyan a *CoD* 8 évvel ezelőtt festett, de a produkció akkora siker lett, hogy a kiadó további szándéka borítékolható volt: még

sok ilyen. Az IW gárdájának sorsa egyébként az egyik legizgalmasabb talán valamennyi fejlesztőcsapaté közül, és különleges történetük rányomta a bélyegét a brand ismertségére is. Mint azt tudjuk, először elkészítették a *Medal of Honor*-t, majd kiléptek az EA-tól, hogy az Activisionnek összerakják a *Call of Duty*-t, végül összerúgták a port ezzel a kiadóval is, és egy független fejlesztőcsapat megalapítása után tulajdonképpen visszamentek az Electronic Artshoz. A mostani *Modern Warfare*-t tehát már nem a „régii” Infinity Ward követte el, hanem egy új, amelybe segítségként beszállt a Sledgehammer Games is, amit meg egykori Visceral Games-esek alapítottak és az Activision kérésére szálltak be a projektbe. Talán ez a história is megérne egy külön játékot.

COD-E? COD!

Miután az Activision annak idején kitalálta, hogy a *Modern Warfare* játékokból teljesen mellőznék a *Call of Duty* címet, kiderült, hogy nyomban 40 százalékkal csökkenne a brand nemzetközi ismertsége. Aki az FPS-ek történetében otthon van, annak teljesen abszurd az az elképzelés, hogy a *Call of Duty* név használatáról bárki önként lemondjon. Ez a jelenlegi piaci versenyben nagyjából olyan lenne, mint ha valaki csata előtt otthon hagyná a géppisztolyát azzal, hogy az túl nehéz.



INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Infinity Ward, Sledgehammer Games**
Platformok **PC, Xbox 360, PS3**
Röviden **A *Call of Duty* sorozat *Modern Warfare* folyamának harmadik része, visszatérő főhősökkel, lebilincselő sztorival és izgalmas többjátékos móddal.**
PEGI 18

Minden idők egyik legsikeresebb FPS játékfolyama 2003-ban vette kezdetét, azóta tucatnyi játékfejlesztő csapat dolgozott rajta valamilyen formában; játéktechnikai megoldásaik alapvetően meghatározták a műfaj irányát, a szoftver eladásai pedig sok milliárd dollárt produkáltak az elmúlt esztendőkből. A mostani epizód sikere már azelőtt borítékolható volt, hogy a játékosok akár egyetlen képkockát is láttak volna belőle.

SZTORIBAN VAGYOK

A *Modern Warfare 3* legnagyobb erőssége egyértelműen a történet. Igyeekszem spoiler nélkül beszélni róla, de annyit muszáj elárulnom, hogy minden szereplő visszatér, akit az előző részben nem árultak el, lőttek szájba, robbantottak fel és volt bármi szerepe az események alakulásában. Shepherd tábornok rokonszenves aknamunkájának köszönhetően, mint tudjuk, kitört a XXI. század történelmének legnagyobb háborúja, ahol az USA már nem kőhajigáló afgán pásztorokkal és nem is rozsdás T-72-esekkel, hanem magával az orosz hadsereggel néz szembe. Ők pedig – ahogy a mondás tartja – sokan vannak, ráadásul tők jó puskákkal támadnak. Amerika bukóra áll, így kénytelen néhány markos legénnyel körbejárni a glóbuszt, hogy ott csapjon oda az ellenségnek, ahol az a legjobban fáj neki. Ahogy azt



Nemcsak úgy fest, hanem úgy is szalad, mint egy G.I. Joe

A kávézó, amit hálnak hívtak



Mint a színházban!

A *Black Ops*ból ismert Theater mód visszatérésevel lehetőségünk van felvenni a küzdelmeket, hogy aztán összevágva kapásból feldobhassuk a netre. Ez nemcsak akkor jön jól, ha a klánunk csatáját kívánjuk hitelesíteni, hanem akkor is, ha a spanokat szeretnénk elvakítani szenzációs játéktudásunkkal.



Újdonságok itt is, ott is.

Az egyjátékos mód is, de a multi még inkább tartogat olyan új lehetőségeket, amelyek átforgalmazzák a harcok menetét. A streakok alapján behívható extrákat például három csoportba sorolták: Assault, Support és Specialist csomagba. Amellett, hogy ezek nem ugyanolyan járműveket és kutyákat tartalmaznak, a működésük is eltérő: például az Assault csomagból választva a sorozatunk megszakad, ha elhaláloztunk, míg a Support esetében a halálunk után is megmaradnak a megszerzett extrák.

Hátrányos helyzetűeknek is!

A fejlesztők egyik legszimpatikusabb gesztusa, hogy külön beállításokat készítettek a hátrányos helyzetűeknek, ami nemcsak a billentyűzetkiosztást érinti, hanem a színvonalakat is külön menüpont segíti a teljes játékelményhez.

megszokhattuk, a világ számtalan helyszínén kell megvívniuk a csatáinkat egy jobb világért, legtöbbször a főhőseink, az angol John Price, a skót John „Soap” MacTavish vagy az orosz Yuri társaságában. Az Infinity Ward szerzői virtuóz módon dobálnak minket térben és időben, szinte minden földrészen megfordulunk, hogy elkapjunk pár terroristagrabcot. Külön rokonszenves, hogy a *Modern Warfare 3* kevésbé próbálja a világegést az Egyesült Államok személyes háborújajaként aposztrofálni, az apostolok pedig a legkritikább esetben amerikaiak – az akciók során francia, angol, cseh vagy éppen orosz arccal küzdünk válllvetve, hiszen itt már nem „csak” a Szabadság-szobor van veszélyben, hanem az Eiffel-torony is.

KRIMINÁLIS

A kórités pompás, az átvezető kisfilmek, a zene és a helyszínek hiánytalanul hoz-

zák azt az atmoszférát, amitől még az apolitikus nagypapa is diplomáciai kríziseket akar megoldani. Érces baritonok magyaráznak izgatottan terroristákról, összekötőkről, likvidálásról, miközben térképek, nyilak és színes ábrák próbálják grafikusan illusztrálni, hogy mennyire súlyos dolog is a világháború. A figyelem megragadásához kiválóan értenek az Infinity Wardnál, nem véletlen, hogy a *Call of Duty* szériában már két Oscar-díjas zeneszerző is dolgozott: Michael Giacchino (*Fell*, *Super 8*) és Hans Zimmer (*Oroszlánkirály*, *Gladiátor*, *Batman: A sötét lovag és majd' az összes többi mozifilm a világon*). A történet szimpatikus vonása, hogy nem állja magásra emelni a tétet, és amellett, hogy a főhősök „badass” módjára gyilkolnak le minden útjukba kerülőt, bizony az ő soraikból is szép számmal hullanak el bajtársak, nemritkán a kulcskarakte-

Feltűnési viszketegség

A főszereplők megszelídítik az elemeket. Harcolunk a Task Force 141, az SAS, a Delta Force és a Navy Seal tagjaival, és a játék folyamán az ejtőernyőzés lesz a legkommerszebb elfoglaltság. Lövöldözünk zuhanó repülőn, ahol megtapasztaljuk a súlytalanságot, és búvárruhába is bújunk, hogy egy orosz atom-tengeralttjáróval kössünk közelebbi ismeretséget. Mivel kis túlzással minden pálya más-más országban játszódik (ha épp nem nemzetközi vizeken vagy légtérben), ezért a végén az ember már nem is számolja, hány határt lépett át illegálisan a kalandok során.

rek közül. Az írók bátran nyúlnak vissza az előzményekhez, kimondottan szellemes és szórakoztató utalások formájában – például a *Modern Warfare 2* hírhedt repülőtéri jelenetét is említik. „No russian!”, ugyebár. A játék teljes élvezetéhez tehát nem árt, ha ismerjük a cselekmények hátterét, és ha ehhez nem is kell szükségszerűen végigjártszanunk az egész sorozatot a *Modern Warfare*-rel kezdve, de azért érdemes egy gyorstalpalót elvégezni az úgynevezett internet segítségével.

IW4

A *Modern Warfare 3* szép játék, noha bizonyos elvárásoknak kétség-



telenül nem felel meg. A csapat az IW4 motort, vagyis a *Modern Warfare 2* grafikai kódjának egy felturbózott verzióját használja, megspékelve némi extrával, például egy továbbfejlesztett textúrástreaming-technológiával (magát az eljárást már az *MW2*-ben bemutatták 2009-ben). A modellek és a katonák fegyverei, textúrái kimondottan szépek, a városok is kellően hangulatosak, a falak és a talaj felülete néhol eléggé tetszetős. Az is imponáló, ahogy a technikai lehetőségekből a legtöbbet kihozva, néhol igen látványos vizuális élményt pofoztak össze, gondolok itt elsősorban a New York partjainál előbukkanó tengeralattjáróra és az utána érkező méretes flotta remek megjelenésére. A grafikája miatt tehát igazságtalan lenne becsülni a játékot, még akkor is, ha ebben a vonatkozásban elmarad a jelenlegi legnagyobb riválisától. A hiányosságok között leginkább az a feltűnő, hogy semmiféle különleges látványelem nem befolyásolja a látásunkat. Az egyetlen effekt a sebészkor az arcunkba fröccsenő vér, ami viszont pixelre ugyanúgy fest, mint a két évvel ezelőtti

Jason esete az arcába dörrenő shotgunnal



” AZ ÁTVEZETŐ KISFILMEK, A ZENE ÉS A HELYSZÍNEK HIÁNYTALANUL HOZZÁK AZT AZ ATMOSZFÉRÁT, AMITŐL MÉG AZ APOLITIKUS NAGYPAPA IS DIPLOMACIAI KRÍZISEKET AKAR MEGOLDANI



A többjátékos mód a várakozásoknak megfelelően inkább szól a pörgős csatározásokról, semmint a hiteles szimulációról

Egy hétköznapi összeszóalkozás Mogadishu piacterén



INFO

A játéknak megjelent egy Hardened Edition nevű kiadása, amelyben sok egyéb mellett helyet kapott egy nagyon izgalmas könyvecske is. A több mint 100 oldalas dokumentum a *Modern Warfare* teljes kronológiáját dolgozza fel egy teljesen autentikusnak tűnő terenapló formájában, az oldalain jegyzetekkel, térképekkel és rajzokkal. A gyűjtők kapkodni fognak érte, teljes joggal.

részben. A mellettünk becsapódó gránátok, a napsütés vagy az esőcseppek, de még a gázálarc szemüvege sem torzít semmit, ettől viszont a képi világ lelembözőan korszerűtlen.

LONDON, SZITÁLÓ ESŐ...

Az egyjátékos kampány sztorija tehát bár elég szürreális és nem életszerű, de fordulatokban gazdag, jó fej főhősökkel teli és szórakoztató. A tényleges játékmenet azonban annyi újdonságot hoz, mint egy nyírparasznyai választási kampány két független képviselővel. A játék első pillanatától az utolsóig az történik, hogy karnyújtásnyi távolságból lövöldözünk akadályok mögül felbukkanó felsőtestekre. A küldetések, játszódjanak bármilyen változatos környezetben, mégis tökéletesen lineárisan szerkesztettek, ahol már az is nagy szó, ha a flankelésre mód adódik. A klasszikus hasonlatnál maradván: az egész olyan, mintha végig egy csőben haladnánk. Nem mondom, hogy ez feltétlenül rossz, hiszen a világnak nem minden játékosra rajong a realisztikus csataszimulációért, de azt túlzás nélkül állíthatom, hogy a 10 évvel ezelőtti *Half-Life*-ban ennél több kreativitással raktak össze játék-

tereket. A *Modern Warfare 3*-ban nagyon sokat fogunk tehát „előrefelé menni”, ha pedig nem ezt tesszük, az azért lesz, mert a társunk lemaradt, de amint megjön, folytathatjuk az „előrefelé menést”. Nagyobb baj, hogy a mesterséges intelligencia szinte botrányosan gyenge. Ha nem előre scriptelt jelenetekről van szó, akkor az ellenséges katonák viselkedése tökéletesen infantilis; körülbelül olyanok ők, mint a rosszul instru-

ált statiszták egy elsőfilmes rendező low-budget forgatásán. Amikor nem a fedezék mögött ácsorognak, akkor minden értelem nélkül rohagnak jobbra-balra, vagy szaladnak felénk a nyílt tűzharcban, abszolút kiszolgáltatva a röpködő lövedékeknek. A csatározások pedig végig olyan intim közelségben zajlanak, hogy a legtöbb lányka még egy forraltboros első randi végén is kikérné ezt magának. (Főként akkor, ha előt-

te már játszott a *Battlefield 3*-mal.) Ez persze a koncepció része és feltehetően abból a megfontolásból fakad, hogy a játékosok emiatt közelebbről érezhetik a küzdelmek durvaságát és jobban láthatják a gyilkolás eredményét, vagyis az elhulló testeket. A kérdés tényleg csupán az, hogy ez a fajta játékművet, amely éveket ezelőtt még modernnek számított egy háborús játékban, ma mennyire találja meg a közönségét. A számok pedig egyértelműen meg is válaszolják: nagyon.

ÁRKÁDOK

A játéktérmi szellemiséget a fejlesztők akkor is büszkén vállalják, amikor olyan jelenetekkel gazdagítják a *CoD* történelmét, mint a letámasztott géppuskával aprítás kifogyhatatlan (!) lőszerrel, ahol még a túlmelegedés nevű bagatell részletre sem kell ügyelnünk. Ebben a bizonyos jelenetben próbaképpen körülbelül 10-15 másodpercig lőttem megszakítás nélkül egy rögzített géppuskaállásból az alattam fekvő terembe teljesen agyatanul érkező katonákat úgy, hogy a gép a lőszerartalékaimnak még a feltűnt-

tésével sem foglalkozott. Bizonyos jelenetknél volt az érzésem, hogy játéktéchnikai megoldások terén a készítőknek még az 1984-es *Wavy Navy*-t sem sikerült felülmúlniuk. Ezzel pedig még akkor is szomorúan szembesülök, ha jól tudom, hogy az *MW3* egyébként rengeteg játékosnak okoz majd felhőtlen örömet és ezt cseppet sem sajnálom tőlük. A játék vége felé közeledve a fent vázolt képlet annyiban nehezedik, hogy egyre több irányból lőnek ránk, ennek következtében egyre többször és idegesítőbben tűnnek fel a piros indikátorok a képernyőn és a vércseppek a szemünk sarkában. A feladatok végrehajtásában soha nem maradtunk magunkra, így a rádióforgalom is folyamatos lesz közöttünk és a velünk férfias hangon szünet nélkül kiabáló társaink között. Ez tehát a másik dolog, amit megtanulhatunk a *Modern Warfare 3*-ból: a katonák tűzharcban mindvégig erősen pánikolnak és órákon keresztül képesek ugyanazzal a hangsúllyal ordítani a headsetbe. Szinte leszeggett szemmel kérek elnézést érte, de bizony nekem a hangok sem kimondottan tetszettek. Egyes effektek

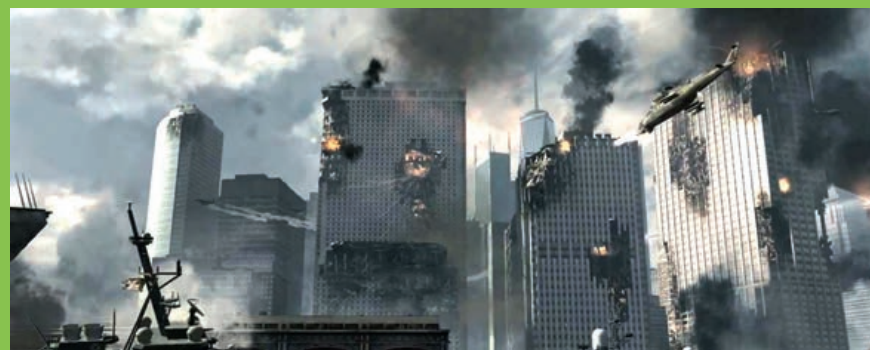


A tűzharcok során átlagosan ilyen távolságokra számíthatunk



Lentről és a magasból

Az Infinity Ward a technikai lehetőségekhez képest igyekezett minden helyszínt autentikusan ábrázolni, és a listát böngészve azt kell mondanunk, hogy nem volt könnyű dolguk: New York, London, Hamburg, Berlin, Paris, Mogadishu, Sierra Leone és Prága mellett Indiába is tesztünk egy látogatást. Hogy a dolog még szebb legyen, az esetek többségében harcok sújtotta városrészeket kellett ábrázolni és nemcsak az utcán, hanem az épületekben is folyó csatákkal.



Az IW 3 motor egyik nagy hátránya, hogy alkalmatlan a környezet rombolásának dinamikus ábrázolására, vagyis nem tudunk gránátvetővel véletlenszerűen falakat kirobbantani a helyükről. Az AC-130-as pilótájaként viszont elég kemény pusztítást végezhetünk, nemcsak az ellenséges tankokban és gyalogságban, hanem alkalomadtán a nagy értékű párizsi ingatlanokban is. A *Modern Warfare* játékokban már-már hagyományosnak számító légi támogatás ezúttal is a játék egyik csúcspontja. Ebben a bevetésben az alábbi arzenált használhatjuk: 105 mm-es bomba, 40 mm-es gránát vagy 20 mm-es géppágyú. Szívesen adnék tippet arra, hogyan alkalmazhatjuk őket, de felesleges, mert az AC-130 kapitányaként szinte akaratlanul is elpusztítunk mindent, ami mozog.



esetén feltoltak ugyan kicsit a basszuson, de a tűzfegyverek gyakran olyan hatást keltettek, mintha egy régi lövöldözős játék .wav állományait indíttatta volna egymásra a szoftver.

MULTIPLAYER

A többjátékos módról nem nehéz jókat mondani, mivel ebben a tekintetben már a sorozat első epizódja óta a *CoD* a piac egyik legjobbjá. Az elmúlt évek alatt a jól működő mechanizmusra ráépítettek egy XP-rendszert, killstreaket, deathstreaket, testre szabhatóságot és számos egyéb finomságot, amitől az élmény tartósabb és szórakoztatóbb lett. Szimpatikus a most behozott pointstreak is, ami végre nemcsak a gyilkolást honorálja behívható járművekkel, hanem az egyéb ügyeskedéseinket is, például a csapatjáték különböző formáit. Ez egy előremutató kezdeményezés, és bízom abban, hogy a jövőben mások is igyekeznek majd a játékosok közötti kooperációt efféle megoldásokkal segíteni. Jópofa újtásokból van bőven, ilyen például a hibrid távcső (például ACOG és red dot kombinációban), vagy az új játékmódok közül a Kill Confirmed, ami a Team Deathmatchnek egy dögcédula-gyűjtőgetéssel megspékelt verziója.

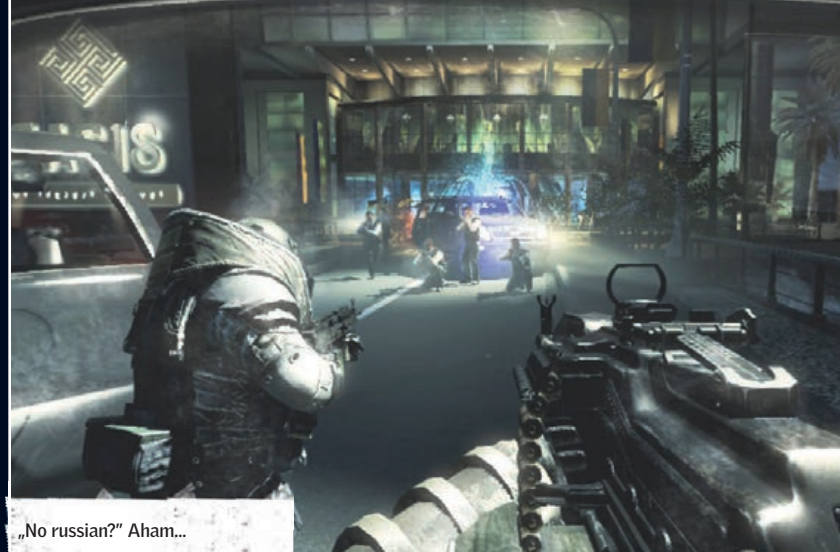
CSOD?

A pályák valamilyen formában az egyjátékos sztorihoz kapcsolódnak, de a méretük nem nagyobb, mint a *Modern Warfare 2* többjátékos módjában látottaké. A probléma inkább az, hogy a készítőik nem sokat törődtek a súlypontozással, és olykor már az volt az érzelem, hogy egy feltuningolt *Counter Strike* pályán mozognak. Ennek okán nagyon ritkán alakulnak ki hangulatos, hosszas lövöldözések, szinte kizárólag egy-egy elleni harcokkal találkozunk, de ezek többsége sem szemtől szemben zajlik. Szűk folyosók labirintusában folyik a küzdelem és rendszerint vagy hátba, vagy oldalba kapjuk a lövése-

ket, ami hosszú távon kevésbé szórakoztató, ha az ember nem tudja helyén kezelni a *CoD* stílusát. Akkor fogjuk élvezni a multit, ha nem forr fel az agyvizünk az első 30 halál után és egyáltalán nem várjuk a játéktól a valós harci helyzetek illusztrációját. Akinek mégsem jönne be a mindez, még mindig próbálkozhat a Special Ops-szal (benne a Mission és a Survival módokkal), ami ízléstől függően további jó pár órát hozzádob a hasznos játékidőhöz.

AHOL A HŐSÖK NYUGSZANAK

Teljesen nyilvánvaló, hogy a *Modern Warfare* sorozat harmadik része egy felső kategóriás játék, de a fent említett hiányosságok kapcsán érdemes most egy percre megállni. Ezek olyan hibák, amiket a világ játékosközönsége és a kritikusok a *Call of Duty*-n kívül semmiféle szórakoztatóipari terméknek nem néznének el, és ha a játék nem ezen a néven futna, feltehetően le kellene mondania a 90% fölötti értékelésekről. Képtelen vagyok elfogadni ultima ratio azt az érvet, hogy a *Modern Warfare 3* egy „ilyen” játék és ennek megfelelően is kell kezelni, vagy hogy ezen indokkal el kell nézni a butaságait. A *Transformers 3* meg egy „olyan” film, mégis kaphatott a kritikusoktól fűt-fát, nem igaz? A játék sztorija néhol bugyuta, máshol valóban izgalmas, ötletes, szórakoztató, sőt akár megható is. Aki emiatt végigjáttsza, biztosan nem fogja megbánni. De ez nem egy filmsorozat, ahol néhány frappáns mondat vagy pár drámai haláleset már értéket teremthet, hanem egy videójáték, ahol a konkurensok által megemelt technikai standardoknak és a játékméchanika iránti egyre kifinomultabb igényeknek egyaránt meg kell felelni. Ez egy ilyen műfaj. Ha ezzel valaki nem törődik, forgasson filmet, és ne panaszkodjon amiatt, hogy a Metacritic olvasói szekciójában a játék mindössze 2.6-on áll (10-es skálán), a PC-s verzió esetében pedig a negatív és pozi-



tív vélemények aránya 6:1. A cikk írásakor Xboxra a *Battlefield* 84 ponton, a *Modern Warfare* pedig kicsivel 90 százalékkal fölött áll a GameRankings összesítő portálon, de a két játék PC-s platformjánál éppen fordított az arány: aki egérrel játszik, borítékolhatóan kevésbé szereti a *CoD*-ot, mint a *Battlefield*-et. Meggyőződésem, hogy ezek a számok inkább árulkodnak egyes fogyasztói csoportok jelenlegi igényeiről, semmint a két játék tágabb értelemben vett „minőségéről”.

WHAT'S THE PRICE?

A sorozat kedvelői és a könnyedebb, pörgősebb játékménet szerelmesei imádni fogják a harmadik részt is, a többiek pedig sétáljanak át egy másik polchoz. A *CoD* mindenestre folytatódik és újra tarol. Mindez örövendetes, de bízunk benne, hogy az Activision nem szándékozik tovább ülni a babéraján.

Duncan

HARDVER

Core2 Duo E6600, 2 GB RAM, 256 MB NVIDIA GeForce 8600GT, Windows XP

- + *Modern Warfare*-hangulat
- + fordultatos sztori
- + változatos hadszínterek
- régimódi játékménet
- kicsi és gyengén tervezett pályák a multiban

DUNCAN

A könnyed hentelés szerelmeseinek igazi orgia, de az örök fanyalgók gondolják meg

88



A két nagy rivális végső összecsapása

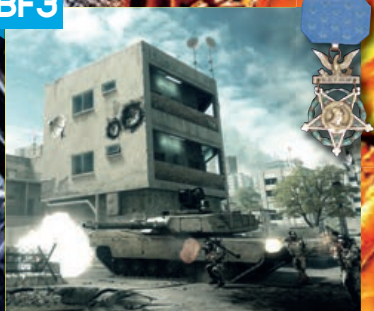
BATTLEFIELD 3 KONTRA MODERN WARFARE 3

A játékiparban ez idáig divat volt elpucolni a *Call of Duty* játékok megjelenésének dátuma elől, az EA és a DICE azonban most nyílt csatára hívta az Activision fenyegetését. Az interneten elképesztő indulatokat generált az összecsapás, a GameSpot stílusosan csak harmadik világháborúnak nevezte a párviadalt, amely munkahelyi közösségeket mér-

gez meg, barátságokat pusztít el és családokat tör ketté. Eddig ideológia és politika gyilkolta a vasárnapi ebédeket, de most hettek a grafika és a játékmenet lesz a téma a húsleves szürcsőlgetése közben. Mi most hat darabra szedjük a két rivalist, és megpróbálunk objektíven ítéletet hirdetni a lényegesebb szempontok alapján.

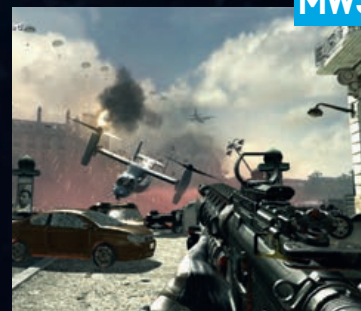
GRAFIKA ÉS TECHNIKAI INNOVÁCIÓ

BF3



A Frostbite 2 és az MW3 játékmotor összehasonlítása talán a legegyszerűbb a felsorolásból. Az egyik oldalon van egy hatalmas területek gyönyörű megjelenítésére képes technikai megoldás, ami ráadásul lehetővé teszi a környezet dinamikus rombolását. A *Battlefield 3* emellett szenzációs vizuális effektekkel kelti életre a hadszínteret, hihetetlenül modern képi világot kínálva a játékosnak. Az MW3 engine viszont komoly korlátokkal bír, amelyek alkalmatlanok nagy, nyílt csatateret megrajzolására és a környezeti tárgyak manipulálására. A svéd szemmel láthatóan több energiát ölték a játékfélesztésnek ebbe a részébe, míg a *Modern Warfare 3*-ban sokszor még egy egyszerű virágcserepet sem tudunk szétlőni. Nincs kérdés, pont a *Battlefield 3*-nál.

MW3



BF3



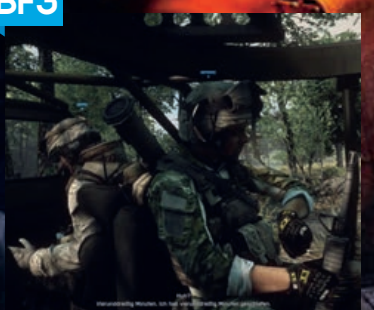
JÁTÉKMENET ÉS PÁLYASZERKESZTÉS

Talán a legérzékenyebb téma a két játék összehasonlítása során. A *Modern Warfare 3* a régi iskola követője, amely a saját gyökereire építkezik, és semmiképpen sem hajlandó lemondani a CQB csatározások pörgősebb, akciódúsabb, de legegyszerűsített és hiteltelen ábrázolásáról. Ezzel szemben áll a DICE, amely új szemlélettel próbált meg hozzáállni az egyjátékos kampány játékmenetéhez, így néhány emlékezetes betéttel (lásd F-18) spékelt meg. A *CoD* pályáin a játékos semmiféle önállóságot nem kap, útja fedezékről fedezékre megír, míg a *Battlefield 3* az ütközetekben a nyitottabb terekkel nemcsak realisztikusabb tűzpárbajokat kínál, hanem a játékos egyéni döntéseinek is nagyobb szabadságot ad. A dilemmát elhessegethetnének egy „izlések és pofonok”-kal, de az igazság az, hogy a két játék tisztességes végigjátszása után a *Modern Warfare 3* játékmenete ötletlenebb és monotonabb a *Battlefield 3*-énál. Pont a *BF3* oldalán.

MW3



BF3



TÖRTÉNET ÉS KARAKTEREK

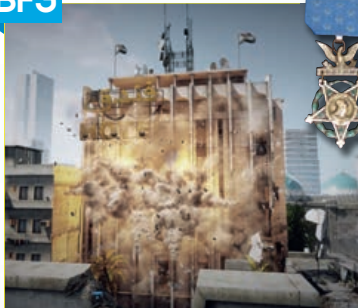
Az Infinity Ward itt nyilvánvalóan előnyből indult, és ezt mesterien használta ki egy újabb, csavarokkal teli, izgalmas cselekménysor megírására. A főszereplőket már jól ismerjük, az új belépőket pedig óvatosan és ötletesen építik be a sztoriba, ami bár néhol nagyon kiszámítható, a kifinomult dramaturgiájával mégis sikeresen tartja fenn a játékos érdeklődését. A DICE ebből a szempontból egyelőre fut az amerikaiak után, a sztorijuk, amely egy árnyalatnyival hitelesebben próbál ábrázolni egy diplomáciai krízist és a benne résztvevők kalandjait, izzadságszagú és unalmas. Henry „Black” Blackburn kevésbé karizmatikus és szerethető figura, mint „Soap”, Price vagy az előző részben Ghost, és mivel a háttérre sem oly kidolgozott, a játékosok számára szinte teljesen érdektelen főhős. Pont az *MW3*-nál.

MW3



MULTI ESETÉBEN MINDKÉT BRAND INKÁBB MEGMARADT A HAGYOMÁNYAINÁL, A BATTLEFIELD A HATALMAS JÁTÉKTEREKEN VALÓ HÁBORÚZÁST, A COD PEDIG A KISEBB PÁLYÁK NONSTOP HENTELESEIT GYAKOROLJA

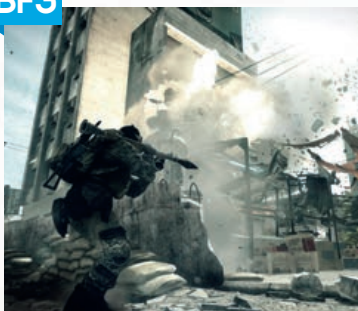
BF3



HANGOK

A DICE hangtechnikusai nem normálisak. A munkájuknak köszönhetően közelebb kerülünk az összecsapásokhoz, mint valaha, és ha az ábrázolás ennél valóságosabb lenne, akkor alighanem tényleges életveszélyben lennénk. Elképzelem a szakembereket, ahogy madzaggal egy száguldó F-18-as farán lógva, egy magnókészülék „rec” gombját nyomkodva próbálják rögzíteni a süvítő turbinák hangját. Máshogy nem csinálhaták. Egy bizonyos fegyver által leadott lövés számtalan eltérő hangon szólhat meg, attól függően, hogy milyen távolságból halljuk, milyen akusztikai környezetben süttöttek el, vagy hogy milyen szögben áll a lövést elsütő katona hozzánk képest. A *Modern Warfare* hanghatásai ehhez képest egyszerű iparismunkának tűnnek, ami nem szégyen, tekintve, hogy ebben a relációban a DICE jelenleg talán az egész iparág legjobbja.

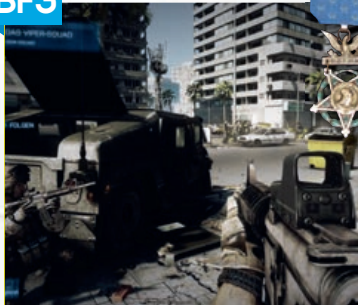
BF3



HANGULAT ÉS HELYSZÍNEK

Az egyik oldalon elképesztően értenek az ideális körítés megteremtéséhez, ami nemcsak a megfelelő zeneszerző kiválasztásában, a hangulatos menürendszerben és a látványos átvezetőkhöz mutatkozik meg, hanem a változatos helyszínek körütekintő kiválasztásában is. Az emberek állatira unják már a poros, sziklás Közél-Kéletet, és a *Battlefield 3* néhány országával szemben az *MW3* igazi világ körüli utat kínál. Szinte minden küldetés más kontinensen játszódik, és ez még akkor is a *CoD* malmára hajtja a vizet, ha az adott régió egyébként kevésbé kidolgozott, mint a *Battlefield* ugyanazon országa, sőt városa. Ennek összehasonlítására érdemes például Párizst megtekinteni, ahol a grafikai különbség alaposan kidomborodik. A verseny ebben a kategóriában szoros, de a győztes a *Modern Warfare 3*.

BF3



TÖBBJÁTÉKOS ÉLMÉNY

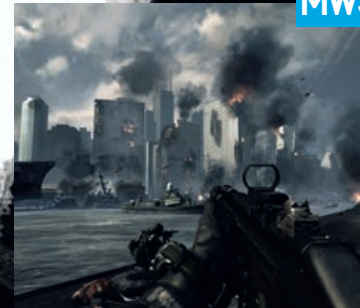
Az egyjátékos kampányok érdekes módon sokkal jobban hasonulnak egymáshoz, mint a multiplayerek. Utóbbi esetében mindkét brand inkább megmaradt a hagyományainál, a *Battlefield* a hatalmas játéktereken való háborúzást, a *CoD* pedig a kisebb pályák nonstop henteleseit gyakorolja. A *Battlefield* fejlődése valamivel egyértelműbb az előző részhöz képest, a *CoD* esetében viszont megoszlik a rajongók véleménye, elsősorban a komolyabb innováció hiánya és a kisméretű pályák miatt. Mégis azt mondjuk, hogy a multiplayer miatt ízléstől függően érdemes akár mindkét játékot is megvásárolni, akkora különbség tapasztalható játékelmény terén. Ebből a szempontból tehát nem kívánunk állást foglalni, az eredmény legyen 1-1-es döntetlen.

ÖSSZEZGÉS

A két játék rajongótáborára közti feszültség engem igencsak meglepett, és kicsit olyan érzésem van, mint ha ugyanazon csapat két szurkolója verekedne össze azon, hogy közös klubjuknak melyik játékos a jobb. Mindezt ráadásul egy győztes meccs után – hiszen, mint a példa mutatja, ez nem egy zéró végösszegű játék, mindkét fél, a DICE és az IW is kikerülhetett a harcból győztesen, a zsebüket megtömve, hatalmas eladásokkal. A mi dolgunk csak annyi, hogy szépen, nyu-

godtan kiválasszuk a kettő közül azt, amelyiket a szívünkhöz közelebbinek érzünk, és addig játszunk vele, ameddig meg nem unjuk. Ha pedig ez megtörténik, étáljunk be az üzletbe, mint a vidám Pampalini, és vegyük meg a másikat, ekkor már alighanem sok ezer forinttal olcsóbban. Nem gyűlölni kell tehát a másik játékot azért, mert létezik, hanem örülni kell annak, hogy választhatunk. Béke, drága barátaim, béke. És most irány lövöldözni!

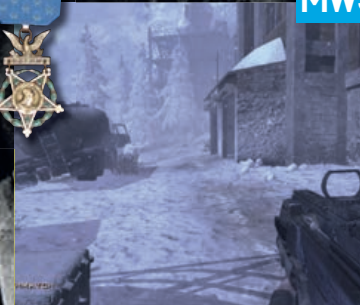
MW3



MW3



MW3



Assassin's Creed Revelations

Ezio eposza finisbe ér. Lássuk, hogy vajon újabb rókabőrrel vagy reneszánsz mesterművel van-e dolgunk!

KÖZHELY, DE IGAZ: NEHÉZ A BÚCSÚ.

Ezio karakterét valószínűleg a Revelationsben irányíthatják utoljára a játékosok, és Desmond jövőre megjelenő, az eddig ismert történetet befejező kalandja után némi szünet után a sorozat az új generációs konzolon valószínűleg teljesen más vizekre evez. Vajon hogy sikerült ez a... túl korai istenhozzád? Jobb lett volna a *Brotherhood* után elengedni Eziót és a csúcson abbahagyni (valamilyik római templomtornyos állva, amikor az örök város terül el a lábam előtt), vagy valóban volt még adu ász az Ubi tarsolyában? Ugorjunk máris fejest a tesztbe, ahogy Ezio ugrik egy szalmabálába valamelyik több száz méter magas konstantinápolyi torony kupolájáról.

SALTO MORTALE

Sokan (köztük én is) kételkedve fogadták a hírt, amikor az Ubisoft bejelentette, hogy AAA kategóriás sorozatait évente bővíti majd új címmel. „Ez nem FIFA, ember!” – gondoltam magamban. A *Brotherhood* aztán mégis némi bizakodásra adhatott okot, hiszen a talán gyengébb sztoritól eltekintve a játék minden szempontból felülmúlta az eladási rekordokat már korábban döntőgető *Assassin's Creed 2*-t: finomhangolt harc, változatosabb játékmélet, élőbb, sokszínűbb város, összetettebb gazdasági menedzsment. De mi újat lehet még mondani egy sikersorozat negyedik részében, hogy még a látszatát is elkerüljük annak, hogy ez csupán egy újabb rókabőr? Figyelem, spoiler következik: a jó hírem az, hogy a *Revelations* egy minden szempontból jobb, nagyobb és lélekkel telibb játék, mint a ko-



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**
Platformok **PC · X360 · PS3**
Röviden Végre ki-próbálhattuk a rendre Év játéka-jelöléseket begyűjtő *Assassin's Creed* sorozat főcsoportjának negyedik AAA-s címét. Kérdés, hogy a második részt gyorsan követő *Brotherhood* után egy évvel sikerült-e megugrani a Ubisoft által magasra tett léceket...
PEGI 18

rábbi részek bármelyike! Ez pedig nem kis szó. Biztos vagyok benne, hogy megjelenése után és a videojáték-történelemben ez a játék lesz *Az Assassin's Creed*, és a korábbi, egyébként nagyívú, epikus részekre csupán egy félmosollyal fogunk visszagondolni, mint a remekmű halovány előképeire. Az Ubi a *Revelations*szel salto mortale-t ugrott, ahogy Ezio tette élete során annyiszor, és örömmel jelenthetem be, hogy a mutatóvány minden idők talán legjobb francia játékát eredményezte.

A VÉG KEZDETE

A kezdő képsorok után egy hajót látunk, amint Isztambul, azaz Konstantinápoly ékszerdobozvárosa felé közelít. A hajó párkányának egy férfi támaszkodik ismerős csuklyában... igen, ő Ezio. Csak hogy megöregedett – 52 év keserű tapasztalatai tükröződnek fakult szemében, arcán a ráncok és sebhelyek pedig túl korai halálokról mesélnek. Hol van már az *Assassin's Creed* fiatal szívtiprója, vagy a *Brotherhood* szenvedélyes kalandora? Ezio az évek során bölcsőbbé, de cinikusabbá vált.

Újabbán egyre több játék döbben rá, hogy ha nem akarja, hogy hőse örökifjú maradjon, ideje az idő múlását érzékeltetni, elég csak Maxre vagy a *Metal Gear* sorozat Snake-jére gondolni (sőt, pár év múlva talán nem lepődnének meg egy *Lara Croft: a nyugdíjas évek* című közösségi játékon sem). Egyetlen sorozat szem töltötte meg azonban annyi jelentéssel, karakterrel, érzelmmel ezt a változást, mint az Ubisoft legújabb címe. Eziót láttuk tejfelesszájú kamaszként, majd ereje teljében, vele voltunk, amikor elvették tő-

le szeretteit, és segítettünk neki bosszút állni. A megfáradt, megfontolt, élete delén túl járó férfi, akit most látunk, ugyanez az Ezio: minden szavában ott bujkál a firenzei évek gondtalansága, a hosszú bosszúhadjárat fájdalma, és mi értjük minden rezdülését, érezzük az eltelt évtizedek súlyát. Ezio karakterének árnyaltsága, mondatainak eltaláltsága az *AC:R* hősét fényévekkel fölébe helyezi nemcsak az első rész súlytalan Altairjének, de még a *Brotherhood* Eziójának is. Épp ezért olyan ünnepélyes a búcsú: a *Revelations*ben igazán közel kerülhetünk az olasz bérgyilkoshoz.

A *Revelations* megjelenésével a rajongók másikká válnak. Utoljára ugyan, de a *Revelations*ben a második részhez hasonlóan nemcsak Eziót, hanem Altairt és természetesen Desmondot is irányíthatjuk, hiszen a cselekmény rétegei most is matrjoskababa-szerűen ágyazódnak egymásba (azok számára, akik most ismerkednek a rendkívül komplex történetű sorozattal, az előzményeket *egy dobozban* foglaltuk össze). Desmond a *Brotherhood* végén kómába esett, így az Animus eddig nem látott „Fekete szobájában”, egy rejtett zugban keresi ősei emlékeit. Ezekben Ezio Altair relikviáit kutatja, hogy megtalálja a kapcsolatot a 12. századi bérgyilkos és saját élete között; amikor pedig egy-egy ilyen emlékre bukkan, Altair irányítását vehetjük át. A játék nagy részében azért szerencsére Eziót alakítjuk, de a többi szereplő bőrébe bújni is épp ilyen élvezetes.

Érdekes módon a sztori lényegét szolgáló cselekmény főhőse, a csapospól hősé vedlett Desmond napjainkban játszódó története volt



Te akartál fülpiercinget!



Nem ezeket a robotokat keresik



HA TE MONDOD

Brent Ashe, produkciós rendező: „A fejlesztők és a rajongók is úgy érezték, hogy Ezio története még nem fejeződött be. Mi igazán rajongunk érte, és azért, amit most tehattünk vele. Ritka, hogy egy franchise-ban végigkövetheted egy karakter életútját a születésétől kezdve. A célunk az volt, hogy a három szereplő történeteit végre összekössük, befejezzük, és ezzel az új *Assassin's Creed*ek történetét is megalapozzuk.”

A triumvirátus

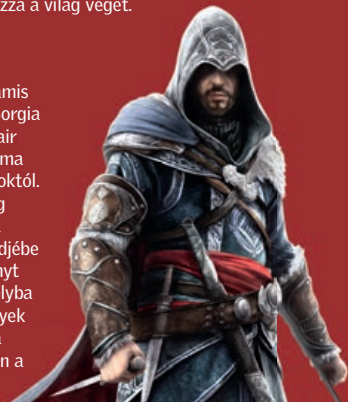


Desmond Miles (1987-?)

Az assasinok leszármazottja. 2012 szeptemberében az Abstergo vállalat, a templomos lovagok örököse elrabolja, és az Animus nevű virtuális valóságba zárja, ahol újraéli ősei emlékeit, többek között Altairét, majd Eziót. Az Abstergo célja mindezzel az, hogy megtalálja az Almát, az Éden eltűnt fragmentumainak egyikét. Desmond az Abstergóból szabadulva csatlakozik az assasinok rendjéhez, és mindezt megtesz, hogy megtalálja az Almát, és megakadályozza a világ végét.

Ezio Auditore da Firenze (1459-1534)

Ezio 17 éves, amikor apját és fivéreit árulás hamis vádjával letartóztatják; a háttérben Rodrigo Borgia áll. Ezio elhagyja Firenzét, összeállítja őse, Altair kódexét, és megmenti Velence, Florence és Róma városát a titkos ereklyéket kutató templomosoktól. Közben Kolumbusz Kristófit ráveszi az új világ felfedezésére, és felszabadítja Róma városát a Borgiák uralma alól. Később a masyafinok erődjébe megy, hogy megismerje az őseit. Az erődítményt templomos lovagok uralkják, így Konstantinápolyba utazik, hogy megtalálja Altair pecsétjeit, amelyek együtt egy olyan fegyvert alkotnak, ami elég a világhatalom megszerzéséhez, és rossz kezekben a teljes pusztulást hozhatja el.



Altair Ibn-La'Ahad (1165-1257)

Szír származású assasin, aki 1191-től haláláig a rend nagymestere. Miután kudarcot vallott az Alma megszerzésében, és így a templomosok elfoglalták az assasinok központját, Masyafot, kilenc szentföldi templomos kivégzésével bízták meg. A küldetés során az assasinokat egy új, titkos bázisba vezette. Miután megszerezte az Almát, a rend számára egy kódexben rögzítette tapasztalatait. Megakadályozta a templomosok térnyerését, ahogy Dzsingisz Kán világhatalmi céljait is. A Rend számára neve meghatározó marad, leszármazottjai pedig a történelem legfontosabb figurái, beleértve Desmond Miles-t is.



mindig is az AC sorozat gyenge pontja. Nos, a Ubisoftnál ezen is sokat gyúrtak, a játék alcíme pedig ezúttal nemcsak közheles, hanem rendkívül találó is: az altairos küldetések a hosszú, évszázadokon átívelő történet kulcsmomentumait mesélik el. Most is igaz, hogy az előzmények ismerete nélkül a játék első pár percében csak a fejünket fogjuk majd, hiszen az Előző részek tartalmából-stílusú, montázszerű intró nem sokat segít a megértésben. Ahogy azonban átvesszük Ezio irányítását és nekiindulunk Konstantinápoly csodálatos városának, majd megismerjük Yusuf Tazimot, a helyi assasinok bohém vezetőjét (aki egyébként a fiatal Ezióra emlékeztet), rögtön beleéljük magunkat a szerepbe. A Dan Brown alaposan leiskolázó cselekményt remekül írták meg, így aztán Konstantinápoly ügyes-bajos dolgaiba belemerülve azonnal tisztába kerülünk hősiünk pillanatnyi motivációival, és a lassan adagolt részleteknek köszönhetően hamarosan összeáll a fejünkben az átfogó kép is Altairostul, templomos lovagostul és Desmondostul.

Ezio tehát Konstantinápoly városába érkezik, ahol a szultán épp haldoklik, és a fiai közti örökösödési vita könnyen háborúhoz vezethet. Ha mindez nem lenne elég, az utcákon polgárháború dúl: ottománok és bizánciak harcolnak egymással, az assasinok céhe pedig természetesen ott van a frontvonalak keresztútjében. Ezio már a hajón találkozik egy titokzatos, szépséges hölgygel, aki – és ezen maga

Ezio is meglepődik – azonnal megdobogtatja a szívét. A titkok miriádjait rejtő városba érkezve aztán Yusufal találkoznak, aki mesterének nevez minket, és megkér, hogy tanácsainkkal segítsük az assasinok céhét. Hamar kiderül, hogy az elmúlt évek során Ezio tudása cseppet elavulttá vált, így a játék eleje azzal fog telni, hogy magunk is figyelünk és tanulunk, hogy pár óra múlva aztán erőddökkel és ágyúkkal védjük meg a központunkat a templomosok ellen, titokzatos, elhagyott kazamatákat fedezzünk fel vagy épp egy főúri mulatságon bárdnak öltözve, udvari dalokat énekelve szűrjük nyakon a szultán kivégzésére készülő áruhás bérgyilkosokat. Dolgunk tehát lesz bőven.

EZIO? EZ JÓ!

Az AC:R ugyanis sebb, változatosabb és még hosszabb, mint az elődei. A játék bármelyik aspektusával (amelynek mindegyike önmagában véle is versenyképes lenne más AAA-s címekkel) gyakorlatilag hosszú napokat tölthetünk el anélkül, hogy a fő cselekményszálban akár csak egy lépést is tennénk – szerencsére erre nincs szükség. Az egyes játékelemek megismerését az Ubisoftnál a hagyományokhoz híven remekül integrálták a fő csapásba: a játék első pár órája alatt megtanuljuk használni az új, kampós pengénket (bővebben a *dobozban*), a háztető akrobatájává válunk, kiontunk jó pár belet, mérgező bombákat készítünk, ostromot vertünk vissza, újabb városnegyedeket veszünk be,



Csipet csapat

ILYEN LÁTVÁNYOS, TÖKÉLETESEN RENDEZETT, PÖRGŐS ÉS FESZÜLT PÁLYÁKKAL MASHOL JÁTEKBAN NEMIGEN TALÁLKOZHATUNK



boltokat és ingatlanokat vásárolunk, és stratégiai pontokat foglalunk el. Mindezt úgy, hogy egy pillanatil sem érezzük, hogy egyfajta tutorialban vennénk részt. A váltakozó játékelemek remek ritmusban, gördülékenyen mozdítják előre az izgalmas, fordulatossá, és nem elhanyagolható módon igen emberi történetet. A Ubisoft nem aprózta el a dolgot, és egy év alatt gyakorlatilag a játék minden aspektusán változtatott – kivétel nélkül jó érzékkel, a játékosok észrevételeit megszívólva. A helyzet pedig az, hogy nemcsak mennyiségi, hanem minőségi változásról is beszélhetünk. Bár a játék rengeteg igazán fontos újítást, eddig soha nem látott játékelemet tartalmaz, a koncepció legfontosabb újdonsága már az első percekben tetten érhető: a sztori ezúttal még nagyobb hangsúlyt kap, mint a korábbiakban. Az átvezetők nem „vágják ketté” az akciórészeket, a karakterek élőbbek, mint valaha, és a cselekmény akkor is folytatódik, amikor épp Eziót irányítjuk. Yusuf és a többi NPC nemcsak beszél hozzánk, hanem a cselekedeteivel aktívan befolyásolja a történéseket. A játék összességében véve az új forgatókönyvíróknak, Darby McDevittnek és a változatos játékmenetnek köszönhetően filmszerűbbé vált. A csaták epikusabbak, a karakterek élőbbek, a sztori pedig fordulatossá, mint eddig bármikor. McDevitt célja volt az is, hogy a halál visszafordíthatatlanságára felhívja a figyelmet: a *Revelations*ben minden gyilkosságnak következménye van, hatással van a történetre, hősiünk megítélésére és persze a játék által pontoz-

A Den-defense

Központjaink (Denjeink) megvédésekor ezúttal igazán a parancsnok bőrébe bújhatunk: Ezio íjászokat, bérgyilkosvezetőket, céhtagokat helyezhet el az izometrikus nézetből látható térképen, sőt bombákkal, ágyúkkal és erődítményekkel is operálhatunk, hogy kivédjük a templomosok hullámaikat. Ha rossz a helyzet, mi magunk is löhetünk egyet-egyét, ezzel jelölve ki hű csatlósaink elsődleges célpontját. Az, hogy mikor és mennyi egységet tudunk a területre helyezni, egységeink morálján múlik, és mivel is vidíthatnánk fel őket jobban, mint hogy minél több ellenséget legyakatunk velük. A komolyabb egységek több pontba kerülnek, sőt mi több, a specializálódott beosztottjainkat tovább fejleszthetjük a konstantinápolyi bandaháborúk során.

zott eredményeinkre, így kétszer is meggondoljuk, kit tegyünk el láb alól. Ha egy civil meghal, a szinkron megszakad, és Desmond örökre kómában marad, hiszen Ezio sosem ölt ártatlanokat.

UGRÓISKOLA

A játékmenet alapjai nem változtak (minek is változtatni egy nagyszerűen működő elegen): adott az óriási, negyedeke osztott nagyváros. Ez esetünkben a minden eddigi helyszínnél egzotikusabb és változatosabb Konstantinápoly, amely azonban nem csak az akciók hátteréül szolgál. Hősiünkkel a sztori fő- és mellékküldetéseit követve ezúttal vég-

re nem bosszút állunk, hanem Altair ereklyéi után kutatunk. Ennek során a város őrségével, templomos lovagokkal, „jumurdzsákokkal” (nagyon menő maszkjuk van, idén Halloweenkor tuti nagyobb eséllyel indultam volna egy ilyennel, mint a zombiálarccal) és rivális bérgyilkosokkal gyűlik meg a bajunk. A fegyverarzenálunk változatosabb, mint valaha, török, szabalyák, buzogányok, puskák tucatjai közül válogathatunk, amelyek a fontosabb „sessionöket” teljesítve városzerte elérhetővé válnak. A kábító, mérgező, füstfelhőt ergető, pánikkeltő-süketítő bombákat ezúttal is magunk szerelhetjük össze a munkapadoknál a puszkapor származá-

si helyét, a hüvely anyagát és a robbanás mikéntjét beállítva a városban fellelhető, ládába rejtett alapanyagokból. Páncéljainkat továbbra is a kovácsnál fejleszthetjük, a leütött, átszúrt vagy arcon lőtt ellenségektől szerzett pénzünk pedig épp úgy, mint eddig, a bankban és/vagy újabb ingatlanok megvásárlásával kamatoztatathatjuk (ha tiéd a Hagia Sophia és a Nagy Piac, már vagy valaki). A játék szinte minden küldetés során külön értékeli, ha feltűnés nélkül közlekedünk, és erre most is rengeteg lehetőségünk van: a cigányok céhébe belépve, azokat felbélve a minket kísérő csinos asszonyok között válhatunk észrevétlenné, szalmazsákokba, kutak mélyére bújhatunk, elvegyülhetünk a tömegben vagy észrevétlenné válhatunk egy padon két koldus között ücsörögve. Minél gyorsabban, feleltlenebbül közlekedünk, annál gyorsabban észrevesznek minket az örök. A nagyobb távolságok megtételére jó szolgálatot tesznek az alagutak és persze a városismeret. Ha mégis kalamajkába keverednénk (és fogunk), jönnek a háztetők, ahol Ezio éppoly otthonosan mozog, mint a város forgatagában. A különböző fegyverekkel igen látványosan gyilkolászhatunk, és az *AC* játékoknál megszokott ritmusérzékkel brutálisan vérfagyasztó kivégzéseket hajthatunk végre, Konstantinápoly városát egy pszichopata véres játszótérévé változtatva. Ellenfeleinket buzogánnyal csaphatjuk fejbe, kampónkat beleakasztva felránthatjuk a földről, majd magunkhoz húzva főbe is löhetjük őket – a leendő sorozatgyilkosok számára a variációk nagy száma maga a Kánaán. Mégsem a minden eddiginél kiforrottabb harccal fogjuk tölteni az időnket, hiszen a sztori végig sodró, fordulatossá, izgalmas, egy percre sem fogjuk azt érezni, hogy céltalanul bolyongunk a nagyvárosban.

Az előző részhez hasonlóan most is felbélhetünk harcosokat, és időről időre, ha a képernyő bal felső sarkában lévő csik megtekint, céhünk bérgyilkosait egy füttentés-

Come on baby, light my fire



Mint a fecske fenn a fán





INFO

A *Revelations* új, török fejlesztésű kutyúje, a hookblade igen jó szölgálatot tesz, mintegy meghosszabbítja a karunkat. Így magabbra mászhatunk, messzebbre ugorhatunk, könnyebben kapaszkodhatunk meg, amelynek köszönhetően a falakon és háztetők között történő közlekedés még látványosabbá, gördülékenyebbé válik. Ha pedig ebbe beleunnánk, új barátunkkal akár torkokat is kitépdeshetünk.

sel ráállíthatjuk a kiszemelt áldozatra; ugyanakkor a játék folyamatosan ösztönöz a személyes harcra a mozdulatok és fegyverek látványos, helyzet-re szabott kombinációjával. A civilek megsegítésével, életük megmentésével új „rajongókra”, bérgyilkosokra tehetünk szert, akiket a világ távoli tájaira küldve lassan egész Európát visszafoglalhatjuk a templomosoktól, így növelve céhünk befolyását. Már a játék elején megismerjük a céhközpontokkal, azaz a Denekkel kapcsolatos teendőket. Ellen-séges támadás esetén (ilyenre akkor számíthatunk, ha teljesen kinyílt a bicska a templomosok zsebében, azaz ha akcióinkkal annyira a bögyük-be kerültünk, hogy még az ezt jelző csúszka is teljesen megtelt pirossal a képernyő bal felső sarkában) annyit tehetünk, hogy egy ideig meghúzzuk magunkat, vagy lefizetjük az assaszinok édes-anyját fennhangon ördögök öreganyjával rokonító utcai szónokok valamelyikét. Nos, ha ez mégsem sikerült, akkor a központunkat bizony megtámadják, amely ellen a Den-defense nevű, vadiúj minijáték keretein belül védekezhetünk (erről bővebben a *keretesben* olvashattok).

Ha azonban azt szeretnénk, hogy a városban ne akarja mindenki lépten-nyomon a mi – egyébként meglehetősen divatos – irhánkat, magunk is elfoglalhatjuk az ellenséges Deneket, az adott negyed vezérért egy erőteljes fejlevágással vagy tudón döféssel jobb modorra tanítva, majd immár zavartalanul meggyűjtva a központi torony jelzőfényét.

Az orvosoknál elsősegélycsomagokat vásárolhatunk, a feketepeci árusnál bombákat, a könyvtárosnál pedig... (hatásszünet) könyveket. Ezekből további információkat szerezhetünk az egyébként igen részletesen kidolgozott, történelmet és fantáziát remek érzékkel elegyítő világról. A jelentős ráncfelvarráson átesett, folyamatosan látható minitérképről a ködöt pedig most is a „kilátópontok” meghódításával tüntethetjük el – ezekről rendszerint fantasztikus távol-ságokig láthatunk el, így felfedezésük önmagában is élmény.

Szerencsére ezúttal is megmaradtak a játék talán legélvezetesebb, *Prince* sorozatra hajazó platformrészei, ahol áll-lejött területeken kell át-evickélnünk egy darabban. Galata tornyában például az ezeréves állványok leszakadnak, víz-eséken zuhanunk keresztül egy bánya legmélyére, szédítő magasságok és mélységek között lavírozunk elképesztő eleganciával és sebességgel, szikpelt események közepette, gyorsan változó, monumentális és extra közeli kamera-állásokból követve és irányítva a cselekményt, adrenalinpumpáló, dinamikus zenére. Az általában 5–20 perc alatt abszolválható részekért már önmagában is megérné megvenni a játékot; ilyen látványos, tökéletesen rendezett, pörgős és feszült pályákkal máshol nem igen találkozhatunk.

A sztori előrehaladtával – ahogy egyre erősödünk, és a város újabb negyedeit hódítjuk meg – természetesen az ellenfelek is egyre keményebbek lesznek, a visszaemlékezőekben Altairt irányítva pedig fejlettebb eszközök híján egyre nehezebb a dolgunk. Előfordul olyan, hogy fehér csuhás hősünkkel pusztá kézzel kell lefegyvereznünk egy kisebb se-reget, máskor időre kell egy torony tetejére érünk, miközben az egyik ősi ereklye, az Apple kiséülése miatt rendre elveszít-

jük az egyensúlyunk, és természetesen a már megszokott kocsiversenyek és egyéb időre zajló minijátékok sem maradhatnak el.

ISZTAMBUL, WOW-WOW-WOW, ISZTAMBUL!

A grafika most is döbbenetes, ahogy azt a franchise-től már megszokhattuk. Konstantinápoly városa minden eddiginél nagyobb területű bejárható, keresztül-kasul ugrálható, végigmészárolható sandboxot biztosít, amelynek minden negyede eltér annyira a másiktól, hogy tényleg egy változatos, pezsgő, de azonosítható kulturális gyökerekkel rendelkező nagyvárosban érezzük magunkat. Altair középkori miliőben, várakban, csatatereken játszódó küldetési pedig igazi fel-frissülésként szolgálnak (ez már kevésbé mondható el Desmond Fekete szobájáról). A városkép, ahogy az a franchise védjegyévé vált, most is lélegzetelállító. Az átvezetők során az arcok életteli, az animációk a Ubisofttól megszokott módon nagyszerűek. Akrobatamozdulataink változatosak, látványosak, nagyszerűen folynak át egymásba. A dinamikus változó, fülbemászó zene talán a legeltaláltabb a sorozat történetében, a gitárdallamok, dobok, a hegedű és a zongora nagyszerűen festi alá a véres csatákat éppúgy, mint Ezio és kései szerelme keserűes történetét (a soundtrack megéve).

BUDAI GERGELY FTW?!

A civilek és a katonák mozgása helyenként sajnos igen bugos, a jobb sorsra szenderült ellenfelek néha a levegőben maradnak, néha a halá-



Mi történt eddig?

A sorozat első részében Desmondot az Abstergo vállalat rabolja el. Amikor megtudja, hogy az Animus nevű szerkezettel újraélheti ősei emlékeit, Desmond beleegyezik a vállalattal való együttműködésbe. Az első részben Altair kalandjait követhetjük nyomon. Kiderül, hogy a templomosok az Éden relikviáit szeretnék megszerezni – épp ezen ereklyéket akarja felkutatni az Abstergo. A vállalat csapatot hoz létre, hogy a világszerte vezető úton minél több „Édendarabkát” megszerezzen, és kiadja a parancsot Desmond megölésére, aki persze túl sokat tud. Lucy Stillmann, egy korábbi Abstergo-alkalmazott valójában kettős ügynök: a templomosok ellen harcoló assasszinok tagja. A második részben Lucy és Desmond elmenekülnek az Abstergo központjából. Most, hogy tudja, mi forog köcskén, Desmond újra belép az Animusba, hogy a firenzei Ezio Auditore emlékeit élje újra. Ezio apját és bátyjait a templomosok csatlósá, Umberto Alberti végezte ki, amiért Ezio végül vérbosszút áll. Anyjával és lánytestvéreivel a toszkán vidékre menekül, itt barátkozik össze Leonardo da Vincivel, aki Ezio őse, Altair üzeneteit dekódolja hősiüknek. Ezio lemészárolja az apja haláláért felelőseket. Az assasszinok végül megszerzik az édeni Almát, Ezio pedig hivatalosan is assasszinok fogadják. Rodrigo Borgiát pápává avatják, és pálcája – kicsoda véletlen – még egy alkatrész az édeni örökségből. Ezio megkíméli Borgia életét, és maga lép be a pála segítségével a titkok birodalmába. Itt találkozik Minerva szellemével, aki az első emberek ősi civilizációjából származik. Minerva egy katasztrófáról mesél, ami megsemmisítette a civilizációját és most újra az emberiségre leselkedik.

A *Brotherhood*ban Ezio végül megszerzi az almát s megöli a ataloméhes Cesare Borgiát, Ezio emlékeivel pedig Desmondék is megszerzik az ereklyét. Ahogy Desmond hozzáér, megáll körülötte az idő, és megjelenik előtte az ugyancsak az első civilizációhoz tartozó Juno. Megszállja Desmondot, aki ledöfi Lucy-t. Hősünk kómába esik, és innen kezdődik tesztalanyunk, a *Revelations* története.



kat úgy adják tudtunkra, hogy vigyázzban megállnak a levegőben, miközben mi kifosztjuk őket, mintha hullák lennének. A kikötőben a genyák óriási sikollyal zuhannak és halnak bele a bokáig érő vízbe, és még sorolhatnám az apróbb hibákat, amelyek csak azért szúrnak szemet, mert a játék által megteremtett illúzió egyébként tökéletes, így a legkisebb jel is, amely arra emlékeztet, hogy csak játszunk, szörnyen fájó lehet. Ilyen az, hogy az NPC-k és Ezio szájmozgása ingame akció közben korántsem tökéletes, vagy hogy a civilek mondatai gyakran ismétlődnek, sőt nemegyszer nem illenek a helyzethez. A már emlegetett ceremónián, ahol bárdnak öltözünk, nem egészen érthető, hogy amikor udvari zenészként nekimegyünk

egy főnemesnek, az miért ordítja halálfélelmében: „Könyörgöm, ne öljön meg! Már tűnök is az útjából!”, míg ez a tekintélyes, bérgyilkoskorszakos, keses-kardos Ezio esetében abszolút érthető. Ugyanakkor jó pár beszélésben megcsillan a humor is, például amikor halált megvető bátorsággal, légies mozdulatokkal kúszunk fel egy látszólag megmászhatatlan falon, a jó paraszt megszólal: „ez ivott valamit?” vagy: „Ez nekem is menne.” Mozgásunk során a program néha nem regisztrálja a megnyomott gombot és így idő előtt földet érünk, egy-egy különösen idegölő (főleg altairós) rész esetén pedig ki kell centiznünk az ugrásokat. Az ellenkezője még idegesítőbb: kilométeres magasságban a játék néha úgy dönt, hogy duplán regisztrálja a még levegőben megnyomott gombot, így a torony faláról, ahova nagy nehezen feljutottunk, Ezio egy elegáns mozdulattal elrugaszkozik, és beleveti magát a semmibe, hogy a belső vérzése csak azért ne számíton, mert kitört a nyaka. Ami egyrészt azért sem vicces, mert ez már a korábbi részeknél is probléma volt, másrészt azért sem, mert ilyen esetben újra végig kell várnunk az egyébként meglehetősen hosszú töltőképernyőt, ami az előző checkpointhoz dob vissza minket. A lényegtelenebb NPC-k sajnos sokszor véletlenül ikerestvérek, felbérelt bérgyilkosaink között pedig kísértetiesen sok a magyar: amikor István és Sándor után Gergely Budaival találkoztam, már meg sem lepődtem (vajon melyik programozó volt hazánkfia)? No de mindez tényleg csak szórszálhasogatás, ezek a hibák a legtöbb játékosnak fel sem tűnnének, ha nem egy egyébként közel tökéletes programról lenne szó.

LEGYEN EZIO ÖNI MEG ÖN ISI

A *Brotherhood*ban bevezetett multiból (ez egy olyan nagylelkű gesztus volt, ami a rajongókat is váratlanul érte, ahogy az is, hogy milyen jól sikerült) nem kell megválnunk, ezúttal azonban hosszabb távú szórakoztatásról gondoskodtak a Ubisoft montreali műhelyében. A készítő a rajongói észrevételek figyelembevételével egy gördülőkenyebb, bugmentesebb, komplexebb multival álltak elő. A cél továbbra is ugyanaz: úgy elkapni a másikat – lehetőleg észrevétlenül –, hogy a ránk vadászó bérgyilkos közben ne találjon ránk, vagyis egyszerre vagyunk rablók és pandúrok. A játékgyensúly helyrebillentésével ugyanakkor a lopakodás jóval nagyobb szerephez jut, a szénakazlak, rejtékhelyek kihasználásával pedig igazán izgalmas helyzeteket produkálhatunk. Ha megtámadnak, ezúttal könnyebben hátríthatunk és támadhatunk vissza, de az is tény, hogy a magasabb szintű, ide-oda rohangáló bérgyilkosok most is nagy előnyökre tehetnek szert. A Deathmatchben egy kis területen folyik a hajszá iránytű és a megtevesztésig hasonló alteregók nélkül – a játék tehát gyorsabb, pörgősebb. Az Artifact Assault nagyjából megegyezik a szokásos Capture the Flaggel: az ellenség bázisáról kell elhozni egy kincset a sajátunkra. A Wanted és Manhunt nem sokat változott.

HAPPY END?

Az *Assassin's Creed*-élmény nehezen leírható, aki játszott valamelyik résszel, pontosan tudja, miről beszélek. Ezúttal azonban nyoma sincs gyerekbetegségeknek: az élő, lélegző város, a gyönyörű grafika, a korlátlan lehetőségek tárháza, a remek

történet, az élő karakterek együtt egy ab-bahagyhatatlan, hosszú napokra-hetekre a gép elé szögező játékot eredményeztek. Újításból is akad bőven, míg ami jó volt az elődökben, az megmaradt megmaradt, Ezio története pedig szépen lezárul. Az *Assassin's Creed* sorozat koronája, és az év egyik, ha nem a legjobb játéka a *Revelations*.

A történet a játék végére teljesen összeáll, és mi az elmúlt évtized egyik legjobb kalandja után dőlhetünk hátra, és inthetünk búcsút Eziónak. A teljesség érzésével, kicsit fáradtan, mint hősiük, de elégedetten. Kell ennél több? Nekem nem. Valami véget ért, de valami új is elkezdődik, és ha a Ubisoft követi az eddigi hagyományokat, akkor bármilyen hihetetlenül hangzik – az a valami új, friss és talán még jobb lesz. Hogy hogyan? Fogalmam sincs. Le a kalappal csuklyával az Ubisoft előtt.

KACOR

HARDVER

Core 2 Duo E7300 2.66 GHz, GeForce GTS 250/Radeon HD 5670 512 MB, 4 GB RAM, 12 GB szabad hely

- + összetettebb, mélyebb, változatosabb játékmenet sok újdonsággal
- + lélegzetelállító grafika és zene
- + méltó lezárása a történetnek
- illúzióromboló bugok
- irányítási problémák
- ugye nem lesznek DLC-k „drágáért”?

KACOR

A Ubisoft évről évre egyre jobb játékokat pakol ki rekordsebességgel. Kihagyhatatlan.

94



A bizalmi játék lényege az, hogy ne nézz hátra



A N A G Y
P R I N T I N G
G R A P H I C S

GameStar

FORZA



Normál előfizetés: 19 020 Ft

12 db GameStar magazin, az utcai megjelenés előtt egy nappal

Prémium előfizetés:

22920 Ft

12 db GameStar magazin, az utcai megjelenés előtt egy nappal
2 db választható, dobozos PC-s teljes játék az alábbi 2 csoportból:

1 db általad választott dobozos,
PC-s játék az alábbi listából*:

- Need for Speed: The Run
- Battlefield 3
- FIFA 12
- Mass Effect 3
- Borderlands (Game of the Year Edition)
- Duke Nukem Forever
- F.E.A.R. 3
- Rage
- The Elder Scrolls V: Skyrim
- Call of Duty: Black Ops

és 1 db általad választott dobozos,
PC-s játék az alábbi listából*:

- Prototype
- Transformers: War for Cybertron
- Apache: Air Assault
- James Bond: Blood Stone
- Singularity
- Blur
- Fallout 3



CNG.HU



GAMESTAR

Ha karácsonyig meg szeretné kapni a megjelent szoftvert, ill. szoftvereket, akkor legkésőbb 2011. november 30-ig fizesd be az előfizetési díjat és válaszd ki a 2 játékot!

*A választott játékok nevét a gamestar.hu/elofizetes oldalon add meg, legkésőbb a befizetést követő 3 napon belül. A különféle játékok korlátozott számban állnak rendelkezésünkre, ha a készlet valamiből már elfogyott, akkor azt a játékot a rendszer már nem engedi kiválasztani – ebben az esetben válassz egy másikat. Ha előbb választasz játékot, és utána fizedet ki az előfizetésedet, akkor tudd meg azt a kiválasztást követő 3 napon belül, mert az előfizetői díj beérkezésének hiányában szoftverigényed 10 nap után törölődik! Ha az általad választott 2 játék már megjelent, akkor az előfizetési díj jóváírása után egy csomagban postázzuk ki azokat. Amennyiben csak az egyik kiválasztott játék jelent meg, akkor két csomagot fogsz kapni, a már megjelent játékot az előfizetési díj beérkezése után, a még meg nem jelent szoftvert a hivatalos magyarországi megjelenése után postázzuk ki (ez csak a Mass Effect 3-at érinti). Kérjük, hogy számlázási és kézbesítési címedet kívül telefonszámod és e-mail címed is add meg a megrendelésnél, valamint tüntesd fel, hogy postai úton vagy kiadónkban (személyesen) kívánod átvenni az ajándékokat.

Az akcióval kapcsolatban fordulj bizalommal Ügyfélszolgálatunkhoz, munkaidőben az (1) 577-4301 telefonszámon vagy az ugyfelszolgalat@idg.hu e-mail címen.

Az akció ajánlat a készlet erejéig, legkésőbb 2011. december 30-ig tart, és minden olyan régi és új előfizetőnkre vonatkozik, aki 22 920 Ft-os áron fizet elő a GameStar magazinra az IDG Hungary Kft.-nél. Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel. Az Év Végi Előfizetői Akció más akcióval nem vonható össze. Minden jog fenntartva!



Kincsekre vadászom, utamból kotródj!

UNCHARTED 3

Drake's Deception



Belőtt sэрó, szúrós tekintet és Kalasnyikov – az igazi férfi ismertetőjegyei



Lőszert is venni kellett volna az orosz gépkarabélyhoz, most pufogtathatók ezzel a kis pisztollyal...

N EHEZ FELÜLMÚLNI EGY MAJDNEM TÖKÉLETES

alkotást – ez különösen igaz az olyan címekre, amelyek egyazon platformra készülnek, így az adott hardverben technikailag nincs semmilyen különbség, és már az előző részben is megpróbálták a fejlesztők a maximumot kihozni belőle. Ilyen volt tavaly az *Uncharted 2: Among Thieves*, amely szinte minden téren tarolt és egyértelműen az év egyik, ha nem A legütősebb címe volt. Az *Uncharted 3* számára – hogy egy kicsit a hajmeresztő kalandfilmek terén maradjunk – igazi „Mission Impossible” lett volna forradalmi újításokkal lepípálni az illusztris elődöt. Amit az *Uncharted 3* mégis megvalósított, az egy újabb, tökéletesen magába szippantó, egzotikus kaland, olyan hajmeresztő akciójelenetekkel, amelyekben még Tom Cruise sérója is összekelőződött volna.

KINCSEK AMI NINCSEK

Nathan ezúttal az Arab-félszigeten lévő sivatag alatt található várost, Ubart kutatja barátai-val. Hősünk a helyet az őse, Sir Francis Drake, a 1500-as évek végén hírhedtté vált kalózkapitány feljegyzéseiből ismeri meg, és az ő érdeklődését is felkelti. Sir Francis Erzsébet királynő parancsára próbálta felkutatni a várost, ám hogy pontosan miért volt olyan fontos az angol uralkodó számára Ubar, az sokáig rejtély maradt. Mindenesetre hamar kiderül, hogy Erzsébetet nem egyszerűen az arany vezérelte (akkor ugye hamar vége lenne a játéknak), emellett a sokat megélt kalózkapitányt is visszarettengette az, amit látott és visszafordult. Nathant is



INFO

Kiadó **SCEA**
 Fejlesztő **Naughty Dog**
 Platformok **PS3**
Röviden Nathan Drake régi és új barátaival ezúttal Ubar városának eredet nyomába. Hajmeresztő akciójelenetek, bunyó és tűzparbajok a köbön!
PEGI 16

sokan próbálják visszatéríteni, ám hősünk természetesen csökönyös, mint az ösvér.

BARÁTOK ÉS ELLENSÉGEK

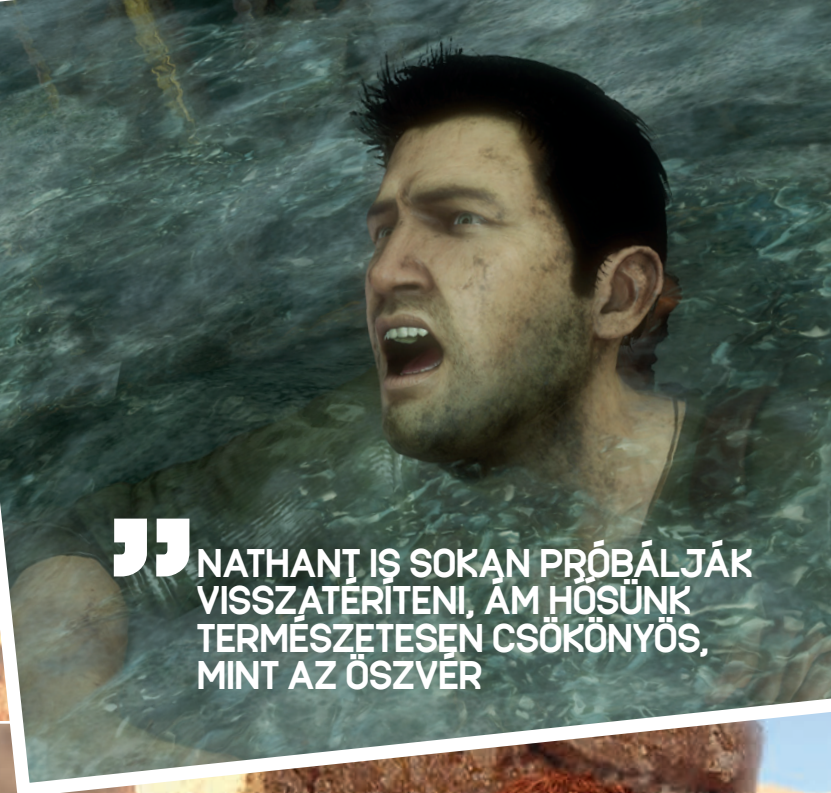
Még szerencse, hogy Drake-et ezúttal is elkísérik a barátai a kalandjai során. Közülük a legfőbb a hősünk legrégebbi haverja, Sully, az öregedő, de még jó kondiban lévő mentor. A sztori egyébként egy kicsit Nathan gyerekkorába is visszavezet, amikor Sully-val először találkoztak, és az akkor még fiatal Sullivan megmentette Nathant a rá vadászó kincsvadászoktól. Sullivan egyébként egyfajta apafigura is Nathan életében, és sokkal fontosabb karakter, mint a főhős többi barátja, ezért ebben a részben is központi szerepet kap, amikor valami veszély éri. Aztán itt van Chloe Frazer, a fekete hajú vadmacska kalandornő, akit még a második részben ismertünk meg és volt pár forró pillanatuk Nathannel (a szó mindkét értelmében). A fekete démon mellett persze mindig szerepel a szőke angyal is: Elena Fisher, Drake egykori szerelme ismét segíti hőseinket, és Nathan időnként az agyára megy a hölgynek, de persze fülig szerelmes belé. A régi karakterek mellett hősünk új barátokat is szerez: ilyen Charlie Cutter, egy kopasz, angol vagány, aki kicsit Jason Stathamre hasonlít külsejében és jellemében is. (Bár nem ő a szinkronhangja.) Végül egy arab beduin, Salim is a kis csapathoz csapódik, amikor Drake éppen a legszorogatottabb helyzetben van. A sok barát egyébként nem véletlenül társul Drake-

kel: a játékmélet szempontjából is fontosak, ugyanis kooperatív módban mindig a másik karaktert irányíthatjuk.

A barátok mellől nem hiányoznak a szintén alaposan kidolgozott jellemű ellenségek sem. Az idősebb, elegáns, szőke milliomosnő, Katherine Marlowe igazi gonosz kígyó femme fatale, méghozzá a legálmokabb fajtából. (Emellett egyébként erősen hasonlít a Max nevű karakterre még az első *Mission Impossible* filmből.) Marlowe társa egy fiatalabb férfi, Talbot, egy elegáns, öltönyös fickó, aki mindig kimért és gúnyos stílussal leckézteti Drake-et és barátait, nem riadva vissza attól sem, hogy a legdurvább drogokkal mérgezze meg őket. A nagyon eltalált karakterek igazi életet lehelnek az egyébként is fordulatosa, ármányokkal, váratlan árulásokkal és szerelmi szállal átszótt sztoriba. Nem állítom, hogy az *Uncharted 3* Oscar-díjat érdemelne a legjobb történetért, de amit egy ilyen kalandfilmszerű akciójátékból ki lehet hozni, azt mind megtalálhatjuk benne.

AKI SOHASEM KAPNA ÉLETBIZTOSÍTÁST...

...az nem más, mint Nathan Drake! Hősünk ugyanis annyiszor kerül életveszélybe, hogy ha előző életében macska lett volna, a kilenc életet már elfogyasztotta volna. Drake-nek ugyanis a leghetetlenebb szituációkban kell életben maradnia, úgy, hogy közben a rosszfiúk is állandóan lőnek rá. Nem akarom az összes pontot lelőni, de a játékban a legemlékezetesebb talán az a rész, amikor egy Titanic módjára fel-



”NATHANT IS SOKAN PRÓBÁLJÁK VISSZATÉRITENI, AM HŐSÜNK TERMÉSZETESEN CSÖKÖNYÖS, MINT AZ ŐSZVÉR



Mondj el mindent vagy levágom a... nyakláncodat



Richard Lemarchand, vezető fejlesztő: „A sivatagi rész azért volt számomra különösen érdekes, mert több ezer mérföldre nyúlik minden irányba és vajon mit tesz egy játékos, amikor egy ilyen pályának a kellős közepébe csöppen? Nagyon érdekel a játékosok pszichológiája, ami manapság egész egyszerűen az emberi pszichológia. Lényűgöz az, hogy az emberek mit tesznek kiszámíthatóan bizonyos szituációk során, és mit tesznek teljesen kiszámíthatatlanul. Játékfejlesztő szemmel nézve rendkívül érdekes megfigyelni, hogy miképpen reagál valaki arra a virtuális környezetre, amelyet te hoztál létre.”



Harrison Ford is tojja!



Japánban készült egy reklámfilm Harrison Forddal, amint tágra nyílt szemekkel, PlayStation-kontrollerrel a kezében próbálja ki az *Uncharted 3*-at. A veterán filmsztár lelkesedése tényleg őszinte volt, amint éppen annál a résznél járt, amikor Nathannek egy felszálló repülőgép kerekére kellett átugrania egy száguldó dzsipből. „A filmben mindig győzők, a játékban pedig... nos, ott néha meghalok!” – közölte Ford nevetve. Ford számára egyébként annál inkább ismerős lehetett a játékmotív, mert a főszereplő karakterén túl is sok részletet kölcsönzött az Indiana Jones filmekből. Emlékezzünk például arra a jelenetre, amikor Indy-nek egy hatalmas német katonával kellett verekednie, vagy amikor lovon kellett utolérnie egy száguldó konvojt – ezek a részek az *Uncharted 3*-ban is szerepelnek.

boruló, süllyedő hajóból menekül, miközben már azt sem tudjuk, hol van a plafon és a talaj, és persze állandóan lónek ránk a rosszarcom. Egy másik ilyen akciórész, amely minden PS3-tulaj emlékezetében élénken fog élni, az a jelenet (amit egyébként maga Harrison Ford próbált ki egy japán reklámfilmben), amikor egy magasban lévő repülő nyitott hátsó részében, a sűrítő szélben verekszünk egy kétajtós szerény méretű fickóval, majd fél kézzel kell megkapaszkodnunk egy hálón keresztül kifelé csüngő ládán. De nincs nyugtunk akkor sem, amikor fél kézzel egy szakadék szélén, vagy egy kastély oldalán lógunk: felülről ilyenkor is állandóan lónek ránk, így a másik kezünkkel egyensúlyozva és célozva kell eltalálni az ellenséget. Még innovatívabb az a rész, amikor Drake-nek egy kábítószer hatására szédelegve kell egy keleti utcán végigtárogatnia. A rendkívül kreatív és változatos akciójeleneteknek köszönhetően egy pillanatra sem fogunk unatkozni, vagy azt érezni – mint bizonyos *Tomb Raider* részekben –, hogy istenem, mikor lesz már vége ennek a pályának. Elismerést érdemel annak a résznek a kidolgozása is, amikor az ifjú Nathan Drake-kel kavarunk, aki még nem annyira macskaügyességű, mint majd később, felnőttkorában lesz.

LESBŐL, OKOSAN

A kőkemény akciórészek mellett sokszor nem árt kihasználnunk a kör-

nyezeti elemeket, és lopakodva, csendben elintézni az ellenséget. Nem kell megijedni, az *Uncharted 3* nem törekszik a *Splinter Celleg* babérjaira, magyarul azért nem annyira összetett benne a lopakodás, de sokszor érdemes nyitni, és a háttal álló ellenséget egyetlen mozdulattal kiiktatni. Az előző részben megismert, hátulról „lerángatós” módszer mellett újfélékkel is megismerkedhetünk. A *Batman* játékokhoz hasonlóan például a magasból az ellenség nyakába ugorhatunk (no, nem az örömteli megismerés miatt), és ezáltal azonnal leteríthetjük – ennek például különösen a francia kastélyos pályán láthatjuk hasznát. A játék egyébként számolja, hogy hány embert terítettünk le csendben, úgyhogy azért is érdemes nindzsát játszani, hogy megkapjuk a Silent Ninja trófeát.

„PAPA WAS A ROLLING STONE...”

A változatosság a kulcsszó az egzotikusabb helyszínek terén is. Drake-kel londoni pubokban fogunk verekedni kocsmatöltelékkel, egy lángoló francia kastélyból próbálunk kimenekülni, az égő gerendának egyensúlyozva, amelyek minden pillanatban elhamvadhatnak és kettétörhetnek a lábunk alatt, aztán ott van a már említett süllyedő hajó és a repülőgépes jelenet is, de nem úszszuk meg az arab-félszigeti sivatag forró homokját, amelyer tűzforró nap éget (a szomjas Drake fehérről egyetemben). Ubar föld alatti, léleg-

Sir Francis Drake és Arábiai Lawrence

Az *Uncharted 3* fejlesztői mindig is maximálisan ügyeltek a történelmi hűsége, és ez a harmadik részre is jellemző. Az egyik híres történelmi figura, aki a játékban szerepel, Sir Francis Drake, Erzsébet királynő híres kalózkapitánya. Drake nemcsak azzal foglalkozott, hogy kifosztotta a spanyol hajókat, hanem felfedezőként is híressé vált. Az általa vezetett flotta másodikként kerülte meg a Földet, és ő volt az első hajóskapitány, aki élve hazajutott erről a vállalkozásról. Ugyanakkor legendás hősiessége meglehetősen ellentmondásos. Az angolok szemében nemzeti hős volt, a spanyolok számára szimplán kalóz, aki ráadásul a rabszolga-kereskedelmet sem vetette meg. A spanyolok „El Draque”-ként emlegették, amelynek jelentése sárkánykígyó (a latin draco szóból, jelentése: kígyó). II Fülöp spanyol király 20 000 dukát (ma kb. 4 millió £ vagy 8 millió \$) vérdíjat tűzött ki a fejére. Többször is megsebesült, a hajóját spanyol ágyúk találták el, ám ezeket még túlélte, azonban vérhasban megbetegedett, és nem tudták meggyógyítani: 56 éves korában Puerto Bello partjainál halt meg, testét tengerbe temették.

A másik híres történelmi figura Thomas Edward Lawrence, más néven Arábiai Lawrence, angol katona, régész, író és kalandor, a brit birodalom alezredese és Fejszál szíriai emír vezérkari főnöke. Felfedezői, irodalmi tevékenysége és leginkább az 1916–18-as arab nemzeti felkelésben betöltött szerepe miatt Arábiai Lawrence (magyaros formában Arábiai Lőrinc) néven közismert. Romantikus, rejtélyes személyisége, kalandos haditéttei és szokatlan életvitele révén számos könyv és film hőse lett. (A halálát az *Uncharted 3* is megemlíti.) 46 éves korában, pár héttel azután, hogy kilépett a légierőtől, gyanús körülmények között, motorbalesetben vesztette életét, közel az otthonához, az angliai Dorsetben. Szokása szerint nagy sebességgel száguldott, és egy szemből felbukkanó fekete autó miatt nem vett észre két bicikliző fiút. Megpróbálta elkerülni az ütközést, de elveszítette az uralmat a motorja felett és az út mellett árokba csapódott. Az autó nem állt meg, és sohasem találták meg.

Hat nap múlva halt meg, azonban az eszméletét ez idő alatt már nem nyerte vissza.



Csendes, eldugott reptér a hegyek között vállal fuvart a világ minden tájára. Jelige: csak semmi kérdézőkődés!

Azt mondtam, hogy leteszem a gépet, nem azt, hogy épségben!

zetelállíthatóan gyönyörű romvárosáról már nem is beszélve. A helyszínek kidolgozottsága elsősorban, a pazar színeknek és az új effektek (füst, háborgó tengerhullám stb.) végre tényleg kiaknazzák a PlayStation 3 hardverét és megmutatják, hogy valóban erősebb, mint a nagy rivális konzol. A városokban a különféle plakátok, festmények is maximálisan passzolnak a korszakhoz, például annál a résznél, amikor a múltban járunk az ifjú Nathannel. A környezet mellett a különféle szereplők megjelenésére is hatalmas gondot fordítottak a fejlesztők: Drake arcán vagy kezén például megfigyelhetjük a „kaland mocskát”, vagy az apró vágásokat, sebeket, de az ingét sem vállalná semelyik Patyolat sem. Férfiszemmel nézve pedig már csak azon tana-kodhatunk, hogy vajon Miss Chloe Frazer vagy Elena Fisher a csinosabb.

mozgassák, de azért nem kell leragadunk egyiknél sem. Ha pedig ez mégis megtörténne, akkor a játék mindig értelmes segítséget nyújt, persze anélkül, hogy lelőné a poént. Érdemes egyébként egy picit megerőltetnünk a szürkeállományunkat, mert sokkal nagyobb sikerélmény, amikor teljes egészében magunktól jövőnk rá a megoldásra. Egyedül egyetlen olyan rész volt idegesítő, amelyben nem találtam logikát: az egyik teremben kőről kőre, különböző ábrákon ugrálva kellett eljutni a szoba végébe, és ennek segítségével kinyitni egy ajtót. Szerencsére ez a kicsit fantáziátlan, Indiana Jones filmekre és régi Tomb Raiderekre erősen hajazó, elcsépeelt rész az egyetlen idegesítő momentum a játékban, és itt is hamar megtaláljuk a megoldást.

TERÍTETT MULTI

Nem említettük még a többjátékos módot, amely már az előző résznek is nagy büszkesége volt. Az újdonságok között található például a „buddy” (haver) system; minden játék elején választhatunk magunknak egy havert, vagy ha lusták vagyunk eh-

hez, akkor a játék automatikusan kijelöl nekünk egyet. Amikor az ellen telibetrafál és meghalunk, akkor választhatunk, hogy a buddy mellett éledjünk újra, vagy véletlenszerűen valahol máshol. Ha a barátainkkal együttműködünk, akkor az ellenséget levadászva, vagy a kincsesládákat felfedezve extra pénzhez és egyéb csodákhoz juthatunk, ezekkel tudunk például extra választható karaktereket előhozni, vagy új, speciális fegyverekhez jutni. Emellett a multiplayer részben olyan váratlan játékbeli események előfordulnak, mint például egy ellenséges vadászgép megjelenése, amely minden talpon lévő játékost megpróbál lelőni. Ezeket az újításokat és az új pályákat leszámítva nincs túlzott különbség az előző rész és az *Uncharted 3* multija között: éppoly pörgős, dinamikus, taktikailag okosan kidolgozott, mint az előző részé.

A PLAYSTATION 3 KINCSE

Az *Uncharted 3* egyértelműen az év egyik legerősebb címe, méltó zárása a sorozatnak és szerintem a saját kategóriájában üti az Xbox 360-on szintén trilógiájáért *Gears of War 3*-at is. Az állandó akció a maximumra pumpálja az adrenalin szintünket, emellett pedig tényleg innovatív, a sztori érdekes és fordulatos, a karakterek szerethetőek (még a két gonosz, Marlowe és Talbot is), a brutális látványról és a mozszerű élményről már nem is beszélve. Nem csoda, hogy a jó öreg Harrison papa is fülig belekockult a játékba!

BadSector

- + bámulatos filmszerű akciójelenetek
- + profi történetvezetés
- + áll-leejtő grafika
- egy-két puzzle-rész néha idegesítő

BADSECTOR

A trilógia méltó befejezése, az év játéka cím egyik esélyese

94

SZÜRKEÁLLOMÁNY MASSZÍV IGÉNYBEVÉTELE?

Az akció mellett a jól kidolgozott logikai részek sem hiányoznak. Nathannel gyakran elő kell vennie őse, Sir Francis Drake notesztét, mivel csak ennek segítségével tud továbbjutni a különböző feladványokon, amelyeket például egy ódon francia kastély romjai között, vagy távolkeleti városok katakombáinak mélyén kell megoldania. A puzzle-ök pont elég összetettek ahhoz, hogy az agysejtjeinket meg-

AZ AKCIÓJELENETEK BEN MÉG TOM CRUISE SÉRŐJA IS ÖSSZEKÖCÖLÖDÖTT VOLNA



Teszt

» SPIDER-MAN: EDGE OF TIME



Ilyen lehet egy randi a fekete özvegygel



Ezt utánozd, Chuck Norris!



Mint légy... akarom mondani, pók a falon

Jobb ma két Pókember, mint holnap egy sem

SPIDER-MAN: EDGE OF TIME



INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Beenox**
Platformok **Xbox 360, PS3**
Röviden Nagyobb erő mindig nagyobb felelősséggel is jár, tartja a régi mondás. A *Spider-Man: Edge of Time* játék az egyik legnépszerűbb képregényhős, Peter Parker, vagyis a Csodálatos Pókember egyik legfurcsább kalandját dolgozza fel. **PEGI 12+**

A kedvező kritikákat kapott 2010-es *Shattered Dimensions* után a Beenox kapott egy második esélyt, hogy a Rocksteady (*Batman: Arkham Asylum*) nyomdokaiba lépve megalkossa minden idők legjobb Pókember-játékát.

A *Shattered Dimensions* egészen jó kiindulópontnak tűnt, így mindenki joggal reménykedett, hogy az *Edge of Time* továbbviszi a pókfonalat és képes lesz felemelkedni a legjobbak közé.

Az elején még minden jól indult, rögtön két Pókember is az irányításunk alá került. Az egyik a klasszikus Csodálatos Pókember, vagyis Peter Parker, a másik a 2099-es alteregója, Miguel O'Hara.

A távoli jövőben élő Pókember egy gonosz multinacionális nagyvállalat vezetője után nyomoz, aki az időutazás segítségével kívánja megerősíteni a helyzetét a piacon. Egy időlagúton keresztül visszautazik 1970-be, ahol megalapítja a cégét és a jövő technológiai csodáinak segítségével hamarosan az egész világot megváltoztatja – mondanom sem kell, hogy nem egy utópiát varázsol az alternatív idősíkbá. A jelen és a jövőbeli Pókember világa sokkal komorabb és sötétebb hely lett, ahol a gonosz nagyvállalat ellenőrzi mindent. Ez azonban nem elegendő, vezetőjük (akinek Val Kilmer kölcsönzi a hangját) még a jelenkori Pókembert is el akarja tenni

láb alól, ehhez ősi riválisát Anti-Venomot, használja fel.

Az *Edge of Time* két idősíkon keresztül játszódik, ahol a Pókemberek cselekedetei hatással lesznek a másik környezetre. Lesz egy olyan jelenet, ahol a jövőben egy hatalmas óriásrobottal küzd meg a Pókember és veszésre áll, egyetlen reménye, hogy a jelenben harcoló társa még időben képes lesz elpusztítani a robot prototípusának főbb alkotórészzeit. Egy tudományos áttörésnek köszönhetően a két Pókember képes kommunikálni egymással téren és időn keresztül, sőt egy jópofa kép a képből technológia segítségével még azt is láthatjuk, hogy mi történik a másikkal éppen abban a pillanatban.

Ezek a részek egészen élvezetesek voltak, nagy kár, hogy ennél több ötletre nem futotta a fejlesztőknek. A harcrendszert szinte egy az egyben átemelték a *Shattered Dimensions*-ból, egy ideig még élvezetes az ellenfelek behálózása és leverése, de később már inkább fárasztó. Néhány új képességgel ugyan megpróbálták életet lehelni bele, de sem a szuper gyorsaság, se a klón csalik alkalmazása nem hoz semmiféle átütő újdonságot a rendszerbe. Kis változatosságot jelentenek a szabadeséses részek, ahol mindenféle akadályokat kerülgetve kell földet érni, lehetőleg egy darabban.

A játék elején még hat az újdonság ereje, de később hiába cserél idősíkot a két

Pókember, túlságosan hasonló a két helyszín, és nem igazán van különbség a két főszereplő harcrendszerében. Értem én, hogy behatárolta a történetet a lehetséges karaktereket, de én inkább a Spider-Man Noir irányába mozdultam volna el, hiszen ott a változatosság jóval nagyobb lett volna.

Nagy kár érte, a játék elején még azt hittem, hogy kapunk megint a *Shattered Dimensions*-kaliberű, egészen jó Pókember-játékot, de a program felénél már kezdtem kapisgálni, hogy valami nagy gáz van, a végére pedig be kellett látnom, hogy egy év alatt csak ennyire futotta a Beenoxtól.

Mocsy

- stílusos grafika
- ötletes és igényes kihívások
- remek hangalámondás
- unalmas, repetitív harcok
- két hasonló harcrendszer
- kevés újítás

MOCYS
Sokkal többet vártam tőle, de csak ennyire futotta

61



Az egyik küldetés például az autogramgyűjtögetés



Virtuális séta a parkban



Ha nagyobb leszel, megérett

Virtuális séta a világ leghíresebb vidámparkjában

KINECT DISNEYLAND ADVENTURES

Már nyáron, amikor az E3-on láttam az első demót, nagyon megörültem a programnak, nemes egyszerűséggel azért, mert nagyon szeretem a parkokat, konkrétan nagyon szeretek Disneylandben kikapcsolódni, legyen az Párizsban, Los Angelesben vagy Tokióban. Különleges hangulatuk van ezeknek a parkoknak, ami megkülönbözteti őket a többi vidámparktól. A Universal parkjai is nagyon jók, nem beszélve a Six Flags széria hullámvasút-fanatikusoknak készült gigaközpontjairól, ám mégis: Disneyland más. Nem a csöpögős, ölgetős, integetős figurákra gondolok, hanem a csomagra egyben. A legtöbbet azt hiszik, hogy Disneyland a gyerekeknek épült és ennek megfelelően gyerekeknek is való. Ez egyáltalán nem igaz, még akkor sem, ha ez a játék határozottan a fiatalabbakat célozza meg, komoly szülői segítségben bízva.

A MAXIMALIZMUS BETEGES IGÉNYE

Ezeket a parkokat nagyon komoly, sokszor évtizedekig tartó tervezés előzi meg, ahol a várható időjárás túl még azt is megvizsgálják, melyik órában honnan süt majd a nap, így mit, merre érdemes építeni, hogy az a lehető legjobban nézzen ki.

A dolgozók nem „munkatársak”, hanem lényegében színészek. Minden, ami itt látható, a legutolsó mozdulatig úgy történik, hogy kortól, nemtől függetlenül a lehető legjobb szórakozást nyújtsa a vendégnek.

Disneyland a szórakoztatóipar csúcsa, komoly bátorságra vall, hogy megpróbálták a hangulatát megjeleníteni egy játékban. Nem véletlenül nem sétafikálhattunk eddig virtuálisan a parkokban, féltve őrzött titkok és trükkök ezreit rejtik a jelmezes színészek, falak és attrakciók.



INFO

Kiadó **Microsoft**
Fejlesztő **Disney Interactive Studios/ Frontier Development**

Platformok **Xbox 360**

Röviden Ha Párizs túl messze van, ezzel a játékkal legalább kicsit kipróbálhatod, milyen eltölteni 2-3 órát Disneylandben.
PEGI 3+

Csak ezekről 25 oldalt tudnék írni, de itt most a játékról beszélünk, amihez az alpanyag adott volt, így a kérdés az maradt: sikerül-e ebből olyan programot készíteni, amit tényleg élvezni lehet?

Erre nem egyértelmű a válasz, de minél fiatalabb a játékos, annál pozitívabb. A játékban vendégek leszünk Disneylandben, aki miközben bejárja a parkot, kisebb küldetéseket teljesít, amelyek autogramok begyűjtésétől, elhagyott tárgyak megtalálásáig bármik lehetnek. Nem ezért készült a játék, de látszik, hogy valami tartalmat is akartak adni, ha már ekkora területet digitalizáltak. A park a kaliforniai Disneyland 100%-os mása – még az attrakciókra váró vendégeket elválasztó kötélkordon is megegyezik azzal, amit valóban használnak. Persze apró trükk van itt is: Európában például a park közepén álló palota a párizsi Disneyland palotája, míg az amerikai rokonok az ottani kastélyt látják mindenhol. Tipikus Disney... Valójában teljesen felesleges lenne, de ezt hívják ők Disney Magicnek, amikor hülyeségekre is odafigyelnek. Lehet, hogy nekik van igazuk... Ki tudja.

ÉRDEKESSÉGEK ÉS HIÁNYOSSÁGOK

Az viszont kicsit zavaró, hogy minden sarkon van egy mozgássérült vendég a parkban. Érttem én, hogy nem lehet elég korán kezdeni a toleranciára nevelést, de szerintem kicsit eltúlozták az arányokat, bár jobban belegondolva ez is a Disney sajátja: mindent telennyomni tartalommal, látvánnyal, érelemmel. Jó esetben olyan lesz a végtermék, mint az Aladdin, rosszban pedig olyan, mint a Jonas testvérek. Nagy hiányosság a játékban, hogy a hintákat, hullámvasutakat, attrakciókat nem lehet kipró-

bálni, csak azok világába lehet becsöppenni és egy minijátékként kicsit játszodozni a Kinecttel, természetesen kudarcmentesen. Nem lehet sem meghalni a játékban, sem elbukni a pályákat. A park tele van mesefigurákkal, akikhez ha odamegyünk, pár szót beszélgetnek velünk, autogramot adnak és küldetésekkal bíznak meg. Ne készüljetez adrenalinsokkra, ezt a gyerekek élvezik majd a legjobban. Nekik még varázslatos dolog Miki egérrel beszélgetni, vagy Pán Péter mögött repülni, így a többgyerekes családoknál az idei ünnepek legjobb befutója lehet a program, mert a lényeg benne van: az a fajta hangulat és báj, amiért a parkban is vigyorognak a felnőttek és ugrálnak a gyerekek. Kicsit kiszakít a világból, egy jobb, nyugodtabb valóságba, ami manapság talán még jobban csábít mindenkit. Ez nem egy Halo, nem egy CoD, még csak nem is Mario, ez egy teljesen új irány, ami még gyerekcipőben jár játszhatóság és önismeret szintjén, de könnyen lehet, hogy a *Disneyland Adventures* a virtuális turizmus első prototípusa.

aDaM

- + tényleg behízták a teljes parkot 1/1-ben
- + Disney-hangulat
- + ha van gyerek, ez a tuti karácsonyi ajándék
- egy felnőttnek ez bizony kevéske
- nem lehet kipróbálni az attrakciókat
- néha kicsit szirupos

ADAM

A játékhoz jókedv és optimizmus szükséges! Megkeseredett arcok nézzék inkább a tévéhíradót!

85

Lássuk, hogy az utóbbi évek egyik legjobban beharangozott Gyűrűk Ura játéka képes volt-e felőhni a feladathoz

THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

A JÁTÉKOT A HACK AND SLASH-jelleg mellett megpékelték még egy csipetnyi RPG-elemmel (de csak annyira, hogy a casual játékosok is élvezhessék), megtámogatták a *Diablóból* ismert talentrendszerrel, makon öntötték egy hatalmas zsíros loottal, meglocsolták egy hektoliter vérrrel és várták, hogy a játékosok vigyék, mint a cukrot. Ez a recept néhány évvel ezelőtt még működött, de 2011-ben ennyi egészen egyszerűen már nem elég.

PROBLÉMÁS KEZDÉS

Időztítés szempontból a *War in the North* kétszeresen is mellényült. A Peter Jackson filmek által keltett láz már évek óta lecsengően van (2003-ban jelent meg a trilógia befejező része és a *Hobbit* még csak igen-csak kezdeti állapotban leledzik), játékfronton pedig olyan nagy nevek állnak csatasorban ebben az időszakban, mint az *Arkham City*, a *Battlefield 3*, a *Modern Warfare 3* vagy a szintén fantasykörnyezetben játszódó *Skyrim*. Lássuk be, ilyen nevek mellett bizony nagyon ott kell lenni a színen, még egy sokkal jobb játékot is komolyan megszorogtatták volna ezek a konkurensek. Egy tavaszi vagy egy kora nyári időpont sokkal barátságosabb környezetet jelentett volna, de persze értem én, figyelembe kellett venni a karácsonyi szezon bűvérjét és a remélt nagy eladásokat, csak ugye érdemes a realitások talaján maradni. A *War in the North* messze nem lett az a csúcsmínőségű játék, mint ahogy azt a kiadó marketingesei el szeretnék volna velünk

hitetni. A lehetőség megvolt rá, viszont a fejlesztés alatt valahol nagyon félrecsúszott az irány és a késztermék már csak erős közepes lett.

GONDOK EGYMÁS HEGYÉN-HÁTÁN

Emlékszik még valaki a *Baldur's Gate: Dark Alliance* játékra? 10 évvel ezelőtt jelent meg és megpróbálta a *Baldur's Gate* fantasztikus világát egy akciójáték keretei közé beszorítani. A vicc az, hogy a *War in the North* játékot jegyző Snowblind Studios legnagyobb sikerének majdnem sikerült a lehetetlen: megalkotni a *Baldur's Gate* világára épülő tökéletes akció-RPG-t. Nüansznyi dolgokon buktak csak el, nem csoda, hogy 10 évvel később ismét megpróbálkoztak egy hasonló akcióval. Az azóta megszünt kiadó (Interplay) helyett összeálltak a Warnerrel és megindulhatott a közös munka. Marketing szempontból mindent megkaptak, ami emberileg lehetséges, de jelen esetben ez sem volt elég a megváltáshoz.

Kezdjük mindjárt a legelején, a kivitelezésen. A netre kikerül sajtóanyagokból nekem az jött le, hogy a játék a saját kategóriájában verhetetlen lesz. Minden adott volt a sikerhez, elképesztően jól kinéző screenshotokat és brutális videókat szívárogtattak ki, alig vártam már, hogy kipróbálhassam. Aztán elérkezett az idő, az OnLive rendszerén keresztül fél óra szabad játékhoz jutottam. Az a verzió viszont egyáltalán nem kápráztatott el, elmosódott textúrák, elnagyolt animációk és meglehetősen sivár környezet fogadott.

Ez volna a híres *War in the North*? Ezt vártuk annyira? Aztán jött a PS3-as tesztverzió, ami már next-gen minőségben futott, de azért még messze nem érte el azt a szintet, amit 2011-ben szeretnénk látni. Ez nem is csoda, hiszen még az eredeti Dark Alliance grafikus motort használja (persze azóta fejlesztettek rajta bizonyos dolgokat, de azért még mindig nem egy Crytech 3-as engine). Aztán sajnos a kölcsönben nálam lévő PS3-as megadta magát egy sárga LED-es hibáüzenettel (természetesen a játék felén már túl voltam), így kénytelen voltam előről kezdeni az egészet PC-n. Első végigjátszásra olyan 12 óra játékmennel számolhatunk, de csak akkor, ha szép türelmesen végigolvassuk a küldetések leírását és az eszetlen henteslést néha megszakítjuk egy-egy *Dragon Age*-stílusú mellékküldetéssel. Aki türelmetlenebb, az olyan nyolc óra alatt végig tud szaladni a nyolc fejezeten, de akkor tényleg nem sokat láttunk magából a játékból.

A *War in the North* története ugyanakkor játszódik, mint a Gyűrűk Ura, vagyis Frodó nagy utazása közben. A mi feladatunk lesz az ellenség figyelmét elterelni az északi diverzán akcióinkkal. Itt is lesz persze egy nagyon ellenszerves főellenség, aki az északi gonosz dúnadának nemzetségébe tartozik (ugyanaz a faj, aki Szauron szájaként próbált egyezkedni Gondor újdonsült királyával, kevéssé sikerrel). Szauron a többfrontos támadással egész Középföldé destabilizációjára törekszik, de nem számolt egy „második” szövetséggel: a kőszáradással, a törp



INFO

Kiadó Warner Bros. Interactive
Fejlesztő Snowblind Studios

Platformok
PC · X360 · PS3

Röviden A legújabb Gyűrűk Ura játék a klasszikus hack and slash stílust hivatott újra divatba hozni.
PEGI 18+

” AZ ILYET TISZTESSÉGES IPAROSMŰKÁNAK NEVEZIK, DE TOLKIEN ÉS PETER JACKSON NEM LENNE RÁ BÜSZKE. KÁR ERTE

Farinnal és a tünde Andriellel. Hozzájuk csapódik még a sasok nemzetségéből is egy hős, aki számtalan rázós helyzetből menti ki a hőseinket, ráadásul rengeteg fárasztó gyaloglástól is megkímél minket. A rideg északi tájak mellett számos, a filmtrilógiából ismerős helyszín is felbukkan, nevezetesen Biri és Völgyzugoly. Aki olvasta a könyvet, az biztosan emlékszik a Sír buckákra, ahol a gonosz buckamanók foglyul ejtették Frodóékat és csak a bátor Bombadil Tomának köszönhetően a megmenekülésüket (a filmből sajnos ez a rész teljesen kimaradt). Egy teljes fejezet játszódik ezek a helyszínen, ez az egyik legjobb rész az egész játékban. Meglátogatjuk még Mirkwoodot is; aki olvasta a Hobbitot, annak ismerős lehet ez a rész: itt élnek a Banyapók rokonai. (A Hobbit filmben egészen biztosan főszerepet fog kapni ez a helyszín.) Emellett lesz még törperőd és egy Mória bányáéhoz hasonló hatalmas csarnok, amit az orkok teljesen elfoglaltak és a maguk képeire formáltak.

ÚJRA EGYÜTT A NAGY CSAPAT

A helyszínek mellett számos ismerős karakterrel is összefuthatunk a kalandozásaink során. A történet elején Aragorn éppen a hobbitokat várja a Pajkos Póni fogadóban, de később Völgyzugolyban ismét találkozhatunk a díszes társasággal, illetve egy részével. Itt van Gandalf, Bilbó, Frodó, Gimli és Legolas, de a többi hobbitnak és a jó öreg, kétszínű Boromirnak nyoma sincs. A szépséges tünde hercegnővel, Arwennel is összefuthatunk, de a grafikusok vagy nem látták a filmet, vagy valami nagyon gagyi szoftvert használtak, mivel szegény leányzó arca még véletlenül sem hasonlított a gyönyörű Liv Tylerhez. Utazásunk során

megmentjük Elrond ikerfiát, egy egész törp nemzetséget, sőt még Gandalf régi barátját, Barna Radagastot is. Nemcsak barátokra, hanem számos ellenségre is szert tehetünk utazás közben. A Tolkien által megálmodott világ szinte minden nevezetes lényé nekünk ront. Orkok, goblinok, uruk-haiok, trollok, pókok, buckamanók és nazgúlok keresztezik majd az utunkat, akiket természetesen különös kegyetlenséggel kell lemészárolnunk. Most ne az eddigi Gyűrűk Ura játékokban megszokott 12+-os erőszakra gondoljunk: itt bizony hullanak a fejek és a végtagok, illetve fröcsög a vér. Ez az első Gyűrűk Ura játék, ami kifejezetten felnőtt játékosoknak készült, szóval ne ezt vegyük meg karácsonyra a nyolcéves rokonygyerekeknek, aki imádja a trilógiát. Az ork- és manóhordák után igazi tökök főellenségekkel is megküzdehetünk, ezek lettek volna hivatottak megtörni a hentes monotonitását, inkább kevesebb, mint több sikerrel. A barlangi trollok mellett lehetőségünk lesz összemérni az erőnket egy igazi kőóriással, a Banyapók unokatestvérével, gonosz lidércekkkel, ork és emberi kapitányokkal. Sajnos igazi változatosságot nem hoznak ezek a harcok, talán csak annyit, hogy némelyik olyan szinten lett nehéz, hogy idegességében a játékos inkább befejezi a játékot. Hihetetlen számomra, hogy némely fejlesztő még mindig azzal próbálja meg kitolni a játékidőt, hogy olyan feladatok elé állítja a játékos, ami a lehetetlenség határát súrolja. Egy törperődöt kellett megvédenünk az ostromlóktól (a gondori csata koppintása). A feladat az volt, hogy a támadó trollokat lelassítsuk, hogy ne tudják betörni a belső kaput. Amennyiben ez sikerül nekik, automatikusan vége a játéknak és kezdhetjük előlről. Olyan két órát szenvedtem azzal



Mit nézel, az én méretemben. nemkapni konfekciópáncélt!



Itt az ideje, hogy élesben iskipróbáljam az új, denevérszárny-baltámat



Na, most aztán jól kiszúrtam veled!





Farin, törp harcos

A törpnemzetségek harcosa, a fejsze az igazi fegyvere. Használ számszerjait is, de igazán a harcok sűrűjében érzi otthon magát. Specialitása a drágakövek beszerzése, de könnyedén megtalálja a rejtett átjárókat is az áthatolhatatlan sziklafalakon.



Eradan, északi kősa

Fő specialitása az íj, de kiválóan bánik a kétkézes fegyverekkel is. Tud lopakodni, és némi továbbképzés után még lesből is támadhat. Kiválóan ismeri a vadont, könnyűszerrel megtalálja az elrejtett kincseket.



Andriel, elf mágus

Magánál Elrond mesternél tanulta ki a varázslás mesterségét, hasznos tagja a csapatnak. A gyógynövények nagy szakértője, hasznos varázssitalokat kotyvaszt különböző virágokból.



a résszel, mert a két böhöm troll bizony ész nélkül futott az ajtó felé, és röpké 10 másodperc alatt bezúzták azt. A fejlesztők, gondolom, azt szerették volna elérni, hogy támadjuk meg őket, és még azelőtt semlegesítsük a szörnyeket, hogy elérjük az ajtót. Na most ez a két tohonya troll gepárdot megszágyenyítő sebességgel rohant az ajtó felé, és hiába ütöttem teljes erőből a hátukat, eszük ágában sem volt rám figyelni, csak a kapura koncentráltak. Persze a két társam sem igazán volt a helyzet magaslatán: hiába adtam ki nekik a parancsot, hogy támadják meg a trollokat, ők szemrebbenés nélkül lötték a veszélytelen íjásokat.

Aztán ott volt a végső nagy csata, ahol Szauron északi különmegbízottját kellett hidegre tenni. A kigyúrt, 22-es szintű félisteni karakteremet hozzávetőlegesen másfél villámgyors ütésből leamortizálta, miközben hárman olyan 10 percen keresztül vertük folyamatosan, mire megadta magát, de közben vagy ötször idézett meg segítőket maga mellé, akik kvázi lehetetlenné tették a társaink fel-

támasztását, mivel folyamatosan megszakították a felélesztő varázslatot. Ezt a részt nem is igazán tudom, hogy lehet megcsinálni a kősa láthatatlanság varázslata nélkül (evasiont használva nem szakítanak bele a feltámasztásba).

ÜSSI

A harcrendszer viszont az elején határozottan élvezetes, bár már sok hasonló játékban láthattunk ilyet, ettől függetlenül ki szeretném emelni pozitívumként. Minden karakter rendelkezik közelharcos, illetve távolsági fegyveres képességekkel. Melee harcosként választhatunk kétkézes, két egykezes vagy kard és pajzs kombó közül. A pajzsos megoldás nem igazán nekem való, ezért főként a kétkézes pallost forgattam, illetve ezt a harcmodort fejlesztettem a képességfán. Az íjásokat sem hanyagolták el, a megfelelő képzettségeket megtanulva egyszerre több nyílvesztőt is kilőhetünk, válthatunk robbanólövedékekre, illetve használhatunk nagyobb tegezt is. Nyílvesztőből viszont nincs kifogyhatatlan

készlet, az elhasznált lőszer pótlásához a pályákon található összes ládát, urnát és hordót szét kell vernünk. A nyílvesztőkön és számszerj-lövedékeken kívül található még varázssitalokat is, amelyek használatával gyógyulhatunk harc közben. Az elf mágus ugyan le tud rakni egy gyógyítókupolát, ahol felépülhetünk a sebeinkből, de azért nem árt, ha gondoskodunk egyéb gyógyító alternatívákról is. Minden karakter kapott három talentfát, ahol pontokat oszthatunk el szintlépéskor. Ezt a részt meglepően jól kidolgozták, szintlépésnél mindig gondolkodnom kellett, hová tegyem a következő pontot, amivel javíthatom a karakterem túlélési esélyeit. Ezenkívül még pontokat rakhatunk az erőnkre, az ügyességünkre, növelhetjük az élet- és a varázserőket, szóval megvannak a szokásos RPG-klisék, amelyek nem elegendők arra, hogy egy magamfajta hardcore RPG-rajongót kielégítsenek, viszont a hentelő ifjabb Vér István nemes egyszerűséggel rányom az automata szintlépő gombra és nem foglalkozik ilyen marhaságokkal,

inkább lecsap még helyette két orkfejet. És mint azt tudjuk, orkfejeket lecsapni jó, főként ha vérben tocsogva és lassítva láthatjuk. Nem is olyan nehéz ezt előhozni, mindössze néhány védhetetlen támadást kell bevinnünk, és amikor egy kis háromszög megjelenik az ellenfél feje fölött, akkor bevinni egy különleges, kritikus támadást. Innentől kezdve hős üzemmódba váltunk, ami megnövekedett sebzést és többszörös tapasztalati pontot jelent, tehát érdemes minél tovább hősként kaszabolni, mivel gyorsabban lépünk szintet.

Minden valamirevaló szerepjátékos imádja a szörnyekből kieső varázsfegyvereket, amelyek segítenek legyőzni a következő szint ellenfeleit, akik kidobják azokat a fegyvereket, amelyek segítenek legyőzni a következő szint ellenfeleit, amelyek...

Nincs is ezzel semmi bajom, a *World of Warcraft* már hatodik éve hülyít ezzel 10 millió játékost és még mindig nem lehet megenni, mert nagyon profin csinálják. Sajnos a *War in the North* nem csi-



Akkor is az lesz, amit én akarok, megértetted?



INFO

Snowblind Studios

Közepesen nagy fejlesztőstúdió, eddig nem tudtak elérni igazán átütő sikert. A legjobb játéka, amivel előrukkoltak, a *Baldur's Gate: Dark Alliance* volt, de pár évvel később jött a *Champions of Norrath* és a *Justice League Heroes*. A csapat 1997-ben alakult, kezdetben az Interplay volt a kiadója, de aztán 2009-ben a független stúdió csatlakozott a Warner Bros. Interactive családjához. A nagy kiugrási lehetőségük a Középföldje északi részén játszódó *War in the North* című játék lenne.



Aki türelmetlenebb, az nyolc óraalatt végig tud szaladni a nyolc fejezetén...

nálja profin, inkább csak nyúgnak van az egész. Az egy dolog, hogy a pályán lévő ládáknak és a boltokban véletlengenerátor dobálja a tárgyakat, de azért az már túlzás, hogy a társainknak átadott fegyverek nem maradnak nálunk, ha úgy gondoljuk, hogy szeretnénk velük is játszani. Történt egyszer, hogy hosszú és kimerítő kalandozás után egy elf kovács háromféle fegyver elkészítését ajánlotta fel. Sajnos normális, kószának való fegyver nem volt közöttük, így egy pazar varázsbott választottam helyette, amit annak rendje és módja szerint át is adtam az elf mágusnak. Aztán amikor legközelebb átváltottam rá, megdöbbenve tapasztaltam, hogy bizony a legendás és nagy hatalmú varázsbott helyett csak egy mezei fabot van a kezében, mivel esze ágában sem volt a programnak megjegyezni, hogy én már átadtam egyszer neki egy csodás varázsfegyvert. Persze az sem valami fel-emelő, hogy az egyik ládában találunk végre egy remekbe szabott varázspán-

célt, amit magukra is öltünk, aztán ha nincs szerencsénk, akkor belefutunk egy ork varázslóba, aki egyetlen lövéssel végig velünk, és kezdehetjük előlről az adott szakaszt, ahol ugyanabban a ládában varázspáncél helyett kapunk két törött görbebotot. Éljen a véletlenszerű tárgykiosztás. Persze a felszerelésünk amortizálódik is szépen harc közben, amiket csak a városokban élő kovácsok tudnak megjavítani, persze jó pénzért. Nincs is ezzel baj, de könyörgöm, miért kell egyesével az összes fránya fegyverünket és tartalék alsónadrágunkat a kovács orra alá nyomni, hogy légy szíves, javítsd már meg? Miért nem lehetett egy „javíts meg mindent egyszerre” opciót betenni?

ÖSSZEFOGLALVA

A végére hagytam egy rövid kis értékelést, ahol kifejtem, miért is fognak csak nagyon kevesen emlékezni erre a Gyűrűk Ura játékra 10 év múlva. Ugyanúgy jártam vele, mint az összes többi, mosta-

nában megjelent hentes akciójátékkal: az első két pályát még meglehetősen élveztem, de aztán elfogyott a kraft, monotonná vált a kaszabolás, nagyon ritkán dobta fel valami új játékelem a játékmenetet. Sajnos nekem nem elég, ha ballisztából lövöldözhetem ész nélkül az orkokat vagy időnként segítségül hívhatok egy-egy sast, aki megesz egyet a számtalan ork közül. Egyedül a kooperatív játékmód nyújt valamiféle oldottabb szórakozást, de hát azt jól tudjuk, hogy haverokkal játszani mindig sokkal élvezetesebb, mint egyedül. Nekem *Baldur's Gate* kell emlékezetes és ötletes pályákkal, kismillió mellékküldetéssel, szerethető és egyedi karakterekkel, élvezetes fejlődés és harcrendszerral. Gyanítom, hogy nemcsak én vagyok így ezzel, még várat magára az az akciójáték, amely ezt egyben nyújtja. Van egy olyan érzésem, hogy a Bethesda *Skyrim*-je megpróbálkozik betölteni ezt a hiányzó űrt; nagyon drukkolok neki, a

Morrowind és az *Oblivion* zseniális játék volt, bízom benne, hogy a *Skyrim* az elődök nyomdokain fog haladni.

Mocsy

HARDVERIGÉNY

Intel Core2 Duo 2,4 GHz vagy AMD 64 X2 4400, 2 GB RAM, 10 GB szabad hely, GeForce 8600 vagy Radeon HD 2600

- + ismerős és ismeretlen LotR-helyszínek
- + kooperatív játékmód
- + lassított kivégzések
- felejtető fészereplők
- unalomba fulladó kaszabolás
- érdektelen sztori

MOCSY

Minden adott volt a sikerhez, sajnos a fejlesztők nem tudtak élni vele.

71

Kényelmetlenre sikeredett autózás

WRC 2: FIA World Rally Championship

A játék első része vegyes érzelmeket keltett a játékosokban, hiszen volt, aki szerette, és volt, aki szerint egyenesen rettenetes élményt nyújtott. Annyi biztos, hogy nem fordította ki a világot a sarkából, de mégis jó volt vele játszani a mai, szimulátoroktól nemigen hemzsegő autós játékok kínálatában. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy a *WRC 2010* szimulátor lett volna, de mégsem a starttól a célig folyamatosan lepadlózott gázipedálról szólt, ami kellően élvezetessé tette ahhoz, hogy a hibái és hiányosságai mellett is legyen értelme foglalkozni vele. Ilyen előzmények mellett joggal remélhettük hát, hogy a folytatásra sikerül a bosszantó dolgokat a játékon kívül hagyni.

CSINÁLJUNK AKKOR EGY MÁSODIK RÉSZT...

Valahogy így gondolkodhattak a MileStone és a Black Bean Games üzleti értekezletén, amikor belevágtak a FIA hivatalos licenceit birtokló folytatásba. A hagyományos versenyzés mellett a Road to the WRC-nek nevezett karrier módban saját csapattal vághatunk neki a megmérettetéseknek, amelyet apránként bővíthetünk, és növeljük ki



INFO

Kiadó **Black Bean Games**
 Fejlesztő **Milestone**
 Platformok **PC, Xbox 360, PlayStation 3**
 Röviden **WRC** verseny az eredeti helyszíneken, eredeti autókkal és csapatokkal, de nem az eredeti hangulattal.
PEGI 3

magunkat igazi profi ralicsapattá. Felvehetünk csapatfőnököt, szerelőket és mérnököket is, azok alapján, amit az adatlapjukon látunk. A tulajdonságaikat ugyanis szintekre sorolják be, és értelemszerűen annál értékesebb munkaerőnek számítanak, minél magasabb szinten vannak ezek az ismérvek. Fontos, hogy mindig a legjobb emberekkel vegyük körül magunkat, mivel az összesített szintjük határozza meg, hogy milyen fejlesztésekbe vághatunk bele, a segítségükkel például hatékonyabb fékeket, lengéscsillapítókat tehetünk fel a versenygépünkre, amivel elvileg az előmenetlünk is jobb lehet. Természetesen a melósaink nem vatikáni valutáért dolgoznak, így egy csapat fenntartása pénzbe kerül, méghozzá annál többbe, minél többen, és minél nagyobb tudással tolonganak az autó körül. Erről a költséginkről a szezonok kezdetén kapunk információt, és ekkor vonják le a szükséges mennyiséget is. Aki nem kíván maga menedzselni egy csapatot, annak lehetősége van a rendezvény-sorozatban résztvevő másik brigádhoz leszerződni, ezt követően azonban nem szólhat bele a fejlesztésekbe.

De honnan is jön a pénz? Nem túl meglepő módon a minél előkelőbb helyezések függvényében kapjuk a fizetőszezőt, amelyet a já-

tékban egyszerűen kreditnek hívnak. Plusz bevételi forrásként szponzorok is megjelennek, akik kisebb-nagyobb összeggel támogatják a pályafutásunkat, de őket sem a Máltai Szeretetszolgálat küldte, tehát elvárásaik vannak a szponzorációért cserébe. Van, aki például azt kéri tőlünk, hogy az egyes versenyeken ne legyünk hetediknél rosszabb helyen, míg más a minél jobb időeredményekre bukik. Ahogyan haladunk előre, úgy egyre több és jobb ajánlat közül választhatunk, így az ügyesen megválasztott szponzorok segítségével csodás vagyona tehetünk szert. Aki nem ismeri a *WRC 2010*-et, annak érdemes tudni, hogy a karrier mód nagyban különbözik a hagyományos ralitól, ugyanis mindössze egy-két szakaszon kell bizonyítanunk az adott országban, aztán már suhanunk is a következő helyszínre.

...AMI PONT OLYAN, MINT AZ ELSŐ

Bizony, az első pillanatban azt hittem, hogy rossz ikonra kattintottam a Tálcán, és nem a *WRC 2*-t, hanem a *WRC 2010*-et indítottam el. A látvány mintha semmit nem fejlődött volna, pedig biztosan igen, csak még mindig nem tűnt fel. Bár ha abból indulok ki, hogy még a játék hivatalos honlapján sem fényezik a grafikát, akkor feltételezhető, hogy



Sehol egy zsiráf vagy oroszlán. Biztos, hogy Afrikában vagyunk?



Verdák 3, háttérben a Disney kastélyával



a fejlesztők is hasonlóan gondolkodnak a külsőről. Az azért pozitívumként említhető, hogy vízmosáson áthajtva vízszeppek lepik el a szélvédőt, de itt ki is merül a látványos elemek listája. Talán a pálya kritikus pontjain felállított gumifal már nem hatszögletű, de még ebben sem lehetünk biztosak. Viszont a rali célja, hogy minél rövidebb idő alatt küzdjük le a távot, és ehhez ugyebár gyorsan is kell menni, úgy pedig nem látszódnak annyira a grafikai hiányosságok. Mert úgy egyébként a környezet 140-es tempónál egészen rendezten van, hiszen hangulatos kis falvakon vágatunk keresztül, impozáns várak tövében padlózunk, és még Berlinben is tiszteletünket tehetjük, a brandenburgi kapu oszlopai között áthajtva. Ha történetesen nem ez a játék lenne a FIA WRC hivatalos játéka, akkor elnézőbbek lehetnénk, de ismerte ezt a tényt, nem hagyhatjuk figyelmen kívül, hogy kissé sötét, amit látunk.

MI VAN A MOTORHÁZTETŐ ALATT?

Az autók terén viszont elég erős a játék, hiszen nyolc osztályba sorolva összesen 32 négykerekű kapott helyet. Van itt Suzuki Swift S1600, Citroen DS3 WRC, Fabia S2000, és személyes kedvenceim, a Lancer Evo és az Impreza WRX STi is helyet kapott. Aminek azonban minden vérbeli au-

tós örülni fog, az egyrészt a B-csoport, másrészt a Safari Car Legends személygépjárművei, mert előbbiben Peugeot 205 T16, Lancia Delta S4, Ford RS2000, Citroen BX4 TC, Renault 5 GT Turbo, utóbbiban pedig Lancia Delta Integrale HF '91, Ford Escort RS 1600, Peugeot 504, Toyota Celica Turbo 4WD foglalnak helyet. A versenyek kezdete előtt aprólékosan hangolhatjuk a beállításokat, amelyeknek valóban van jelentőségük a szakaszokon. Érdemes kiemelni a hangokat, mert ezen a téren sokkal jobb munkát végzett a MileStone, mint a grafikát illetően. Kellő hangerővel és megfelelő cuccal igazi WRC-hangulatot varázsolhatunk a szobába, olyan szépen szólnak a motorok, és jól dörög a kipufogó. Ugyanakkor vezetve őket úgy tűnt, hogy a fizika nem olyan jó, mint az előző részben. Valahogy nem nyújtott akkora élményt a 4WD gépekkel való száguldozás, mint az előző részben, és sajnos most is azt vártam. Elbohóckodtam az első kerekes verdákkal, de amikor megkaptam a Lancer EVO-t, akkor csalódnom kellett, és hirtelen még azt is megnéztem, hogy nem felejtetem-e bekapcsolva valamelyik segítségét. Az összképen az is rontott, hogy immáron van visszatekerési lehetőség, ha elnézzük valamelyik kanyart, ami szintén arra utal, hogy a játék orrirányban Arcadia felé van.

CSAPATJÁTÉK

Amennyiben van még másik három, hasonló érdeklődési körű ismerősünk, úgy őket magunk köré gyűjtve jókat játszhatunk, hiszen a WRC 2 rendelkezik hot seat móddal, amelynek maximális limitje négy fő. Persze az átlagosan akár 4-5 percet is felemészítő pályákon hamar unalmas lehet az aktuálisan nem játszó személyek számára a mulatság. Akí nem kedveli a társaságot, vagy nincs összesen három ismerőse, annak természetesen az online megméréstetés lehetősége is adott, a szokásos játékmódokkal.

A WRC 2011 tehát ugyanolyan vegyes összképet mutat, mint elődje, pedig vannak benne jó dolgok, amiket viszont olyan marhasággal csapnak agyon, mint az egyébként ötletes, de fájdalmasan vontatottan haladó Road to the WRC, a nem túl szép látvány és a visszafejlesztett fizika. Egy hivatalos FIA játék egyszerűen nem engedhet meg magának ennyi hiányosságot, főleg nem folytatásként, hiszen a korábbi részben tanúsított elnéző játékos viselkedést meg kellett volna hálálni azzal, hogy összekapják magukat a folytatásra. Mivel tudható, hogy további folytatásra is számíthatunk, a fentiek tükrében nem biztos, hogy játszani is szeretnénk vele.

RG

HARDVER

Intel 2.4 GHz, 1 GB RAM, GF 7600/ATI X1600, 3 GB HDD

- + rali
- + jó hangok
- + géppark
- vontatott karrier mód
- szegényes grafika

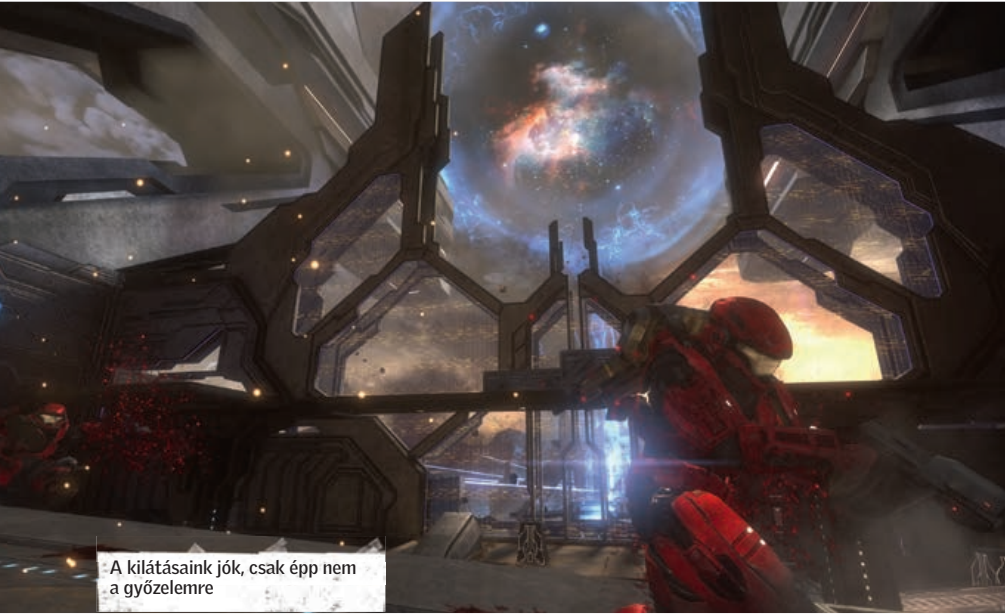
RG

Másodjára is ugyanolyan hibákat elkövetni nem szép dolog

69

FALVAKON VÁGTATUNK KERESZTÜL, IMPOZÁNS VÁRAK TÖVÉBEN PADLÓZUNK, ÉS MÉG BERLINBEN IS TISZTELETÜNKET TEHETJÜK





A kilátásaink jók, csak épp nem a győzelemre



Száguldó porfelhőnek álcázott roham



Ahá, szóval arra kell menni!

Semmit sem változtál

HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY

INFO
 Kiadó Microsoft Games Studios
 Fejlesztő 343 Industries/Saber Interactive
 Platformok Xbox 360
 Röviden A korszakalkotó FPS tizedik évfordulójára készített felújított változat kevés újdonsággal, ám annál erősebb nosztalgiafaktorral.
 PEGI 16

Ha valaki a mostani konzolgeneráción kezdte az ismerkedést Master Chief-fel és a *Halo*-univerzummal, akkor könnyen előfordulhat, hogy kimaradt az életéből a sorozat nyitó darabja, amely maradandó hatást gyakorolt az FPS-műfajra. Tíz évvel a *Halo: Combat Evolved* megjelenése után itt a HD-remake jelzővel illetett *Anniversary* kiadás, amivel játszani – főleg klasszikus módban – pontosan ugyanolyan élményt jelent, mint annak idején. A fejlesztők nagyobb tisztelettel közelítették a játékhoz, mint George Lucas a Csillagok háborújához, amelynek következtében azon hibái (tökugyanolyan pályarészek ismételtetése) is megmaradtak, amelyek fölött régen hajlamosak voltunk szemet hunyni.

HD-REMEK

Beszélhetnék napestig a vadonatúj kooperatív játékmódról, vagy épp a klasszikus *Halo* és a *Reach* összeházasításából megszületett multiplayeréről, de egyik sem oly szembetűnő fejlesztés, mint a mai standardokhoz közelítő felújított grafika. Amikor egyetlen gombnyomásra tíz évet ugorhatunk hátra az időben, illetve térhetünk vissza a jelenbe, akkor hajlamosak leszünk felülbírálni a HD-remakekkel kapcsolatos esetleges negatív hozzáállásunkat is. Ez az a technológia, ami miatt

egyáltalán szent tehene közelébe engedte a Microsoft az aktuális teljes játékunkat is jegyző Saber Interactive csapatát. A srácok a franchise-t felügyelő 324 Industries-zel és a multiplayer térképekre szakosodott Certain Affinity csapattal karöltve nemcsak a textúrák felbontásán reszeltek egy kicsit, hanem az alapokat változatlanul hagyva újra felépítették a kettesben is végigjátszható kampány helyszíneit.

EMLÉKEZZ REACHRE!

A 343 Industries nem árult zsákamacsát, már hónapokkal ezelőtt megszelleztette, hogy a felújított változat multija a tavaly megjelent *Halo: Reach* vázára fog épülni. Ennek egyébként pozitív hozadéka, hogy a hat, alapos renováláson átesett klasszikus *Halo* és *Halo 2* térképet akár külön is letölthetjük a *Reach*-hez, imígyen bővíve annak kínálatát.

Sajnos a cikk születését megelőzően még nem lehetett „belakni” őket, de az már látszik, hogy nem csupán újrarajzolták őket a *Reach* motorjával, hanem kisebb-nagyobb szerkezeti átalakításra is sor került. Jellemző módon több a hely a manőverezésre még gyalogosan is, hogy ki lehessen használni az olyan páncéliegészítőket, mint a sprint vagy a jetpack. Az optikai ráncfelvarrásnak köszönhetően rengeteg apró részlettel gazda-

godtak, amelyekre szinte biztos, hogy nem fogunk figyelni a csata hevében, de legalább látszik, hogy komolyan vették a feladatukat a fejlesztők.

A csomagot megfejelték még egy vadonatúj Firefight térképpel, ami azért számít különlegesnek, mert nem elég, hogy járműveket (quad, warthog) is felvonultat, még MI vezérelte tengerészgyalogosok is besegítenek a Covenant elleni harcba.

Szinte mindent jól csinált a Microsoft első felújított játékával, ezért nem lennék meglepve, ha várható sikerén felbuzdulva a jövőben más exkluzív címek remake-jével is találkozoznánk.

Chavalier

- + tíz év egy gombnyomásra
- + kooperatív kampány
- + kiváló MI
- a karakterek felújítása szóval elmegy
- kevés multiplayer tartalom
- önismétlő pályadízajn

CHAVALIER
 Soha rosszabb felújított változatot, jöhet a második rész!

88



meex

G A M E S

Eredeti játék, valódi élmény

www.meexgames.hu



Star Wars
The Force Unleashed 2
PS3/Xbox 4490 Ft



Call of Duty
Black Ops
PS3/Xbox 9900 Ft
PC 8900 Ft



Lego Rock Band
PS3/Xbox 3990 Ft



James Bond
Bloodstone
PS3/Xbox 5990 Ft
PC 1990 Ft

**SPECIÁLIS
AJÁNLATOK
MINDEN
NAP!**



Transformers:
War of Cybertron
PS3/Xbox 4490 Ft
PC 1490 Ft



DJ Hero 2
Party Bundle
PS3/Xbox/Wii
13 990 Ft



Prototype
PS3/Xbox 4990 Ft
PC 1990 Ft



FIFA 12
PS3/Xbox 9990 Ft
PC 8990 Ft

Amennyiben a
rendelt termékek
ára meghaladja
az 5000 Ft-ot,
ajándék
Monster
energia italt
adunk!

Az akciók december 10-ig,
illetve a készlet erejéig tartanak.



Halt! Hammerzeit!



Everyday I'm shufflin'



Vadászrepülő vagyok... vadászrepülő vagyok...

Ami a legjobb X-Men játék is lehetett volna

X-MEN: DESTINY

A TÖRTÉNÉSZEK KÖZTUDOTTAN MEGVETIK, kinevetik, illetve kitépelt lexikonlapokból gyúrt galacsinokkal megköpöcsövezik azokat a társaikat, akik képesek leírni az ominózus „mi lett volna, ha...” mondatot. Nem tudom, hogy a játékujságíróknak is vigyázni kellene-e ezzel, de akaratlanul is végiggondoltam, hogy mi lett volna, ha az *X-Men: Destiny* zseniális alapötletét nem rongják el. Ennek folyamánaként én most mindenki szíves engedelmével térdre vetném magamat a zuhogó esőben, arcomat és kezeimet az ég felé csapnám, majd miközben a kamera valószínűleg felfelé távolodik tőlem, kétségbeesetten zokogom: „miért, miért, miért?!” De inkább mégsem csinálom ezt. Inkább elmondom, hogy mi volt itt az alapötlet, és majd ti megteszitek helyettem.

EMBER, MUTÁNS, KÉT JÓBARÁT... NOT

A mutánsok segítője, illetve az ember-mutáns barátság élharcosa, Xavier professzor nemrégiben elhalálozott (wait, what?). Követői, az X-Men persze megmaradt, a játék elején Cyclops és Emma Frost igyekszik San Franciscóban meggyőzni a békés és kevésbé békés tömeget a békés egymás mellett élés fontosságáról. Az ünnepség és emlékműavatás azonban hamar káoszba fullad, San Francisco pedig háborús övezetté változik: reped az aszfalt, házak dőlnek össze, autók-buszok törnek... de vajon ki lehet a dolgok háttérben? Csak nem Magneto? Vagy mégsem? Vagy mégis?



INFO

Kiadó **Activision**
 Fejlesztő **Silicon Knights**
 Platform **Xbox 360, PS3, Wii**
 Röviden Mutánsgyűlölő emberből lassan a mutánsok vezéralakja lehetsz: akció, RPG-elemekkel az X-Men világában.
PEGI 16

ÉN MUTÁNS? ÉN NEM VAGYOK MUTÁNS

A játék elején egy mutánsgyűlölő embert alakítunk, akiben épp a kirobbanó káosz közepén éled fel az első mutáns képesség (saját maga legnagyobb megrökönyödésére). Az akció egy pillanatra megáll: ez volt képp a karakterválasztás, mivel alapvető harci irányultságunkat is meghatározza első döntésünk. Tombolhatunk elszabadult kamionként, vasökölrel építve bele ellenfeleinket a betonba. Harcolhatunk biztos távolságból, energianyalábokat suttogtatva, vagy lehetünk egy valamivel sebezhetőbb, de gyors és hatékony, közelharcban elsősorban sötét anyag-alapú képességeket villogtató gyilkológép is. Ez így megy tovább: ahogy alakul a történet, folyamatosan ébrednek fel szunynyadó képességeink, és mindig van választási lehetőségünk, magyarul átélhetjük, hogy hétköznapi halandóként válunk nem csupán természetfeletti képességekkel bíró csodalénnyé, de még a mutáns-társadalmon belül is számon tartott alakká. Menet közben összehaverkodhatunk a Xavier és Magneto köré szerveződött két mutáncsapat prominens tagjaival, illetve előbb-utóbb kénytelenek leszünk dönteni is valamelyik oldal mellett. Ahogy halad a sztori, egyrészt folyamatosan kapunk új képességeket, amelyeket az előre meghatározott szintheáron belül az időközben felhalmozott XP elköltésével fejleszhetünk. Másrészt találhatóunk egy-egy híresebb mutánshoz kötődő kosztü-

möket (amelyek szintén adnak valamilyen passzív bónuszt), illetve szintén nevesített, támadó, védekező és „utility” címszó alatt összegyűjtve egyéb hasznos képességeket nyújtó géneket. A ruha és a három gén persze lehet egy szett (külön jutalomért), de tarthat akár négy különböző hóshöz is: feszíthetünk Pyro piros sztreccsrucijában, védekezésnek átvehetjük Colossus páncélképességét, Iceman támadó génjével közelharc sebzéseink járulékosan fagyaszthatnak is, illetve Magneto „utility” képességével a föld fölött belevé suhanhatunk. De ez mind olyan jól hangzik, akkor mégis mi a baj? Nos, a játék összes izgalmas lehetőségét sikerült elrontani. Tessék csak egy pillantást vetni az értékelődobozra...

mazur

- ➕ jó koncepció
- ➖ gyatra megvalósítás
- ➖ átlag alatti grafika (de így is riceg)
- ➖ rövid (5-6 óra)
- ➖ unalmas harc és küldetések

MAZUR
 Hát ezért nem adunk ki féllépcső játékot, gyerekek

52

Info Az MI remekül csal, de ahhoz már nem elég okos, hogy ne fékezzen be előttünk annak ellenére, hogy kilométernyi egyenes szakaszon haladunk.



Nyomd a gázt a pontokért!

IGNITE

A MIKOR HAZAI FEJLESZTÉSŰ JÁTÉKOKRÓL írunk, mindig elmondjuk, hogy mennyire örülünk annak, hogy itthon is van mozgás ebben a szakmában. A Nemesys Games nevéhez fűződik még az *Airport Control Simulator*, amelyben repülésirányítói feladatokat kell ellátnunk anélkül, hogy az érkező és induló gépek egymásnak menjenek. Az *Ignite*-tal az autózás világába kalauzol a csapat, ahol minden másodperc és mozdulat számít.

ELSŐ BENYOMÁSOK

Már az elején érdemes tisztázni, hogy milyen elvárásokkal vágunk neki a játéknak, mert ennek függvényében az egyes vélemények között hatalmas eltérések lehetnek. A 15 eurós vételár ugyanis nem a végtelékig polírozott grafikáról, hibátlan fizikáról és a vezethető autók tucatjairól szól. Az *Ignite* nem is több, mint egy pillanatnyi szórakozást nyújtó játék, ami elé odaül az ember, nyom vele egy-két kört, aztán megy vissza a gyárba, a szalag mellé. Éppen ez az oka annak, hogy nyilvánvalóan érdekes ötletei ellenére a Nemesys játéka átlagos darab, de a konklúziót meghagyjuk a végére.

ADJUK RÁ A GYÚJTÁST!

Autós játék lévén nem lepődünk meg, ha azt halljuk, hogy a cél a győzelem, amiért egy futamban öten versengenek. Miközben az elsőség megszerzéséért küzdünk, láthatjuk, hogy pontjaink száma folyamatosan nő, vagy éppen csökken, szituációtól függően. Az *Ignite* egyik újdonsága pontosan ez a pontrendszer, ugyanis pontosan

kat kapunk a másik versenyző szélárnyékában történő autózásért, a szépen végrehajtott driftelésért és az úton lévő tereleők, bóják, nyalókák elütéséért is. Ugyanakkor pontokat veszítünk, ha nekiütközünk a pálya szélén lévő elemeknek, korlátoknak, szikláknak, márpedig sok pontot gyűjteni jó. Érdekes megoldás, hogy a hihetetlen sebesség eléréséhez szükséges nitro is a pontokból van, nincs tehát semmiféle jelzőcsík, ami fogy, hanem addig porlaszthatjuk a teljesítménynövelő naftát az égéstérbe, amíg el nem fogynak a rendelkezésre álló pontjaink. Ráadásul a futamok végén minden ezer pont egy másodperces előnyt jelent a végelszámolásnál, ami akár taktikázásra is lehetőséget ad, hogy nitrózva szerzünk-e előnyt, vagy pontokat gyűjtve.

AMI A CSÖVÖN KIFÉR

Az *Ignite* egyjátékos kampánya 35 versenyt tartalmaz, hét különböző helyszínen, 15 vezethető autóval. Ezek természetesen nem licenelt járgányok, de viszonylag könnyű felismerni bennük az eredeti modelleket. Három különböző kategória áll rendelkezésünkre, Street, Race és Muscle felosztásban, illetve autónként is 5 upgraderosztály, amelyek más-más előnyöket nyújtanak. Eddig tehát azt lehetett mondani, hogy a játék viszonylag egyedi, de amint nekilátunk a versenynek, rájövünk, hogy inkább csak erősen átlagos, mert a fizika elég furcsa, a driftet folyamán indokolatlanul lelassulunk, és nem is mindig könnyű azokat kivitelezni. A grafika a néhány évvel ezelőtti állapotokat idézi, még ahhoz képest is, hogy nem AAA címről beszélünk. Ami talán a legrosszabb, hogy nem érzünk motivációt a huzamosabb ideig történő játékra, és amikor egy

kanyarban elszállunk, akkor hamarabb nyomunk Alt+F4-et, mint restartot. Ha mégsem lépnénk ki, hanem visszahelyeztetjük magunkat a pályára, akkor másodpercekig bámulhatjuk az autónk idegesítő villogását, ami olyan, mintha az egész kép rángatózna. Néha az ellenfeleinket mindenféle erőfeszítés nélkül megelőzhetjük, más-kor meg hiába nyomjuk, nem érzjük utol az előttünk haladót. Sajnos multiban sem mutat többet a játék, és az a legnagyobb probléma, hogy az egyedi ötletek ellenére nehezen tudom elképzelni, hogy az ötfős többjátékos lehetőségek tovább lekötnék a figyelmet, mint az egyjátékos. Aki kedveli az ennyire árkád autós izgalmat, az ettől függetlenül jól szórakozhat vele, de nem ez a játék lesz a top.

RG

INFO

Kiadó **Just a Game GmbH**
Fejlesztő **Nemesys Games**
Platform **PC**
Röviden Egyedi ötleteket, de átlagos megvalósítást felvonultató autós móka.
PEGI 3



HARDVER
Pentium 3.0 GHz, 256 MB RAM, 512 MB VRAM, 950 MB HDD

- + ötletes pontrendszer
- rossz fizika
- hamar megunható
- idejétmúlt grafika

RG
Ez most így nem annyira jött be

68



Ezennel, Zombi úr, lovagga ütőm!



Nini! Ez Küklpsz az X-Menből!

Visszatérés zombiplázába

DEAD RISING 2: OFF THE RECORD



INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Capcom**
Vancouver
Platformok
PC, Xbox 360, PS3
Röviden A *Dead Rising 2* teljes értékű kiegészítője, amelyben az első rész főhőse járja be a második epizód helyszíneit, új fegyverkombinációkkal és kisebb ötletekkel.
PEGI 18

A *Dead Rising* első része a 2006-os megjelenésekor bizony sok szomorúságot okozott a PC-s játékosoknak, hiszen sajnos csak konzolon volt elérhető. Ne feledjük, hogy 2006-ban még más idők jártak, fekete-fehérek voltak a tévék, nem voltak autók és akkor jött ki az Xbox 360, az ő csodálatos next gen grafikájával. A portolás hiányának fő indoka az volt, hogy egy PC nyilván nem bírná el ezt a rengeteg zombit egyszerre a képernyőn. Nos, azonkívül, hogy ez már akkor is nevetségesen szánalmas ok volt, azóta eléggé megváltoztak az idők, olyannyira, hogy a *Dead Rising* sorozat, ami a második résztől már PC-re is tiszteletét tette, már nem számít grafikailag ennyire nagy dolognak. Ettől függetlenül még mindig szép a játék, és az egy időben a képen tobzó hatalmas zombitömeg látványa roppant lehangoló látványt nyújt. Na, de haladjunk sorjában, lássuk, mi is pontosan az *Off The Record*.

MESTERSÉGEM CÍMERE

Amikor először hallottunk cikkünk tárgyáról, mindenki a manapság oly sikeres és elmaradhatatlan DLC-k egyikének hitte, és még a mai napig akadnak, akik rácsodálkoznak, ha nem olvastak utána, hogy az *Off The Record* bizony teljes értékű játékként dobozosan is megjelent. Miről is van szó, hogyan csatlakozik ez az eredeti *DR2*-höz? Nos, úgy, hogy nem csatlakozik. Tulajdonképpen a sztori új-

ragondolásával van dolgunk, ami nagyjából arról szól, hogy mi lett volna, ha a második rész hőse, Chuck Greene helyett az első részből ismert Frank West kalandozik egy sort Fortune Cityben. Az új történet szerint Frank az első rész eseményei után eléggé felkapott személy, divatos szóval celeb lett. Kiadott egy sikeres könyvet a kalandjairól, sőt saját talkshow-t is műsorra tudott tűzni. Azonban ahogy ilyenkor lenni szokott, hamarosan eltékozolta a pénzét, és a hírneve is lassan csökkenni kezdett. Éppen ezért fogadta el a második részből megismert, nem éppen jófiú Tyrone King ajánlatát, miszerint részt vesz a *Terror Is Reality* tévéműsorban „special guest stárként”. A játék elején tehát Chuckhoz hasonlóan meg kell küzdenünk pár zombival a kamerák keresztútjében. A műsor után Frank úgy érzi, hogy elvesztette maradék méltóságát is, ezért úgy határoz, fogja a megnyert pénzt és eltűnik a városból,

amilyen gyorsan csak lehet. Ám ha ez megtörténne, hamar vége lenne a játéknak... kifelé menet ugyanis meghallja, amint a műsor korlátlan ura, TK és Brandon Whittaker gonosz terveket szövögetnek. Sőt, egy állványról annak is tanúja lesz, hogy TK és Brandon között némi pénz és egy titokzatos csomag cserél gazdát. Franket sajnos kiszűrik, miközben hallgatózik, és TK emberei meg is jelennek, hogy kissé elbeszélgesenek vele, de ez a csodálatos barátság nem tud igazán kibontakozni, mert a zombik ki-, a pokol pedig elszabadul. Franknek ismét az életéért kell küzdenie.

Egyébként ez a főszereplőcsere érdekes módon éppen akkora pozitívum is lehet, mint amekkora negatívum. Chuck Greene ugyanis egy sokak által megszeretett, remek karakter volt, akinek fő motivációja, nevezetesen megfertőződött kislányának megmentése is szívet melengető történet volt, amivel





Te most ki- vagy beesel a képbe?

00:05:03

Egy igazi férfi minden körülmények között férfi

EZÜTTAL SANDBOX MÓD IS MEGTALÁLHATÓ A JÁTÉKBAN, NEM KELL KÜLÖNBÖZŐ CHEATEKHEZ FOLYAMODNUNK AZ IDŐ MEGÁLLÍTÁSÁRA

könnyen lehetett azonosulni és küzdeni érte. (Azért persze Chuck is felbukkan, főleg kooperatív módban.) Frank ezzel szemben sokkal „szabadabb” és nem ritkák tőle a szexista, durva megnyilvánulások sem. Persze ezzel sincs semmi baj, hiszen a játék sosem akarta túl komolyan venni önmagát, és ezt a tulajdonságot mindig tisztelni szoktam. A különböző NPC-k, kis küldetések, helyszínek, na és persze a sorozat legikonikusabb része, a fegyverek is mind-mind kitűnő műfajparódiák voltak, kellő vérell és még több humorral. Azonban jaj!, volt még egy ikonikus jellemzője a sorozatnak, ami igazsággal megosztotta a játékosokat, ez pedig nem más, mint az időlimit. Azt még megértettük volna, ha csak egy fő időlimit lett volna, azaz a 3 nap, amíg jön a segítség, és meg kell szerez-

ni a gyógyszert. Azt azonban sok ember nem tudta elfogadni, hogy nem mászkálhattak nyugodtan a plázában, ugyanis ha így tettek, lemaradtak a küldetésekről is, amelyek bizony önálló időlimittel rendelkeztek – ha pedig lekéstük, sosem láttuk többé. Ezúttal sandbox mód is megtalálható a játékban, nem kell különböző cheatekhez folyamodnunk az idő megállítására.

VESSÜNK SZÁMOT

Alapvetően érdekes dolog ez az *Off The Record*. Vannak benne régóta kért újdonságok, főleg persze a sandbox mód, de a sztori attól eltekintve, hogy nem a kislánynak keresünk zombirexet, hanem magunknak, majdnem ugyanaz. Sok új terület nincs, a történetből adódóan a bossok is ugyanazok, viszont az is tény, hogy

a játék alacsonyabb áron került forgalomba, mint általában egy vadonatúj cím. Ha az alap *DR2*-höz hasonlítjuk, akkor ki kell jelenteni, hogy nem lett jobb, viszont nem is rosszabb annál, hiszen ismerjük be, zombikat kettévágni egy fénykarddal, amit zseblámpából és egy marék gyémántból csináltunk, még mindig nagyon jó móka. Grafikailag szintén nem fejlődött, mondjuk a rajongóknak ez nem is baj. Nagyon kíváncsian várjuk a sorozat további részeit, hiszen a világban és a történetben – már ami a Chuck Greene vonalat illeti – sok potenciál van. Emellett bár jó dolog, hogy a sorozat igazán nagy rajongóit meghívják még egy bulira, de a többség számára egy teljes értékű harmadik résznek kellene jönnie. Addig is: zombiirtásra fel!

EndreMan

HARDVER

Intel C2D 2.4 Ghz, AMD Athlon X2 2.2 Ghz, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 8800 GTS, ATI Radeon HD 3850, DirectX 9/10, Win Vista/XP/7, 8,5 GB HDD

- + még mindig működik az alapötlet
- + új fegyverek
- + új helyszínek...
- ...amikből lehetne több
- na meg új ötletekből is

ENDREMAN

Rajongóknak remek vétel

75

Teszt

» GOLDENEYE 007: RELOADED



Meghamisított történelem

GOLDENEYE 007: RELOADED



INFO

Kiadó **ACTIVISION**
Fejlesztő **EUROCOM**
Platformok
Xbox 360, PS3, Wii
Röviden Minden
idők legjobb Bond-
játékának feldolgozása
– 14 év után
PEGI 16

EL TUDOK KÉPZELNI OLYAN ÉLET-HELYZETET, hogy valaki – ha csak néhány órára is – szívesen cserélné helyét Daniel Craiggel. Nem mindig és nem is bármilyen áron, de bizonyára van, akit vonz ez az alternatíva. Legutóbb a *James Bond 007: Blood Stone* kapcsán nyílt erre lehetőségünk, és már akkor is eljátszottunk a gondolattal, hogy ezt a derék embert talán eleve a játékfejlesztők kedvéért választották Pierce Brosnan helyére, lévén a való életben is mehökkentően kevés poligonból áll a fizimiskája. A *Blood Stone* ugyan nem volt annyira rossz, de nem is váltotta be a hozzá fűzött reményeket – szegény fejlesztője, a Bizarre Creations időközben már le is húzta a rolót. Az igazán kellemetlen viszont az, hogy az utóbbi tizennégy évben egyszer sem sikerült senkinek sem összekalapálni egy igazán jó Bond-játékot. Voltak jobbák, voltak rosszabbak, de a kiváló árut jelző, 90 százalékos átlag körüli értékeléseket utoljára csak a 14 esztendővel ezelőtti Nintendo 64-re megjelent *GoldenEye 007*-nek sikerült megugrania.

14 ÉV NAGY IDŐ

1997 óta persze történt egy, s más az FPS-ek piacán, úgyhogy nem csoda, ha mai szemmel már mások az elvárások. De hogy a játék „Reloaded” mivolta mennyire jó vagy rossz, nehéz megítélni. Aki sosem játszott az eredetivel, az valószínűleg nem tudja megítélni, milyen legendává vált a *GoldenEye 007* N64-en

– nyilván azt sem éri át, hogy miért ilyen nagyok az elvárások, de nem baj. A tavaly megjelent Wii-verzió egyébként már nagyjából felkészíthetett minket arra, hogy mégis mi vár ránk, úgyhogy az a néhány apró változtatás alig tűnik fel; csak épp a főszereplőt cserélték le, néhány karaktert, a sérülési rendszert, a zenét, a fegyvereket, a multis pályákat... no de ne ironizáljunk. Az még védhető, hogy bár Pierce Brosnan volt a film főhőse, most mégiscsak Daniel Craig az aktuális Bond, de ő egyszerűen nem illik ebbe a közegbe. Az új Bond nem birizgál kutyúket infantilis örömmel és nem vetődik motoron a szakadékba, hogy zuhanás közben másszon be egy repülőbe, majd az utolsó pillanatban rántsa fel azt, mielőtt tűzgolyóvá változna. Pierce Brosnan mint az előző Bond számára ez természetes velejárója volt egy dolgos munkanapnak, de sebjaj, inkább örüljünk, hogy nem Roger Moore-t kell irányítani. (Vagy George Lazenby-t, az már tényleg kicsapta volna a biztosítékot.)

RELOADED, DE NAGYON

Haladni kell tehát a korról, bekerült a játékba például egy lopakodási rendszer is. Persze semmi elbizonytalanítóan összetett dologra nem kell számítani, Bond összekucorodva tud sunnyogni, és ha észrevétlenül valaki háta mögé ér, egy gombnyomásra harcceptelenít. Ami a megváltoztatott nehézségi fokozatokat illeti, a négyből három az új idők jegyében már re-

generálódást is jelent, úgyhogy ha valaki autentikus élményre vágyik, az mindenképpen a legnehezebbet válassza; nem lesz „egy lövés, egy halál” szinten frusztráló, de nem gyógyulnak be mágiakusan a sérüléseink, kénytelenek leszünk kicsit komolyabban venni a lopakodást, az őráratok útvonalának feltérképezését, az alternatív útvonalak és szellőzőjáratok felderítését. Utóbbinak csak ebben van szerepe, mivel a játék meglehetősen lineáris, sajnos „úgy igazán” nincs választásunk, hogy merre is haladjunk. Ha úgy vesszük, két lehetőség mégis van: a kézenfekvő útvonalon komótosan végigdöcögünk, és legyalulunk mindenkit, aki szóvá tenné, hogy mégis mi járatban lennénk, vagy megpróbálunk nem szem előtt lenni és elsunnyogni a kertek alatt. Ettől függetlenül persze ha maximalista módon össze akarjuk gyűjtögetni a minden pályán elrejtett Janus-plaketteket, illetve teljesíteni akarjuk az összes mellékküldetést, akkor kénytelenek leszünk keresztül-kasul bejárni mindent, nincs mese.

NEM FENÉKIG BLOFELD

Az egyjátékos és a multi között búvik meg az érdekes MI6 mód, ami leginkább a *Call of Duty: Modern Warfare Spec Ops* módjához hasonlít. Itt az egyjátékos módból ismerős helyszíneket kell aprólékosan skálázható

” MULTI TEKINTETÉBEN EGY FELVIZEZETT MODERN WARFARE-RE SZÁMITANÁNK, EZ SZERENCSÉRE NINC (TELJESEN) ÍGY – MÁR CSAK A VÁLASZTHATÓ FŐGONOSZ-KARAKTEREK MIATT IS EGY ÉLMÉNY BELEVETŐDNI NÉHÁNY ÓRÁCSKÁRA

nehezítésekkel teljesíteni, minél magasabb pontszámra – a cél nyilván az, hogy minél feljebb tornázzuk magunkat az online ranglistán, így őrizve meg nevünket az örökkévalóságnak (aki már Nobel-díjas kutató vagy filmsztár a való életben, annak nem muszáj). De mielőtt továbblépnénk a multira, gyorsan összegezzük, mi az eddigi összkép. A grafikát a Wii-változathoz korrekten hasonlítani, és így nem is olyan vészes, és ugyan néha kicsit szürke, kicsit semmilyen, azért el-elkapja a jellegzetes Bond-hangulatot. Akárhogy is: a textúrák homályosak és rengeteg az illesztési hiba, úgyhogy egy idő után már kár is keresni, annyi jön szembe. Nagyobb baj az ellenfelek mesterséges intelligenciája: értem én, hogy a főgonoszok nem menő egyetemekről toborozzák csatlósaikat, de azért már-már szánakozva kassálja le őket az ember, olyan szerencséslenek. Ha meglátnak, lőnek, illetve fedezékbe kucorodnak, de ebben nagyjából ki is merült a kiképzésük. Alig mozognak, ha pedig egyszer már kidugták a fejüket, hogy lőjenek ránk, akkor bizony lőnek, amíg ki nem ürül a tár. A hangok terén nem tudok haragudni a lecserélt zene miatt, mert nagyon dögös lett, a szinkron is kiváló – lépjünk tovább.

EGYMÁST LÖVI JAWS ÉS ODDJOB?!

Ha valami, hát a multiplayer sem akar elmaradni a korszalémtól, mert itt is találkozhatunk a szokásos szintlépéssel, az elsőre nem hozzáférhető játékmódokkal, de ez rendben is van így – ha megéri, úgyis több időt öl bele az ember, akkor pedig már remek motivációs tényező, hogy van miért tovább játszani. A multiplayer egyébként az eredeti *GoldenEye* egyik legemlékezetesebb momentuma volt, úgyhogy nyilván itt is szükség volt villantani valamit. Az Activision miért is ne nyúlt volna a *Call of Duty* sorozattól, ha már az övé: egy rakás megoldás ismerős onnan, de még a fegyverek is. Bár a multi tekintetében egy felvizezett *Modern Warfare*-re számítanánk, ez szerencsére nincs (teljesen) így – már csak a választható főgonosz-karakterek miatt is egy élmény belevetődni néhány órácskára.

GOLD VAGY FINGER?

Nem volt az évszázad ötlete a *Battlefield 3* és a *Modern Warfare 3* között kiadni ezt a játékot. Így valószínűleg csak azok fognak rástartolni, akiket az évad két legnagyobb FPS-címe nem hoz lázba, és

inkább némi kimért, szmokingos lövöldözésre vágyanak, vagy nosztalgikus rohamuk támad az egykori nagy név látán. Előbbieknek bizonyosan kellemes perceket szerez majd a játék, bár örök élményt nemigen – utóbbiak viszont bár néha rá-ráismerhetnek a nagy elődre, keserűen állapíthatják meg, hogy talán jobb lett volna érintetlenül meghagyni a régi szép emlékeket.

mazur

HARDVERIGÉNY

2,4 GHz Core2Duo CPU, 2 GB RAM, 50 GB HDD, 8800 GT NVIDIA vagy X1600XT aTI DirectX 10.1-kompatibilitás

- + gazdag multis lehetőségek
- + stílusos tálalás
- + érdekes (bár kicsit szürreális) „remix”
- átlagon aluli grafika
- buta ellenfelek

MAZUR

Messez nem tökéletes, de Bond-rajongók mindenképp adjanak neki egy esélyt.

80



Tintin és kutyája 82 évesen még mindig friss és fiatalos

THE ADVENTURES OF TINTIN

TINTIN ÉS MILOU, AZ ÖRÖKKÉ FIATAL, SZÓKE RIPORTER SRÁC

és foxterrier kutyájának képregényes kalandjai egész gyermekkoromat végigkísérték. A belga képregényíró és rajzoló, Hergé egy olyan varázslatos, egyedi világot teremtett, amely totálisan magába szippantott. Eddig még nem született egyetlen olyan más alkotás, ami hibátlanul adta volna vissza az eredeti képregények sajátos báját és humorát: a belőle készült rajzfilmeket még csak-csak bevette a rajongók gyomra, de a játékokat már nem igazán. Éppen ezért fogadtam néminemű kételkedéssel az újabb próbálkozást, amelyet ezúttal két veterán filmkészítő, Steven Spielberg és Peter Jackson rendezett. A filmet sajnos még nem láttam (a trailer egyelőre nem győzött meg teljesen, bár kétségtelenül ez tűnik az eddigi legjobb adaptációnak), viszont a játék nemrég landolt a PS3-amon.

HOGY KICSODA TINTIN? HÁT NEM TUDJÁTOK?

Mielőtt még belemerülnék a játékmenet „rejtelmibe” (ami valójában sajnos koránt-



INFO

Kiadó **Ubisoft**
 Fejlesztő **Ubisoft Montpellier**
 Platformok **PS3, Xbox 360**
 Röviden Steven Spielberg és Peter Jackson 3D-s filmjének hagyományos akció-platformjáték változata, amely inkább a 2D felé hajlik és fiatalabbaknak szól. **PEGI 7+**

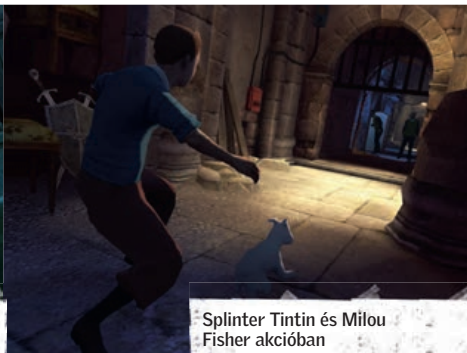
sem olyan „rejtelmes”, mint az eredeti képregények), egy kicsit mesélnék az alaplőről, amit szerintem nem ismernek túl sokan. A Steven Spielberg által készített animációs film három képregényt dolgoz fel: Az aranyollós rákokat (Les crabes au pincés d'or – 1941), Az unikornis titkát (Les secrets de l'unicorne – 1943) és A Vörös Rackham kincsét (Le trésor de Rackham le Rouge – 1944). Bár az albumok a második világháború alatt készültek, a nagy világgés motívuma szerencsére egyikre sem nyomta rá bélyegét. A sztori szerint (amit „nagy vonalakban” a játék is igyekszik követni) Tintin pici körútja során talál egy régiségkereskedőt, akitől megvásárol egy hajómakettet, amelyet a gonosz Ivan Ivanovics Sakharine (micsoda reklám az édesítőszernek...) és bandája mindenáron meg szeretne szerezni. Mivel a gonosz ivanivanovicsakharinok ritkán gyűjtenek hajómaketteket ilyen agresszívan, hamarosan kiderül, hogy valójában egy titkos térkép darabjáról van szó, ami valószínűleg egy elrejtett kincs koordinátáját mutatja. Innentől kezdődnek Tintin és kutyája, illetve a szakállas és alkoholista Haddock kapitány kalandjai.

CSAK „KÖNNYEDÉN”!

Amikor gyerekkoromban megláttam egy színes üveget, amelyre egyik kedvenc Tintin karakteremet, Tournesol professzort nyomtatták, nagy boldogan egy jó nagyot belekortyoltam. Nos, így sikerült megtanulnom, hogy a „tournesol” valójában napraforgót jelent, a színes (nem átlátszó, még mielőtt komplett hülyének néznetek) üveg pedig napraforgóolajt tartalmazott. Vagy egy negyedórát köpködtem, és utána már saját magamon röhögve néztem meg a Tournesol professzoros reklámokat, amelyek állandóan azt bizonygatták, hogy az olaj milyen „könnyű” („Légér!, Légér!”), miközben Tournesol és barátai egy léggömbbel a levegőbe emelkedtek. Nos, ha jóindulatú akarok lenni, akkor el kell ismernem, hogy ez a „könnyedség” jellemző a *Tintin*re is. A játék egyrészt egy szándékosan laza, egyszerű kis platformakció, amely ugyan eredendően 3D-s, de stílusa miatt mégis inkább az oldaldnézetes, klasszikus platformjátékokra (például *Super Mario*) hasonlít. A meglehetősen egyszerű kihívásokat tartalmazó pályákon Tintinnel és Milouval kell leütni rosszfiúkat (persze 7 éven felülieknek szóló játék lévén nem halnak meg, csak idióta hangot hallatva elterül-



„Hogy hallottam-e Prince of Kicsodáról?”



Splinter Tintin és Milou Fisher akcióban



De effendi, csak 10 dollár kosárka! Ocsóér!



nek), kulcsokat megszerezni, platformokon ugrálni. Az egész tulajdonképpen nem más, mint light-os *Super Mario*-klón.

Másrészről a Tintin igencsak „légér”, ugyanis egész egyszerűen túl könnyű a játék. Például sok ellenséget lopakodással lehetne vagy kellene leteríteni, de gyermekien egyszerű egy-két maflással elintézni őket. Az ugrabugra sem nagy kihívás, bár az kétségtelen, hogy épp emiatt a játék más, hasonló címekkel összehasonlítva gördülékenyebb.

OLYAN... RAJZFILMES

A *Tintin* grafikája ugyan nem eget rengető, de passzol a téma stílusához. Az biztos, hogy az animációs film szintjének közelébe sem ér, mindenféle térbeli 3D-s csodákra pedig aztán ne számítsen senki. Ettől függetlenül kellemes, vidám, hangulatos vizuális világban van részünk. PlayStation 3-on teszteltem a játékot, és ott öz-

szességében bejött a játék grafikája, különös tekintettel az átvezetőkre. Irányításbeli érdekesség, hogy Xbox 360-on a játék támogatja a Kinectet, PlayStation 3-on pedig a Move-ot, de ez inkább olyan „gimmick” (azaz marketingfogás), mint tényleges komoly, kiemelhető tulajdonság.

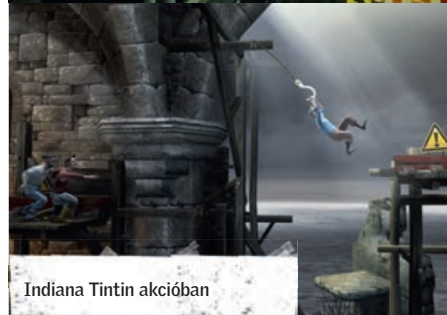
„TUDJÁK, SRÁCOKNAKI!”

A legalapvetőbb hiba, amit a Ubisoftot elkövetett, hogy abban a mély meggyőződésükben, hogy a *Tintin* leginkább a „fiatalabb korosztálynak” szól, egy rendkívül leegyszerűsített és megkönnyített platformjátékot készítettek a riporter és kutyájának kalandjaiból. Ez persze nem feltétlenül baj, és aki pár könnyed délutánt szeretne elütni, illetve szereti Tintint, annak mindenképpen ajánlom a játékot.

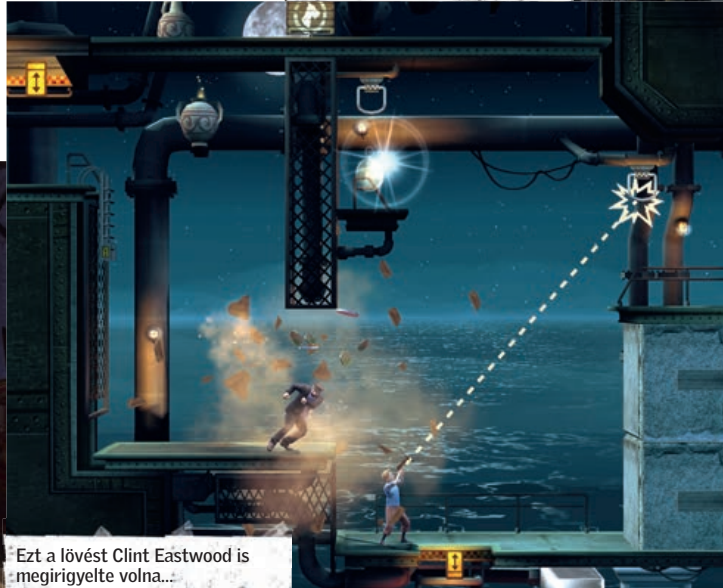
BadSector

INFO

Hergé 1983-as halála előtt azt nyilatkozta, hogy a filmes világban egyes-egyedül Steven Spielbergnek engedi meg, hogy adaptálja művét, és ő ennek köszönhetően is szerezte meg a jogokat, ám a rendező mégis majdnem harminc évet várt ezzel.



Indiana Tintin akcióban



Ezt a lövést Clint Eastwood is megirigyelte volna...



Pofonokat adunk, pofonokat kapunk...

HARDVER

Win XP/Vista/7, Intel Dual Core 2 GHz CPU, 1 GB RAM, 8 GB HDD, VGA: 256 MB, DirectX 9.0c-kompatibilis

- + könnyed, kellemes kikapcsolódás
- + a Tintin-hangulat nagyjából átjön
- + kellemes, vidám grafika
- túl könnyű, szinte alig van kihívás
- egy idő után repetitív

BADSECTOR

Kellemes szórakozás, egyszerű játékmennettel, nem túl nagy kihívással: igazi filmes adaptáció.

72

” A GÖNÖSZ JYANIVANOVICSSAKHARINOK RITKÁN GYŰJTENEK HAJÓMAKETTEKET ILYEN AGRESSZÍVAN

HERGÉ ÉS TINTINJE

Nehéz megfogalmazni, hogy pontosan mi a Tintin varázsának titka, egy kicsit a Csillagok háborúja-mániához hasonlóan. A fiatal, fura frizurájú Tintin nem igazán karakteres figura – ő a bennünk élő kamaszt személyesíti meg, még így vén fejfel is. Ő az örökké fiatal kalandor, aki egyfajta Indiana Jones junior. Annál inkább emlékezetes alak Haddock, az állandóan zsörtölődő, alkoholista hajóskapitány, Dupond és Dupond, a két idióta ikertestvér detektív, Tournesol, a tipikus „szórakozott professzor” vagy Madame Castafiore, az idegesítően magas hangon sipákoló középkorú énekesnő. A nagyszerűen kidolgozott sztorik, egzotikus helyszínek és zseniális képi világ mellett Hergé egyszerre kedves, ugyanakkor mégis szarkasztikus humorát érdemes kiemelni. Ez az, amire kíváncsi vagyok, mennyire sikerül átadni a filmben, mert a játékban sajnos nem jött össze.



Az irodám az egyetlen hely a világon, ahol nem néznek hülyének, ha órákig bámulok egy üvegdarabot



Most há-ra, vagy rom-ra döntjük rá a hűtőt?

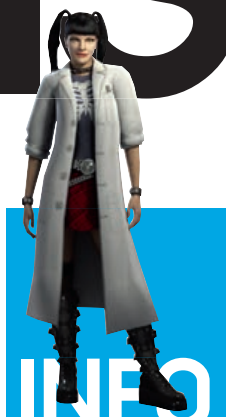


Ha a doki fölmászott, akkor te nehogy már ne tudj!...



Elgyűttem a nagytó', kezemben a nagytó

NCIS



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft**
Platformok
PS3, Xbox 360, PC, Nintendo Wii, Nintendo 3DS
Röviden A népszerű sorozat a 8. évad után végre megkapta a saját kis játékát.
PEGI 16

Kétségtelenül a nyomozós-helyszínélős sorozatok uralták a televíziós világát az elmúlt évek kórházás filmjei mellett. A hatásukra lassan minden tévéző amatőr detektívvé avanszált, és gyanakodva nézte, hogy a gyanús vonalvezetéssel söprögető szomszéd néni vajon a környéken eltűnt tengerimalachoz kapcsolódó bűnjeleket tünteti el éppen? Az ilyen sorozatoktól való függés mértékét persze az is nagyban befolyásolja, hogy a műfajon belül rengeteg alkotás látott napvilágot. Szinte az összes nagyobb amerikai városkában van egy különleges csoport, ami minden gaztettet felderít. Sokszor már magunk sem tudjuk, hogy éppen melyik csapat életét kísérhetjük figyelemmel, így nem csoda, ha feltesszük azt a kérdést, hogy most akkor ez az, amiben az a rapper csávó játszik? Nem, ebben az a dupla lófarkas, fekete hajú lány van...

MINT A FILMEKBEN

Ezeknek a sorozatoknak már számos játékadaptációjuk született, ám mindegyik elmondhatja magáról, hogy nem tudták lenyomozni a sikerhez vezető utat – sőt, még a közelében sem voltak. Az ember ugye mindig bízik és joggal gondolhatja, hogy egy olyan hőmpölygő történetfolyam, mint az NCIS – ami hetente több tíz millió nézőt ültet le a készülékek elé – majd változtat ezen a gyenguska eredményen, ám sajnos nem sokkal a virtuális bűnügyi vizsgálódás elindítása után rá kellett jönnünk, hogy már megint csak egy jól csengő nevet próbáltak szárazon lenyomni a torkunkon. Akik nyomon követik a különleges feladatokra szakosodott ügyosztály életét, azok eleinte örömmel konsta-

tálják majd, hogy kedvenc csapatuk mindennapi tevékenységébe aktívan belenyúlhatnak. A jól ismert szereplők, helyszínek és helyzetek mind megjelennek a játék során, amelyek hűen próbálják visszatükrözni egy-egy rész hangulatát. Az epizódokra bontott ügyekben minden a már megszokott mederben zajlik: kezdetben bemutatják a munkát adó problémát, majd reggeli körkép az irodában, ahol humoros és csipkelődős csevegésbe csöppenünk bele. A helyszínre kiérve begyűjtjük az adatokat, fotózunk és kihallgatjuk a tanúkat. Vissza a bázisra, ahol egy kis labor, egy kis bontan, majd a kollégákkal összedugjuk a fejünket egy gyors kupaktanács erejéig. A beszélgetésnek köszönhetően lesz egy gyanúsítottunk, akit becserkésztünk, és kihallgatunk, miközben szembesítjük a bizonyítékokkal. A leírás ropantul egyszerűnek hathat, de azt remélnénk, hogy a detektív feladatkör azért komolyabb kihívások elé helyez minket...

A VIZELETMINTA BEGYŰJTÉSE RUTINFELADAT

Dehogy helyez. Olyan egyszerű a dolgunk, mint a faék. Csak huzigálnunk kell az egeret jobbra-balra, össze kell hasonlítanunk a talált nyomokat, valamint egymásba kell majd illesztgetnünk tárgyakat és információkat. Teljesen úgy érzi magát az ember, mintha az óvodában azzal a gömbbel játszana, amin különböző alakú lyukak vannak és – komoly geometriai kihívással szembesítve a hat éven aluli alanyt – csak az adott formákat préselhetjük bele. A kihallgatásoknál is csupán annyi

lesz a dolgunk, hogy időben lenyomjuk az egér gombját. Minimális angoltudással is simán boldogul majd bárki, emellett bár a történetek előrehaladtával szövevényessé válnak az esetek, de ez a játékméletben szinte semmilyen fennakadást nem fog jelenteni. Sajnos a laza kihívásoknak és a monoton feladatoknak köszönhetően megint csak egy jó nevet viselő adaptációt kaptunk, ami persze hozza az NCIS hangulatát, de semmi többet. Akiknek ez megfelel, azoknak ideig-óráig nyújthat néhány kellemes mozzanatot. Akik pedig egy komoly nyomozós matériára vágyanak, azoknak ott van (ott lesz PC-re) az *L.A. Noire!*

Nightwolf

HARDVER

Intel CPU Core 2 Duo E4400 2.0 GHz, GeForce 315 512 MB, 1 GB RAM, HDD 4 GB

- + sorozatot idéző hangulat
- + ideférhetnek a humoros párbeszéddek
- monoton, ismétlődő játékmélet
- ropantul egyszerű feladatok
- zéró agytorna
- idejétműlt grafika

NIGHTWOLF

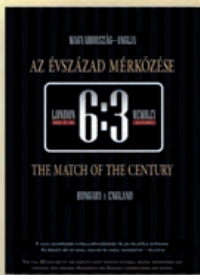
Monoton feladatok, amelyek a való életben előfordulhatnak, de mi szórakozni szeretnénk!

64

A LEGENDÁK VELÜNK ÉLNEK

Hivatalos Puskás-ajándéktárgyak

Puskás az első és ez idáig az egyetlen magyar világsztár, akinek a neve mindenhol ismerősen cseng. Megismételhetetlen karrierjével jelképe egy egész országnak. Puskás egy korszakalkotó futbalista. Életének és eredményeinek most a Puskás-ajándéktárgyakkal állítunk méltó emléket. Csatlakozz Te is egy sikertörténethez!



6:3 Az évszázad mérkőzése DVD
ajándéktárgy
PUS001 **5 990 Ft**



Puskás Életrajzi Album
ajándéktárgy
PUS004 **11 990 Ft**



Puskás 1950 Vendég Retromez
férfi mez
PUS007 **12 990 Ft**



Puskás 1953 Hazai Retromez
férfi mez
PUS008 **12 990 Ft**



Puskás 10 Fehér Póló
férfi póló
PUS009 **4 990 Ft**



Puskás 10 Piros Póló
férfi póló
PUS010 **4 990 Ft**



Puskás Retromez
férfi mez
PUS011 **12 990 Ft**



Puskás Retro Focilabda
focilabda
PUS012 **12 990 Ft**



Puskás Retro Mini Labda
focilabda
PUS013 **8 990 Ft**



Puskás Sál
ajándéktárgy
PUS014 **4 990 Ft**



Puskás 10 Fehér Bögre
ajándéktárgy
PUS015 **1 990 Ft**



Puskás 10 Fekete Bögre
ajándéktárgy
PUS016 **1 990 Ft**

„...Én imádtam a futballt... és mindig a futballpályán jártam, engem több más nem érdekelt. Az én kabalám mindig a labda volt. Akkor éreztem magam biztosnak, amikor a labda nálam volt, vagy ha a labdába belerúghattam...”

Puskás Ferenc

...még több Puskás-ajándéktárgy a www.fourfourtwoshop.hu weboldalon



A korszerű város űrhajók indítását is vállalja



A várost a természet-kerülettel kecses ívű híd köti össze



Akkor tegyük az ipari negyed mellé az óvodát...

CITIES XL 2012



INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**
Fejlesztő **Focus Home Interactive Platform**

PC
Röviden Az ikonikus *Sim City* sorozat továbbgondolása korszerűbb formában.
PEGI 3

TALÁN NÉHÁNYAN MÉG EMLÉKEZNEK ARRA, hogy valamikor 2008–2009-ben a Monte Cristo bejelentette, hogy ki fog adni egy *Sim City* MMO-t. Sokan csodálkoztak és nem tudták elképzelni, hogy egy ilyen jellegű játékból hogyan lehet MMO-t csinálni – meg is bukott az egész ötlet, a Monte Cristóval együtt.

A KLIENS MARADT

Azonban maga a városmenedzselős rész jópofa volt, grafikailag, hangulatilag és játékméchanikailag jól sikerült, így a Focus Home Interactive felkarolta a projektet és kiadta a *Cities XL 2011*-et, és most a *Cities XL 2012*-t. Hurrá! Ha már bizonyos cégek annyira el vannak foglalva a *The Sims* sorozatukkal, hogy *Sim City*t már nem is akarnak készíteni, ez egy nagyon jó alternatíva – lenne. Most, ahogy végignéztém a cikkadatbázisomat, múlt októberi dátummal ott vigyorgott a *Cities XL 2011* tesztje, amit, esküszöm, szinte egy az egyben be lehetne másolni ennek a tesztnek a helyére. Mert most jön a turpisság: amikor a *Cities XL 2012* elindult, már az intró ismerős volt valahonnan: elektromos vonat rohan, a kamera elfordul, felhőkarcolók bújnak ki a föld alól stb. Belépek a menübe, majd a játékba, és nagyon meglepődtem, ugyanis olyan érzésem támadt, mintha ezt már láttam volna valahol. Gondosan forgatom a lemezt, az van ráírva, hogy *Cities XL 2012*, sőt a játék maga is ilyen logóval kelleti magát. „Akkor az biztos úgy is van!” – jelentettem ki. Mit tehet ilyenkor az egyszeri cikkíró, tesztelő? Felüti az internetet és utánanézi, hogy ugyan mi a szösz történt.

Meg is találtam a *Cities XL* sorozat igen igényes honlapját, rávettem magam, és...

GYŐZTES CSAPATON NE VÁLTOZTASS

Sportriporterként enyhe ferdítéssel (lévén a *Cities XL 2011* csak azért volt győztes, mert a kategóriájában nem indult más) rögtön monhattam volna ezt is. A honlap változtatások özöne fölött örömködik, amik viszont az egyszeri játékosnak nem biztos, hogy feltűnnek. Lássuk tehát: most már több mint 1000 épület van a játékban (ez önmagában igen dicséretes), 300-zal több volt. Már 62-féle térképen építhetünk (lassan ideje lenne a véletlentérkép-generátort megalkotni), ami szintén tizenötöt több, mint volt. Emellett bekerült a játékba a tömegközlekedés, amely a *Cities XL 2011* egyik legnépszerűbb módjában már egyébként is szerepelt. Ezzel körülbelül meg is vagyunk.

Mit is mondtak, mennyiért árulják ezt a játékot? 40 euró? 12 ezer forint?... Ezek hülyék?! Adnak egy *Cities XL 2011*-et néhány új épülettel és térképpel teljes áron? Nem igazán hittem el, pedig ez az igazság. Cserébe az egész bolygót telepíthetjük, sőt muszáj is építeni, mert az alapvető kereskedelem megmaradt, azonban az OmniCorpon kívül nem lehet mással kereskedni, az pedig egy igazságtalan óriáscég. Így neki kell állni más városokat építeni más lehetőségű területeken, létrehozva így egy kereskedelmi hálózatot. Azonban ez már így nem kóser, hiszen igazi *Sim City*- vagy *Cities XL*-rajongó egy várost szeret babusgatni, nem négyet-ötöt!

No mindegy, ez legyen a legnagyobb bajunk. Azonban azt elfogadni, hogy ez voltaképp egy picit ráncfelvarrt *Cities XL 2011*, na, az már nem megy, mert ez így ocsmány kiszúrás. Azt javaslom, hogy aki *Cities XL 2011*-tulajdonos, az ne vegye meg ezt a játékot. Aki esetleg a Steamen vagy másról látja körülbelül 5 euróért a *Cities XL 2011*-et, azt vásárolja meg. Akinek pedig még egy *Cities XL* játéka sincs és örült készletét érez a városépítésre és menedzselésre, annak viszont ezt a programot ajánlanám, ugyanis ez a legkomplexebb a többi közül. Okosak és taktikusok várják ki, amíg csökkenti az árát, mivel akkor lesz érdemes megszerezni. Teljes áron egy ráncfelvarrást ugyanis nem kéne eladni...

Gyu

HARDVER

Intel vagy AMD 2.5 GHz, 1 GB (XP), 2 GB (Vista/7) RAM, 512 MB ATI Radeon HD 3850/NVIDIA GeForce 8800 VGA

- + enyém az egész bolygót!
- + építhetek tömegközlekedést
- + kicsit átgondoltabb
- a bolygón minden várost nekem kell felépíteni
- voltaképp tök ugyanaz, mint a 2011 volt

GYU

Ha ez egy teljesen új játék lenne, legalább 10 százalékkal többet kapott volna

67



Újabb „izgalmas” nap virradt ránk



A Honvéd-UTE ellentét nem ma kezdődött



Mélyponton az építőipar

Várat építeni és rombolni igen jó mőkának tűnik

STRONGHOLD 3

Vakrandiztatok már valaha? Amikor egy lánynak (ha hölgyolvasóinkról van szó, akkor fiúnak) csak a fotóit ismeritek, azonban már sok izgalmas SMS-t váltottatok egymással, és nagy elvárásokkal, „pillangókkal a hasban” várjátok az első randit, mert igencsak úgy néz ki, hogy ő az igazi? Aztán fél órával a megbeszélt időpont utáni SMS-ből kiderül, hogy 40 perce mellett áll és vár egy nem túl helyes, nem túl szép lány/fiú, és voltaképpen vele találkozol. Aztán még az is kiderül, hogy nem is jó fej...

EZ NEM AZ A JÁTÉK

Nincs mese, meg kell tanulni, hogy nem szabad így vakrandizni. A *Stronghold 3* esete pont ugyanilyen: vártuk az első randit, vártuk, sok jót olvastunk a fizikáról, a környezetről, klassz részleteket meséltek a történelmi hűségéről – lelkesek voltunk. Aztán tessék, amit kapunk, azzal szégyellnénk együtt mutatkozni az utcán. Ugyanis ez nemhogy *Stronghold 3*, hanem *Stronghold* kettes alá! Hogy miért? Már mesélek néhány érdekes esetet, és most nem arra szeretnék kitérni, mennyire igénytelen a körítés, mennyire nem 2011-es a grafikai világ, mennyire semmitmondó a zene és közepesek a hangok. Ezekre inkább ki se térnék. Lássuk tehát a furcsaságokat.

A játék első pályája, amely (elvileg) tutorial is, máris háromszoros végigjártását „követelt”, ugyanis egy adott szinten a kampányban pontosan ki kell találni a gazdasági mechanizmusokat, hogy minden működjön. A tutorial pályának azonban oktatnia kéne és egyenesen felhőborítóan tartom, hogy harmadszorra lehet csak megcsinálni, azt is nagy szenvedéssel.



INFO

Kiadó **SouthPeak Games**
Fejlesztő **FireFly Studios**
Platformok **PC**
Röviden Egyedi stratégiai játék, amelyben várépítéssel, menedzsmenttel és várak elfoglalásával kell eltölteni a szabadidőnket.
PEGI 16

Emellett nincs időgyorsítás, aminek a hiányát nem is értem. Minden épeszű menedzser- és stratégiai játékban lehet az időt gyorsítani, amíg a kedves alattvalók megfelelő mennyiségű anyagot nem bányásznak ki stb. Itt, ha fél-órás a misszió, akkor fél óráig kell várni, mire véget ér. Ha pedig a játék rendszere nem lenne ennyire kötött és rugalmatlan, akkor ezzel nem is lenne baj, mert el lehetne menni közben tulsolni, internetezni, de így folyton figyelni kell. Az embereink minden rosszra azonnal reagálnak és tömegesen vándorolnak ki, míg a jóra nagyon lassan, így egy apró almavésztlől is bedőlhetünk a misszió 25. percében. Nem lehet meghatározni, ki hol dolgozzon.

Amikor nagy nehezen jön egy új alattvaló, nem mondhatom meg, melyik üres egységbe menjen, így aztán lehet, hogy a kőbányászós feladatnál almát ment termelni és buktam az egész missziót az MI hülyesége miatt. A Steward, a segítőnk egy idióta. Akkor szól, amikor esik az eső vagy kisüt a nap (amit lehet látni), de amikor kifogy a kő a bányából, akkor még véletlenül sem figyelmeztet. Egyébként pedig sosem értettem, hogy miért vándorolnak ki, ha esik az eső. Hova mennek? A tengerpartra napozni?

A katonák végtelenül gyengék. Egy-egy farkas megöléséhez néha 4-5 katona is kevés, ami vicc. Ráadásul kevés arra a hely, hogy igazán kipanaszkodjam magam a rengeteg hiba, bug és tervezési hiányosság miatt...

AMÍG ÉLÜNK, A HAPPY ENDET VÁRJUK

Ez nagyon igaz erre a játékra, ugyanis véleményem szerint egyszerűen nem elég, hogy alaposan alultervezték, még azt sem fejezték be korrektil.

A térképeket csak „odakenték”, a rendszer logikátlan, a kampány frusztráló, a körítés gyenge. Mit hozhatnék fel jó pontként? A házak elforgathatósága jó dolog. Az öt „történelmileg hiteles” várostrom elfogadható szórakozást nyújt körülbelül fél... na jó, egy óráig, ezért megérdemli a játék az 50 feletti pontszámot. Azonban a FreeBuild térképek száma (2) igencsak neveléses.

Ezek után már csak abban tudok reménykedni, hogy egyszer valahol lesz majd egy jó fejlesztő-csapat, aki hinni fog a várostromos/menedzselős stílusban és egyszer majd csinál egy jó játékot – mert ez nem az. Sajnos. Azért ha egyszer a Steamen 3 euróért adják majd, vegyék meg, annyit megér.

Gyu

HARDVER

2,8 GHz Intel Pentium 4/AMD Athlon 64 3000+; 1 GB RAM XP-re/2 GB RAM Vista és Windows 7 esetén; 128 MB DirectX 9.0c VGA

- + végre el lehet forgatni az épületeket
- + lehet várat ostromolni
- elképesztő koncepciósi hibák
- közepesnek alig mondható grafika
- 2011-hez nem méltó körítés

GYU

Majdnem teljesen megbukott, de én hiszek a rejtejt értékekben...

52



Érezd a ritmust, riszáld a hátsód DANCE CENTRAL 2

INFO Kiadó **Microsoft** Fejlesztő **Harmonix Music Systems**
Platformok **X360**
PEGI: **12+**

A KINECT EGYIK LEGNAGYOBB ÉRDEME, hogy sikerült végére értelmes, szórakoztató táncjátékokat készíteni. Nem sokat, de sikerült. Kétségtelen, hogy a *Dance Central* viseli a koronát, így nem csoda, hogy egy év elteltével jött a folytatás. A játékmenet terén nagy változásokra ne számítunk, csak új mozdulatok és zenék jelennek meg. Online játék még mindig nincs, viszont öröm, hogy a régi DLC-ket ezzel a lemezzel is futtathatjuk (vagy 400 MS pontért az első lemez anyagát is áttemelhetjük a *Dance Central 2* adatbázisába, de ez amolyan „tíz narancslé öt centért”). A kamerás érzékelés viszont érezhetően jobb, a zenék jó minőségűek (elég széles körben mozog a kínálat egyébként: Mary J. Blige, Lady Gagam, Darude, B.O.B ft. Bruno Mars, Sir Mix-A-Lot, Daft Punk, és még sorolhatnánk a végtelenségig), a játék élménye pedig megint hozza a remek táncos buli hangulatát. Ami nagyon nagy piros pont, hogy van érezhető nehézségi fokozat, nem a Michael Jackson Experience-féle magasiskola folyik, botlábú amatőrök is simán ellötyög-

nek a könnyebb fokozatokon, még akár tanulhatnak is egy-két tökösebb lánclépet a következő társasági táncos rituáléra készülve. A *Dance Central 2* inkább olyan, mint gigászi kiegészítő lemez, folytatásnak nem nagyon érezhető, de minden szempontból korrekt iparismunka, amely megmozgatja a fiatalságot, adja a ritmust, és megmutatja, mennyire királyi dolog is a tánc. Mert tényleg az.

HP

- + sokféle zene (44 szám)
- + új koreográfiák, új stílusok
- + izgalmas táncpárbajok
- nincs sok újítás
- nincs online párbaj
- nem tudunk táncolni

HP
Nyomd a táncot, ne siránkozz!

88



Újra sportörület a nappaliban KINECT SPORTS SEASON 2

INFO Kiadó **Microsoft** Fejlesztő **Rare / BigPark Inc.**
Platformok **X360**
PEGI: **3+**

A TAVALYI KINECT SPORT SIKERE UTÁN VÁRHATÓ VOLT, ahogy érkezik a folytatás, ám most a készítő a klasszikus atlétikáról az amerikai sportok felé vették az irányt. Ennek fényében hat új sportágban próbálhatjuk ki magunkat: ezek az amerikai futball, a baseball, a tenisz, a golf, a műlesiklás és a darts. Persze nincs olyan, amit Wii-n már ne játszhatunk volna, de azért nem rossz a felhozatal, és a megvalósítás. Egyedül a teniszt éreztük vérszegénynek, ott valahogy nem sikerült a mozgást olyan jóra megcsinálni, mint a korábbi rész pingpongjának esetében. A darts viszont sokkal érdekesebb és szórakoztatóbb lett, mint amilyennek elsőre tűnt (eleinte kaotikus és nehéz, de nagyon bele lehet jönni), és a műlesiklás is okozott néhány kellemes pillanatot. A többi olyan futottak még kategória, barátokkal lötyögve vagy online meccs keretében elvan vele az ember, de egyedül hamar elunjuk a mókát. Ha ez a játék egy hatalmas DLC lenne, akkor azt mondanánk, hogy nagyon is rendben van, folytatás-

ként nézve kicsit langyosabb a fogadtatás. Ezzel együtt az első rész szintjét hozza, bulijátéknak tökéletesen megfelel; ha nem keresünk benne egyedi ötleteket, megújuló játékelményt, akkor nincs is semmi para. Ugyanakkor nekem egy kicsit lapos az összkép, olyan felmelegített déli maradék, amivel jól lehet lakni, de azért egy ingyencnek nem szürod ki vele a szemét.

HP

- + jópofa sportok
- + sokféle multiplayer lehetőség
- + házbulin tökéletes
- nincs benne nagy újdonság
- lehetne benne még több sportág
- a tenisz rész béna lett

HP
Aranyos, meg is mozgat, ennyi

80



Tervezd meg és készítesd el
egyedi fotókönyved és naptárad
az ingyenes Look A Look szoftverrel!
Karácsonyra lepd meg szeretteidet ezzel
a különleges személyre szóló ajándékkal.

Look A Look

lookalook.hu/idg

A klienst
megtalálod
a novemberi
GameStar
mellékletén!



Karácsonyi ajándéktipp!

GameStar

A METROPOLIS MEDIA KIADÓ ÚJDONSÁGA

Egy nő, akinek szépségén nem fog az idő.

Egy férfi, aki 200 év élet után haldokolni kezd.

Mindkettejüknek emberi vérre van szüksége.

Aki csak egy vámpírkönyvet akar
elolvasni életében, ne keressen tovább:
MEGTALÁLTA.

www.galaktikabolt.hu



A GALAKTIKA a GameStar médiapartnere



Az Univerzum kapitánya nem itt van

DISNEY UNIVERSE



A Disney szót meghallva sokaknak könnyű szökik a szemükbe, nemcsak azért, mert még „a mai fiataloknak” is jelent valamit, hanem azért is, mert bizony, ha valamit ezzel a névvel fémjelznek, akkor garantált a siker, a minőség és a morális értékadás. Ezeket a manapság ritkán fellelhető tulajdonságokat most egy játék hatszorására erősíti: a *Disney Universe* az Alíz Csodaországban, a Szörny Rt., az Aladdin, az Oroszlánkirály, a Wall-E, valamint a Karib-tenger kalózái emblemikus jellemzőit dolgozza össze, és egyesíti egy játékban. Ha igazak az előző mondatok, az elkészült mű egy magával ragadó, maradandó, minden korosztályt egyaránt lekötő virtuális alkotás – sajnos azonban a szóban forgó játék szinte minden tekintetben alulmúlja a várakozásainkat.

KOSZTÜMÖS JÁTÉK, SZAKÁLLAS TÖRTÉNET

Azt semmiképpen nem állítanám, hogy a *Disney Universe* rossz játék. A legnagyobb problémája, hogy nem vállalja azt, amit már a nevében is ígér: nem elég „dizni”. Talán nem baj, hogy a menüben nem éneklő állatkák fogadják a játékost, de a külsőségeken belül nem igazán tartalmaz lelket a mű; az itt felhasznált mesék egyébként egyszerű történeteit elvetve sikerült egy teljesen klisés és értelmetlen kerettörténetet, valamint jellegtelen résztörténeteket alkotni. A séma mindenhol ugyanaz: a hat világ valamelyikében egy választott szereplővel megyünk előre, ugrálunk, ellenfeleket ütünk, gyűjtögetünk, hogy a pálya végén kiszabadítsunk egy karaktert, és ezzel elérhetővé váljon még egy választható jelmez. Minden pálya végén sta-

INFO

Kiadó **Disney Interactive Studios**
 Fejlesztő **Eurocom**
 Platformok **PC, Xbox 360, PS3, Wii**
 Röviden Fiatalabb közönséget célzó, Disney-világba ültetett akció-kaland platformer.
 PEGI 7+

tisztítják kapunk arról, hogy mennyi aranyat és egyéb tárgyat sikerült gyűjtenünk, valamint az is kiderül, hogy hányszor kellett újraélednünk egy-egy sikertelenebb megmozdulás után, és az összpontszámunk megfelelően kupákat gyűjtünk, amelyeknek különösebben nincs jelentősége. A legfontosabb dolog nem meglepő módon a pénz – ebből tudunk venni új pályákat, és a megmentett karakterek ruháit is csak fizetés után használhatjuk –, valamint a 3-3 fellelhető tárgy, amelyekkel karakterinformációkat, zenéket és concept artokat érthetünk el a menüből. Nem kell sokáig küzdenünk, hogy összegyűljön a megfelelő nagyságú összeg: egy-egy három pályát tartalmazó világot alig több mint egy óra alatt könnyűszerrel lehet teljesíteni, és egy világ után már szinte úszni lehet a megszerzett anyagi javakban. Ezt a sémát követve a játék hamar végigjátszható, viszont szerencsére nagy az újrajátszási értéke, ugyanis a 45 kosztüm feléhez legalább kétszer kell végigvinni egy-egy pályát. Először csak a jelentéktelenebb karakterekkel játszhatunk, majd később „megmentjük” a jellegzetesebb Jack Sparrow-t, Wall-E-t, és a többieket. Sajnos számomra negatívum, hogy valóban csak kosztümöket viselhetünk: egy kék lényt irányítunk, aki éppen abba a bőrbé bújik, amelyik karaktert választjuk. Pumba bőre ilyen módon szinte lenyúzva tartózkodik lényünk testén, és nem lehet meg az az örömmünk, hogy négy lábon ugrándozva a hakuna matatát énekeljük a játékban.

JÁTSZI KÖNNYEDSÉG

Minden viszontagság ellenére a *Disney Universe* tud bájos lenni. Minden világnak megvannak

a saját jellemzői, és azokat a jegyeket viselik, amelyeket az adaptáció alapjaként szolgáló történetek is. Alíz világában csészéket zúztunk szét kockacukor-katapulttal, a Karib-tengeren kalózhajók támadnak meg, és így tovább. Végigjátszás után még playlisteket is generálhatnak a kedvenc pályáinkból, és választott sorrendben játszhatjuk újra őket. A játék túl könnyű, éppen ezért remek választás lehet kisebbeknek, viszont a nagyobbak már nem fogják tudni élvezni, így sajnos, bár Walt Disney beírta magát a történelembe, a *Disney Universe* nem lett több egy átlagos gyermekjátéknál.

Sophiaso

HARDVER

3.8 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA, Windows 7/Vista/XP

- + hat Disney-világ egy játékban
- + jó újrajátszhatósági faktor a gyűjtenivalók és a playlist miatt
- + elég szép grafika
- nem elég Disney, nincs varázsa
- 12 éves kor felett nem kihívás
- a történet és a megfelelő beállítások hiánya

SOPHIASO

Dizni vagy nem dizni, ez itt a kérdés

60



RoboSonic mindjárt bekapcsolja a DRS-t



Nosztalgiától csordul a könnyünk



Sikerülhet-e a Sega főhősének megtépázott hírnevét visszaállítani?

SONIC GENERATIONS



INFO

Kiadó **Sega**
Fejlesztő **Sonic Team**
Platformok
Xbox 360, PS3, PC, Wii, 3DS
Röviden Van ez a szupergyors kék sündisznó, aki mindenféle veszedelemmel tarkított pályákon rohan végig, és elvileg ez szórakoztat bennünket.
PEGI 7

Vannak ugye a nagy rivalizálások: PC vs. Mac, Alien vs. Predator, Újpest vs. Fradi. Gamerek számára valami ilyesmi lehetett a Nintendo és a Sega versengése a '90-es évek elején, egészen pontosan a vízvezeték-szerelő, Mario és a kék sündisznó, Sonic egymásnak feszülése. Mára úgy tűnik, valahol eldőlt az egész, hiszen ha az adatokat böngésszük, a Nintendo figurája mondható sikeresebbnek. Szegény Sonic renoméja valahol a 3D-re váltás idején elindult a lejtőn lefelé, és az utóbbi években mindössze egyetlen értékelhető produktummal tudott életben maradni (*Sonic Colors*). Idén a Sega újra próbálkozik.

TUD ÖNMAGÁN NEVETNI

A *Sonic Generations* nem csupán egy új felvonás a sorozatban, ugyanis a kék sündisznó idén ünnepli 20. születésnapját, ezért nem elég csak egy újabb *Sonic* játékot piacra dobni, annak bizony meg is kell erről emlékeznie. Rögön le kell szögezni, hogy ami tavaly annyira nem sikerült *Super Mario 25.* évének ünneplése alatt, az itt végre sikeresnek mondató. A *Sonic Generations* ugyanis végre visszatér azokhoz a tulajdonságokhoz, amiket anno annyira szerettünk. A játék nem szól másról, mint eljutni a A-ból a B-be minél gyorsabban, minél több pontot gyűjtve és minél hatásosabban kikerülve vagy eliminálva az ellenfeleket. Semmi bonyolult nincs ebben, azonban az utóbbi évek *Sonic* játékaiban mindig meg akarták toldani ezt a formulát valamivel, ami nem is illett oda (a vér-sündisznó képességek volt talán a leg-

alja). Most nincs más, csak a klasszikus *Sonic*-élmény, ráadásul telis-tele önróniával. A legnagyobb fejlődés ugyanis az, hogy a játék végre megtanult önmagán nevetni. Már maga az alaphelyzet is abszurd: *Sonic* éppen a születésnapját ünnepli és találkozik „klasszikus” önmagával a múltból, aki még nem tud beszélni. Innen indul az a túra, amely több *Sonic* generáción visz keresztül, mixelve a klasszikus oldalnézetes játékményt és a modernebb 3D-s változatokat. Kérem szépen, mindez működik, mégpedig a fent említett két okból kifolyólag: klasszikus játékményt, ahogy szeretjük, illetve temérdek önrónia.

A RAJONGÓK ÖRÜLNI FOGNAK

Sok újat tehát nem lehet elmondani az új *Sonic* játékról azon kívül, hogy végre igazán jóra sikeredett. Azonban ennek a bizonyos „jó” jelzőnek két oldala van, mivel a játék kifejezetten a régi nagy rajongóknak és a maximalistáknak mondható kötelező vételnek. Magát a játékot végigvinni nem okozhat különösebb gondot, hiszen 5 óra alatt a végső bossig is simán eljutunk. Az igazi élményt önmagunk eredményének a megdöntése adja. A játék ugyanis minden pálya végén értékel minket annak fényében, hogy mennyi idő alatt sikerült abszolválunk a küldetést, mennyi extra cuccot vettünk fel és mennyi ellenfelet gyűrtünk le. A csillagos ötös kategória elérése piszkosul nehéz tud lenni, rengeteg gyakorlást és türelmet igényel, így akár hetekig is a képernyő elé szegez bennünket. Ehhez azonban tényleg az kell, hogy eltökélten akarjuk a jó

eredményt, de végül, ha sikerült az áhított maximális pontszámot elérni, nehezen lehet levakarni a mosolyt az arcunkról. Persze aztán kiderül, hogy egy koreai 12 éves tízszer annyi pontot tud gyűjteni, mint mi...

A Sega csapata tehát végre belátta, hogy mit is kell tenniük szerencsétlen hősükkel. Merész, de egyben okos húzás volt, hogy gyakorlatilag az utóbbi évek botrányos hibáit néhány ponénnal elismerek. A rajongók végre örülhetnek, és reménykedhetünk abban, hogy innentől már helyreáll a renomé és a *Sonic Generations*hoz hasonló minőséget kapnak a következő években. Köszönjük, Sega!

Mayer

HARDVER

Dual Core 2 GHz, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 8800/ATI Radeon HD 2900, 11 GB tárhely, windows 7/Vista/XP

- + klasszikus *Sonic*-játékményt!
- + plusz a modern *Sonic* jobb oldala
- + önrónia
- néhol bugos, bekad
- gyöngye bosszarcok

MAYER

Végre belátták, mi kell a népnek

85

Teszt

» MODERN COMBAT 3: FALLEN NATION, RACE OF CHAMPIONS



A legjobb FPS iOS-en MODERN COMBAT 3: FALLEN NATION

INFO Kiadó **Gameloft** Fejlesztő **Gameloft**
Platformok **iPhone, iPod Touch, iPad, Android**
iTunes-rating: 12+

A GAMELOFT EGYÉRTELMŰEN AZ IOS PLATFORM egyik legkiemelkedőbb játékfejlesztője, hiszen olyan minőségi játékokat gyártanak, amelyekről lelesik az állunk. Többször is bizonyították, hogy az iPhone, iPod Touch és az iPad igenis játékszerek, most pedig a *Modern Combat 3* megjelenésével keményen megdolgozzák az Apple hordozható készülékeit. A hordozható készülékek képességeihez mérten gyönyörű FPS-ben az Egyesült Államok szabadságáért harcolva tizenhárom küldetésen keresztül kell a világ számos pontján rosszarciákat löni halomra, miközben mindenféle látványos effektek színesítik az amúgy is izgalmas és drámai játékmenetet. Sikertől remekül eltalálni az irányítást is, bár ennek megszokása, mint minden érintőképernyős hardcore játék esetében, időt igényel. Aki rendelkezik második generációs Apple TV-vel vagy egy HDMI-adapterrel és egy ehhez való kábelrel, valamint iPad 2-vel vagy iPhone 4S-sel, az az AirPlay támogatásnak köszönhetően csatlakoztathatja egy HDTV-hez, így a megjelenítőt csak maga a játék és a feliratok láthatók, míg a készüléken jelenik meg minden más. Három irányítási mód közül választhatunk, amelyek közül a gíroszkópos jó móka, de hosszú távon a második vált be nálam, amikor bal oldalon az analóg kar, jobb oldalon a tűzgomb helyezkedik el, a kamerát pedig a képernyő többi részét megérintve mozgathatjuk. A többjátékos

menüpontban hétféle játékmód áll rendelkezésünkre, a hagyományos, már-már elengedhetetlen DM (Battle), TDM (Team Battle), vagy Capture the Flag mellett más izgalmas módok is helyet kaptak. Ezek mindegyikét összesen hat pályán játszhatjuk, amelyek mérete nagyjából megegyező. Ahogy előrébb lépünk a ranglétrán, egyre több fegyvert, kiegészítőt vagy képességet vásárolhatunk összekuporgatott zsebpénzünkből, online és offline módban egyaránt (bár külön léteznek kék és sárga érmék, előbbi az offline, utóbbi az online módban váltható be). Bár a barátunkhoz való csatlakozás nem mindig jön össze, a többjátékos mód is teljesen működőképes, izgalmas és élvezetes.

Paca

- + gyönyörű grafika
- + igazi háborús élmény
- + AirPlay-támogatás
- többjátékos szerver még instabil
- ismerős hangok
- AirPlay-nél a gombok elrendezése

PACA

A Gameloft újra bizonyította, hogy az iPhone és az iPad teljes értékű játékkonzol!

96



Igazi bajnokok versenye RACE OF CHAMPIONS

INFO Kiadó **Invictus Fejlesztő** **Invictus**
Platformok **iPhone, iPod Touch, iPad**
iTunes-rating: 4+

A MAGYAR INVICTUS STÚDIÓ FEJLESZTÉSÉBEN KÉSZÜLT EL a *Race Of Champions* versenysorozat hivatalos játékváltozata iPhone-ra, iPod Touch-ra és iPadre. Az évente megrendezett *Race Of Champions*-ben a motorsport azon képviselői vehetnek részt, akik saját bajnokságukban győztes helyen végeztek, így a Formula-1, NASCAR, WRC és hasonló sportágak képviselői mind-mind egyenlő körülmények között bizonyíthatják, hogy ők a bajnokok bajnokai. A hivatalos játékban egyelőre csak öt, gyönyörűen kidolgozott autóval versenyezhetünk Londonban, Párizsban, Gran Canarián vagy az idei versenynek is helyt adó Düsseldorfban. Három játékmód érhető el, amelyek közül az első a Time Challenge, és mint a neve is mutatja, időmérő futamokat kell mennünk ezt választva. Ha csatlakozunk a nemzetközi szerverekhez, a szoftver feltölti az eredményünket, és láthatjuk az aktuális ranglistán elért helyezésünket. Szerencsére állandóan ment offline is, de ahogy netközelségbe érünk, automatikusan feltölti az eredményünket. A második módban a 2011-es bajnokságot játszhatjuk végig: két kvalifikációs kör után megtörténik ellenfelünk kisorsolása, majd a csoportkörök következnek, összesen három. Ezt az elődöntő, majd a döntő követi. A harmadik játékmód a Duel, amelyben a ranglistán előttünk lévő idejével versenyezhetünk. Az irányítás

háromféleképpen állítható, ezek közül egyértelműen a mozgásérzékelős a legkényelmesebb, illetve a kanyarrásegítést és az érzékenységet is személyre szabhatjuk. Sajnos nincs se helyi, se online többjátékos mód, bár a szerverek egyelőre az adatok feltöltését is csak lassan tudják feldolgozni, de ez a probléma valószínűleg hamarosan megoldódik. Talán nem számít hatalmas gondnak, de az autók egyáltalán nem sérülnek, ami furán veszi ki magát nagyobb ütközéseknél egy magát élethűnek hirdető játék esetében. Egy belső nézet szintén jelentősen megdobná a hangulatot. Ha valaki unná a hagyományos versenyzést, az a 20 változatos achievementért is indulhat.

Paca

- + szép
- + valódi pályák
- + zászlók az autókön
- eleinte csak London érhető el
- nincs többjátékos mód
- nincs törésmódel vagy belső nézet

PACA

A *Race Of Champions* szép, de sokat kell állítgatni rajta, hogy személyre szabjuk az irányítást

76



Hagyod abba!

Info Ismert taktikája a játéknak, hogy engineerként a játék elején lerohanjuk az ellent, EMP-gránátokkal megbénítva a még építgető ellenséget, így eljutva a bázisukig. Nem szeressük.



Itt meg mit osztogatnak?



Csapatépítő tréning atomvihar után NUCLEAR DAWN

A GONDOLAT, HOGY ÖSSZE KELLENE GYŰRNI az FPS és az RTS műfaját, elég régóta foglalkoztatja a fejlesztőket. A logika érthető, hiszen a két talán legnépszerűbb stílusról beszélhetünk, és ugye ha a jót jóval kombináljuk, akkor miért ne sültetne ki abból valami még jobb? Az InterWave Studios is így gondolta, amikor a múlt évtized közepe felé a *Half-Life 2* Source motorját kezdte el piszkálgatni, hogy a hosszú évek finomhangolása után modból önálló játékká nője ki magát *Nuclear Dawn*.

PARANC SOLJONI

A történet a már ezerszer látott sablon: az atomvihar után a világ romjain két ellenséges frakció, a Consortium és az Empire továbbra is halomra öli egymást, nekünk pedig választani kell a kettő között és kivenni a részünket belőle. Ezt kétféleképp tehetjük: vagy fegyvert ragadunk és irány a frontvonal, vagy parancsnokként stratégiával, eljárással és fejlesztésekkel látjuk el a háborúba indulókat. A játéknak az előbbi képi az FPS-, míg utóbbi az RTS-részt, és ezek szálainak nagyszerű összefonásáért az InterWave Studios

INFO

Kiadó **InterWave Studios**
Fejlesztő **InterWave Studios**
Platformok **PC · X360 · PS3**
Röviden A szigorúan csapatalapú multis FPS/RTS hibrid modból késztermékké lett játék.
PEGI 18



lelkes vállvergetést érdemel. Mindkét csapat kap egy fő bázist, ahol a parancsnok foglal helyet, és ahonnan őrangyaloként tud letekinteni a katonáira. Amíg azok elfoglalják a pályán elszórt energiaforrásokat, ő addig az abból befolyó öszszegből minden létező segítséget megad nekik, hogy minél közelebb kerüljenek az ellenség fő bázisához és elfoglalhassák azt. Védelmi rendszert építhet, spawnpontokat telepíthet, koordinál és parancsol, miközben gondoskodnia kell egyre terebélyesedő hálózatának energiaellátásáról. Egyszóval ő a főnök, és hála istennek, csak egy van belőle minden oldalon. Ő az, akinek rendet kell tennie egy amúgy nagyon könnyen káoszba fulladó játékmenetben, így ha nem a megfelelő ember ül ebben a székben, szinte esélytelen a győzelem. El kell fogadni, hogy amit mond, az úgy van és végre kell hajtani.

MI LEGYÉK?

Essen azért pár szó a munka dandárját végző katonákról is. Ezek kasztjainak egyensúlyát mestersen lötték be, mert mindegyiknek megvan a maga erőssége és gyengesége, nincs olyan, hogy egy kaszt ütné az összes többi. Alapból vannak ugye a lomha, de nagy tűzerejű páncélozottak, a gyors lopakodásra képes, ám sérülékeny mesterlövészek, a kicsit mindenestől assaultok, és a gyógyítani és javítani képes support kasztok. Ám ezeken belül is számtalan egyéb terület és készség felé lehet orientálódni, amiért mindenki megtalálhatja a testhezálló szerepet.

Y U NO PERFECT?!

Pár hiányosság azért rögtön szemet szúrt a *Nuclear Dawn*-t kipróbálva. Egyrészt nehezen tanul bele az ember, mert nagyok a pályák, a

monitort ellepik a jelzések és feliratok, az elején lövésünk sincs, hogy amit csinálunk, az most jó, vagy sem. Kicsit káosz. Az éles bevetésen kívül nincs mód gyakorlásra, mert csupán pár rövid videó segít nekünk megérteni a játék lényegét. A Source motor sem csillog már annyira, mint fénykorában, de különösebb bug nem szúrt szemet. Játékosból viszont egyértelmű hiány van. Ekkora pályákon minimum 5-5 ember az, aki már tud csapatban dolgozni, alatta minden várás elillan. Ilyen szerverből pedig nem sok van, vagy már pont nem férünk be, azonban ha akad egy összeszokott csapat és egy jó parancsnok, a *Nuclear Dawn* olyat tud nyújtani, mint amire csak kevesek képesek. Remek kis játék, kár lenne veszni hagynunk.

Vakka

HARDVER

Intel Core 2 Duo 2,4 GHz CPU, 2 GB RAM, 6 GB szabad hely, ATI Radeon HD 2900 vagy NVIDIA GeForce 8800, 128 VRAM, DX9

- + 2in1
- + igazi csapatmunka
- + kiváló balance
- könnyen válik kaotikussá
- nincs gyakorlás
- kevés játékos

VAKKA

Mindenki hozzon magával még egy főt!

84



Parancsnokként gyakorlatilag egy teljes értékű RTS-t kapunk, így logikus, hogy a mozgó egységeket (értsd a pályán rohangáló többi játékos) is képesek vagyunk kijelölni, és utasítani valamire. Hogy kölcsönösen előnyös legyen a szimbiózis, parancsteljesítésért persze pluszpont is jár, ami a végső rangsorban még jól jöhet.

Teszt

» DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – THE MISSING LINK, DRAGON AGE II: MARK OF THE ASSASSIN



Cseberből vederbe DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – THE MISSING LINK

INFO Kiadó **Square Enix** Fejlesztő **Eidos Montreal**
Platformok **PC · X360 · PS3** Röviden Tartalmas letölthető kiegészítő az utóbbi évek legjobban sikerült cyberpunk szerepjátékához. PEGI 18

EZ ÉV EGYIK LEGERŐSEBB ÉS LEGTARTALMASABB egyjátékos élményt nyújtotta az augusztusban tesztelt *Deus Ex: Human Revolution*, amely egész ügyesen ötvözte a szerepjátékokat az FPS-ekkel és a lopakodós akciójátékokkal. Az akár 40 órát is meghaladó, összeesküvésekkel terhelt cyberpunk történet szálainak kibogozása közben előbb-utóbb mindenki eljut arra a pontra, amikor meglepődve tapasztalja, hogy a főszereplő, Adam Jensen néhány napra úgy eltűnik, hogy még számítógépmágus barátja, Pritchard sem képes a nyomára akadni. Adam a Belltower zászlaja alatt hajózó Hei Zhen Zhu fedélközében tér magához deaktivált implantátumokkal, alaposan összeverve. A véletlen azonban úgy hozza, hogy esélyt kap a szabadulásra, és kiderítheti, kik állnak elrablása mögött, és milyen szándék is vezérli őket.

Anélkül, hogy poéngyilkossággal vádolnának, annyit elárulok a cselekményről, hogy ugyanolyan fordulatos, mint az alapjátéké, ugyanúgy kénytelenek leszünk morális kérdésekben döntést hozni, és csakis rajtunk áll, hogy milyen módszerrel érünk majd célt mintegy 5-6 órányi játék után, amit egy olyan bosszarral sikerült lezárni, ami a *Deus Ex* szellemiségének megfelelően többféleképpen is teljesíthető. Még ölnünk sem kell, ha nem akarunk.

Miközben a Belltower zsoldosainak vendégszeretét élveztem, mindvégig az a gondolat motoszkált a fejemben, hogy ezt bizony sebészi pontossággal metszették ki az alapjáték testéből. Azt azonban

el kell ismernem, hogy az Eidos Montreal srácai legalább arra vették a fáradságot, hogy az utólag pluszként eladni kívánt tartalmat a lehető legjobb minőségűre polírozzák. Szembetűnően javult a világítás és az árnyékolás, még több apró részlet hatására kelnek életre a korábbiakhoz képest jóval mozgalmasabb helyszínek. Különösen a viharban hanykolódó hajó hullámok nyaldosta fedélzete és a víz alatti labor nyerte el a tetszésemet. A *Missing Link* egy erős és tartalmas, bár nem kihagyhatatlan DLC, amiben az újrasztható praxispontoknak köszönhetően a high-tech nindzsából terminátort faraghatunk, vagy épp fordítva.

Chavalier

HARDVER

2,4 GHz Intel Core2 Duo, 2 GB RAM, 15 GB HDD, Ati Radeon 4800+, Windows XP

- + javított grafika
- + normális bosszarc
- + lehetőség a kísérletezésre
- kivágott tartalom benyomását kelti
- nincsenek új augmentációk, fegyverek

CHAVALIER

Az első kiegészítés remekül sikerült, reméljük a többi sem lesz rosszabb

85



Bűnre csábít DRAGON AGE II: MARK OF THE ASSASSIN

INFO Kiadó **Electronic Arts** Fejlesztő **BioWare** Platformok **PC · X360 · PS3**
Röviden A *Dragon Age II* második letölthető kiegészítője új kalandot kínál vadászattal és rablással megspékelve. PEGI 18

PROSPER DE MONTFORT HERCEG ÉVENTE EGYSZER RENDEZI MEG MESSZE FÖLDÖN HÍRES BÁLJÁT, amire Thedas legtalavolabb pontjából is érkeznek illusztris vendégek. Kirkwall bajnokát is szívesen vendégül látja az orlais-i főnemes, ám csakis akkor, ha részt vesz egy wyvern vadászaton. Hogy mégis mit keres Hawk ezen az estélyen? Egy felbecsülhetetlen értékű ékszer, aminek meglovasítására egy tünde leányzó, Tallis bujtotta fel. A tolvaj maga is a csapattal tart, így csupán két másik szereplőnek jut hely a 3-4 óra alatt végigjátszható kaland erejéig. Érdemes alaposan megfontolnunk, hogy kit vizsgálunk még magunkkal, ugyanis a *Mark of the Assassin* személyre szóló melléküldetéseket tartogat meglepetésként társaink számára, egészen pontosan tízet.

Bevallom, kezdéskor meg voltam győződve arról, hogy a BioWare saját magától lop, és átcsomagolva kívánja újra eladni nekünk a *Mass Effect 2* egyik közepesen tűrhető kiegészítőjét, a *Kasumi's Stolen Memory*-t. Szerencsére hamar kiderül, hogy többről van itt szó, a történet szépen halad előre a maga feszes tempójában, egymást váltogatják a humoros és a drámai pillanatok, és ami még ennél is fontosabb, a játékmenet egy percre sem fullad unalomba. Megfelelő arányban sikerült keverni a harc és a párbeszéd részeket, amelyeket fejtőrökkel és egy eddig nem lá-

tott lopakodós résszel egészítették ki. Szintén a DLC javára írhatjuk, hogy Kirkwall egyre unalmasabb falai közül kiszabadulva zöld erdőben kereshetünk ibolyát, akarom mondani, kergethetünk sárkányszerű wyverneket. A Hain-kastély, valamint az építményt körülölgő park is kellemes látványt nyújt, majdnem olyan kellemes, mint amikor először pillantjuk meg a geekek kedvencét, Felicia Day-t Tallis szerepében. Talán nem lövök nagyon mellé, ha azt merészelem feltételezni, hogy találkozunk még a karakterével a jövőben.

Chavalier

HARDVER

Windows 7/Vista/XP, 2 GHz kétmagos processzor, 2 GB RAM, 256 MB grafikus kártya

- + új helyszínek és ellenfelek
- + személyre szóló melléküldetések
- + Felicia Day
- még mindig rövid
- körülményes lopakodás

CHAVALIER

A BioWare lassan megtanul minőségi DLC-t csinálni

80



Itt a vég

FALLOUT: NEW VEGAS – LONESOME ROAD

INFO

Kiadó **Bethesda** Fejlesztő **Obsidian** Platformok **PC · X360 · PS3**
Röviden Az utolsó letölthető kiegészítés a tavaly év végén megjelent posztapokaliptikus szerepjátékhoz. PEGI: 18

A Milyen jól vette az akadályt az Obsidian és idézte fel a klasszikus *Fallout*ok hangulatát a *New Vegas*ban (eltekintve a számos bugtól), annyira megszenvedett a később kiadott letölthető tartalmakkal. A *Dead Money* egész érdekes volt, míg a *Honest Hearts* egyszerűen unalmas, a csúcstól az *Old World Blues* jelentette, a mélypontot pedig a Courier történetét lezárni hivatott *Lonesome Road*. Pedig minden előjel arra mutatott, hogy egy grandiózus finálénak leszünk tanúi, amikor végre találkozik a játékos által irányított, fokozatosan legendává váló hős azzal a futárral, akinek eredetileg le kellett volna szállítania az egész Mojave sivatagot megrázó eseményláncot elindító küldeményt.

Messze a legrövidebb a négy DLC közül, ráadásul teljesen lineáris (egyik szűkre szabott helyszínt követi a másik), és még melléküldetésekre sem futotta már a fejlesztőktől.

Az egész kiegészítő felépítése egy csöbén futó FPS-re emlékeztet, még az ellenfelek is akkor bukkannak elő a semmiből, ha átlépünk egy láthatatlan vonalat.

De hogy ne csak rosszat mondjak, örömmel közölhetem, hogy a szintkorlát ismét ötlet bővült, tehát 50 a végleges maximum.

A *Lonesome Road* magányos kaland, csak egy tragikus sorsú E-DE robot lebeg majd mellettünk, amikor Deathclaw behemótonk teszteljük az új fegyvereket, például a

rendkívül hasznos jelzőpisztolyt. Ellenfeleink javarészt az előbb említett mutáns gyíkokból, valamint vademberekből és egy új faj képviselőiből kerülnek ki. A tunellek nagy csoportokban vadászó földalatti teremtmények, s mint ilyenek, heves allergiás reakciót produkálnak erős fény (jelzőpisztoly), vagy tűz (lángszóró) hatására. Jóval többet vártam ettől a DLC-től. Ismét azok jártak jól, akik kívártak a vásárlással, és a jövő februárra ígért *Fallout: New Vegas Ultimate Edition* révén egyszerre szerzik be az alapjátékot az összes letölthető tartalommal.

Chavalier

HARDVER

Windows 7/Vista/XP, 2 GHz kétmagos processzor, 2 GB RAM, 256 MB grafikus kártya

- + magasabb szintkorlát
- + jöhet végre a gyűjteményes kiadás
- rövid
- lineáris
- összecsapott

CHAVALIER

Izgalmas felvezetés után elpuskázott befejezés

60



Csendes szárnyakon

BATMAN: ARKHAM CITY – NIGHTWING BUNDLE PACK

INFO

Kiadó **Warner Bros. Interactive** Fejlesztő **Rocksteady**
Platformok **PC · X360 · PS3** **Röviden** A *Batman: Arkham City* letölthető kiegészítése egy új karaktert és több challenge pályát tartalmaz. PEGI: 16

NEM KELLETT SOKAT VÁRNUK A *BATMAN: ARKHAM CITY* első DLC-jére, alig telt el néhány hét a játék megjelenése óta, és máris új tartalmakat szerezhettünk be némi pénz-magért cserébe. Feltéve persze, hogy veők vagyunk az olyan csomagokra, mint a *Nightwing Bundle Pack*, ami sajnálatos módon se nem emlékeztet, se nem kihagyhatatlan. Félreértés ne essék, nem arról van szó, hogy kritikán aluli lenne a kivitelezés, vagy programhibáktól hemzsegne, hanem egyszerűen kevés, mint oroszlának a bögőmajom.

Nightwing valahol *Batman* és *Catwoman* között helyezkedik el, no persze nem úgy, ahogy a perverzebb fantáziával megáldott olvasók elképzelnék. Csupán arról van szó, hogy kevésbé drabális felépítésű, mint a bűnüldöző milliárdos, miáltal ütései kisebbeket puffannak, de cserébe majdnem olyan fürge, mint a gyémántoktól mindig lázba jövő cicalány. Fegyverként elektromos sokkolásra is alkalmas rövid botokat használ ellenfelei megsorozására, valamint kábitó lövedékeket lő ki a csuklójára rögzített szerkezetből, s ezeket kombinálja a Fülöp-szigeteki eskrima harcművészettel.

Mindent összevetve nem rossz DLC a *Nightwing Bundle Pack*, de csak annak ajánlható nyugodt szívvel, aki nem tud betelni a challenge pályákkal, újra és újra meg akarja dönteni a saját pontrekordját. Igazán kár, hogy nem sikerült néhány

küldetést is gyártani *Nightwing* számára. El tudtam volna viselni, ha legalább időnként szóra nyitja a száját, és nem csak mogorván méregeti a rosszfiúkat az árca mögül. Neil Patrick Harris jó eséllyel el is vállalta volna a felkérést, ha már egyszer az *Under the Red Hood* című animációs filmben hangját kölcsönözte Dick Graysonnak.

Vigasztaljon viszont mindenkit a hír, hogy a *Rocksteady* műhelyéből kiszivárgott hírek alapján olyan kiegészítés formálódik épp, ami már a történethez is hozzátesz valamit.

Chavalier

HARDVER

Windows 7/Vista/XP, 2 GHz kétmagos processzor, 2 GB RAM, 256 MB grafikus kártya

- + *Nightwing* egyedi harcstílusa és fegyverei
- + új challenge pályák
- aránytalanul kevés tartalom
- *Nightwing* végig néma

CHAVALIER

Karcsú is, drága is, de megszállott *Nightwing*-rajongóknak bejöhét

60

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

GYŰJTŐI/LIMITÁLT KIADÁSOK

Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad Collector's Edition



Platform PC GS 2011. október
Ár N/A

GameStar
83

Battlefield 3 Limited Edition



Platform Xbox 360, PS3
Ár 12 990 Ft

GameStar
90

Forza Motorsport 4 Limited Collector's Edition



Platform Xbox 360 GS 2011. október
Ár kb. 18 000 Ft

GameStar
94

A világháborús hadszíntér eseményeit feldolgozó játék gyűjtői kiadása igazi csemegéket tartalmaz. Már maga a csomagolás sem egyszerű, hiszen korhű megjelenésű, fém löszeres dobozról beszélünk. Található benne póló, egéralátét, nyakba akasztható kulcstartó, játék tank, Sztálingrád DVD és természetesen maga a játék.

Érdekes módon a nagy sikernek örvendő *Battlefield 3* esetében nem vitték túlzásba a limitált kiadás extráit. Olyannyira nem, hogy tulajdonképpen csak egy fémdoboznyi pluszra futotta, amelynek elején a játék címe, míg hátlapján a DICE felirat díszel. Persze így sem néz ki rosszul, és ugyanannyiba kerül, mint az alap megjelenés.

A *Forza Motorsport 4* extra kiadása nem szűkölködik a tartalmakban. Egyrészt kapunk vele egy 96 oldalas artbookot, amelynek elkészítésében a Top Gear is közreműködött, másrészt a játék fémdobozos kiadását, valamint a letölthető BMW Art Car Pack, VIP Car Pack, Muscle Car Pack, Dashboard-téma, VIP nyaláncságok is a birtokunkba kerülnek.

Olvasói TOP5

1 BATTLEFIELD 3

2011. november - 90%

2 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

2011. november - 88%

3 BATMAN: ARKHAM CITY

2011. október - 96%

4 FIFA 12

2011. szeptember 92%

5 FORZA MOTORSPORT 4

2011. október 94%

BUDGET MEGJELENÉSEK



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE GOTY
GS 2007. NOVEMBER 95%
3990 FT

A modern hadviselés első része, amely kiemelkedően jóra sikerült, és még ma is jól fest.



KANE AND LYNCH 2: DOG DAYS
GS 2010. AUGUSZTUS 84%
1790 FT

Egy pillanatra sem kétséges, hogy a két elmebeteg továbbra is kellően elborult ahhoz, hogy mindent vérbe borítsanak maguk körül.



BATMAN: ARKHAM ASYLUM
GS 2009. SZEPTEMBER 94%
1490 FT

A humanoid bőregér már ekkor sem nyugodott; addig ficánkolt, míg behatolt a diliházba, onnan pedig már nem volt visszaút.



NEED FOR SPEED SHIFT
GS 2009. SZEPTEMBER 82%
1990 FT

Hosszú idő után az első olyan NFS rész, amely nem a falon fordulásról, és a körök alatti állandó padlógázról szól. Meg a belső nézet is visszatért.



JUST CAUSE 2
GS 2010. ÁPRILIS 83%
1790 FT

A sajátos hangulatú játék folytatásában 400 négyzetmérföldnyi területen tehetjük magunkat hasznossá, miközben körülöttünk hullanak az emberek.



4X4 HUMMER
N/A
990 FT

Egykoron a GS-től is meg lehetett nyerni ezt a játékot, amely a terepre visz ki, hogy ott autózz egy kicsit úttalan utakon.

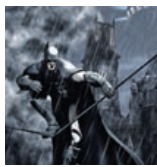
PC



BATTLEFIELD 3

90%
9990 FT

Nagyon vártuk, és végre megérkezett. Ismét egymásnak lehet feszülni, vagy csak magányosan tevékenykedni.



BATMAN: ARKHAM CITY

GS 2011. OKTÓBER – 96%
9990 FT

A Batman univerzum legeredettebb fazonjaival akaszthatjuk össze a denevérbajuszt.



RED ORCHESTRA 2: HEROES OF STALINGRAD

GS 2011. OKTÓBER – 83%
5990 FT

A multiplayerre kihegyezett játék jó szórakozást kínál a második világháborús hadszíntéren, Unreal Engine 3-mal.



TROPICO 4

GS 2011. OKTÓBER – 90%
7990 FT

Aki mindig is arra vágyott, hogy diktátorként is kipróbálja magát, az a szinte tökéletesre csiszolt negyedik résszel tegye magát próbára.



MIGHT AND MAGIC HEROES 6

GS 2011. OKTÓBER – 86%
8990 FT

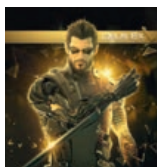
A klasszikus, körökre osztott fantasy-stratégia legújabb felvonása. Építs, toboroz, kalandozz és harcolj.



F1 2011

GS 2011. OKTÓBER – 91%
7990 FT

A Codemasters szépen odatette magát a Forma-1 játék folytatásával. Trükkösebb ellenfelek, szebb grafika, jobb fizika.



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION LIMITED EDITION

GS 2011. AUGUSZTUS – 89%
9990 FT

A korábbi részek után a folytatás az előzményeket dolgozza fel, így mindenki képebe kerül.



PORTAL 2

GS 2011. MÁJUS – 90%
6990 FT

GLaDOS újra borsot tör Chell orra alá, plusz van kooperatív játékmód is. Mi kell még egy jó játékhoz?

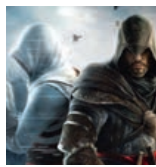
XBOX 360



FORZA MOTORSPORT 4

GS 2011. OKTÓBER – 94%
12 990 FT

A Turn 10 játéka igazi csemege az autózást kedvelő játékosoknak, akik bele fognak zavarodni a járműfelhozatalba.



ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

GS 2011. NOVEMBER – 94%
12 990 FT

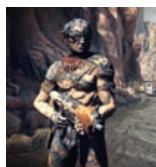
Kedvenc orgyilkosaink története ismét átugrotta az elődök által magasra tett léceket.



GEARS OF WAR 3

GS 2011. SZEPTEMBER – 90%
12 990 FT

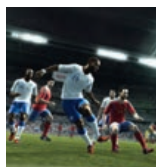
Összegyűjtjük az egység tagjait, majd ahogyan az ilyenkor lenni szokott, elszabadul a pokol, és az adrenalin az egékbe repül.



RAGE ANARCHY EDITION

GS 2011. OKTÓBER – 88%
13 990 FT

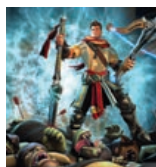
A vegyes fogadtatásban részesült id Software-játék komoly kalandokat kínál, de elég döcögős volt az indulása.



PRO EVOLUTION SOCCER 2012

GS 2011. OKTÓBER – 88%
12 990 FT

Sokkal igényesebbre sikerült, mint az előző évben kiadott rész, és ha így halad a sorozat, a FIFA megint gondban lesz.



ORCS MUST DIE!

GS 2011. OKTÓBER – 90%
4900 FT

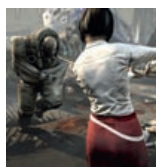
Ha kiüldözzük őket az ajtón, visszajönnek az ablakon, de ettől függetlenül van esély ellenük, ha ügyesek vagyunk.



BASTION

GS 2011. AUGUSZTUS – 87%
1200 MS PONT

A féltucatnyi emberkét számláló fejlesztőcég gondolt egy merészet, amelynek végterméke egy kimondottan szórakoztató játék lett.

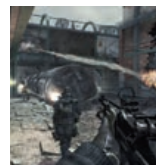


DEAD ISLAND

GS 2011. SZEPTEMBER – 81%
12 990 FT

Mi történik, ha egy festői szépségű nyaralóhelyen elszaporodnak a zombik, és nálunk csak a fürdőnadrágunk van?

PS3



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

GS 2011. NOVEMBER – 88%
12 990 FT

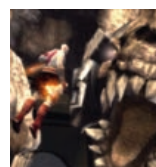
A Modern Hadviselés elérkezett a harmadik részéhez, akcióból most is legalább annyi van, mint scriptből.



UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

GS 2011. NOVEMBER – 94%
13 990 FT

Nathan Drake régi és új barátaival ezúttal Ubar városának ered nyomába. Akciójelenetek, bunyó és tűzpárbajok.



GOD OF WAR: ORIGINS COLLECTION 2

GS 2011. OKTÓBER – 93%
9500 FT

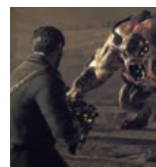
A két PSP-s részt átportolt, felújított változatát tartalmazza HD-grafikával és 3D-megjelenítés támogatásával.



DEAD RISING 2: OFF THE RECORD

GS 2011. NOVEMBER – 75%
9990 FT

Megpocakosodott sztárriporterünk kisé kikerült a rivaldafényből, így neki már csak a zombirexes futamok maradnak.



RESISTANCE 3

GS 2011. SZEPTEMBER – 93%
12 990 FT

Négy évvel a második rész eseményei után egy családos ember hadat üzen a Föld jelenlegi urainak.



NHL 12

N/A
12 990 FT

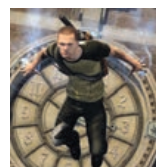
Az EA a foci mellett a hokira is odafigyel, így nem meglepő, hogy a jeges sport sem marad ki az ajánlóból.



FIFA 12

GS 2011. SZEPTEMBER – 92%
12 990 FT

Az EA profi munkát végzett a focizós játék legújabb részével. A dolgok szépen a helyükön vannak és a fizika is jó lett.



INFAMOUS 2

GS 2011. JÚNIUS – 94%
12 990 FT

Cole visszatér, de különleges képességei sokkal fejlettebbek; szinte már egy Superman. Cserébe csak a fizimiskája változik.

VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Need for Speed: The Run
Saint Row: The Third
Torclight 2
Serious Sam 3
Batman Arkham City

november 18.
november 18.
november 18.
november 22.
november 24

WWE 12
Assassin's Creed Revelations
Garbage Truck Simulator 2011.
Agent
Star Wars: The Old Republic

november 25.
november 29.
december 02.
december 21.
december 22.

Metal Gear Solid Rising
Metal Gear Solid HD Collection
Silent Hill HD Collections
Diablo 3
Final Fantasy XIII-2

január 1.
január 25.
január 28.
február 1.
február 3.

The Darkness 2
Kinect Star Wars
Starcraft 2: Heart of the Swarm

február 10.
február 25.
március 1.

Hardveres okosságok, tippek, tesztek, és vásárlási tanácsok a komponensektől kezdve egészen a perifériáig.

HARDVER



Két új 3D-monitor játékosoknak

Robbanások közvetlenül az arcodba

A 3D-s játék egyelőre még nem túl elterjedt, ennek többek között a drága 3D-s megjelenítők és az újdonság lehet az oka. Az utóbbi két évben azonban nőtt a technológiát használó játékok és a Blu-ray filmek száma, a Sony és az NVIDIA igyekszik mindent megtenni azért, hogy mi, játékosok is élvezettel vegyük fel a szemüveget, és olyan élményben legyen részünk, mint ezelőtt soha. Az NVIDIA például már második generációs 3D Vision szemüvegeit dobja piacra, amelyek az elődhoz képest több ponton változtak, ahogy arról az előző havi számunkban is írtunk. Múlt héten a BenQ is bemutatta két új, kimondottan játékosoknak szánt 3D-monitorját, amelyek az XL2420T és XL2420TX névre hallgatnak. Az XL2410T frissítéseinek számítógép megjelenítők már támogatják az NVIDIA 3D Lightboost technológiát, illetve utóbbihoz jár egy pár aktív retesz szemüveg is, és csak az XL2420TX rendelkezik beépített infravörös transzmitterrel, valamint teljes 3D Vision 2 támogatással. Emellett az AMD HD3D, Intel

INFO

Hardver:

- 24 hüvelykes képátló
- 5 ms válaszidő, 2 ms GTG
- Dinamikus kontrasztarány: 12 000 000:1
- D-sub / DVI-DL / HDMI / DP 1.2 / 3.5 mm jack csatlakozók
- Beépített IR-transzmitter (csak a TX-ben)

InTru 3D-technológiákkal és iZ3D, TriDef 3D-keretrendszerekkel is kompatibilisek. A monitorok 24 hüvelyk átmérőjűek, WLED-háttérvilágítással és TN-panellel szerelték fel őket, maximális felbontásuk 1920x1080. A statikus kontrasztarány 1000:1, míg a dinamikus 12 000 000:1. A maximális képfrissítés 120 Hz, a válaszidő pedig két milliszekundum. A kényelmesebb használat érdekében rengeteg csatlakozót is találunk rajta, kezdve az elengedhetetlen D-Subbal, DVI-D-vel, két darab 1.4-es HDMI-vel és a DisplayPort 1.2-vel a fejhallgató jack csatlakozóján keresztül a három darab USB-ig. Mivel kimondottan gamerek számára fejlesztették őket, előre beállított sablonokat is használhatunk többek között FPS és RTS játékokhoz, de a sajátjainkat is elkészíthetjük. Az eQualizer segítségével a sötétebb területeket kivilágosíthatjuk, hogy az ott bujdosó ellenfelek is jól kivehetőek legyenek. A Smart Scaling segítségével a 16:9-es képarányt 4:3-asra csökkenthetjük, méghozzá 17 vagy 19 hüvelyk szélességben, vagy válthatunk 16:10-esre, hogy

22 hüvelyken játszhatunk, de a 16:9-est is kicsinyíthetjük 19, 21,5 vagy 23 hüvelykesre. Hogy a kényelem még teljesebb legyen, forgathatjuk, dönthetjük, állíthatjuk az állvány magasságát, és jár hozzá egy távirányító is három programozható gombbal, amire beállíthatunk sablonokat, és így egyszerűen kapcsolgathatjuk anélkül, hogy megszakadna a játék. Van még rajta egy vissza- és egy gőrgetőgomb is, amelyek az OSD-n való navigálást szolgálják. Ha valaki hordozni szeretné, akkor 6,1 kilogrammot kell tudni cipelnie, bár nem biztos, hogy LAN-partikon szerencsés lenne 3D-ben játszani. Az XL2420T nagyjából 95 000 forintos áron kapható Magyarországon, az XL2420TX áráról viszont még nincs információ. Ahogy az árából is látszik, a 3D-gaming egyre elérhetőbb áru lesz, ám még így is igen messze áll attól a szinttől, hogy egy átlag felhasználó megengedhesse magának. Viszont ha az árcsökkenések és a fejlesztések ilyen ütemben haladnak, akkor 2012 több szempontból is átörös lehet a technológiát illetően.



Négy magra vált az Eee Pad Transformer Közeledik a fővezér


Nemrégiben, az AsiaD konferencián mutatta be az ASUS legújabb, főleg billentyűzettel való használatra szánt táblagépét, a Transformer Prime-ot. Az Eee Pad Transformer utódja minden tekintetben fejlettebb az elődhez képest (kivéve a kijelző méretét, az maradt 10,1 hüvelyk), és egyben ez az első olyan tablet, amelyet négymagos processzorral, név szerint az NVIDIA Tegra 3 (Kal-El)-mal szereltek fel, a grafikai megjelenítésért pedig a 12 magos GeForce GPU felelős. A képernyő maradt Gorilla Glass, de felturbózták Super IPS+-ra. Hátra kapott egy nyolc megapixeles, LED-vaival ellátott kamerát, amivel 1080p-s full HD-felvételeket is készíthetünk, elől pe-

dig egy 1,2 megapixeles optika található, amit főleg beszélgetésre fogunk használni. A készülék egy töltéssel 12 óráig bírja a gyűródést, de természetesen most is választható tartozék a billentyűzetes dokkoló, amelynek csatlakoztatása után 18 órán keresztül nyomogathatjuk az eszközt. Található rajta egy miniHDMI-csatlakozó, illetve egy hagyományos USB is, de tehetünk bele SD-kártyát is. Természetesen támogatni fogja a legújabb, Ice Cream Sandwich-ként ismert Android operációs rendszert, de elképzelhető, hogy megjelenéskor csak a Honeycomb lesz rajta. 32 és 64 GB-os kapacitással rendelkező kiadásokban vásárolhatjuk meg, amely tárterület microSD-kártyával tovább bővíthető.

Andre Yang újra remekelt Bulldozerrel döntötték meg a frekvenciarekordot

A most rajtolt Bulldozer, az AMD jelenleg legerősebb processzora elképesztő teljesítményre képes, pláne ha szakértő moddereket zárnak össze egy terembe, hogy hozzák ki belőle a maximumot. Jó adag folyékony nitrogén társaságában Andre Yang négy napon belül kétszer is beírta magát a Guinness rekordok könyvébe, ugyanis először október harmincegyedikén 8,46 GHz-re, majd november negyedikén 8,58 GHz-re húzta fel a Bulldozert. Az újabb rekord felállítását úgy érte el, hogy a chip feszültségét az előzőleg belőlt 1,992 voltból 2,076-ra

növelte, és természetesen még több folyékony nitrogént vetett be. Alaplapként egy ASUS Crosshair V Formulát használt, csakúgy, mint a korábbi érték beállításához. Nem lehetetlen, hogy a processzort 9 GHz fölé is felhúzzák, ha folyékony nitrogén helyett folyékony hidrogént használnak, ugyanis míg előbbi -196 Celsius fokon, utóbbi -269-en válik folyékonyá légköri nyomás alatt. A Bulldozert egyébként mi magunk is teszteltük, a hozzá kapcsolódó eleményeinket a decemberi GameStarban olvashatjátok majd.

CPU	Caches	Mainboard	Memory	SPD	Graphics	About
Processor						
Name	AMD FX					
Code Name	Bulldozer	Max TDP	124 W			
Package	Socket AM3+ (942)					
Technology	32 nm	Core Voltage	2.076 V			
Specification						
AMD FX(tm)-8150 Eight-Core Processor						
Family	F	Model	1	Stepping	2	
Ext. Family	15	Ext. Model	1	Revision	OR-B2	
Instructions	MMX(+), SSE (1, 2, 3, SS, 4.1, 4.2, 4A), x86-64, AMD-V, AES, ...					
Clocks (Core #0)						
Core Speed	8584.8 MHz				Caches	
Multiplier	x 31.0				L1 Data	2 x 16 KBytes 4-way
Bus Speed	276.9 MHz				L1 Inst.	64 KBytes 2-way
Rated FSB					Level 2	2048 KBytes 16-way
					Level 3	8 MBytes 64-way
Selection Processor #1 Cores 2 Threads 2						



A Thermaltake újdonságokkal készül Új Tt eSports egér és hozzá illő egérpad

A Saphira néven futó, természetesen kimonodottan gamereknek szánt egér (bár titkárnök is használhatják, csak furcsa lehet számukra a sok gomb) elsősorban az FPS/RTS-játékosoknak készült, és természetesen a dpi-értéke is állítható, 100-tól egészen 3500-ig. Az egér majdnem minden felületen megőrzi pontosságát. 1,8 méteres fonott kábellel csatlakoztathatjuk az aranyozott végű USB-t a gépünkhöz. Az alap gombokon kívül öt programozható billentyű is található, amelyek funkcióját beállítás után az egér 32 kilo-

bájtos memóriájában tárolja, hogy akárhol is vigyük, ne kelljen újra ezzel szórakozni. A súlya is állítható, maximum 22,5 grammal növelhetjük. Ehhez tartozik egy limitált kiadású, 360x300 milliméter méretű egérpad, amelyen White-Ra aláírása díszel. A White-Ra, vagyis Aleksey Krupnyk ukrán *StarCraft II*-játékos nevével fémjelzett egér-egérpad kombó esetében főleg a fekete-fehér-piros színek dominálnak. Árazásról egyelőre nincs információnk, de nagyjából 20 000 forint környékére tennék.

Két GPU-s kártya nagyoknak

EVGA GTX 560 Ti 2Win

November ötödikén adta ki legújabb videokártyáját az EVGA, a GeForce GTX 560 Ti 2Win, amely nemcsak jól néz ki, hanem két darab GF114-es GPU található benne, és alpból overclockolták: míg a sima GTX 560 Ti 822 MHz-es órajelen kegyes, a GTX 560 Ti 2Win 850 MHz-re képes alapbeállításon. A grafikus processzorokat természetesen szimpla SLI-kapcsolattal kötötték össze, a hűtést pedig három ventilátor végzi, ami alatt két hűtőtömböt és négy hőcsövet is találunk. A hardver természetesen támogatja a DX11, Cuda, PhysX, 3D Vision és 3D Vision Surround technológiákat. Nem kevesebb, mint 2 gigabájt memória áll ren-

delkezésünkre, amelyek 4008 Mhz-en pörögnek. Három DVI és egy miniHDMI csatlakozó helyezkedik el rajta. 519,99 euróba, azaz közel 160 000 forintba fog kerülni. Aki esetleg karácsonykor szeretne gépet újítani, mert a *Battlefield 3*, *The Elder Scrolls: Skyrim*, *Batman: Arkham City*, esetleg a *Call of Duty: Modern Warfare 3* már csak közepes grafikán menne, annak jó választás lehet. Csak addig ki kell találni, hogy hogy fér be a házba, mivel 11,5 hüvelyk hosszában, illetve, hogy van-e egyáltalán értelme integrálni, mert a teljesítménye megegyezik két simán SLI-be kötött 560 Ti-jével, aminek ára összesen kb. 120 000 Ft.



A Sony saját 3D-megjelenítője

Megérkezett a PlayStation 3D Display

A Sony november 13-án hivatalosan is útjára indított egy készletet azon játékosok számára, akiket vonz a PlayStation 3 3D-s megjelenítési lehetősége, azonban nem szeretnék beruházni egy 3DTV-re. A 499 dolláros csomagban egy pár 3D-s szemüveg, egy HDMI-kábel, 24 hüvelykes monitor és a *MotorStorm: Apocalypse* egy példánya foglal helyet. Akik szeptember harmincadika előtt megszavazták neki a bizalmat, azok még egy játékkal, a *Resistance 3*-mal is gazdagabbak lesz-

nek (jókor szólunk, mi?). Mindkettő különleges élményt nyújt, mint a 3D-s játékok általában. Jelenleg több mint 50 játék támogatja a technológiát, köztük olyan húzócéme is leledzenek, mint az *Uncharted 3: Drake's Deception*, az *Assassin's Creed Revelations* vagy a *Gran Turismo 5*. Filmek is jószerivel vannak, úgyhogy akit érdekel a 3D-s filmzés vagy játék, és velem ellentétben nem lesz rosszul fél óra után, annak itt az alkalom, hogy felírja a karácsonyi listájára a hardvert.

„AZ X79-ES PLATFORM A MÁR ÖREGEDŐ X58-AT VÁLTJA, AMELYET WORKSTATIONÖKBE ÉS HIGH-END OTTHONI GÉPEKBE SZÁN AZ INTEL



Dübörög a Sandy Bridge-E

ASRock X79 alaplapok

Aki egy igazi, high-end gamer PC-t szeretne építeni, annak melegen ajánljuk az ASRock új alaplapcsaládját, amely az X79-es chipseten alapul. Ezek közül a csúcskategóriás példány, az Extreme9 nyolc memória-helyet, öt PCIe x16-os csatlakozót és egy plusz kártyát tartalmaz Ethernet-

és audiocsatlakozókkal. Igaz, hogy öt PCIe x16 csatlakozó található benne, de négy double-wide kártya nem fér el egymás mellett. 12 V-os extra erőforrás-csatlakozók és egy tucat SATA-port is leledzik rajta. A plusz hang- és hálókártyát valószínűleg a Creative új Core3D audiochipe haj-

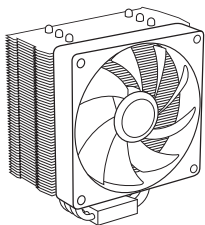
ja. Az Extreme7 modellről hiányzik az előbb említett audiochip, és kétféle kevesebb DIMM-slot van rajta, de kapunk egy régi PCI-slotot, emellett jobb VRM-hűtést szereltek rá. Az egyel gyengébb kiadás, az Extreme4 négy DDR3 slotot és hét egyéb csatlakozót tartalmaz, amelyek közül há-

rom PCIe x16-os. A legalsóbb kategóriába az X79 Extreme4 M sorolható, ami tulajdonképpen az Extreme4 Micro-ATX verziója. Már csak az LGA2011 foglalatú processzorokat, azaz a Sandy Bridge-E-t kéne megszerezni hozzá, de szerencsére már arra sem kell sokat várni.

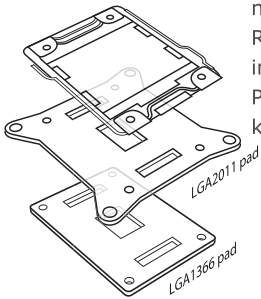
Tuning a legfelsőbb szinteken

Az Intel X79 lapkakészlet újdonságainak bemutatásához mindenképp olyan alaplapot érdemes választani, ami a maximumot hozza ki a legújabb platformból. Az Extreme kiadású Rampage hardverek mindig is fenomenális túlhajthatóságukról voltak híresek, és ez nincs másként a negyedik generációs modell esetében sem. Bátran állíthatjuk, hogy a megszállott PC-s felhasználóknak valaha készült legjobb alaplapot ismerhetjük meg a személyében.

X-Socket



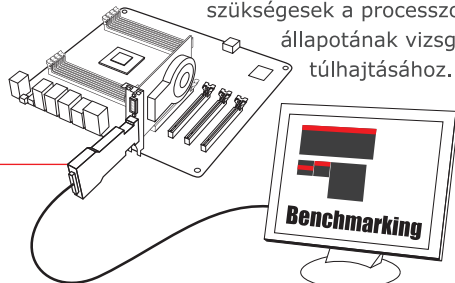
Az új technológiáknak hála a Rampage IV Extreme olyan tuningos segédeszközöket ad a felhasználók kezei közé, amikkel eddig nem látott sikereket érhetnek el. Kezdjük azzal, hogy az új X-Socket kiegészítő révén a korábban megvásárolt LGA1366-os hűtők is felszerelhetők lesznek a lapra, így a drágább vízhűtő rendszerek cseréje sem szükséges csak azért, mert valaki az új platform adottságait szeretné kihasználni. Ez a funkció amennyire semmisségnek hat az alaplap teljes tudástárát nézve, olyannyira erősíti azt a ROG-szellemiséget, ami immáron 5 éve hódít a PC-s játékosok körében.



OC Key



Az OC Key funkcióként tulajdonképpen nem is magán az alaplapon található, hanem a grafikus kártyára dugott adapterként kíván segíteni a tuningolásban. Az OSD TweakIT és az OSD Monitor segítségével az OC Key a monitoron jeleníti meg az összes olyan paramétert, számadatot, amelyek szükségesek a processzor, a memóriák és a grafikus kártyák állapotának vizsgálatához, illetve ezen eszközök túlhajtásához. A feszültségek és az üzefrekvenciák állítása valós időben történhet, ráadásul mindezt kiegészítő szoftver telepítése nélkül teheted meg. Az OSD-n keresztül megjelenő adatokat négy szintű átlátszóságon keresztül tekinthetjük meg, attól függően, hogy a háttérben futó programok vagy épp a túlhajtás kap-e főszerepet az adott pillanatban.



VGA Hotwire



Hihetetlen, de a Rampage IV Extreme az új VGA Hotwire funkciója révén akár egy felső kategóriás videokártyából is képes kifacsarni az utolsó teljesítménycseppeket. Folyékony nitrogénes túlhajtás során célszerű némi feszültségmódolást is elvégezni a kártyán, ám ez korábban igen bonyolult folyamatnak számított. A VGA Hotwire használatával minden eddiginél egyszerűbb a VGA feszültségeinek emelése, a kártyára forrasztott két vezeték csupán az alaplap dedikált csatlakozására kell kötni, ezt követően másodpercek alatt extrém szintekre növelhetők a feszültségek. A módosításokat az UEFI BIOS-ból, az OSD TweakIT/Monitor felületről, és a TurboV EVO segédprogramból is elvégezheted.

A ROG-fejlesztésekkel foglalkozó mérnökök a Subzero Sense-szel az extrém tuningosok egyik álmát váltották valóra, ugyanis folyékony nitrogénes hűtés esetén komoly gondot okozhat az egyes komponensek hőmérsékleteinek kinyerése. Egy fejlett, digitális hőmérővel természetesen minden lehetséges, de a Subzero Sense csatlófelületre egy normál K-típusú hőérzékelő is rádugható, amelyek együttesen szintén pontos hőmérsékleti adatokat adnak a processzorról és a VGA-ról. Egy 2 portos digitális hőmérő akár 100 000 Ft-ba is kerülhet, tehát a Subzero Sense használatával akár egy ROG Matrix GTX 580 ára is megspórolható.



Subzero Sense

Ha azt gondold, hogy ezzel le is zártuk a Rampage IV Extreme bemutatását, óriásit tévedtél! Az új ROG-os zászlóshajó teljes kontrollt ad a kezvedbe, és Te magad irányíthatod mindazon új technológiákat, amelyek jelenleg a PC-s iparágat hajtják előre. Az alaplap tervezésekor felhasznált Extreme Engine Digi+ II tápvezérlés az iparág legerősebb és legstabilabb tápellátására képes, soha nem fogod azt érezni, hogy a processzor vagy a memória túlhajtásában az alaplap lenne szűk keresztmetszet.

„The Hardcore is Back!” Ha a legjobb gépet akarod összerakni, és a tuninggal is komolyabban meg szeretnél ismerkedni, a Rampage IV Extreme-nél nincs job választás. A legjobb Intel X79-es alaplap, ami egy Intel Core i7 Extreme processzorral karöltve brutális teljesítményre képes!

Olcsó VA paneles monitorokkal támad a BenQ BenQ EW2430

KOMBINÁLT EZÜST-FEKETE DIZÁJN JELLEMZI A BENQ KÖZEPES ÁRFEKVÉSŰ 24 hüvelykes monitorát.

A stílusosan szálcsiszolt, szögletes fémtalpra ültetett panelt csak függőlegesen billenthetjük, oldalirányú elforgatására nincs mód és éppenséggel vékonyak sem nevezhető, de ez maximum azok számára lehet hátrány, akik bútordarabként tekintenek a megjelenítőkre. Szereltek bele egy alap sztereó hangszórópárt, a jobb oldalon pedig négyportos USB 2.0-hub várja az asztalon használatos perifériákat. Két HDMI-, DVI- és VGA-aljzatot építettek ki a hátoldalon, itt található a jack hangbemenet és fülhallgató-kivezetés is. A bemenet bőségét célszerűen kihasználhatjuk játékkonzol vagy noteszgép, illetve asztali PC egyidejű csatlakoztatására, megkímélve magunkat a lefelé néző csatlókkal való bíbelődéstől.

A natív 16:9 oldalárányú, 24 hüvelykes panel full HD-felbontással bír, amelyhez a szokásos 1:1000 körüli kontrasztarány helyett 1:3000-et ad meg a gyártó. Az asztali használatra éppen praktikus, többablakos irodai, fejlesztői munkát biztosító képítő

mellett a VA-panelnek köszönhetően a megszokottnál (olcsó TN LCD-k) lényegesen nagyobb látószöveget és ennél fogva a gyakorlatban jobb színeket is kínál a BenQ EW2430. Többen egymás mellett ülve vagy akár állva is követhetik a képet, illetve nem sötétedik el a látvány akkor sem, ha egy magasabb polcra helyezve, kistévé módjára használjuk a készüléket. Szépen megkülönböztethető a részletek a képen, ugyanakkor kicsit túlzó a háttérvilágítás ahhoz, hogy igazán mélyek lehessenek a feketék. Alacsony, 17-25 wattos fogyasztás jellemző a hardverre, hátrányként – játékos szemmel – a má már viszonylag hosszú, 8 ezredmásodperces válaszidőt említhetnénk. Persze aki kevésbé érzékeny erre – és valljuk be, a többség nem látja a különbséget az 5, illetve 8 ms-os késleltetés között –, az nyugodtan játszhat is vele.

A visszafogott árkategóriában a BenQ EW2430 igazi bajnok; ha grafikai célokra nem is kifejezetten, de általános használatra nagyon jó választás, főleg akkor, ha már unjuk a TN+film paneles megoldások által



INFO

85%

Végszó: Ár/érték arányban remek választás, ha a TN-panelt mellőzni akarjuk

Ár: 63 000 Ft

nyújtott felemás minőséget, ám nincs annyi pénzünk, hogy egy komolyabb IPS-es kijelzőt vásároljunk.

Az első és utolsó MeeGo telefon Nokia N9

BÁRMI IS LESZ A TELEFON SORSA, BISMÉT BEBIZONYOSODNI LÁT- SZIK, hogy a finnek sem restek, ha

meghökkenéstől, merész újításokról van szó. A Nokia N9 dizájnya igazi bravúr. A kellemes tapintású, de kemény műanyagházból és a szinte ráolvadó, a széleken lekerekített AMOLED-kijelző olyan különleges hatást kelt, amivel meglehetősen régen találkoztunk a mobilok piacán. Szerencsére az egy darabból készített ház nem gátolja, hanem inkább segíti a használatot, kényelmes fogást ad a keznek, a 39 hüvelykes panel és a 135 grammos súly bőven a kompakt szinten tartja a telefont. Illesztésekkel, résekkel nem is lehet találkozni, és ami még érdekesebb, hogy egyetlen navigációs gomb sincs az előlapon. A három, ami van, az is oldalt található, és a hangerőállításra, a kijelző lezárására, valamint a kikapcsolásra szolgál. Az akkumulátorhoz saját kezűleg nem férhetünk hozzá, memóriakártya sem tehető bele a mobilba, és a kisméretű, microSIM-kártya is felül, egy műanyagajtó felnyitásával helyezhető be. A gombok száműzése természetesen összefügg a MeeGo operációs rendszer használatával, ugyanis az kizárólag a gesztusalapú

vezérléssel fogható hadra. A Linux-alapokon nyugvó rendszer tovább egyszerűsíti az okostelefon használatát, hiszen mindössze három képernyőt ad a felhasználónak, amelyek közt jobbra-balra lapozgatással lehet navigálni. Amikor a megszokás (vagy inkább beszokás) időszakán túlestünk, mindez már nem okozott gondot, ekkor már inkább az foglalkoztatott bennünket, hogy miért nincs olyan felület, ahova elhelyezhetnénk a kedvelt alkalmazások ikonjait, widgeteket. Nos, azért nincs, mert ez a rendszer egyszerűen nem így működik: az egyik képernyőn az e-mailjeinket, üzeneteinket, közösségi oldalaink bejegyzéseit tartalmazó listát kezelhetjük, az azt követő rész a hagyományos értelemben vett főmenü a Symbianből ismerős ikonokkal, végül a harmadik képernyőn a korábban megnyitott alkalmazások bélyegképeit listázza a rendszer. Ide kerül be minden olyan szoftver, menü, ahol valamilyen aktivitásunk volt és kiléptünk onnan. Nagy valószínűséggel az N9 egy szűk réteg játéka lesz, amiről a rendkívül magas kezdő ár és a különös operációs rendszer tehet. Aki viszont egy különleges, mindenki más-



INFO

83%

Végszó: Inkább érdekesség, mint komolyan vehető high-end telefon

Ár: 179 990 Ft

tól megkülönböztetésre alkalmas Nokiára vágyott eddig, annak kötelező vétel, de érdemes megvárni, amíg bekerül a szolgáltatók kínálatába, és akkor olcsóbban is hozzá lehet jutni.



The Elder Scrolls V

SKYRIM

11.11.11

“ÉRKEZIK AZ ÉV SZEREPJÁTÉKA”

GameStar

FORGALMAZZA:

CNG.HU

ELDERSROLLS.COM



Bethesda



© 2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Skyrim, Bethesda, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "B", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All Rights Reserved.

18
www.pegi.info



Ha kevés, hogy csak a telefonon és a gépen lehet netezni

OKOSTÉVÉK ÉS platformok tesztje

Mindannyian tanúi lehetünk az okostelefonok térhódításának. Akár rajongunk értük, akár fenntartásokkal kezeljük őket, ragaszkodva bevált maroktelefonunkhoz, az biztos, hogy ezek a készülékek sok millió ember figyelmét vívták ki maguknak, nemcsak technológiájukkal, megjelenésükkel, hanem egyszerűen azzal, hogy sokkal egyszerűbbé tették az internetes szolgáltatások használatát. Amihez néhány éve még mindenképpen be kellett indítanunk a PC-t – kivárva a jó pár perces rendszerindulást –, ahhoz most elég néhány másodperc és gombnyomás, illetve érintés. Böngészhetünk, chatelhetünk, helyeket, útvonalakat kereshetünk a térképen, bármikor követhetjük az árveréseinket, hiszen az okostelefonunk mindig velünk van, emellett a mobilinternet-lefedettség és a téroró is egyre kevésbé probléma. Mi közülük van a tévének a telefonokhoz? Az, hogy valószínűleg ugyanolyan változás előtt állnak, mint néhány éve a telefonok: szinte elkerülhetetlenül „okosodni fognak”.

A NAPPALI CSÁSZÁRA

A tévékre legtöbbször hagyományosan a tévéműsorok, filmek és videofelvételek lejátszójaként gondolunk. Sok változáson ment át a tipikus tévé az utóbbi 10 évben: nagyobb képet növesztett, elvékonyodott, digitális adásokhoz alkalmas hangolóegységek kerültek bele, de alapvetően – célját, rendeltetését tekintve – ugyanaz maradt. Csakhogy ez a nagy képernyő a nappali főhelyét bitorol-

ja, minden fotel és kanapé felé néz, emiatt jó lenne, ha végre valami újat is tudna mutatni, nem pedig csak részletesebbet vagy kontrasztosabbat. Más oldalról megközelítve az okostelefonunk mindig nálunk van, egész nap használjuk, amikor csak kell (sokan tán akkor is, amikor nem feltétlenül kellene). Amikor hazaérünk, akkor elfoglaltabb napokon eddig rögtön bekapcsoltuk a számítógépet, de most a tévégyártók új otthoni teret ajánlanak, az okostévét (smart TV). Ugyan ez helyhez kötött, de igen nagy felületen tárja eléink ugyanazt, mint a PC vagy az okostelefon, a távirányítóhoz pedig már amúgy is mindenki hozzászokott. Ha belegondolunk, a mai televíziók egy nagy megjelenítőpanelből, bemenetekből és tunerekből, illetve kezelőszervekből állnak; ezeket egy beégetett program fogja össze, amely egy célszámítógépen fut (gyakorlatilag egy speciális Linux rendszer van a tévékben). Ez a processzor eddig jellemzően a képfeldolgozást, a kezelést koordinálta, de ennél sokkal többre is képes, legalábbis sok mindentre futná az erejéből. Több gyártó kihasználta már a lehetőségeket korábban is, és néhány szoftvert beépített a hálózati csatlakozással felszerelt tévéibe vagy épp Blu-ray lejátszóiba. Az elmúlt években a fejlesztések új irányt vettek – ezeket a legtöbb gyártónál az idén megjelent termékekben érhetjük tetten –, a fejlesztők nyílt platformokat alakítottak ki és lehetővé tették, hogy bármelyik cég létrehozassa a saját tartalmait felkináló

alkalmazását. Ehhez API-t, támogatást is biztosítottak, így ma már számos weboldal programja bekerült a tévékbe. Mi kell ahhoz, hogy ez működjön? A tévé mellett szükségünk lesz még internetkapcsolatra, amit vezetékes Ethernet-csatlakozással vagy a Wi-Fi révén juttathatunk el a tévéig (routerünk már ugye valószínűleg van). A vezeték nélküli kapcsolat nem minden modellben alaptartozék, de a gyártónál megvásárolható USB-adapterrel rendszeresíthető.

MIT NYER A TÉVÉNÉZŐ?

A menüben az alkalmazások között található azokat feltelepíthetjük, futtathatjuk, akár egy telefonon. Ez először lehet érdekes, de végeredményben az számít, hogy melyek azok a funkciók, amelyek általában egy okostévével a fejlesztések jelenlegi állása szerint elérhetőek. Sokan eleve örülni fognak annak, hogy nem kell kötődniük a tévéműsorok időpontjaihoz és a műsorokkal elkerülhetetlenül ömlő reklámokhoz. A legtöbb okostévé egyrészt tartalmaz médialejátszót, amivel USB- vagy hálózati forrásból (DLNA) megnézhetünk sokféle mozgóképet, képet és zenét is hallgathatunk (az egyes gyártók és azon belül évjáratok esetében is változó a formátumkompatibilitás szintje, erről a teszt résztvevőinek leírásában többet elárulunk). Persze a tartalomról nekünk kell gondoskodnunk. Az alkalmazások között azonban számos videó híroldal, szó-

rakoztató videomagazin és közösségi oldal kliense is megtalálható (a YouTube és Twitter mindenhol, sok helyütt pedig a Picasa is ott van). Tipikus a Dailymotion, gyakran az Euronews vagy a CNBC is a palettán leledzik. A művészi, minőségi látvány iránt érdeklődők számára érdekes lehet a Vimeo. Általában több ezer rádióadóbból is válogathatunk az Aupeo, a vTuner és/vagy a Shoutcast révén. Nagyon hasznos az időjárás-előrejelzés és a Google Maps is. A gazdag alkalmazás-kínálattal megáldott platformok kínálatában biztosan találunk egy rakás angol nyelvű gyermekműsort, könyvet és logikai játékokat (kirakó, sakk, mahjong). Sajnos magyar nyelvű tartalomról kevesebb van, egyelőre csak a legnagyobb online tartalomszolgáltatók kínálatából csemegézhetünk, illetve akad olyan gyártó is, aki ez ügyben még nem tudott előrelépni.

A helyzet nagyon változó, ezért is kellett sort kerítenünk ennek az összeállításnak az elkészítésére. Nehéz dolgunk volt, mert az okostévék piaca jelenleg is erőteljesen fejlődő állapotban jár, így nem sikerült minden ismert gyártótól mintát szereznünk. A négy legismertebb cég palettájáról igyekeztünk kétszáz ezer forint körüli áron kapható modelleket bekérni, több-kevesebb sikerrel. Egy-egy okostévé-platform az egész vállalatra, illetve annak idei termékvonálára jellemző, ezért ezúttal nemcsak konkrét készüléket, hanem az okostévé-rendszereket magukat is igyekeztünk bemutatni.

LG 42LW5500

Hagyományos, fekete színű kávéval készült az LG tévéje, ellátva a bemenetek szokásos bőségével. Kicsit keveselltük az USB-kapuk számát és hiányoltuk az USB-billentyűzet/egér támogatást, emellett alapvetően a távirányítóra utaltak minket használat közben. Utóbbi hiányosságot az okostelefonos távirányítással küszöbölte ki a gyártó – kényelmesebben irányíthatjuk az alkalmazásokat és QWERTY billentyűzetet is nyerünk, ha androidos vagy iOS-alapú okostelefonunkra letöltjük az LG Remote szoftvert. Emellett egy szokatlan, játékos extra lehetőség áll rendelkezésre: kapható a tévéhez (mintegy 10 000 forintért) egy rádiós, mozgásérzékelős távirányító is, a Magic Motion, ami egér helyett is szolgál, illetve a játékokat teszi sokkal élvezetesebbé – a használatát kicsit tanulni kell. Érzékenysége, pontossága nem rossz, de azért elmarad a játékkonzolokhoz rendszeresített modellekétől. Segítségével a böngé-

szó és az egész tévé kezelhető. Számos alkalmazás található az LG rendszerében, ami külön kezeli az internetes tartalomszolgáltatásokat (például YouTube) és az egyéb szoftvereket (játékok, jogatanfolyam, nyakkendőkötés). Jó pár hazai tartalom áll rendelkezésünkre, köztük online lapok és videós oldalak is szerepelnek. A YouTube program amikor csak lehet, HD-minőségben dolgozik, ami jól tesz a képminőségnek. A tartalomért (például hitelkártyával) egyelőre nem tudunk a tévéen fizetni, de például az MLB.TV-hez meglévő prémium fiókunkat össze tudjuk kapcsolni vele.

Az alkalmazások mellett a böngészőt is igénybe vehetjük, amely elég jól megjeleníti a honlapokat, de azért nem olyan rugalmassággal és gyorsan, mint egy PC, alkalmi pötyögésre viszont megfelelő. Flash-kompatibilis, de nem a legújabb változattal bír, így nem minden oldal jelenik meg, a videós oldalakba épített lejátszók pedig teljesítmény



hiányában nagyon szaggatnak. A tévé képminősége jó, szépen beállítható és hasznos szűrőket épített be a gyártó, érdemes mértékkel alkalmazni őket. A zónák kis száma miatt a zónás kontraszt nem mindig ad természetes hatású eredményt. Kiemelendő, hogy ennyi pénzért passzív szem-

üveges 3D-t kapunk, valóban nyugodt képpel. A beépített médialejátszó a legtöbb formátummal megbirkózik, ékezetes feliratokkal is, bár korántsem mindenevő. Összességében az LG 42LW5500 több mint kiegyensúlyozott darab, különösen a közepesen bő alkalmazástár és a 3D miatt.

Samsung UE40D6500VS

Igazán csinosra sikeredett a Samsung legújabb sorozatának 40 hüvelykes képátlójú tagja, az igen keskeny, 12 milliméteres káva és a kvázi pengevékony panel emeli a megjelenése fényét. A készülék hátoldalán elhelyezett kezelógombok érintésre megjelennek a képernyőn, így sötétben is könnyű velük kezelni a készüléket, persze a háttérvilágításos távirányítóval kényelmesebb. A Samsung esetében is adott az Android-, illetve iOS-alapú mobil távvezérlés lehetősége (Wi-Fi-n keresztül). Ha még kényelmesebben szeretnénk használni a különféle okostévé-alkalmazásokat, akkor megvásárolhatjuk a Touch Remote érintőképernyős távirányítót, amiért különösen akkor lehetünk hálásak, ha gépelnünk is kell.

A tévé felülete eléggé tükröződő, ami csak a dizájnnak tesz jót, viszont nagyon szép képet jelenít meg, igaz, a gyári beállítás kissé harsány, ám könnyen áthangolható, sok hasznos szűrőoptimalizáló opció áll rendelkezésre.

Az alkalmazás kínálat bőséges, de egyelőre nincs fizetési lehetőség. Csak játékból 74 áll rendelkezésre, plusz jó pár magyar tartalomszolgáltató is szerepel a kínálatban. Ha valamire épp nem találunk megfelelő szoftvert, akkor nagy hasznát vehetjük a beépített böngészőnek, amely más gyártók megoldásaival ellentétben támogatja a Flash- és Java-alapú oldalakat is, azaz gyakorlatilag mindent elvégezhetünk vele.

Médialejátszóként elég jó teljesítményt nyújt a tévé, a felirat szinkronja és karakterkódolása is állítható. Ismeri az MKV-t is, de annak belső feliratait nem kezeli, viszont a hangsávokat (akár DTS-t is) igen.

A D6500 egy aktív képzárás 3D-megjelenítésre alkalmas tévé, amely rádió-összeköttetéssel kapcsolódik a szemüveghez. A 3D-kép nem fárasztja jobban a szemet, mint más képzárás (aktív szemüveges) 3D-full HD-technológiát alkalmazó modellek. Ha nem lenne ott-



hon 3D Blu-ray lejátszónk vagy filmünk, akkor szélessávú internet és útválasztó birtokában is kipróbálhatjuk a térhatású képet a 3D Explore alkalmazással; jó minőségű ingyenes kisfilmek, előzetesek, demók

állnak ingyen a rendelkezésünkre. A Samsung UE40D6500VS igen igényes dizájnnal, böngészővel és Wi-Fi-vel tündét, emellett kiváló alkalmazáskészlettel látták el, amiért egy kis többlettárral kell számolnunk.



Panasonic TX-P42G30E

A Panasonic G30-as modellje a hagyományos, fekete kávé dizájn vonalat követi. A meglehetősen masszív, 42 hüvelykes készülék kezelőszerveit jobboldalt jól elérhető helyre építették és mechanikus kikapcsológombot is kapott. Érdeemes megemlíteni, hogy a talp felszerelése ennél a hardvernél volt a legegyszerűbb. Plazmáról lévén szó a kép minősége kiemelkedő, élvezhetjük a valódi ötmillió kontrasztot és a mély feketét. Több lépésben állítható a zajszűrés, a mozgássimítás és a felbontásjavítás erőssége is. Filmnézéshez beépítettek THX színsablont, így nem feltétlenül kell peccselnünk a beállításokkal. A Viera Connect Marketben fizetős tartalmak is szerepelnek, így például a tévén vásárolhatunk vagy bérelhetünk filmeket

az Acetraxtól. Akár a tévéhez illeszthető hardvereket (Skype kamera, Wi-Fi-adapter, billentyűzet) is beszerezhetünk. A programok összmenyisége elmarad más platformokétól, de – talán azért, mert a Panasonic platformja évekkel korábban indult, mint más gyártóké – a videós tartalomkínálat kiemelkedő. Érdeemes kiemelni a Wealth TV 2D-ben ingyenes minőségi másorait (ha kis árkülönbséggel 3D-s modelt választunk, akkor havi egy dollárért előfizethetünk a Wealth TV 3D prémium tartalmaira is). A gyártó nem sajnálta a kellő erejű processzort a tévéből, így a Viera Connect alkalmazások fél-harmadannyi idő alatt indulnak el, mint a konkurens gyártókéi általában. Egyedi, hogy a játékok között az Asphalt 5 autós játék is szerepel,



amelyben a tévé képes a perspektivikus látványt élvezhető minőségben előállítani. A plazmatévék alap előnye – például a natív millió kontraszt – a Panasonic is biztosítja, emellett az átlagosnál

egy renddel jobb teljesítményű okostévé-platform jellemzi. Ha olyan tévét keresünk, amit leginkább 2D-mozizáshoz használnánk, de szeretnénk fürge alkalmazásokat is, akkor a G30 igen jó ár-érték aránya miatt megfontolandó.

SAMSUNG SMARHUB

Egy igen jól összeállított modellel indult a Samsung a tesztkörön, amely minden jót tartalmaz ahhoz, hogy különösebb teketória nélkül beállíthassuk a nappali főhelyére. A kényelmes Wi-Fi, a vékonykávás dizájn, a visszafogott fogyasztás és a tévés viszonylatban igen jó médialejátszó képességek, no és a jó képminőség a készüléket igen jó vétellé teszik – igaz, kissé átlag feletti áron. Sokan bizonyára szívesen veszik a 3D lehetőségét is, habár ehhez még a szemüvegeket be kell szerezni.

Hasonlóan jól felszerelt tévét más gyártótól is kaphatunk körülbelül ugyanekora összegért, de egyben azért kétségkívül kiemelkedik ez a modell, ez pedig a SmartHub okostévé-platform. A gyártó igen nagy hangsúlyt fektetett a fejlesztésre, aminek meg is van a látszata: nemcsak messze ezen a platformon áll rendelkezésre a legtöbb szoftver, de itt áll rendelkezésünkre a legtöbb hazai tartalom: összesen hat hazai portál kínálatából válogathatunk, hírek, bulvár, több helyütt videós anyagok is rendelkezésre állnak. Kiemelendő még az Explore 3D,

amelynek révén akkor is belevethetjük magunkat a térhatású házimozizásba, ha egyetlen Blu-ray film sincs otthon. Ha számunkra az okostévé alkalmazások a legfontosabbak, akkor nem kell feltétlenül ebben az árban körülnéznünk, megúszhatjuk olcsóbban is. A gyártó kisebb 2011-es modelljei ugyanezt az alkalmazáskínálatot vonultatják fel; azonos képátló mellett több mint 40 000 forintot takaríthat meg az, aki beéri egy D6100-as modellel, lemondva a Wi-Fi, a böngésző és a vékony káva előnyeiről és megelégedve a 200 hertzes képfrissítéssel.

PANASONIC VIERA CONNECT

Mint a technológia talán legjelentősebb jelenkori fejlesztője, a Panasonic egy plazmatévével vágott bele a versenybe. A plazma vitathatatlanul a legnagyobb kontrasztot, a legrövidebb válaszidőt és házimozis szemmel úgy általában a legjobb képminőséget biztosítja – igaz, valamivel erőteljesebb energiafogyasztás árán. Masszív erényei mellett is kényelmesen belefért ez a modell az előirányzott árkeretbe, sőt a mézőnyből legolcsóbban ezzel juthatunk okostévéhez. Ez a visszafogott kizere-

Modell	Ár	Képátló	Mozgássimítás	Tunerek	Főbb csatlakozók	SDHC-kártyahely	Wi-Fi	USB-billentyűzet
LG 42LW5500	208 900 Ft	42" LED LCD, 16 zóna	100 Hz	PAL, DVB-T/C, CI	2xUSB, 4xHDMI, VGA, AV, Scart, komponens, fejhallgató, S/PDIF	✗	USB opció	✗
Samsung UE40D6500VS	227 000 Ft	40" LED LCD	400 Hz	PAL, DVB-T/C/S2, CI+	3xUSB, 4xHDMI, VGA, AV, Scart, komponens, fejhallgató, S/PDIF	✗	Beépített	✗
Panasonic TX-P42G30E	194 700 Ft	42" plazma panel	600 Hz	PAL, DVB-T/C, CI	3xUSB, 4xHDMI, VGA, AV, Scart, S-Video, komponens, fejhallgató, S/PDIF	✓	USB opció	✓
Philips 42PDL7906H12	270 000 Ft	42" LED LCD	400 Hz	PAL, DVB-T/C, CI+	2xUSB, 4xHDMI, VGA, AV, Scart, komponens, fejhallgató, S/PDIF	✓	Beépített	✗

Philips

42PDL7906H12

A Philips formatervezési filozófiája szerint az otthoni szórakoztatóelektronikai berendezéseknek sokkal inkább bele kell épülniük az életterbe, semmint meghatározni azt. A gyártó DesignLine családjába tartozó tévé egyrészt fehér színével, másrészt teljes felületű edzett üveg-előlappal és fém alkotóelemekkel rendelkezik, a modern belsőépítészeti irányzatokhoz igazodva. A kétoldali Ambilight Spectra 2 hivatott a környezetet színes, az aktuális képi tartalomhoz illő bevilágításával fokozni az élményt. Mindennek pénzben és tömegben is meg kell fizessük az árát, ennél fogva a Philips készülék drágább és nehezebb is a mezőny többi tagjánál. LED LCD-panelre épül a képalkotás, amely 3D-filmtartalmak megjelenítésére is alkalmas, ehhez passzív 3D-panelt al-

kalmaz, olcsó polárszűrős szemüveggel. A 3D-kép ennél fogva – mint más passzív rendszereken is – stabil, viszonylag szemkímélő. A Pixel Precise HD (a Pixel Plus utódja) megteszi a magáét zajszűrés, mozgássimítás és MPEG-zajoptimalizálás terén, a képi összhatás úgy általában nagyon jó. Megjegyeznénk, hogy hangminőség tekintetében is átlag felett teljesít a készülék, és kezelhetőség szempontjából is csak jót mondhatunk a Philips-tévéről. A mellékelt, kagylót formázó távvezérlőt nem pakolták tele gombokkal, mégis kezelhető a menü, a szövegbeírás-hoz az SMS-stílus dívik, illetve van mobil Wi-Fi-távírányító alkalmazás is. Sajnos a médialejátszó képességek igen korlátozottak a Philips tévé esetében. A DivX AVI és WMV HD-médiát képes elvileg lejátszani a tévé, de erre csak ak-



kor hajlandó, ha szabványos oldalarányú anyagról van szó és a feliratokat egyáltalán nem jeleníti meg. A beépített Net TV-ben rendelkezésünkre állnak a legismertebb elemek, mégis mindössze 20 alkalmazást számlálhattunk össze, okostévé-tartalom és szoftverüggyben még van mit fejlesztenie a gyártónak. Prémium képminőség, Ambilight, beépített Wi-Fi, DLNA, felvételi lehetőség és

modern, könnyed dizájn – ha ezeket keressük, akkor egy modern nappaliban meglehetősen helyet a Philips készülékeknek, ám médialejátszó és okostévé-alkalmazás szinten remélhetően még fejlesztenek a rendszeren. Ez addig sem jelent feltétlenül kiküszöbölhető hátrányt, legfeljebb némi többletkiadást, egy médialejátszóval ugyanis pótolhatók a hiányosságok.

lésnek is köszönhető: a Wi-Fi itt opcionális és nincs sztereoszkopikus 3D-lejátszás sem, viszont 2D-ben abszolút a minőségre törekedett a gyártó. Mégis leginkább okostévé-rendszere teljesítményével érdemelte ki ajánlatunkat a Viera Connect.

A Viera Connect az iparág időrendben egyik legelső okostévé-platformja (pár éve még Viera Cast néven ismerhetjük). Videós témákban a tartalom minőségével emelkedik ki, illetve nemcsak azt teszi lehetővé, hogy korábban (például PC-n) megvásárolt videotéka fi-

ókunkat használjuk, de a kezelőfelületen is használhatjuk a hitelkártyánkat. Emellett a 2011-es tévémodelleket erős processzorokkal szállítják, így sokkal gyorsabban reagál az okostévé-menü, mint a többi modell esetében, emellett a belső nézetű, szintén külön megvásárolható autóverseny-játék futtatása sem probléma, még kiegészítő vezérlőket, adaptereket is vásárolhatunk a tévé előtt ülve. Egyetlen lényeges hátránya, hogy jelenleg csupán egy magyar tartalomszolgáltató alkalmazást biztosít.

Természetesen, ha több extrát szeretnénk, akkor találunk a gyártó kínálatában fejlettebb modelleket is pár tízezer forintos ártöbblettel. Ha konkrétan a 3D hiányozna, akkor a 2011-es terméksorból a TX-P42UT30E képviseli a belépő szintet, a most kipróbált Panasonic TX-P42G30E modellel azonos ár-szinten.

LG 42LW5500

Az LG kijelzője azok számára lehet érdekes, akik szeretnék 3D-s tévét vásárolni különösebb felár nélkül, és egy

olyan modellt keresnek, amely az adott szegmensben jó ár-érték arányt nyújt. Az LW5500 jól összeszedett mindent a sikerhez, adott a megfelelő képminőség és a nyugodt, biztosan villódzásmentes 3D-megjelenítés. A médialejátszója kompatibilitásból ugyan csak erős közepes, és az okostévé-menü nem kapkodja el a működést, de népes alkalmazáspalettáról válogathatunk, köztük néhány hazai ízzel is. A további lépési lehetőség adott a Wi-Fi irányába, a játékokhoz pedig egy mozgásérzékelős vezérlőt is beszerezhetünk.

3D	Extra hang-sáv lejátszás	24p lejátszás	THX-sablon	Böngésző	Magyar alkalmazások	Ismertebb videós szolgáltatók	Jelentősebb netes funkciók	Alkalmazások száma
passzív	x	✓	x	✓	Origo, MTV, Startlap, Port.hu	Dailymotion, YouTube, MLB TV, iConcerts	Skype, Google Maps, Picasa, Accuweather	100
aktív	DTS 2.0	✓	x	✓	Origo, Port.hu, FN, Technet, Index, Nők Lapja Cafe TV	Dailymotion, YouTube, BBC News, The Broadway Channel, VIAWAY, Vimeo, Explore 3D	Skype, Google Talk, Google Calendar, Picasa, AccuWeather	238
x	x	✓	✓	x	Startlap	Dailymotion, YouTube, Wealth TV, WSJ Live, BBC News, Arte, Acetrax (fizetős), Viewster (fizetős), Ustream, EuroSport, MyTVscout, CineTrailer, CNBC	Skype, Picasa, AccuWeather	58
passzív	x	✓	x	✓	x	Dailymotion, YouTube, iConcerts, Vimeo, Euronews, Film and Stars, Viewster (fizetős), CNBC, Ted Talks	MyAlbum.com, eBay, Picasa, MeteoNews, MeteoConsult, ScreenDreams.tv	20

Hatékony vírusvédelem 592 kilobájtba csomagolva

WEBROOT SECUREANYWHERE

Mikor láttunk utoljára floppyt? Vélhetően nem mostanság, mivel a világ már régen túllépett a 3,5 hüvelykes hajlékonylemezen. A technológia által általánosan biztosított 1,4 megabájt tárhelyre napjainkban már nem sok minden fér rá. Egy jó minőségű kép például már bőven 2 megabájt felett van, a programokat pedig manapság már több tíz, illetve több száz megabájtban mérik. A Webroot új végpontvédelmi megoldása ez alól kivétel, mivel az 592 kilobájtos szoftver simán felfér akár egy floppylemezre is – ez ráadásul nem a telepítője, hanem maga a program. Összehasonlításképpen szerkesztőségünkben a Norton Internet Security 143 megabájtot, az ESET NOD32 67 megabájtot, a Panda Global Protection 313 megabájtot pakolt be a Program Files mappába. Egy apró trükk miatt azonban mégsem állíthatjuk azt, hogy egy floppyról is simán elfut a Webroot megoldása, mivel alapbeállításra a rendszer által elrejtett ProgramData könyvtárba is bepakolt 50 megabájtnyi adatot a tesztünk során. A Norton egyébként 539 megát, a NOD32 80 megát, a Panda vírusvédelme pedig 6 megát rejtett el ugyanitt. Ettől függetlenül, ha összesítjük az értékeket, akkor csak a két megnevezett könyvtárban 682 megabájtira hízott a Norton, 319-re a Panda, 146-re a NOD32, amelyekkel szemben a ringben a pehelysúlyú, nagyjából 51 megabájtos Webrootot találjuk.

A JÁTÉKOSOK BARÁTJA

Az alkalmazás kicsiny mérete mellett a SecureAnywhere drasztikusan kevés erőforrást használ, ami a játékoknál és a multimédiás szoftvereknél komoly előnyt jelent, mivel így az érintett programok több memóriához és processzorteljesítmény-

hez férhetnek hozzá, ennek köszönhetően szebben jelenhetnek meg és gyorsabban futhatnak. Azaz a Webroot az összes vírusvédelem közül a leginkább játékosbarát, ugyanis egy 1,6 GHz-es AMD E-350 processzor mellett a háttérben futva legfeljebb 10 százalékkal dolgoztatta meg a CPU-t, amely összeg indított keresés során sem nőtt 30 százalék fölé. A PassMark Software szeptemberi összehasonlító tesztje alapján a memóriahasználatban még markánsabb, 90-95 százalékos a különbség a Webroot és a riválisai között (lásd a táblázatban). Mindez ráadásul nem jelenti azt, hogy a Webroot keresője lomha lenne. Sőt! E megoldás volt az, amely a leghamarabb nézte át a tesztlabor által összegyűjtött 6159 darabos mintát. Mindössze 19 másodperc-re volt szüksége, míg a Norton és az ESET szoftvere például 74 másodperc alatt végzett. Kézzel indított, úgynevezett ondemand keresésnél egyébként bárki kipróbálhatja azt, hogy a valóságban mennyire gyors a Webroot motorja. Normál esetben egy teljes vizsgálat alatt nyugodtan elfogaszthatjuk a reggelinket, illetve valamiképpen megpróbálhatjuk elütni azt a 15-20 percet, amíg a víruskergetőnk mindent átnéz. A hagyományos vírusvédelmeknek ugyanis meglehetősen sok időbe telik, amíg mindent tüzetesen átvizsgálunk, ami sajnos együtt jár azzal is, hogy a munkájuk során erőteljesen lefoglalják a gép erőforrásait – amit senki sem szeret. A Webroot más, hiszen csak kismértékben terheli le a rendszert indított keresésnél, másrészt a tesztünk során körülbelül 3 perc alatt átkutatott nagyjából 46 gigabájtnyi adatot, amely érték a második keresés során kevesebb mint 2 percre redukálódott. Fontos, hogy ez esetben nem gyors vagy egyéni kutakodásról van



A Webroot védelme az Androidra is kiterjed

szó, hanem egy mélyreható vizsgálatról. A szokásos „gyors keresésre” egyszerűen nincs szükség a szélvészgyors motor miatt. Ezen tényező a Webroot nagy ereje, mivel a végpontvédelmek hatékonysága átlagosan 50 százalék körüli proaktív védelem során, míg az ondemand keresések jellemzően a kártévők 97 százalékát felfedik. Indított keresésre, megfelelően ütemezetten tehát szükség van, amit a felhasználók a fenti macera miatt általában elmulasztanak véghezvinni. A Webroot esetén ellenben nincs gond, így bárki kényelmetlenség nélkül, nyugodtan használhatja az ütemezett keresést.

MINDEN SZÁZALÉK SZÁMÍT

Vírusirtók esetén egyébként köbe vett szabály, hogy nem létezik százszázalékos védelem. Nos, a Webroot nemcsak a gyorsaságával és kicsiny méretével hívja fel magára a figyelmet, hanem még az is elképzelhető, hogy megdönti ezt a teóriát. A PC Mag tesztje alapján például a megoldás 100 százalékos hatékonysággal blokkolja valós időben a kártékony alkalmazásokat, azok eltávolításánál szintén kimagaslik a mezőnyből. Egy előre megfertőzött gépre feltelepítve 94 százalékos eltávolítási eredményt ért el, ahol a versenytársak döntő többsége csak 88 százalékos vagy az alatti

Gyártó	Termék pontos neve	Telepített méret (MB)	Memóriahasználat üresjáratban (MB)	Memóriahasználat kereséskor (MB)	Keresési sebesség (mp)*
Webroot	Secure Anywhere Essentials	5,98	1,86	10,09	19
AVG	Anti-Virus 2011	256,89	57,05	204,19	61
ESET	NOD32 Antivirus 4	124,64	71,77	79,10	74
Kaspersky	Anti-Virus 2012	229,16	54,06	326,59	87
McAfee	Antivirus 2011	709,1	73,50	196,14	64
Norton	Antivirus 2011	236,16	23,35	86,35	74
Trend Micro	Titanium 2012	285,51	57,54	145,56	51

Forrás: PassMark Software, „Webroot SecureAnywhere vs. Traditional Anti-virus” felmérés

*6159 darabos minta átvizsgálása

Inspected System Events	Session	Total
File Events	541,628	6,411,058
Registry Events	29,947,889	303,265,102
Code Events	18,809	394,658
Network/Internet Events	203,679	5,215,421
Process/Thread Events	1,832,467	36,126,462
Windows/GUI Events	7,834,971	271,487,303
Input Events	32,444	483,366
IPC Events	377,376	58,586,278
Total Events	30,008,124	485,646,618

Scan Result: No Threats Found	
Files scanned:	31,898
Processes:	92 (5,569 Modules)
Total Scans:	9
Threats Removed:	0
Threats:	0
Time elapsed:	2m 14s
Last Infected Scan:	Never
Active Threats:	0

Minden folyamaton rajta tartja a szemét

eredményre volt képes, vagyis egy meglehetősen hatékony kártevőkeresőről beszélhetünk. A valós idejű blokkolás rendkívül fontos, mivel az AV-Test.org adatai alapján jelenleg több mint 58 millió egyedi kártevő kering a neten. Egy 99 százalékos, valós idejű védelem csábítóan tűnhet, de az 1 százalék is körülbelül 600 ezer kártevőt jelent – ennyi vírus csúszhat át tehát egy 99 százalékos védelem szűrőjén.

VALAMI MERŐBEN ÚJ KELL

Az előbb ismertetett hatalmas egyedi vírusszám miatt már jó ideje lehet hallani olyan híreket, hogy a kártevőadatbázis-alapú védelmeknek lassan befellegzik. A védelmek fejlesztői egyre nehezebben bírják építeni e listát, hiszen a felmérések szerint naponta több mint 100 ezer egyedi kártevő indul romboló útjára. A vírusadatbázisok ma már hatalmasra nőttek, amellyel párhuzamosan a telepített védelmek is egyre nagyobb helyen terpeszkednek a merevlemezen, és a méret a napi foltozásokkal egyre csak nő. Újabban mentőököként a vírusvédelmek zöme már aktívan használja a felhőt, ami jól hangzik, de nem lehet tudni, hogy pontosan milyen adatbázis van a háttérben, illetve az egyelőre csak kiegészíti a hagyományos védelmeket. A nulladik napi fertőzések szintén kritikusak, amelyeknél az első minták beérkezése után komoly versenyfutás kezdődik. Ekkor a vírusvédelmek vagy elcsúsznak a kártevővel a viselkedése alapján, vagy nem. Ha nem, akkor a felhő csak akkor számíthat, amennyiben elegendő adat áll már rendelkezésre, míg a szignatúra elkészítéséhez bizony idő kell, azaz a holtidőben az adott vírus szabadon garázdálkodhat. További probléma, hogy a felhő és jelenlegi védelmek nem nagyon tudnak mit kezdeni az átfutó fertőzésekkel. Ezek jellemzően olyan kártevők, amelyek a gépre kerülve más kártékony programokat mentenek le, majd felszívódnak, amint végeztek a munkájukkal. Laborokba ritkán kerülnek, a felhő a kevés adat miatt nem ismeri e férgeket, így meglehetősen sokáig rombolhatnak. Céges környezetben pedig az sem mindegy, hogy egy ví-

Mélyreható vizsgálat 2 perc alatt

rus mióta van egy gépen. Ha kémprogramról van szó, akkor annak a felfedése után nem nagyon lehet kideríteni, hogy mióta szivárogtatta ki az adatokat, csak annyit lehet ekkor tudni, hogy ott volt és kész. A kiirtásuk szintén kemény dió. Az AV-Test.org listáján a teljes helyreállításnál – amikor tudniillik sikerült visszaállni az eredeti állapotokat – a 80 százalékos eredmény már jónak számít, azaz még a legjobb védelem esetén is minden ötödik fertőzés nyomot hagy a rendszeren a kártevő eltávolítása után.

A hagyományos vírusvédelmeknek még egy jelentős problémájuk van, nevezetesen, hogy a támadások komplexitása miatt ma már nem elég egy vírusvédelem a végpontvédelemhez. Szükség van még kémprogram- és levélszemét-szűrőre, személyes tűzfalra, böngészővédelemre és így tovább. Az ismert gyártók megoldásai ezekkel mind rendelkeznek, ám legtöbbször ők maguk voltak azok, akik kifejlesztették azokat. Ezzel csak az a gond, hogy nem biztos, hogy egy vírusirtó-fejlesztő pár év alatt olyan professzionális tűzfalat tud alkotni, mint az a gyártó, amely már évtizedek óta ugyanazt csinálja. Beleteszik a csomagba, mert jól hangzik, hogy van, a valóságban azonban sok esetben a felhasználó csak a párhuzamosan futó folyamatokat megvizsgálva veheti észre a nem összehangolt csapatok munkáját.

A JÓ, A ROSSZ ÉS AZ ISMERETLEN

A végpontvédelmek tehát jelenleg komoly kihívásokkal küzdenek, ami miatt napjainkban egyre inkább szükséges a hagyományos megoldások átgondolása. A kémprogram-védelméről elhíresült Webroot kísérletet tesz erre, amely jó ideig a Sophos antivírussával próbált betörni a lakossági piacra. Felvásárlásokkal azonban elérte a cég, hogy különleges technológiák kerüljenek a kezébe. Az Email Systems megvásárlásával például

kaptak egy fejlett spam- és webszűrőt, a BrightCloud bekebelezésével egy komoly reputációalapú adatbázishoz jutottak, míg az iparágilag jól csengő Prevx megvételével egy egyedi keresőtechnológiához és viselkedésalapú szűrőhöz fértek hozzá. Ezen tudások mind beépültek a SecureAnywhere termékbe, amely szoftver erősen támaszkodik a felhőre. Nem is tagadhatná, mivel a fejlesztésének korai szakaszában még Cloud Antivirus volt a neve. Tévédés lenne azonban azt hinni, hogy ez a fő újdonság a megoldással kapcsolatban, ugyanis a Webroot védelmét úgy fejlesztették ki, hogy az közvetlenül felügyeljen minden olyan folyamatot és I/O műveletet, amely az operációs rendszeren belül zajlik. Minden művelet átfut a szűrőjén, még azelőtt, hogy valójában végrehajtanánk, így meg tudja akadályozni egy kártékony folyamat elindulását. Rendelkezik egy helyi adatbázissal, ahol minden jó futó folyamatot eltárol, valamint viselkedésmintákkal is rendelkezik. A jó azt jelenti, hogy már a munkába állásakor feltérképez minden szolgáltatást, fájlt és I/O műveletet, amelyeket a beépített gépi kódban tárolt viselkedésminta alapján jónak jelöl. Minden mászt gyanúsnak ítél, amely nincs benne az adatbázisában. Ezután lép ki a felhőbe. Minden gyanús folyamat „homokozóban” (sandbox) megfigyelt viselkedését felküldi a távoli szerverre, egyező találatot keresve. Ekkor három választ kaphat: vagy jó a fájl, és ekkor maga is annak jelöli, vagy a felhő kártékonynak ítéli azt, amikor azonnal meglépi a szükséges lépéseket, illetve harmadik esetben ismeretlennek bélyegzi a felhő az adott elemet. Ekkor a Webroot elkezd folyamatosan monitorozni a tevékenységét, elmentve annak minden elemét, így ha később kiderül, hogy kártékony a folyamat, akkor ezen információk alapján minden, a kártevő által végzett módosítást vissza tud

vonni, mivel már a kezdetektől naplózta annak minden egyes lépését. Ezen elgondolás előnye, hogy a szoftver működéséhez nem szükséges vírusadatbázis, mivel minden kiértékelést a telepítésnél felépített kicsiny adatbázisa és a felhőből érkező visszajelzések alapján végez. E tulajdonsága miatt nem kell frissíteni, ami hatalmas előny lehet a céges környezetben, ahol a kliensek naprakészen tartása állandó probléma a rendszergazdák számára. A megoldás a nulladik napi fertőzések és az átfutó kártékony alkalmazások ellen is hatékony védelmet biztosít, mivel ezeket legrosszabb esetben is eleve gyanúsak ítéli – hiszen sem a felhőben, sem helyi adatbázisában nem találja őket –, így rögtön a megfigyelésébe kezd annak az első indulása előtt. Ennek köszönhetően később teljesen helyreállítható a rendszer, mivel automatikusan minden lépést megjegyez, ami a későbbi visszaállításához szükséges lehet. Ha például a vírus átír egy registry-bejegyzést, a Webroot tudni fogja, hogy mit, mikor és mire módosított, így később csak érvényteleníti az adott átírást. Egyébként mivel egy gépi kódban programozott, a kernel szintjén futó megoldásról van szó, ezért a Webroot képes együtt futni más vírusvédelmi megoldásokkal is. Természetesen a legjobb, ha ezekből egyszerre csak egy fut a gépen, de ha például egy átállítás során ideiglenesen egyszerre két védelmet akarunk használni, akkor sem kell jelentős rendszerlassulástól vagy összeomlástól tartanunk.

IGAZI MINDENES

A Webroot vezetője letisztult, könnyen átlátható, miközben a haladó felhasználók számára számos inycncséget kínál. A nyitóoldalon keresést indíthatunk, valamint navigálhatunk a négy védelmi szint között: on-demand keresés, proaktív védelem, tűzfal és identitásvédelem. Az oldalsávon is beljebb léphetünk, így elérve a lezámómenedzsment, a biztonságimódszert, a rendszertakarítást vagy a felügyeleti paneleket. Érdemes például a System Tools csoporton belül, a System Control fülénél benézni az aktív folyamatok közé, mivel itt láthatjuk, hogy mely programokat engedélyez, blokkol, illetve monitoroz a program. A „More info” gombra kattintva pedig a folyamatoknál megismerhetjük azok főbb adatait. Érdemes ezenfelül a beállításoknál is elkalandozni, ahol számos érdekesség várja a felhasználókat. Itt például megmondhatjuk a szoftvernek, hogy fogja vissza magát, ha egy játék, vagy egy intenzív erőforrás-igényű folyamat indul el. Adathordozó alapján konfigurálhatjuk a heurisztikus keresőt, megvizsgáltathatjuk a weboldalakat, még azelőtt, hogy meglátogatnánk azokat, kiexportálhatjuk a beállításainkat és így tovább. Végül a My Account alatt bárholonnan egy helyen kezelhetjük a PC-ink és iOS-t, valamint Androidot futtató mobilkészítőink védelmét. ■

Próbáld ki te is! A GameStar olvasói 30 napig ingyen használhatják a Webroot új SecureAnywhere 2012 védelmét. Licenckulcs-kéréshez látogass el a gamestar.hu/webroot oldalra.

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

CPU

AMD FX-8120 X8



Végre-valahára elrajtolt az AMD legújabb platformja, amely a Bulldozer architektúrára épült Zambezi processzorokat helyezi a középpontba. Az AM3+ foglalatba illeszkedő CPU-k közül az egyik legerősebb variáns a 8120, amely 3100 megahertzes alapórajelen üzemel. A Turbo Core technológiának köszönhetően ez adott esetben, a terhelés függvényében akár 4000 MHz-re is emelkedhet. Bulldozer modulonként 2 MB L2-, valamint összesen 8 MB osztott L3-gyorsítótárral gazdálkodhat a lapka. A TDP-t 125 wattra lőtték be, de mivel a CPU tuningért kiáll, érdemes egy combosabb tápot beszerezni – legalábbis ha szeretnénk a frekvenciájával játszani. Teljesítményét tekintve a 8120 valahol az Intel Core i7 920 környékére tehető, vagyis játékok terén nem ütközhetünk semmilyen problémába.

Ár: kb. 68 000 Ft
Web: www.amd.com

EGÉR

Logitech G500

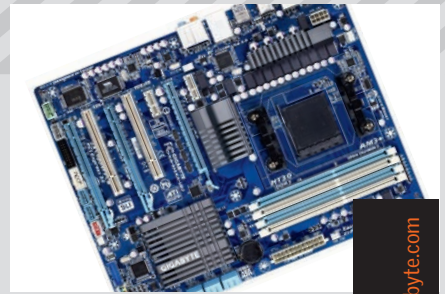


A Logitech-ben nem szoktunk csalódni, ha gamer perifériáról van szó. A G500-at sem rontották el, remek lézeres egeret sikerült összehozniuk. Az 5700 dpi-s szenzor 12 megapixel/mp-s képfeldolgozásra képes, és akár 30 G-s gyorsulást is képes követni. A profi gamer egerekhez híven ennek is betétekkel állíthatjuk a súlyát, valamint a scroll alatt elhelyezkedő gombokkal az érzékenységet. A mellékelt szoftverrel minden egyes apróságot személyre szabhatunk, többek között a felületen terpeszkedő gombok funkcióit is. Kb. 15 000 forintos árával mindenképpen kiemelkedik a mezőnyből, már csak az anyagminősége és az összeszerelése miatt is. Az előző verzióhoz nincs képest túl sok differencia, így a váltás azoknak ajánlott, akik más gyártó termékét, vagy egy másik típust akarnak száműzni.

Ár: kb. 15 000 Ft
Web: www.logitech.com

CPU

Gigabyte GA-990X-UD3



Ha már Bulldozer processzort ajánlottunk, íme egy alaplap is hozzá. A 990X-UD3 az egyik legolcsóbb 900X chipsetes alaplap, ami jelenleg elérhető a piacon, ennek ellenére minden jóság megtalálható rajta, ami egy középkategóriás számítógépben szükséges. Az AM3+ foglalat mellett négy DDR3 memóriáslot, 3x PCI-E x16 slot (16x/8x/4x), 2x PCI-E x1 slot, valamint 2 hagyományos PCI is leledzik. Ha úgy tetszik, akár többkártyás SLI- vagy CrossFire-rendszert is építhetünk az ATX méretű deszkára. A hangokért az integrált 8 csatornás Realtek audiochip felel. Tárolóinkat SATA3-as interface segítségével csatlakoztathatjuk a gépünkhöz. Átlagos felhasználóknak középkategóriás gépekbe tökéletes választás, főleg akkor, ha szükségünk van a sok bővítőslotra.

Ár: 30 000 Ft
Web: www.gigabyte.com

KOMPAKT FÉNYKÉPEZŐGÉPEK



- Sony Cyber-shot DSC-HX9V**
77 000 Ft
www.sony.com
- Casio Exilim EX-ZR100**
68 000 Ft
www.casio.com
- Canon PowerShot SX220 HS**
65 000 Ft
www.canon.com
- Nikon Coolpix S9100**
65 000 Ft
www.nikon.com
- Panasonic Lumix DMC-TZ22**
75 000 Ft
www.panasonic.com

KOMPAKT MINIITX-ALAPLAPOK



- ASUS AT3IONT-I**
34 788 Ft
www.asus.com
- Intel Desktop Board D425KT**
16 390 Ft
www.intel.com
- AsRock E350M1/USB3**
26 380 Ft
www.asrock.com
- MSI E350IA-E45**
23 040 Ft
www.msi.com
- Gigabyte GA-D525TUD**
22 706 Ft
www.gigabyte.com

MINIITX-HÁZAK



- Antec ISK 310-150**
23 000 Ft
www.antec.com
- Chieftec BTO-2B**
15 000 Ft
www.chieftec.com
- Lian Li PC-Q08B**
29 000 Ft
www.lian-li.com
- SilverStone SG05**
26 500 Ft
www.silverstonetek.com
- Cooler Master RC-100-KKP2 Elite 100**
20 000 Ft
www.cooler-master.com

VGA-K 50 EZER ALATT



- Sapphire Radeon HD6450 1GB**
12 000 Ft
www.sapphiretech.com
- XFx Radeon HD6770 1GB**
29 000 Ft
www.xfxforce.com
- Gigabyte Radeon HD6870 1GB**
48 000 Ft
www.gigabyte.com
- ASUS ENGT5450 1GB**
33 000 Ft
www.asus.com
- Gigabyte GeForce GTX460 1GB OC**
47 000 Ft
www.gigabyte.com

BELÉPŐ	
80 000 Ft-os PC	
Processzor Intel Core i3-2125 3,3 GHz	33 000 Ft
Processzorhűtő Gyári	x
Alaplap Gigabyte GA-H67M-D2	23 000 Ft
Memória Kingston 2 GB DDR3-13 GHz	5 000 Ft
Grafikus kártya Integrált	x
Hangkártya Integrált	x
Winchester Samsung 250 GB SATA-II 8 MB	9 000 Ft
DVD-író SAMSUNG 22x SH-S222	5 000 Ft
Ház Codegen Q3345-A11 +400 W	8500 Ft
Táp Házba építve	x
ÖSSZESEN	88 500 Ft
Diszkrét VGA-val Gigabyte GV-R6570C-1GI	19 000 Ft
Monitorral BenQ G2420HDB	43 000 Ft

VÉLEMÉNY

A belépő szint képviseli azt a kategóriát, amely manapság szükséges, hogy kevésbé részletes beállítások mellett futtathatók legyenek a mai játékok.



GAMER	
200 000 Ft-os PC	
Processzor AMD FX-6100 X6 3,3 GHz	56 000 Ft
Processzorhűtő Gyári	x
Alaplap ASUS M5A99X EVO	31 000 Ft
Memória G.Skill DDR-3 1,6 GHz 2x2 GB	11 000 Ft
Grafikus kártya GigabyteGV-N5500C-1GI	36 000 Ft
Hangkártya Integrált	x
Winchester WD 1 TB SATA-III 32 MB Green	28 000 Ft
DVD-író Sony Optiarc AD-7243S-0B	5000 Ft
Ház Thermaltake ARMOR A60 AMD Edition	25 000 Ft
Táp Corsair CMPSU-600GS	22 000 Ft
ÖSSZESEN	214 000 Ft
SSD-vel Corsair 120Gb Force-3	44 000 Ft
Több RAM-mal Kingston HyperX 2x4GB 1600MHz DDR3	16 000 Ft

VÉLEMÉNY

Ezek a részegységek kellenek ahhoz, hogy komolyabb felbontás és részletesség mellett is élvezhető sebességgel fussanak a játékok.



HIGH END	
350 000 Ft-os PC	
Processzor Intel Core i5-2500K	55 000 Ft
Processzorhűtő NOCTUA NH-D14	20 000 Ft
Alaplap ASUS P8P67 WS Revolution	62 000 Ft
Memória Corsair 2x2 GB 2133 KIT Dominator GT kit	31 000 Ft
Grafikus kártya Sapphire Radeon HD6950 2 GB Toxic	78 000 Ft
Hangkártya ASUS Xonar DX	17 000 Ft
Winchester WD 2.5TB SATA-III 64MB	42 000 Ft
DVD-író Pioneer 22x DVR-218L	5000 Ft
Ház Chieftec AEGIS CX-05B-B	25 000 Ft
Táp Corsair CMPSU-850TXEU SL	33 000 Ft
ÖSSZESEN	369 000 Ft
Gamer egérrel Razer Mamba	35 000 Ft
Külső HDD-vel Hitachi Simple Drive Rev-3 1TB	22 000 Ft

VÉLEMÉNY

Itt már minden beállítást nyugodt szívvel a maximumra tolhatunk, és abban is biztosak lehetünk, hogy egy darabig nem kell gépet fejleszteni.



PROCESSZOR-BÖNGÉSZDE	
INTEL	
Intel Socket 775/1156/1155	
Core i7 2600K / 3,4 GHz	80 000 Ft
Core i7 860 / 2,8 GHz	55 000 Ft
Core i5 2500K	55 000 Ft
Core i5 650 / 3,2 GHz	40 000 Ft
Core i3 540 / 3,06 GHz	24 000 Ft
Core 2 Q8400 / 2,66 GHz	41 000 Ft
Pentium E6700 / 3,2 GHz	20 000 Ft
Pentium E5800 / 3,2 GHz	20 000 Ft
Celeron E3400 / 2,6 GHz	11 000 Ft
AMD	
AMD Socket AM2+/AM3/AM3+/FM1	
FX-8120 / 3,1 GHz	68 000 Ft
Phenom II X4 965 BE / 3,4 GHz	32 000 Ft
Phenom II X4 945 / 3 GHz	29 000 Ft
A8-3850 / 2,9 GHz	38 000 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	13 000 Ft
Athlon X2 7750 / 2,7 GHz	12 000 Ft

ALAPLAPAJÁNLO	
INTEL	
Intel Socket 1155	
Gigabyte GA-P67A-UD7-B3	78 000 Ft
ASUS P8P67 DELUXE	51 000 Ft
Asrock P67 EXTREME 6-B3	46 000 Ft
MSI P67A-GD65 B3	42 000 Ft
AMD	
AMD Socket AM2/AM2+/AM3	
ASRock 890GX Extreme4	30 000 Ft
ASUS M4A785TD-V EVO	24 000 Ft
Foxconn A9DA-S	26 000 Ft
Gigabyte GA-880GMA-UD2H	25 000 Ft

Különösen ajánlott

Korábban már több passzív hűtésű videokártyát is bemutatott az ASUS, amelyek az NVIDIA GeForce szériáját erősítették, ám most eljött az idő, hogy az AMD Radeon legyjen a soros. Az ASUS egy közepkategóriás megoldást szemelt ki, méghozzá a Juniper XT GPU-ra épülő HD Radeon 6770-et. A dolog pikantériája mégis az, hogy nem nyúltak hozzá különösebben a 40 nm-es csíkszélességen készülő GPU-hoz, mivel a frekvenciája megegyezik a referenciaéértékkel, vagyis 850 MHz-en ketyeg. Az 1 gigabájtnyi GDDR5 memória szintén az ajánlott érték környékén, azaz 1000 megahertzen operál. A GPU és a memórialapok közötti kommunikáció egy 128 bites csatornán valósul meg. Az eszköz érdekessége mégis a hűtés, ami a Silent mivoltából adódóan teljesen passzív, nincs rajta mozgó alkatrész. Ez főleg a csendes PC-ket és HTPC-eket építők számára lehet csalogató, ám utóbbi csoport a kártya mérete miatt nem feltétlenül lesz elájulva. Mivel valahogy meg kellett oldani, hogy légkavaró nélkül értelmes hőfokon lehessen a GPU-t tartani, ezért brutális méretű bordázatot alkalmaztak a mérnökök a kártyára. A nyomtatott áramköri lapnál cirka 30 százalékkal hosszabb a négy hőcsővel megáldott alumíniummonstrum. Kell is az ekkora borda, ugyanis a 6770 jóval erősebb, mint a korábban „elcsendesített” GTS450 vagy GT440. Csatlakozókból hármat is kapunk, egy HDMI-t, egy D-Subot és egy DVI-t, de átalakítóval a HDMI-ből készíthetünk még egy DVI-t. Tápcsatlakozókból elég egy, és annak is csak hattűsnek kell lennie. Játékra csak korlátozottan alkalmas, viszont csendes, egy erős PC-be több mint ajánlott.

ASUS Radeon HD 6770 DirectCU Silent

INFO

Ára:
40 000 Ft
Akit irritál a hangos PC, annak tökéletes választás

89



KULT

Agytréning és játékmagyarítás



Edzett agyak?

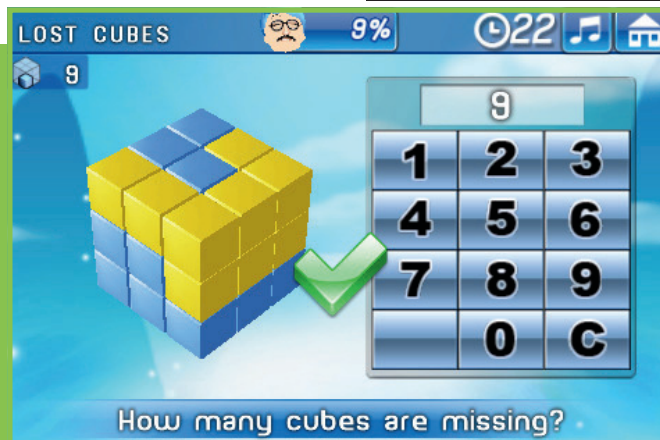
BRAIN CHALLENGE

A *Brain Challenge* az a játék, amiről valószínűleg már mindenki hallott, hiszen a Gameloft 2007 óta szinte minden létező platformra kiadta. Többnyire négy kategóriában találhatunk játékokat, amelyek a számolási, logikai, vizuális készségeket és a fókuszálást serkentik, de az XBLA-, PSN-, PSP-, Wii-, DS- és PC-verziók egy ötödik kategóriával, a Memóriával bővítik a skálát. Három nehézségi szint van, de a fejtorók is

egyre komplexebbek lesznek, hogy felérjenek a felhasználó képességeihez. Játékmódokat tekintve a Test az alapprogram, a Free Trainingben pedig szabadon gyakorolhatunk bármelyik, már feloldott játékkal. Talán az egyik legjobb dolog, hogy nemcsak egyedül, hanem offline és online is játszhatunk a barátainkkal, Nintendo DS-en egyszerre hárman, a konzolos és OnLive-os kiadásban pedig akár négyen is.

PLATFORM

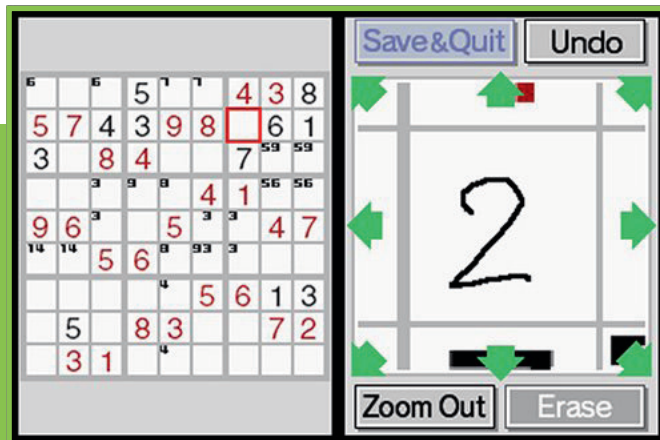
Xbox 360, PlayStation 3, iOS, Android, PC, Mac OS X, Nintendo DS, Wii, PSP



DR. KAWASHIMA'S BRAIN AGE

Dr. Ryuta Kawashima közel hat éve futtatja *Brain Age* névre keresztelt sorozatát Nintendo DS készülékeken, amelynek tagjai a mai napig alig kevesebb, mint négymillió példányban találtak gazdára. A legtöbb agytréning játékhoz hasonlóan úgy tervezték meg őket, hogy minden nap foglalkozunk velük legalább pár percet, hiszen így pontosabb értéket kapunk agyunk koráról és fejleszthetjük a készségeinket. Néha megkérdezi például, hogy mit ettünk, mit néztünk a tévében, majd napokkal később újra rákérdez, hogy emlékszünk-e. Ezért nem jár pont, ez csupán a visszaemlékezést segíti. A feladatok a DS két képernyős megjelenítéséhez

optimalizáltak, és természetesen a stylust és az érintőképernyőt is használunk kell, aminek köszönhetően igazán egyedi módon tornáztathatjuk az agyunkat. Szintén ritka, hogy a készüléket nem hagyományos módon, hanem elforgatva kell tartanunk. A program célja valójában elsősorban nem az, hogy készségeinket fejlessze, sokkal inkább a szórakoztatáson van a hangsúly, és a Nintendo igyekszik hangsúlyozni, hogy tudományosan nem bizonyított módszerek vannak benne, így a tényleges fejlődés nem garantált. Akí nem nyitott a hangfelismerős vagy rajzolgató játékok iránt, az akár sudokuzhat is.



PLATFORM

Nintendo DS, Xbox 360 Kinect

A játékipar egyik méltatlanul mellőzött vagy lenézett, de a bevételeket tekintve annál sikeresebb szegmensét jelentik az úgynevezett agytréning játékok. Talán nem is gondolnánk, de ma már több tízmillióra tehető azoknak a játékosoknak a száma, akik napi szinten használnak valamilyen játékot IQ-juk, memóriájuk vagy általános mentális képességeik fejlesztésére... és még fizetnek is érte.

Erősen vitatott kérdés azonban, hogy miközben ez az iparág a tripla A címmel vetekedő mennyiségben szippantja be a játékosok zsebéből a dollármilliókat, vajon be is váltja-e a hozzá fűzött reményeket, már legalábbis ami az agyunk fejlesztését illeti. Ahhoz, hogy ezek a játékok kellőképpen szórakoztatók, a számok biznysága szerint nem sok kétség fér. Ráadásul ez a kérdés nem csak a pénz miatt fontos: sokan értenek egyet az a gondolattal, hogy ha az agytréning játékok hatékonysága bebizonyosodna, az hosszú távon a teljes társadalmunk-

ra hatással lehetne. Nick Bostrom, az Oxford Egyetem emberiség jövőjét kutató intézetének tagja szerint például már az is sokat lendítene a helyzeten, ha egészen kicsi, de biztos hatást érhetnénk el velük: „körülbelül 10 millió tudós van a világon. Ha csak 1 százalékot javíthatnánk a gondolkodásukon, az az egyének esetében alig lenne észrevehető, de megegyezne azzal, mint ha azonnal létrehoznánk 100 ezer új tudóst.” Bár ez az állítás kissé sarkitónak tűnik, az könnyen elfogadható, hogy ha mindannyian egy kicsit okosabbak, egy kicsit kevésbé naivak és megvezethetők lennének, vagy ha csak egy kicsit is könnyebben találnánk meg a megfelelő szavakat egy vitában, az nemcsak a saját életünkre, hanem az egész társadalmunkra hatással lehetne – elég, ha csak a választásokra gondolunk.

A kutatók persze hosszú évek óta próbálják megválaszolni ezt az egyszerűnek tűnő kérdést. „Brit” és nem „brit” tudósok keze alól egyaránt számtalan

kutatás került már ki a témában, ellentmondásos eredményekkel. Hiába a látzólag egyszerű módszer – válasszunk ki egy embercsoportot, vegyük rá őket, hogy huzamosabb ideig játszanak agytréning játékokkal, és vegyünk egy másik, úgynevezett kontrollcsoportot, akik nem játszanak vagy más tevékenységet végeznek ez idő alatt, majd a végén vizsgáljuk meg, fejlődött-e jelentősen valamelyik csoport mentálisan –, máig nem sikerült olyan választ adni a kérdésre, amelyet a teljes tudóstársadalom el tudna fogadni.

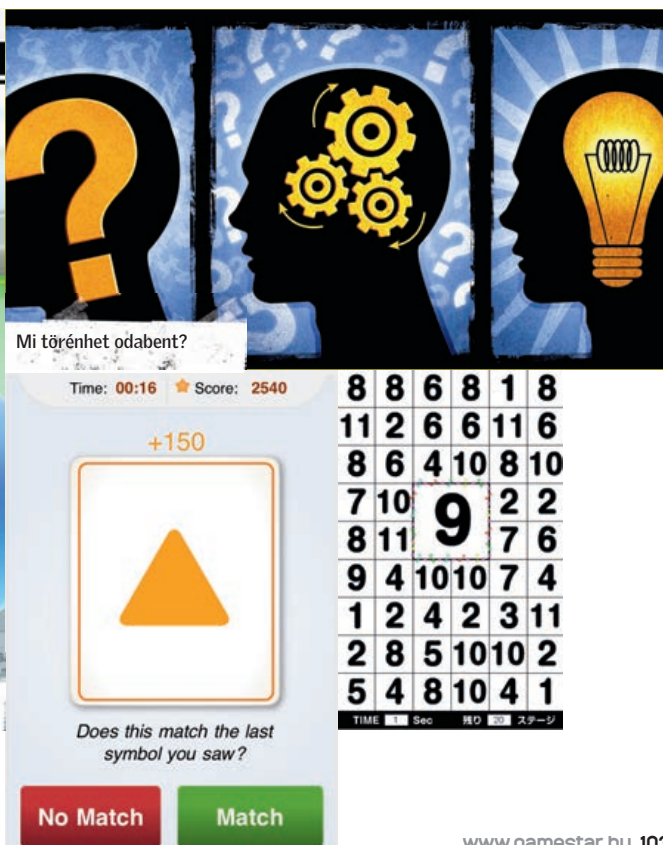
Nem célunk most itt a tudomány kutatási módszereinek kivésése általánosságban, érdekes lehet viszont egy kicsit alaposabban megnézni, milyen akadályokba ütközünk az egyértelmű válaszhoz vezető úton ebben a konkrét esetben, az agytréning játékok kutatása során.

Tavaly egy nagyszabású, kifejezetten az agytréning játékok hatékonyságát vizsgáló, kb. 11 000 fős mintán végzett, Nature-ben megjelent kutatás azt lát-

szott bizonyítani, hogy ezeknek a játékoknak nincs jelentős hatásuk az általános mentális képességekre. Az eredmények sokkal inkább Philip E. Ross klasszikus „expert mind”, azaz szakértő elme teóriájának részeredményeit látszanak alátámasztani. Ross kutatásában arra a kérdésre kívánta megtalálni a választ, hogy vajon a különleges teljesítményt nyújtó szakértő elmék, például a sakkozók javarészt a velük született képességekre vagy inkább a gyakorlásnak köszönhetik-e a sikereiket. A bizonyítékok végül ez utóbbit támasztották alá (gondoljunk csak a Polgár lányokra), de Ross mindeközben azt is kimutatta, hogy a sakkozók teljesítménye más hasonlóan ítélt területeken, például bridzsezésben vagy programozásban nem mutatott eltéréseket az átlaghoz képest. Azóta a kognitív pszichológia kimutatta, hogy a sakkolás a minták tárolására és felismerésére olyan memóriaterületeket használ az agyban, amelyeket az arcfelismerésre



Brain and Body Training. Platform: Xbox360; Kinect





Gyerekeknek is kimutatták, hogy működik



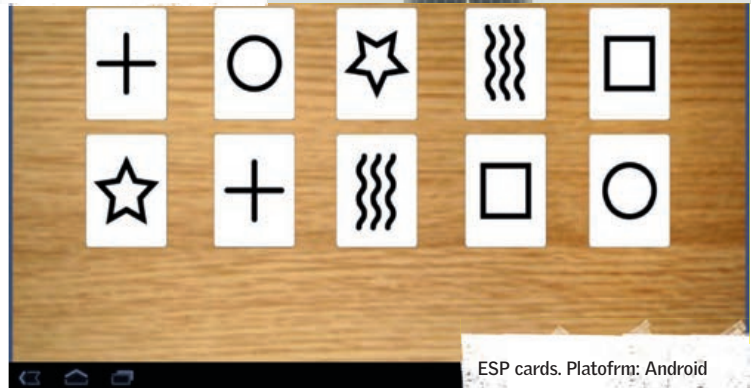
2in1: test- és agytorna

is, így jó eséllyel ez utóbbihoz több köze van, mint a Ross által vizsgált tevékenységekhez. De ez is csak azt látszik alátámasztani, hogy az általános mentális képességek fejlesztéséhez vajmi kevés egy bizonyos fejlesztő tevékenység gyakorlása.

A Nature-ben megjelent kutatás eredményeit azonban több tudós is kétségbe vonja, illetve rendelkezésre állnak bizonyos, legalábbis látszólag ellentmondó eredmények is.

Torkel Klingberg, egy svéd kutató, aki korábban kimutatta, hogy az agytréning játékok megváltoztathatják az agyban a dopaminreceptorok mennyiségét, több szempontból is kritizálta a kutatást. Bár ugyanez az úriember egyben a Cogmed Working Memory Training nevű agytréning módszer szülőatyja, és az azt forgalmazó társaság tulajdonostár-

sa, így elfogultsága talán nem teljesen egyértelmű, a kritikáit, amelyekről a time.com számolt be, mégis érdemes lehet figyelembe venni. Torkel nemcsak azt veti a tanulmány készítőinek szemére, hogy azok egy bizonyos tréning kutatásának eredményeit általánosítják, hanem felhívja a figyelmet arra is, hogy míg több, a játékok hatásait megerősítő kutatás során egy adott feladattal legalább 8-12 óra tréningre volt szükség a változások kimutatására, addig a Nature-ben megjelent kísérlet alanyai hat hét alatt összesen csak 3-3 órát töltöttek egy-egy feladattal. Emellett megemlíti azt is, hogy a kísérletekre interneten keresztül, otthoni, ellenőrizetlen körülmények között került sor, ami a zavaró környezeti hatások miatt könnyen befolyásolhatta negatívan az eredményeket.



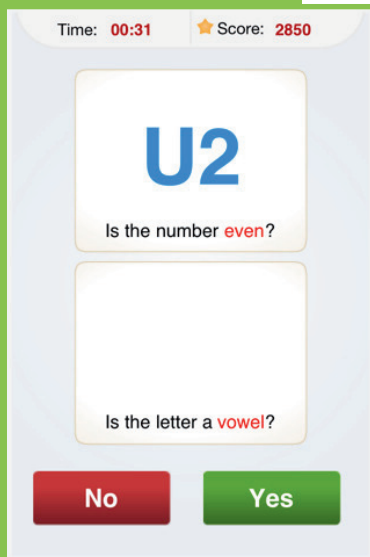
HA EGY KICSIT OKOSABBAK, EGY KICSIT KEVÉSBÉ NAIVAK ÉS MEGVEZETHETŐK LENNÜNK, AZ NEMCSAK A SAJÁT ÉLETÜNKRE, HANEM AZ EGÉSZ TÁRSADALMUNKRA HATÁSSAL LEHETNE

BRAIN TRAINER BY LUMOSITY.COM

A Lumosity már régóta foglalkozik készségfejlesztő programok készítésével és az agy fejlődési lehetőségeinek vizsgálatával, nem véletlenül ők az egyik vezető, készségfejlesztéssel foglalkozó fejlesztőcsapat. A iPhone-ra és iPod Touch-ra ingyenesen elérhető *Brain Trainer by Lumosity.com* egy 35 menetből álló programot tartalmaz, amelyek közül minden menet 3 játékból áll (létezik egy teljesen feloldott és szabadon használható verzió *Brain Trainer Unlimited* néven, ami 39,99 euróba kerül). A menetek elején meg kell adnunk az aktuális hangulatunkat, és hogy mennyit aludtunk előző éjszaka, a menetek végén pedig láthatjuk, hogy a BPI-nk mennyit fejlődött. Egy ingyenes felhasználói fiókkal 5 menetet játszhatunk végig, a teljes program eléréséhez előfizetésre van szükségünk, amely három hónapra 3,99, fél évre 5,49, egy évre pedig 7,99 euró. A böngészős változatot hét napig használhatjuk bérmentve, és szintén különböző játékokkal fejleszthetjük az agyunkat. Ezeket könnyű megérteni és kezelni, de jelentős koncentrációt igényelnek. Aki a hétnapos próbaverzió után úgy dönt, hogy megér neki annyit, hogy fizetne is érte, annak havonta 9,99 dollárt, egy teljes évre pedig 79,99-et kell fizetnie, de ezért az árért érdemes tényleg komolyan, mindent beleadva, lelkiismeretesen visszavisszanézni minden nap.

PLATFORM

Android



A teljes képhez az is hozzátartozik, hogy korábban már jó pár független kísérletben is alátámasztották, hogy az agytréning játékok jó hatással lehetnek a páciensek állapotára bizonyos betegségek esetében, például lassíthatják az Alzheimer-kór lefolyását a korai fázisban, illetve az elmúlt években számos különböző korú, egészséges emberekből álló csoporton végzett kutatás hozott a játékok hatásai mellett szóló bizonyítékokat. Ezek a kutatások persze többnyire csak egy-két feladattípus hatásait vizsgálják, így közel sem biztos, hogy akár a pozitív, akár a negatív eredmények általánosíthatók lennének az agytréning játékok teljes körére. Mint ahogy a tudomány jelenlegi állása szerint abban sem lehetünk teljesen bizonyosok, hogy a játékok közül éppen a kifejezetten agytréningre tervezettek vannak a legjobb hatással a képességeinkre: a michigani egyetem nemrégiben végzett kutatást a technológia és a kreativitás közötti összefüggéseket vizsgálva gyerekek körében. A kutatók arra a következtetésre jutottak, hogy míg az általános technológiahasználat (internet, mobiltelefon stb.) nincs hatással a kreatív képességekre, addig a videojátékok – bármilyen video-

játék – elősegítik a gyerekek problémamegoldó és mesemondó, valamint vizuális-térbeli képességeinek fejlődését. A kreativitás és a többi vizsgált képesség persze nem feltétlenül azonos a legáltalánosabb értelemben vett mentális képességekkel. Számítalan mentális képességünk van, és számtalan típusú agytréning játék létezik, s ez a sokféleség talán segíthet megérteni, hogy miért olyan nehéz egyszerű igennel vagy nemmel megválaszolni az agytréning játékok hatásait firtató kérdést. Ráadásul az agykutatás is nap mint nap hoz olyan új eredményeket, amelyek megcáfolják korábbi feltételezéseinket: gondoljunk csak a sakkozás és az arcfelismerés közötti összefüggés felismerésére! Még az is elképzelhető, hogy miközben korábbi eredmények alapján egy bizonyos feladat elmére gyakorolt hatását például egy olyan hétköznapi kognitív képességen ellenőrizzük, mint a telefonszámok vagy nevek megjegyzése, új kutatások bebizonyítják, hogy az adott feladat egészen más területet mozgósít az agyunkban, és így a negatív eredmény megkérdőjeleződik. Egyelőre nem lehetünk biztosak semmiben. De addig is, amíg többet tudunk majd, marad a hit és a fun factor.

szonja



Helyzetjelentés a játéklokalizáció világából

Magyar vagy, játssz magyarul!



A KÖTELEZŐ MAGYAR

Sokakat zavar, amikor egy lokalizált játéknál nem választhatjuk opcionálisan az angol nyelvet feliratozáshoz. Ennek több oka is lehet, amelyek mögött rendszerint a kiadó áll, amely ragaszkodik ahhoz, hogy csak és kizárólag magyar feliratos termék kerüljön a boltok polcaira, miáltal megakadályozza a reexport lehetőségét.

Az előző számban tesztelt *Might & Magic: Heroes VI* kapcsán merült fel az az ötlet, hogy járjunk utána, mi a helyzet mostanság a honosított játékok háza táján. A megkeresett forgalmazók közül a CNG.HU Kft., a PlayON Magyarország Kft. és a seven m Kft. állt kötelnek és engedett bepillantást a lokalizált játékokra vonatkozó céges politikájába, továbbá megszólaltattuk a már említett *Heroes* fordításában részt vállaló Vologya Mestert.

FOGY A MAGYAR

Ma Magyarországon egy kereskedésbe betévedve háromféle PC-s játékra bukkanhatunk: először is azzal, amit teljes lokalizációnak vetettek alá és az elsőtől az utolsó szövegig mindent lefordítottak benne magyarra, másodsorban azzal, amelynek a borítóján magyar felirattal, dobozában pedig részben magyar nyelvű kézikönyvvel találkozunk, végül pedig azzal, amely magyar szót még nyomokban sem tartalmaz. Konzolos játékoknál még egyszerűbb a képlet, hiszen a Microsoft Xbox 360-exkluzív címeinek többségét, valamint az Electronic Arts évente jelentkező *FIFA* sorozatát leszámítva nem fenyegtet bennünket az a „veszély”, hogy lokalizált játékokba futnánk.

Számost tényezőktől függ, hogy a költségeket túlnyomórészt egyedül viselő forgalmazó melyik játékot látja honosításra érdemesnek. Van olyan címek, mint például a *Battlefield* vagy a *Call of Duty*, amelyek esetében a franchise önmagában olyan erős, hogy pusztán a név eladja a játékot. Általában az a meghatározó, hogy adott játék műfaja igényli-e a lokalizációt, vagy sem. Egy FPS-sel többnyire az is elboldogul, aki egy szót sem beszél angolul, azonban egy stratégiai játékkal már más lehet a

helyzet, a szövegben gazdag kalandjátékokról, szerepjátékokról nem is beszélve.

Végül, de nem utolsósorban van még egy megkerülhetetlen tényező, ami bármikor felülírhatja az összes többi jelentőségét: a pénz. Egy-egy játék szövegének lefordítása ugyanis minőségtől és mennyiségtől függően néhány százezer forinttól akár ötmillióig is terjedhet, és ekkor még csupán a menük, a felhasználói felület, és a feliratok magyarításáról van szó. A szinkronizálás további milliókkal dobná meg a kiadásokat, amelyek megtérülése még a válság előtti években sem volt borítékolható, most pedig csak ablakon kidobott pénz lenne.

A magyar videojáték-piac zsugorodásának következtében már csak elvétve beszélhetünk tízezres nagyságrendű eladásokról, jó, ha néhány ezer példány áthalad a pénztárakon egy-egy címből. Ahogy összemert a potenciális vásárlók köre, miközben a játékosoké tovább bővült (ez egy másik cikk témája lehetne), a forgalmazók egyre inkább kénytelenek racionalizálni a kiadásait, és többször is megfontolni, hogy százazreket, netán milliókat költenek lokalizálásra ahelyett, hogy előrendelői akciókkal hívnák fel a játékosok figyelmét a termékükre. Már csak azért is, mert a tapasztalatok alapján nem garantált, hogy az extra vonzeró, amit a magyar felirat jelenthet, több százzal, esetleg több ezerrel megemeli az értékesített példányok számát. A vegyes eredményekre vezethető vissza, hogy a PlayON kevesebb címet honosít, de cserébe a minőséget helyezi előtérbe (például *Witcher 2*), a CNG több esetben a kézikönyvre korlátozza a lokalizációt és az előrendelői akciókat részesíti előnyben (például *TES V: Skyrim*), a seven m pedig azokat a játékokat fordítja le, amelyek műfajból adódóan

gyobb érdeklődésre tartanak számot, alacsony költséggel magyaríthatók. Az utóbbi cég által forgalomba hozott *Might & Magic: Heroes VI* kivételt jelent, hiszen hazai fejlesztésről van szó, és a kiadó is beszállt a finanszírozásba.

Mindemellett arról sem feledkezhetünk meg, hogy a honosítások hullámzó minősége miatt kialakult egyfajta ellenállás az angolul jól értő játékosok körében, akik már csak elvből is inkább külföldről vásárolnak, csak hogy elkerüljék az esetleges silány fordításokat.

JOBB A MAGYAR?

A GameStar Online rendszeres látogatóinak körében újra meg újra fellobban a vita, hogy vajon magyarul jobb-e játszani, vagy eredeti – többnyire angol – nyelven. Mivel alapvetően ízlésbeli kérdésről van szó, sem mi, sem bárki más nem jelentheti ki egyértelműen, hogy az egyik opció felülmúlja a másikat. Arra viszont nyugodt lelkiismerettel vállalkozhatunk, hogy közelebről is megvizsgáljuk, melyeknek milyen előnyei, illetve hátrányai lehetnek.

A lokalizáció pozitív hatásaira a térség országai közül a harmincmillió Lengyelország hozható fel leginkább példaként. A harmincmillió országban akár tízszer annyit is el tudnak adni egy-egy játékból, mint hazánkban, amit egyrészt hazainál háromszor nagyobb lélekszámmal, másfelől pedig a létező játékkultúrával magyarázhatunk. Utóbbinak része egyfajta sajátos mentalitásra alapuló fogyasztói magatartás is, aminek része, hogy a lengyel játékosok megtisztelik a hazai fejlesztésű játékokat azzal, hogy megvásárolják. Hasonlóan állnak hozzá a lokalizált termékekhez is, amelyek minőségét az



Váltunk magyarra, a többiek úgyse értik!



Kár, hogy nem maradhat a pizzama

Jasper: Elise urónő nagyon meg szeretne beszélni valamit deelőtt. A kertben várja.



Bizonyos dolgokat jobb nem firtatni



Ja. Két szív és két pár szem. Mást nem akarok tudni.

A jó fordítás valódi csapatmunkát igényel

garantálja, hogy a magyarhoz képest nagyságrendileg nagyobb bevételekből több pénzt tudnak a forgalmazók lokalizációra fordítani. Mindezek tükrében nehez megmondani, hogy a honosítás teremtette-e meg a piacot, vagy épp fordítva, mindenesetre a folyamatban nem látszik megtorpanás, és Lengyelország egyértelműen a régió legjelentősebb piacává nőtte ki magát, már-már az elméletben nagyobb német piacot is megszorogtatva.

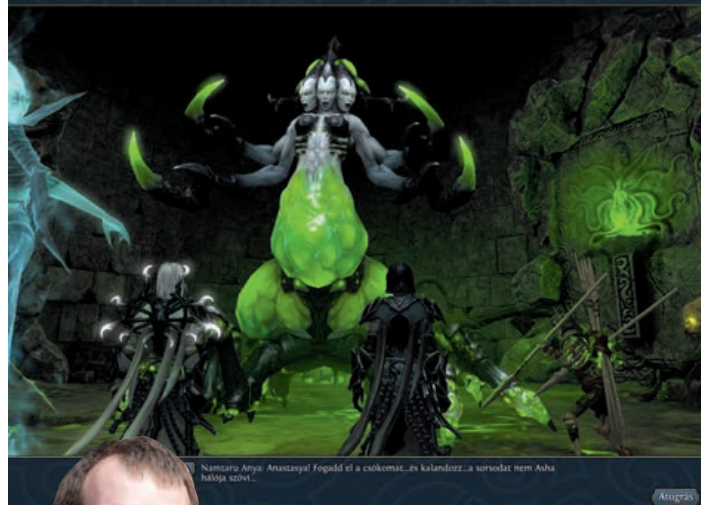
A játékok lefordítása tehát hozzájárulhat a forgalom növekedéséhez, ám ennek feltétele, hogy a játékosok hajlandók legyenek fizetni a termékekért. Ez utóbbi értelemszerűen ugyanúgy vonatkozik arra a játékosra, akinek komoly élvezeti pluszt jelent, ha anyanyelvén hódolhat a hobbiának, mint arra, akinek borsózdik a háta attól, ha például egy szerepjátékban az óangol kifejezéseket parasztos magyarra fordítanak.

A félrefordítások, a sokszor magyartalan vagy épp magyarul idegennek tetsző mondatok, szavak mellett a leggyakoribb érv, amit az ellentábor fel szokott hozni álláspontja védelmére, nem más, mint a nyelvtanulás. El kell ismerni, ezzel nehéz vitába szállni, hiszen egy másik nyelv elsajátítása nem csupán azt teszi lehetővé, hogy szinkron és felirat nélkül nézzük a filmeket, játsszuk a játékokat, valamint eredetiben olvassunk el irodalmi műveket, hanem szakmai életünkben és a mindennapok során is bármikor jól jöhet. Az ugyanarra az

állásra jelentkező két személy közül előbb veszik fel azt, aki beszél más nyelven is. Amennyiben a magánvéleménynek is van helye egy efféle cikkben, akkor elárulom, hogy személy szerint azt a megoldást favorizálom, amikor a nyúl is jóllakik, és a répa is megmarad, magyarán opcionálisan lehet váltogatni a nyelvek között – ilyenek például a *Witcher* játékok. Arról, hogy ez miért nincs így a legtöbb alkalommal, egy külön dobozban olvashattok. Ami a nyelvtanulást illeti, azzal a legteljesebb mértékben egyet kell értenem, hiszen saját tapasztalataim is azt támasztják alá, hogy a nyelvtant biztos nem egy játékból fogjuk elsajátítani, ám szókincsünk hirtelen bővülése láttán nem győzzük majd vállon veregetni magunkat.

Megboldogult ifjúkoromban, még az ezredforduló előtt estem neki a *Fallout*-nak alig néhány szóra korlátozódó angol nyelvismerttel és egy vaskos szótárral felvértezve. Nem állítom, hogy nem kerültem időnként hullámvölgybe, és egyszer sem éreztem volna, hogy legszívesebben hagynám az egészet, de végül csak átrágtam magam rajta. Nyelvtani szabályokat értelemszerűen nem ilyen módon sajátíthat el az ember, de a szókincsem alig néhány hét alatt oly mértékben bővült, hogy a játék folytatásához már nem volt szükségem szótárra. Nyilván egyéntől függő dolog, de mint a fenti példa is mutatja, nem csupán működhet, hanem működik is.

Chavalier



Namarru Anya: Anasztasya! Fogadd el a csókomat...és kalandozz...a sorodat nem Asha hálója szövi...



HA TE MONDOD

Daubner Tamás, marketingmenedzser, CNG.HU Kft.: „Lokalizációkat a magyar játékosok igényeit és a piac sajátosságait figyelembe véve készítünk, minden egyes eset egyedi és részletes elbírálását követően.”



” A JÁTÉKOK LEFORDÍTÁSA TEHÁT HOZZÁJÁRULHAT A FORGALOM NÖVEKEDÉSÉHEZ, ÁM ENNEK FELTÉTELE, HOGY A JÁTÉKOSOK HAJLANDÓK LEGYENEK FIZETNI A TERMÉKEKÉRT

Interjú Kiss Attila Lászlóval (Vologya Mester), a Heroes of Might & Magic magyar honlap vezetőjével



Kérlek, áruld el, hogyan keveredtél bele a *Might & Magic: Heroes VI* honosításába!

Amikor kiderült, hogy a játékot a magyar Black Hole Entertainment fogja csinálni, megkerestem őket, hogy szívesen segédkeznek. Ők irányítottak át a Ubisofthoz, a kiadó pedig felvett egy VIP-közösségbe, amelybe a nemzetközi fórumok vezetőit válogatták be, hogy segítsék a játék munkálatait. Így közvetlenül láthattam a játék fejlődését, beleszólhattam a kirívó hibák javításába és segíthettem ötleteimmel a játék jobbá tételét.

A szóban forgó lokalizáció vitán felül a jobbakk közül való. Hányan dolgoztatok rajta, és megközelítőleg mennyi idő alatt végeztetek vele?

Köszönjük az elismerést. A játék fordítását a seven m Kft. végeztette három hivatalos fordítóval, mi egy rész fordításán felül a játékbeli szövegek lektorálását végeztük. Kezdetben öten (Krityó, DaMaGepy, Titi, Teki1986 és jómagam) dolgoztunk, majd amikor összesűrűsödtek a feladatok, akkor nyolc főre (Nimbus, Hahakocka, Shiwo) duzadt a segítők létszáma. A fordítási munkák 2010 őszén kezdődtek, mi 2011 tavaszán csatlakoztunk és a szüneteket leszámítva (amikor nem kaptunk anyagot a Ubisofttól) kb. 4 hónapunk volt a befejezésre.

A tekintélyes mennyiségű szöveg fordítása kapcsán mi jelentette a legnagyobb kihívást?

A játékban 16 000 Excel-sort kellett magyarítani, ami kb. 150–200 000 szó, illetve mondat fordítását/lektorálását jelentette. A fordítók munkájának elősegítésére létrehoztunk egy szövszedetet, amely kb. 1000–1200 olyan szót, szófordulatot, névleírást tartalmazott, amelyek több helyen előfordultak a játékban, így könnyítve meg mindannyiunk munkáját. Kezdetben (a szövszedet megszületése előtt) a fordítások 80–90 százalékát javítani kellett, a későbbiekben ez az arány 20–30%-ra csökkent. Kihívást jelentett a szövegek láthatlan fordítása, hiszen akkor még nem állt rendelkezésünkre játszható verzió az ellenőrzéshez. Szintén nehezítette a munkát, hogy a fordítással/lektorálással párhuzamosan rengeteg változtatás következett be a szövegben, sorok kerültek be a játékba és sorok kerültek ki belőle.

A megjelenés előtti 2 hónapban 10 verzióon keresztül tudtuk tesztelni a magyar szövegeket, egészen addig, ameddig a játék aranylemeze nem került.

Ezt megelőzően milyen lokalizációs projekteken vettetek részt?

Régóta az oldalunk támogatói között tudhatjuk a *Heroes* játékok magyarországi forgalmazóját, a seven m Kft.-t. Már a *Heroes of Might and Magic IV.* részének kézikönyvi fordítási munkálataiba is bevontak minket. Valami oknál fogva az V. részből kimaradtunk (sajnos elég rosszak is a kritikák a fordítással kapcsolatban), ellenben a VI. rész fordítási/lektorálási munkálataira ismételten minket kértek fel. Korábban amatőr csapatként a *Heroes of Might and Magic III.* részének, valamint a *Shadow of Death* kiegészítőjének a magyarítását is mi csináltuk meg és ahhoz képest, hogy nem kaptunk külső segítséget, véleményem szerint egészen jól sikerült. Ezt támasztja alá, hogy az évek folyamán több tízezer ember töltötte le a magyarításokat, és a magyarítások portálon is igen előkelő, 90% feletti értékelést kapott a le-töltőktől.

MI TART ILYEN SOKÁIG?

Kevesen tudják, hogy a hazai forgalmazók még akkor sem könnyíthetik meg az amatőr csapatok dolgát kiexportált szöveg-fájlokkal, szövszedettel vagy bármilyen egyéb hivatalos anyaggal, ha ők maguk szeretnék. A feltételeket ugyanis a nemzetközi kiadók diktálják, ezek pedig rendszerint béklyóba fogják a forgalmazók kezét.



Milyen feltételeknek kellett megfelelnie annak, aki hozzátok jelentkezett?

Mi magunk sem vagyunk profik, csupán a *Heroes* játékokat szeretjük nagyon, ezért is vállaltuk a VI. résszel kapcsolatos munkálatokat. Az alapvető feltételek, amiknek meg kellett felelnie annak, akit a fordítócsapatba válogattam, az alábbiak voltak: az előző részek beható ismerete, kiváló angol nyelvtudás és elegendő szabadidő.

Amikor te magad játszol, akkor igényled, hogy magyarul tethesd azt, vagy jobban élvezed angolul, illetve más egyéb nyelven?

Szeretem a játékokat igényes magyar fordítással játszani, de mivel elég jól beszélem az angol nyelvet, nem okoz gondot, ha valamihez nincs magyarítás.

Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod!

MÁSVILÁG

Testcsere - The Change Up

MOZI



MITCH (RYAN REYNOLDS) ÉS DAVE (JASON BATEMAN)

gyerekkorukban elválaszthatatlan barátok voltak, de ahogy teltek az évek, lassan eltávolodtak egymástól. Dave agyondolgozza magát menő ügyvédként, felesége és három gyereke van, Mitch viszont megmaradt örök kamasznak, folyton csajozik, kamu munkája van, és még soha semmiért nem vállalt felelősséget az életben.

Mitch felnéz Dave-re, mert látszólag megvan mindene: szép felesége, Jamie (Leslie Mann), gyerekei, akik imádják, és jól fizető állása egy tekintélyes ügyvédi irodában. Dave viszont Mitch stresszmentes életét irigyli, ahol soha semminek nincsen következménye.

Egyik este jól berúgnak, és másnap Mitch és Dave egymás testében ébrednek, utána pedig elszabadul a pokol. Hiába hagyhatták ugyanis maguk mögött a megszokott problémákat, rá kell jönniük, hogy a másik élete korántsem olyan jó, ahogyan gondolták.

Tovább bonyolítja a helyzetet Dave szexi ügyvéd-társa, Sabrina (Olivia Wilde), illetve Mitch hosszú idő után hirtelen felbukkanó apja (az Oscar-díjas Alan Arkin alakítja). Mitch és Dave az idő szorí-

tásában megpróbálja elkerülni a végső összeomlást, és mindent megtesz azért, hogy visszaszerezze saját életét.

JÓ SZEREPLŐVÁLASZTÁS

Úgy gondolom, Jason Bateman megfelelő a balekszerepre, aki barátja bőrébe bújva végig olyan, mint a kitörni készülő vulkán. Az már más kérdés, hogy a forgatókönyvírók megmaradtak az általában amerikai által vallott, átlagerkölcsei felfogásnál, így semmi olyat nem művel, amit később megbánhatna. Így van ezzel kedves barátja is, aki még Ryan Reynoldsként például nagyon irigyelte barátját a végtelenül bájos Leslie Mannért. Amikor azonban már Bateman testében van, akkor véletlenül sem képes rá, hogy szerelmeskedjen a nővel, akire ennyire vágyott, pedig addig – jó dandy-ként – nagyon élvezte az életet, lásd a Mircea Monroe által játszott karaktert és szerepét. Úgy gondolom, ez még el is fogadható, hiszen a szegény gyerekek ne-hogy már filmekből tanulják meg, hogyan kell felrúgni a szabályokat, viszont a suliban biztosan találkoznak megkér-

dőjelezhető jellegű eseményekkel (aztán belőlük lesz az „erkölcsös” felnőtt amerikai állampolgár).

Ryan Reynoldsot még lazábbra vettem volna – buta közhely, hogy minden agglegénynek bábuja és kardjai vannak. No mindegy, Leslie Mann-nak és Olivia Wilde-nak viszont csak a leghülyébb pasik állhatnak ellen, főleg testcsere után, ezt a részt sokkal csavarosabban oldottam volna meg. Valahogy azt éreztem, hogy a film túlzottan steril és erkölcsös, nem elég fésületlen – kicsit fel kellett volna borzolni a haját és nagyot szórakozni.

KELLEMES TÉLI MOZIÉLMÉNY

Úgy gondolom, mielőtt megérkeznek a télapós filmek (köztük várhatóan a szenzációs Arthur karácsonya), addig ez a film kiváló szórakozás lesz, teljesen alkalmas arra a szituációra például, hogy egy bevásárlóközpontba elmenve, bevásárlás és ebédelés után egy moziba beülve megnézzük. Lehetett volna sokkal érdekesebb, harsányabb, de így is nézhető, a nők pedig szuperek benne.

GyL

Bárcsak én kapnék lehetőséget egyszer Olivia Wilde-dal a lakásban egy kellemes estére...

3/5

Yes

In the Present - Live from Lyon

A YES A ROCKZENE TÖRTÉNELMÉNEK egyik „legnagyobb” zenekara, 1968-tól a mai napig több mint 50 millió albumot adtak el és rengeteg fantasztikus zenész dolgozott a bandában. Ez azért is érdekes, mert ritka eset fordult elő: 2008-ban a billentyűs legenda, Rick Wakeman ki tudja, hányadszor hagyta el a bandát, és helyére saját fia, Oliver Wakeman érkezett! Ez pedig még a rockzene világában is ritkaság. A zenekarban az énekes, Jon Anderson betegsége miatt egy kanadai fiatalember, Benoit David az új dalnok, aki kiválóan helyettesíti a legendát. Ez az album, mint a címéből is látszik, egy koncert felvétele, megjelent DVD-n is, CD-n is. Főleg klasszikus (Drama, Fragile, Close to the Edge, 90125) Yes-lemezek dalait adják elő rajta remekül – természetesen a Drama,

a Machine Messiah és a Tempus Fugit a kedvencem. A többi dal is nagyon jó, szóval Yes-rajongók, előre! A zenekar munkásságának minden egyes élő percét érdemes megőrizni, ki tudja, mikor jönnek el hozzánk megint.

Gyu



Zene

Egy legendás rockzenekar kiváló koncertlemeze

4,5/5

Bródy János

Az Illés Szekerén

BRÓDY JÁNOS A MAGYAR ROCKZENE TÖRTÉNELMÉNEK

egyik legnagyobb alakja, mind steel-gitárjával, mind szövegíróként. Énekesként úgy vagyunk vele, mint Hobóval, elfogadjuk olyannak, amilyen, mert kiváló előadó. A lemezt az Illés zenekar szellemében állította össze, de nem túlzok, ha azt állítom, hogy igazi mesterműről van szó. Egy korszak nagy öregje mesél érzékenyen, figyelemreméltóan – nem attól nagyszerű, mert divatos, hanem azért, mert hagyományosan jó minőségű.

A dalok némelyike vadonatúj, mások egykori Bródy szerzemények újragondolva, ami viszont minden egyes dalnál zseniális, az a hangszerelés és a dalszövegek. No persze ez más jellegű zenei és „képi” világ, mint az, amit manapság sokan jópofának és viccesnek tartanak, lévén ez „tisztá”, szellemes szöveg csúnya szavak nélkül, de

nekem ez az elegáns és szellemes. Aktuális témák mellett olyasmik is felmerülnek, amelyek mindig aktuálisak. Az Illés Szekerén egy friss, lélegző, aktuális, cizellált, szellemes lemez. Imádom.

Gyu



Zene

Nagyon szellemes, aktuális és kiválóan hangszerelt

4,5/5

Terry Pratchett Hazafiak

ANKH-MORPOK ÉS A SZOMSZÉDOS KLECCS KÖZÖTT

A hivatalosan is beállt hadiállapot. Ennek oka nem más, mint egy szélkakas, ami kiemelkedett a tengerből, valamint a hozzá tartozó ház, a házhoz tartozó város, és a városhoz nőtt sziget, Leshp. Ezt követően egy botcsinálta oryilkos, bizonyos Harvi Oszvald rálő az épp látogatásra érkezett kleccsi hercegre, ami még közelebb löki a két birodalmat a szakadékhoz, amelynek mélyén a háború ebei várják kiéhezve katonák ezreinek holttestét.

Mi van azonban akkor, ha a nyomok túl egyértelműek, ha a hazugságot egy másik hazugságba csomagolták? Vinkó Szilárd, Ankh-Morpok városőrségének parancsnoka beosztottjaival – akik között akad vérfarkas, troll, zombi és egy káplár is, aki felfedezi a női énjét – nyomozni kezd, amelynek végén ellenséges területre kell behatolnia, korábban elképzelhetetlen szövetségeket kötnie, és megbarátkoznia

a tevelés örömeivel. Pratchett rajongói ki ne hagyják, de a szerző korábbi munkáinak ismerete nélkül is felhőtlen szórakozást nyújt, nem kis részben a kiváló fordításnak köszönhetően.

Chavalier



Könyv

Fergeteges humor, és imádnivaló karakterek

5/5

R. A. Salvatore

Az útonálló

SALVATORE RAJONGÓI MÁR EGY IDEJE TUDJÁK, HOGY a szerző akkor ír igazán felszabadultan, amikor olyan univerzumba helyezi az aktuális történetét, amit ő maga teremtett. Korona adott otthont a magyarul csak félig megjelent Démonháború sorozatnak, és bár az epikus történetfolyam lezárása még várat magára, egy új sorozat, Az első király révén megismerhetjük a központi szerepet játszó birodalom, Honce születésének körülményeit. A kisebb nagyobb tartományok ekkor még hol egymással, hol a véressapkás törpékkel harcoltak, miközben egy másik háború is dúl a régi világ hite, és az alig néhány évtizedes Áldott Abelle egyháza között.

Történetünk hőse egy testileg és lelkiileg meggyomorodott fiú, akinek az apja abellita szerzetes, anyja pedig egy délvidéki misztikus volt. Kettejük öröksége olyan tudással és fegyverrel vértezheti fel őt, ami képessé teszi arra, hogy vál-

toztasson a világ rendjén. A komótos kezdés után a kötet közepe táján kezdnek felgyorsulni az események, és válnak elég izgalmassá ahhoz, hogy ne akarjuk elszalasztani a folytatást.

Chavalier



Könyv

Kellemes kikapcsolódást nyújtó fantasy kalandregény

4/5

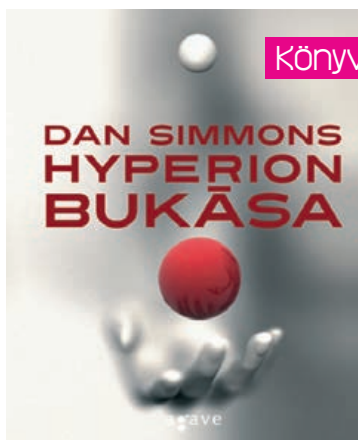
Dan Simmons

Hyperion bukása

NEHÉZ EGY ALAPMŰRŐL ÍRNI, MIVEL ILYENKOR AZ EGYSZERI KRITIKUS nem tudja, hogyan ömlengje körbe, és hogyan „sulykolja” a reménybeli olvasó fejébe, hogy vannak könyvek, amiket meg kell venni, ha SF-rajongó vagy, hiszen nem biztos, hogy hisznek neki. A Hyperion és folytatása, a Hyperion bukása viszont bizony ilyen. Azon kevés science-fiction regények közé tartoznak, amelyek nagyszerűen játszanak a nyelvvel (hihetetlen munka lehetett ezt átültetni magyarba, de remekül oldotta meg a fordító), emellett a történet is remek. A Hyperiont már bemutattuk tavaly, a Hyperion bukása annak a közvetlen folytatása, így kicsit nehéz is eleinte felvenni a fonalat, de a szerző brilliánsan vezet minket, egyáltalán nem szájbarágós, ahogy „megint” megismerjük a szereplőket, egy-egy szó előhözza belőlünk az emlékeket. Izgulhatunk, mi lesz a Shriekkel, ezzel

a különös, istenszerű lényvel, megtudhatjuk, mi lesz a zarándokok sorsa, emellett filozófiai fejtegetésekbe is belebonyolódhatunk. Nem egyszerű könyv, de vétek kihagyni.

Eskin



Könyv

Mindenestül klasszikus

5/5

Neil Gaiman

Tükör és füst

A TÜKÖR ÉS FÜST AZON KÖTETEK EGYIKE, AMIT MAGYARUL ALIG-ALIG lehet megszerezni, így az Agave okosan döntött, megszerezte a jogokat, így immáron újra meg lehet vásárolni. Neil Gaiman egyik legjobb novelláskötetéről van szó, amely az én szememben mindenképp felülmúlja a 2008-ban megjelent Törekény holmikát is, pedig az sem volt épp rossz. Szerencsém volt elolvasni az előző kiadást is, úgyhogy össze tudtam hasonlítani a mostanival, amit újr fordítottak – bár szkeptikus voltam, az új kiadás meggyőzött, a hangulat megmaradt, csakúgy, mint a nyelvi bravúrok remek átültetése, ám őszintén szólva az új fordítás kissé mintha olvasóbarátabb volna (de lehet, hogy ezt csak én gondolom így). Egy szó, mint száz, fantasytémában a kötet alapmű, van benne urban fantasytól kezdve minden, trollok, Szent Grál és angyalok, egyáltalán nem

sziruposan. Neil Gaiman minden kliséit felborít, megtudhatod, mi a Mikulás átka, és ha elolvasod a Hó, üveg, almák novellát, többé nem fogod ugyanúgy látni Hófehérke történetét.

Eskin



Könyv

Mit csináljak, ebben a hónapban remek kötetek érkeztek

5/5

Robert Kirkman

The Walking Dead – Élőhalottak 2.: Úton

A zombik témája mostanában nagyon in, a témát az első között feldolgozó Kirkman pedig érdekesen ábrázolja a zombiapokalipszis utáni életet: itt ugyanis nem kifejezetten a zombikon és az előlük való menekülésen (no meg az akciórészek) van a hangsúly, hanem azon, hogy az emberek hogyan dolgozzák fel az őket ért veszteséget, és hogyan próbálnak új minitársadalmakat építeni a régi helyett. (Vannak zombik is, persze, érzékletesen megrajzolva.) Ezen kötetben a közelítő tél mellett több problémával is szembe kell néznie a kis csapatnak, így megtudhatjuk, hogyan folyik egy tanyasi állatorvos élete a zombiktól alig (?) zargatva, hogyan próbál ismét egymásra találni az előző rész rendőr főszereplője a feleségével, mi lesz a fiukkal, és úgy egyáltalán: hogyan fogják ezt az egészet túlélni. Érde-

kes fordulat is szerepel a képregényben, amivel még nem találkoztam zombis alkotásban, innen látszik, hogy lesz még itt meglepetés a sorozatban. Habár elég rövidke, de mindenestül megéri, a remek fordításnak is köszönhetően.

Eskin



Könyv

Winter is coming!

5/5

China Miéville

Armada

CHINA MIÉVILLE SAJÁT ELMONDÁSA SZERINT a „weird fiction” (furcsa, különös fikció) zsánerben alkot, és tagja a New Weird mozgalomnak is, emellett teljesen kopasz és több a fülbevalója, mint egy átlagos bölcsészdiplomás. Nem mellesleg pedig remekül ír. Elég kevés regénye jelent meg magyarul, de amelyek igen, azok alapján le lehet szűrni, milyen a stílusa: kissé szösztyár, de érdekes a nyelvezete, a fantasyban pedig teljesen újat alkot, bár másként, mint az itt bemutatott Neil Gaiman. Amit ő művel, az urban fantasy is, meg nem is, az Armada pedig nehezen behatárolható stílusú (bár egyértelműen fantasy). Főszereplőnk Bellis Coldwine nyelvész, aki múltja elől menekül egy hajón, amit elfognak a kalózok, majd elhurcolják magukkal az Armadába, egy lenyűgöző hajócsoporthoz. A regény cselekménye elég lassan indul,

de legalább van időnk megismerni a szereplőket, viszont a közepétől már igazán felpörög. A dupla kötet igazi mestermunka, horroremekkel és sajátos mitológiával megtűzdelve.

Eskin



Könyv

És azt mondtam, hogy ennek is remek a magyar fordítása?

5/5



**Ha akarom, telefonálok,
ha akarom, feltöltöm az egyenlegem vele.**



MasterCard® Mobile alkalmazás

Töltsd le az AppStore-ból vagy az Android Marketről, és regisztráld MasterCard® kártyádat! Az alkalmazással gyorsan, egyszerűen feltöltheted saját Telenor és T-Mobile egyenlegedet vagy akár másokét is! A MasterCard® Mobile-lal emellett befizetheted bizonyos szolgáltatóktól érkező számláidat, sőt a neten is fizethetsz a MasterCard® Mobile Magyarország elfogadóhelyeken.



További információk: mastercard.hu/mobile



Az alkalmazás ingyenesen elérhető. Egy MasterCard® bankkártya regisztrációjának díja 99 Ft (áfával), továbbá a regisztráció és a mobiltelefon egyenleg feltöltés során alkalmanként egy alapdíjas SMS küldése szükséges.

Az alkalmazás letöltése, és használata, illetve a bankkártya regisztrációja adatforgalommal jár. A regisztráció, valamint a használat során küldött SMS-ek, illetve az adatforgalom díja a választott tarifa vagy szolgáltatáscsomag függvénye. Az alkalmazás használatához szükséges adattárolási és adattovábbítási szolgáltatást a MasterCard Mobile Magyarország szolgáltatás keretében az FHB Szolgáltató Zrt., míg az elfogadóhelyek számára a pénzügyi szolgáltatást az FHB Bank Zrt. nyújtja. A QR kódos számlafizetés funkció a szolgáltatás indulásakor a QR kóddal ellátott T-Mobile és T-Home számlák esetén elérhető. A tájékoztatás nem teljes körű, a szolgáltatásról, az alkalmazás felhasználási lehetőségeiről és az elfogadóhelyekről további információ a mastercard.hu/mobile weboldalon található.

Megjelenik december 15-én

KÖVETKEZŐ



KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK: HALF-LIFE 2



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

A LEG-ek RPG-je – legszebb, legnagyobb, legjobb, legjobb zenéjű, legérdekesebb sztorijú –, LEGalábbis sokan ezt várják el tőle. Az eddig ismert információk alapján 2011 egyik legjobb játéka lesz, hiszen elődei jó tulajdonságait örökölve rengeteg újdonsággal, sokkal nagyobb játékelményel tör az eladási csúcokra. Jajdevárjuk!



ANNO 2070

Az Anno sorozat eddig középkori részekre fókuszált, gyarmatosítani kellett a Karib-tengert, vagy hasonló tartományokat. Most a jövőben vagyunk, a világ vízben feloldódik a globális felmelegedés miatt, emellett nagy a nyersanyag- és energiahiány, nekünk mégis helyt kell állnunk városokat építve, technológiákat fejlesztve, mindent elsöprő győzelmet aratva mindenki fölött, aki szembeszáll velünk.



SAINTS ROW: THE THIRD

A Saints Row... nos, röviden egy durván betépett GTA. Nagyváros, bandaháború, rengeteg akció, amit érdekes technológiák, lebegő platformok, erődök, jetpackek és mindenféle más, kísérleti eszközök tesznek még színesebbé. Természetesen közben folyik a harc a becsületért, a bosszúért, a területért... és csak úgy. Főleg ez utóbbi...



L.A. NOIRE: THE COMPLETE EDITION

Konzolok után végre PC-re is érkezik a Rockstar igen egyedi, nyomozós-kalandozós-autós-lövöldözős játéka. És hogy mégis mennyire „complete” ez a kiadás? A játék mellé az összes eddig megjelent DLC-t, plusz bűnügyet és egyéb extrát is megkapjuk. Legalább ezekre is vethetünk egy pillantást, illetve megvitathatjuk, sikerült-e a Rockstarnak PC-n még fejlebb srófolni a szintet.



TÁMADJ LOPAKODVA

ROG G74 sorozat

Jobb. Erősebb. Gyorsabb. A technológia fejlődése nem áll meg, tartsd velünk a lépést!
A G74SX a jövő hordozható erőműve a ROG családból. Szupergyors 2. generációs Intel[®] Core[™] i7 processzorral, eredeti Windows[®] 7 Professional operációs rendszerrel és NVIDIA GTX 560M diszkrét grafikus kártyával felszerelve a lehető legjobb játékos és multimédiás élményt nyújtja a gamer notebookok között.

www.asus.hu

Az ASUS fenntartja a jogot az ajánlat és a termékspecifikációk bejelentés nélküli megváltoztatására. A képek illusztrációk. Az ASUS nem vállal felelősséget képi vagy nyomdai hibákért. A jelenlegi hirdetésnek nincsenek szerződéses következményei. Az Intel, az Intel logo, az Intel Inside, az Intel Core és a Core Inside az Intel Corporation Egyesült Államokban vagy más országokban bejegyzett védjegyei. További információért látogasson el a www.intel.com/go/rating weboldalra. A Microsoft, a Windows, és a Windows logók a Microsoft Corporation bejegyzett védjegyei. Az egyéb nevek és márkák mások tulajdonai lehetnek.



DVD MELLÉKLET

A legújabb játékok bemutatói

GameStar

SZOFTVEREK

ATI 11-10 vista/7 32bit
Eset AntiVirus 32bit hun
nVidia 285.62 vista/7 32bit eng
Outpost Security Suite Pro 7.0.4
64bit
Panda Internet Security 10
VIPRE Rescue
WSA
Daemon Tools Lite

DEMO

DunDefDemoInstaller 3 File1
DunDefDemoInstaller 3 File2

JAVÍTÁS

F1 2011 EFIGS Patch v1.1

PLUSZ

LookALookeditor IDG 3.4.dmg
LookALookeditor IDG 3.4.exe

MINIJÁTÉKOK

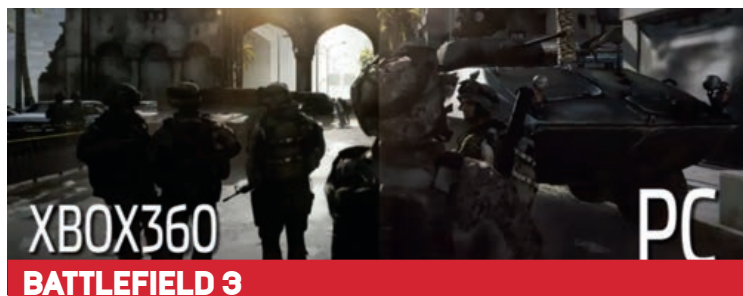
BaselInvaders 1.3
Bass 1.2
Trylbi Artoftheft

HÁTTÉRKÉPEK

Az ISO kiterjesztésű fájlokat virtuális meghajtót emuláló programokkal lehet elindítani (pl. mell. DaemonTools Lite) vagy ki kell írni DVD lemezre. Az ezen az oldalon található tartalomhoz csak a digitális GameStar, DVD-melléklettel ellátott kiadásának letöltésével férhetsz hozzá.



DVD-BORÍTÓ



XBOX360

PC

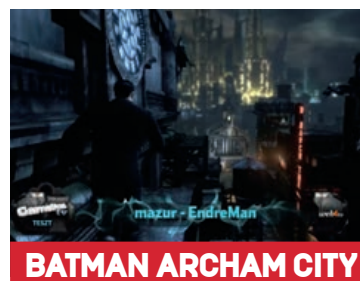
BATTLEFIELD 3



MÉLYVÍZ - MSI 990FXA-GD80



ARÉNA



BATMAN ARCHAM CITY



KEREKASZTAL



MÁSVILÁG



TELJES JÁTÉK

Timeshift - File1 - File2 - File3 - File4



iPad 2.

Egyel több indok, miért most vedd meg.

Keress egyedülálló ajánlatunkat a www.megerivaltani.hu oldalon, vagy az Apple Premium Reseller üzletekben, így már novemberben beszerezheted a karácsonyi ajándékot!

iStyle 1061 Budapest, Andrásy út 36. • WestEnd • Debrecen, Fórum
Starking Aréna Plaza • MOM Park • Rózsakert
XMS Duna Plaza



Kedves Játékosok!

Telepítettetek már hat másodpercen belül szoftvert a gépetekre?
Van olyan csúcsszoftveretek, amely mindössze egy mappából és egy fájlból áll?
Szeretnétek valami igazán kúúúú szoftverrel gazdagabbak lenni?

A Webroot bemutatja:

Webroot.hu/BiztonsagAmitSzeretniFogsz



WEBROOT® SecureAnywhere™

A Webroot egy középmezőnybeli versenyzőből valószínűleg az egyik legjobb védelmi csomaggá lépett elő.****

**** forrás:

Seth Rosenblatt, "Webroot SecureAnywhere Complete 2012, CNET Editors' review", CNET.com, October 6, 2011

Seth Rosenblatt, "Webroot SecureAnywhere Complete 2012, CNET Szerkesztői áttekintés", CNET.com, 2011. október 6.

Nagyon gyors és erőforrás-kímélő; nem kell neki vírusadatbázis-frissítés.***

***forrás:

Kelvyn Taylor, "Webroot SecureAnywhere Antivirus review", ITReviews.com, October 14, 2011

Kelvyn Taylor, "Webroot SecureAnywhere Antivirus áttekintése", ITReviews.com, 2011. október 14.

Közel 4x gyorsabban keres a Norton™-nál*

* forrás:

Passmark Software, "Webroot SecureAnywhere Cloud Antivirus vs. Six Traditional Anti-virus Products, September 2011"

Passmark Software, "A Webroot SecureAnywhere Cloud Antivirus összehasonlítása hat hagyományos vírusvédelemmel, 2011. szeptember"

...az egyetlen tökéletes kártevőblokkolási eredmény, amivel valaha is találkoztam többéves tesztelésem során.**

** forrás:

Neil J. Rubenking, Lead Analyst for Security, PCMag.com, October 4, 2011

Neil J. Rubenking, Vezető Biztonságtechnikai Elemző, PCMag.com, 2011. október 4.

