



TELJES JÁTÉK: SHADOWGROUNDS: SURVIVOR
 + WAR ROCK KLIENS ÉS PROMÓCIÓS KÓD



2011. ÁPRILIS
 1995 FORINT

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

VILÁGPREMIER!

MASS EFFECT 3

Lenyűgöző képek és exkluzív infók a 2010-es év játékanak folytatásáról. Méltó módon zárul a trilógia!

TRACKMANIA 2
 ALICE: THE MADNESS RETURNS
 THE WITCHER 2
 CHILD OF EDEN
 MORTAL KOMBAT

PREY 2

Mit kapunk, ha keresztjezzük a Mirror's Edge-et, a Mass Effectet és a Killzone-t?

RESIDENT EVIL

Operation Raccoon City: már nem is a zombik jelentik a legnagyobb veszélyt!

www.gamestar.hu

2011/04
 1995 Ft

GameStar

IDG HUNGARY



9 771787 902009 11004



3D ÉLMÉNY – BÁRHONNAN IS NÉZED

Élvezd a játékot az Asus ROG G73 notebookkal

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



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.





Részletek
a 27. oldalon!

DRÁGA OLVASÓK!

SOKAN VANNAK, AKIK GYAKRAN SÓHAJTOZNAK AZON, hogy régen minden jobb volt (még a burgonyaszírom is, hiába játszik rá a tévében a nagyapó), de főleg a játékujságok. Ez szerintünk éppenséggel nincs így, de ha így is lenne, akkor sem mehetne így tovább, úgyhogy a régi szép idők, mi több, a magyar játékujság-írás aranykorának egyik legendás alakját, ősatyját, *sámánját* szerveztük be a GameStar csapatába, aki sok-sok évnyi kihagyás után most újra összeállt, mint a Take That (talán nem a legjobb példa). Akárhogy is, énekszó és tánc köszöntse Mocsy-! *üdvözlő, szünni nem akaró taps, spontán szerveződé népiünnepe, ringlispl.*

További híreinkből. Ebben a hónapban is megállíthatatlanul utazgattunk, jártunk például Londonban, hogy megnézzük a Ubisoft gondoskodó szeretetétől övezve készülődő *Child of Eden*, majd az Electronic Arts aktuális felhozatalát. Emellett sikerült bepillantást nyerni az új *Resident Evil* epizódtól, a *Prey 2* és természetesen címlapsztorink, a *Mass Effect 3* kulcszár mögé is, hogy mégis mit fúrnak

faragnak-hegesztenek a jó fejlesztőurak. Mindez a sok szép, izgalmas, látványos, tartalmas, külső és belső tekintetben egyaránt feddhetetlen anyag persze egy dologra jó igazán, hogy elfedje egy „bizonyos” játékesztnek a fájó hiányát... Nos, ennek kapcsán hadd hívjam fel a figyelmet két, egymástól látszólag független tényre. Egyrészt: előző hónapban érzéketlen, cinikus tuskónak kiáltottak ki minket, hogy még mindig nem hiszünk a *Duke Nukem Forever* megjelenésében. Másrészt: a *Duke Nukem Forever* megjelenését ismét elcsúsztatták. A következtetéseket talán mindenki vonja le maga. Én csak annyit mondom, és Randy Pitchford, ez főleg rád vonatkozik, hogy ha valaki a Gearbox csapatából a közeljövőben itt Budapesten, a Deák tér környékén jár, és azt gondolja, hogy „na, hát, felugrok egy sörre a GameStar-szerkesztőségbe, megnézem, mi van a sráccokkal...” akkor... szóval, nem ajánlom. Végül pedig még két fontos információ, természetesen a közszolgálatosság jegyében: ha valakinek netán elkerülte volna figyelmét odafent a plecsni, annak kiemelném, sőt, aláhúznám, hogy idén is

megrendezzük már-már legendás nyári táborunkat! Aki szívesen lazulna egy hetet remek, vízparti, napsütötte helyen (Velencei-tó), első osztályú társaságban (GameStar-olvasók és mi), gazdagodna életreszóló élményekkel (RG kolléga elmeséli, hogy hogyan is vannak a dolgok a világban), részt venne színvonalas programokon (halomra löjük egymást multijátékokban), az talán már sejti is, hogy mellettünk a helye. Azt pedig már tényleg csak épphogy elköhintem, hogy a gyorsan jelentkezők még egy spéci egeret is kapnak ajándékba.

De előbb is lehet ám találkozni velünk, mert lesz például Innováció 2011 (bővebben a 106. oldalon), és ahogy az előző hónapban már említettük, idén is lesz Game Developers Forum, ahol a játékesztés iránt komolyabban érdeklődőket várjuk. A lelkesedés a régi, az időpont új: május 13. – további információkért érdemes elkattogni a gdf2011.web4.hu címre. A május viszont még messze van, addig is íme az áprilisi GameStar – jó szórakozást hozzá!

mazur



CÍMLAPSZTORI: MASS EFFECT 3

ÁLDOZAT NÉLKÜL NINCS GYŐZELEM: ha valamit, hát ezt megtanította nekünk a BioWare sci-fi trilógiája. Az első részben átéltük, hogy milyen személyes áldozatot hozni, egy társat, szövetségést elveszíteni, és hogy nem lehet mindig, mindenkét megmenteni. A második részben már egy teljes légénységet kellett magunk köré gyűjteni, majd rávenni őket, hogy vállalják velünk a közvetlen életveszélyt – közben pedig éreztük a szörnyű súlyt a vállunkon, hogy nincs garancia a visszatérésre. Most bezárul a kör: galaktikus szinten kell minden eddiginél nagyobb áldozatot hozni. Teljes civilizációk sorsa forog kockán, mert a reaperek megérkeztek.



28

GameStar

TARTALOM

4

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN



BEMELEGÍTÉS

- 6 DVD-TARTALOM
- 8 ARÉNA

ÚJDONSÁGOK

- 12 HÍREK
- 28 MASS EFFECT 3
- 34 THE WITCHER 2: ASSASSIN'S OF KINGS
- 36 PREY 2
- 42 CHILD OF EDEN
- 46 RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

JÁTÉKBEMUTATÓK

- 54 HOMEFRONT
- 58 WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II - RETRIBUTION
- 62 THE NEXT BIG THING
- 64 IL-2 STURMOVIK: CLIFFS OF DOVER
- 68 LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS
- 72 BRIDGE! THE CONSTRUCTION GAME
- 74 WAR ROCK
- 75 GHOSTBUSTERS: SANCTUM OF SLIME
- 76 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ
- 78 HALO: REACH - DEFIANT MAP PACK
- 78 MASS EFFECT 2: ARRIVAL
- 79 MOTO GP 10/11
- 80 MORTAL KOMBAT
- 82 KIRBY'S EPIC YARN
- 83 DEATH RALLY
- 83 TINY WINGS
- 83 PANOPTICON
- 84 SOCOM 4: SPECIAL FORCES

MÉLYVÍZ

- 86 HÍREK
- 90 COOLER MASTER STORM - SPAWN
- 90 G.SKILL SNIPER SR2
- 91 ASUS RAMPAGE III BLACK EDITION
- 91 ANTEC KÜHLER H2O 620
- 93 APPLE MACBOOK PRO 15"
- 94 A MÁSODIK ELJÖVETEL: IPAD 2
- 96 GEFORCE GTX 590
- 97 RADEON 6990
- 98 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BELEMENÉS

- 100 JÁTÉKOS HALÁL VAGY HALÁLÓS JÁTÉK?
- 104 TRACKMANIA 2
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL

28 MASS EFFECT 3

Célpontban a Föld



46 RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

Öld meg őket mind!



54 HOMEFRONT

Otthon, érted vérem ontom



64 IL-2 STURMOVIK: CLIFFS OF DOVER



96 GEFORCE GTX 590 VS. RADEON 6990



100 JÁTÉKOS HALÁL VAGY HALÁLÓS JÁTÉK?

BRIDGE! THE CONSTRUCTION GAME	72
DEATH RALLY	83
GHOSTBUSTERS: SANCTUM OF SLIME	75
HALO: REACH - DEFIANT MAP PACK	78
HOMEFRONT	54



IL-2 STURMOVIK: CLIFFS OF DOVER	64
JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ	76
KIRBY'S EPIC YARN	82
LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS	68
MASS EFFECT 2: ARRIVAL	78
MORTAL KOMBAT	80
MOTO GP 10/11	79
PANOPTICON	83
SOCOM 4: SPECIAL FORCES	84
THE NEXT BIG THING	62
TINY WINGS	83
WAR ROCK	74
WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II - RETRIBUTION	58

ASK DA TEAM

Ti mit vinnétek magatokkal a GS táborba, ha az egy túlélőshow lenne, és miért?

A kérdést feltette – Samaritan



mazur

Ha tényleg túlélőshow lenne, akkor gondolom, celebnek kellene lennem. Ez esetben nem is tudom, mit vinnék, de az IQ-m kb. felét otthon kéne hagynom.



RG

Bear Gryllst, hiszen nála jobban túlélni senki nem tud, és a későbbiekben jó szolgálatot tehet élelem gyanánt.



Eskin

A *Hogyan készítsünk egy villából és egy hajgumiból könnyen-gyorsan vállról indítható rakétát* című alapművet, illetve egy fekete filctollat, vagy mivel csinálják a katonák a szemük alá a fekete vonalakat, na azt. Egyszerűes hadsereg, Arnold Schwarzenegger.



Sophiaso

Én csak a táskámat vinném magammal, hiszen – mint azt mindenki tudja – egy női táskában minden van, ami bármikor, bármilyen helyzetben kellhet.



ender

A GS-tábor már önmagában egy túlélőshow, szóval azt vinném, amit egyébként is viszek: számítógépet, LAN-kábelt, meg persze rengeteg absz... tinens fiatalembert, hogy biztosítsák a jó társaságot!



Gyu

Egy gumicsónakká is átalakítható gumit. Az első funkciója egyértelmű. A második is, nem?



Mayer

Én Ramona Flowers batyuját vinném magammal. Egyfelől hiperjól néz ki, másfelől pedig szinte végtelen mennyiségű hasznos cuccot tárolhatok benne. Például egy MacGyver-t vagy egy Charlie Sheent.



Mastigias

Egy doboznyi Capsule Corporation kapszulát, mert bármit egy pillanat alatt elő tudnék varázsolni, meg varázsbabot, hogy kivédjem a másnaposságot. A hajnalig tartó LAN-parti miatt, természetesen. Dragon Ball, valaki?



Duncan

Az attól függ, hogy miben nyilvánulna meg a túlélőshow-jelleg. Ha társaság nem lenne, Charlie Sheent vinném. Ha csajok nem lennének, csajokat. Ha kaja nem lenne, akkor szimplán megennék pár GameStar-olvasót.



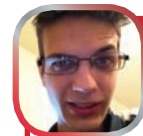
Chavalier

Dzsungelkést, egy tekercs kötelet, tűzszerszámot, iránytűt, két dobókockát, horgot, damilt, sakktáblát, nyuszis mamuszt, mamuszos nyuszit, hálósípkát, golyóálló mellényt, több váltás alsóneműt, hamuban sült pogácsát, sétapalcát és egy fényképet a kedvesemről.



Flatline

Én Lara Croftot vinném GS-táborba. Először is biztos, hogy jobban aludnék, másodsorban tuti rend lenne, mert seriffkedne a farzsebéből előhúzott arzenálokkal. No meg ha lesz *Left 4 Dead*, abban is jóféléen tolja majd, az tuti.



Disorder

Egy szónikus csavarhúzó, mert az jól kinyit mindent, és még világít is. (Mondjuk sörrel még nem próbáltam.)

IMPRESSZUM

SZERKESZTŐSÉG

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

Szerkesztők:

Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu
Szeleczky Ádám (aDaM) aszeleczky@idg.hu
Váraljai Krisztián (Disorder) kvaraljai@idg.hu

Szerkesztőségi asszisztens:

Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@idg.hu

GameStar DVD szerkesztő:

Kaiser K. Dávid (Mastigias) kkaiser@idg.hu

Munkatársak:

Balla „Szundi” Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu
Balla Ákos (Mayer) mayer@gamestar.hu
Beregi Tamás (Berr) berr@gamestar.hu
Halász Bertalan (Boe) bhalasz@idg.hu
Haraszti Tibor (Wywern) wywern@gamestar.hu
Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu
Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu
Molnár József (hnmolnar) hmolnar@gamestar.hu
Páll Zsófia (Sophiaso) zspall@idg.hu
Rátfai Gábor (RG) gratfai@idg.hu

GameStar TV

Kreatív producer: **Szeleczky Ádám** (aDaM) aszeleczky@idg.hu
Szerkesztő: **Dragon György** (Gyu) gyu@gamestar.hu
Videószerkesztők: **Kálmán Balázs** (Flatline) flatline@flatline.hu
Nagy Endre (EndreMan) enagy@idg.hu

GameStar Online

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

Munkatársak:

Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu
Erdel Patrik (Paca) paca@gamestar.hu
Kaiser K. Dávid (Mastigias) kkaiser@idg.hu
Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@idg.hu

Grafika, tördelés, cimlapterv:

Béres Gábor (Gaben) gberes@idg.hu
Lukács Gergely (Fulton) glukacs@idg.hu
Berényi István (iberenyi@idg.hu) iberenyi@idg.hu
Berényi Teréz (tberenyi@idg.hu) tberenyi@idg.hu

Korrektúra:

Hajdú Éva (Eskin) ehajdu@idg.hu

Szerkesztőségi ügyelet: **Horváth Lászlóné**

bhorvath@idg.hu

Telefon: 577-4300, fax: 266-4343

KIADÓ

Kiadója az IDG Hungary Kft.
1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A épület IV. em.
Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578
Internet: www.idg.hu
Bankszámlaszám: 10300002-20328016-70073285
Felelős kiadó: **Bíró István** ügyvezető ibiro@idg.hu
Műszaki vezető: **Babinecz Mónika** mbabinecz@idg.hu
Nyomás és kötészet: Infopress Group Hungary Zrt.
Igazgató: **Lakatos Imre** office@infopressgroup.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

Telefon: 577-4301, fax: 266-4343
E-mail cím: terjesztes@idg.hu
MediaShop: mediashop.idg.hu
HIRDETÉSI OSZTÁLY
Hirdetési osztály vezető:
Melovics Csaba csmelovics@idg.hu
Telefon: 577-4310, fax: 266-4274
Kereskedelmi asszisztens: **Bohn Andrea** abohn@idg.hu
Telefon: 577-4316, fax: 266-4274
Médiaajánlatok: idg.hu/media
E-mail: kerirdo@idg.hu

MARKETING

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

KONFERENCIA

Rendezvényeservező: **Szebeni Gabriella** gszebeni@idg.hu

TERJESZTÉS, ELŐFIZETÉS

Terjesztési igazgató: **Babinecz Mónika** mbabinecz@idg.hu
Terjesztő: A kiadványt a LAPKER ZRT., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hírlapkézbesítőknel, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hírlapelőfizetes@posta.hu), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 476-6300).
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.
Megjelenik minden hónap harmadik csütörtökén.

GameStar dupla DVD melléklettel: 1 995 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4 920 Ft, 1/2 éves előfizetés: 9 870 Ft, 1 éves előfizetés: 19 020 Ft
GameStar dupla DVD melléklettel: ISSN 1787-9027
JOGI KÖZLEMÉNYEK
Jogi közlemények: Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését.

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

Lapunkat a MATESZ adataitja.

Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.



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



TELJES JÁTÉK: SHADOWGROUNDS SURVIVOR

A SHADOWGROUNDS SURVIVOR a Trine kiegészítőinek lövöldözős játéka, amelyben három túlélő közül kell egyet irányítanunk, miközben az idegenek ellen harcol. A felülnézetes megjelenítésnek köszönhetően nem kell attól aggódnunk, hogy esetleg a hátunk mögül támadnak ránk, de a játék ettől függetlenül tartogat néhány meglepő, néhol félelmetes részt. Mindemellett kapunk még RPG-szerű fejlesztési rendszert a fegyverekhez és karakterekhez, valamint az egyjátékos kampány mellé túlélő- és négyfős kooperatív módot is. A játék 2007-ben jelent meg, de a grafika

mai szemmel nézve sem csúnya, a zenét pedig az az Ari Pulkkinen szerezte, aki a *Trine* és az *Angry Birds* dallamaiért is felelős volt. Szép grafika, jó zene, kellemes játékmenet: ez a *Shadowgrounds Survivor*, próbáljátok ki bátran! Telepítéshez indítsátok el a DVD-n található SetupSurvivorHungary.exe nevű fájlt.

**HARDVERIGÉNY
MINIMUM**
Processzor: P4 1500 MHz
RAM: 512 MB
Szabad hely: 1 GB
DirectX: 9.0c
Videokártya: 128 MB

BLACK MIRROR 3

A *Black Mirror 3*-ban egy rejtélyes gyilkosságot kell megfejtenünk és egy családi átkot kell megtörmölnünk, kalandjátékos formában. A történet szerint a második részben megismert fiatal fényképészt gyilkossággal vádolják, az elméje pedig kezd felmondani a szolgálatot. A demó nagyobb mérete annak köszönhető, hogy a játék teljes első fejezetét tartalmazza, valamint egy visszatekintést is ad az előzményekről.



PLUSZ: War Rock-kliens

A War Rock telepítésénél riaszt, de ne aggódjatok, nincs vele gond!

Játékbeutató	32:04
Másvilág	26:44
Mélyvíz	06:27
Aréna	21:18
Kerekasztal	09:31

JÁTÉKOK

LEGO Star Wars III: The Clone Wars	00:00-06:26
Crysis 2	06:27-11:58
Homefront	11:59-20:05
Rift	20:06-28:44
The Witcher 2: Assassins of Kings	28:45-32:04

GY.U.F.O.

Idegenek, békével jöttünk, a Föd nevű bolygóról, GS országbú!



CHAGYUDIS

Disorder épp azon gondolkodik, hogy a nagy rendetlenségben hol hagyta el a nevét...



GYU NEM ÉRTI

Foteltornánk következik, egy-két kilégzés, há-négy filmnézés.



TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



ESET SMART SECURITY (2ADUB6)

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



VIPRE ANTIVIRUS + ANTISPYWARE (VIP2IS)

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



OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitium két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják február 15-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogassunk el a www.agnitium.hu/gamestar oldalra és írjuk be az aktuális havi kódot (az Antivirus Próhoz: április 15-május 31., 2011: **6VZ2J-C5HGB-48KSW-SKS8S-8GDW5**, a Security Suite Próhoz: április 15-május 31., 2011: **39ZTC-NXYQ4-4G44S-K8C9G-D5YS6**).



PANDA GLOBAL PROTECTION 2010

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

HASZNOS PROGRAMOK

DRIVER: ATI 11.3 XP/VISTA, NVIDIA 266.58 XP/VISTA/7

VIDEO: K-Lite Codec Pack 7.0, DivX v8.0, VLC Player v1.1.8

FÁJLMENEDZSER: Total Commander v7.56a, Free Download Manager 3

GRAFIKA: HyperSnap-DX v6.81.05, IrfanView v4.28, Gimp 2.6.11, Paint.NET 3.5.6

INTERNET: Internet Explorer 9, Firefox 3.6.14

CHAT: aMSN v0.984, mIRC 7.19

TÖMÖRÍTŐ: WinRAR v3.93, WinZip 15

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

DVD-ÍRÓ SZOFTVER: Burn4Free v5.4

IRODAI SZOFTVER: OpenOffice 3.2.1

FIGYELEM!

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

Amennyiben a GS1104 jelű DVD-lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt. A kezelőfelület Firefox böngészőre és 1024x768-as felbontásra van optimalizálva. A *Shadowgrounds Survivor* telepítéséhez a DVD „Teljes játék” menüpontjában található útmutató. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA-kártya driver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is. Ha törött a lemez, vagy a meghajtód nem olvassa, azonnal írd a terjesztes@idg.hu címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.

CD GALAXIS



Crisis 2

megjelent, kapható

9 990 Ft



Dragon Age II

megjelent, kapható

9 990 Ft



Sims Medieval
megjelent,
kapható

9 990 Ft



Shift 2 Unleashed
megjelent,
kapható

9 990 Ft



Portal 2
várható:
április 22.,
magyar
felirattal

9 990 Ft



Darkspore
várható:
április 29.

9 990 Ft



Command and Conquer 4 Tiberian Twilight
árcsökkentés

1 990 Ft



FIFA 11
magyar
kommentárral,
árcsökkentés

4 990 Ft



Battlefield Bad Company 2
árcsökkentés

4 990 Ft



Battlefield 2 Complete Collection
árcsökkentés

1 990 Ft



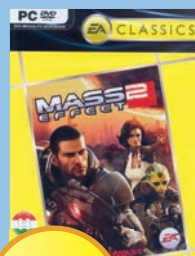
Dragon Age: Vervonalak
magyar
felirattal

3 990 Ft



Dragon Age Vervonalak: Eszmélés
kiegészítő,
magyar
felirattal

3 990 Ft



Mass Effect 2
magyar
felirattal
(angolul nem
játszható)

1 990 Ft



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

3 990 Ft

Webáruház: cdgalaxis.hu

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

ARÉNA



KEDVES OLVASÓK!

E havi Arénánk végre a tavasz jegyében telik, bár odakint nagyon beborult és bármikor zuhogni kezdhet az eső. Ezt a zuhogást várjuk a jövő havi levélzöntől is, írjatok sokat!

Írjatok! arena@gamestar.hu

//Gyu

E HAVI LEVELEINK AZ ELŐZŐ HAVI GAMESTARRA REAGÁLNAK



GAMESTAR ÉS A VIDEOJÁTÉKOK

Sok szó esik a torrentezésről, hogy az milyen csúnya dolog, és sokáig én is így gondoltam. Ha valaki szellemi és anyagi erőforrásokat áldoz valamibe, azt tiszteljük meg azzal, hogy nem lopjuk el az alkotását. Ezért vásároltam már jó pár eredeti játékot. Persze akad a polcomon pár nem eredeti is, aki ennek ellenkezőjét állítja magáról, annak vagy sok a pénze vagy HAZUDIK! Igen, nagybetűvel.

Szóval eddig az a tapasztalatom, hogy az eredeti játékokkal többet szívtam eddig, mint a nem eredetiekkel. Például a S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky-t egy hétig reszeltem és mindenféle kompatibilitási gondokat orvosoló segédanyagokat kellett keresgelnem hozzá, mire játszani tudtam vele. Az Armed Assaultot vagy csak ablakban tudom futtatni, ami azért ront az élményen (nem beszélve arról, hogy elég gáz, ha játék közben előreugrik egy másik ablak), vagy akkor megy normálisan, ha kikapcsolok a négyből egy gigabájt RAM-ot (?!). Ma pedig a Sacred Goldot tettem fel és amikor indítani akartam, állandóan lemezért vinnyyogott. Egész napos próbálkozás után fogtam magam, leszedtem egy illegális, feltört kalózverziót, és működik...

Most akkor, hogy van ez? A kiadók sírnak, hogy sok a lopkodás, aztán meg az, aki megvette az eredetit, le van ejtve?! Hozzáteszem, egyik problémára se találtam olyan hivatalos javítócsomagot vagy csak tájékoztatást, ami segített volna a gondokon. Félreértés ne essék, nem a kalózkodás mellett érvelek. De ha a kiadók elvárják, hogy pénzért vegyem meg a terméküket, akkor én is elvárom, hogy gond nélkül működjenek. Zárójelben mondom, erős gépem van és az operációszerem (Win7) is teljesen legális. – Sári Balázs

Nekem is lenne egy-két észrevételem: bárkit meggyanúsítani azzal, hogy hazudik, erősen neveletlen dolog. A rossz beidegződéstől kezdve a rosszhiszeműségén át még millió egyéb ok is vezethet ahhoz, hogy valaki ne vegyen meg játékprogramokat. Nem védeni akarom őket, de nem feltétlenül hazugok is, ha már „csalnak”. A második észrevétel: úgy látom, elképesztő peched volt az eredeti játékaiddal, főleg olyanokkal, amelyek védelme hagy némi kívánnivalót maga után. Ezért is előnyösebb például a Steam a dobozos verzióknál. Tudom, ez utóbbiaknál ott a tulajdonlás érzése, viszont a Steamnél

rendelkezésre áll az azonnali patch és javítás opciója – lehet választani. Úgy érzem, a te problémád valós, és valóban hibásak benne a kiadók, de hibásak benne a sokmillió-féle PC, a béna programozók és a töketlen másolásvédelmek is. Javaslat: Steam vagy konzol – mit gondolsz? Egyébiránt maga a Windows 7 is okozhat gondot, főleg akkor, ha 64 bites; számtalan játéknak vannak problémái vele... Sajnos minden operációsrendszer-váltáskor fennállhatnak ilyen gondok.

GTAS? DE MÉGIS MIÉRT?

Észrevettem, hogy körülbelül minden oldalon, fórumon, meg úgy egyáltalán mindenhol (a GameStarban is) mindenki úgy emlegeti a GTA következő részét, hogy GTA 5. De miért? Ha jól tudom, akkor azért lett a GTA IV-nek a neve GTA IV, mert úgy gondolták a készítők, hogy akkora lenne a különbség/változtatás/újdonosság a IV és a San Andreas között, mint a második és a harmadik rész között. Persze lehet, hogy nem jól tudom (ezt is olvastam egy fórumon), de ha így van, akkor nem hiszem, hogy annyi újdonosság lenne a következő részben, hogy V lenne a neve. Éppen emiatt, hogy van a GTA IV, meg azt mondják, hogy V, már találok olyan emberrel, aki azt hitte, hogy a Vice City a 2. rész. Amikor felvilágosítottam, elég nagyot nézett. Persze lehet, hogy lemaradtam arról a hírről, amikor bejelentették az ötödik részt, ebben az esetben elnézést kérek. – Dóczy Patrik

Egyszerű oka van: sokkal egyszerűbb GTA 5-ként hivatkozni rá, mint a GTA 4 következő részeként. Egyszerűbb is, rövidebb is. Egyébként pedig olyan kevés információ szivárgott ki, hogy bátran gondolhatjuk, hogy GTA V lesz: minden bizonnyal továbbfejlesztik az engine-t, új feature-ök lesznek benne stb. A GTA IV-en már ideje túllépni, elvileg 2008-ban jelent meg, mire pedig a „GTA V” megjelenik, ta-



Azon gondoltam, hogy nemcsak én, hanem minden bizonnyal sok GS-olvasó ír könyvet, illetve verseket. Bár ez csak egy feltevés. Mi lenne, ha a GS CD-n megnyitnátok egy „írók alkotásai” mappát és bárki folytatásokban beküldhetné műveit? Tudniillik egy könyv kiadása olyan pénz, amit igen kevesen tehetnek meg. Én magam két könyvet is írok momentán,

és ha lesz ilyen lehetőség, akár egy évig tele tudom pakolni. – Kárpáti Tamás

Nem hiszem, hogy ilyesmire lenne tömegigény, bár az alkotók részéről megértem, hogy szeretnének kibontakozni, ám inkább ajánlanék egy Web4-es megoldást, hiszen a Három Hülye (<http://haromhulye.web4.hu>) is

egy regény, mégis mekkora siker! Simán promotálunk irodalmi Web4-es blogot is, ha igényes – tessék nekikezdeni!

Kérnék egy szívességet. Gyu, te azt mondtad, hogy van egy olyan táblázatod, amelyben minden játék értékelése benne van, azt el tudnád küldeni az e-mail címemre? Előre is köszi. És így mellékesen



lán négy év is eltelik. Ennyi pont elég egy generációváltásra... Szerintem ez utóbbi a lényeg: lehet, hogy a sztori nem fog annyit előrelépni, de a motor és az elkészítés tuti újabb generációs lesz, mint a GTA IV esetében, így szerintem jogosan hívjuk kódneven GTA V-nek.

A GS ÉS A GÉPIGÉNY ESETE

Először is szeretném elmondani, hogy nagyon nagy GS-rajongó vagyok és nagyon szeretem a GS-t, minden hónapban nagy izgalommal várom. Bár a gépem nem a legújabb, azért mégis vannak olyan teljes játékok, illetve demók mellékelve, amelyekkel a magamfajta „computerszegény” ember is nagyon jól szórakozhat! Ezt nagyon köszönöm! Lenne azért hozzátok egy-két kérdésem. Nem rosszindulat van bennem, hanem a kíváncsiság hajt. Megnéztem az *Assassin's Creed: Brotherhood* nevű játékot. Mint említettem, nem bombajó a gépem, de a leírt gépigényt megnézve úgy láttam, talán elfut a gépem, de azért ellenőriztem az interneten is a gépigényt és nagyon meglepődtem.



Amit az újságban gépigényként leírtatok, az interneten annál sokkal nagyobb gépigénnyel talákoztam. Míg ti AMD 2600+os processzort írtatok, ezzel szemben az interneten AMD Athlon X2 64 2.4 Ghz szerepelt. Az általatok leírt 512 MB RAM helyett a minimum is 1,5 GB RAM volt.

Mint mondtam, nem becsülni szeretném a munkátokat, és nem is a rosszindulat vezérel, hanem a kíváncsiság, hisz a két gépigény teljesen más, és szeretném tudni, hogy melyik a pontos. Remélem, választ kapok a kérdéseimre, és nem bántottam meg vele senkit. – **Varga Zsolt**

Elvileg pontos ajánlat nincs is, ugyanis néha a minimumnál kevesebben is elindul a játék, néha az ajánlaton is szaggat. Sok mindentől is függnek ugyanis a dolgok, hiszen ki tudja, mi minden fut még a háttérben, arról nem is beszélve, hogy ellenőrizni sem tudjuk az ajánlott konfigurációkat – pont olyan gépünk az esetek száz százalékában nincs, amelyet ajánlanak, vagy amilyen a minimális konfiguráció. Ezért is mondom, hogy minden ilyen adat csak ajánlás, csak körülbelül mutatja meg, min indul el és min fut rendesen az adott játék.

PC VS. KONZOL

Egy sokat átrágott, ám még mindig sokszor felhozott dologgal, a PC vs. konzol témával kapcsolatban szeretném a véleményemet leírni. Nos, először is a PC előnyeit és hátrányait szeretném felsorolni.



AZT, AKI ELSZÓRJA A PÉNZÉT FELESLEGES DOLGOKRA, AZT KICSIT SE TUDOM SAJNÁLNI

web4.hu

A HÓNAP BLOGGEREI



Szereted az autós játékokat? Motorok adataival kelsz és fekszel? Az is érdekel az autós játékok mellett, hogy mi hír a nagyvilágban? Akkor a te oldalad az Overdrive (overdrive.web4.hu)! A szerzők nemcsak az autós játékok világában vannak otthon, hanem olvashatunk náluk érdekes gépjárművekről is, láthatok furcsa videókat, de a tesztek is korrektek.



WEB4-ES ÚJDONSÁGOK

Íme, itt a superheader! A most már majdnem mindegyik oldalunkon látható felső, széles sáv funkciója a navigáció megkönnyítése: ha bejelentkezel rajta, akkor folyamatosan beleszél jelentkező minden nagyobb társoldalunkon, ezáltal könnyebb a kommunikáció is egymással, gyorsabban és hatékonyabban lehet kommentelni. Tervezzük, hogy minden oldalunkra, így a blogokra is kiterjesztjük ezt a funkciót, amely eddig osztatlan sikert aratott.

RÖVIDEN

miért váltottak le egy csomó embert? – Rozgonyi László

Ennek több akadálya is van: egyrészt nagyon drága dolog, hiszen több kollégának sok-sok munkája van benne, másrészt a dolog meglehetősen bizalmas, így nem feltétlenül szeretnénk kiadni – sajnálom. De kérdezz, ha kíváncsi vagy

az adatbázisból valamire, megkeresem szívesen.

Remélem, jó helyen járok. Jövőre fogok érettségizni, és érdeklődnék, hogy mi kell ahhoz, hogy játéktesztelő lehessék, hova menjek tovább, vagy tényleg elég csak az újságírótanfolyam? Hozzátk lehet kerülni? Hogy működik ez? Kérlek, válaszoljatok. – **Marci**

A HÓNAP LEVELE



APPLE-TÉMA ÚJFENT

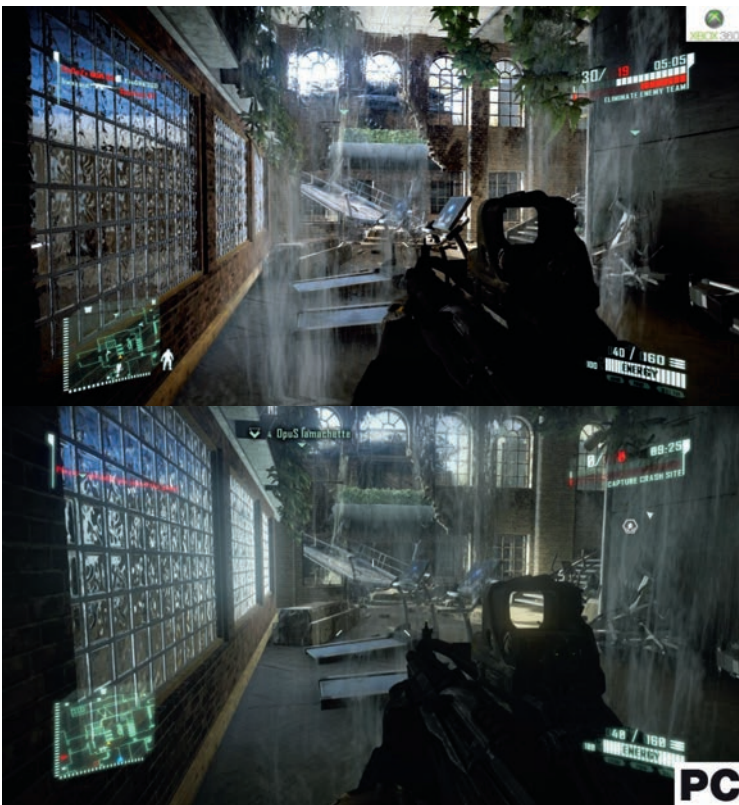
Pár perce fejeztem be a márciusi GS Aréna rovatát, és a legtöbb gondolatot a „Mi lesz veled, Apple?” című levél ébresztette bennem. Én is szeretem az Apple-termékeket, és nem is olyan rég írtam a témával kapcsolatban, hogy én szívem szerint már iMac-tulaj lennék, ha azok a fránya játékok nem kötnének a Windowshoz. A levél olvasása közben sokat bólogtattam, de még ennél is többször húztam a számat, hogy bizony Steve sem olyan szent, ahogy az le van írva. Ám leginkább a kissé félrevezető információk miatt ragadtam billentyűzetem. A megemlített könyvet én is olvastam, sőt: éppen most olvasom második alkalommal. Ott tartok, amikor az Apple megveszi Jobs új cégét, a Nextet, és ezzel „hazatér”. Tudni kell, hogy Jobs való-

ban egy látnok, egy zseni, de a másik oldalon egy kicsit beképzelt, hisztis, mondjuk ki: zsarnok. Nincs ezzel gond, az ilyen hozzáállás miatt tartott az Apple, ahol tart, de azért nem szeretném, hogy ő legyen a főnököm, mert nemcsak kihajtja az embereiből a lelket is (ez alapvetően nem lenne baj), de sokszor nem osztja meg velük a sikert, semmibe veszi azokat, akik éjt nappallá téve dolgoztak az ő sikeréért. Van erre példa a könyvben is. Ettől függetlenül hatalmas egyéniség, tisztelem, csodálom. A betegségével kapcsolatban igen tévesen fogalmaz a levél: valóban, 2004-ben hasnyálmirigyrákja volt, amit sikeresen kezeltek. Ám a cikk a haláláról nem ekkor, hanem jóval később jelent meg tévesen, 2008-ban. Ezután hangzott el az a bizonyos mondat, hogy „A halálomról szóló

hírek erősen túloznak.” 2009-ben ment újra betegszabadságra, ekkor májátültetése volt, amit eleinte tagadni próbáltak; egy ideig a hivatalos indok az volt, hogy felborult a hormonháztartásának egyensúlya. Majd 2009 nyarán ismét visszatért dolgozni, egészen idén januárig. Most nincs semmi konkrétum az okokról, de a levelet azzal zárja, hogy mihamarabb szeretne visszatérni. Jó jel, hogy az iPad 2-t márciusban ő mutatta be, rossz jel viszont, hogy igen rossz bőrben van szegény. A Jobs utáni élet valóban nehéz időszak lesz az Apple számára, remélem, messze van még ez, és ha eljön az idő, méltó utódot találhatnak neki. Szerintem Jonathan Ive lenne az, aki ha nem is CEO-posztot, de a kapcsolattartást a világgal remekül meg tudná oldani. Tehát ő tartaná a bemutatásokat, és

minden döntést neki kéne kommunikálni. Az a tűz van benne, mint Steve-ben. Ez azonban sajnos nem valószínű, a jelenlegi pletykák szerint Ive távozni készül a cégtől, és egyébként is, Jobs ismét Tim Cookot bízta meg az irányítással, akivel nincs különösebb gondom, csak olyan szürke egér szerintem. – **Fábián Béla**

Nagyon érdekes, hogy ez az Apple-téma ennyire meghihette a GameStar olvasóit. Néhány éve még akkora volt a szembenállás PC-s és Apple-fanok között, hogy ez nem lett volna lehetséges. Mára azonban az Apple beszérvárgott szinte mindnyájunk életébe, s elnézve a Steam kínálatát és az iPhone/iPad sikerét, mi is elkezdünk foglalkozni Apple-os játékokkal. Így változik a világ.



Előnyök:

- munkára is használható, nemcsak játéokra,
- interneten egyszerű böngészés, levelezés,
- könnyen javítható, bővíthető igényeknek megfelelően,
- rengeteg hasznos alkalmazás elérhető rá operációs rendszertől függetlenül,
- filmet, zenét lehet rajta nézni/hallgatni rajta akár lemez nélkül is,
- játékoknál szebb grafika,
- új technológiák hamar megjelennek,
- a játékok általában olcsóbbak, mint konzolokra (csak mostanában, régen ugyanolyan drágák voltak).

Hátrányok:

- ha jobb grafikai minőségben szeretnénk a játékokkal játszani, mint konzolokon, akkor körülbelül háromévente költeni kell rá,
- nagyobb szak tudás kell hozzá, mint a konzolokhoz,
- egy gépen csak egy ember tud játszani, így bulikban nem nagyon lehet szórakozásra használni (kivéve a Hot Seat mód esetében egyes játékokban),

- az eredeti szoftverek rá elég drágák (operációs rendszer stb.),
- többbe kerül, mint egy konzol.

Most következzenek a konzolok előnyei:

- olcsóbbak, mint a PC,
- célhardverek, azaz szinte csak játékra használhatók, illetve lemezekben lévő videókat, zenét lehet rajtuk lejátszani,
- a játékok nem szaggatnak, nem kell a grafikai beállításokkal bajlódni,
- többen is tudnak egyszerre játszani rajtuk, tehát több ember számára is szórakozást nyújthat egyszerre,
- nagyobb időközönként jönnek csak ki új szériák belőlük,
- operációs rendszert nem kell rájuk megvenni.

Hátrányok:

- nem annyira sokoldalúak, munkára, stb. nem igazán alkalmasak,
- javításuk, alkatrészcsere csak szervizben megoldható (megoldható talán saját kezűleg is, bár én sosem nyúltnék bele),
- egy idő után elavultabb grafika a PC-s játékokhoz képest,
- új technológiák nagyon lassan jönnek ki rájuk (nagyjából csak új szériák megjelenésével),

Elárulok valamit: amikor cikkíró pályázatot hirdettünk, 380-an jelentkeztek. Mi összesen 16-an vagyunk a külsősökkel együtt. Hozzánk bekerülni szinte lehetetlen, mindegy, mit tanulsz – csak a tehetség, munkabírás, elhivatottság és az az összeg számít, amit mazur bankszámlájára havonta átutalsz... S nem azt például helyesen írni, az sokat segít.

Tisztelt GameStar! Bognár Gergő vagyok és szeretném kipróbálni magam, hogy hogy menne egy játék tesztelése. Magamról annyit, hogy majdnem mindent lábbal csinállok, mert a karomban nincs működő izom. Lábbal használom a számítógépet is. Az autós játékokat szeretem a leginkább, van egy MOMO-kormányom, azt is lábbal használom. Autómániás vagyok,

ezért a legtöbb játék, amivel játszom, az autós. Sajnos Magyarországon még nincs lehetőségem jogosítványt szerezni, ezért csak így tudok „autót vezetni”.
– **Bognár Gergő**

Egyrészt magánemberként gratulálok neked, Gergő, fantasztikus, amit csinálsz. Másrészt ahhoz, hogy

teszterkedj, nincs ránk szükség – fogd meg a lábaidat a kormányt, és tesztelj egy játékot! Ehhez sem engedélyt, sem mást nem kell kérni tőlünk. Azonban mi nem keresünk cikkíró autós témában – így aztán javasolom, hogy a sok autós játékblog közül keress egyet, ahol közreműködhetsz, ott biztosan szívesen fogadnak majd.

– a játékok drágábbak rájuk. Nos, körülbelül ennyit szedtem össze. Én PC-párti vagyok, konzolom nincs. Ha a jövőben a játékokat konzolokra is úgy készítik el, hogy egérrel és billentyűzettel is lehet őket irányítani, akkor mindenképp beszerzek majd egyet. (Már ha a gép is támogatni fogja a billentyűzetet és az egeret.) Nem is értem, hogy miért nem oldják meg; mondjuk akkor szerintem a PC-s hardvergyártók eléggé nagy bajban lennének. És akárki akármit mond, a PC-s játék piac gyengül, „hála” a wareznek és az emberek hozzáállásának, akik úgy vélik, hogy végül is minek vegyenek meg valamit, ha ingyen is letölthetik. Azokat megértem, akiknek nincs pénzük rá (diákok, minimálbéren dolgozók stb.), de azt, aki felesleges dolgokra szórja a pénzét, azt kicsit se tudom sajnálni. A PC-t szerintem egyedül az online szoftverboltok tudják megmenteni, például a Steam, Direct2Drive stb. Remélem, összejön a dolog, mert hosszú távon én még mindig a PC-ben látom a jövőt a flexibilitása miatt.

Húha, előre látom a levélözönt, amely erre az e-mailre fog érkezni. A PC-s játékipiac legnagyobb problémája, hogy nincs mögötte egy olyan cég, amely minden erőforrást felhasznál a platform előremozdítására. A Nintendo maga is fejleszt konzolokra (nem is akármilyen játékokat), a Sony is, a Microsoft is... Ezzel szemben PC-n nincs ilyen „platformtulajdonos”. A PC-k előnyeként hoztad fel a sokoldalúságot, de ez a hátrányuk is egyben, hiszen így a vírusok, keylogger, rosszindulatú programok is futnak rajtuk, arról nem is beszélve, mennyit fogyaszt egy csúcsmínőségű PC. Írod, hogy az operációs rendszer drága PC-re – ez nincs egészen így, hiszen a PC-re rengeteg ingyenes megoldás létezik, szemben a konzolokkal, ahol csak néhány demó ingyenes. Szóval értem, hogy miért állítottad össze a listát úgy, ahogy, azonban rengeteg egyéb szempont is van, amit nem vettél figyelembe: például PC-n is lehet a játékok sokaságával többen játszani, csak a felhasználók lusták több joypadot venni... mert a PC-hez nem jár controller, míg a konzolhoz meg igen. Viszont egy dolog közös bennünk, akár PC-nk, akár konzolunk van: mind gamerek vagyunk, ezt ne felejtjük el!

SIC TRANSIT GLORIA GAMERI

Lassan 10 éve olvaslak titeket, mindig is elégedett voltam, most is az vagyok, bár lassan már a gyerekeim próbálják elbitorolni a billentyűzetet, de mivel én skillesebb vagyok, nem mindig hagyom. Nemrég a kezembe került

egy régesrégi számotok és belegondoltam, hova fejlődött a lap és az egész kommunikáció azóta. Akkor volt egy mostanihoz körülbelül hasonló méretű lap volt és smafu: lehetett e-mailt írni, talán volt még fórum, aztán kész. Ma meg mik vannak? Rendezvények, vetítések, nyereményjátékok, élő tévéadás (ezért külön gratula nektek, nagyon ott van), offline tévéadás, beszámolók külföldről a GameStar Online-on, Facebook-csoport több mint tízezer taggal (ezért is gratula), Web4-es blogok tucatjai – s mindezt ti csináltátok. Jut időtök néha élni is? Mert most már mindenki multifunkciós, szinte mindnyájan teszteltek konzolra is, nemcsak PC-re, az számomra kiderült. A kérdésem egyszerű: szerintetek mi minden változott? – **Lázár Zoltán**

Rengeteg minden! Egyrészt a tíz évvel ezelőtti PC-k mai szemmel borzalmasan lassúak és korszerűtlenek voltak, másrészt akkor még hol volt Facebook, hol volt igazi szélessáv, hol volt a millió blog? Sehol. Akkor még valóban klasszikus újságírók voltunk, azaz írtunk az újságba. Ma már modern újságírók vagyunk, akik nem mások, mint médiamunkások – ha kell, akkor rádióműsört csinálunk, ha kell, akkor tévéműsört, ha kell, rendezvényt szervezünk, kezeljük a közösséget, meg amit csak kell. Még mind a mai napig sokan azt hiszik, hogy a munkánk csak „játás” és utána „írogatás” – akik ezt gondolják, kérdezzék meg a gamestaros újoncot, Mastigiast: ő tudna mesélni arról, ez mennyire nem igaz. A mi munkánknak sokkal több aspektusa lett, mint amennyi régen volt: rengeteg a rendezvény, amelyre ki kell menni dolgozni, s emellett néha csak egy játékra jut idő, vagy annyira sem, hogy havonta teszteljünk is valamit. Nem mondanám, hogy akkor volt jobb, vagy ma jobb – totálisan más.

VÁLTOZÁSOK

Mivel már régen láttam a csapatot (az idő eljárt mindenki felett), meg tudnátok mondani nekem, hogy milyen változtatások voltak eddig mind a GameStarnál, mind a GameStar Teamnél? – **4bit**

Mivel nem írtad, hogy mihez képest, így csak az új kollégákat sorolom fel. A hardveres főatyaúrstenünk most már Disorder (alias Dislike), miután Matteo pályát módosított. A DVD szerkesztője és hírező kolléga most már Mastigias, aki Vakka pótolhatatlan helyét igyekszik egyre jobban betölteni. Több kiváló, volt



MÁR IMAC-TULAJ LENNÉK, HA AZOK A FRÁNYA JÁTÉKOK NEM KÖTNÉNEK A WINDOWSHOZ

munkatárs már nem minket erősít, például BZ, Malachit vagy Samu, de olyan fantasztikus új arcok érkeztek, mint például EndreMan, a régóta, GSO-n ismert Chavalier, vagy a tévézés csínját-bínját kívülről fújó aDaM. Sajnos rövid ideig volt csak a kollégánk Nightwolf, de azóta is szeretjük őt – s persze külsősként változatlanul tesztel nekünk. A team többi tagja (Eskin, Sophiaso, mazur, ender, Flatline, Duncan, RG) változatlanul megvan. Ja és én is elkaristolgatok még itt.

EZ MÁR EGY IDEJE ÉRDEKEL

Régóta nem írtam nektek, de most eljött az ideje; szoktam olvasgatni a GSO-t, még akkor is, ha nemigen szólok hozzá. Megteszik ezt helyettem mások. S vannak közöttük olyanok, akik „sajnos”. Totálisan ki tudok akadni azokon a hozzászólásokon, akik csak úgy bejönnek trollkodni, leszólnak mindent anélkül, hogy tudnák, miről beszélnek. Fogalmuk sincs a tiszteletről, fogalmuk sincs a normális viselkedésről – egyszerűen csak bunkók. Ez vajon miért jó nekik? Erre élvezkednek, hogy 13 éves fejfel (vagy ha idősebbek, akkor is annyinak látszanak a stílusuk miatt) beugathatnak mindenkinek? S amikor visszazólnak nekik, akkor fel vannak háborodva, és fenyegetőznek, hogy ide többé nem jönnek. Hát ne is jöjjenek, mert csak keserűséget okoznak! Menjenek bunkózni máshova másokkal. – **Kelemen Dávid**

Nehéz ügy ez, ugyanis sokan a vélemény-nyilvánítási szabadság álcáját felhasználva egyszerűen csak bunkóskodnak – elvégre az is egy vélemény. Ezzel nem megvédeni akarom őket, de sajnos ez így van. Az internet pedig kinevelt egy olyan generációt, amely megtanulta, hogy a pszeudo-névtelenség álcája alatt sokan azt csinálhatnak, amit akarnak, azt

mondhatnak, amit akarnak és így kompenzálják a saját egyéniségüket. Nincs csajod? Szólj be másnak az interneten. Beszóltak neked és nem mersz visszaszólni? Szólj be másnak az interneten. Anyádék cseszegetnek? Szólj be másnak az interneten. Sajnos még a magántulajdonban levő fórumok vagy oldalak sem biztosítottak a hülyeség ellen – ez egy olyan ország, ahol mindenki szabadon lehet hülye. S ebbe bizony vastagon beleférsz a másik megalázása, vagy legalábbis az erre utaló kísérlet. Ezek az emberek a névtelenségük miatt nem rendelkeznek jó védelemmel – ezért reagálnak rosszul, ha beszólnak nekik. **S itt jön el a legfontosabb szabály: don't feed the troll! Magyar jelentése: ne etesd a trollt. Ugyanis ezek a beteg emberek az irántuk tanúsított figyelemből veszik az erejüküket. Ha senki sem válaszol nekik, vagy nem veszik róluik tudomást, akkor rosszul érzik magukat és eltűnnek. Ezt kell csinálni az internetes trollal is: nem reagálni rá.**

UTÓIRAT

Úgy néz ki, ez a hónap a változásoké volt, illetve olyan, alapvető problémaké, mint a PC-k minimális követelményei, PC-k gondjai az eredeti játékokkal, PC-k vs. konzolok... valahogy a PC-k nem szerepeltek túl jól ezúttal. Amíg a PC-k összeszedik magukat és ti is bombáztok újabb levelekkel, addig is maradok,

Maximális tisztelettel,

ÚJDONSÁGOK

Első kézből



Nem tudom, hogy regéltem-e már a táborról, ha még nem tettem meg, akkor képzeljétek ide, hogy most megteszem.

Mi is van még, mi is van még? *Mass Effect 3*? Jó lesz, rengeteg érdekes információt koverlünk róla, sztéj tyuned!

ender




EA SPRING SHOWCASE TAVASZI SEREGSZEMLE

2011 első negyedévét egyértelműen az Electronic Arts uralta. Úgy tűnik, hogy az év végén megpróbálnak ráduplázní!

VALÓSZÍNŰLEG KIFOGTUK AZ ÉV EGYETLEN VERŐFÉNYES NAPJÁT LONDONBAN, vagy az is lehet, hogy az Electronic Arts semmitől sem riadt vissza, csak hogy lenyűgözze az európai újságírókat és ezt is elintézte. (Persze a játékújságíró szereti a napsütést, de csak addig, amíg az nem éri a monitort.) A félhomályos szobák és az ott terpeszkedő bitang nagy képernyők sokkal jobban érdekelték minket, úgyhogy neki is lódultunk kipróbálni az Electronic Arts közelgő játékeit. A legnagyobb sztár természetesen a *Battlefield 3* volt, csupán azt fájaltuk, hogy a DiCE csapatánál tett stockholmi stúdiólátogatáshoz képest nem tudtunk meg semmi újat (például a multiról, ami pedig mindenkit nagyon érdekelt), mindezt már láttuk-hallottuk, úgyhogy akit érdekel és nem tette még meg, az lapozza fel a februári GameStart. Remekül szórakoztunk a *Portal 2*-vel, ami pontosan olyan lett, mint amilyenek megálmodtuk: az el-

ső rész szürreális hangulatát, egyszerűen bájos és bizarr humorát tökéletesen sikerült átültetni az új környezetbe. Szívesen játszogattunk volna még vele, mert főleg az érdekelt volna miniket, hogy mennyire változatos, és hogyan állja meg a helyét egész- (avagy több) estés játékként – de ezt már csak a következő hónapban tudjuk meg. Külön helyet kaptak az Electronic Arts ingyenes játékei, a *Battlefield Play4Free*, illetve a két Facebook-csoda, a *EA SPORTS FIFA Superstar* és a *Dragon Age Legends*. Előbbiben 30 liga, 500 csapat és több tízezer játékos vár miniket, hogy összerakjuk álmaink fociklubját, illetve megmérkőzzünk cimboráink csapataival. (Emlékeztetnék mindenkit, hogy Londonban volt a buli, ahol focimenedzser-játékból egyszerre minimum kettő is van a PC-s toplistákon!) A *Dragon Age Legends* remek móka, ami ugyan szintén Facebook-játék és így nem rengeti meg a világot, de kategóriájában valóban hangulatos és össze-

tett. Ötletes húzás, hogy aki rászánja az időt és nevelget magának egy harcost, mágust vagy tolvajt Facebookon, az a *Dragon Age II* PC-s, Xbox 360-as vagy PS3-as változatában is használható extra tárgyakat kaphat ajándékba. Hát nem remek? Külön említést érdemel a *Kingdoms of Amalur: Reckoning*, amely egy igazi all-star csapat közös sürgölődéseként készül (-get, már jó ideje). A sztoriért bizonyos R. A. Salvatore felel (aki a fantaszírók körében azért erősen túlvan van a „közepesen híres köcsög” ligán), a képi világ pedig a Spawn képregények alkotója, író, babagyáros Todd McFarlane nevéhez fűződik. (Mért, mit írjak? Azok babák!) Sőt, a fejlesztést bizonyos Ken Rolston felügyeli, aki az *Elder Scrolls III: Morrowind* és az *Elder Scrolls IV: Oblivion* vezető dizájnere volt. A következő oldalakon az EA Spring Showcase néhány izgalmasabb játékával bővebben is foglalkozunk. (De a *Fancy Pants Adventures* miért maradt ki?!) 



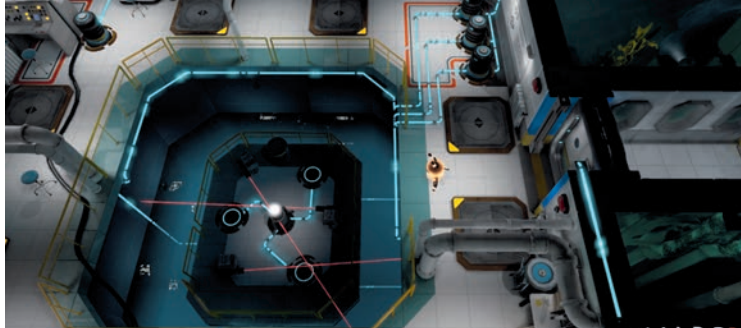


Gatling Gears

Egy minigun monogám, két minigun...

Ha tetszünk még emlékezni a (kiváló) Greed Corp nevű remek kis játékra, akkor nem lesz ismeretlen a *Gatling Gears*, a Vanguard Games új alkotása. Néhány ismerős játékelem visszaköszön (ismerős játékelemek, szevaszto!), mint a lépegető egységek, a rombolható terep... de most így magunk között szólva, nem is tudom, miért próbálok a *Gatling Gearst* értelmes

játéknak feltüntetni. A nagyon tömör, ám annál beszédesebb „BLOW_@#!% UP!” jelszóval reklámozzák, úgyhogy sejteni lehet, hogy mi történik: felrobannak dolgok, nekünk pedig úgy nagy általánosságban közünk van ehhez. Egyszer talán majd rábukkanunk benne valami mélyebb értelemre is, de addig inkább csak tátott szájjal nézzük a Nagy Vörös Lángoszlopokat.

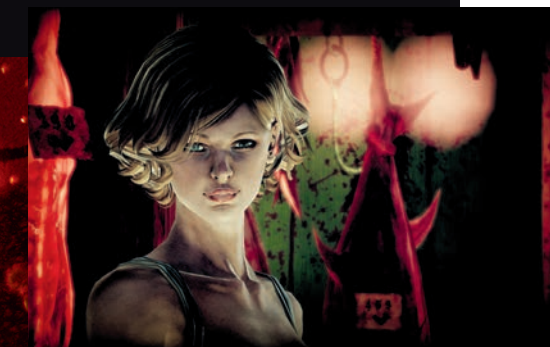


Warp

Olcsó játék fura robotokkal

A montreali Trapdoor csapata egy igazán fura (de jó fura vagy rossz fura? Jó fura!) játékkal emelte az ünnepek fényét. Érdekes volt nézni a képernyők előtt elhaladó újságírók arcát, mert kizárólag kétféle reakciót produkáltak (eltekintve a semmilyen reakciótól, ami az újságírók standby üzemmódja – olyankor csak bólogatnak, de az agyuk töltőn

van). Szóval aki ránézett, az vagy azonnal elmosolyodott és közelebb lépett, vagy pedig alig leplezett szörnyülködéssel szaporázta meg lépteit. Felülnézetes sci-fi, lopakodós-akció hibrid, galád csapdákkal, szívatós pályákkal és még újságírók számára is vállalható fejtorokkal. Nekünk tetszett, nyáron érkezik XBLA-ra, PSN-re és PC-re.



Shadows of the Damned

Holdvilágos éjszakán, miről álmodik a... Marilyn Manson

Volt egy játék, ami azonnal szemet szúrt 30-40 villogó tévé között is, és akár-hányszor néztünk vissza rá, minden alkalommal sikerült valami mélységes aggodalomra okot adó vizuális horrorcirkuszt produkálnia. Talán segít elhelyezni, ha felsoroljuk, hogy kik szövetkeztek össze az elkészítésére – ha a *Kingdoms of Amalur: Reckoning* egy nyugati all-star banda dolgozik, akkor íme a keleti szupercsapat! Suda51, a Wii-re készült *No More Heroes* (illetve a GameCube és PlayStation 2 egyaránt legelbo-

rultabb játéka, a *Killer7*) alkotója, Shinji Mikami, a viszonylag ismertnek tekinthető *Resident Evil* sorozat atyja – és végül Akira Yamaoka, aki a *Silent Hill* hangmérnök-ként felel a hörgésekért. A játék hőse Garcia, a borkabátos-motoros nagyon kemény démonvadász, akinek szerelmét elrabolták a... démonok. Nem a sztori az igazi mutatvány, annyi bizonyos, viszont a hangulat, az elképesztő szörnyek, a *Resident Evil*-nél azért túlélhetőbb, a *Silent Hill*-nél pedig pörgősebb akció elképesztő elegyet alkot.



„Az első helyszínek egyike, ahova Alice útja vezet, nem más, mint az Őrült Kalapos birodalma, amelyet a fejlesztők steampunk köntösbe öltöztettek”

ALICE: MADNESS RETURNS

KIADÓ Electronic Arts **FEJLESZTŐ** Spicy Horse **RÖVIDEN** Nem éppen hétköznapi akciójáték egy szürreális világban, az immáron felnőtt Alice-szel a főszerepben, aki konyhai eszközökkel harcol a rémálmai ellen. **MEGJELENÉS** 2011. június

Egy tébolyult lány észvesztő kalandjai

//Chavalier

HA EGY JÁTÉK KÉT EPIZÓDJA KÖZÖTT TIZENEGY ÉVES VÁRAKOZÁSRA KÉNYSZERÍTÉK A RAJONGÓKAT, akkor mindenről beszélhetünk, csak épp a dínyertes tehén intenzív fejéséről, az aranytojást tojó tyúk egzeciroztatásáról, valamint ama bizonyos róka megkopasztásáról nem. Alice rajongói türelmesek, ám nem ismernek kegyelmet, ezért a humoros szülőikkel megáldott American McGee és kompániája apaitanyait beleadva igyekszik tökéletesre csiszolni a folytatást, ugyanis nem szeretnének egy napon közelebbi ismerettségbe kerülni egy gigantikus borsszóróval.

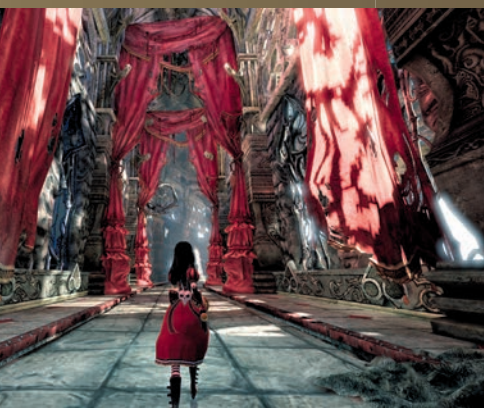
ELŐRE AZ ISMERŐS ISMERETLENBE

A folytatás – kicsoda szemtelenség! – pontosan 11 esztendővel az első rész eseményeit követően veszi fel a történet elhullajtott fonálát. Alice-t kiengedik a Rutledge Elmeegógyintézet falai közül, s egy londoni pszichiáter gondjaira bízják. A fiatal nőt még mindig rémálmok kínozzák a szülei elvesztése miatt, az áthelyezése óta pedig csak rosszabbodott az állapota, ezért az őrület határán táncoló, meggyötört elméje Csodaországba húzódik vissza, ahol remélt biztonság és nyu-

galom helyett egy sarkaiból kifordított, már-már idegen világ fogadja. Más választása nem lévén elindul, hogy szembenézzen a Csodaországot leigázó Gonoszszal, s kiderítse szülei rejtélyes halálának valódi okát. Utóbbi megfejtésében összegyűjtött emléktöredékekre támaszkodhat, például elfojtott hangokra a múltból. A könyvekben, filmekben és rajzfilmekben, valamint videojátékokban megelevenedett világ változatos helyszíneket tartogat számunkra, amelyek mind felépítésükben, mind atmoszférájukban eltérnek egymástól, ráadásul még az ellenfeleket is úgy tervezték meg, hogy passzoljanak környezetükhöz. Hacsak nem füllentettek a fejlesztők, akkor szám szerint hat különböző régióra számíthatunk, és több alkalommal is lehetőségünk nyílik majd visszatérni a viktoriánus Londonba. Az első helyszínek egyike, ahova Alice útja vezet, nem más, mint az Őrült Kalapos birodalma, amelyet a fejlesztők steampunk köntösbe öltöztettek. Itt első körben villával és pajzsral felszerelt sapkás gremlinek ijesztgetik a leányzót, illetve szárnyas csapszegek akadályozzák az előrehaladásban. Ez utóbbiak nem bántják ugyan, de azért nem ördögötől való gondolat néhány jól irányított késszúrásával lerombolni a fészüküket.



i Kína hatalmas ország, ám a játékipar számára elsősorban felvevő piacként és nem annyira kibocsátóként jön számításba. Nagy nemzetközi kiadók adtak már ki bér munkába kínai csapatoknak részfeladatokat, sőt némelyik saját stúdiót is fenntart az ázsiai országban, ám mégis az *Alice: Madness Returns* az első olyan AAA-kategóriás játék, amely az elsőtől az utolsó ködsorig Kínában készült.



Ismertős lesz viszont Queensland (nem összekeverendő az ausztrál tartománnyal), vagyis a Vörös Királynő birodalma, ami most romokban hever. Az egykor pompás kastély oszlopcsarnokában mázsás márványtömbök hevernek sztereszét, a drága vörös drapéria megtépázva lóg alá.

KÉS, TEÁSKANNA, BORSSZÓRÓ, ALICE KEZÉBE CSAK EZ VALÓ!

Hősnőnk válogatott, a szürreális világba tökéletesen illeszkedő fegyverarszénállal rendelkezik majd a játék végére. A kezdet kezdetén azonban még be kell érnie egy késsel, amivel közelharcban tudja sebesen megszurkálni ellenfeleit, amelyek nem csupán külsejükben térnek egymástól, hanem még harcmodorukban is, ráadásul mindannyian más és más fegyverrel kapcsolatban produkálnak különösen heves allergiás tüneteket. Némelyiküket a gorstüzelőként használt borsszóróval lehet a leghatékonyabban örök álomba szenderíteni, de lesznek olyanok is, akik teáskannát formázó ágyú láttán kapnak szívvrohamot. A harcrendszer úgy alakították ki, hogy Alice automatikusan fogja be a célpontokat, de egy gombnyomásra szabadon is célozhatunk, ha inkább azt szeretnénk.

Mind kézitásban, mind távolsági harcban hasznát vesszük Alice mozgékonyaságának, aki aranyos kék pillangókból álló felhőt hagy maga mögött, ahogy jobbra-balra szökell, gurul, vetődik. Attól a ponttól kezdve pedig, hogy megtalálja a zsugorító virágot, már gombnyomásra képes összetöpreődni és a legkisebb résekbe is behatolni zsákmány, valamint gyűjtögethető tárgyak reményében. Ebben az alakban más örült gyerekek falakra karcolt üzeneteit és tanácsait, illetve máshogy láthatatlan platformokat is észreveszünk.

McGee kicsit bomlott elméjéből pattanhatott ki az ötlet, hogy a legyőzött ellenfelek fogakat hagynak maguk után, amelyek a játék fizetőszközéül szolgálnak. Megfelelő nagyságú fogalomért cserébe Alice fegyvereit négy lépcsőfokon keresztül lehet fejleszteni. Nem említettem még, így épp itt az ideje, hogy pótoljam a mulasztásomat, hogy arzenálunk részét képezi többek között egy löfejet formázó hatalmas pöröly, amivel szépen bubin-dámán veri az agresszív kártyalapokat. Taktikusabb játékosok pedig nyugodtan használhatják majd a cilindres nyusziknak álcázott bombákat, amelyeket egy gombnyomással lehet a kívánt helyre lerakni, majd

egy újjal biztonságos távolságból felrobbantani. Ha pedig történetesen Alice-t szeretné valaki távolról fegyelmelni, akkor csak előkapja esernyőjét, kinyitja és elegánsan hárítja a lövedéket. Pontosabban nem elhárítja, hanem visszaküldi a feladónak sok-sok szeretettel.

CANOSSA-JÁRÁS

American McGee egykoron sztárdizájnernek számított, első önálló játéka, az *Alice* mind a kritikusok, mind a játékosok elismerését kivívta, így későbbi munkássága, az egyre alacsonyabb színvonalat képviselő alkotások, amelyekhez nevét és arcát adta, alaposan megtépázták a renoméjét. Az *Alice: Madness Returns* az utolsó alkalom, hogy bizonyítson, mielőtt végleg leírna, és a látottak alapján ezt ő maga is felfogta. A régóta várt folytatás ennek megfelelően nemcsak örülten szépnek, hanem még szórakoztatónak is ígérkezik a felfedezés, a taktikus harcokat és platformelemeket megfelelő arányban felvonultató játékméletnek köszönhetően. 

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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



Nagy nevek,
nagy felelős-
ség, garantált
siker?

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

KIADÓ Electronic Arts **FEJLESZTŐ** 38 Studios **RÖVIDEN** neves fejlesztők első közös projektje, amely magán viseli az összes nivósabb RPG manapság divatos jegyeit. **MEGJELENÉS** 2011. őszi

R. A. Salvatore kalandozni hív egy remélhetőleg fantáziadús világba

HA VALAKIT, HÁT R. A. SALVATORE-T NEM KELL BE-MUTATNI A FANTASY HÍ-VEINEK. Hasonlóképp ismerős lehet Ken Rolston neve is az *inyencnek* (*Oblivion*, *Morrowind* – vezető dizájnér), és hát Todd McFarlane (*Spawn*) sem éppen kezdő arc. Ők alkotják a *Kingdoms of Amalur* fejlesztő-csapatának gerincét, ami ígéretes játékot sejtet. Persze a nagy nevek nem feltétlen jelentenek garantált sikert, látuk már néhányszor, hogy híres fejlesztők által pesztrált játékok is hatalmasat buktak. A *Kingdoms of Amalur* azonban egyelőre jónak tűnik, az apróbb hiányságokat pedig még bőven kijavíthatják a srácok a megjelenésig.

AMIT LÁTTUNK

Az EA Spring Showcase-en már egy kipróbálható verzióval jelentkeztek a programozók, amelynek mindössze egyetlen kisebb hibája volt, nevezetesen az, hogy mi nem nyúlhattunk hozzá, csak az egyik fejlesztő kalauzolásával nézhettünk körbe Amalur világában. A módszer nyilvánvaló hátránya (azonkívül, hogy csak a nyálunk csorgott a kontrollerre), hogy nem éreztük egészen pontosan, milyen is lehet az irányítás, ami pedig fontos lenne, mivel a játék a manapság divatos akciódús RPG-kategóriában indul, azaz nemcsak a virtuális kockák dobálása dönti el a harcok végkimenetelét, hanem bizony nekünk is tevé-

kenykednünk kell. Itt mindjárt ki is derült az egyik újdonság, amire büszkék a fejlesztők. A karakterünket egy gomb nyomkodásával bírhatjuk harcra, ám kellő rutinnal így is nagyszerű kombókat tudunk előcsalogatni. Úgy kell ezt elképzelni, hogy ha például ha nagyon gyorsan nyomogatunk, akkor emberünk gyors csapások százaival támad, ám ha egy kicsit nyomva tartjuk félúton a gombot, akkor jön egy izmosabb csapás, ha pedig egy kis szünetet iktatunk be a nagy cséplés közben, akkor befér egy igazán tökök suhintás, amelynek eredményeképp az ellenfél akár a levegőbe is repülhet. Ilyenkor ugye nem nagyon tud védekezni, tehát jöhet a gyors szelelés. Érdekesnek tűnik a rendszer, bár hosszú távon talán unalmassá válhat a módszer, és főleg a keményvonalas RPG-fanoknak okozhat enyhe hányingert a viszonylag egyszerű harc. Emberünk természetesen fejlődik is, mert hát azért csak egy RPG-ről beszélünk. A demóban például egy szilaj szöke harcosként indultunk el, de a szintlépés után már varázslóként haladtunk tovább. Ezt hogyan? A *Kingdoms of Amalur* nem kínál előre választható kasztokat, hanem három skillfával operál, hősünk pedig igen áramvonalasan idomul választásunkhoz. Eldönthetjük például, hogy a „sorcery” ágra koncentrálunk, ilyenkor hamarosan Gandalf-szerű arcként parádézhatunk, pöpec kalappal a fejünkön, szép nagy

bottal tanítva mőresre az ellent. Mágusként persze leginkább a varázslatok lesznek a főszereplők, de olyan apróságokra is figyeltek a fejlesztők, hogy míg harcosként elgurulunk a védhetetlen ütések elől (jobb esetben ugye), addig a mágusunk odébb teleportál pár métert vészhelyzetben. A fejlesztők szerint nem kell majd egy ágra koncentrálnunk, azaz tökéletes hibrid karaktereket is létrehozhatunk (a.k.a. harcos-mágus), ami egészen jól hangzik, de majd kiderül a vallatásnál, hogy mennyire működőképes a műsorszám. Szerepjátékok esetében fontos még az összeharcsolható loot, hiszen bármennyire is hősiessé vagyunk, azért csak rágerjed a legtisztább lelkű hős is egy-egy páncélra, fegyverre, királynőre (ez utóbbit ritkán találunk majd). A játék ezen részén is az egyszerűség dominál majd, azaz másodpercek alatt eldönthetjük majd, hogy vajon jobb-e az előbb kibelezett szörny által dobott sapka, mint a mienk. Az igazán hardcore arcok persze nekiállhatnak majd mikromenedzselni a hősüket, de ez nem feltétlenül lesz szükséges. Jó helyről lopni nem szégyen – tartja a mondás, és a 38 Studios is körbenézett a manapság divatos RPG-k körében. Néhány jól működő dolog tehát már ismerős lehet majd a szerepjátékfanoknak, mint például a testre szabható felszerelés implementálása. Erre leginkább a városokban lesz lehetőségünk, ahol tűzrű-





i Amalur világa eredetileg egy Copernicus munkacímén futó MMORPG-nek adott volna otthont, csak később döntöttek úgy a fejlesztők, hogy inkább hagyományos szerepjátékot készítsenek. A Copernicus projekt viszont nem landolt a kukában, a Kingdoms of Amalur: Reckoning megjelenése után tovább dolgoznak rajta.



nát faraghatunk kedvenc kardunkba, esetleg kovácsolhatunk tetszetős páncéltangát, ha egyik sem tetszik, amit az úton találtunk, valamint természetesen főzhetünk gyógyitalokat és egyéb főzeteket is. Mindezek igen hangulatos játékokat sejtetnek, de az egész nem ér majd semmit, ha nincs mögötte egy erős sztori, mert bár szörnyeket mészárolni alapvetően jó, kellő motiváció híján hamar unalomba fulladhat a játék.

AMIT HALLOTTUNK

Adva van tehát egy élvezhető akció-RPG, amelyben gonosz szörnyek tömelegét szecskázhatjuk fel, de hogy miért is tesszük mindezt? Erre a kérdésre szerencsére R. A. Salvatore adja meg a választ. Amalur világa tízezer éves történelemmel és hatalmas, szabadon bejárható területekkel rendelkezik. A történet szerint hősünk az első olyan ember, aki visszatért halottaiból a Lelkek Kútja és egy gnóm segítségével. Első célunk kideríteni, hogy ki ölt meg minket, és vajh hogyan jöttünk vissza. A fejlesztők ígérete szerint a történet eleinte egészen személyes lesz, azaz jó ideig csak magunkkal foglalkozunk, amíg aztán magával ragad a sztori, amelynek végén ugye megmentjük a világot. Hősünk öt, impozáns méretű területet felfedezve juthat el a végkifejletig. Az útszéli romokban, a kanyargós mellék-ösvények végén általában egy érdekes mellékküldetés, netán valami combosabb loot, de akár egy természetesebb monszta is várhat ránk. A beleélést segítő az ilyen helyek környékén általában akad egy NPC, aki elmeséli az adott térség történetét, így téve a világot hihetővé. A játékban a szörnyek – végre! – nem dinamikus fej-

lődnék velünk, így könnyen előfordulhat, hogy olyan helyre keveredünk, ahol egyelőre semmi keresnivalónk. Egy ígéretes barlang előtt kóricáló mobok erősségéből ügyesen következtethetünk arra, hogy mi vár ránk odabent, és dönthetünk úgy, hogy ide majd később visszazéünk rendrakás céljából. Elfáradván a harcokba, hangulatos városkákba, falvakba térhetünk be relaxálni, eladni a sok junkot, amit szereztünk, meghallgatni a kocsmákban a legújabb pletykákat, esetleg elbeszélgetni a helyiekkel a környék történelméről. Mindez igen jól hangzik, és a profi készítőgárda szinte garancia arra, hogy ez a végső verzióban is nagyon jól működő egyveleget alkot majd.

AMIT VÁRUNK

A Kingdoms of Amalur a mai divatos RPG-vonalat követi, ami nem feltétlenül baj, hiszen egy jól elmesélt történet hatására a keményvonalas RPG-arcok is hajlandók megbocsátani a viszonylag egyszerű harcrendszert, és így legalább a casual játékosok sem kapnak sírógörcsöt. A történet ugyan a kötelező világmegmentős műsor lesz, de R. A. Salvatore remélhetőleg felturbózza azt az érdekesítő szintre. Az, hogy szabadon közzálhatunk Amalur világában, szintén dicséretes, és remélhetőleg a fejlesztők sikerrel veszik az ilyen esetekben felbukkanó szokásos akadályokat: ha túl sokat kell mázskálni, akkor unalmas, ha túlszűfolt egy térkép, akkor hiteltelen, ha pedig túl sok a harc, akkor frusztráló lehet az ilyesmi. Amennyiben a fejlesztők tartják magukat az ígéreteikhez, bizonyára nem kell majd csalódnunk a játékban, ami az őszi szezon egyik tuti befutója lehet. **CS**





Guild Wars 2

Le a konvenciókkal!

Már az első rész is többször vette semmibe az MMORPG-k szent és sérthetetlen hagyományait, mint amit az inkvizíció elviselt volna, ám a 2012-ben érkező *Guild Wars 2* még merészebb eretnenség elkövetésére felkészülve halad tovább az elődje által kitaposott úton. Az öt választható népet (ember, északi barbárnak tűnő Norn, oroszslánszerű Charr, tündékre emlékeztető Sylvari és kukipofa Asura), valamint nyolc karakterosztályt (ezekből eddig a harcos, az őrző, a kósza, a nekromanta, az elementarista és most már a tolvaj ismert) felvonultató játék mechanizmusai komoly változásokon estek át. Az ArenaNet csapata három pillérré (dinamikus harcok, dinamikus események, személyes történet) helyezte

a legnagyobb hangsúlyt a *Guild Wars 2* fejlesztése során. A harcrendszer gyors, folyamatos animációval kísért, akció-játékokba illő összecsapásokat ígér. A dinamikus események azt jelentik, hogy a játékosok cselekedetei hatással lesznek az őket körülvevő világra. Például teljesen más helyzetet teremtet, ha engedik, hogy egy falu leégjen, netán megmentik a házak egy részét, vagy még azelőtt eloltják a tüzet, és megfékezik a gyűjtögetőket, mielőtt komolyabb károk keletkeznének. Ehhez vegyük még hozzá, hogy minden karakterosztály képes önmagát és társait gyógyítani, feltámasztani, ezért megszűnik a klasszikus tank-healer-support-stb. szerepleosztás, ami korlátok közé szorította volna a játékelményt.



KÉSZÜLJ A MONDOCONRA!

A TAVASZ LEGNAGYOBB ANIMÉS ÉS GAMER RENDEZVÉNYE!

>> **ESPORT: STARCRAFT 2**
2. MCL1, DÍJALAP: 50K HUF

>> **GIGÁSZI TEKKEN 6 VERSENY**
AHOL EGY PSP -T NYERHETSZ!

>> **MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE**
ELŐSZÖR MAGYARORSZÁGON!

>> **ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD**
ÉS TOVÁBBI VERSENYEK

**+MINDEN, AMI ÁZSIA ÉS POPKULT, NAMEG AZ ÖSSZES TAVASZI ANIME-MANGA ÚJDONSÁG!
ITT A HELYED!**

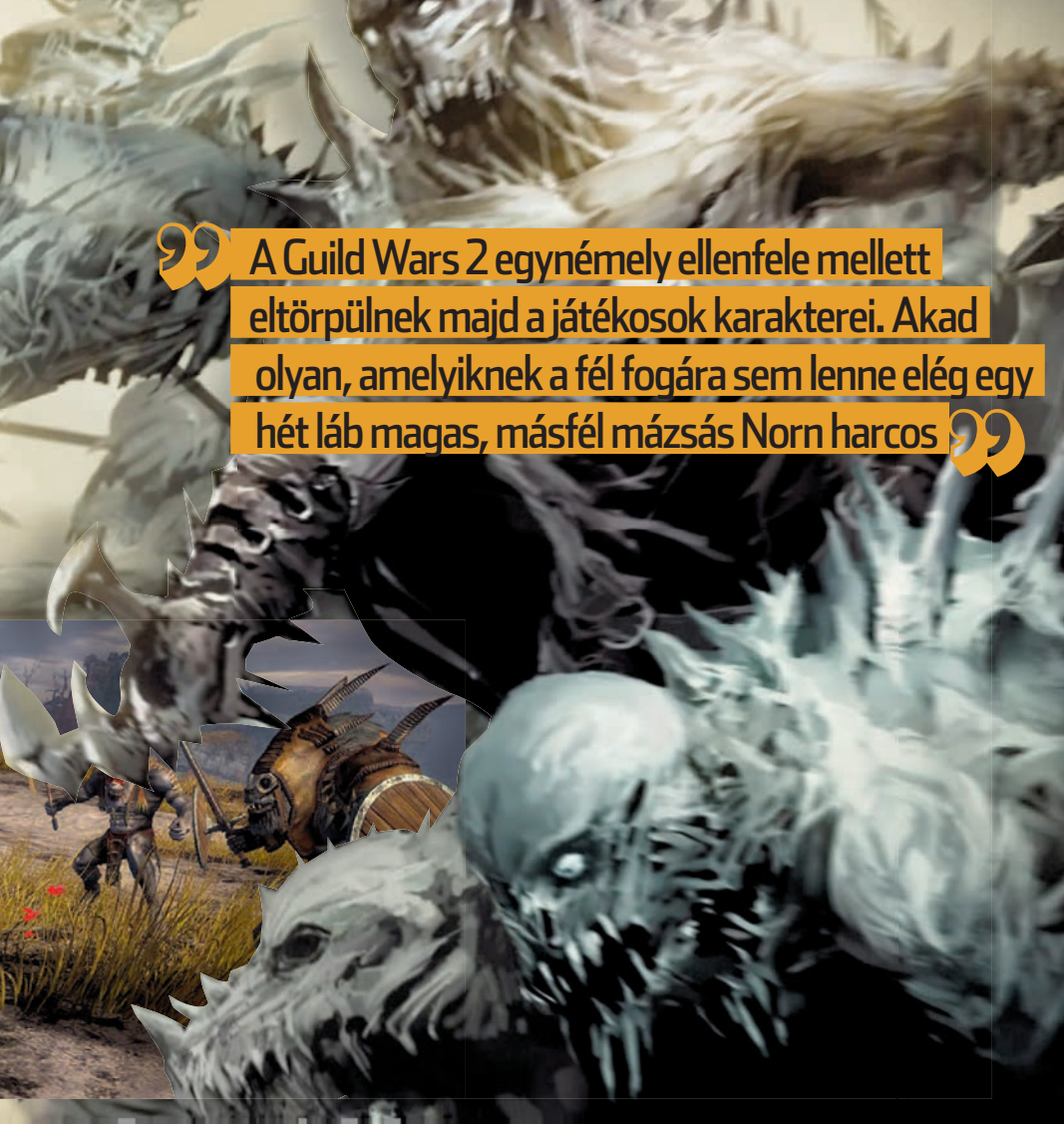
Médiatámogatók és partnerek:



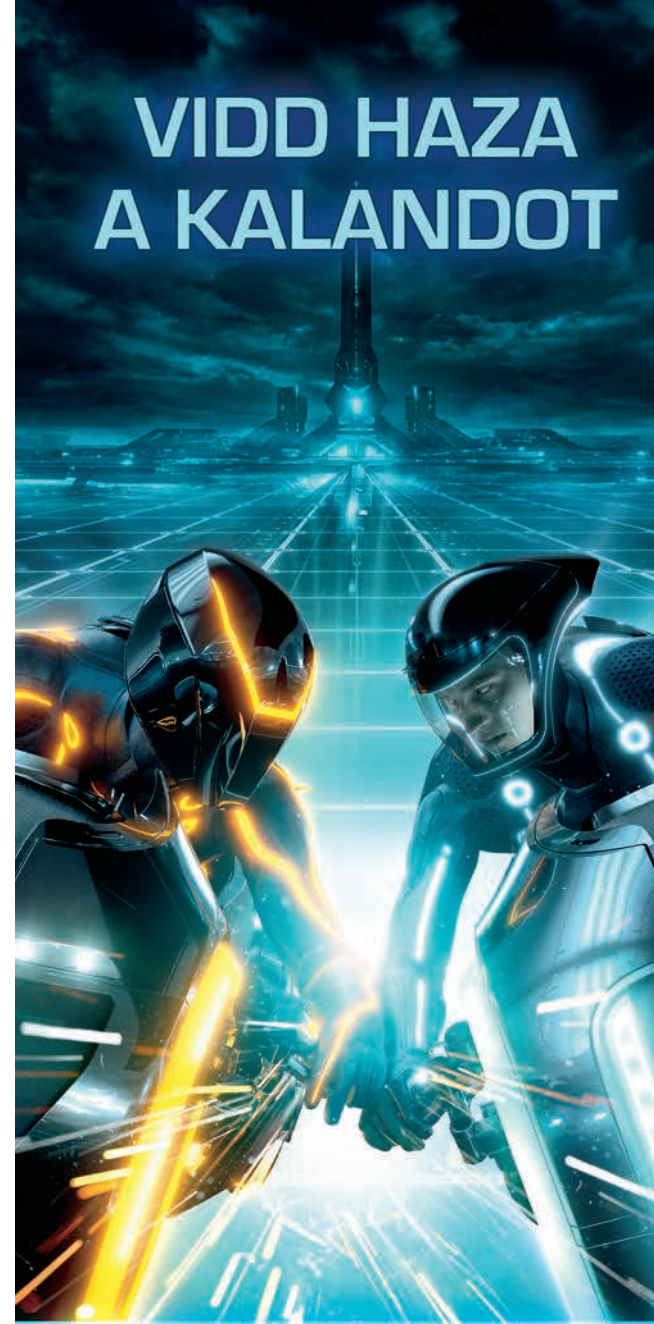
MÁJUS 14-15, HUNGEXPO

PROGRAMOK, INFÓK, JEGYELŐVÉTEL: MONDOCON.HU





” A Guild Wars 2 egynémely ellenfele mellett eltörpülnek majd a játékosok karakterei. Akad olyan, amelyiknek a fél fogára sem lenne elég egy hét láb magas, másfél mázsás Norn harcos ”



VIDD HAZA
A KALANDOT



Gyűjtők, figyelem: Deus Ex: Human Revolution

Adam Jensen 2027-ben kalandozik, tartsunk vele!

A gyűjtőknek szánt kiadás az **Augmented Edition** nevet kapta, PC-re, PlayStation 3-ra és Xbox 360-ra is meg fog jelenni, az ára pedig 70 dollár körül mozog majd. A bővített változat olyan digitális extrákat fog tartalmazni, mint egy új küldetés, 10 ezer extra kredit, egy duplacsövű sörétes puska, egy hangtompító mesterlővészpuska, többszörös gránátvető, automatikus kioldó és robbantó eszköz. Emellett kapunk még egy bónusz DVD-t, amelyen egy 44 perces „Így készült” összeállítás, a játék zenéje, mozgó képregény, E3-előzetes és animált vázlatképek, valamint egy 40 oldalas művészeti könyv található. És hogy mindezt mikor vehetjük kézbe? A *Deus Ex: Human Revolution* hivatalos megjelenési dátuma 2011. augusztus 23., úgyhogy van még időnk pénzt gyűjtögetni.



Megjelent
Disney 3D -en, (Disney Blu-ray) -en és Disney DVD -n!

A WALT DISNEY PICTURES ARRAJÁRÓL: JEFF BRIDGES, "TRON: A KALANDOT" SZERZŐJÉNEK: SEAN BAILEY, PRODUCERJÁRÓK: GARNETT ROBINSON, OLIVER WILDE, BRUCE BOVILLIÉK ÉS MICHAEL ZISSEL, SZERKEZŐK: JACOB HURTLEY ÉS DAVID PERM, ÍRÓK: MICHAEL WILKINSON ÉS JAMES RAYSCROFT, A FILM SZERKEZŐJÉNEK: BARBARA CALFORD, FEJLESZTŐK: CLAUDIO MARIANO, JAC...
LEJÁRÓ PRODUCER: DONALD KOSZNER, PRODUCER: SEAN BAILEY, JEFFREY SLOVER, STEVEN LISBERGER, A FILM TITKÁRJA: KRISTINA STEVEN LISBERGER ÉS DONALD MACHIN...
A FILM TITKÁRJA: DONALD MACHIN ÉS ADAM HUBROWITZ, A FILM TITKÁRJA: DONALD MACHIN ÉS ADAM HUBROWITZ, A FILM TITKÁRJA: DONALD MACHIN ÉS ADAM HUBROWITZ...
A FILM TITKÁRJA: DONALD MACHIN ÉS ADAM HUBROWITZ, A FILM TITKÁRJA: DONALD MACHIN ÉS ADAM HUBROWITZ, A FILM TITKÁRJA: DONALD MACHIN ÉS ADAM HUBROWITZ...



Hawken

Független fejlesztők újabb gyöngyszeme

Ismeritek az Adhesive Games nevű csapatot? Nem? Független fejlesztők, akik mindössze kilencen vannak és kilenc hónap alatt olyat alkottak, amit senki nem gondolt volna. Ez pedig nem más, mint a *Hawken*, ami voltaképp egy PC-n mindenképp hiánypótló mech combat FPS. A koncepció egyszerű: *Mechwarrior*-szerű lépegető robotokkal kell lőni egymást, online multiplayer módban. Ami viszont dicsérendő, hogy ilyen kevesen, pénzes kiadó támogatása nélkül, ilyen rövid idő alatt ennyi mindent megalkottak: módosították az Unreal Engine 3-at, elkészítették a robotok és pályák kinézetét, saját muzsikát szereztek és majdnem kész

játékmenettel rendelkeznek. Előzetes videók alapján a *Hawken* nagyon jól néz ki, bár megjegyezném, hogy a környezet nem rombolható (remélhetőleg ez még változik). Khang Le, a csapat vezetője érdekes dolgot említett: „A játékunkban mindent többször felhasználtak... nincs túl sok egyedi darab, csak egyedi módon raktuk őket össze. Még a fegyvereket is beleépítettük néhol az épületekbe. Semmit sem szeretnénk elpazarolni.” Érdekes hozzáállás, de amíg nem megy a minőség rovására, addig egy rossz szavunk sem lehet. Pontos megjelenésről nincs információ, mindössze annyit lehet tudni, hogy a tervezett célplatform a PC, a PlayStation 3 és az Xbox 360.



” A játékbeli város kinézetét így tudnám összegezni: gondoljatok egy posztapokaliptikus Hello Kitty-re. Mindig ezt mondom a művészeinknek.
– Khang Le, a Hawken rendezője

Náci dínók támadása

ZS-kategória a köbön, avagy jó-e, ami annyira rossz, hogy már jó?

Ez a kérdés juthatott eszébe a **Digital Ranch Interactive tagjainak**, akik rögtön bele is kezdtek a megválaszolásába, egy játék készítésével. A történet 1942-ben játszódik, amikor is a tengelyhatalmak dinoszauruszokat hoznak vissza az életbe,

hogy fegyverként a szövetségesek ellen használják őket. A játékban három-három különböző kaszt közül választhatunk majd a tengelyhatalmak oldalán: három emberi, három dínós osztály lesz majd (lopakodós Raptor, 20 mm-es gépfegyverrel

felszerelt „Desmatosuchus” és rohamozó Dilophosaurus), a szövetségesek oldalán pedig összesen hat emberi kasztot érhetünk el. A már-már beteges koncepció érdekes játékmenetet ígér. A játék letölthető a Steamről, próbáljátok ki!





Jagged Alliance: Back in Action

Mióta vártuk már, mióta!

Tizenkét éve várnak már Ivan, Shadow, Fidel és a többiek rajongói egy igazi *Jagged Alliance*-folytatásra. Hosszas szerencsétlenkedés után egy német kiadónál kötötték ki a jogok, az új tulajdonos pedig komolyan kezdeni szeretne valamit velük, ezért ki is adta a *Cities in Motion* tömegközlekedés-szimulátort jegyző Colossal Order csapatának az ukázt, készítsenek egy folytatást a *Jagged Alliance 2* szellemében, de azért modernizálják is itt-ott. Ennek eredményeként egy felülnézetes, zoomolható, forgatható 3D-s grafikával megáldott játékra számíthatunk az év vége felé, amely a korábbi részekkel ellentétben körökre osztott taktikázás helyett valós idejű harcokat ígér. A fejlesztők a váltás ellenére igyekeztek a lehető legtöbb taktikai elemet átmenelni az elődökből, amelyek már a korai alfa-verzióban is gond nélkül szuperálnak. A veteránoknak szokniuk kell majd az akciópontok hiányát, az új játékosokat pedig nyilván nem fogja ilyesmi zavarni.

A *Jagged Alliance: Back in Action* játékmenetét úgy kell elképzelni, hogy amint valamelyik zsoldosunk látóterében felbukkan egy ellenfél, netán tüzet nyitnak rá, a játék azonnal megáll, így a legnagyobb nyugalommal adhatunk ki parancsokat, amelyeket az embereink valós időben hajtanak majd végre. Fekvő, térdelő és álló helyzetből nyitnak tüzet az ellenségre, utasítástól függően kapáslövés, sorozat

vagy célzott lövés formájában. Célozni fejre, torzóra és a végtagokra lehet, a sikeres találatok következménye lehet azonnali halál, eszméletvesztés, használhatatlan végtag, de ha a rosszfiúkat épp a legjobb minőségű kevlárszakok és golyóálló mellények védik, akkor bajba is kerülhetünk. Persze nagy kaliberű páncéltörő lövedékek használva a legkeményebb koponya is érett dinnyeként loccsan szét.

Embereink viselkedését automatizálhatjuk, például beállíthatjuk, hogy ha az egyik kinyitja az ajtót, a másik fedezi, a harmadik bedob egy villanógránátot, és így tovább. Ha történetesen bénán dob az illető, akkor előfordulhat, hogy a gránát visszapattan az ajtókeretről, és a csapattársak arcába robban. Az elődökből átvett elemek közé tartozik, hogy zsoldosaink nem ugyanazon a szakterületen képesek kiváló teljesítményt nyújtani, van, aki jó lövész, de hülye, mint a tők, ezért egy megvágott hüvelykujjat sem képes bekötözni. Fontos az is, hogy olyan embereket fogadjunk majd fel, akik jól kijönnek egymással, ellenkező esetben a szerződésük lejártával megpattannak. Ahhoz viszont összetartó csapatra lesz szükségünk, ha Arulco népét fel kívánjuk szabadítani. Némileg a Google Mapsre emlékeztető térképen mozoghatunk az embereinkkel, és azzal abból a régióból kergetjük el a katonákat, amelyiből csak akarjuk, ugyanis a játék a legkisebb mértékben sem lesz lineáris.



Valós idejű harc, zoomolható 3D-grafika, szédülni fognak a zsoldosaink

Kevés játék készítése bizonyult olyan nehéz szülésnek, mint az új *Jagged Alliance*. A Strategy First, az előző jogtulajdonos még 2004-ben jelentette be a *Jagged Alliance 3D* és a *Jagged Alliance 3* epizódokat, amelyek fejlesztésével az orosz GFI brigádját bízta meg. Két évvel később szerződést bontottak, mert nem találtak az elképzelések, és a szintén orosz Akella vette át a GFI helyét. A projekt 2006 és 2008 között szinte semmit sem haladt, így végül a Strategy First egy évvel a tervezett 2010-es megjelenés előtt ismét szerződést bontott, és aprópenzért továbbadta a jogokat a német BitComposer Gamesnek, akik a *Jagged Alliance: Back in Action* mellett egy ingyenes, böngészőben játszható változatot is terveznek.



VILÁGOKAT ÉPÍTÜNK


BUDAPEST
ARENA PLAZA, CINEMA CITY

MÁJUS 13

PARTNEREINK:



OLVASÓI TOP 20

- 1  **ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD**
2011. MÁRCIUS 96%
- 2  **DRAGON AGE II**
2011. MÁRCIUS 91%
- 3  **CRYSIS 2**
2011. MÁRCIUS 91%
- 4  **LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS**
2011. ÁPRILIS 82%
- 5  **HOMEFRONT**
2011. ÁPRILIS 74%
- 6  **MASS EFFECT 2**
2010. MÁJUS 95%
- 7  **NFS SHIFT 2: UNLEASHED**
2011. MÁRCIUS 91%
- 8  **DEAD SPACE 2**
2011. JANUÁR 90%
- 9  **CALL OF DUTY: BLACK OPS**
2010. NOVEMBER 90%
- 10  **BULLETSTORM**
2011. FEBRUÁR 80%
- 11  **STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY**
2010. AUGUSZTUS 93%
- 12  **WORLD OF WARCRAFT: CATAclySM**
2010. DECEMBER 89%
- 13  **BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2**
2010. MÁRCIUS 90%
- 14  **NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT**
2010. NOVEMBER 88%
- 15  **CIVILIZATION V**
2010. OKTÓBER 89%
- 16  **TEAM FORTRESS 2**
2007. OKTÓBER 95%
- 17  **FIFA 11**
2010. SZEPTEMBER 90%
- 18  **WOW: WRATH OF THE LICH KING**
2008. DECEMBER 95%
- 19  **CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE**
2007. NOVEMBER 95%
- 20  **CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2**
2009. NOVEMBER 93%



LEGO STAR WARS III

Ne töltsd! Vedd vagy ne vedd, de ne töltsd!



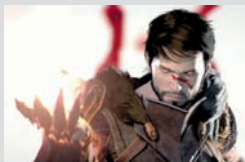
SHIFT 2: UNLEASHED

Szimulátorba hajló árkád stílus, profi megvalósítással.



HOMEFRONT

Az amerikaiakat otthonukban támadják le – vajon győzhetnek egy ilyen háborúban?



DRAGON AGE II

Rövidebb, tömörebb, mégis majdnem minden tekintetben felülmúlja elődjét.



Rage

Ha John Carmack egyszer dühbe jön...

A világot 2029-ben az Apophis névre keresztelt aszteroida becsapódása rengeti meg. Nem sokkal előtte emberek válogatott csoportjait (tudósok, katonák, szakemberek) a Bárkákknak nevezett óvóhelyeken helyezik el mélyálomban. A játékos az egyik ilyen túlélő, aki kiolvasztás után úgy érzi magát, akár a mirelit csirke. A felszínre botorkálva éri a döbbenet: az emberiség nem pusztult ki, egy része megerősített városokban próbál boldogulni, mások a tisztas polgárok élőködő rablóbandák soraikat gyarapítják, a legtöbben azonban ösztönvezérelt mutánsokként vadásznak mindenre, ami él és mozog. Újjá lehet ilyen körülmények között építeni egy civilizációt? Nem valószínű, ezért hősiünk inkább fegyvert ragad, és nélkülát a kellemetlenkedő alakok irtásának. Balszerencséjére még egy titokzatos szervezet is a nyomába ered, amelynek vezetői vérdíjat tűztek ki a Bárkálakók fejére. A *Rage* máris izgalmasabban kezdődik, mint az id Software bármely eddigi játéka, a fogyasztható sztori mellé pedig ezúttal a csapatra eddig nem jellemző változatos játékmenetet is kapunk. A mintegy 15 órára saccolt fő történeteszel mielőbbi felgöngyölítésétől szép számú mellékületés, pénzdfjas arénaharcok, opcionális autóversenyek, tárgykészítés, valamint a pusztá

feldezés öröme téríthet el bennünket. Többféle lőszerfussal működő hagyományos fegyverarzenalunkat (pisztoly, sörétes, gépkarabély) egyebek mellett sci-fibe illő energiafegyverekkel, saját magunk tákolta, robbanó távirányítós kisautóval és lövegekkel, valamint olyan, néma halált hozó eszközökkel egészíthetjük ki, mint az íjpuska és a bumeráng. Mindre szükségünk lesz ám, ha túl akarjuk élni az életünkre törő mutánsok és útonálló támadásait, miközben egyik városkából a másikba furikázunk küldetéseket teljesítve. Minden ellenféltípus más eszközökkel és más harcmodort alkalmazva igyekszik akadályozni bennünket. Az okkultista Ghost banda tagjai például hihetetlenül fürgén mozognak, a Scorcherek szó szerint a tűzzel játszanak, a Shrouded martalócok pedig a legmodernebb fegyverekre és páncélokra, no meg csapatos taktikákra esküsznek. Egyedül az értékes zsákmányt rejtő csatornarendszerben, a banditák búvóhelyein és a mutánsok fészkeiben, tehát a föld alá tévedve mutatja csak régi arcát a csapat. A felszínnel ellentétben itt lineáris kialakítású helyszíneken lövöldözhetjük halomra az ellenséget, miközben kénytelenek vagyunk nélkülözni az eredeti koncepció részét képező fedezékrendszert. Vannak ugyanis tradíciók, amelyeket meg kell őrizni.



DÜHÖNGŐ PAPÍRLAPOK

Egész pályás letámadásra készül a játékot kiadó Bethesda. Első körben még a nyár elején piacra dobja a Dark Horse Comics égisze alatt megjelenő, háromrészesre tervezett *Rage*-képregény első füzetét. Az Arvid Nelson írta és Andrew Mutti rajzolta lapokon az egyik óvóhely túlélőinek története bontakozik ki szemünk előtt. Ezt követi majd a nyár vége felé a Del Rey Books kiadásában egy *Rage*-regény, amelyet az a Matt Costello jegyez, aki a játék történetét is írta.

Game Developers Forum

idén is, tele minden jóval, mi szem szájnak (és ujjaknak) ingere.

Gyertek, hallgassatok, nézzetek és tapintsatok!

ELŐADÓK

- | | |
|----------------------------|------------------------|
| Crytek | Digital Reality |
| Techland | Invictus Games |
| Sproing Interactive | |

VIP WORKSHOPOK

Hogy áll a magyar játékfejlesztés

Oktatás - a jövő fejlesztői

Casual-hardcore

A játéktől a sikerjátekig

RÉSZLETEK

gdf2011.web4.hu

Risen 2: Dark Waters

Kalózik és muskétáz, csak semmi búbjá

2009 egyik kellemes meglepetése volt a Gothic trilógiát jegyző Piranha Bytes harapós kedvű apróhalaiból származó *Risen*. Az egyetlen szigetecskén játszódó fantasy RPG a kiadó meglepedésére elég jól fogyott ahhoz, hogy folytatás után kiáltson. Előtte azonban még a fejlesztők azzal borzolták a kedélyeket, hogy feldobták az ötletet, miszerint lehet, hogy steampunk szerepjáték lesz a következő projekt, amibe belevájják a fogukat. Nos, bármi is legyen ez irányú tervükkel, egyelőre kénytelenek vagyunk beérni a *Risen 2: Dark Waters* címre keresztelt folytatással, amibe azért átmentettek pár ötletet a meglebegtetett gőzgépes, óraműves, puskaporos projektből. Ilyen példának okáért a puskapor és a lőfegyverek megjelenése, ami a mágia varázsütésre történő eltűnésével jár együtt.

Már ebből a néhány sorból is kiderült, az eredetileg fantasynek indult *Risen* világa drasztikus változások előtt áll, ráadásul még olyasféle magyarázatra sem számíthatunk, mint a hasonzóru átalakulásnak áldozatul esett *Fable* trilógia esetében. Az a helyzet ugyanis, hogy nem sokkal az első rész eseményei után járunk, az inkvizítor és a titán legyőzését követően. Névtelen hősünk a Piranha Bytes fennállása óta először nem szenved amnéziában, helyet-

te alkohalmámorban fürdik és – nem nevetni! – felejteni próbál az idilli Caldera egyik tavernájában. Miközben a világ körülötte lassan káoszba fullad, újabb titánok bukkannak fel, és az emberiség lassan visszazorol a Kristályerődbe, emberünket rég nem látott ismerősök keresik fel a nagy kaland, a dicsőség és hihetetlen mennyiségű kincs ígéretével. Várja őt a végtelen óceán, a kalózik és matrözök világa.

A *Risen 2*-ben immáron több szigetet is bebarangolhatunk, amelyek mind domborzat, mind növény- és állatvilág tekintetében különböznek egymástól. Ágyúkkal felfegyverzett vitorlásokkal lehet közlekedni közöttük, ám hogy ezek a halált hozó vascsövek csupán díszként szolgálnak, vagy el is lehet sütni őket, netán komplett tengeri csatákat vívni, azt egyelőre nem árulták el a fejlesztők. Ígéretet tettek viszont arra, hogy nemcsak izgalmas, hanem a döntéseink által befolyásolható történetet írnak hozzá, a küldetések változatosak lesznek és többféleképpen lehet megoldani őket. Emellett könnyebben áttekinthető tárgylistát kapunk, hősünket számtalan ruha- és páncéldarab kombinálásával öltöztethetjük kedvünkre, és szebb lesz a grafika is. Utóbbi vállalásukat maradéktalanul teljesítették – elég a képekre nézni –, ami a többit illeti, azokra a szeptemberre tervezett megjelenésig még van elég idejük.



ITT A GOTHIC, HOL A GOTHIC?

A napokban Mike Hoge, a Piranha Bytes egyik társalapítója egy interjúban arról beszélt, hogy rövidesen visszakérülnek hozzájuk a *Gothic*-széria jogai. Állítása szerint erre a *Risen 2* befejezését követően kerül sor, az ok pedig nem más, mint hogy egykori kiadójuknak csupán meghatározott időre adták el a jogokat. Mielőtt azonban a rajongók örömtüzeket gyújtottak volna, szót kért Michael Riive, a Piranha Bytes feje, hogy lenyugtassa a kedélyeket. Emlékeztetett arra, hogy társa nem jogász, ezért nem szabad készpénznek venni, amit mondott. Arra is kitért, hogy pillanatnyilag nem áll fenn közöttük, és a *Gothic*-jogokat birtokló, hónapok óta a csőd szélén táncoló JoWood kiadó között jogvita.



Batman: Arkham City – Rébusz visszatér!

Kérdez, félek...

A játék október 21-én érkezik PC-re, PlayStation 3-ra és Xbox 360-ra, tette közzé a Rocksteady csapata. Továbbá az is kiderült, hogy a főbb ellenfelek mellett, mint Joker és Hugo Strange, megjelennek olyan régi ismerősök is, mint Edward Nigma – akarom mondani, E-Nigma. Vagyis Rébusz. Ő már a *Batman: Arkham Asylum*-ban is jelen volt kisebb feladványaival, de nem láthattuk szemtől szemben, az *Arkham City*-ben viszont felfedi fizikai valóját. A közzétett képek nem éppen Jim Carrey alakítását juttatják eszünkbe, a zöld ruhás úriember sokkal sötétebb hangulatot áraszt, mint filmes alteregója. Ránézve mindenesetre az alábbi dalszöveg jut az eszembe: „Látom a fejed felett a kérdőjelet...”



MODDOLD A COD: BLACK OPSOT!

A Treyarch egyik fejlesztője Twitter-bejegyzésében osztotta meg a nagyérdeművel, hogy májusban moddercsoportot jelentetnek meg a *Call of Duty: Black Ops*-hoz, amellyel kedvüncnkre formálhatjuk a játékot. Amikor a *Modern Warfare 2*-höz nem érkezett ilyesmi, sokan csalódtak voltak, de talán most majd ők is megenyhülnek.

RÖVIDEN



Star Wars: The Old Republic

Habár az Old Republic megjelenési dátuma még mindig kérdéses, a fejlesztők minden héten csöpögtetnek valami újdonságot

A BioWare az elmúlt időszak egyik legizgalmasabb „pénteki frissítését” adta ki a készülő játékuk hivatalos oldalán, amelyben a már korábban bejelentett advanced classokat részletezték. A kalandjaink során, amikor elérjük a nem túl távoli tizedik szintet, lehetőségünk nyílik az alap kasztunk tovább specializálására. Mind a nyolc választható osztály kétféle ágazik, amelyek szerepükben, játéktípusukban és képességeikben is teljesen eltérnek párjuktól. Erre szokta volt mondani a BioWare, hogy az a nyolc kaszt inkább tizenhat.

Igazuk bizonyításának okából született meg az a fejlesztői blogbejegyzés, ahol is tisztázzák az említett játékelemeket. A számunkra szimpatikus fejlődési irányt a frakciónk – azaz a Köztársaság vagy a Birodalom – fővárosának bolygóján kell kiválasztanunk. Ez a döntés nagyon fontos, ugyanis egyszerű és megváltoztathatatlan, valamint nagyon mélyen hatással van a teljes további „életünkre”. Más párbeszédopciók, más játéktípus, illetve csapatbeli szerepek állnak rendelkezésünkre specializálódásunk függvényében. Persze mindez még nem elég

ahhoz, hogy egyedi legyen a karakterünk, így még tovább finomíthatjuk virtuális énjünket. Minden egyes advanced classon belül van 3-3 képességfa, ami nagyon hasonló a többi MMO-ban látott talentrendszerhez. A három ág közül kettő kifejezetten az adott „AC” számára elérhető, míg a harmadik közös az az alapképességeket fejleszti. Mindehárom csoportban szerezhethetünk új skilleket, amelyek lehetnek aktívák (vagyis a játékostknak kell akció közben használni őket), vagy passzívák (amelyek folyamatosan hatással vannak ránk), de akár





RÖVIDEN

ÉG VELED, NYUSZIFÜL!

Emlékeztek még a Square Enix külső nézetes, beteges karakterekkel teli lövöldéjére? Nem? Már nem is fogtok... Történt ugyanis, hogy a cég leállította Xbox 360-exkluzív című, a *Gun Loco* készítését. A történet szerint az univerzum legkattantabb bűnözőit egy börtönbolygón szállásolták el, de ahogy az lenni szokott, elszabadult a káosz. Ez lett volna az alapfelállítás a „sprint-akció” játékban, amelyhez 12 fős többjátékos módot is terveztek, de március 18-án, a *Gun Loco* hivatalos weboldalán a Square Enix közölte a törlést. Indokot viszont azóta sem szolgáltatottak...

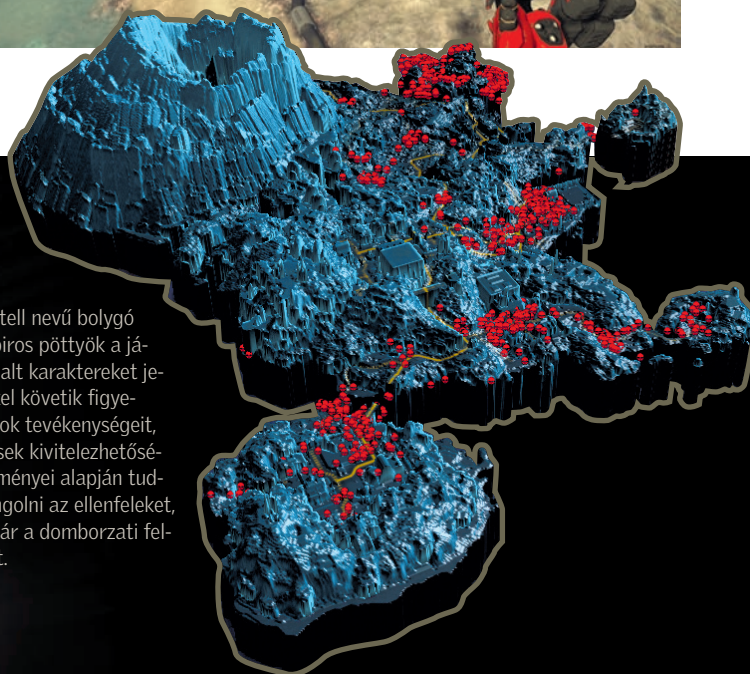


Firefall

Vörös ötös jelentkezik!

A *Firefall* egy készülő csapatalapú TPS-FPS hibrid, jetpackekkel és egyéb szerkezetekkel megbolondítva, amely első ránézésre kicsit *Borderlands*, kicsit *XIII*, de ugyanakkor egyik sem. A történet szerint 200 év múlva a Földön felfedeznek egy új energiaforrást, a Crystite-t (Krisztit?). Ennek túl nagy mértékben való felhasználása miatt azonban egy agresszív energiavihar, a „Melding” sújt le bolygónkra, amely átváltoztatja a létformákat

valami mássá... Mindössze egy csapatnyi ember marad életben, akiket folyamatosan támadnak. A *Firefall*ban szembevetűn a cel-shaded grafika, a játékmenet a felvételek alapján pedig remekül néz ki, így tehát egészében véve a program kellemes szórakozásnak ígérkezik. Érdekes, hogy a játékot készítő Red 5 Studios feje nem más, mint Mark Kern, a *World of Warcraft* egyik vezető fejlesztője. Amit pedig a legjobb hír: a szoftver teljesen ingyenes lesz!



A képen látható 3D-modell az Ord Mantell nevű bolygó egy része alapján készült. A rajta lévő piros pöttyök a játék tesztje során ezen a területen meghalt karaktereket jelöli. Ilyen, és ehhez hasonló analízisekkel követik figyelemmel a fejlesztők a játékosok tevékenységeit, illetve az egyes küldetések kivitelezhetőségét, amelyek eredményei alapján tudják finomhangolni az ellenfeleket, vagy akár a domborzati felépítést.

a már meglévő képességeinket is fejleszthetjük. Erre jó példa a Force Choke-erősítésre szolgáló Force Grip talent, amelytől a fojtogatós Sith Warrior támadásunk instanttá válik. Persze ez csak egy lehetőség a sok közül, amelyek karakterünk egyedivé varázsolásáért felelősek. Mindezek ellenére a legérdekesebb információ mégsem ez volt, hanem az egyes kasztok által betölthető szerepek bejelentése. Mint az köztudott, 4-4 kaszt közül választhatunk, amelyek mindegyike egyedi tulajdonságokkal rendelkezik. A klasszikus MMO-szerepeket mégis a legtöbb be tudja tölteni, így csapatos kalandozás közben találkozhatunk

Sith inkvizítor tankkal, vagy akár csempező gyógyítóval is. Sokak számára – és ez alatt főleg a keményvonalas Csillagok háborúja-rajongókat kell érteni – ez furcsa lehet, de szerencsére a csapatagok feladata nem korlátozódik le például csak a gyógyításra, mivel az akció közepette két Bactacsomag kiosztása között szükség van támadó képességek bevetésére is. Ez mindenképpen izgalmasabbá teszi az eddig megszokott statikus MMO-játékmenetet. A kérdés már csak annyi, hogy mikor jön ki végre a játék, de ha minden jól megy, legkésőbb idén tényleg megmenthetjük, vagy épp a sötétségbe taszíthatjuk a Galaxist.





Dead Rising 2: Off the Record

Emlékszik még valaki Frank Westre?

A Capcom néhány képet és egy új előzetest is megosztott a rajongókkal új játékukról, amely a *Dead Rising 2* folytatása, de nem harmadik rész. Az *Off the Record* főszereplője Frank West, az a fotóriporter lesz, akivel már az eredeti *Dead Rising*-ben is végigverekedhettük magunkat a zombikon. A helyszín nem változik, viszont új területeket fedezhetünk majd fel Fortune City-ben. Franket elkíséri újabb újtársa hűséges fényképezőgépe is, így ismét készíthetünk jobbnál jobb fo-

tókat, amelyekért tekintélypontokat kapunk (témankat a horror, dráma, erotika és brutalitás témaköreiből érdemes kiválasztanunk). Az *Off the Record* olyan újításokat fog tartalmazni, mint például új történet és küldetések, új ellenfelek, fegyverkombinációk, eszközök és járművek, valamint rövidített töltési időt és fejlesztett hálózati lehetőségeket is kapunk. A *Dead Rising 2: Off the Record* idén ősszel érkezik PC-re, PlayStation 3-ra és Xbox 360-ra.



Saints Row: The Third

Akik szerint a GTA túl komoly

A sandbox-jellegű gengsterszimulátorok kategóriájába sorolható széria első része még szemtelen GTA-klón volt, a második már elmozdult az önmagát egyetlen pillanatra sem komolyan vevő paródia irányába, amit a harmadik rész már egyenesen művészetté fejleszt. A játékos irányította banda, vagyis a The Saints a szürke és komor Stillwater helyett a színes, szagos, élettel teli Steelportba teszi át székhelyét. Az első néhány stikli alkalmával csak helyi nehézfiúkkal és egyszerű zsarnokokkal gyűlik meg a gondunk, ám amint a kormányzat értesül arról, hogy tengelyt akasztottunk a steelporti alvilágot irányító Szindikátussal, azonnal a helyszínre vezény-

li a katonaságot. Ennek következményei egyszerűre lesznek kellemetlenek és áldásosak. A katonák nyilván komolyabb kihívást jelentenek, mint pár jelvényes, ugyanakkor megvan rá a mód, hogy behatoljunk a táborukba, magunkhoz vegyük a legmodernebb kísérleti fegyvereket és elkössünk egy tankot. Élvezet lesz nézni, ahogy a vadonatúj grafikus motorral életre keltett járművek a fizika törvényeinek megfelelően lapulnak ki a megállíthatatlan páncélos lánctalpa alatt. Év végén örült szituációk tömkelege, változatos küldetések felgöngyöltése, saját felhőkarcoló, el-képesztő fegyverarzenál és mocskosul aljas bunyó vár ránk a THQ és a Volition jóvoltából.

VELENCEI KEMP PARTY! GAMESTAR TÁBOR 2011

JÚLIUS 16-22.

Mi kell a jó táborozáshoz?

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

És a legfontosabb:

- Te! ✓✓✓

Várunk szeretettel!

Időpont:

2011. július 16 -22.

Helyszín:

Ifi Szálló, Velence

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

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

Minden jog fenntartva!



Arany partnerek

ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

SAPPHIRE

COOLER MASTER
www.coolermaster.com

CM STORM
ARMING THE GAMING REVOLUTION

Bronz partnerek

Nintendo

EA

D-Link
Building Networks for People

Médiatámogató

MailBox.hu

MASS EFFECT



KIADÓ Electronic Arts **FEJLESZTŐ** BioWare **RÖVIDEN** A legendás szerepjáték-nagyhatalom sci-fi trilógiájának befejező része.
MEGJELENÉS 2011. ősz

Azért léteztek most, mert megengedjük. Azért fogtok elpusztulni, mert azt akarjuk

//mazur

Á

ÁLDOZAT NÉLKÜL NINCS GYŐZELEM – HA VALAMIT, hát ezt megtanított nekünk a BioWare sci-fi trilógiája.

Az első részben átéljük, hogy milyen személyes áldozatot hozni, egy társat, szövetségést elveszíteni, és hogy nem lehet mindig, mindenkit megmenteni. A második részben már egy teljes legénységet kellett magunk köré gyűjteni, majd rávenni őket, hogy vállalják velünk a közvetlen életveszélyt – közben pedig éreztük a szörnyű súlyt a vállunkon, hogy nincs garancia a visszatérésre. Most bezárul a kör: galaktikus szinten kell minden eddiginél nagyobb áldozatot hozni. Teljes fajok, civilizációk sorsa forog kockán, mert a reaperok megérkeztek.

INTERGALAKTIKUS FINÁLÉ

Hosszú órákat, napokat, heteket töltöttünk el a *Mass Effect* világában. Hoztunk jó és rossz döntéseket, szereztünk elkötelezett barátokat és esküdt ellenségeket. Vannak, akik életüket köszönhetik nekünk, mások a mi hibánkból vesztek oda. Egyesek hősként tisztelnek bennünket, mások bajkeverőként.

Néhány döntésünk, vagy akár át nem gondolt tettünk következményével talán még nem is vagyunk tisztában – de most eljött az igazság pillanata, véget ér a történet. A *Mass Effect 3* kezdetén, néhány hónappal a collectorok bázisa ellen indított öngyilkos küldetés után nem éppen hősnak kijáró ünneplés közepette találunk rá Shepard parancsnokra. Vizsgálat folyik ellene (a *Mass Effect 2* legutóbbi DLC-jében, az *Arrival*ben történt dolgok miatt – erről a 78. oldalon olvashattok bővebben). Még mindig nem hisznek neki, hiába fedeztük fel már az első rész során, hogy a reaperok léteznek, a folytatásban pedig azt, hogy micsoda rettenetes céljuk van velünk... de nincs idő ezen bosszankodni. A híradásokat a Föld összes nagyvárosából érkező megdöbbenő képek árasztják el: gigantikus méretű csatahajók vettek célba minket. Mindenki sokkolva figyeli a híreket, de aztán már elég az égre pillantani: ide is megérkeztek. Mire az emberiség felocsúdott volna döbbenetéből, a reapertámadás véget is ért. Mire elhitték volna Shepardnek, hogy valós veszély a háború, már el is vesztettük. Vesztés pozíció

i A BioWare aktuálisan futó játéksorozatai közül egyértelműen a Mass Effect aratta a legnagyobb sikereket, a szakma és a közönség szemében egyaránt. A Dragon Age érdemei elismerése mellett is kapott savat bőven, a Star Wars: The Old Republic MMO pedig (amennyiben a két Knights of the Old Republic mellé csapva külön sorozat részeként tekintjük) még mindig csak beváltatlan ígéret.

Nem azért harcoltunk ennyi ideig, hogy feladjuk – és most mégis menekülnünk kell?! Ezzel a keserű felütéssel indít a harmadik rész (bár legalább nem halunk meg rögtön, mint a *Mass Effect 2* első öt percében – ez is valami). A helyzet világos: a reaperok nem a Föld ellen indítottak háborút, csupán nálunk kezdték el a galaxis totális leigázását. A feladat egyszerű, csak éppen lehetetlen: meg kell találnunk a módját annak, hogy megállítsunk egy megállíthatatlan erőt. Viszsa kell foglalnunk a Földet. Szövetségesek kellene és egy terv, mert jó lenne legalább sejteni, hogy mégis hogyan fogjunk hozzá. Hogy van-e egyáltalán esélyünk.

SZEMTŐL SZEMBEN

Nyilván csak valami nagyon halvány, indokolatlannak tűnő reménység maradt, de Shepard fel sem kelne reggel, ha nem lenne teljesen esélytelen a harc. Ha valami pszichés inváziócskáról lenne szó, nyilván kiadná gebinbe valami számlaképes alvállalkozónak, de a helyzet ennél súlyosabb nem is lehetne. Először is: alig ismerünk va-

lamit a reaper haderőről, nem tudjuk, hogy hányan vannak, milyen erőforrásokkal rendelkeznek. És az ugye megvan, hogy mekkora egy reaper? Dereng még a Sovereign, a *Mass Effect* első részéből? Saren, az áruló két kilométer hosszú, gigantikus hajója a galaktikus flotta legnagyobbja is könnyedén porlasztotta szét, kis híján elpusztítva magát a Citadellát is – és ami a legkellemetlenebb, az a hajó egy reaper volt. A teljes szövetségi flotta összehangolt támadása szükségeltetett az elpusztításához, most pedig legalább több száz hasonló érkezett! Ha viszont valaki még ezek után is vakon bízna Shepard parancsnokban, annak hadd idézzünk fel még egy apró érdekességet: a reaperok nem most jönnek először, eddig pedig még egyetlen civilizáció sem élte túl támadásukat. A prothean faj sem, pedig ők sokkal fejlettebbek voltak, mint a mostani bérilők.

ELÉG MÁR, TE REAPER-BÉRENCII!

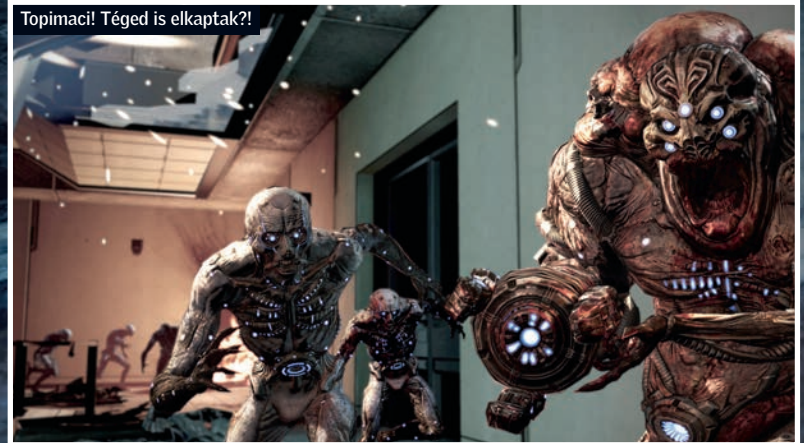
Igaz-igaz, be is fejezem, még mielőtt azt hinnétek, hogy a reaperoknak szurkolok.

A BioWare hangsúlyozza, hogy gigantikus léptékű csatákra számíthatunk, bár hogy azokban hogyan veszünk majd részt, egyelőre nem lehet tudni. A frontális összecsapás a reaperokkal teljesen esélytelen (mármint nem „Shepard-esélytelen”, és csak ő segíthet, hanem... esélytelen-esélytelen), de valamilyen módon mindenképp involválva leszünk. Casey Hudson, a *Mass Effect 3* felelős producere és a sorozat egyik apukája el-

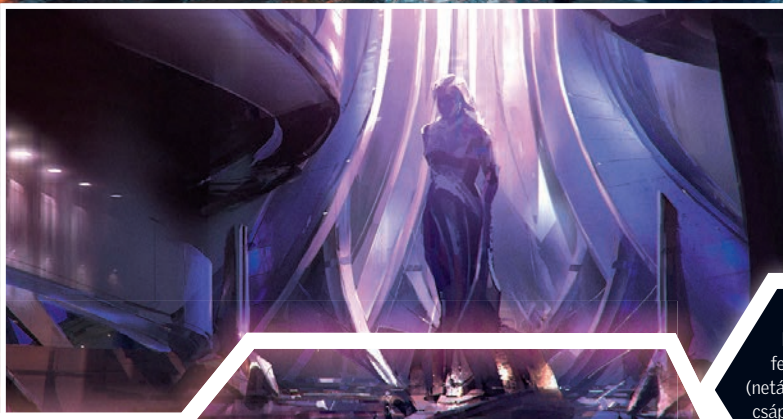
ejtett megjegyzéséből azonban jó eséllyel következtethetünk arra, hogy ezáltal lehetőségünk lesz komolyabb ürcsatákban is részt venni. De hogy hogyan, azt egyelőre nem tudjuk.

ASSUMING CONTROL

A technológiai és számbeli fölény azonban csak a kisebb része a bajnak, mert a reaperok támadása több szinten zajlik. Van például egy nagyon aljadék tak-



Topimaci! Téged is elkaptak?!



Ha darabokat lövünk le ellenfeink páncéljáról (netán elkapunk egy-egy csápot) akkor lassítani, gyengíteni tudjuk őket.

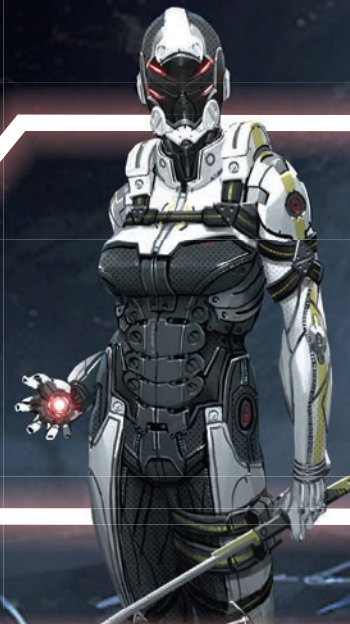
A fegyverek nagyobbat sebeznek, mint eddig – főleg ha megtaláljuk-eltaláljuk ellenfeink egyedi gyenge pontjait. Ráadásul most már kasztoktól függetlenül bárki használhatja az összes fegyvertípust.



MUNKAHELYI TERROR

De hiszen kollégák voltunk!

A BIOWARE NEM ÁRULJA EL, HOGY A KORÁBBI MUNKAADÓNK, a Cerberus (és vezetője, az Illusive Man) hirtelen miért pályázik a fejünkre. Annyi bizonyos, hogy nem csupán megkéséríteni akarják az életünket, mert a képen látható Cerberus bérgyilkosok az Illusive Man legmagasabban képzett katonáinak soraiból kerülnek ki. Akárhogy is, a reaperok már önmagukban is halálos fenyegetést jelentenek – nem lesz kellemes úgy túrázgatni a galaxisban, hogy közben aggasztóan fűgének és halálosnak kinéző technonindzsák is vadásznak ránk.



Olyan beteg vagyok, hogy áramba fújom az orrom

tikájuk – amihez hasonlót a félig szintetikus geth faj is elsajátított, nem véletlenül tisztelik istenként a reapereket –, az indoktrináció, amellyel képesek bármilyen faj egyedét saját akaratuk szerint hatalmukba keríteni (ahogy a collectorok esetében), sőt átalakítani (mint a huskok). A *Mass Effect 3*-ban számos új típusú ellenféllel kerülünk szembe, amelyek legnagyobb hányadát a már jól ismert fajok reaperok által kifacsart és eltorzított egyedei jelentik. De hogy még véletlenül se legyen túl egyszerű az életünk, a háborúnak van még egy rejtélyes mozzanata: a *Mass*

Effect 3-ban az Illusive Man által vezetett Cerberus, Shepard korábbi munkaadója ezúttal az életünkre tör – csak éppen nem tudjuk, hogy miért. Ez több mint rejtélyes, mivel az Illusive Man iszonyatos pénzeket ölt Shepard feltámasztásába, és ugyan a második rész végén nem feltétlenül úgy alakult minden, ahogy azt a plazma előtt szivároztatva kifundálta (például ha nem adtuk át a collectorok bázisát...), viszont azért az előző munkahelyünkön nagyon is tisztában voltak vele, hogy Shepard milyen fontos az emberiség túlélése szempontjából. Azért mégiscsak legyőz-



A NORMANDY A MASS EFFECT EGYIK LEGJELLEGZETEBB ELEME,

de a harmadik részben is kellett valami ürügy, hogy kicsit át lehessen szabni. A Szövetség nem cicózott, lecsapta Shepard kezéről, hogy szétszedje, tanulmányozza és újraépítse. A végeredmény kicsit más lett – de legalább van mit újra felfedezni rajta.

tük a collectorokat, sőt, legyőztük az ember-reaper hibridet is, már elnézést! Félő, hogy a rejtély megoldását már csak akkor tudjuk meg, ha végre kezünkbe kaparinthatjuk a *Mass Effect 3*-at.

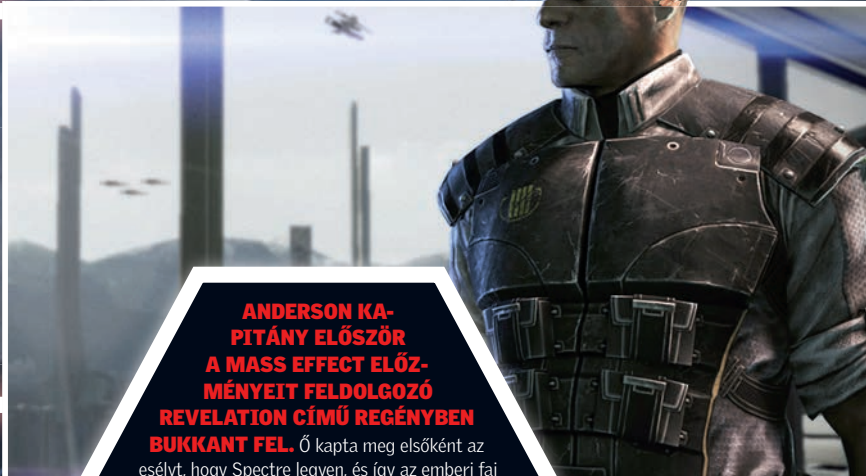


A FEGYVEREK SZAVA

A MASS EFFECT 3-BAN MINDEN EGYES FEGYVER RÉSZLETESEN ÁTALAKÍTHATÓ, TESTRESZABHATÓ LESZ. Találhatunk vagy vásárolhatunk különféle puskacsöveket, távcsöveket, akárcsak az első részben, de fontos különbség, hogy időközben már átalakult az inventory-rendszer, így nem kell hosszadalmasan molyolni a motyónkban a lehetséges kiegészítők között. Elég csak megszerezni

őket, aztán külön kezelőfelületen vethetjük alá a fegyvereinket a sufnituningnak; itt láthatjuk, hogy a modok révén miképp változik a szerszám sebzése, pontossága, tüzelési sebessége, tárhelye és stabilitása. A felpakolt kiegészítőket természetesen külsőleg is megcsodálhatjuk. Még egy fontos apróság: ellenfeleink földre ejtett fegyvereit mind felvehetjük.

i Az Electronic Arts nemrégiben jelentette be, hogy a Funimation és a japán T.O. Entertainment közreműködésével animefilm készül a *Mass Effect* sorozat alapján, amelynek bemutatója 2012 nyarán várható. Egy évvel ezelőtt már bejelentettük egy előszereplős filmet is. Az ahhoz tartozó jogokat a Legendary Pictures (Warner Bros) szerezte meg.



ANDERSON KAPITÁNY ELŐSZÖR A MASS EFFECT ELŐZMÉNYEIT FELDOLGOZÓ REVELATION CÍMŰ REGÉNYBEN BUKKANT FEL.

Ő kapta meg elsőként az esélyt, hogy Spectre legyen, és így az emberi faj is delegálhasson tagot a Szövetség és a Citadella legmagasabb fokú biztonsági egységébe. Vesztlére az embergyűlölő, később árulóvá lett Sarent jelölte ki mellé a tanács, aki gondoskodott arról, hogy Anderson munkáját ellehetetlenítse. A kapitányt végül akatologató irodai munkába száműzték, de úgy tűnik, most elérkezettnek látta az időt, hogy újra fegyvert ragadjon.



rülmények között csapatban gondolkodnak, csapatként viselkednek: az egyik fedezőtüzet ad, míg a másik megpróbál a hátunk mögé kerülni, füstöt használnak, hogy elrejtésük a támadásukat, győgyítják-javítják egymást, és nem maradnak egyetlen fedezék mögött, hanem egy agresszív előrenyomulás után megpróbálnak védett helyre vetődni. Ahogy a mi mindenkor csapatunkban, úgy most már az ellenfeleinknél is megvannak a leosztott szerepek, amelyeket a rosszarcúak igyekeznek is betartani. Rendben, ha valaki akció-TPS irányból nézi a *Mass Effect*-et, az nem dob ettől háttást, de legyünk igazságosak: a *Mass Effect* első részében még nem annyira a játékos ügyessége, hanem a felszerelés minősége határozta meg a hatékonyságunkat – ez az RPG-háttér egyenes következménye. A második részben már érezhetően elmozdult a harcrendszer a *Gears of War* és társai irányába, mostanra pedig ez a vonal marad.



SZINTE TÖKÉLETES-RŐL MAJDNEM TÖKÉLETESRE

Ne is találgassuk, hogy milyen meglepetések érnek majd minket a sztoriban, ugyanis az eddigieken kívül a BioWare nyilván minden infómorzszát, infótöportyút hétepcsétes titokként kezel (és igazuk is van). Térjünk inkább rá a technológiai újdonságokra, mert bizony van minek örülni! Azt már eddig is tudtuk, hogy a *Mass Effect 3* azt az új engine-t használja, mint a *Mass Effect 2* PlayStation-3-as verziója (ami jóval később érkezett a PC-s és Xbox 360-as változatnál). Ez PC-s szemzögből még nem árul el sokat, mert szép, szép a PS3-as változat, de az eddigiek alapján PC-n valószínűleg még szebb lesz. Játékmenet terén az egyik legnagyobb ígéret az alaposan átdolgozott mesteriséges intelligencia. Az új rendszer lényege, hogy az ellenfelek immár minden kö-

„A VETERAN AZ ÚJ NORMAL”

Az idézet a BioWare-től származik: a csapat a játék teljes egészét tekintve igyekszik feljebb srófolni a nehézséget. A cél természetesen nem az, hogy a tisztelt játékos kedvű fiatalok mérhetetlen frusztrációjában marokszám tépje ki a haját és a saját arcát próbálja szétharapni, egyszerűen csak feszültebb, gondolkodást, taktikai érzéket és ügyességet egyaránt igénylő összecsapásoknak szeretnének kitenni minket, hadd zakatoljon minden tűzparbaj közben az ereinkben a tigrisvér. Ehhez persze kapunk némi segítséget is: a megemelt nehézségi szintet ellensúlyozzák Shepard új taktikai lehetőségei. Elsősorban a fedezékhasználat lesz sokkal dinamikusabb: könnyebben és pontosabban kukucsálhatunk ki a takarásból, illetve sokkal magabiztosabban lehet navigálni a fedezékek között: vetődhetünk, görögöhetünk (nem az, ami a McDonalds-

ban van!), fedezékből fedezékbe fordulhatunk, illetve automatikusan át tudunk ugrani akadályokat, anélkül, hogy előbb lekurrodnánk eléjük. Ha mindezek folyamányaképp a „fedezékben várakozunk, amíg eltűnnek az erek a képernyőről, aztán újra addig lövünk, amíg nem piros a minden”-taktikát (amennyiben ezt lehet annak nevezni) végre el lehet fejeíteni, akkor már megérte. Folyamatosan mozgásban maradván, fedezékeket váltogatva mi magunk is meg tudjuk zavarni ellenfeleinket, hátukba kerülhetünk, megakadályozhatjuk hogy ők kerüljenek mögénk, ha pedig szembetalálkozunk, akkor a kibővített közelharc lehetőségeket látva vetve akár alaposan meg is csúnyázhatjuk az arcukat.

DE EZ VALAMIKOR SZEREPJÁTÉK IS VOLT, NEM?

Szép és jó ez a harcrendszer, de az RPG-vonalat fa-





vorizáló rajongók közül sokan csalódtak a *Mass Effect 2*-ben – éppen azért, mert sikerült ugyan ügyesen kikalapálni az akcióelemeket, de a szerepjátékos részek nem fejlődtek együtt velük, sőt, látványosan háttérbe szorultak. Bár a *Mass Effect 3* nyíltan viszi tovább az előző rész akcióközpontúságát, a fejlesztők elismerik, hogy a karakterfejlődésre, a különféle képességekre ráfér némi szeretet. Az ötlet érdekes: mivel a második részben szó szerint új életet kaptunk, megvolt az ürügy, hogy előlről kelljen kezdeni a szinteződést és az extra képességek gyűjtögetését. Még egy-

szer nem fogjuk ezt eljátszani: ha korábbi mentésünkkel játszottunk tovább, Shepard minden képességét viszi tovább. Most jön azonban a ravaszság: korábbi trükkjeinket, képességeinket már az első szintlépéskor elkezdhetjük továbbfejleszteni, több lehetséges irány közül választva. Tehát nem csupán egy adott képességbe kell csurig tölteni a pontjainkat, hogy választhassunk két lehetséges specializáció közül, mint a második részben, hanem minden egyes képességünket újraalkothatjuk, mellette pedig erősebbé tehetjük. Összefoglalva tehát a megszorozódott lehetőségek miatt sokkal

egyedibbé, játéktílusunkhoz a lehető legjobban illővé alakíthatjuk hősünket – az előző rész egyszerűsödése után ez a terület inkább új mélységeket kapott. Most is van azonban könnyítés: végre bármelyik karakterosztály használhatja bármelyik fegyvert. A soldiernek megvan az az előnye, hogy akár az összes fegyvertípusból tarthat magánál egyet, míg a többieknek azért csereberélniük kell – de ez könnyű szívvel vállalható kompromisszum. Attól pedig nem kell tartani, hogy ezzel elveszítik a karakterosztályok az egyediségüket: ezt a különböző irányokba fejleszthető – természet-

Kérem, nekem erre most itt egyáltalán nincs időm



**CSUPÁN A LEGYŐZHETETLEN ELLENSÉGET
KELL LEGYŐZNI**



tesen kasztfüggő – képességek ellen-súlyozzák majd.

LEHETŐSÉGEK TÁRHÁZA

A BioWare jól tudja, hogy a *Mass Effect 3*-nak kell a legnagyobbat szólnia a trilógia összes része közül. A három játék során meghozott döntések sora az utolsó fejezetre már több mint 1000 változót jelent (!), de a BioWare tudta, hogy mire vállalkozik. Hogy ez mégis mekkora munka, azt jól szemlélteti, hogy a *Mass Effect 2* gyakran lelassult, amikor a játék ellenőrizte a korábban meghozott döntéseinket, és ezekhez igazította egy átvezető animációban a feltűnő szereplőket, párbeszédeket, reakciókat. A harmadik részre már elkerülhetetlen volt ennek az algoritmusnak az optimalizálása, mivel ismét sokkal több választási lehetőség van – szerencsére az új technológia sokkal hatékonyabban, észrevehetetlenül dolgozik.

Talán ez a *Mass Effect* legfontosabb tulajdonsága: eddig még sosem látott köteléket tudott kialakítani közöttünk és csapatunk tagjai között. Hogy a régi arcok közül ki az, akivel biztosan újra találkozhatunk? Vár ránk Garrus, Liara T'Soni, Kaiden Alenko (vagy Ashley Williams), Legion, Wrex és

Mordin. Anderson kapitányról is felleppent a pletyka, hogy esetleg félredobja az irodai munkát és beáll mellénk a csapatba – nem lehet biztosra venni, de igazán nagyszerű lenne. Már legalább egy új arcot név szerint is ismerünk: James Sanders viszonylag hamar csatlakozik hozzánk, és ugyan harcedzett, kiváló katona, nem sokat tud az előzményekről. Olyan karakter, aki a sorozatba csupán a harmadik résszel becsatlakozó játékosoknak segíthet közösen feltérképezni az eseményeket.

De persze nem csupán a társainkkal kapcsolatban hozott döntések lesznek fontosak. Ha saját tetteink után is vállalni kell a következményeket, akkor érezzük leginkább magunkénak a világ egyéb eseményeit is – csak éppen a következmények az utolsó pillanatokban válnak világossá. Az első részben megmentett a rechni királynőt? A második rész végén átadtad a collector bázist a Cerberusnak? Arra pedig, hogy a harmadik rész minden lehetséges lépték tekintetében hatalmas lesz, mérget lehet venni. A galaxis lángba borul, és a mi vállunkat nyomja a teher, hogy visszafoglaljuk a Földet. Csupán a legyőzhetetlen ellen-séget kell legyőznünk hozzá. És hogy

i Ha nincsenek mentéseink az első részből, amikor belevágunk a *Mass Effect 2*-be, a játék maga határozza meg helyettünk a történet kérdéses pontjait – úgy veszi például, hogy Wrexet nem tudtuk megmenteni. A harmadik rész ennél szimpatikusabb, áthidaló megoldást kínál: a játék az első és második epizód összefoglalójával indul, amelynek adott pontjain lehetőségünk van rekonstruálni az eseményeket.



utána mi lesz? Azt csak a BioWare tudja; ez a trilógia biztosan lezárul, de nagyon valószínű, hogy készül még játékok a *Mass Effect* univerzum alapján. Talán egy MMO? Elvégre ki ne örülne egy szép, világos kis lakásnak a Citalia egyik nyugodt negyedében? De haladjunk csak sorjában, előbb még meg kell menteni a világot. **GS**

MI LESZ A FÖLDDEL?

A földdel teszik egyenlővé?!

A JÁTÉK LEGELEJÉN ÁT KELL ÉLNIÜNK,

ahogy bekövetkezik legszörnyűbb rémálomunk: továbbra sem hiszi el nekünk senki, hogy a reaper veszély nagyon is valóságos – csak akkor, amikor már túl késő. Végig kell néznünk bolygónk leigázását, ami csupán az első lépése a reaperek évmilliók óta újra és újra lejátszott szörnyű koreográfiájának. Ami a prothean fajnak nem sikerült, vajon nekünk hogyan sikerülhetne? A trilógia során tett összes korábbi döntésünk eltörpül akkor, amikor késlekedésünk vagy tévedésünk bolygók, fajok pusztulását okozhatja.



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/mass-effect-3



A tompábbik végén kell fogni a kardot, ti szerencsétlenek!



Spenót, mi? Egészségedre!

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

KIADÓ CD Projekt **FEJLESZTŐ** CD Projekt **RED** **RÖVIDEN** A mi társadalmunk problémáival is küszködő komor fantasyvilágban játszódó akció-RPG, amelyben a játékos egy híres szörnyvadászt alakít. **MEGJELENÉS** 2011. május

Birkózás nőekkel és sárkányokkal

//Chavalier

KIPRÓBÁLTUK, A MONITOR ELŐTT RAGADTUNK, sokszor álmékkodtunk, többször hangosan felnevettünk, néha viszont bosszankodtunk. Megérkezett szerkesztőségünkbe a *The Witcher 2: Assassins of Kings* preview verziója, a tapasztalatainkat pedig különösebb spoilerezés nélkül igyekszem megosztani veletek.

EGY NEHÉZ NAP KRÓNIKÁJA

Történetünk kezdetén Geralt láncra verve csücsül egy tömlőben (a bebörtönzés okát inkább titokban tartanám), s épp bokszsáknak használják az őrei, amikor felbukkan Vernon Roche, Temeria titkosszolgálatának feje, hogy kihallgassa. Kínzás helyett kedélyes beszélgetésre kerül sor közöttük, amihez egy kis anyázás szolgál nyitányként. Máris meggyőződhattünk róla, hogy a játék ugyanolyan vulgáris, mint elődje, valamint a párbeszédrendszer sem változott számottevően. Minden opció hosszabb diskurzust vált ki, kevésbé érezzük, hogy mi irányítanánk a beszélgetést, mint teszem azt, a BioWare játékaiban. A történetmesélés viszont első körben jelesre vizsgázott. Különösebb jelentősége nincs, hiszen minden pontjára ki kell térnünk, de mégis jópofa dolog, hogy a bebörtönzésünk előzmé-

nyeit nem muszáj kronológiai sorrendben elmesélnünk. A vallomástétel a gyakorlatban aktív játékot jelent, ami ott kezdődik, hogy hőstünk épp bájos társnőjével henteregne (erről a *keretes írásban* olvashattok bővebben), amikor modortalanul megzavarják együttlétüket, mert a király látni akarja Geraltot. A sátorból kilépve egy ostromlott erőd távoli látképe és egy nyüzsgő katonai tábor elevenedik meg előttünk. Foltest, Teremir vérfertőző királya a hitvesét követte idáig, aki elrabolta tőle gyermekeit, most pedig épp a mindent eldöntő rohamra készül. Geralt maga is részt vesz az ostromban, amely során szövetségesek oldalán harcol láncingbe és lemezzértbe öltözött katonák ellen, de alkalmanként még ostromgépet is kezel. A látvány valóban lenyűgöző, mozgásban még szebb is, mint a képeken, a harc pedig feleannyira sem véres, mint vártuk volna. Fröcsög ugyan itt-ott a testnedv, néha még a kamerára is jut belőle, de nem súrolja az izléstelenység határát. Sokan panaszkodtak az első rész harcrendszerére, irányítására és kamerakezelésére. A fejlesztők egy huszáros vágással mindent kidobtak, amit feleslegesnek ítélték, így csak egy viszonylag közeli nézet maradt meg, miközben a WASD billentyűkkel tereljük Geraltot a

kívánt irányba, aki a szököz lenyomására bukfeneczik, Q-ra varázslókat dobál, E-vel védekezik, az egér bal gombjával kisebbet sebzó gyors támadásokat hajt végre, míg a jobbal olyan megrendítő erejű csapásokat osztogat, amelyek a szívósabb, páncélozott ellenfelekkel szemben bizonyultak hatékonyak. Ha a támadásunkat nem szakítja félbe semmilyen külső körülmény, akkor látványos kombinációknak lehetünk szemtanúi, amelyek alkalmanként brutális kivégzéssel zárulnak. Mindig azt az alakot kezdjük el darabolni, akire épp a célkereszt mutat, ami egyelőre túl érzékenynek mutatkozik, elég csak egy picivel elmozdítani a kamerát, és máris átugrik egy következő támadóra. Ezzel a megoldással az a gond, hogy sokszor úgy érezzük, nem tartjuk kézben az eseményeket. Geralt jól bánik ugyan a karddal, de nullához közelítene a kihívás, ha már az elején legyőzhetetlen harcosként kaszabolná az ellent. Éppen ezért kezdetben



i A főmenüben már ott virít a lehetőség, hogy importáljuk az első rész végigjátszása után megőrzött mentéseinket. Érdekes iparkodnia annak, aki még nem ért a végére, mert a korábban meghozott döntések következményei komoly hatással lesznek a *The Witcher 2: Assassins of Kings* eseményeire.



Ne nyavalyogj, egy vesével is lehet élni

például csak a szemből érkező támadásokat képes blokkolni, a későbbiekben viszont az újragondolt fejlődési fán választhatunk olyan skillt, ami által körültekintőbben óvja magát.

TÁBORTŰZ? AZ MEG MINEK?

A képességfa lényegében kereszt alakú, a szárai a witchertudományok, a kardforgatás, a mágia és az alkimia diszciplínákba sorolható skillket foglalják magukban. Az egyes képességeket jól látható vonalhálózat köti össze, így elsőre látjuk, hogy mi mindent kell elsajátítanunk egy-egy rokonszenves skill megszerzéséhez. Az ezekre fordítható pontokat (a bronz, az ezüst és az arany kategória már a múlté) szintlépésenként kapjuk, és egy gombnyomással a megfelelő menübe jutva máris nekiláthatunk a szétosztásuknak. Nem kell többé tábor-tűz nyomait keresnünk, ha fejlesztenék hősnünket, vagy italokat, olajokat, mérgeket és bombákat kotyvasztanánk, esetleg meditálnánk egy jót. Alapanya-

got továbbra is a hagyományos módon szerezhetünk be: kereskedőtől vásárolva, bogycokat, virágokat szedve, vagy levágott szörnyeket kizsigereelve. La Valette ostroma alatt is módunkban áll gyűjtögetni, de akkor tömhetjük meg igazán a szütyönket, ha a későbbiekben olyan helyekre látogatunk el, mint például az a Pontar folyó mentén fekvő falu, amelynek lakóit egy gigászi csápos fenevad terrorizálja.

A börtönből való szökést leszámítva az akciójátékokat idéző prologus után az említett településen már szerepjátékosabb arcát mutatja a *Witcher 2*. Nem várt régi ismerősökhöz botlunk, helybellekkel elegyedünk beszédbe, különféle szörnyek levadászását vállaljuk el jó pénzért, varázslónők rivalizálásának kellős közepébe csöppenünk, iszogatunk a kocsmában, laposra verjük a falu bikaínak képét és kiruccanunk a veszélyes lényektől, valamint kikészített csapdák-tól hemzsegő erdőbe, miközben fülbe-mászó dallamokat hallgatunk a szél su-

sogásával és a fák lombjain kopogó eső-cseppek hangjával keveredve.

KONZOLOS ELŐJELEK

Hivatalos bejelentésre ugyan még nem került sor, ám a CD Projekt több alkalommal is hangoztatta, hogy elképzelhető konzolos változat is a *Witcher 2*-ből. A preview verzióval töltött órák a napnál is világosabban bizonyították, hogy a játékot már most felkészítették a portolásra, ha úgy alakulna a helyzet. Áruklodó volt az automatikus mentési rendszer (szerencsére van quicksave), az átdolgozott kezelőfelület, a gombnyomásra előbukkanó gyorsmenü, a megreformált tárgylista, az akciójátékokat idéző harcrendszer, de legfőképpen az ún. Quick Time Eventek (amikor megfelelő ritmusban kell lenyomni a felvillanó billentyűket) és a villámgyors billentyűpüfölést igénylő minijátékok megjelenése győzött meg bennünket végérvényesen arról, hogy a *The Witcher 2: Assassins of Kings* nem marad ki a konzolos játékosok életéből. **CS**



„Tűz!” „Hol, uram?”

Öltöny, nyakkendő, dresscode? Ezeknek elment az eszük



Mibe keveredtem már megint?



KENDŐZETLEN EROTIKA

Geralt, az alfahím

RÍVIAI GERALT A KIKÉPZÉSÉVEL EGYÜTT JÁRÓ MUTAGÉN-FOGYASZTÁS HATÁSÁRA ELVESZTETTE UGYAN A NEMZŐKÉPESÉGÉT, DE IMMÚNISSÁ VÁLT A NEMI BETEGSÉGEK MINDEN FAJTÁJÁVAL SZEMBEN és az átlagos férfiaknál jóval kitartóbb az ágyban. Nem csoda, hogy minden nő szeretné legalább egyszer összegyűrni vele a lepedőt.

A CD Projekt RED stúdió illetékesei már a *Witcher 2* bejelentését követően közölték, hogy kukába hajítják az egyébként igényesen megrajzolt kártyákat, helyettük pedig teljesen animált erotikus jeleneteket láthatunk majd. Az ígéretüket maradéktalanul betartották, ráadásul európai csapat lévén hidegen hagyja őket az álszenteskedő amerikai média. Most már csak arra vagyunk kíváncsiak, hogy a tengerentúlon cenzúrázva hozzák-e forgalomba a játékot, ha pedig mégsem, akkor mikor csap le rá a Fox News, amelynek erkölcsi mércéje szerint a fedetlen kebel ártalmasabb a gyermekek lelki fejlődését tekintve, mint egy levágott fej.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/the-witcher-2-assassins-of-kings

PREY 2

KIADÓ Bethesda **FEJLESZTŐ** Human Head Studios **RÖVIDEN** Nyílt játéktérű sci-fi FPS, amely lazán kapcsolódik a játék 2006-ban megjelent első részéhez. **MEGJELENÉS** 2012.

Az űrindián már a múlt. Az űrmarsall az új divat
//Duncan

A PREY EGYIKE A LEHÁNYATOTTABB sorsú FPS-eknek. Történetének kezdete annyira régre nyúlik vissza, hogy eme sorok olvasói közül minden bizonnyal sokan még az általános iskola alsó tagozatának padjait (vagy a homokozólapátot) koptatták a játék ötletének születésekor. A 3D Realms dizájnereinek agyából pattant ki az ötlet még 1995-ben, hogy kellene készíteni egy teljesen 3D-s akciójátékot, aminek főszereplője, egy indián fickó mindenféle szürreális kalamajkába keveredik. A banda tagjai azonban, legyenek bármilyen jó ötleteik, közismerten elég furcsa felfogásban készítik a játékaikat. Pár évre el is vitték őket az ufók, hogy aztán a Human Head Studios által befejezve a Prey 11 évnyi fejlesztés után végül a boltok polcaira kerüljön. Ez öt éve történt. Ezt követően aztán a Human Head Studiót is elvitték az ufók, a Prey körül pedig teljes volt a csend idén tavaszig, amikor a repülő csészealjakkal fedélzetén kiépített Wi-Fi-hálózat segítségével világgá kürtölték a kaland folytatását. „Na igen, de mit keres a projektben a Bethesda?” – tenné fel a kérdést egy szemfüles játékos. Alighanem az EA egyik zászlóhajójának, a harmadik részéhez nagy lendülettel közeledő Mass Effect konkurenciáját keresi. Vagy szimplán csak rengeteg pénzt.

AZ ELŐZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

Az eredeti történet eleje epikus volt, a Game Informer be is választotta a legjobb videojáték-kezdéseket felsoroló, top tízes listájának harmadik helyére. Egy észak-amerikai bennszülött koma bőrrebe bújva egy szormós rezervátum eldugott szegletében tengettük napjainkat, időnk nagy részét egy szerelőműhelyben, kisebb részét pedig aszszonyunk kocsmájában töltöttük. Az egyik balhésabb estén aztán hihetetlen események sora vette kezdetét: az épületet a benne lévőekkel együtt felmarkolta, majd egy titokzatos, gömb alakú űrhajó fedélzetére teleportálta egy sugárnyaláb. Kezdetét vette a hajszá

i A nemzetközi sajtó megrökönyödésére az elsődlegesen Xbox 360 konzolra szánt *Prey 2* bejelentésekor elhangzott, hogy nem készül hozzá többjátékos mód. A fejlesztők ezt azzal magyarázták, hogy nem kíván-
nak a *Halo: Reach*-csel vetélkedni, inkább az egyjátékos élményre koncentrálnak.



Megkérdem újra... Hol van a mikrofilm?



Megmond... tamhogy... nemel...
sözöl... a komment... teknél...

túlélésért, séták az árnyvilágban, teleporthálás és persze sok-sok lövöldözés. A sztorit jól felépítették, a cselekmény izgalmas és szórakoztató, a végkifejlet pedig már-már katartikus volt. Főhősünk megmenekült, a maradék túlélők hálát rebegtek neki, és a végén tapintatlan utalásként megjelent a felirat is: az imádság folytatódik. A játék kapott számos pozitív kritikát, bár komolyan kifogásolható volt például az univerzum sekélyessége, vagyis hogy a történet mögé nem gyártottak különösebb mitológiát, böngészhető, elgondolkodtató, gazdag előtörténetet. A hí-

rek szerint ebben is hatalmas változás jelent majd a folytatás.

ÚJ SZEREPLŐK A SZÍNEN

Domasi Tawodi, vagyis Tomy, aki 5 éve még egy rakás embert megmentett a pusztulástól, nem szerepel a folytatásban, vagy legalábbis nem ő lesz a főhős. Ezúttal egy légimarsallt alakítunk, Killian Samuelst, akinek a repülője a korábban tárgyalt titokzatos úrhajóba ütközik. Az incidens egyetlen túlélője lennénk mi, és amikor felocsúdnak a sokból, ott találjuk magunkat, ahol indián barátunk oly sokat szívott an-

nak idején: a Sphere belsejében. Sikolyok harsannak, baljós környezet tárul eléink, ráadásul az első részből ismert, jóarcúnak semmi esetre sem nevezhető szerzetek szaladnak felénk, vadul lövöldözve. Megpróbáljuk előkapni a pisztolyunkat, hogy védjük magunkat, de erre semmi esélyünk sincs. Az idegenek körbeállnak minket, a kép elsötétül, és hosszú-hosszú idő elteltével térünk csak magunkhoz – emlékeztetkieséssel. Killian amnéziája olyan súlyos, hogy szinte semmire nem emlékszik a múltjából, nem tudja, mivel foglalkozott, milyen volt az élete és egyáltalán hogyan jutott oda, ahova, úgyhogy szépen elkezdi felgöngyöltetni saját történetét. Feltehetően persze nem hiszi majd, hogy ő is egy az úrlények közül és csak furcsa bőrbetegség miatt nem hasonul a többiekhez, de a részletek kiderítéséhez nagyon sok infót be kell szereznie, hangfájlokat kell végighallgatnia és persze döntenie kell arról, kinek hisz és kinek nem. Mint az nagy meglepetésünkre kiderül, elrablók között értelmes lények is vannak, és bár nem tudjuk, miért, de az egész környezet immár kevésbé ellenséges velünk, mint az előző főszereplővel volt. A rasszizmusnál értelmesebb, bár nem kevésbé szürreális magyarázatot kapunk ennek okára, egészen konkrétan azt, hogy Killian az alatt az idő alatt, amire nem

THE BOWERY

Földön kívüli noir



NEW YORK RÉGI HOLLAND NEGYEDE UTÁN KAPTA NEVÉT A PREY 2 EGYIK KÖZPONTI HELYSZÍNE,

ahol korrupt rendfenntartók, náluk is korruptabb politikusok, gátlástalan üzletemberek és bűnözők küzdenek a hatalomért. Egy olyan városban, ahol mindenki holtan vagy rács mögött szeretne látni valakit, egyetlen fejedő sem unatkozhat – és akkor még szóba se kerültek az idegen csajok.

emlékszik, egy eddig ismeretlen idegen bolygón lett fejedvadász. A hír sokkoló, és ezzel együtt bizonyossá teszi, hogy nélkülözniük kell majd indián barátunk speciális szellemjáró képességét is, vagyis azt a nem hétköznapi tulajdonságot, hogy a testét elhagyva oldjon meg kilátástalannak tűnő helyzeteket. Lesz azonban egyfajta sajátos kötelék a mostani és az egykori főszereplő között, amelynek a mibenléte egyelőre nem ismert, bár az is tény, hogy a sztori értelmében minket nagyjából ugyanakkor rabolnak el, mint amikor Tomy-t és bandáját is elhurcolták.

ŰR A FÖLDRŐL

Ennek a meglehetősen sajátos világának a lakói különböző fajú idegenek, akik motivációja, társadalmi szerepe és szándékai sem azonosak, mi pedig valamilyen formában képesek leszünk kommunikálni velük. Mint emlékezhetünk rá, a *Prey* első epizódjának játékmenete az akciót néhány logikai elemmel ötvözte, de alapvetően lineáris cselekményű, pályaszerkezetében zárt játék volt. A második rész homlokegyenest különböző majd ettől. Az ígéretnek szerint sokkal nyíltabb játékteret kapunk, amelyben kedvünkre fedezhetjük fel a *Sphere*-t is megépítő misztikus civilizáció titkait. A fejlesztőcsapat még valamikor két éve szakított a 2K Gamesszel, és a mostani koncepciójukat figyelembe véve egyáltalán nem véletlen, hogy a mostanra az open

world játékok egyik nagymesterének számító Bethesda karolta fel őket a játékkal együtt.

CSEVEJ AZ ŰRLÉNYEKKEL

Az embernek egyébként joggal támadhat olyan érzése, hogy a *Prey 2* fejlesztése során tartott brainstormingok atmoszféráját a *Mass Effect* játékok muzsikái adták, és ezt a játékmenettel kapcsolatos további információk egyáltalán nem cáfolják. A szabadon bejárható területen a hétköznapiakat élő lényekkel interakcióba lépve kaphatunk és oldhatunk meg küldetéseket, így ismerhetjük meg saját múltunkat, továbbá a velük való kapcsolattartás segíti, hogy mélyebbre ássuk magunkat a társadalmuk megismerésében. Az egyes missziókat többféleképpen is megoldhatjuk, a döntésünk függvényében pedig a mellékszálaknak is számos kimenetelük lehet. A feladat lényegében a túlélés, csak nem az agyatlan fajtából, hanem egy fokkal civilizáltabban, együttműködve.

AZ EMBERISÉG HÍRNEVE

Le kell szögeznünk, hogy a *Sphere*-n való tartózkodásunk meglehetősen rövid, tulajdonképpen csak az elfogásunk zajlik itt, ténykedésünk valódi helyszíne az Exodus nevű bolygó. Ennek a furcsa égitestnek lényegében csak az egyik fele lapos, a másikon örök sötétség uralkodik, mi pedig valahol félúton a kettő között, a Central City nevű vá-



Szoba-konyha erkéllyel kiadó

rosban éldegélünk. A metropolisz és úgy általában a milió kidolgozása irigylésre méltóan részletes és hangulatos lesz. A fejlesztők csak „alien noir”-nak hívják az általuk megalkotott forma- és színvilágot, amely erősen emlékeztet a Szárnyas fejedvadász című kultikus sci-fiben megrajzolt, 2019-es Los Angelesre. Ūrhajók szelik az eget, körülöttünk kosz, mocsok, nappal is világító, halvány utcai lámpák, sztriptízbárok, kaszinók, zsvaj. Ha pedig praktikusabban nézzük: a többszintes városban megannyi kiszögellés, tető, kapaszkodó, fedezéknek használható tereptárgy áll rendelkezésünkre, ami nemcsak a tűzharcokban, hanem az elfogni kívánt bűnözők üldözésekor is előnyünkre válhat. Killian ugyanis igen fürgének és mozgékonyak bizonyul, majdhogynem *Mirror's Edge*-i magasságokba emelve az ugrálás részek kivitelezését. Számítalan fegyvert és kütyüt használhatunk

EGY FEJ-VADÁSZ ARZENÁLJA

Őlni vagy élni hagyni

Killian Samuels húsnál is több fegyverrel meztől keresi majd kenyerét az idegen nap alatt. Lássuk, ezek közül mit mutattak meg a fejlesztők.

BÓLA: a célpont lábára tekeredő elektronikus bilincs ideális választás, ha élve kell szállítani valakit. Behemóttokkal és telepörtálni képes lényekkel szemben viszont ne várjunk túl sokat tőle.

ANTIGRAVITÁCIÓS HULLÁMGENERÁTOR: a fedezék mögé rejtőzött ellenfeleket a magasba repíti, rövid ideig a súlytalanság állapotába kerülve kiszolgáltatottan lebegnek előttünk.

LEBEGŐ CSIZMA: vertikális helyváltoztatásra nem igazán alkalmas, ellenben hősnök szélesebb szakadékok áthidalására bátran használhatja.

MIKRONOVA GRÁNÁT: eldobjuk, robban.

VÁLLRA SZERELT RAKÉTAVENTŐ: önmagáért beszél.

SZKENNER: analizálni lehet vele egy helyszínt, s megmutatja, kit érdemes elkapni.

Közepes sörteerősségnél állítsa az F kapcsolót 3 óra állásba!



i Bár a játék még meg sem jelent – idén nem is fog ugyebár –, a Human Head Studios már tervezi hozzá az első DLC-ket. Single player alkotásról lévén szó, további fegyverekre, felszerelési tárgyakra, jobb esetben pedig néhány új küldetésre és helyszínre számíthatunk.



Új csövek jöttek a szoliba, fél percnél tovább ne maradj!

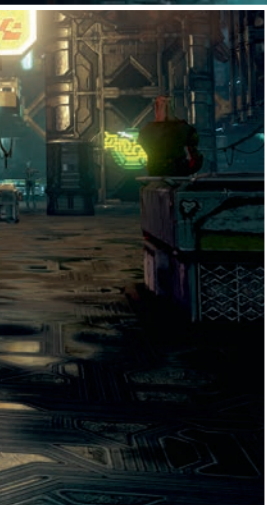
majd a kalandjaink során (ezekről *keretes írásunkban* egy kis összefoglaló is olvasható), de a leglényegesebb, hogy ehhez a játékfejlesztők egy bátor mozdulattal egyfajta automatikus célzás-rendszert építenek be a *Prey 2*-be. Logikus, hogy egy, az intergalaktikus űrutazásra is képes civilizáció képes legyen maguktól célzó fegyvereket gyártani, ennek folyamányaként pedig az igazi teljesítmény nem is a tüzelés, hanem a harc közben bemutatott akrobatikus mutatványok kivitelezése lesz.

GYLKOS KONKURENCIA

Az egyes missziókban hozott döntések nemcsak arra vannak hatással, hogy mennyi lóvét kapunk értük, vagy kik lesznek a barátaink, hanem arra is, miként íté meg minket a város, sőt a bolygó népe. A megbízatásaink többsége egyébként természetesen a szakmánkkal van összefüggésben. Az egyik küldetésben például a feladatunk a városban élő egyik gazfickó, Dro'Gar elfogása, lehetőleg élve. Komoly jutalom ellenében vállaljuk a feladatot, de a pontos tartózkodási helyéről vajmi keveset tudunk. Nincs más hátra, az informátorunkat felkeresve meg kell próbálnunk megtudni a fickóról, amit



Igyekeztünk a Star Trek és a Star Wars világait idéző univerzumot teremteni, amelyben otthon érzi magát a játékos, de azért tartogatunk pár egzotikus meglepetést is. *Matt Forback*, Human Head Studios, író





Különböző méretű, testfelépítésű és képességű idegenekkel találkozunk. Némelyik repül, van, amelyik villámgyors, vagy szimplán nagy és erős. Ezenfelül energiapajzs, vagy személyi rakétarendszer is védheti őket

getjük a nehezen megkeresett dollárokat. Az elsőt választva hősünk kérdés nélkül szétloccsantja az egyik biztonsági ember fejét, instant rábírva az informátort a helyes válasz megadására. Idegen bolygó, földönkívüli civilizáció ide vagy oda, azért elég hamar mi leszünk az alfahímek a lakótelepen. Az uraságot, Dro'Gart végül egy night

clubban találjuk meg, ahol az egyik emberét fegyverrel sakkban tartva megpróbáljuk megadásra kényszeríteni, de hatalmas tűzharc bontakozik ki, és a célpontunk elmenekül. A jelenetek egyébként elég véresek, jól kiolvasható a fejlesztők azon szándéka, hogy a kis-sé *Mass Effect*-szerű világot az eddig bevett gyakorlathoz képest „tököseb-

ben”, de legalábbis erőszakosabban ábrázolják. Bár spoilerezni semmiképpen nem szeretnék, azt azért elmondom, hogy végül csak megtaláljuk Dro'Gart, és az elfogásakor fontolóra vehetjük a saját ajánlatát is, ami értelemszerűen akkor lép érvénybe, ha úgy döntünk, hogy nem szolgáltatjuk ki a megrendelőnknek. Ha mégis megtesszük, azonnali zse úti a markunkat, viszont hamarosan szembe kell néznünk a befolyásos fickó szimpatikusnak nem nevezhető barátaival, és egy szempillantás alatt mi magunk válunk az üldözötté. Ez a kis kiragadott mellékszál jól szemlélteti, hogy a történet vonalvezetése korántsem lineáris, és a szabadság ígérete nem csupán a bejárható terület méretére és a megszólítható statiszták számára vonatkozott.

HITMAN: EXODUS EDITION

A küldetéseknek számos típusuk van, a hagyományos fejtámadást mellett például menekítéssel vagy beszerzéssel is megbízhatnak bennünket. A fejlesztők fontosnak tartották itt megjegyezni, hogy az „escort” megbízások ese-

tében nem kell tartanunk attól, hogy majd idegesítő módon, magatehetetlen idiótákat kell kísérgetnünk hatalmas tűzharcok közepette. A játék nehézségének hangolása természetesen még hátravan, de sarkalatos kérdés, hogy példának okáért a várhatóan elég gyakran előforduló üldözések során mennyire képes majd intelligensen viselkedni az ellenség. A fejlesztők fogadkoznak, hogy az *Assassin's Creed* játékokban látottakhoz képest izgalmasabb lesz a dolog annyiban, hogy a menekülők egy pillanatra sem fognak majd „véletlenül” megtorpanni és hátrahélni, vajon üldözi-e még őket valaki. Nem lesz tehát könnyítés, az üldözött úgy fut majd, mintha az élete múlna rajta (és tényleg), és mivel semmiféle előre rajzolt útvonal nem lesz, teljesen kiszámíthatatlan, hogy merre veszik majd az irányt. Ha bukjuk a megbízást, semmi gond, lesz másik, de nem kell majd újra és újrakezdenünk addig, amíg nem sikerül az elfogás. Mindenesetre nem árt majd megtanulni használni az előzetes információk szerint több mint 20 rendelkezésre álló



i A Prey 2 hivatalos bejelentése alkalmából egy élőszereplős kisfilmet készített a játékok kiadó Bethesda, amiben Kilian repülőjáratának katasztrófáját élhetjük át egy kíváncsi kisrác kameráján keresztül.



Elfordítottam a pisztolyomat, innen tudhatod, hogy nem viccelek



Valami olyasmit kérnék, amit egy gyomorral is meg lehet emészteni



Ez itt nem a repülőtér, de a repülő az földet

kütyűnket, vagy ezek közül legalább azokat, amelyek az ilyen szituációkban a hasznunkra válhatnak.


ŰRBATMAN IN ACTION

Exodust számtalan különböző faj népesíti be, ennek következtében ellenségből is sokféle lesz. További variációs lehetőségeket ad, hogy a fejlett technológiai megoldásoknak köszönhetően mindenkinél más és más speciális eszköz, fegyver vagy kütyü lehet. Így aztán egyesek repülni tudnak, mások irtózatosan nagy sebességgel közlekedni, megint mások pedig olyan védelmi eszközökkel vannak felszerelve, hogy alig tudjuk őket megsebezni. A tiszteletünket természetesen a küldetések sikeres teljesítésével harcolhatjuk ki, más fejedelmek elpusztításával, valamint persze azzal, ha a kényesebb helyzetekben képesek vagyunk a helyes döntéseket meghozni.

A játék kezdetén a társadalom perifériájáról indulunk, a célunk pedig a lehető legmagasabbra feljutni a hierarchiában, amelynek csúcán – Jim Sumwalt művészeti vezető szavaival élve – egyfajta „Űrbatman”-státusz áll.

VÁRJUK? VÁRJUK

A fejlesztők bátor lépésre szánták el magukat azzal is, hogy nemes egyszerűséggel kihagyták a többjátékos módot. Aki kooperatív vagy online tömeghentelesre vágyott, az bukta,

mert a srácok ott Kanadában kizárólag az egy játékosnak szóló történetmesélésre koncentrálnak. Nem vagyok egy multiplayer-fetisiszta, sőt nem is nagyon értem, amikor középszerű vagy kimondottan gyenge többjátékos mód erőltetése miatt elveszik az erőforrást például a történet vagy a vizuális világ megfelelő megalkotásának rovására. Nem nagyon bánom a dolgot, de bizonyára lesznek olyanok, akik nem örülnek a hírnek. Mindent egybevetve a napvilágot látott információk alapján a Prey 2 egy sokkal ígéretesebb projektnek tűnik most, mint amilyenek akkor tűnt volna, ha a Bethesda és a Human Head Studios szövetségéből egy, az előző részhez hasonló, kommersz FPS-ről kapunk hírt. A bátorság próbája ez, és minél többet tudok a játékukról, annál jobban bízom benne, hogy sikerrel veszik. 

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/prey-2



CHILD OF EDEN

KIADÓ Ubisoft **FEJLESZTŐ** Q Entertainment **RÖVIDEN** Interaktív vírusirtás a cybertérben Mitzuguchi gyönyörű mozgásérzékelős shooterével.

Goaparty a konzolodban //daev

LONDONBA LÁTOGATTAM A HÉTEN, hogy megnézzem a Ubisoft és a Q Entertainment legújabb üdvöskjét, a *Child of Eden*-t, amit maga a játék megálmodója és készítője, Tetsuya Mizuguchi mutatott be, és értékelte első ízben Európában. Az ex-SEGA-s japán úriember olyan kultuszjátékokat mondhat magáénak, mint a *Lumines* és a *REZ*, ezért kétség sem fért hozzá, hogy nagyon érdekes nap elé nézhettem. Nagy elvárásaim mellé félelmeimet is csatolnom kellett, mert bár Mizuguchi zsenije már bizonyított, ugyanezt a Microsoft Kinect nevű mozgásérzékelős rendszeréről még nem mondhattam el. Rossz hír mindazok számára, akik nevet adtak a PC-jüknek, a bal farpofájukra tetováltatták a videokártyájuk gyártási számát és szabadidejükben – csak úgy hivatali patkányosan – konzolokat rombolnak: arról egyelőre még suttogva sem beszél senki, hogy a játék esetleg asztali gépekre is megjelenjen. Aki még ezek után is kíváncsi, annak hadd öntöm most ki a szívem, koffeint es billentyűzetet nem kímélve, megosztva mindent, ami csak érdekelhet titeket.

OMG WT*?

Sokakban ez a kérdés merülhet fel az első pillantás után, amit a játékra vetnek. Akik emlékeznek a 10 éve még a SEGA színeiben kiadott *REZ*-re, azoknak ez nem kérdés, hiszen az alapok ugyanazok,

de a készítő felöltöztették a játékot a modern technika csilivili kezelésképeibe. Az eredmény nem más, mint a modern művészet szépsége, az elektronikus zene ritmusa és egy lövöldözős játék izgalmát egyetlen hatalmas élménnyé összegyúrva. Ahogy beállsz a kamera elé, a kezdet ide-oda mozgatva irányítod a célpontot, és lövöd az ellent, úgy érezheted magad, mint egy szimfóniát vezénylő technokarmester.

TISZTÍTSD MEG A ZINTERNET!

A történet szerint a játék célja, hogy megmentsük Lumit, aki az első, úrlomáson született gyermek volt és soha nem járt a Földön. Halála után a személységét – az emberiség jövőjének és emlékeinek zálogaként – feltöltötték egy szuperszámitógépbe, amit vírusok támadtak meg. A mi feladatunk az, hogy ezektől a vírusoktól pályáról pályára megtisztítsuk Edent. A történet attól eltekintve, hogy egy kicsit cyberhippis, érdekesnek ígérkezik: sokkal mélyebb, mint ahogy azt egy shootertől várnánk. (Hogy micsoda is az említett Eden, arról majd Mizuguchi maga fog nekünk beszámolni a vele készített interjúban.)

ÜGYESEN KELL HADONÁSZNI

A játék irányítása rendkívül egyszerű. A haladást a pályákon a gép intézi, egy előre kiszabott pályán repülünk végig, nekünk csak a célzással kell foglalkoz-

nunk. A két fegyverünk a jobb és bal kezünk: előbbivel kijelölhetjük a megsemmisítésre váró „vírust” (lock-on), majd a kézfejnket vagy akár az egész kezünket előrelendítve lelőhetjük. Utóbbi pedig egy sorozatlövő (tracer), amely a gyengébb ellenfeleknél hasznos, ugyanakkor egyedül a tracer segítségével tudod lelőni a rád támadó vírusokat is. A repertoárunkban található még egy fegyver, az úgynevezett euphoria, amelynek az a lényege, hogy ha mindkét kezünket egyszerre a magasba emeljük, egyfajta robbanást generálunk, amivel megtisztíthatjuk a képernyőt. Ezért, ahogy az extra életért is, keményen meg kell dolgoznunk, mert csak bizonyos ellenségek megölése után kapjuk. Az életpontok egy kék, míg az euphoria egy lila buborék formájában pukkan ki a lelőtt vírusból, és azonnal elkezdi menekülni ide-oda cikázva, szóval nem árt résen lenni. (Nekem egyetlen egy életet sem sikerült felvennem, túlságosan lekötöttek a vírusok.)

Annak sem kell szomorkodnia, aki csak ezért nem akarja megvásárolni a Kinectet, ugyanis a játék controllerrel is működik, ez esetben a célzást a joystick, a lövést pedig a gombok váltják fel. A controller előnye, hogy a zenével és a találatokkal harmóniában rezeg is, hogy még jobban beleélhessük magunkat a játékba. Ettől az élménytől sajnos a mozgásérzékelővel való játék megfoszt ugyan, de láthatjuk a fényt



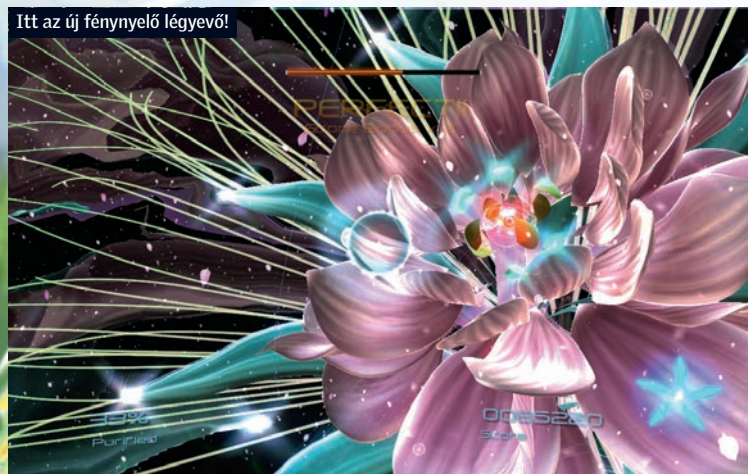
Alfíz Csodaországban



Úrdiszkófények



LSD? Nem, repülök...



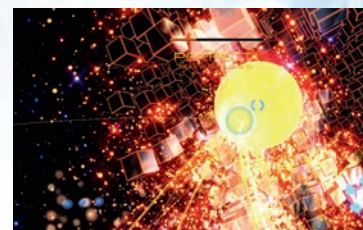
Itt az új fénynyelő légyevő!





A tokioi Genki Rockets zenéje is felcsendül a játékban. A 2006-ban alapított banda arca Lumi, egy 18 éves kitalált leányzó, aki életrajza szerint 2037. szeptember 11-én született, és még sosem járt a Földön.

KALANDOZÁSUNK MIZUGUCHI ÁLOMVILÁGÁBAN ÖT PÁLYÁN KERESZTÜL VEZET, AMÉLYEK A TELJESÍTMÉNYÜNKTŐL FÜGGŐEN VÁLTOZÓ NEHEZSÉGŰEK



az alagút végén: amikor a *REZ* 2001-ben kikerült a piacra, a játékgyártók kiadtak hozzá egy Trance Vibrator nevű küttyüt, amit az ember a zsebébe rakva élvezheti, ahogy a zene ütemére rezeg. Nem tudni, hogy a találékony japán elme, vagy a „vibrátor” szó félreérthetőségéből kifolyólag, de később szexuális segédeszközként is elterjedt.

SPACE INVADERS HD

Persze ez nem egy átlagos space shooter, ahol a csillagos égbolton tovasuhanva gyilkolunk kétdimenziós űrszörnyeket. Sokkal többről van szó. Még a menüben is, minden interaktív: ahogy ráviszed a kurzort a háttérben lebegő medúzákra, elúsznak, Lumi hátrásodorja a haját, a körülötte keringő bolygókkal pedig pályát tudsz választani. Ugyanez igaz magára a játékra is: az elpusztuló vírusoknak más-más hangjuk van, amelyek szépen beleépülnek a közben dübörgő elektronikus zenébe. A játék minden aspektusa tökéletes harmóniában van egymással, és mindent te irányítasz a mozdulataiddal. Ahogy végigsuhansz a kis színes kockákból összerakott alagúton, a zene is felgyorsul, érzed, hogy itt valami nagy készülődik

(mint ahogy a kiállításokat is érezteti veled a dj a bulikon), kilövöd az utolsó kaput, óriási basszus, színek, formák, majd szemben találsz magad az első komolyabb ellenséggel. Ez a színesztézia az, ami valóban összetett élménnyé teszi a játékot.

THE SOUND OF MUSIC

Az igényes elektronikus zene szerelmesei is nyugodt szívvel rábízhatják magukat Mizuguchire, elég komoly tapasztalattal rendelkezik e téren: rendezett videoklipeket, első játékaiban is nagyon fontos szerepet játszott, a *Lumines* és a *REZ* fejlesztése során pedig nem kisebb nevekkel dolgozott együtt, mint Ken Ishii, Mondo Grosso vagy éppen a saját maga által szponzorált Genki Rockets. Utóbbi egy hibrid együttes, a tagjai közül névről senkit sem ismerünk, a fiktív frontemberük viszont az a Lumi, akinek a játékban a segítségére sietünk. A *Child of Eden*ben szereplő összes zene a Genki Rockets munkája, akiknek a számaikat úgy remixelték, hogy illeszkedjenek az adott pálya hangulatához. Nem csodálkoznék, ha a játék megjelenése után nem sokkal a soundtrack már minden lemezbolt polcain ott figyelne.

FÉLELEM ÉS RESZKETÉS ÉDENBEN

Kalandozásunk Mizuguchi álmvilágában öt pályán keresztül vezet, amelyek a teljesítményüNKTŐL függően változó nehézségűek, így még a hardcore gamer számára is komoly kihívást jelentenek, ugyanakkor az „egyszeri” játékos (értsd barátnőd, szüleid, részeg negyvenesek a céges bulin) is könnyebben érhet el sikereket. Ugyancsak a gamer b-közép kedvében járva egy elég okos, de könnyen követhető pontrendszerrel építettek a játékba. Egyszerre maximum nyolc űrgenyőtd tudsz kijelölni, ezek közül pedig minél többet sikerül kíméletlenül elpusztítanod, annál nagyobb szorzóval kapsz pontokat. A játék közben nem győzi ecsetelni, hogy mekkora király vagy, amit a pályák végén számosítva is megtekinthetsz az eredményjelzőn. Nekem ez nem volt akkora élmény – mint ahogy arra a fényképész barátom kedvesen rá is mutatott „dude, you seriously S*CK” kijelentésével –, hiszen csak egy igen megalázó 40%-ot sikerült kipróbálnom magamból. A pletyka szerint, az utolsó (hatodik) archive neve Hope, amit ha kiakasztunk, megmenthetjük Lumit és vele együtt biztosíthatjuk, hogy az emberiség emlékei



Tetsuya Mizuguchi-interjú

Először is hadd gratuláljak ehhez a gyönyörű játékhoz. Végighallgattuk az előadást és megnéztük a játékot, de még sok kérdés maradt megválaszolatlanul... Mi is Eden igazából?

Eden egy ember alkotta archívum. Most ez az internet, de a jövőben a technika fejlődésével háromdimenzióssá, interaktívá, szóval egyre „igazibbá” válik, és az emberek Edenként emlegetik majd.

Honnan jött Lumi karakterének ötlete, ki is ő valójában?

Lumi az első csillaggyermek. A jövő emberei őrálomásokon élnek és Lumi az első, aki ott is született és soha nem járt a Földön. Az akkori tudósok, az emberi faj emlékeinek, tudásának és kultúrájának megőrzése végett feltöltötték a személyiségét különböző archívumokba.

Hogy jövünk mi a képbe?

Ezeket az archívumokat vírusok támadták meg és a mi feladatunk, hogy megtisztítsuk őket.

A játékban lévő összes pálya a te munkád? Honnan merítettél inspirációt?

A pályák ötletei az én fejemben születtek meg, mindegyik egy kicsit én vagyok.

A korábbi projektjeidben mindig egyszerre több dj-vel dolgoztál együtt. Hogy esett most a választás csak a Genki Rocketsre?

A Genki Rockets mindig is közel állt a szívemhez, hiszen nemcsak az együttes producere vagyok, hanem egyes számaikhoz zenét és szöveget is írtam. Felhasználtam régebbi alkotásaikat is, de a Passion és a Journey archive-hoz két teljesen új számot csináltam, amit majd a játékban hallhatnak az emberek először. Emellett több külső dj-t is megkerestünk, hogy segítsenek a remixelésben.

A hang és a kép harmóniájának mindig nagy jelentősége volt a munkáidban. Hogy viszed ezt át a játékaidba?

A színesztézia mindig nagyon távol állt a játékgyártástól, például jó móka a *Space Invaders*szel játszani, de nincs meg benne az, ami összetetté teszi. Megpróbáltam összehozni a digitális hangeffektusokat egy szép képi világgal és mindezt interaktívá tenni, hogy a játékosok egyre többet és többet tudjanak érezni a játékból. Ez igazából a játékok evolúciója. Valami újat szerettünk volna alkotni – úgy gondolom, hogy sikerült, így nagy reményekkel nézünk a jövőbe.

Médiaesztétikából szerezted a diplomád. Hogyan jött ebből a játéktervezés?

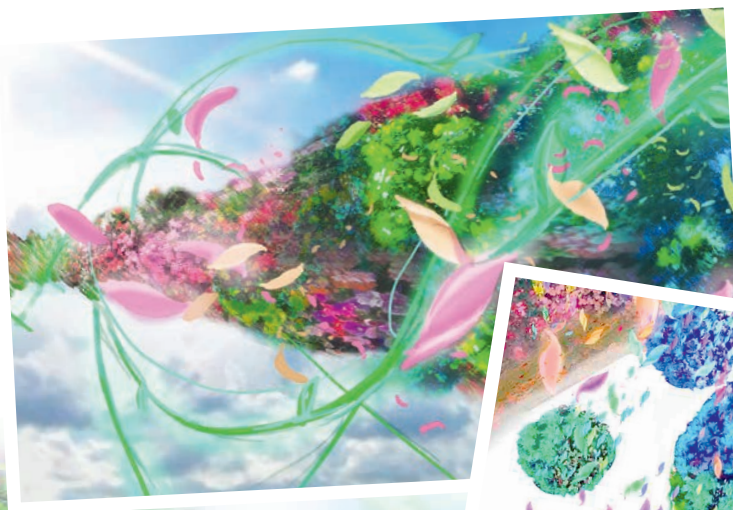
Soha nem gondoltam volna, hogy játéktervező lesz belőlem. Abban biztos voltam, hogy a hang- és képeffektakkal szeretnék dolgozni, de amíg 1990-ben be nem kerültem a SEGA-hoz és be nem szippantott a játékok világa, meg sem fordult a fejemben ilyesmi.

Mi a véleményed a Kinectről?

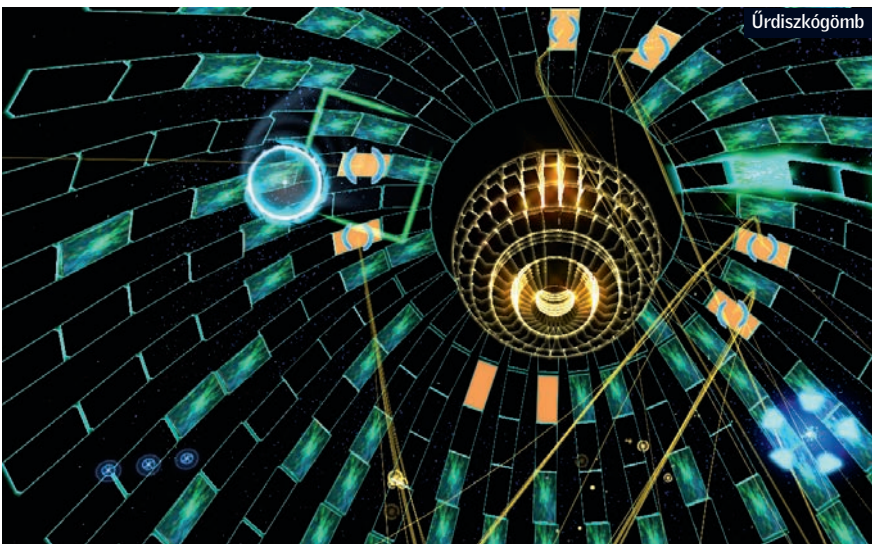
Az egész egy nagyon új és izgalmas hardver. Hihetetlen, hogy milyen gyorsan fejlődik a technika, nekünk sem volt könnyű lépést tartani vele. Csak ennyit csinálunk [*suhint egyet a levegőben*], és a gép érzékeli. Nagyon izgalmas volt ezzel az eszközzel dolgozni.

Az eredeti tervek szerint is mozgásérzékelős technikára szántátok a játékot?

Amikor a *Child of Eden* ötlete megszületett, akkor még a Kinect is csak terv volt. Valami hasonló kamerás dologban gondolkodtunk, de a Kinect csak később, a Ubisofttal való interjúk alatt került szóba. Akkor indult meg igazán a tervezgetés, hiszen ezzel a technikával a határtalan lehetőségek nyíltak meg előttünk.



i A Child of Eden már tavaly bezsebelte első trófeáit. A 2010-es E3 alatt a nemzetközi sajtó a show legjobb ritmus- ill. zenei játékának, valamint a legjobb új szellemi tulajdonnak választotta meg.



A HÁROM KIPRÓBÁLT SZINT KÖZÜL EZ EMLÉKEZTETETT LEGINKÁBB AZ IMMÁR KLASSZIKUSSÁ VÁLT REZ-RE; GEOMETRIKUS KÖRNYEZETÉVEL, IGAZI MÁTRIXOS FÉRGEIVEL ÉS KICSIT MECHANIKUSABB ELECTRÓJÁVAL AZ EMBER TÉNYLEG AZ INTERNET VILÁGÁBAN ÉREZHETTE MAGÁT

biztonságban maradnak. A játék bejelentése után a Q Entertainment és a Ubisoft arra kérte a leendő játékosokat, hogy küldjenek be képeket a legszebb emlékeikről, amiket a programozók majd beépítenek a játék végébe. A bemutatón az elkészült öt archive-ból csak három próbálhattunk ki, a Matrixot, az Evolutiont és a Beauty-t. Ezekből az elsőt egy rövid ismertető után a tátott száji nézőközönség és jómagam legnagyobb öröme magam a tervező játszottá végig. A három kipróbált szint közül ez emlékeztetett leginkább az immár klasszikussá vált REZ-re; geometrikus környezetével, igazi mátrixos férgeivel és kicsit mechanikusabb electrójával az ember tényleg az internet világában érezhette magát. Az Evolutionben az egysejtű életformák fejlődését követhetjük végig, papucsállatkákra és óriás amőbákra vadászva. A Beauty tűnt a legszebben kidolgozott pályának; ebben csillogó víztükrön úszva kellett magamat megvédenem a lila vírusokat köpködő tavirozsáktól és az ezer színben pompázó pillangóktól. Sajnos a Journey-t és a Passiont nem állt módomban megnézni, pedig addigra már annyira belejöttem a játékba, hogy legszívesebben felkaptam volna az ezerszáz centis tévét Kinectestül, mindenestül a hátamra és

megpróbáltam volna elszisszolni az FBI-ügynök kinézetű biztonságiak mellett.

KINEKT. DE KINEK?

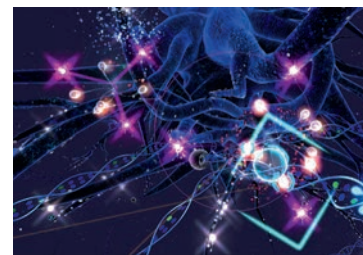
A *Child of Eden* nem titkolta arra hívott, hogy megmentse a mozgásérzékelős konzolokat attól, hogy a rájuk kiadott játékok belesüllyedjenek a sportjátékok és táncszimulátorok sokaságába és persze azt is fontosnak találták, hogy végre a játékosok kemény magja is kapjon valamit, amivel játszhat kedvére. James Mielke, a Q Entertainment egyik producere egy interjúban azt mondta, hogy a hardcore játékosok, akik a megjelenésekor megvették a Kinectet, már látták, mire képes és valami olyasmire vágnak, ami tényleg próbára teszi őket. A Microsoft Kinectje és a Sony PlayStation Move-ja már több mint fél éves, de egyelőre hiába vártunk komolyabb játékokra, amelyek teljes egészében ki tudják használni az új konzolok csodáját. Ahol azonban a legnagyobb reményünk, ott a legnagyobb félelmünk is: vajon van-e annyira kiforrott a technika, hogy egy bonyolultabb játékban is megállja a helyét, le tudja-e követni a kezünk ilyen apró mozdulatait is? A válasz: igen. Ha az ember megfelelő távolságban áll és hagyja, hogy a rendszer felismerje, enyhé rász-



kódásóktól eltekintve jól működik. Amint a kezem hozzácsokott az irányításhoz, a kurzor rázkódása is alábbhagyott, és semmi sem zavarta a játékmenetet. Sajnos nem volt alkalmam kipróbálni a játékot PlayStationön, így a két konzol közötti harc egyelőre nyitva marad.

MÁR CSAK HÁRMAT KELL ALUDNI

Persze attól függően, hogy szedsz-e valamit, mert a játékot legkorábban csak nyár közepén emelhetjük le a játékoltok polcairól. A 2010-es beharangozása óta már kétszer tolták ki a játék megjelenésének dátumát különösebb indoklás nélkül, de egy korábbi interjú alkalmával megkérdezett programozó elejtett mondata alapján arra következtethetünk, hogy a Kinecttel való kalibráció ve-



hetett igénybe több időt, mint ahogy azt először gondolták. Sebjaj, a *Child of Eden* jön, és maga mögött hurcolja a mozgásérzékelős játékok új korszakát. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/child-of-eden





Masachika Kawata producer ez év márciusában kijelentette, hogy a játék készültési foka nagyjából 45%, ami azt jelenti, hogy a télre tervezett megjelenésére teljesen reális esély van.

**Vadonatúj
ellenségeink any-
nyira jól sikerültek,
hogy még maguk az élő-
halottak is összerosálják
magukat tőlük. Nem
csoda, a kormány
képezte ki őket**



RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY

KIADÓ Capcom **FEJLESZTŐ** Slant Six Games **RÖVIDEN** A Resident Evil sorozat legújabb tagja, amely a második és harmadik rész között játszódik és elsősorban a taktikai kooperatív játékmódra koncentrálna. **MEGJELENÉS** 2011 vége

A négy muskétás küzdelme a világ legparább vírusával szemben

//Duncan

VANNAK SZAVAK, AMIKET NEM SZERENCÉS SZÓRAKOZTATÓIPARI TERMÉK CÍMÉBEN SZEREPELTETNI. A filmek esetében tipikusan ilyen a „halálos” kifejezés, a zeneiparban a „You” és a „Love”, a videojátékoknál pedig a „mission” és az „operation”. A Capcom nem volt tekintettel erre, amikor a következő *Resident Evil*nek az *Operation Raccoon City* nevet adta. Új fejlesztőcsapat, új történetmesélési megoldások és játéktechnikai elemek szerepelnek az ígéretek között – a vírus pedig újra fertőz.

EZ GONOSZSÁG

A most 46 esztendőes Shinji Mikami teremtette világ eddig öt film-

nek, fél tucat regénynek, képregényeknek, játékfiguráknak és természetesen megszámlálhatatlanul sok videójátéknak képezte alapját, amelyek szinte valamennyi létező platformon szereztek rajongókat (már 3DS-re is két játék készül a sorozatból). A számok nyelvén mindez több mint 40 millió eladott játékot jelent, miközben csak a négy, már elkészült filmből közel 700 millió dollár folyt be a kasszába. A militarista körökben jól ismert Tokyo Marui még teljesen életszerű airsoft fegyvereket is gyárt a sorozatban használt pisztolyokból és puskákból. A franchise értékét nem lenne könnyű megbecsülni, de a fentiek ismeretében teljességgel érthető, ha annak leglényegesebb eleméhez, vagyis a konzolokra és PC-re írt játéksorozathoz csak óvatosan nyúlnak hozzá. Egy ideje már megy az ígérgetés arról, hogy a sorozatot a superhősös mozikra jellemző módon „rebootolják”, és ez valahol a rajongók egy részének igényeivel is egybecseng. Részletekről nem sokat lehet

tudni, de az bizonyos, hogy a *SOCOM*-játékokat eddig fejlesztő kanadai Slant Six Games megbízása a megújulás egyfajta előszele lehet.

RACCOON CITY?

A játék helyszínét aligha fogjuk megtalálni a Google Mapsen, és a város történetét ismerve az sem valószínű, hogy egy Street View-autó a közeljövőben végigpásztázná az utcákat. Az elsősorban az Umbrella Pharmaceutical nevű nemzetközi gyógyszervállalat beruházásaiból élő település a '90-es évek második felében szörnyű események helyszíne volt, amelyek középpontjában a matrucég titkos tevékenységei álltak. Míg a közvélemény számára az Umbrella csak egy kozmetikumokból és gyógyászati segédeszközökből meggazdagodott gyár, addig a valóságban, a fedőtevékenységek mögött haditechnikai fejlesztések és rendkívül veszélyes, biológiai fegyverekhez kapcsolódó ille-

gális kutatások folytak. Aztán jött az ismert képlet: először kisebb jelekből vált gyaníthatóvá, hogy az intézményesített kizsákmányolás (gyógyszergyár) urai valamiféle gonoszságban mesterkednek, ezután beütött egy nagy, szörnyű tragédia, végül következett a hadsereg mindent elsöprő „végső megoldása”. (A hasonló témájú történetekben egyébként általános szokás igen kritikusan lefesteni a gyógyszergyárakat, ezekkel a vállalatokkal szemben Dr. Lenkei és a világ összes természetgyógyásza együttvéve nem tudna akkora propagandát összehozni, mint a zombis játékok.) A kiemelt mindenestre brutális: körülbelül 100 000 lakójával együtt a hadsereg

A biztos urak éppen szolgálnak és félnek

A guggolás nem önmagában való. Fedezék mögött kell csinálni

Szikrázik a fény

az amerikai elnök beleegyezésével eltüntette a várost a Föld színéről. Balgaság lenne megpróbálni a játék összetett és szerteágazó előtörténetét megpróbálnom teljes egészében összefoglalni, ráadásul az univerzum ismerőinek teljesen szűkségtelen is. Legyen elég annyi, hogy Raccoon City ma már nem létezik, mi azonban a mostani sztorival tulajdonképpen visszautazunk a *Resident Evil* második és harmadik részéhez, hogy végigkísérjük az ottani eseményeket, sőt alkalomadtán elég durván befolyásoljuk is azok kimenetelét.

VÉDŐOLTÁS ERŐSEN JAVASOLT

Amikor bekapcsolódunk a sztoriba, a vírusok, vagyis a vállalat biológiai fegyvereinek alapját képező, elképzelhetetlenül veszélyes kórokozók már elszabadultak. Ezekről a nyavalyákról egyébként vagy egy tucat doktori disszertációt meg lehetne írni, hiszen számos alfajuk működése és evolúciója alaposan dokumentált jelenség a *Resident Evil* világában. Összesen nyolc tenyésztett verzió és mutáció létezik, köztük a T-Cameron, ami nem a zsarnokgyík és a híres rendező hibridjét jelenti és nem is a legújabb Terminátor film főellenségét, hanem a Tyrant vírus azon variánsát, amire az Umbrellánál véletlenül ráborították a fél kémialabort. Nem akarjuk tudni, mire képes. A lényeg, hogy a játék kezdetekor a zombivá ala-

kulás már beindult, a kalamajka a tetőfő-kára hág, a horrorfilmből illő díszletek között pedig ott bujkálnak valahol az előző játékok főszereplői is...

KI VAN A MASZK MÖGÖTT?

Az *Operation Raccoon City* az előző részekhez képest merőben más megvilágításban tárja eléink az eseményeket, ami nem véletlen, lévén ezúttal két, markánsan szemben álló fél harcát kísérjük végig. A T-vírus miatt hirtelen kitört járvány és az utána keletkező pusztítás eltussolására a cég ugyanis a helyszínre küldi az Umbrella Security Servicest (USS), amelynek a nyomok eltüntetése és lehetőleg valamennyi túlélő likvidálása a feladata. A bibi ott van, hogy a kormány természetesen hírül veszi a dolgot, és ennek megakadályozására saját katonáit, a United States Special Operation egyik bevetési egységét küldi szolgálatba. Az amerikaiak ugyan a világ minden tájára ezerszeres túlerőben mennek tankokkal és repülőgépekkel, de úgy látszik, a saját országukon belül a párbajködex szabályai szerint, csak is azonos méretű sereggel harcolnak. A legnagyobb izgalmat az jelenti, hogy a várakozásokkal ellentétben ebben a részben nem a klasszikus értelemben vett „jófiúkat” személyesítjük meg, hanem a tragédiát kirobbantó nagyvállalat bérceit, a feladatunk pedig az eredeti főhősök szándékaival merőben ellenté-

Ezzel a tekintettel szeretném egyértelműen jelezni, hogy most valami nagyon súlyos titkot fogok elárulni nektek, barátaim



tes parancsok végrehajtása. Amikor tehát a kiadó azt ígéri, hogy az egész történetet fenekestül forgathatjuk fel, nem kisebb jelentőségű eseményekre gondolnak, mint az egyik valamikori főszereplő, Leon S. Kennedy meggyilkolása-ra. Csinos.

KERESZTTŰZ ZOMBIKKAL

Az események ilyenén alakulásával tehát a városban létrejön egy furcsa „mindenki mindenki ellen” helyzet, amelynek három sarkában a bezombult népesség, a hadsereg, valamint a cég katonái állnak. Nincsenek szövetségek, csak ellenségek vannak. A kihívóink sora nem korlátozódik a lassan cammogó és gyorsan rohángáló élőhalottakra, bizony szembe kell néznünk a profi kommandósok ál-

Tulajdonképpen kisebb koccanásnak indult, de a szóváltást követően Isti felöltötte teljes testpáncélját és magához vette a kesztyűtartóban tárolt önvédelmi eszközt

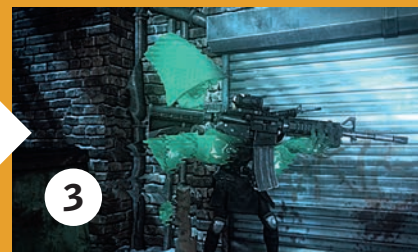
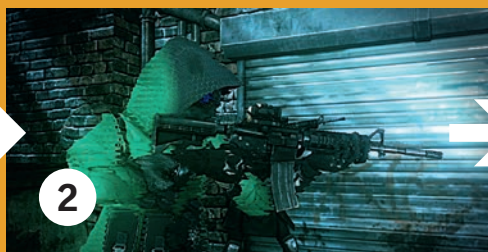


A RAJONGÓK KEDVÉÉRT, SZÁMOS OLYAN KÖRNYÉK ÉS ÉPÜLET IS BEKERÜLT, AMI RÉGI, SZÉP EMLÉKEKET IDÉZ MAJD FEL A '90-ES ÉVEK VÉGÉNEK RETTEGÉSSSEL TELI ÉJSZAKÁIBÓL

FRODÓ KÖPENYE!

Kamu-flázs

VECTOR AZ EGYIK LEGFONTOSABB SZEREPLŐ A NÉGY KÖZÜL, AKINEK SPECIÁLIS TULAJDONSÁGA EGY SZINTE LÁTHATATLANNÁ TEVŐ REJTŐTECHNOLÓGIA HASZNÁLATA. Ez elsősorban az emberi ellenséggel szemben használható (függetlenül attól, hogy a gép vagy valódi játékos irányítja őket), mivel a zombik a látásukkal és a szaglásukkal is képesek minket kiszúrni. A predátorszerű aktív képesség csak limitált ideig használható, és nagyjából úgy kell elképzelni, ahogy a *Crysis*ből ismert nanopáncél láthatatlanságát. Az illúzió nem tökéletes, de brutálisan hatásos.



i Nehéz lenne összesíteni, hogy az eddig megjelent főjátékok közül melyik volt a legjobb. A kritikusok a konzolos átiratoknak adtak egyöntetűen jó véleményeket, míg a PC-s verziók közül összesítésben a legjobb kritikákat a legutóbbi, 5. rész kapta.

tal fenyegetően ránk szegezett géppisztolyokkal és a belőlük kiröppenő lövedékekkel is. A kormány katonái taktikusan, szívósan és keményen harcolnak, jelenlétükkel egyértelműen jelezve, hogy itt már sokkal inkább egy akciójátékról van szó, semmint arról a túlélőhorrorról, ami a franchise hírnevét megalapozta a műfajban. Lőnek, robbantanak, bekerítenek, a fertőzötteket pedig igyekeznek a lehető legpraktikusabban használni: fedezékek. Vadonatúj ellenségeinktől jóformán tehát még maguk az élőhalottak is összerosálják magukat. A sétáló hullarengeteg ennek köszönhetően lecsúszik a tápláléklánc aljára, inkább hangulatfellelős statiszták, vagy még inkább mozgó díszletek lesznek a játékban. A *Dead Rising 2*-ben látottakhoz hasonlítható a helyzet: ha nagyon akarjuk, el tudjuk kerülni őket, vagy kaszabolhatjuk is kedvünkre, de igazi veszélyt szinte csak akkor jelentenek, ha hagyjuk magunkat sarokba szorítani. Az életerőnk mindenestre – szembemelve a manapság oly divatos trendekkel – nem fog újratöltődni, a fejlesztők szerint ez már irreálisan csökkentette volna a parafaktort, illetve a játékos veszélyérzetét.

LEKVÁROS FLANK

Abból, hogy a PS3-ra megjelent külső nézetes, taktikai lövöldözős játék, a *SOCOM* alkotói készítik ezt az alkotást, nagyjából már sejthető, hogy a *Raccoon*

City játéktechnikailag is számos elemében különbözni fog a sorozat előző részeitől. Akciódúsabb, pörgősebb élményre van kilátás, ráadásul a fejlesztők immár a kiadó felhatalmazásával a kooperatív játékmódot, vagyis a több játékos által vállalt folytatott csatározást helyezik előtérbe. A bátor újításokat tehát részben annak is köszönhetjük, hogy talán valahol a készítő is tudták: ez az epizód jellegében annyira különbözik a sorozat eddigi részeitől, hogy nem kell kényszeresen megfelelni a korábbi *Resident Evil* játékok diktálta konvencióknak. Ennek jegyében többféle karakterrel, vagy inkább segítségussal nyomulhatunk, amelyek közül egyelőre négyre derült fény: ők Spectre, Bertha, Vector és Beltway. Mind maszkos, szürke emberek, korábbi hőseinkhez képest különösen jellegtelen figurák, akik csak a történet kibontakozásával fognak megjegyezhető és esetleg szerethető karaktert kapni. A játék elején választhatunk közülük, és amellet, hogy eltérő fegyvereket birtokolnak, mind egyiküknek speciális képessége van, az értékeik ráadásul nőnek a játék során, egy tapasztalati pontokra épülő fejlődési rendszernek köszönhetően (ilyen például a rejtőzés, amelyről *keretes írásunkban* számolunk be bővebben).

Sajnos

Így jár, aki AK-val megy bevásárolni



ezekekről egyelőre vajmi keveset tudunk, de lényeges, hogy a zombiknak is vannak speciális tulajdonságaik, és ezt némi logikai érzékkel szintén felhasználhatjuk saját céljainkhoz. Például kiváló szaglásuk van, amellyel nagy távolságból kiszagolják a vért, vagyis az ellenségeink-



Sajna a fény nem pusztítja őket. Az egy másik faj

BELTWAY

A fickó bombaszakértő, aki ennél fogva nem csak hatástalanítani, de aktívan használni is képes a robbanószereket. Foglalkozásából következően komoly páncéllal és veszélyes extra felszereléssel bír, ráadásul egy mocskos szájú bunkó, aki képes viccből gránátot dobni egy piszoárba. Jellemére vonatkozóan bővebb infók a szokásos *Resident Evil*-es átvezetőkől derülnek majd ki.



BERTHA

A kötelező női karakter, akinek az arcából a maszknak köszönhetően egyelőre nem sokat láthatunk. Ő a csapat medikusa, aki azonban nemcsak gyógyítani képes, hanem megbetegíteni is, amennyiben a golyóval történő kilyuggatás annak nevezhető. Az őt választó játékosnak folyamatosan figyelemmel kell kísérnie a társak állapotát, hogy azok szükség esetén egészségügyi szolgáltatásaiban részesülhessenek.



SPECTRE

Ha úgy vesszük, ő a banda dobosa. Mesterlövész, akinek célja és feladata az, hogy lehetőleg biztonságos távolságból iktasson ki veszélyes célpontokat és esetenként magasabban fekvő pontokról, például épületek tetejéről biztosítsa a csapat tevékenységét. Az előzetes videóban is feltűnik, amint a magasból osztja az áldást az ellenségnek.



LEON

Szegény Leon neve a mostani játék kapcsán már szinte csak a potenciális áldozatként tűnik fel. A srác köztudottan több *Resident Evil* játékban is szerepelt, és történetünk során ő is ott bókálászik valahol a kiégett autók és az üveges tekintettel császkaló mezítlábasok között. A tök újonc rendőr, aki éppen a T-vírus kitörésekor lépett szolgálatba, ártatlan kis pisztolykájával menekül a pokolból, de ha szembetalálja magát rokonszenves különítményünkkel, aligha lesz sok esélye a túlélésre.



kel vívott tűzharc közepette néha elég megsebezünk valamelyik zsírosabb katonát, hogy a hullasereg már ugorjon is az izletesnek vélt falatra.

JÓ GONOSZNAK LENNI

Ennél persze direkter módon is előnyükre válhat az Umbrella áldatlan tevékenysége, minekutána a játékban felbukkanó rondaságok – hovatarozásunkra való tekintettel – nem viselkednek irányunkban kimondott ellenszenvvel. A játékban felbukkan például a Tyrant nevű szörnyeteg (őt a sorozat ismerőinek aligha kell bemutatni) és míg az ellenségeinket kérdés nélkül osztogatott pofonokkal köszönti, minket a vállalat alkalmazottaként többnyire barátságos mosollyal fogad, sonkás-újgymás szendvicssel és egy karéj izletes abált szalonnával. Ez nyilvánvalóan nem lesz mindig így, a Slant Six Games csapata számos komolyabb főellenséget is integrál majd a történetbe, akiket

nem hat majd meg az egyenruhánk színe és a reá himzett néhány betű.

KÖRNYEZETISMERET

Ami a helyszíneket és a környezetet illeti, a rajongók kedvéért számos olyan környék és épület is bekerült a játékba, ami régi, szép emlékeket idéz majd fel a '90-es évek rettegéssel teli éjszakáiból. Az idősebb gamerek alighanem még egy-egy kövér könnyecseppet is elmorzsolnak például a Raccoon City rendőrsének árnyékában vívott csatározások közepette. Bár fentebb már szót ejtettem róla, érdemes néhány mondat erejéig visszatérni arra a tényre, hogy lehetőségünk lesz majd beleavatkozni az évekkel ezelőtt lejátszott történet menetébe. Gyakran hangoztatják szegény Leon sorsát, akinek a menekülését bizonyosan meg tudjuk majd akadályozni (sőt, információink szerint a srác meggyilkolása egy külön küldetés is a játékban), de egyáltalán nem ismert, hogy lesz-e beleszólásunk a többi, régi szereplő sorsába. Számomra



VECTOR

Az M4-esének szerelékcsínén egy ACOG távcső, a fején pedig furcsa csuklya látható – Vector egyfajta modern nindzsa a játékban, akinek a felmenőivel szemben van egy speciális képessége: el tud tűnni. A korábban tárgyaltrükk természetesen nem genetikai eredetű, a ruhája teszi alkalmassá erre. Őt választani imígyen elsősorban azoknak ajánlott, akik a lopakodós taktikát részesítik előnyben.



i A Tokyo Marui Airsoft fegyvergyár eddig az alábbi Resident Evil fegyvereket készítette el életnagyságban: STARS Beretta a RE3-ből, arany Luger a Code: Veronica-ból és a Samurai Edge pisztoly. Gyűjthetnek ajánlott, bár nem olcsó mulatság.



A zombi, aki elgondolkodott az életéről, újragondolta a céljait és megálmodta a kis farmot Kentucky-ban

Tom Clancy's: Resident Evil



Szívesen elbeszélgetnék azzal a stylisttal, aki szerint a csuklya és a gázálcarc együttes használata bármilyen szinten összefüggésbe hozható a „vagány” szóval



A kiképzésen tanultaknak megfelelően főhősünk a vészhelyzetben az „autóba pucítás” eszközt használja

egyébként az is nagy kérdés még, hogy a készítő miként tudják morálisan megindokolni mindezt, vagyis hogy tudnak-e, egyáltalán akarnak-e olyan aspektust találni az eseményekhez, amelyből szemlélve a játékos ténykedése erkölcsileg is alátámasztható.

EMBER EMBERNEK FARKASA

Mint manapság egyre több játékban, itt is lehetőségünk van arra, hogy szimpla aljasságból, vagy egyszerűen csak a kiegyensúlyozott tájékoztatás jegyében beleugorjunk egy kormánykatonára bőrre is, hogy a mit sem sejtve kalandozó főhősöket néhány zavarba ejtően pontos fejlődéssel térítsük le a sárga köves útról. Ezzel el is érkezünk a játéknak ahhoz a pontjához, ami az igazi újdonsá-

got jelenti: taktika és többjátékos mód. Okostojások persze akadékoskodnának azzal, hogy annak idején a PS2-re megjelent Resident Evil: Outbreak is hasonló, kooperatív szisztémára épült, de az a játérendszer azért még nem ugyanez volt. Míg a SOCOM-ban tengerészgyalogosokat alakítottunk, addig itt egy négyfős félkatonai különítmény egyik tagjaként harcolunk, ám egy sötét, ijesztő és háttorzongatóan ismerős közegben. A játékban egy nagyon kellemes és használható fedezékrendszert készítenek, továbbá egy határos sebzési modellt, amellyel az ellenség fejét és végtagjait a kedvünk szerint szaggathatjuk lefelé. Egyszerű többjátékos mód is lesz, ezt egyenlő méretű csapatok játszhatják egymás ellen viszonylag egyszerű sza-

bályrendszerben, például pontokért, amiket a zombik, a nagyobb szörnyetek és persze az ellenséges harcosok ledöntésével gyűjtögethetünk be.

IRTÓHADJÁRAT

Az Operation Raccoon City elé nagy várakozással tekinthetünk. A bátor és egyben kockázatos újítások új lendületet adhatnak a sorozatnak, bár aligha hozzák majd azt a forradalmat, esetleg a franchise-nak azt a „rebootját”, amit a rajongók egy része epedve vár. Egyes vélemények szerint a játék jelenlegi formájában szórakoztatónak és tartósnak tűnik ugyan, de elég távol áll attól az élménytől, amit hagyományosan a Resident Evilhez kapcsolunk. Inkább szuperkatonák harca ez egy bizarr kör-

nyezetben, és bár a producer fogadkozott, hogy feltett szándékuk a rettegésfaktor megőrzése, sőt az ezt szabályozó potméter csutkára tekerése, azért ezt elég nehéz kivitelezni úgy, hogy a történet leghorrorisztikusabb szereplőit statisztaszerepre kárhozzhatjuk. A Raccoon City ettől függetlenül minden beszámoló és tapasztalat szerint egy szórakoztató játéknak ígérkezik, a végső értékéssel tehát jobb megvárni a tényleg megjelenést, de a valódi folytatás talán majd egy másik történet lesz... **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/resident-evil-operation-raccoon-city

Médiatámogató: **GameStar**

SHIFT 2 UNLEASHED

EZ A VALÓDI AUTÓVERSENY



SHIFT2UNLEASHED.COM

WWW.ELECTRONICARTS.HU/SHIFT2 | WWW.FACEBOOK.COM/NEEDFORSPEED.HU



© 2011 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed, the Need for Speed logo, the stylized 'N' icon, Shift 2 Unleashed and the Shift 2 Unleashed logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Maserati is a registered trademark. Under license from Maserati S.p.A. 'Nissan' and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. "P", "PlayStation", "PS3", "PS3", and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners.

BEMUTATÓK

A legújabb játékok



Kedves Gamer Sokadalom!

Rövid vallomással kell kezdenem: voltam már minden, pizzafutártól kezdve dossziéügynökön át szakfordító és spanyol tolmács, majd szinkronhang, sőt szerkesztettem már mindenféle rovatot a hardvertől a DVD-n és Másvilágon át. Eddig a játékvrat kimaradt, úgyhogy most kiváló fogadtat brodám-tól átvéve a váltóbotot ebbe is bele kellett kezdenem. Remélem, szeretni fogjátok, amit itt összehoztunk, hiszen a nagy elődöknek nem könnyű megfelelni. Lássuk tehát, mivel is érkezik ebben a hónapban, hogy elnyerjük e havi tetszésedet is: Korea megtámadja az Egyesült Államokat, a *Homefront*-ban szerveződik az ellenállás. Támad az *Imperial Guard*, így aztán a *Warhammer 40 000: Dawn of War II Retribution* is főszerepet kap. A németek az angolokat lövöldözik, így az *IL-2 Sturmovik: Cliffs of Dover* is repül a többi játék közé. A klónok sem pihenek, ennél fogva *LEGO Star Wars III: The Clone Wars* teszt is lesz. No meg az előzeteseink! Tömegeffektus három, a Boszorkányos Varga János kettő, Préda kettő... Sőt! A *Resident Evil* legújabb része is itt lesz velünk. Aki pedig nem bír magával és mindenáron verkedni akar, az válassza a halálos harcot – avagy a *Mortal Kombat*-ot. Ilyen játékinálattal debütálni játékszerkesztőként végtelen megtiszteltetés! Köszönöm!

KULISSZA

A Web4-es találkozó az a mi büszkeségeink, az ország leghülyébb bloggerei is ott voltak, mind a hárman!



58 DOW 2: RETRIBUTION

Csak háború létezik



68 LEGO STAR WARS

Kockák háborúja

TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 54 HOMEFRONT
- 58 WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II - RETRIBUTION
- 62 THE NEXT BIG THING
- 64 IL-2 STURMOVIK: CLIFFS OF DOVER
- 68 LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS
- 72 BRIDGE! THE CONSTRUCTION GAME
- 74 WAR ROCK
- 75 GHOSTBUSTERS: SANCTUM OF SLIME
- 76 JÁTEKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ
- 78 HALO: REACH - DEFIANT MAP PACK
- 78 MASS EFFECT 2: ARRIVAL



- 79 MOTO GP 10/11
- 80 MORTAL KOMBAT
- 82 KIRBY'S EPIC YARN
- 83 DEATH RALLY
- 83 TINY WINGS
- 83 PANOPTICON
- 84 SOCOM 4: SPECIAL FORCES

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

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

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

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

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

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

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

HOMEFRONT

KIADÓ THQ FEJLESZTŐ Kaos Studios, Digital Extremes RÖVIDEN A sötét közeljövőben Észak-Korea erőre kap, és egységei a Lila akác közben masíroznak.

Áldjon vagy verjen sors keze: Itt élned, halnod kell

//Vakka

A VÉGIGJÁTSZÁS UTÁN KISEBB KUTATÁSBA VÁGTAM FEJSZÉMET, hogy összevessem a korai zsenge ígéreteket azzal, ami a gyártósor legvégén Homefront márkanevére pottyant le a futószalagról. Aktív hírező korszakomból ugyan is rémlett, hogy a THQ sem szeretne lemaradni a modern hadviselés piaci lehetőségeiről, ugyanakkor nem kíván már az első Homefronttal a Call of Duty és a Battlefield gigászainak fölébe nőni. És lám; nemhiába tanítottak szüleim! A márciusi megjelenéshez közeledve már olyasmiket lehetett hallani, hogy „talán mégis sikerülhet; ha eladásban nem is, de minőségben odaérhetünk a nagyok mellé”. Nos, ha melléjük nem is ért, és a vállukat sem tudta megérinteni, a Homefront jelenlegi helyzetéből már egészen jól kivehetők az előbb említett nagyok vonásai. A tisztelt olvasó a következő néhány oldalon megtudhatja, hogy miért gondolom így.

PUSKÁZTUNK

A külföldi internetes játékujságírás legmélyebb bugyraiban lubickolva, egy isten háta mögötti fórumon egy névtelen bölcs szavainak megdöbbentő igazságával találkoztam nem is olyan régen. Szabad fordításban valahogy így hangzott:

„Nem csinálhatsz jobb játékot a Call of Duty-nál, ha a Call of Duty-t másolod.” S bár a topicnak semmi köze nem volt a Homefronthoz, eme nagyívű gondolat a stáblistát megpillantva úgy cikázott keresztül az agyamon, mint a vizes-banános tej a menzásokon. Mert tényleg nem. Kell a saját ötlet, kellene az az egyedi dolgok, amiért a játék megmarad a játékosok fejében, és amelyeket csak vele játszva érhetnek el. A Homefront olyan, mint amikor huszadjára nézzük a Hatodik érzéket, de már nem esünk hanyatt, amikor a végén kiderül, hogy Bruce Willis maga is szellem. (Aki még nem látta a filmet, annak a cikkkel kapcsolatos észrevételeit a megolomvakkat@gmail.com címre várom.) A játék a történetet leszámítva nem mutat újdonságokat: Észak-Korea a gazdasági válságot kihasználva sorra szállja meg a különböző nemzeteket, amelyek között az USA is ott sorakozik. Egy kommunikációs műholdnak álcázott fegyverrel a koreaiaknak sikerül megbénítani az ország villamosenergia-hálózatát, miközben az amerikai hadsereg még a saját belső zavargások ellen is tehetetlen. Mikor lehetne alkalmasabb az idő a hódításra?

A Homefront történetének kiötlője egyébként az a John Milius, akinek 1984-ben forgatott

Red Dawn filmjében néhány fiatal felveszi a harcot a szovjet megszállókkal. Nos, már 2011-et írunk és a videojátékok idejét éljük, na meg a Szovjetunió is atomjaira hullott. Itt volt hát az ideje lecserelni a gonosz szerepét az újabban igen rakoncátlan Észak-Koreára. Minden más maradt a régi: ütőképes hadsereg híján a spontán szerveződő ellenálláson, s így rajtunk múlik Amerika sorsa. Robert Jacobst, a hadsereg helikopterpilótáját alakítjuk, akinek kalandos útja végül a Colorado Resistance ellenállási gócpontba vezet, ahol fegyvert és nemes feladatot kap: hazája megmentését. Bár a történet régi, a Kaos Studiónak érzelmi bombákkal egész „kellemesre” sikerült azt feljavítania. Értem itt ezalatt, hogy kicsit még nekem is sok volt a kivégzett szüleit sirató kisfiú, vagy épp a megtelt tömegsírok látványa. Világos tehát, hogy kik ellen és miért harcolunk. Ezt feldob-

Égből jön az áldás



A játék legjobb 10 másodperce



i Bár mindenütt a Kaos Studios nevét említettük, a számunkra inkább fontos PC-s verziót kiszervezték és a tekintélyes PC-s múlttal rendelkező Digital Extremes-nek adták oda. Amit lehetett, azt megcsinálták.

ják még továbbá árulások, ellenálló csoportok közötti konfliktusok, vagy épp olyan nüansznai színtelések, mint amikor ázsiai származású bajtársunk inkább kimarad a megbeszélésből, mert nem azok az idők járnak, amikor mindenki szívesen veszi a jelenlétét. Az egyjátékos kampány ebből a szempontból jó, de ezek szinte csak az átvezető jeleneteket fedik. Ha éles bevetésre kerül sor, a *Homefront* sajnos az átlag szürkeségébe merül. Egy-két játékrészt leszámítva hamar unalmas hentelesen kaphatjuk magunkat, titkon remélve, hogy a következő checkpoint után a szinkronszínészek talán jobban átélik majd a szerepüket, és hogy az ellenség más taktikát is ismer az úttorlaszok és dobozok mögé bújásnál. Minden küldetést a végtelenségig agyonscripteltek és láthatatlan falakkal építették be; a szabad gondolkodást és az önálló problémamegoldást a játék még hírből sem ismeri. Olyannyira, hogy egyetlen ajtót nem tudunk magunk kinyitni, hanem meg kell várni, amíg a társunk odaér és berúgja előttünk. Ez különösen akkor bosszantó, amikor a lassuléptű, meg-megálló pajtik miatt kell percekig szobroznunk a nyílászárók előtt. (Ha jól számoltam, egyszer azért mi „nyitunk” ajtót, de az is hasonló metodikával történik.) Ugyanez a létrá-

val; „E” gombra egy szusszal felmászunk, és csak a társak után. Apróságok ezek, de érzékeltetnem kell, hogy mennyire kötött a játékmenet. Ebből ugyanakkor az is jön, hogy soha nem leszünk elveszve a harcmezőn. A társunk helyzetét, akit követnünk kell, folyamatosan mutatja a játék, ahogy az épp aktuális célpontokat is. Ha ez nem lenne elég, szóban még figyelmeztetnek is, hogy „ott az a koreai srác a toronyban, de az nem jó nekünk”. A kampányt végigtolva igazából csak két olyan küldetéssel találkoztam, ami 70 fölé vitte a pulzusom. Az egyik a helikopter-őrangyalos, a másik a végső ütközet a Golden Gate-nél. Bárcsak az egész kampányt így rakták volna össze, mint ezeket!

VERDÁK ÉS STUKKEREK

Értetlenül állok az egyjátékos rész vérszegénysége előtt, mert a multival összevetve számos olyan feature-t találunk, amit az előbbiből egyszerűen kifelejtettek. Itt van mindjárt a járműhasználat. Talán csak az előbb említett helikopter rész az, ahol teljes szabadságot kapunk járművünk felett, és nagy területen kedvünkre röpködhetünk. Minden más esetben vagy csak utasításokat adunk motorizált erőinknek (például Goliath harckocsi), vagy utasként pattanunk a platóra és csupán a gépfegyvert kezeljük. Ezt a hiányosságot is a kötött játékmenet számlájára írhatjuk, hiszen a járművekhez nagy bejárható terek kellenének, ami ugye itt nem adott. Fegyverarzenálunk kellemes változatosságot mutat, amit a

Egy-két játékrészt leszámítva hamar unalmas kaphatjuk magunkat

AMERIKA, 2027

A sötét easter eggek kora



A SZEMFÜLESEBB JÁTÉKOSOK, AKIK MINDIG IS KAPHATÓK VOLTAK A FEJLESZTŐK ÁLTAL TITKON ELREJTETT MORZSÁK FELCSIPEGETÉSÉRE, ezen hajlamaikat most bőségesen kiélhetik a *Homefront*ban, ugyanis több olyan helyszín is van, ahol a készítőik úgynevezett mobilkódokat hagytak maguk után, amelyeket lefényképezve és a megfelelő programmal megfejtve érdekes dolgokra lehetünk a neten. Az első máris a második küldetésnél, az iskola tornatermében egy doboz mögött a falon található, és a kinyert linkkel egy *Homefront* háttérképet, és a Youtube-on megtekinthető filmet kapunk, amiben amerikai gyerekek a koreai nagy vezérre esküdnek tanítás előtt. Emellett találhatunk öngyilkos merénylő-vallomást, zenés-poénos rajzfilmet vagy koreai propagandafilmet.

készítők megspékeltek egy kis jövőbeli látványtervvel. Mivel a történet a 2020-as években játszódik, több napjainkban használt fegyvert tuningoltak fel optikailag, futurisztikusra véve ugyan a külsejüket, de még a felismerhetőség határán belül maradván. Fegyverből és lőszerből nem lesz hiány, ha vesszük a fáradságot és szorgosan összeszedjük, ami a halottak után marad. Ezt mindig tegyük meg, különben olyan anomáliák is megeshetnek, hogy újramegteremtődjenek a fegyverek a kezünk közül, ha üres tárral halunk meg. A multival ellentétben itt az van, amit találunk, mert a járműhasználat mellett a fegyverek testreszabhatósága is kimaradt az egyjátékos részből. Nagy kár!

TÁRSASAN SZÉP AZ ÉLET

A THQ ott hibázott kicsit, hogy a marketing során túl nagy hangsúlyt fektetett a *Homefront* sötét single playerére, miközben játékon belül a mérleg nyelve erősen a multi felé billen. Ez alapjáraton nem baj, hiszen a

Bad Company 2-t sem az egyjátékos rész miatt veszik, csak ha már beharangozzák, hogy John Milius volt a játék történetének felelőse, akkor az ember többet várna ettől. Talán ezért is hallható a zsörtölődés. Na de vissza a multihoz! Ez az, amit említettem az elején, hogy már majdnem teljesen *Call of Duty*- és *Battlefield*-nyúlás. Van itt kérem, perkrendszer, járműhasználat, testre szabható fegyverek, szintlépés, meccs közben megszereshető és elverhető Battle pontok, és sok más egyéb finomság. A bizonyos képességeinket jobban kidomborító perkeket és a beállítható fegyvereket különösebben nem kell bemutatni senkinek. A járművekről már többet lehet mesélni, mert a tankok és a valamivel gyengébb páncéltatú Hummerek mellett úgynevezett drone-okat is irányíthat a játékos. Ezek kisebb, távirányítású haditechnikai cuccok, amelyekből van szárazföldi és légi variáns is. Ha úgy döntünk, géppuskával felszerelt kisautónkat küldhet-

jük magunk helyett tűzharcba, miközben mi a fikusz mögött kempelünk, vagy a pálya fölé repülve jelezhetjük az ellenség helyzetét a társaknak. Ezek nagyon jó dolgok, de mint minden az életben, nincsenek ingyen, mert nem úgy megy az, hogy belépek a szerverre és azé a tank, aki hamarabb odaér. Minden más egyéb mellett ezeket is a felhalmozott Battle pontokból kell finanszírozni. Az összes, a csapat számára hasznos cselekedetünket pontokkal honorálja a játék, amelyeket jobb és erősebb fegyverekre válthatunk be. Ez ad egyfajta növekvő intenzitást a multinak, mert míg az elején mindenki kézfegyverrel rohangál, az egyre több lével idővel megjelennek a drone-ok, Humvee-k, helikopterek, tankok. Ami pedig nagyon fontos: ezekkel itt már jól átgondolt, tágasabb pályákon szánthatjuk a vetést. Sajnos a Battle pontjainkat nem tudjuk átvenni a következő meccsre, azok minden megkezdett játéknál nullázódnak. Még egy üde színfoltja a többjátékos módnak,



Nyugis környék ez!

A képen szemléltetett helikopteres jelenet az egyetlen olyan rész az egyjátékos kampányban, ahol „teljes irányítást” kapunk egy jármű felett. Amint oly sok minden a *Homefront*-ban, ez is korlátozottól szenved. Ha nem követjük szorosan a konvojot, vagy elindulnánk felfedezni, egyből figyelmeztet minket a játék. Cserébe viszont pofonegyeszerű irányítást kapunk

FIKCIÓ ÉS VALÓSÁG

Kapóra jött koreai válság



TAVALY MÁRCIUS VÉGÉN – az esetet követő szakértői vizsgálatok szerint – egy észak-koreai torpedó süllyesztett el egy déli hadihajót, aminek következtében 46 matróz lelte halálát a Sárga-tenger hullámsírijában. November végén pedig a szankciókra és a hadgyakorlatokra válaszul Észak-Korea egy déli szigetet ágyúzott, ami végzett két katonával. A két Korea viszonya tehát igen feszült volt (és most is az) a fejlesztés közben, és ez nagyban hozzájárult az érdeklődés felkeltéséhez. Sőt, a THQ maga is felhasználta a konfliktust marketingjében, ahogy a trailerekben és a játék bevezetőjében is eredeti felvételeket és nyilatkozatokat láthatunk a tragédiáról. Reméljük, soha nem fog bekövetkezni, amit utána jósolnak!



NEM ÚGY MEGY AZ, HOGY BELÉPEK A SZERVERRE ÉS AZÉ A TANK, AKI HAMARABB ODAÉR





i A szép kezdeti eladások számszakilag azt jelentik, hogy egy hét alatt egymillió *Homefront* talált gazdára, és a THQ 2,4 millió játékot szállított a kereskedőknek. Ez már elegendő a *Homefront 2* elkészítéséhez.



Lógunk a haverokkal



Ha a nagy fejlesztőgárdák nem kockáztatnak, akkor rajtunk múlik megtörni a régi formákat.
Rex Dickson, pályadizájn-nagyfőnök, Kaos Studios

hogy a játék alatt minikuldetéseket kaphatunk. Ha valaki megöl minket egyszer vagy többször, azt respawn után jutalom fejében bosszúból levadászhatjuk. Ez azt is jelenti egyúttal, hogy ha valaki sok mindenkinek a begyében van, akkor a legkeresettebb célponttá válik a játék során, ami ugye ránézve cseppet sem előnyös. Am egy negatívum mindenképp szemet szúr a multiban: a csapatok és kasztok között súlyos egyensúlyhiány mutatkozik, a mesterlövészek javára. Mindégy, hogy hová kapjuk a lövést; míg egy rakétát vagy egy közelben felrobbanó gránátot van sanszunk túlélni és gyógyulni belőle, addig a bátor, szemtől szemben harcoló, természetesen mindig a foglalási zónában serénykedő, végtelenül hasznos, egyensúlybeli előnyét egyáltalán ki nem használó, éppen ezért fair játékot tanúsító sniper pajtásoktól egyetlenegy szempillalövés is elegendő a respawnhoz. /sarcasm. Mindenképp írásbeli dicsőretet érdemel, hogy a *Homefront* szerverbörgészövel és 32 fő befogadására alkalmas dedikált szerverekkel is rendelkezik. (Ritka ez, mint *Minecraft*-ben a gyémánt.) A PC-sek továbbá az NVIDIA 3D-s technológiáját is kihasználhatják, ha van rá elegendő kapacitásuk. Egy kicsivel több pályát és fegyvert érzésem szerint még bele lehetett volna tenni a játékba, de lehet, hogy ezt csak a *Bad Company 2*-höz szokott lelkem mondatja velem.

SIKER, FÉNY, CSILLOGÁS

Kerestem én, de dicsőró szavakat a grafikára nem sokat találtam. Igazá-

ból azt is puskáznom kellett, hogy a *Homefront* tényleg Unreal Engine 3-at használ, annyira nem sikerült hozni a 2011-ben elvárható szintet. Egyedül a Vsynch-et löttem ki, mert az nálam rendre laggoltatja az egeret, és őszintén megvallva a 2007-es *CoD 4*-et szebbnek találom, bár a vak is látja, hogy a *Homefront* az utóbbi szűrés színvilágát próbálja másolni. A környezetre (amit a játék bejárni enged) sem lehet mondani, hogy túlteng benne a változatosság. Egy-két helyszínt leszámítva 90 százalékban lepusztult amerikai külvárosban, amolyan posztapokaliptikus Lila akác közben támadnak majd gondjaink a távol-keleti bevándorlókkal. Ismétlődő autóröncsök, útakadályok, kerítések, őrtornyok... Nagyon kevés az olyan helyszín, aminél megéri három másodpercnél tovább megállni és nézelődni. Nos igen; több Golden Gate hidat is elbírt volna még a játék.

ÉRTED HARAGSZOM, NEM ELLENED

A *Homefront*-ról alkotott képem enyhén szóva is vegyes. Egyfelől ott egy átlagon aluli egyjátékos kampány; a sztoriban rejlő lehetőségeket tekintve egy kihagyott ziccer, másfelől pedig a mesterlövészes stíliit leszámítva egy potenciálal rendelkező multiplayer, amiről sajnos túl keveset hallottunk a megjelenés előtt. Mindenkinek jobb lett volna, ha inkább ez kerül a figyelem középpontjába. Sajnos nem így történt. A THQ és a Kaos nagy dolgot szeretett volna alkotni, és látszik is a *Homefronton* azok a vonások, amelyeket a nagyoktól vettek kölcsön, de ezentúl minden ilyen esetben jussanak eszünkbe az ismeretlen bölcs szavai, miszerint nem tudunk jobbat csinálni a *Call of Duty*-nál és a *Battlefield*-nél, ha pusztán azokat másoljuk. Igaz, a ké-

szítők így az elején nem is akartak. Ez sikerült? Igen! Jó eladásokkal nyitott a *Homefront*? Igen! Várható folytatás? Igen! Am a sok igen valószínűleg nem boldogítja azokat, akik többet vártak a pénzükért. Csak akkor ajánlom, ha már rongyosra játszottad az összes *CoD*-ot és *Battlefield*-et, és valami átmeneti megoldásra vágysz az új részekig. Egyébként vegyél inkább bérletet. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

GameStar

VAKKA

A világot nem váltja meg, de multijával okozhat kellemes perceket.



HARDVERIGÉNY:

Win XP, 7, Intel Pentium C2D 2.4 GHz vagy AMD Athlon X2 2.8 GHz, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 7900GS vagy ATI Radeon 1900XTm

- ⊕ szerethető multi
- ⊕ emberi gépigény
- ⊕ könnyű belejönni
- ⊖ elszűrt single player
- ⊖ gyenge grafika
- ⊖ mindenféle bugok

74

Nagy jóindulattal

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II - RETRIBUTION

KIADÓ THQ **FEJLESZTŐ** Relic Entertainment **RÖVIDEN** A *Dawn of War 2* önállóan is futtatható második és egyben utolsó kiegészítő lemeze teljes értékű egy- és többjátékos részekkel.

Életünket a császárért! //Chavalier

TÍZ HOSSZÚ, SZÜNET NÉLKÜLI HARCOKKAL TELI ESZTENDŐ MÚLT EL AZÓTA, hogy Gabriel

Angelos legyőzte a démon Ulkairt. Jutalma a „minden jöttel elnyeri méltó büntetését”-elv szerint kiátkozás lett. Azariah Kyras, a Vérhollók rendházának feje eretnökké kiáltotta ki őt és társait. Kyras azonban ekkor már nem volt önmaga, ugyanis engedett a káosz csábításának. Miután a történetekről Angelos értesítette, Adrastia inkvizítor az Ordo Malleus képviselésében flottájával a helyszínre érkezik, és felkészül az exterminatus, a mindent elemészítő tisztító tűz szabadon engedésére. A szektor csakis akkor menekülhet meg a pusztulástól, ha halaki időben megállítja Kyras rendfőnököt, erre pedig a legtöbb esélye Apollo Diomedes kapitánynak van, aki kezdetben nem akarja elhinni, hogy Kyras megvezette őt és az egész rendházat.

A hadjáratok – beleértve az átvezető videókat – egyértelműen a Vérhollók köré épülnek fel, ami érthető is, hiszen a Relic végre pontot tesz egy még 2004-ben (*Dawn of War*) kezdődött történet végére, amelynek központjában végig Gabriel Angelos állt. Persze ettől függetlenül a maradék öt frakció története sem értelmetlen, megvan a maguk oka arra, hogy szembeszálljanak Kyrassal. Az orkok vezére például egy inkvizítor kalapját akarja megszerezni, a tiranidák egyszerűen csak fel szeretnék falni a világokat, de még a káoszt szolgáló nagyúr is az elvileg szövetségesének számító rendfőnök ellen fordul, mert saját magának akarja a hatalmat.

HADIÖSVÉNYEN

Ritka jelenség, amikor egy kiegészítő lemezbe több tartalmat zsúfolnak, mint két-három teljes játékba össze-



A képes-
ségfa egy-
szerűbb
és áttekinthe-
tőbb lett



41. századi karosszérialakatos munka közben



i Danny Bilson, a THQ egyik fejese még tavaly augusztusban jelentette be, hogy a *Retribution* után a *Dawn of War III* következik, amire valamikor 2012 augusztusa és 2013 februárja között számíthatunk. A tervek szerint visszatérnének a stratégiai vonalhoz, és minden korábbinál fontosabb szerepet szánának az online multiplayernek.

ORDO MALLEUS

Az Istencsászár pörölye



AZ ORDO MALLEUS AZ INKVIZÍCIÓ AZON RENDJE, amelynek feladata a káosz hatásának kivizsgálása és a manifesztaációk elpusztítása. Tagjai rendkívüli akaraterejüknek köszönhetően megígás nélkül képesek szembenézni a káosz erőivel. Az inkvizíció első rendjét az akkor még halandó császár fia, Horus árulását követően alapította, hogy távozása után is legyen, aki megvédi az emberiséget a démonoktól. A Pöröly Rendjének hatásköre jóval túlnyúlik az inkvizícióén, egy Malleus inkvizítor lényegében bármelyik birodalmi szerv szolgálatait és erőforrásait igénybe veheti, beleértve Terra nagyurait is. Ellenkezni fővesztés terhe mellett senki sem merészel.

A *Dawn of War 2: Retribution*ben Adrastia, az Ordo Malleus inkvizítora rendeli el az Aurelia szektor bolygóján tartózkodó idegenek, eretnek és a Birodalomhoz hű ártatlan emberek számára egyaránt halát hozó exterminatust.



Szerettük volna, hogy mindenki a kedvenc frakciójával játszhasson, ezért döntöttünk úgy, hogy mindegyik saját hadjáratot kap és multiban is választani lehessen őket.

Jeff Lydell, Relic Entertainment, producer

sen. A *Dawn of War II: Retribution* oly sok finomsággal szolgál a rajongóknak, hogy azok megnyalhatják mind a tíz ujjukat, csápjukat, izelt lábukat vagy bármi egyebüket, amivel a billentyűzet és az egér gombjait nyomogatják bőszén. Vegyük példának okáért a kampányt, ami 16 küldetésen – ezek egy része opcionális – keresztül készíti fel a végső nagy leszámolásra. Nem is bírom magamba fojtani, ezért a lincselés kockázatát vállalva gyorsan kibököm, hogy igazi bossharc vár ránk a végén a jobbik fajtából.

A történetvezetés alapvetően lineáris, nem úgy, mint például a gyökereit ugyanezen univerzumból eredeztető *StarCraft II* esetében. Ha sikeresen abszolváltuk az egyik missziót, akkor a csillagtérképen máris rákattinthatunk az ezután következőre, így göngyöltve fel apránként a kiszámítható, meglepő fordulatokban nem túl gazdag történet fonalát. Időnként azonban lehetőségünk nyílik nem kötelező jellegű feladatok teljesítésére is, amelyeket a *Dawn of War II* sajátos taktikai stratégia-RPG-akció hibrid jellege okán hiba lenne kihagyni.

Küldetéseink az Aurelia szektor több planétáját is közelebbről megismergetik velünk, amelyek nagy örömmel nem egymás klónjai, hanem mindegyik sajátos környezettel, éghajlattal

rendelkeznek. A helyszínek között akad szinte teljesen porig rombolt nagyváros, amelynek törmelékhalmai közé káosz fertőzte emberek fészkeltek be magukat démonivadékok társaságában, de ugyanúgy harcolnunk kell majd sarkvidéki és sivatagi körülmények között, a füledt dzsungelről és a lópvidékről nem is beszélve. Számomra a legérdekesebb azonban mégis az űrben sodródó gigantikus űrhajóroncs volt, ami egy kicsit a klasszikus *Space Hulk* játékokra emlékeztetett. Főleg akkor éreztem úgy, hogy majd' két évtizedet fiatalodtam, amikor génorzók támadtak négyfős különítményemre.

Az előbb említett változatosság jellemzi a küldetéseket is, noha a térképek felépítésével már nem voltam maradéktalanul elégedett. Nemelegyszer előfordult, hogy én éreztem magam kellemtlenül és feszengtem kínosan a székemben a fejlesztők helyett, amikor azzal szembesültem, hogy lényegében egy szemmel is jól látható – elég volt rápillantanom a minimap kijelzőjére – folyosón vezetnek végig a dizájnerek. Értem én, hogy mindegyik a gyakran alkalmazott szkriptelt jelenetek miatt volt szükség, de ettől még zavart. Némi javul a helyzet a későbbi pályákon, időnként lehetőségünk nyílik alternatív útvonalon megközelíteni az ellenséget, például falakat robbantva fel.

Már-már perverz örömet okoz, amikor egy páncélossal, vagy valamilyen nagyméretű fenevaddal átszakítunk egy barikádot, majd oldalba kapjuk a gyanútlan és védtelen ellent. Igazán sajnálatos, hogy a pályatervezők nem éltek gyakrabban ezzel a lehetőséggel, ha már egyszer a Relic összes játékában komoly jelentőséggel bírt a fedezéként is használható, félig-meddig rombolható terep az utóbbi nyolc évben. Sokkal többször adott viszont okot mosolygásra a küldetések szerkezetete. Nyilvánvaló, hogy nem maradhatott ki a stratégiai játékok mindegyikében visszaköszönő „Pusztíts el minden ellenfelet és minden ellenséges építményt a térképen!”-klisé, ám a repertoár korántsem merül ki ennyiben. Már az elsőként választott Vérhollók hadjárata során volt szerencsém kényes és értékes rakományt biztonságba kísérni úgy, hogy minden lehetséges irányból tiranidák szorongattak. De üldöztem ork konvojt mérföldeken keresztül, vadásztam lesből támadó eldákra és igyekeztem megpucolni egy bolygóról exterminatus közben úgy, hogy a csapatom körül lángba borult a világ, orkok, tiranidák és káoszfattyak ugrottak egymás torkának, a halál pedig oly sűrűn lengette a kaszáját, hogy az időre teljesítendő misszió után garantáltan még napokig izomlással küzdött.

EXTERMINATUS

Itt kő kövön nem marad!



EXTERMINATUS, AZ EMBERI BIRODALOM UTOLSÓ ŪTŐLAPJA ABBAN AZ INTERGALAKTIKUS PÓKERPARTIBAN, amit Warhammer 40,000 néven ismernek rajongói. A kifejezés azt takarja, amikor megsemmisítik egy bolygó bioszféráját és ezzel eltörölnék minden életet. A birodalmi gárda, a birodalmi haditengerészet és az űrgárdisták magas rangú parancsnokait leszámítva csak a birodalmi inkvizíció teljes jogú tagjai adhatnak utasítást exterminatus végrehajtására. Bolygó körüli pályáról történő hagyományos és nukleáris bombázással, az ún. életfáló vírus elszabadításával vagy az atmoszférát lángba borító ciklonikus torpedókkal akkor élnek, ha már hagyományos eszközökkel nem lehet megtisztítani egy planétát a mutáns életformáktól, a káosz nyomában terjedő eretnekektől, vagy a visszafoglalása túl sokba kerülne a Birodalomnak.

A SEKTOR CSAKIS AKKOR MENEKÜLHET MEG A PUSZTULÁSTÓL, HA VALAKI IDŐBEN MEGÁLLÍJA KYRAS RENDFŐNÖKÖT

HŐSÖK ÉS SEREGEIK

Néhány bekezdéssel korábban említettem, hogy hiba lenne kihagyni akár egyetlen missziót is. Rögvest kifejtem, hogy miért látom így, és miért fog velem mindenki egyetérteni, aki még csak most tervezi belevetni magát a játékba. Ami pedig a tapasztalt veteránokat illeti, nem hiszem, hogy ne lennének tisztában akár a legjelentéktelenebb aprósággal a játékmechanizmusokhoz.

A küldetések teljesítése fejében választanunk kell a felajánlott új egység-típus, egységfejlesztés vagy harci felszerelés között. Az első kategóriát nem szükséges bővebben kifejtenem. Attól függően, hogy gyalogos, avagy gépesített egységre (más esetben kisebb-nagyobb teremtményre) esik a választásunk, a térképeken elszórt megfelelő építményeket uralmunk alá hajtva tudjuk majd a rendelkezésünkre álló erőforrások, valamint az egységlimít függvényében erősítésként megrendelni. Az egységfejlesztések többnyire erősebb páncélzatot, hatékonyabb vagy más típusú fegyvereket, esetleg több életerőt takarnak. Az utolsó, és szerintem legfontosabb kategória a hadifelszerelésé. A legfeljebb tizedik szintig tápolható hősökre egy külön képernyőn aggathatunk újabb és újabb felszerelési tárgyakat a páncélzattól kezdve a fegyveren át a különböző kiegészítőkhöz (gránátok, aknák) keresztül

az olyan különleges holmikig, amelyeket csakis személyre szabottan egyetlen hős használhat. Dicséretet érdemel a Relic gárdája, amiért mindegyik frakció számára teljesen logikus fejlesztéseket talált ki: míg néhány űrgárdista hős egész seregekkel képes elbánni, addig például az orkok és a tiranidák számbeli fölényük, a birodalmi gárda pedig gépesített hadereje és tüzérsége révén próbálnak érvényesülni a harcmezőn. Ennek megfelelően alakul a hősök és az egységek tuningolása is. Ami például Diomedes kapitány számára egy megszentelt harci pörölyt jelent, az a tiranida vezérnek savas köpetet, a gárdaparancsnoknak pedig személyes testőrséget. Hadifelszerelést egyébiránt harc közben is zsákmányolhatunk egy-egy szívósabb célpont felszámolását követően. Érdekes résen lenni, mert velem nem is egyszer megesett, hogy épp a misszió vége előtt kalandoztam el a figyelmem, s mire rákattintottam volna a kisebb boss által elejtett felszerelési tárgyra, már ki is vették a kezemből a gyepőt, és jött a győzelmelet hirdető animáció. Hasonlóképpen célszerű figyelmet szentelni a másodlagos feladatoknak is, jómagam így jutottam például bolygó körüli pályáról történő bombázás lehetőségéhez, illetve lényegében bárhol lepakolható lövegtoronyokhoz. A *Chaos Rising* kiegészítőhöz képest történt néhány változás a hősök fej-

lesztését illetően. Egyszerűbb és áttekinthetőbb lett a képességfa, ám még így is jól meg kell fontolni, hogy mire fordítjuk a szintlépésenként kapott egy-egy pontot, ugyanis a tizenötből csak tízet tanulhatunk meg.

A hadjárat egy bizonyos pontján – ez frakciónként változó – módunkban áll majd a hősöket veterán csapatokra cserélni, amelynek következtében teljesen más arcát mutatja a játék. Nem mindegy ugyanis, hogy négy agyontápolt hőssel csináljuk-e végig, amolyan akció-RPG módjára, vagy páncélosokkal, lépegetőkkel és rohamozó gyalogsággal daráljuk be a tüzérség által már korábban megpuhított ellenséget. Megkönnyítendő a döntést a hősök és seregeik között, a szintlépéskor választott extra képességek túlnyomó többsége a helyettesítő csapatokra is vonatkozik.

CSAK HÁBORÚ LÉTEZIK

A fókusz eltolódása a hősi egységekről a csapatok irányába az erőforrásokkal való gazdálkodás újragondolását igényelte a fejlesztők részéről, akik a *Dawn of War* és a *Dawn of War II* közötti átmenetben látták a megoldást. Ennek következtében a térképeken szép számmal találunk taktikai pontokat, amelyek közelében a csapataink gyorsabban regenerálódnak, továbbá alapszintű egységekkel segítik az utánpótlást. Némelyik küldetés során ezek fejlettebb változataira is kitézhetjük zászlónkat, amelynek következtében gépesített egységeket, illetve behemót lényeket is toborozhatunk. A toborzáshoz requisition és energy pontokra lesz szükségünk, illetve mindvégig tekintettel kell lennünk a létszámlimitre. Az első két erőforrást dedikált taktikai pontok elfoglalásával és megtartásával, illetve ládák felnyitásával

Itt csak én öltözhetek pirosba!



Lassan elkészül a 4-es metró fővám-téri lejárata.



i A Warhammer 40.000 univerzumot a Games Workshop két munkatársa, Rick Priestley és Andy Chambers álmolta meg 1987-ben. Azóta már az ötödik kiadásnál tart a szabályrendszer, ami 2008-ban jelent meg.

val biztosíthatjuk, a maximális létszám növeléséről pedig szintén a megfelelő építmények feletti kontroll megszerzésével gondoskodhatunk. Építkezni viszont továbbra sem tudunk.

Egyébként itt ütközik ki a *Retribution* legnagyobb hibája: az MI buta, mint a tök. Ha nem lenne erősen szkriptelt a hadjárat, akkor semmiféle kihívást nem nyújtana a játék, igaz, így is sétágalopp az a kampányonkénti 8-10 óra. Egyszerűen nem fér a fejembe, hogy miért nem mozdul rá az ellenség a taktikai pontokra, vág el az utánpótlástól, nehezíti meg egy kicsit a dolgot. Sokkal izgalmasabb lehetett volna így a játék.

EMBERI TÉNYEZŐ

Ezért is örömteli a többszereplős játékmódok jelenléte, hiszen pallérozott elemek helyettesíthetik a butácska mes-

teréséges intelligenciát, jobb esetben legalábbis. Ők máris hatékonyabban tudnak élni a kiegészítő új frakciójával, a Birodalmi Gárdával. Ővők a legbrutálisabb tank az univerzumban, a tűzérőségük bármilyen védelmet szétszed, a gyalogosaink fizikai gyengeségét nagy létszámuk ellensúlyozza, ráadásul meg tudják javítani a járműveket, fedezéket építenek maguknak és automata lövegtoronyokkal védik állásaikat. Egyik hősük választható a Last Stand módhoz, amely egy újabb térképpel is bővül. A hadjáratot természetesen továbbra is játszhatjuk barátunkkal együttműködve, ám az eddigiekkel ellentétben már mindkét játékos igényelhet erősítést. A multit érintő legjelentősebb változás a körülményes Games for Windows LIVE online szolgáltatásának lecsérése a jóval rugalmasabb Steamre. Elsősorban ez az oka annak, hogy a ki-

egészítő többszemélyes játékmódjaiban mindegyik frakció játszható, attól függetlenül, hogy akár az alapjáték, akár a *Chaos Rising* részét képezi-e gyűjteményünknek. Még a régi hőseinket is importálhatjuk a Last Stand módból, semmiről sem kell lemondanunk, amit már megszereztünk.

VÉGJÁTÉK

A *Dawn of War II* még mindig az egyik legszebb stratégiai játék a piacon, ez a megállapítás pedig magától értetődően a szóban forgó kiegészítőre is érvényes. A tanítani való robbanásokat kombinálva a részben rombolható környezettel, az időnként több tucatnyi egymást géppuskázó, lángszórózó, kaszaboló, harapdáló, aprólékos animáció kíséretében elhalálozó ellenféllel, nem mindennapi látványban lesz része a játékosnak.

Ugyanígy nem lehet panasz füleink kényeztetésére sem: a színészek több száz sornyi párbeszédet olvasnak fel teljes átéléssel és szándékos túljátézással, ami tökéletesen illik ehhez a világhoz. Emellett zeneileg is hozza a játék a formát, a számok mindig passzolnak az épp aktuális helyszínhez és ellenfélhez. Még bele se futunk az első ellenségbe, máris tudni fogjuk, hogy épp elda rajtaütés következik. Személy szerint azt kaptam ettől a kiegészítőtől, amit vártam, sőt még többet is. A birodalmi gárdisták mind szingliben, mind multiban megállják a helyüket, a hadjáratokon egy hétvége alatt az alvásról lemondva sem lehetne végigrohanni, s habár a multiplayer nem gyarapodott számottevő új lehetőséggel, a Steamnek hála játszhatóbb, mint korábban. Jöhet a harmadik rész! **GS**



A küldetések teljesítése fejében választanunk kell a felajánlott új egységtípus, egységfejlesztés vagy harci felszerelés között



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/warhammer-40000-dawn-of-war-ii-retribution

GameStar

CHAVALIER

Nagyobb, hosszabb és tartalmasabb, mint az alapjáték és az első kiegészítő együtt.



HARDVERIGÉNY:

Windows 7/Vista/XP, 3,2 MHz dual core processzor, 1,5 GB RAM, 128 MB DirectX 9-es videokártya, internet-

- + hat frakció
- + hat kampány
- + hasznos fejlesztések
- + teljes értékű multiplayer
- újrahasonított térképek
- buta MI

85

Egy ilyen kiegészítő volt minden Waaagh-am!



THE NEXT BIG THING

KIADÓ Focus Home Interactive **FEJLESZTŐ** Pendulo Studios **RÖVIDEN** A *Runaway* trilógiáról elhíresült Pendulo egy régi kalandjátékát, a *Hollywood Monstert* vette elő, porolta le, illetve öltöztette fel egy 2011-ben is eladható gúnyába.

Leporolt klasszikus

A HOLLYWOOD MONSTERS még 1997-ben készült el (zseniális volt az az évjárat, olyan nagy klasszikusokat köszönhetünk annak az évnak, mint a *Fallout*, az *X-Wing vs. TIE Fighter*, az *Age of Empire* vagy a *Dungeon Keeper*), kizárólag spanyol és olasz nyelven. Emiatt nem is arathatott elsőpró sikert angol nyelvterületen, de a fejlesztők úgy gondolták, hogy ennek az áldatlan állapotnak véget kell vetni és elkészíteni egy hasonló játékot, immáron angol nyelven. Rögtön az elején le kell szögez-nem, hogy szó sincs remake-ről, a *The Next Big Thing* egy teljesen önálló játék, mindössze a kerettörténet mutat kísér-teties hasonlóságot a régi játékkal. Rosszindulatú egyének persze ilyenkor egyből arra gondolhatnak, hogy a játék tervezőinek nem nagyon akaródzott új kerettörténetet kidolgozniuk, ezért egy már meglévő alapanyagból hoztak össze egy 2011-ben is eladható kalandjátékot. Tegyük félre azonban ezt a kicsinyes hozzáállást és tételezzük fel a legjobbat a fejlesztőkről, hogy a legjobb szándék-tól vezetve hozták életre ezt a kalandjá-tékot és eltökélt céljuk volt, hogy minél szélesebb játékosréteg ismerkedjen meg ezzel a történettel.

SIKER, PÉNZ, CSILLOGÁS

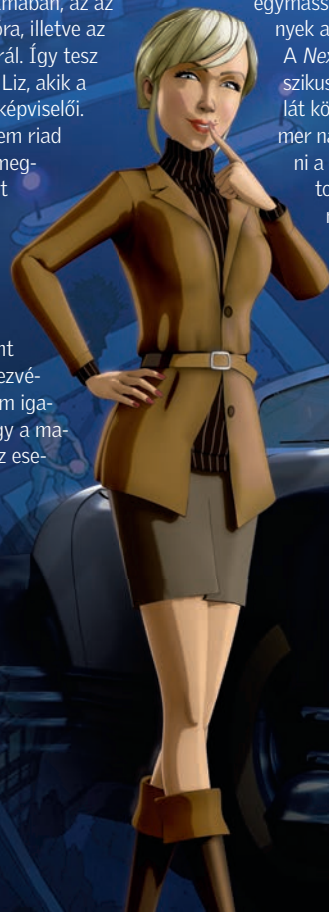
Kalandjaink egy alternatív univerzum-ban játszódnak egy Hollywood nevű he-

lyen, ahol az álmok és a csillogás el-vakítja az embereket, illetve a klasz-szikus horrorfilmek ügyeletes sztárjai igazi szörnyetegek és az egyszerű ha-landók csak az újságok hasábjairól ér-tésülhetnek aktuális kedvenceik botrá-nyairól. Aki számít a szakmában, az az éves horrorfilm-díjkiosztóra, illetve az azt követő bábra koncentrálna. Így tesz a két főhősünk is, Dan és Liz, akik a Penna magazin illusztris képviselői. Liz tipikus nő újságíró, nem riad vissza semmitől, bármit meg-adna egy saftos sztoriért (na jó, majdnem bármit), Dan viszont pont az el-lentéte: tökéletesen hi-degen hagyják ezek a puccos társadalmi ese-mények. Sportújságíróként csak a hétfégi sportrendezvé-nyek hozzák lázba, így nem iga-zán töri össze magát, hogy a ma-ximumot kihozza ebből az ese-ményből. Az estély végén azonban szemtanúi lesznek, amint a Frankens-tein teremt-ményét ját-szó szörnye-teg bemászik a dúsgazdag film-producer kasté-lyának ablakán...

és innentől kezdve felgyorsulnak az ese-mények. Vámpírok, halálosztók, mutáns légyprofesszorok, a láthatatlan ember és más furá lények népesítik be a világot és mire elérünk a játék feléhez, meglepve vesszük észre, hogy milyen jól megférnek egymással ezek a kitalált lé-nyek a valóság darabjaival. A *Next Big Thing* a klasz-szikus kalandjátékok vona-lát követi, de nem igazán mer nagyon elrugaszkod-ni a manapság oly diva-tos „egyszerűsítsünk le mindent egy kisiskolás szintjére”-trendtől. Ezt nagyon nagy ne-gatívumnak tar-

tom, hiszen a Pendulo azon kevés fejlesz-tők közé tartozik, akik a *Runaway* soro-zattal sokat tettek azért, hogy a grafikus kalandjátékok mű-faját megőriz-zék az utókör-nak. Egy-egy fejezetben so-ha nincs túl sok helyszín, na-gyon kevés tár-gyat vehetünk fel (hat-hét

//Mocsy





Miért székelsz azon a széken, te székelő?



tárgynál több egyszerre sosincs nálunk), a fejtörők nagy része pedig ismerős lehet más játékokból. Bár mindkét karakterrel lehetőségünk lesz „kalandozni”, Dan és Liz között semmiféle különbséget nem találhatunk. Egy faék szintjére korlátozták a cselekvési lehetőségeinket, mindössze megnézhetjük, felvehetjük vagy használhatjuk a tárgyakat, ez pedig édeskeves. Egy kicsivel több merészséggel és kreativitással jóval összetettebb és élvezetesebb kalandjátékot lehetett volna összehozni.

SÚGJ, KÉRLEK!

Pedig a külalak, a hangok és a zene egészen jó lett, a kézzel rajzolt hátte-

rek, a 3D-renderelt karakterek, a pazar animációk, a kellemes zene és a hangok igen igényes egyveleget alkotnak. Erre a részre nem lehet egy szavam sem, viszont a kezelőfelület valami elképesztően ronda lett, nem is értem, hogy csúszhatott át az amúgy tökéletes munkát végző Q&A csapat hátlóján (a játék ugyanis egyszer sem fagyott le és egyetlen bugot sem sikerült felfedeznem a végigjátszás során). Sokkot kaptam viszont, amint megláttam a nehézségi szinteket. Egy kalandjátékban nehézségi szint? Hát mi folyik itt Gyöngyösön? Nem hittem a szememnek, először arra gondoltam, hogy

EGY KICSIVEL TÖBB MERÉSZSÉGGEL ÉS KREATIVITÁSSAL JÓVAL ÖSSZETETTEBB ÉS ELVEZETESEBB KALANDJÁTÉKOT LEHETETT VOLNA ÖSSZEHOZNI



Tessék mondani, kisebb szék nem volt?

A Pendulo Studio

Kik is ők?



VETERÁN SPANYOL JÁTÉKFEJLESZTŐK, már 1994 óta tolják az ipart. Az első játékuk spanyolhon legelső grafikus kalandjátéka volt, amelynek a címe *Igor: Target Uikokahonia* (csak tudnám, honnan szedik ezeket az elmebeteg címeket). A következő fejlesztésük a már említett *Hollywood Monsters* volt, de az igazi áttörést és nemzetközi elismerést a *Runaway* trilógia hozta meg számukra. Elfogyasztottak jó pár kiadót az évek során, de őket még a 2008-as válság sem tudta kikezdeni. 2009-ben jelent meg a legutolsó játékuk, a *Runaway* trilógia befejező darabja, azóta a *The Next Big Thing*en dolgoztak. A weboldalukon folyamatosan keresnek grafikusot, szóval nem nagyon lennék meglepve, ha mostanában bejelentenének valami újabb projektet.

ez valami vicc, de aztán szomorúan konstatáltam, hogy komolyan gondolták. 2011-ben a nehézségi szintet raknak egy point and click kalandjátékba, LeChuck, a híres-hírhedt kalózvezér frog a sírjában.

Egyetlen gombnyomással megnézhetjük azokat a pontokat a pályákon, ahol van valami érdekes, sőt olyan lehetőség is rendelkezésünkre áll, hogy a narrátor sügjön nekünk, amennyiben elakadunk valamelyik nehezebb feladványnál. Mondjuk az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy van pár egészen eszement rejtvény, amit elsőre nem fogunk tudni értelmezni, de aki végigjátszott már néhány komolyabb játékot ebben a műfajban, az tudja jól, hogy pont ezeknek a nehéz feladványoknak a kitalálása adja a program savát-borsát. Külön ki kell emelnem a játék vége felé megjelenő rémálomkörnyezetet, ahol egy lázálomban kell különböző eszement feladványokat megoldani, de sajnos ez a rész gyorsan véget ért. Az írók megpróbálták a játék rövidségét közepes mennyiségű szöveggel ellensúlyozni, azonban ezek a dialógusok kevés kivételtől eltekintve elég szarazra sikeredtek – az biztos, hogy nem ezekből fogunk szállóigéket előcitolni az elkövetkezendő években. Pedig a fejlesztők megpróbálták humorosak lenni, de sokszor elég erőltetett lett ezen törekvésük.

Maga a játék nem túl hosszú, mindössze öt óra kell, hogy eljussunk a végére (ahol persze nem maradhat el a szokásos csattanó). A történetet nem lenne sok értelme folytatni, viszont nem lepődnek meg, ha a két újságíró kalandjaít tovább bonyolítanák egy vadonatúj cselekményben.

Minden zsrőtőlődésem ellenére kifejezetten élveztem a *The Next Big Thing*et, de végig olyan érzésem volt játék közben, hogy ez a műfaj már nem az, amivel anno annyi kellemes órát töltöttem el. Nagy kár érte, sokkal többet is ki lehetett volna hozni belőle, s még akár a parádés *Runaway* sorozattal egy szinten is emlegethettük volna. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/the-next-big-thing

GameStar

MOCSY

Dicséretes próbálkozás a kalandjátékok életben tartására.



HARDVERIGÉNY:

2 GHz processzor; 2 GB RAM
4 GB HDD, DirectX 9 videokártya

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

81

Jobbat is ki lehetett volna hozni belőle



Nagypapa régi óráit miért szerelték fel a műszerfalra?



Az angol gépek szárnyára gondosan felfestettek egy céltáblát - aki a pirosba talál, az 100 pontot kap!

IL-2 STURMOVIK: CLIFFS OF DOVER

KIADÓ Ubisoft **FEJLESZTŐ** 1C Maddox **RÖVIDEN** IL-2 Sturmovik légi harc- és történelmi szimulátor – ezúttal Észak-Franciaország és Anglia felett.

Addig repülhetsz, amíg csak le nem lőnek

//Gyu

FURCSA, DE IGAZ: AZ IL-2 STURMOVIK MÁR CSAK MÁRKANÉVKÉNT SZEREPEL, így a játék legújabb részében egy szál Sturmovik sincs. Mondjuk jól is nézne ki egy szovjet csatarepülő valamikor az angliai csata környékén, amikor (történelmileg legalábbis) be sem vezették a szovjet csapatoknál, hiszen 1941-ben került csak szolgálatba, az angliai csata pedig 1940-ben zajlott. Amikor a németek megtámadták a Szovjetuniót, csupán 249 darab volt készen belőle, az első napokban pedig azokból is sok elveszett. No de se baj – a márkanév az márkanév.

REPÜLJÜNK SZABADON

Először is nagyon fontos: az IL-2 Sturmovik: Cliffs of Dover teljes élvezetéhez nem elég a PC billentyűzete. El tudom ugyan képzelni, hogy vannak olyan „pilóták”, akik képesek a gépekkel repülni billentyűzettel is, de lássuk be: ezen repülőgépek irányítását nem PC-s korszakban találták ki, hanem a '30-as évek végén, akkor pedig még csak maximum írógép-klaviatúra létezett. Szóval elő a joystickokkal, még a legegyszerűbb modell is sokat segít. Ezt bármelyik pillanatban észre fogjuk venni, hiszen a joystickkal szépen, bé-

késen tudjuk vezetni egy irányba a gépet, kicsiket korigálva, míg a billentyűzettel folyamatos korrekcióra van szükség. Ez pedig nagyon sokat ront a játékményen. Szerencsére a beállításoknál minden lényeges vezetési elem beállítható – aki igényesebb vagy tapasztaltabb, az a légszavarak dőlésszögét, vagy a porlasztó porlasztási arányainak állításait is megadhatja. Ez utóbbi kocapilótáknak tuti lényegtelen, ámde mestereknek nagyon is számít. Magam egy Logitech G940-es szettel próbáltam a behatólok ellen küzdeni; nem a rendszeren múltott a kisebb-

nagyobb siker. Egyébként a tréning-repülőgép, a Tiger Moth vezetéséhez a billentyűzet is pont elég, de egy „idegesebb” Hurricane vagy BF-109 Emil irányítása már nagy kihívás ily módon, a légciszatákról nem is beszélve.

KÉSZÜLJÜNK FEL A NEHÉZ NAPOKRA

Sokan állítják azt, hogy az angliai csata nemcsak taktikailag és felkészültségileg, hanem az időjárási viszonytárságokkal való megküzdés miatt is fontos mérföldkő volt a repülés történetében. Addig ugyanis egy-egy felhő klasz-



Ez a csoport Bf-109 sárga festékbe ütötte az orrát!



Stuka – lassú, kopott és halálos. Legalábbis annak, aki vezeti

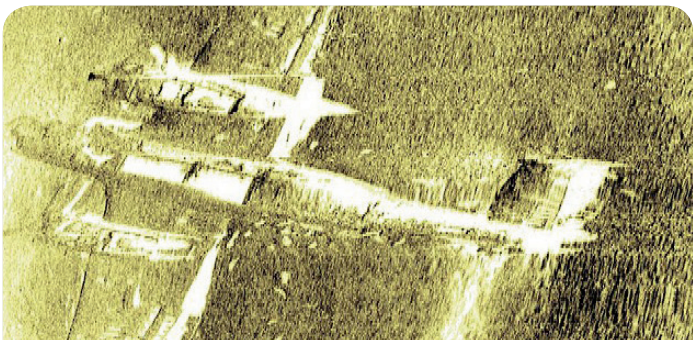
i Az angliai csata alatt brit színekben majdnem hatszáz nem brit pilóta repült: 145 lengyel, 127 új-zélandi, 112 kanadai, 88 csehszlovák, 32 ausztrál, 28 belga, 25 dél-afrikai, 13 francia, 10 ír, 7 amerikai és egy-egy jamaicai, palesztin és rhodesiai.



AHOGY MONDANI SZOKTÁK: JÖN MÉG PILOTÁRA ROSSZ IDŐ

DORNIER 17, A CERUZABOMBÁZÓ

Egy egyedí, de jó állapotú madár felfedezése



2008-BAN EGY ANGLIAI HALÁSZ EGY HOMOKOS TENGERPARTI RÉSZEN DOLGOZOTT, amikor a hálója beleakadt valamibe, amelyről kiderült, hogy egy, az angliai csatában részt vevő Dornier Do-17 bombázó roncsa. A múzeumok egyből érdeklődni kezdtek a roncs iránt, szonárokkal, radarokkal kutatták fel a környéket és felfedezték, hogy az 1940. augusztus 26-án leölt repülőgépet kiváló állapotban maradt fenn. A sérült repülőgépet Willi Effmert pilóta a homokos partra akarta letenni – ez sikerült is, de a gép elmerült. Két légénységi tag meghalt, egy pedig fogságba esett. Az RAF múzeuma gyűjtést kezdeményezett az egyedí lelet kimentésére, ugyanis a Do-17-ek közül egy sem „élte túl” a háborút.

szul el tudott rejteni egy repülőgépet a riválisai elől, ámde a radaros észlelés térnyerésével egyre inkább a technika kezdett előtérbe kerülni – no persze a betonos kifutópályák hiánya miatt ha leszakadt az eső, akkor a gépek a talajon maradtak, mert a sárban sok futó eltört volna. Szerencsénkre az *Il-2 Sturmovik: Cliffs of Dover* a végtelességgig konfigurálható, így amikor az elején még csak ismerkedünk a programmal, akkor bizony csodálatos, nap-sütéses időben repülhetünk, ideális körülmények között, felhőalap 700 méteren, szinte teljes a szélcsend – bárcsak mindig így lenne. Azonban mindenki tudja, hogy ez egy ideális kép, hiszen felhő, szél mindenhol van, arról nem is beszélve, hogy bár a havazást és a jegesedést meg tudjuk úszni, éjszaka vagy esőben sem könnyebb a helyzet. Mint említettem, minden hátráltató tényező ki-be kapcsolható a nagyobb realizmus kedvéért, de aki ilyen technikával éjjel, szakadó esőben szél- lökésekkel hajlandó repülni, az vagy ász, vagy bolond. Rádásul számításba kell venni az ellenfeleket is, akik érhető módon a likvidálásunkra esküdtek fel. Szóval egy bonyolultabb helyzetben elég sok minden befolyásolhat minket, arról nem is beszélve, hogy ott van az a fránya föld/víz is – összességében véve keményen oda kell figyelni. Ezt nem azért írtam le, hogy repüléstechnikai órát tartsak, hanem azért, hogy ne higgyük véletlenül sem azt az első egy-két szabad repkedés után, hogy mekkora ászok vagyunk, mert sikerült a levegőben tartani a gépet. Ahogy mondani szokták: jön még pilótára rossz idő.

ARRIVEDERCI INGLATERRA

Sokan nem tudják, hogy az angliai csatában nemcsak a német és angol, hanem az olasz légerő is részt vett. A művelet vége felé, leginkább politikai okokból mintegy 200 itáliai repülőgép települt Belgiumba, hogy részt vegyen az ütközetben, a németeket támogatandó. Talán azért is kevesen ismerik ezt a tényt, mert az olaszok nem szerepeltek túl fényesen: a BR-20-as bombázókat és a CR-42-es vadászokat mindennek nevezhetjük, csak korszerűnek nem, a G.50-es vadászból pedig kevés állt a rendelkezésükre. Ez azért is fontos, mert már a szabadrepüléses feladatok között is kipróbálhatjuk az olasz gépeket. A G.50 egyik kedvencemmé vált, nem a teljesítménye, hanem a barátságossága miatt. A repülési élményhez nem árt olyan géppel kezdeni (nem véletlen az oktatórészben a Tiger Moth használata), ami igen barátságosan viselkedik. Az érzékenyebb, sokkal ideozebb „paripákra” majd ráérünk később átülni, először uraljuk a könnyebben vezethetőket. Ez egyben azt is jelenti, hogy valóban nagy különbségek vannak a gépek között és akkor még nem is beszéltem a repülési modellekről, ahol egy esetlegesen sérült gépet is ki lehet trimmelni az irányítás segítségével – ez pedig fontos lehet egy-egy missziónál. Azt azonban ne feledjük, hogy ez egy dogfight- (azaz klasszikus légiharc-) szimulátor, azaz még ha a program segít is nekünk az ellenfél észlelésében, az ellenséges gépeket nekünk kell becserkészni és lelőni. Az pedig külön bónusz, hogy sokkal akkurátusabb lett a sebzési modell – ezért külön dicséret a készítőknél.

KIMONDOTTAN MŰREPÜLŐ-PILÓTÁK IGÉNYEI ALAPJÁN SZEREPEL A JÁTÉKBAN EGY GÉP, AKIK MÁR EDDIG IS HASZNÁLTÁK AZ IL-2-T GYAKORLÁSRA



Az égi autópálya széleit nyomjelző lövedékek mutatják

Másnak térkép e táj, nekem csupán 3D-s szimuláció...

HOL A DINAMIKUS KAMPÁNY?

Ez igazán érdekes kérdés, amelyről sok vita ment jó ideig, az *IL-2 Sturmovik: Cliffs of Dover*-ben ugyanis a kampány teljesen statikus: történelmileg akkurátus módon kell az ütközetekben résztvenni. A készítőkről azt nyilatkozták, hogy ők csak és kizárólag a hitelességre törekedtek mind a terep, mind a harcok modellezésénél, olyannyira, hogy nem szégyelltek berakni a legvacakabb gépeket is, csak úgy mint a régebbi *IL-2*-részekben – a G.50, az első Spitfire például egy rakás ócskavas, a készítőkről pedig a Stukát (főleg ha bombaterhelés is van rajta) kimondottan „halálcspadának” becézik. Visszatérve a kampányokra: a készítőkről ragaszkodtak a történelmi hitelességhez, de nem zárták ki, hogy más fejlesztők készítsenek majd dinamikus kampányokat is – én csak azt tudom kívánni, hogy így legyen! Egy dolog viszont tény: a kézzel, gondosan elkészített kampányok általában sokkal érdekesebbek, mint a dinamikus „testvéreik”; a játékban van is egy editor, szóval neki lehet látni.

LONDONBAN SEJ, VAN SZÁMOS UTCA...

Szeretem a Bob Herceg című operettet, nem tagadom, ezt a legendás dalát

is. Be kell valljam, Londont is szeretem, olyannyira, hogy legalább tucatszor jártam a városban, ennél fogva aránylag jól ismerem, főleg a nevezetesebb részeit. Ezért is örültem, amikor felfedeztem a London feletti szabad repkedés lehetőségét, úgyhogy rögtön nekiveselkedtem, hogy majd én jól felfedezem a saját kedvenc helyeimet. Még jó, hogy nem azt határoztam el, hogy addig nem lépek ki, amíg meg nem találom ezt vagy am azt, mert akkor még most is repülnék, ugyanis nem sikerült volna. Londonból olyan lényeges épületek hiányoznak, mint például a német csapatok által is tájékozódási pontként használt Szent Pál katedrális. A helyén a szenátus épülete áll (legalábbis úgy tűnik), amely Hitler csapatainak tervezett főhadiszállása volt. Tudom-tudom, most lehet hozni az ellenérvet, hogy mit fanyalgotok itt, amikor a lényeg az ellenfél lelövődése az égről. Igenis fanyalgotok, mert a készítőkről akkurátus modellezést ígértek, és úgy, hogy a híres londoni épületek java része hiányzik, a modellezés minden, csak nem akkurátus.

GONDJAIM A PEDÁLLAL

Amikor hazacipeltem a G940 pedáljait, többen kíváncsiak voltak arra, hogy mire való az a repülésben. Ebből is látszik,

hogy sokan 2D-ben vezetnek egy gépet; az árkád repülés-játékokban annyi elég is persze. Az igazi szimulátorban azonban 3D-ben történnek a dolgok, egy térbeli tárgy három tengely körül képes elfordulni, a joystick karja pedig csak két tengelyt kezel: előre/hátra, és jobbra/balra. Azonban van egy harmadik tengely is, az „igazi” jobbra, balra, amely a hátsó vezérsíkot kezeli – nos, ennek irányításához kell a pedál. A legfőbb szerepe felszálláskor/guruláskor, illetve leszálláskor/megálláskor van, amikor a gép hiába lebeg ki, a leszállás tengelye nem merőleges a futópálya tengelyével, a ferde leszállás pedig akár boruláshoz is vezethet. Nos, ilyenkor jöhet jól egy profi pedál, hiszen csak picit kell rálépni, és máris jó lesz az irány. Azonban valami okból kifolyólag az *IL-2* nem kezeli megfelelően a G940-et, ugyanis csak az egyik pedált hajlandó érzékelni (kettő van és proporcionálisan mozognak, azaz amikor belelépek az egyikbe, megemelkedik a másik), sajnos nincs olyan opció, vagy beállítási lehetőség, hogy jobb pedál/bal pedál. Egy lábbal kezelni a pedálokat és ezzel a függőleges vezérsíkot, ez pedig bizony nem kezdő pilótáknak való. Remélem, ezt a problémát majd orvosolják, mert elég rossz úgy vezetni a gépet, hogy a pedálokat billentyűzettel kezeljem. Emellett voltak azért más





Műszeres repülés gyakorlása: mereven kell nézni az első ülésben ülő tarkóját a gyakorlat alatt



A német felhőképző járőr teszi a dolgát a felhőtlen nyári napon



Öten jönni a kisebbre? Így könnyű, uraim – majd gombfociban visszavágunk!



gondok is: néha furcsán „dobálja” magát a gép, mintha nem lennének köztes, animációs fázisok, sőt a teszttel egy komplett hetet várni kellett egy új patch-re. A legnagyobb gondom jelenleg egyébként az, hogy a rendszer a cikk írásának pillanatában nem kezeli a Crossfire-t, így az én gépem „egykártyás” rendszerként fut, ami erősen befolyásolja a megjelenítés technikáját és milyenségét.

A fejlesztő tervei között szerepel ennek a hibának a kijavítása és az SLI-rendszerek támogatása is. Mindemellett még mindig számtalan bug található a játékban (például a lőszerdobálás probléma), amelyek kijavítása folyamatban van. Egyelőre elviselhető a dolog, hiszen láttunk már korábbi *IL-2*-kben is igen-csak méreates szarvashibákat.

NÉZD, EGY IDEGEN, EGY IDŐUTAZÓ!

A tapasztalt pilóták érdekes dolgot találhatnak az *IL-2 Sturmovik: Cliffs of Dover*-ben: egy olyan repülőgépet, amely soha nem repült még csak az angliai csata idején sem, hiszen csupán a nyolcvanas évek közepén építették meg. Ez a repülőgép nem más, mint a SU-26, amely nem egy harci gép, hanem kimondottan egy légi akrobatikára szánt repülő, magyar szóhasználattal élve műrepülőgép – kiváló bajnokunk, Veres Zoltán 1997 és 2001 között használta ezt a típust. Hogyan is került ez a gép bele ebbe a játékba? Nem, nem easter egg, hanem kimondottan műrepülő-pilóták igényei alapján, akik már eddig is használták az *IL-2*-t gyakorlásra, azonban ez az új fejezet (a készítőik szerint) körülbelül tízszer akkurátusabb, mint a régiek, így sokkal könnyebb gyakorlási esélyt ad műrepülőknél, műrepülőcsoportoknak. A fejlesztők

i Az angliai csatában aratott győzelem nagyon sokba került a briteknek: a szinte felmérhetetlen anyagi károk mellett 23 002 civil halott és 32 138 civil sebesült volt a német támadások eredménye.

ANGLIAI CSATA

Statisztikai adatok



A CSATA 1940. JÚLIUS 10-TŐL OKTÓBER 31-IG TARTOTT: ANGOL OLDALON 1963, tengelyhatalmi oldalon 2550 bevethető repülőgép vett részt a csatában. Az angol veszteségek: 544 főnyi legénység meghalt, 422 főnyi legénység megsebesült, 1547 repülőgép megsemmisült. A másik oldalon 2698 főnyi legénység meghalt, 967 főnyi legénység fogságba esett, 1887 repülőgép megsemmisült. A csata egyértelmű nyertese az angol légierő volt.

elmondása szerint több „ilyen”, nem odaillő repülőgép is bekerül majd a játékba – reménykedjünk, hogy egyszer Besenyei Péter Corvus Koronája is repülhető lesz (az viszont már biztos, hogy nem tervezik lövöldözésmentes *IL-2* piacra dobását). Egyébként tisztán magánötlet: nem értem, hogy a német Astragon miért nem licenceli az *IL-2* motort, zseniális permetezőgép-szimulátort lehetne vele csinálni a *Landwirtschafts Simulator* mintájára *Landspritzen Simulator* néven... Tuti siker lenne Cmelákokal repülni 10 méterre a házak felett, vagy öt méterre a búzamezőtől.

MULTI, DE JÓ SOKAN VAGYUNK

Amikor teszteltem a játékot, a Steam-szerverek hibája miatt nem tudtam multira csatlakozni, így az elméletnél maradtok – a multi csata egyik legjobb része az, hogy ha lelőnek minket, akkor bármelyik NPC-repülőbe be tudunk ülni, így még az az extrém eset is előfordulhat, hogy a lelövetésünk után a minket követő géppárba ülve már 10 másodpercen belül sikerül bosszút állni. Amennyiben viszont csak nézni szeretnénk a csata további részét, az akár óráig is eltarthat, hiszen 128-as csatatéren elképesztő mennyiségű repülőgép repülhet. Egyébként ez az, ami biztosíthatja a játék hosszú távú túlélését: a nagyon jó multi és a már előbb említett küldetéskészítési lehetőség. Remélem, valaki modellez egy-két Héja-II-t és lesznek majd Magyarország feletti küldetések is – modderek, szabad a pálya! A játékot összességében véve fantasztikus repülési modell és továbbfejlesztett repülési modell jellemzi. Csakis joystickkal érdemes próbálni, könnyen használha-

tó, de végtelenségig nehezeztető, van benne modern műrepülőgép, s persze bugok is jócskán. Dehát ez is csak egy *IL-2*, ezt már megszoktuk... Várjuk a hibajavításokat, az új gépeket és küldetéseket! Még egy megjegyzés: sok játékos felháborodott, hogy a gépén játszhatatlanul szaggat a játék. Az én gépemem nem tapasztaltam ilyet: az értékelés ezt tükrözi. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/il-2-sturmovik-cliffs-of-dover

GameStar

GYU

Kezdőtől vén rókáig mindenkinek ajánlott, aki „repülni” akar.



HARDVERIGÉNY:

Win 7/Vista SP2/Windows XP SP3, Pentium 2.0 GHz vagy Athlon X2 3800+, 2 GB RAM, DirectX 9.0c-kompatibilis, 512 MB VGA

- + fantasztikus repülési modell
- + gondosan modellezett repülőgépek
- + döbbenetes testre szabhatóság
- bugok
- egyelőre nincs Crossfire- és SLI-kezelés
- London, miért nem vagy te London?

83

Aki szereti a repülést, annak egyértelműen ki kell próbálnia



LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS

KIADÓ LucasArts **FEJLESZTŐ** Traveller's Tales **RÖVIDEN** Újabb „legősített” Csillagok háborúja-feldolgozás kicsiknek és nagyoknak – ezúttal az animációs rajzfilmsorozat alapján.

Réges-régen, egy messzi-messzi LEGO galaxisban...

//Mastigias

SZEMÉLY SZERINT NAGY CSILLAGOK HÁBORÚJA-RAJONGÓ VAGYOK, így mindig fenntartásokkal kezelek egy-egy új játékot a témában: vajon méltó lesz-e az általam nagyra tartott galaxishoz, vagy megszégyeníti azt? A LEGO Star Wars első része nem fogott meg, az „el-megy” kategóriába soroltam (hasonlóan érzek az új filmek iránt is), a *The Original Trilogy* viszont nagyon tetszett, úgy volt humoros és játszható, hogy közben hűséges maradt a filmekhez és leróttá előttük a tiszteletét. Most pedig itt egy újabb rész, az animációs Clone Wars rajzfilmsorozat alapján, ami felülmúlta várakozásaimat!

CLONE WARS, AVAGY A KLÓNHÁBORÚK

A rajzfilmsorozat jelenleg fejezte be harmadik évadát az Egyesült Államokban, folytatásra biztosan számíthatunk. A rossz emlékü Clone Wars egész estés animációs film után nem számítottam sok jóra, de ettől függetlenül elkezdtem nézni a sorozatot, hátha. Szerencsére nem bántam meg (ebben talán az is közrejátszott, hogy angol hanggal láttam, így nem terrorizáltak olyan megszólításokkal, mint „Skysrác” vagy „Szájjas”...). Úgy tűnik, 20 perces részekben remekül tudják adagolni a történeteket. A játékban vissza-visszaköszönnék a sorozatban már látott bolygók, karakterek, ellenfelek, sőt a feladatok is hasonlóak. Így olyan planétákon járhatunk és har-

colhatunk többek között, mint Florrum, Quell, Maridun, Malastare, Geonosis, Christophis, Rishi Hold, a Naboo, olyan ellenfelek ellen, mint Asajj Ventress, Grievous tábornok, Kisebb Poggle stb. A világokat mind remekül felépítették, hűek a már megismert kinézetükhöz. Mindegyik bolygón van egy fő küldetésünk, a pályák végén pedig egy főgonosz, no de erről majd később.

ELKEZDŐDÖTT A KLÓNOK HÁBORÚJA

Hasonlókat Yoda mestertől hallhattunk a második rész végén, a játékban viszont testközelből fogjuk ezt megtapasztalni, rögtön az elején. A készítők nem vacakoltak sokat, első küldetésünkör be-dobnak a mély vízbe: a geonosisi aréna-

ban Padmé, Anakin és Obi-Wan Kenobi irányítását kapjuk meg, feladatunk megmenekülni a kivégzésünkre küldött fenevadok elől, majd Jango Fett és sok-sok droid leamortizálása. Már ekkor izelítőt kapunk abból, ami ránk vár: hatalmas tömegjelenetek, remek csaták, bossharcok, valamint a nem túl bonyolult irányítást is megtanuljuk (mozgás, támadás, ugrás). A küldetés után egy köztársasági romboló fog főhadiszállásunkként szolgálni, az előző részekben Dexter (nem, nem a sorozatgyilkosé) étkezdéjéből, illetve egy Tatooine-szerte ismert szórakoztatóipari egységből indíthatjuk a küldetéseket. Háromfelé orientálódhatunk döntésünk szerint: Grievous tábornok, Asajj Ventress vagy Dooku gróf után vethetjük magunkat. Mindegyik „küldetésfa” 6-6



i 1977. május 25.: a dátum, amit minden Csillagok Háborúja rajongó ismer. Ekkor mutatták be a moziban George Lucas űroperájának első részét, ami valójában a negyedik. 2005. március 29.: ezt már nem mindenki ismeri, ekkor jelent meg az első LEGO Star Wars játék, ami az új trilógiára épült.

AZ EREDETI CLONE WARS

Hol volt, hol nem volt...



A JÁTÉK ALAPJÁUL SZOLGÁLÓ CLONE WARS ANIMÁCIÓS SOROZAT 2008-AS INDULÁSA ELŐTT MÁR VOLT EGY HASONLÓ KEZDEMÉNYEZÉS.

2003-tól 2005-ig hazánkban is vetítették a megegyező című Genndy Tartakovsky-féle feldolgozást, pár perces, akciódús, élvezetes részekkel. Tartakovskynak többek között olyan rajzfilmeket köszönhetünk, mint a Dexter laboratóriuma, a Pindúr Pandúrok vagy a Samurai Jack.

pályából áll, amelyek nem túl hosszúak és sajnos nem is nehezek.

AZ ERŐ VELED LESZ, MINDIG

El is érkeztünk a játék legnagyobb hátrányához: a pályák túl könnyűek, a bosszarcok pedig még annál is egyszerűbbek. Az rendben van, hogy nem lehet meghalni, hiszen LEGO-játékról beszélünk, de azért vihettek volna egy kis kihívást a főgonoszok elleni harcba. Ahogy azt megszokhattuk, mindig van valami nyitja főellenfelek legyőzésének, de erre pár pillanat alatt rá lehet jönni, onnan pedig egyáltalán nem kihívás a dolog. A pályákon ritkán ugyan, de nagyobb logikai feladatokat kapunk; volt olyan hely, ahol pár percig gondolkodnom kellett a megoldáson; ugyanez jó lett volna a bossok ellen is. Sajnos ez kimaradt, pedig emlékeim szerint az eredeti trilógiát feldolgozó részben nem volt olyan egyszerű megölni egy-egy főellenséget...

TOTAL (CLONE) WAR: JEDI 2

A játék nagy erénye a sok újítás, amit sikerült beleépíteni. A fénykardot például már el lehet hajítani, ez pedig nemcsak magasabban lévő tereptárgyak és egy-egy ellenfél ellen hatásos, hanem egész sornyi droidot darálhatunk le eme technikával. A jedik különleges ugrás-támadás kombója megmaradt, sőt egy-egy új animációval is bővült: másképp szabdal szét egy droidot Kenobi mester, mint az

önfejű Skywalker, vagy a még önfejűbb Ahsoka. (Apropó, animáció: ha egy darabig nem mozdulunk, a csapat többi karaktere apróbb tevékenységbe kezd, például a klónok leveszik sisakjukat és megvizsgálják azt.) Ők egyébként csákyázni tudnak, így eljuthatnak magasabb helyekre, illetve bizonyos tereptárgyakat leamortizálhatnak. Kapunk még epikus űrcsatát is, ahol jedivadással vagy épp klónszállítóval kell feladatokat megoldanunk, mint nem túl nehezeket: menj x helyre, szállj le, kapcsolj be a protortorpedó-generátort, szállj fel, lődd ki a célpontokat. Ismét visszaköszön a könnyedség, de a hangulat kárpótol minket. Szóltam már a tömegjelenetekről, amelyek megvalósítása hatalmas pozitívum az előző részekhez képest: nem egyszer előfordul, hogy 40-50 ellenféllel kell egyszerre harcolnunk. Itt térnek ki a csatákra, mivel ebben a témában is újítást fedezhetünk fel. Bázisharcokban kell részt vennünk, ami legtöbbször abból áll, hogy az alapbázisunkról kiindulva kell lerombolnunk és elfoglalnunk a droidok állomásait. Ezt fűszerezi meg, hogy pajzsokkal is védik ezeket, légi támogatást hívnak, a gyalogok pedig folyamatosan támadnak. Mindezek élvezetes harcokat produkálnak, ugyanakkor a taktikázásra is érdemes odafigyelnünk: ha leromboljuk a droidgyárat, nincs utánpótlás, ha a kommunikációs állomást, nincs légi támogatás. Az elfoglalt területeken pedig

saját „bázist” építhetünk, leszállópályával, klóngerátorral, pajzsgenerátorral, hatalmas, nagy hatótávolságú ágyúkkal. Sajnos a droidok (vagyis az MI) nem olyan okosak, hogy megtámadják a gyalogságunkkal a bázisunkat, pedig ezzel szerezhetek volna néhány izasztó pillanatot. Vannak különböző anyagból készült objektumok is: az ezüst dolgokat csak nagyobb tűzerővel (például egy lépegetővel), az arany tárgyakat pedig csak folyamatos ösztözzel lehet megsemmisíteni (ezek felhevülnek, majd felrobbannak). Ehhez kapcsolódik még egy újítás, a parancsnokok megjelenése, akik egyszerre 20-30 katonának is tudnak parancsolni, így kivételesen az ösztözzel. Erre érdemes egyébként odafigyelni: egyszer fél óráig lézengtem egy csatában, mert nem jutott eszembe, hogy az aranyhoz folyamatos tüzelés kell, ezért próbáltam löni lépegetővel, csapkodtam fénykarddal, persze bármiféle hatás nélkül. Itt említeném meg, hogy az ellenfelek harci gépezeteit is használhatjuk, így akkor sincs gond, ha esetleg nem tudunk magunknak lépegetőt szerezni a mieinktől, de azért a bádogdobozok sem olyan buták: egy idő után transzportert hívnak, hogy elszállítsák alólunk a masinát. Sajnos a mentési rendszert nem újították fel, küldetés közben nem tudunk menteni, így csak akkor érdemes belekezdeni egy „hosszabb” csatába, ha tudjuk, hogy az elkövetkező pár percben nem lesz más dolgunk. Az ál-



MÉG NEM LÁTHATTUNK ILYEN JÓ GRAFIKÁT LEGO-JÁTÉKBAN, MINT A CLONE WARSBAN



Közlemény: a jelenet forgatása alatt egyetlen droid sem sérült meg

Klónzencsík



láts a küldetések után lehet rögzíteni, de a könnyedség miatt az sem valami nagy probléma.

EZ KÉSZ HORROR!

Az alcímmel ellentétben nem valami negatívumot szeretnék kiemelni, hanem tényleg horrorra gondolok. A rajzfilmben volt egy rész, ahol élőhalott geonisis őslakosok özönlöttek hőseink nyomába, ezzel nem kis fejtörést okozva nekik. Ez a küldetés itt is helyet kapott és a LEGO-játékoktól szokatlanul „félelmetesre” sikeredett (jó, belátom, aki *Dead Space*-en nevelkedett, az maximum kacag rajta egyet, de akkor is). Képzeljünk magunk elé egy sötét, szűkös barlangot, ahol csak a fénykard pengéje és egy klónkatona sisakvilágítása ad némi fényt... Egyszer csak bezuhan elének egy halott geonozisi test, ijesztő hanghatás kíséretében! Aztán élőhalottak kezdenek felénk lépegetni, lassan, megállíthatatlanul. Hiába vágjuk le a fejüket, még mindig jönnek... Majdnem megijedtem, pedig nem vagyok mai gyerek – mit szólnak majd a kisebbek? E miatt a mozzanat miatt nem értem a fejlesztők koncepcióját: csináljunk játékot, ne lehessen meghalni, legyenek könnyűek a feladatok, hogy a kicsik is játszhassanak. De azért rakjunk bele egy olyan pályát, ahol esetleg apuka is bepottyant a naciba. Akkor most hogy is van ez?

A GALAXIS LÁTVÁNYA

Még nem láthattunk ilyen jó grafikát LEGO-játékban, mint a *Clone Wars*ban. Az új grafikus motor remekül működik: a pályák nemcsak szebbek, de kidolgozottabbak is, ráadásul a többszereplős csatajelenetnél sincs akadá. Geonisistól kezdve a belső tereken át az űrcsatáig minden remekül fest, szép. Úgy vettem észre, egyre kevesebb legőbjektumra építettek – mondhatnánk, hogy ez milyen butaság, hiszen épp ez a lényeg, de jót tett a játéknak: még kézzelfoghatóbbak, még hangulatosabbak a pályák. Ezzel szemben a karakterek kidolgozottságára sajnos lehet panaszunk. Nem néznek ki túl jól a figurák, a remek háttér mellett csak kidolgozatlanok, formált masszának tűnnek. Ezzel még kéne kezdeniük valamit a fejlesztőknek. (Egyébként ha kicserélnék a legőbelemeket és -karaktereket, egy teljesen új játékot kapánk.)

JOHN WILLIAMS EMLÉKEZETE

A *Clone Wars* rajzfilmsorozatban (sajnos már nem John Williams zenéjét használták fel, csak néha-néha köszönt vissza egy-egy klasszikus dallama, éppen ezért fenntartásokkal kezeltem a játékot. Ettől függetlenül jól teljesített, hallhatunk örökbecsű Csillagok háborúja zenéket, emellett pedig a sorozat zenéi is szerepelnek, halványabban ugyan, de élvezhetően. A hangeffektekre sem

lehet panasz: a lézerpityunak lézerhangja, az űrhajóknak űrhajóhangja, a lépegetőknek lépegetőhangja van és találják ki: a fénykardnak fénykardhangja van. Ami külön említésre méltó, hogy attól függetlenül, hogy nem beszélnek a játékban (ezt már megszokhattuk a LEGO-játékok esetén), a karakterek hangjai is jók. Értem ez alatt, hogy például Obi-Wan mormogása „angolos”, ahogy a filmekben is, az idegenek „beszéde” pedig hasonlít ahhoz a nyelvhöz, amit már megismertünk a filmekből. Ez is jó lett, na.

HUMORTORPEDÓ

A LEGO-játékok nagy fegyvere a humor, nincs ez másképp most sem. Az első részben még nem volt olyan sok eltalált poén, a második rész tobzózott ilyenekben, így joggal vártam el, hogy itt hasamat fogva fogok kacagni, de sajnos ez nem jött össze. Az ütősebb poénokat lelőtték az előzetesekben, a maradék pedig viccesnek vicces, de nem eget rengető. Volt olyan például, amit többször is elsütöttek (valami szétlapít egy klónt). Amit viszont eltaláltak, az a dráma tálalása: mint tudjuk, a klónháború nem volt egy vidám esemény, sokan szörnyű halált haltak. Itt azonban szó sincs ilyenről, a legtöbben viccesen esnek szét legődarabkáira, így nincs okunk sűrűn szomorkodni. Sőt, egyáltalán nincs.



„Egy partihordó nem elég!” – mondta Anakin, majd elrohant a boltba



„Na fiúk, a mai napon ezt a csatornafedelet kéne a helyére tenni!”



Kit Fisto mester újrafényeztette hajóját a Magyar Nagydíj tiszteletére



„Ezek át akarnak vágni!” – gondolta az ajtó, majd átvágták



Skywalker konzervdoboz-üzemet akar nyitni, ezért anyagbeszerzésre indul



RÉGES-RÉGEN, ÚJRA-ÚJRA?

Aki már játszott LEGO-játékkal, az tudja, hogy a fő történetzál végigjátszásával még közel sincs vége a szórakozásnak. Ez a *Clone Wars* esetén is visszaköszön: amikor végigvittem a kampányt, még csak 35%-nál tartottam a játékban. Rengeteg olyan hely van a pályákon, ahová csak bizonyos karaktertípusokkal juthatunk be, de a küldetésen nem velük vagyunk, csak később lehet őket kiválasztani, például néhány ajtót kizárólag droidok nyithatnak ki, néhány kart csak fejvadászok húzhatnak meg, néhány tárgyat pedig mindössze a Sötét Oldal szolgálai mozgathatnak. Ez mindenképp megnöveli az újrajátszhatósági faktort, hiszen sok pályarész van, amelyen egyáltalán nem is jártunk. A másik idetartozó dolog a főhadiszállásunk: az egy dolog, hogy innen indíthatjuk a missziókat, de fel is fedezhetjük a hajót, sőt, fénysebességre kapcsolva más bolygókhoz ugorhatunk. Amikor kedvünk tartja (és már megszereztük), jedivadászbba pattanhatunk, hogy lőjük egy kicsit a droidokat, de olyan is előfordul, hogy egy ellenséges fregattban dokkolunk. A saját hajónkon a „jó”

szereplők másképp néznek, az ellenfél pedig a „rosszak”, de ez nem gond, itt tudjuk őket megvásárolni játszható karakternek. Nagy pozitívum még a kooperatív játékmód, hiszen barátunkkal együtt beutalni a droidokat a roncsleplere még poénosabb, plusz vannak olyan helyek, ahol együttes erővel juthatunk tovább (szóló kampányban ekkor a gép segít ki minket). Rendelkezésünkre áll továbbá egy úgynevezett Arcade Mode is, amelyben osztott képernyőn harcolhatunk egymás ellen. Ahogy a sima kampányban, úgy itt is egymás bázisát kell elfoglalni, de emberi ellenfél ellen ez már nehezebb lesz, mint a gép ellen. Kipróbálása kötelező! Szóval a játéknak közel sincs vége a kampány móddal, rengeteg dolgot fedezhetünk fel mellette/benne, úgyhogy az igazi kaland csak a történetzál végigjátszása után kezdődik.

KICSIKNEK ÉS NAGYOKNAK

Összegzésként le kell szögezni, hogy a játék nagyon tetszett. A fejlesztők remekül vették az akadályt és ismét olyat alkottak, amit nemcsak az apróbb népek (nem a jawákra gondoltam, ha-

i Eddig három *LEGO Star Wars* kiadás látott napvilágot: elsőként érkezett a *LEGO Star Wars: The Video Game* az új trilógia alapján, aztán a *LEGO Star Wars: The Original Trilogy*, majd a *Star Wars: The Complete Saga*, amelyben a két előző játék is benne volt.

LEGOSTARWARSIII.COM

Interaktív weboldal



A LUCASARTS MINDENRE ODAFIGYEL ÚJ JÁTÉKÁVAL KAPCSOLATBAN.

A *LEGO Star Wars III: The Clone Wars* weboldalán például 2D-ben játszhatunk a játék karaktereivel, piros és kék csapatokban. Célunk egy római hármás szám felépítése legókockákból; amelyik csapat előbb elkészül, az nyer. Hajrá!



Főként a 8-12 éves korosztály a célközönség, de biztosak vagyunk benne, hogy a kamaszok és a szülők is élvezni fogják a játék kihívásait.

Nicolas Ricks, Traveller's Tale, producer



AKAR SZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/lego-star-wars-iii-the-clone-wars

GameStar

MASTIGIAS

Élvezetes LEGO-játék, remek újításokkal, szép grafikával – csak ne lenne olyan könnyű...



HARDVERIGÉNY:

Intel P4 2.24 GHz vagy AMD Athlon 64, 512 MB RAM, 256 MB-os videokártya, 8 GB szabad hely

- remek játékmenet
- újítások
- Csillagok háborúja
- túl könnyű
- nincs multi
- ronda karakterek

82

Az eddigi legjobb LEGO Csillagok háborúja játék!

i A híd túl messze van című Richard Attenborough-filmben parádés szereposztás mellett nézhetjük meg, hogyan küzdenek három kulcsfontosságú hídépítéskor a haldokló német birodalom ellen a szövetségesek.



BRIDGE! THE CONSTRUCTION GAME

KIADÓ Aerosoft **FEJLESZTŐ** ToxSick Labs **RÖVIDEN** Hídépítés a mai kor követelményeinek megfelelő látványvilággal.

Híd, nem csak a Kwai folyón

//RG

A KI ISMERI A PONTIFEX NEVŰ játékot, az tudja, hogy hídát építeni nemcsak nagyszerű móka, hanem kihívást jelentő szellemi megmérettetés is egyben. A ToxSick Labs úgy döntött, hogy ideje a mai igényeknek megfelelő köntösbe bújtatni a játékot, így ismét ránk vár a feladat, hogy bebizonyítsuk Richard Attenboroughnak, hogy a híd mégis túl messze – azonban még mielőtt agyatlan tempóban nekilátnánk a felszerkezet megépítésének, vessünk egy pillantást a fejlesztőcsapat múltjára. Talán sokaknak nem ismerős a név, de mindenképpen érdemes tudni, hogy nem kezdőkkel van dolgunk, ugyanis az ő portfóliójukban szerepel a *World of Subways*hez elkészített *U7 Berlin* kiegészítő. Az tehát biztos, hogy szimuláció terén otthon vannak a srácok, a kérdés csak az, hogy a metró után megállják-e a helyüket a hídépítésben is?

PATAK FÖLÉ HIDAT VERÜNK...

A játékban a feladatunk, nem túl meglepő módon, kapcsolatot teremteni két olyan pont között, amelyet fizikai akadály (esetünkben víz) választ el egymástól. Amint ez

megtörtént, rögtön terhelési próbának vehetjük alá építményünket, és amennyiben alkotásunk nem szakad össze, úgy már mehetünk is a következő pályára. Akkor sincs túl nagy tragédia, ha a pályaszerkezet és a rajta éppen áthaladó járművek a mélybe zuhannak, hiszen ekkor átgondolhatjuk a koncepciókat és ismét nekirugaszkozhatunk a feladatnak. A katasztrófamentes kivitelezést összesen tizenöt különböző materiálból hozhatjuk össze, de ezek nem állnak azonnal rendelkezésünkre, hanem a feladatok sikeres megoldásával, fokozatosan jutunk hozzájuk. Kezdetben még csak néhány tíz méteres távolságokat kell áthidalnunk, de később komplett, többpilléres viaduktokat építhetünk, ahol már akár negyedórán keresztül is szöszmötölhetünk, mire megfelelő teherbírást tudunk összehozni. Amennyiben úgy gondoljuk, hogy az acélalapú origamival készen vagyunk, jöhet a terhelési teszt, amelyben eleinte csak néhány autó, illetve kamion, később pedig vonat vesz részt. Akinek ez még nem lenne elég, az próbára teheti a művét gátszakadással, földrengéssel és nagyon durva viharokkal is. Az előre legyár-

tott kihívások mellett mi magunk is megkéséríthetjük a saját dolgunkat, sőt mások életét is, ugyanis a beépített editorral egyrészt új feladatokat hozhatunk létre, másrészt közzé is tehetjük szellemi termékünket, illetve letölthetjük a többiekét.

...AZON JÁR ÁT A SZEKERÜNK

A *Bridge!* nem az a játék, amelynek grafikus motorja a jövőben FPS-ekből köszönne vissza ismerősként, de ettől függetlenül a hegyvidéki vagy vízparti, kikötői pályák korrekt vizuális élményt nyújtanak. A próbaterheléskor alkalmazott járműveket is szépen elkészítették, szinte meghasad a szívünk, amint nagy csobbanással eltűnnek a leszakadó hídelemekkel együtt a mélységben. A hangok már kicsit problémásabbak, de amúgy sincs belőlük sok, és hozzá ugyan nem tesznek, de legalább el sem vesznek a játékelményből. Sokkal inkább problémásnak éreztem a hidak viselkedését, ugyanis összesen kétféle variáció van, tehát vagy elbírják a súlyt, vagy leszakadnak. Jogos a kérdés, hogy e kettőn kívül ugyan mit várnék még? A *Pontifex*ben pont az tetszett, hogy a béna összerakott szerkezet nem dől össze azonnal, hanem a teherrel részről egymás után adták fel a küzdelmet, így ténylegesen izgulni lehetett, amíg a vonat átcsúhögött rajta. Ebben a játékban viszont nincs ilyen, hanem egyszer csak reccs, volt híd, nincs híd. Nem vitatom, hogy Matuska Szilveszter ezekre a jelene-

tekre 100%-ot adna, de számomra az átmenet hiánya elég fájó. [GS](#)

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

GameStar

RG

Alkalmi időöltésnek megteszi.



HARDVERIGÉNY:

2,6 GHz CPU, 2048 MB RAM, GF 6000/Radeon X 1000 256 MB VRAM, Win7/Vista/XP, 460 MB HDD

- nem csúnya
- felhasználói tartalmak
- hiányos szimuláció

70

Húsrágó hídverő



KLASSZIKUSOK SZUPER ÁRON!

4.990 Ft/db
PC | PSP

3.990 Ft/db
PS2

7.990 Ft/db
PS3 | X360



4.990 Ft/db
PC

7.990 Ft/db
PS3 | X360

BEMUTATÓ WAR ROCK



Jó nagy a... kedve



Targoncázol vagy meghalsz!

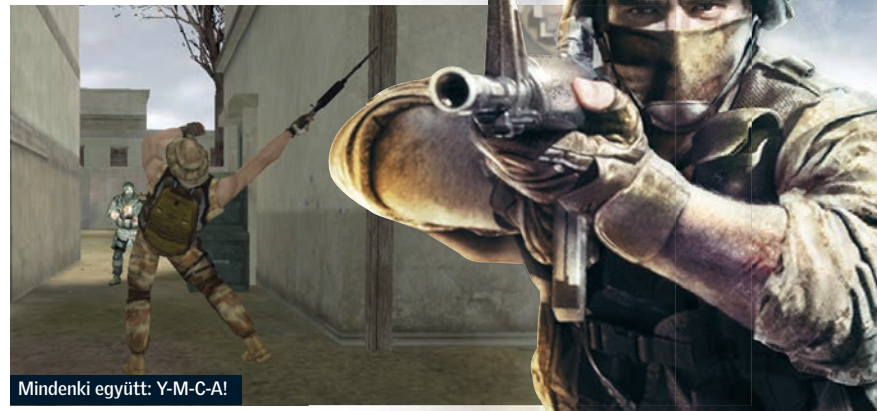
WAR ROCK

KIADÓ K2 Network **FEJLESZTŐ** Dream Execution **RÖVIDEN** A belső nézetes lövöldében fiktív helyszíneken írthatjuk egymást ismerősökkel és ismeretlenekkel, emellett járművekbe pattanhatunk, sőt, mindezt ingyen!

i Az igazi rajongók dobozban is megvehetik a játékot, ennek tartalma a telepítőlemez, egy kézikönyv, taktikai térképek, dőgcédula, valamint ingame tartalomként egy extra fegyver kódja. Nem is rossz egy alapkiadáshoz képest, igaz?



Az arany gépfegyveres férfi



Mindenki együtt: Y-M-C-A!

Ajándék FPS-nek ne nézd a golyóját!

JÓ PÁR ÉV ELTELT MÁR, AMIÓTA napvilágot látott a War Rock első verziója. Ingyenes játékoknál bevett szokás, hogy a felhasználók rendelkezésére bocsátják a korai változatot, hogy aztán a közösségi visszajelzésekkel építkezve szépítsék, alakítsák át a játékmenetet. Nincs ez másként a War Rock esetében sem, amely jelenleg 3. fejezeténél tart.

HOL VOLT, HOL NEM...

Kerettörténete minden játéknak van (jobb esetben), vessünk egy pillantást a War Rock sztorijára. A játékban két fél csatározásaiba csöppenhetünk bele. A Derbaran Köztársaság népe nem nézi jó szemmel a katonai diktatúra bevezetését hazájában, mivel a kormány elnyomja a kisebb bennszülött törzseket. Válaszul életre hívják a „National Independence Union”-t, rövidítve a N.U.I.-t, hogy a szabadságukért harcoljanak; segítségül rengeteg modern fegyvert kapnak egy, a saját rendszere ellen fellázadó katonai vezetőtől. A történet nincs túlbonyolítva, ami nem is gond egy hasonló játéknál. No de lássuk, miért éri meg a War Rockkal játszani.

SZABADSÁG, SZERELEM

A játékban öt kaszt közül választhatunk: ezek a mérnök, a sanitéc, a katona, a mesterlövész és a nehéztűzér. Ahogy az lenni szokott, mindegyik osztálynak megvannak a maga adottságai és hiányosságai.

gai, például a sanitéc tud gyógyítani, így nem fog nekiállni rakétavetővel rohangálni. Sikeres teljesítményünkért tapasztalati pontokat, valamint dinárokat, azaz játékbeli pénzt kapunk; előbbi a szintlépéskor hasznos, utóbbit pedig különböző finomságokra költhetjük a játékbeli boltban, az Item Shopban. Érdekes, hogy a fegyvereket, páncélokat nem örökre kapjuk meg, hanem csak bérelhetjük, különböző időtartamokra. Ez nem feltétlenül korrekten húzás a készítőktől, de őket is meg lehet érteni: a játékosok sokat fognak játszani, hiszen nem akarják, hogy kárba vesszen a kibérelt csúszlójuk. A fejlesztők bevezették a mikrotranzakciós vásárlást is, ahol igazi pénzéért vehetünk játékbeli pénzt, így viszonylag kevés időt töltve a játékban hozzájuthatunk olyan fegyverekhez, amikért mások sokáig lövöldöznek éjszakán át. Ejnye, fiúk!

A War Rock tagadhatatlan előnye viszont a hihetetlen járműpark, amit felvonultat. Nemcsak motorok, csapatszállító teherautók, felfegyverzett Hummerek és tankok, hanem motorcsónakok, helikopterek és vadászgépek is a rendelkezésünkre állnak, hogy az ellenfelet jobb belátásra bírjuk. Ennek megfelelően alakították ki a pályákat is: egy bombalerakós partihoz nem kell túl nagy helyszínt bejárni, míg a repülőgépes csatáknál hatalmas, nyílt terepen vethetjük magunkat a harcokba. Hihetetlenül hangulatos tud lenni, amikor a barátainkkal hangchatelevé épp közelé-

ben támadjuk az ellenfél állásait vadászgépeinkkel, vagy egyikünk csapatszállító vezet, néhány társunk hátul gubbaszt, a többiek pedig egy Hummerből védik a járművet. No de...

NEM JÓ EZ ÍGY

Hangulat ide, hangulat oda, azért meg kell említeni a negatívumokat is. A grafika nem túl fényes a 2011-es esztendő tükrében, bár egy ilyen játéknál talán nem is ez a lényeg (mellesleg ennek köszönhetően gyengébb gépeken is akadástmentesen elfut). A hangok terén viszont már nem találni kibúvót: egyszerűen szörnyűek. Huzamosabb játékidő után kifejezetten idegesítőek tudnak lenni; sokszor olyan, mintha egy dobozból hallanánk az effekteket, amiket rosszul rögzítettek... A játékban sajnos elég sűrűn előfordulnak még különböző bugok is (például felvillanó, halott csapattársak, bizonyos szemszögből átlátunk néhány falon), de ezek szerencsére nem olyan kaliberűek, hogy játszhatatlanná tegyék a War Rocketot.

ERGO

A készítőknél még sok javítanivaló van, de amennyiben kiküszöbölik a kisebb-nagyobb hibákat és átgondolják ezt a fegyverből és mikrotranzakciós huncutságot, remek játékot kaphatunk. Idejük van elég, hiszen a War Rock már elérhető, nem köti őket megjelenési dátum. A műfaj kedvelői mindenképp próbálják ki. **CS**

//Mastigias

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/war-rock

GameStar

MASTIGIAS

A War Rock hibái ellenére szerethető játék, de kell hozzá egy bizonyos fokú eltökéltség.



HARDVERIGÉNY (minimum): Windows 7/Vista/XP, P3 800 MHz, 1 GB RAM, Geforce MX 400/Radeon 8500LE, 2 GB HDD

- + részben ingyenes
- + hangulatos
- + járművek
- grafika
- a fegyvereket csak bérelhetjük
- bugok

71

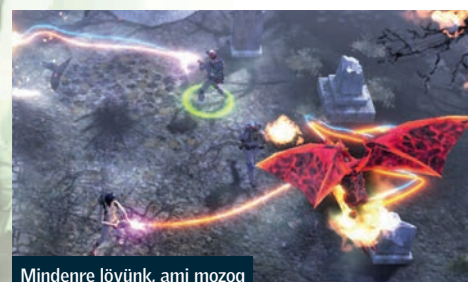
Kellemes kikapcsolódás, de csak rövid időre

i Nagyon nagy lehetett a kétségbeesés, hogy ilyen színvonalú játékkal rukkolt elő az Atari 2011-ben. Arra azért kíváncsi lennék, mit szóltak vajh az univerzum gazdái eme csodát látván.

BEMUTATÓ GHOSTBUSTERS: SANCTUM OF SLIME



Ez övön aluli volt!



Mindenre lövünk, ami mozog

Hogy tetszik a sugárkezelés?

GHOSTBUSTERS: SANCTUM OF SLIME

KIADÓ Atari **FEJLESZTŐ** Behavior Studios **RÖVIDEN** A Szellemirtók univerzuma érdekes egy hely, ahová most visszatérhetünk egy pörgős délutánra, akár a haverokkal is.

Szellemirtás közösen, avagy mitől döglük a szellem

//Gulius

EMLÉKEZTEK ARRÁ A RÉSZRE a filmekből, amikor Bill Murray és társai egy hatméteres pókot próbáltak elfogni? Nem? És arra, amikor lángoló koponyákkal küzdöttek egy Hummerből? Erre sem? Érdekes, én sem. Sajnos azonban a Behavior Studios igen, legalábbis a legújabb Szellemirtók-játékot tolvaj ez derült ki. A srácok igencsak szabadon kezelték az univerzumot, ám sajnos messze nem ez a legnagyobb hibája az alkotásuknak. A *Sanctum of Slime* alapvetően egy felülnézetes akciójáték a jól ismert univerzumban, ám az ígéretes felállítás ellenére ne számítsunk túl sok jóra.

HOVÁ TÚNT BILL MURRAY?

Kezdjük ott, hogy a *Sanctum of Slime* főszereplői teljesen új, ismeretlen arcok. A jól ismert szereplők azért feltűnnek, de csak sajnos mint irodisták, akik egész nap a központban henyélnék, amíg az új hősök indulnak rendet tenni a világban. Abban a világban, ami – ha már szóba jött – igen kicsi. Tudjuk ezt mi jól, hiszen hányszor találkozunk ismerősökkel a legfurább helyeken. A való életben ez nem is gáz, ám egy játékban azért elég durva, ha összesen négy helyszínt tudnak kiizzadni magukból a tisztelt fejlesztők. A *Sanctum of Slime* sajnos jó példa a rossz példára e téren. A 12 pálya valójában 4-5 helyszínt (Sedgwick Hotel, Manhattan csatorna-rendszere, egy szellemektől hemzseggő temető, a Sedgwick Hotel...) variálása, sőt

a készítőik voltak olyan pimaszok, hogy egy alkalommal a már levert szörnyeket hozzák vissza. Khm. Pincér, légy van a levelemben. Ez még nem is lenne akkora katasztrófa talán (de, az), ha a játékélmény kárpótolna mindenért. De nem.

HOVA TÚNT A PROTONSUGÁR?

A *Sanctum of Slime* játékmeneke végtelenül lapos, még az a csodálatos ötlet sem menti meg, hogy a Behavior kitalált 2 (kettőt!) új fegyvert is. Ezek más színű szmöttyít lönek, és természetesen a hasonló színű dögök ellen hatásosak. Meccsoda paradé! Sajnos itt is mellélőttek a fiúk, hiszen a sok tulipiros, meg minden színű fegyvereknek hála akkora káosz lesz a képernyőn, ami már sok (az ellenfelek is mindenféle színes

izéket lönek). Arról már ne is beszéljünk, hogy a társainkat irányító MI egy lejtő bonyolultságával sem versenyezhet. Legkedvesebb momentum az, amikor valamelyik hős kidől, és a másik odaszalad feléleszteni. Azaz csak szaladna, mert elakad a lelkem persze. Eldől ő is. Sebaj, van másik. Csak nem elakad? Folytassam?

HOVA TÚNT BÉLA?

Azért az igazán kitéhezett Szellemirtók-rajongók esetleg adhatnak egy próbát a játéknak, mert akad itt pozitívum is. A multi egészen élvezhető, hiszen mi hangulatosabb, mint négyen szellemekre vadászni édesdeden? Arról nem is beszélve, hogy a játék a végére annyira nehéz, hogy szorintem egyedül lehetetlen letolni – nem kis

részben az MI hathatós közreműködése miatt, de ezt már említettem ugye... **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/ghostbusters-sanctum-of-slime

GameStar

GULIUS

A sámlikészítés talán jobban ment volna a fejlesztőknek.



HARDVERIGÉNY:

Windows 7/Vista/XP, 3 GHz processzor, 1 GB RAM, 256 MB DirectX 9-es videokártya

- főcímezene ugye
- háttőző
- fantasztikus MI
- rengeteg, változatos pálya
- a sok slájm

45

Aki szereti a slájmot...



Gyerünk-gyerünk, még tíz raklap GameStar kell kiolvasnotok!

XBOX LIVE-AJÁNLÓ



Bevetés alatt használj gumit!

HALO: REACH – DEFIANT MAP PACK

A MÁSODIK ÉS EGYBEN UTOLSÓ tervezett DLC egyértelműen bizonyítja, hogy a Bungie után is van élet, a sorozat pedig jó kezekbe került. A 343 Industries és a Certain Affinity koprodukciójában készült három multiplayer térkép remekül sikerült. A kevés bűvőhelyet, bőséges fegyverválasztékot és a rektormagot rejtő helyiségben nullgravitációt kínáló *Condemned* űrálomása a gyors és véres leszámolások színhelye. Az ablakain kitekintve olyan lélegzetelállító látvány tárul eléink, ami megér néhány halált is.

A Fall of Reach regény ihlette a gigantikus *HIGHLANDS* térképet. A két ellentétes oldalán található bázisok között húzódo hatalmas nyílt terep kifejezetten csapatos, illetve feladat-központú játékmódok rajongóinak készült. Épületek, fák, sziklaformációk nyújtanak fedezéket a mesterlövészek elől elrejtőzni kívánó játékosoknak. A viszonylag nagy távolságokra való tekintettel gyors helyváltoztatásra alkalmas járművek (Warthog,

Mongoose, Ghost) nyergébe pattanhatunk. Látvány tekintetében ez a helyszín is csodálatos, különösen a vízesésnél érdemes elidőzni, az pedig már csak hab a tortán, hogy a folyóban úszó halakat is ki lehet löni. A végére marad az *Unearthed* a népszerű Firefight mód hívei számára, ami egy felszíni művelésű bányát takar. A túlélés kulcsát a magaslati pontok elfoglalása, vagy a térkép közepén magányosan árválkodó rakétás Warthog jelentheti. A trió egyértelműen leggyengébb darabja, mind látvány, mind pályatervezés, mind játékművelés tekintetében. **CS**

GameStar
85
Ar: 800 Microsoft pont



Kiegészítünk döntetlenben?

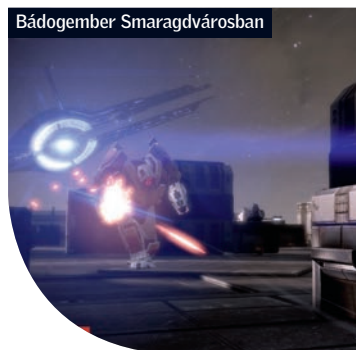


Nem elég dörzsölt a koma, rossz falhoz bújít

MASS EFFECT 2: ARRIVAL

BŐ EGY ÉVVEL A MASS EFFECT 2 megjelenése után érkezünk el a második felvonás végéhez az utolsó, Arrival címre keresztelt kiegészítésnek köszönhetően. A DLC azért bír kiemelkedő fontossággal, mert összekapcsolja a második részt az év végére ígért *Mass Effect 3*-mal. Teszi ezt úgy, hogy akár jóval a finálé előtt is elfogadhatjuk Hackett admirális felkérését, aki szeretné, ha kiszabadítanánk régi ismerősét egy batáriai börtönből. A fogva tartott doktornő mellesleg életbevágóan fontos értesülésekkel rendelkezik egy küszöbön álló reaperinvázióról. Miután elbeszélgetünk a Lance Henriksen hangján megszólaló admirálissal, valamint nyugtáztuk, hogy egészen máshogy képzeltük el a fizimiskáját (én legalábbis nem erre számítottam), nincs más hátra, mint a megadott koordinátákra vezényelni a Normandy SR-2-t, majd egyedül landolni a helyszínen, ugyanis Hackett kifejezett kérésére nem vihetjük magunkkal egyetlen társunkat sem. A küldetés nehézsége leginkább attól függ, mennyire önálló a karakterünk a harcban. Aki folyton a társaira támaszkodott, annak komoly

kihívást jelenthet, hogy magányosan kell szembenéznie nem kevés zsoldossal, harci robottal és batáriaival. Utóbbiak minden másnál jobban gyűlölik az embereket, ezért nem is lepődtem meg rajta, hogy a konfliktusokat nem lehet civilizáltan elrendezni. Alternatív megoldásként viszont megpróbálhatjuk kikerülni az őröket, még achievement is jár érte. Kicsit izgultam, hogy már félóra után, Kenson doktornő kiszabadításával véget is ér a kaland, de szerencsére nem így alakult. Az így is rövidke – legfeljebb másfél órás – küldetés azt követően indul be igazán, hogy a doki elárulja, miként hátrátatná a reaperok inváziós terveit. A két részre bontott kaland első fele a már említett börtön esőben fürdő külső helyszínén és füstös-gázos (szó szerint) belső terein játszódik, ahol még a szürkeálományunkat is használnunk kell néha. Ezzel szemben a doktornő aszteriodára épült laboratóriuma a 22. századi földi építészeti stílusjegyeit (letisztult formavilág, világos színek) hordozza magán, ahol kiszámítható fordulat és meglepetés, továbbá néhány súlyos következményekkel járó döntés meghozatala vár reánk. Aki pedig valami érdekeset szeretne látni, az hagyja nullához érni a számlálót! **CS**



Bádögember Smaragdvárosban

GameStar
81
Ar: 560 Microsoft pont

i A Capcom a MotoGP-idény kezdetére, a katarai versenyre időzítette a játék megjelenését. Sajnos ez a pontosság a minőség rovására ment, mivel például Valentino Rossit még a Yamahánál találjuk. Igaz, így Talmácsinak is van még csapata, ami viszont nem jön számunkra rosszul.



FEJLESZTŐ: Monumental Games **KIADÓ:** Capcom

MOTOGP 10/11

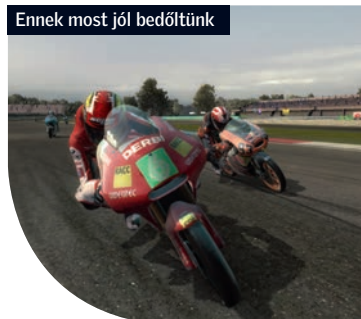
Szelíd motorosok, nyeregbe! A vasparipák már készen állnak

//Hmolnarj

TALMÁCSI GÁBOR SIKEREI-nek hála hazánkban is egyre nagyobb rajongói táborral rendelkezik a motoros sportág, ám e szurkolókat eddig a játékfejlesztő cégek nem igazán kényeztették el. A sorozat hivatalos játéka, a *MotoGP 09/10* tavaly például alaposan leszerepelt, s a gyermekem hibái miatt majd' minden neves szaklap alaposan lepontozta a szoftvert. A fejlesztő Monumental Games úgy tűnik, tanult a hibáiból, vagy persze az is lehet, hogy a MotoGP vezetői csaptak az asztalra a silány produkció miatt. Akárhogyan is történt, a sorozat legújabb darabja kiküszöböli a csorbát.

TISZTES IPAROSMUNKA

A program készítői jelentősen átdolgozták az új kiadás irányítási rendszerét és a mögötte álló fizikai motort, hogy a játék re-



Ennek most jól bedőlünk

alisztikusan adja vissza a vezetés élményét. Nem kell aggódni, ez egyúttal nem jelenti azt, hogy a még csak fröccsöntött motort látott játékosok eleve kudarcra lennének ítélve. A nehézséget ugyanis négyfokú skálán állíthatjuk be, ahol a Gentle az árkád-, míg a skála másik végén álló Insane a szimulátorrajongóknak tesz kedvére. Ezzel együtt készülünk fel arra, hogy a *MotoGP* irányítását – miként a motorvezetést is – tanulni kell, és bizony elképzelhető, hogy kezdetben gyakran fogunk a pálya mellett füvet nyírni. Azon sem kell elkeseredni, hogy az első versenyeken annak is örülni fogunk, ha az első tíz között intenek le minket. Nem egyszerű bekerülni az élbolyba, főként hogy egy óvatlan mozdulat után könnyen a kavicságyba bukfenchezhetünk, amennyiben a gumink egy versenytársunk kerekével találkozik.

A versenyek tehát több mint izgalmasak, főként, ha tétjük is van. A Career és a Word Championship mód alatt adott a kellő fokú adrenalin, hiszen egy rossz mozdulat akár a bajnoki címünkbe is kerülhet (persze Time Trial és Challenge üzemmódok alatt sem fogunk unatkozni). A játéklehetőségek közül egyértelműen a saját karrierépítés adja a *MotoGP 10/11* sava-borsát. Ezen esetben a nulláról kell felépítenünk magunkat, egy gyengébb 125 köbcentis motortól kezdve egészen a moto2 és a MotoGP bajnoki címéig száguldvá. Ez több időnyt és rengeteg versenyt emészt fel, amely alatt lassan

feljebb tornászhatjuk az ismertségünket. Utóbbiit egyébként a szabadedzések, időmérők és versenyek alatt gyűjtögethetjük, ahol például az előzések, a jó pályávek és magas átlagsebességek plusz pontot, a pályaelhagyások, a lemaradások és az ütközések levonást érnek. A jó eredmények pénzt érnek, amelyekből PR-szakembereket vehetünk fel a jobb szponzori ajánlatok felhajtásához, illetve mérnököket szerződtethetünk a motorunk fejlesztéséhez. Sőt teljesen személyre is szabhatjuk a kinézetünket, a motorunk viselkedését, ráadásul egy új motort is felvehetünk az istállónkhoz, amennyiben van egy társunk és egy plusz controllerünk.

A PONTATLANSÁG ELŐNYE

Mivel hivatalos játékról van szó, ezért olyan nagy nevekkel is megmérkőzhetünk, mint Valentino Rossi, Jorge Lorenzo, Casey Stoner és Talmácsi Gábor. A játék egyik hiányossága, hogy az adatbázisa nem teljesen naprakész, így fordulhat elő, hogy Rossi még nem a Ducati színeiben versenyez és a jelenleg csapat nélkül álló Talmácsi benne van a játékban. Ezt a hibát hamarosan egy ingyenes frissítéssel orvosolni fogják, az más kérdés, hogy a Talma-rajongók ennek mennyire örülnek majd. Végezetül beszéljünk egy kicsit a grafikáról, amely se szép, se ronda. Valahol középuton van. Talán nem is fontos tényező, mivel versenyek közben nem lesz igazán sok

időnk nézelődni, amikor a két társunkat kell valahogy megelőznünk a kanyarban, hogy beférhessünk a legjobb tíz közé, s így megkaphassuk a szponzori jutalmat. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

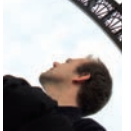
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: svavazessertekelji!

gamestar.hu/jatek/motogp-1011

GameStar

HMOLNARJ

MotoGP-rajongóknak kötelező, mindenki másnak ajánlható darab.



- Talmácsi
- karriermód
- elavult adatbázis
- monoton zene és animációk

85

Délutáni motorozás – lerágott körmök nélkül



Nézd már, a srác sugárhajtású!

FEJLESZTŐ: Midway **KIADÓ:** Midway

MORTAL KOMBAT

Megint eldobod az agyad, olyan finom a Mortal Kombat

//Flatline

MIVEL A **MORTAL KOMBAT-RÓL VAN SZÓ,** azt hiszem, teljesen felesleges bármilyen bevezetőt írni, mert mindenki tudja, miről van szó. Még a sarki lányok is kívülről fújják a „Test Your Might” kilencvenes évekbeli harci induló nótát, azokról a szülőkről nem is beszélve, akik a játékban magát a sátánt érzik megjelenése óta.

A GERINCET RÁNTVA VAGY HABARVA?

Azért örülök ennyire, mert szerencsére pont megfelelő módon kaptak észbe a kilencedik rész fejlesztői, csak úgy mint a *Street Fighter 4* esetében a Capcom. Elfelejtették az előző évtized végén oly jellemző „mindent azonnal 3D-be!”-mentalitást és meghagyták a teljes mozgásszabadságot azoknak a játékoknak, amelyek eleve 3D-környezetre íródtak; ilyen például a *Virtua Fighter*, a *Dead or Alive* sorozat, netán a *Soul Calibur*. A *Mortal Kombat* és a *Street Fighter* viszont 2D kellett volna maradjon, hiszen a játékméchanikájuk és eleve az örület, amit kiváltottak, mind a nagyon jól balanszolt támadásoknak és karaktereknek köszönhető, no meg annak, hogy nem kellett felesleges agysejteket pazarolni a virtuális többsíktú-teren lépkedéssel.

Tehát újra itt a *Mortal Kombat*, ráncfelvarrva, 2,5D környezetben, ahogy azt ágyunk mellett térdepelve, kis plüss Scorpion babákat puszilgatva kívántuk. A 2,5D természetesen azt jelzi, hogy a motor befelé bőven 3D-s, azaz a háttérben történő animációk és környezet mind 3D-modellezett, így nem fogja húzni senki a száját, aki csak 2001 utáni technológiákat hajlandó befogadni. A kilencedik rész azonkívül, hogy megtalálta a helyes irányt, raklapnyi dologban lépett előre a korábbi próbálkozásokhoz képest.

Akadnak olyanok, mint például a szerkesztőségben páran, akik szerint a *Mortal Kombat 2* óta nem csináltak olyan verekedős játékot a Midway-nél, ami méltó lett volna az alapjáték és a második rész hírnevéhez. Ez most változni látszik, így azt hiszem, minden kökemény, harminc körüli gamer szívét meg fogja dobantani az a tény, hogy ez a *Mortal* epizód kaján vigyort ültet majd az arcukra és újra gyermekként, csak éppen már őszülő halántékkal, sokkal realiztikusabb környezetben csépelhetik az ellent hajnalig. Senki sem azt várja, hogy a *Mortal* széria Hello Kitty-s, gyermekekre figyelő, lebutított, vértelen irányba haladjon, de legnagyobb megnyugvásunkra nem is ez a helyzet, hiszen van elég reccsenő koponya és az AB RH negatív is döggel sprickol, csak győz-

zük ablaktörőzni a monitort. A Fatalitákon, azaz kivégzéseken túl visszatérnek a minijátékok is (amelyek eleinte csak a játéktérmi változatokban jelentek meg), a „Test Your Might” részek, sőt van „Test Your Sight” is, meg még rengeteg apróság, amelyek poénnak jók, valamint pont nem tartanak annyi ideig, hogy vérszomjunk kielégítetlenül maradjon a sok huzavona miatt. A már említett kivégzések mellett megjelentek az X-Ray mozdulatok, amelyek gyakorlatilag olyan támadások, amik más kameraállásban, védhetetlenül roppantják be az ellenfelünk bordáját, zúzzák be a koponyáját, vagy csinálnak valami olyan méretű kárt, amit normál halandó még pufiruhában sem lenne képes kibírni. Ezen mozdulatok picit mozibetétek, amelyek teljesen olyanok, mintha éppen egy Helyszínelőző epizódban mutatnák be, hogyan is repedt meg a lépe valakinek, amikor bezuhan egy bevásárlóközpontba. Tudjátok, jó hanghatások, zoom egészen a zsigerekig a bőrön át, majd vissza. Ez történik harc közben is. Igen látványos, ráadásul van elég diverzitás is, azaz nem kell mindig ugyanazt a típust néznünk, sokféle módon okozhatunk fájdalmat ellenfelünknek.

MINT AZ OVIBAN, DADA NÉLKÜL

A karakterek közül is mindenki visszaköszön, aki csak számított korábban, ki-



Akik szeretik a kombókat, újra tripla kéjmámborban fürödhetnek, vér mellett persze



Paradicsomszószt, hússal...



Bradd Pitt is megirigyelhetné



Lábfétis mindenkefelett

i Nem nehéz észrevenni, hogy bizony a fejlesztők ellenállása gyengül azzal kapcsolatban, hogy mennyi lengő mellett és feszes popót tesznek a játékaikba, lévén ugyan még nem Dead or Alive-szintű szexisség áramlik a játékból, de egy-két karakternél bizony eltéved majd a szem itt-ott a harc közben.



Kung Lao még repülés közben is feszit

csit újratervezve, 2011-es színvonalon. Lengő csöcsök persze kellenek, így itt is vannak, de messze nem olyan luftballonfoci az egész, mint egy *Dead or Alive* epizódban. Itt azért a vér és a sérülések dominálnak, nem pedig a vihorászó japán kislányok... bár el tudok képzelni olyan japán kislányt, aki vihogva veri péppé a barátját *MK9*-ben, de lehet, hogy ebbe nem akarok jobban belegondolni. Közel negyven választható karakter van tehát, akik közül többen is DLC-kben jelennek meg a jövőben; ezeknek a kilétét egyelőre homály fedi.

Egyik karakter sem esett át olyan változtatáson, ami negatív irányba terelte volna a személyiségét, bár azt azért megjegyezném, hogy jó lett volna, ha Johnny Cage kevésbé lenne ripacs, Liu Kang pedig még nem visított ennyit az összes korábbi epizódban összesen. Aprópó, hangok! Minden jó, fröccsen, szisszen, nyög, zúzódik, reped, súrlódik, liheg, üvölt és toccsan, ahogy az elvárható 2011-ben. Kizárólag a szinkronhangok okoztak fészkelődést kicsit a fotelben, először is azért, mert nagyon kevés dialógust rögzítettek, így a karakterek beköszönő mondata majdnem mindig ugyanaz, ami már a harmadik harcnál is idegesítő, nemhogy kicsit huzamosabb játék után. Ezenfelül a bemondó csávó, tudjátok, akinek a hangja máig rengeteg telefon SMS-hangja, vagy Windows induló fájl, amikor azt mondja: FIGHT!, vagy épp a FINISH HIM! No, szóval az ő hangja nem eléggé öblös és talán ez rontja a legjobban az összképet egy-egy csata előtt. Onnantól viszont, hogy megkapjuk az irányítást, már nem azzal leszünk elfoglalva, hogy jézusmária, miért lett metroszexuális az announcer, hanem inkább azzal, hogy a kontrollerbe kapaszkodva próbáljuk laposra gypálni a szemben álló felet.

Az irányítás tökéletes, azaz újra két ütés, két rúgás, blokk meg a kicsi finesses Xbox-kontrollerre tervezett apróságok útját választották, így mind az analóg kar, mind a digipad-rajongók

megkapják, amire vártak. Könnyű megtanulni bármilyen mozdulatot, persze ettől függetlenül órák, napok, hetek lesznek, amíg minden karaktert úgy el tud sajátítani a júzer, hogy hatvanas pulzussal állhat ki bármilyen koreai kiskölkök ellen online anélkül, hogy perfektre vernék. Ami már önmagában is nagy szó, nemhogy nyerni. Összességében tehát aki jó ideje letett arról, hogy a *Mortal Kombat* sorozattal játsszon, pedig ne adj' isten még a hőskorban szerette, feltétlen javasolom, hogy próbálja ki, mert ez itt most tényleg más, mint a korábbiak. Akinek pedig egyszerűen az tetszett meg, hogy jól néz ki a játék és fröccsög a pempőszósz, no meg lehet artériákat kettéharapni és garatokba üvöltölni, az azért vege meg. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/mortal-kombat-2011

GameStar

FLATLINE

Az új *Mortal* nagyon jól sikerült, nem szabad kihagyni. Tényleg nem...



- + szép
- + véres
- + brutális
- babalitty
- friendship

88

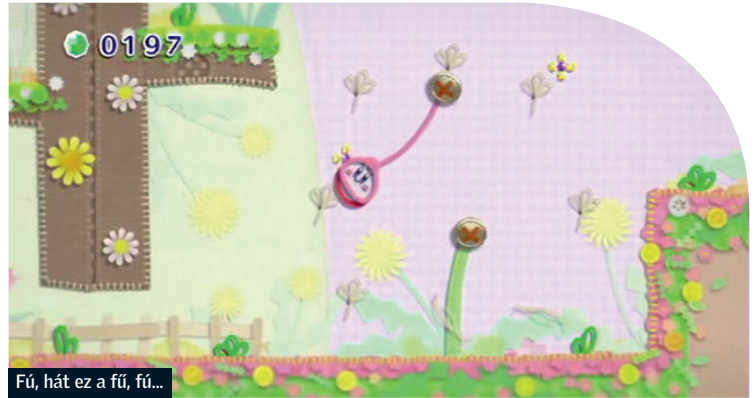
Itt az ideje, hogy ne csak Scorpionnal játsszon mindenki, hanem kipróbáljanak mást is. Érdemes!



Kör közepén állok, Kirby vesznek jó barátok



Íme, az első játék varrókészletre



Fű, hát ez a fű, fű...



Madarat tolláról, Kirbyt cémájáról

FEJLESZTŐ: Good Feel **KIADÓ:** Nintendo **RÖVIDEN:** A rózsaszínű falánk gömb visszatért az év egyik legötletesebb platformerében.

KIRBY'S EPIC YARN

Pszichedelikus trip a nagy varródobozában

A NINTENDO AZ UTÓBBI IDŐBEN mintha tűzoltásba kezdett volna. A kezdeti Wii-sikereket főleg a mozgásérzékelős kontrollerek köszönhetők, ám a világ sokat változott, s ma már minden szegény ember úgy hoz ki konzolt a piacra, hogy azt hadonászással is lehessen irányítani. A nagy N-nél végre belátták, hogy eljött az ideje az éhes rajongók kiszolgálásának, így a rég elfeledtnek hitt hősök ismét reflektorfénybe kerülhettek. Pár hónappal ezelőtt még Donkey Kong szívatta a reflexeinket, most meg itt van Kirby is. A Nintendo-fanboyok számára még mindig tart a karácsony.

A BÉBITÉVÉ-SZINDRÓMA

A rózsaszín kis kedves gömbszerű képződmény pedig a *Kirby's Epic Yarn*ban tér vissza, amely első ránézésre inkább a

különböző csecsemőkorosztály tagjait megszólítani igyekvő televíziós csatorna valamely véletlenszerű műsorára hasonlít. Sok-sok szín, kedves arcok és karakterek, a fene sem gondolná, hogy ez egy platformer videojáték. Nem véletlen azonban, hogy éppen a gyermektévék idióta műsoraival hozom fel, amikor a legújabb *Kirby* játékot magyarázom. Tetszik érteni, van abban valami varázs, amikor az ember agyilag készen leül a televízió elé, és elnavigálja magát a csodálatos csatornaválasztékban az ilyen jellegű adók valamelyikére. Érdemes egyszer kipróbálni, csak bambulni és nézni, ahogyan repkednek a színek, a formák, meg a különböző lények. Egy elborult pszichedelikus utazás az egész, bármennyű extra anyag igénybevétele nélkül. Na már most a legjobb dolog, hogy a Kirby ugyanezt nyújtja, csak éppen interaktív. Maga a játék története is azt jelzi, hogy az alkotók Bob Marley zenéjén és a Fűre tépni szabad filmen nevelkedtek: Kirby-t egy Yin-Yarn nevű gonosz varázsló elátkozta és Fonálföldre száműzi, ahol minden textiltől és fonáltól van, még Kirby maga is, aki így elveszti híres inhalációs képességét, ennélfogva nem tudja beszippantani ellenfeleit. Helyette azonban képes átalakulni különböző tárgyakká, amelyek segítik őt az utazása során, hogy egyesítse Fo-

nálfölde szétszakadt darabjait és boszszút álljon Yin-Yarnon. Induljon tehát a mágikus trip.

XANAX HELYETT KIRBY

Nehéz dolga van annak, aki igazán jó 2D-s platformert akar készíteni a 3D világában. Aki erre vállalkozik, az leginkább a 80-as és 90-es évek irgalmatlanul nehéz címeihez nyúlhat leginkább vissza, ha ki szeretne tűnni a piacon. Így lett sikeres az extra-hardcore *Super Meat Boy*, és a retróhangulattal megáldott *Donkey Kong Country Returns* is. A *Kirby* azonban egy egészen más irányt képvisel, ami valljuk be, rizikós. Az *Epic Yarn* ugyanis minden, csak nem kihívást jelentő alkotás. Olyannyira pofonegyszerű platformer, hogy szinte nem is lehet meghalni a játékban. Azonban mindez mit sem számít, hiszen a fentebb taglalt pszichedelikus élmény elviszi a hátán a játékot, s egy pillanatra sem gondolkodunk el azon, hogy ez most miért is nem szándékozik megszávatni bennünket. Ez egy vizuális és zenei gyöngyszem, amely minden téren leköti a figyelmünket, újabb és újabb ötletes rejtvényeket dob elé, mi pedig sodródunk az árral, ráadásul a kooperatív módnak köszönhetően ezt az élményt bármikor megoszthatjuk valakivel. Kár, hogy mindez igazából csak 6 óráig tart, ennyi idő alatt lehet ugyanis kipörgetni az *Epic Yarn*t. Vissza lehet ugyan menni az alternatív útvona-

//Mayer

lakért, extra gyűjtenivalóért és titkos ládákért, így újabb órákat kapunk a nyugalom szigetén, de ezt már csak a legvadabb stresszelőknek ajánljuk. [GS](#)

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/kirby-s-epic-yarn

GameStar

MAYER

Kirby egy nyugtató hatású audiovizuális kalanddal tért vissza.



- ötletes világ
- fülbemészó dallamok
- vicces rejtvények
- kooperatív mód
- az alap kampány rövid
- nulla kihívási szint

85

Ezt nem kell legalizálni





DEATH RALLY

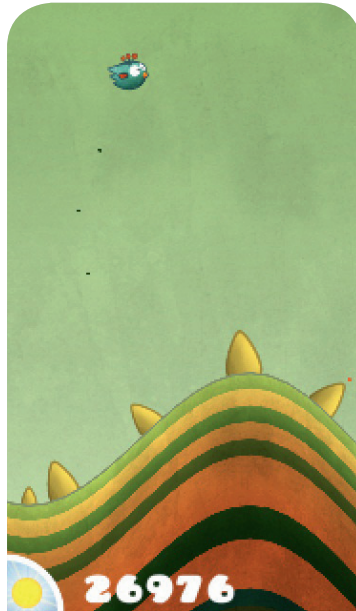
KIADÓ Remedy
FEJLESZTŐ Remedy

A REMEDY ELSŐ, LEGENDÁS játéka 1996-ban jelent meg, a *Death Rally*, melynek remake-jét most az iPhone-, iPod Touch- és iPad-tulajdonosok is élvezhetik, méghozzá felújított grafikával, fizikával és pályákkal, amelyek nemcsak gyönyörködtetik a szemet, hanem visszaadják az eredeti játék hangulatát. Ez nem egy egyszerű verseny, ahol a cél elsőként célba érni. Persze ez is kell a győzelemhez, de a túlélés fontosabb. Az autóinkat felszerelhetjük fegyverekkel, amelyeknek darabjai a pályákon hevernek elszórva, de gyorsaságukat, kezelhetőségüket és egyéb adottságaikat is fejleszthetjük. A gyakori frissítések folyamatosan adnak új autókat, új helyszíneket és új fegyvereket az arsenálhoz. Természetesen az achievementek sem maradtak ki, a Game Center-támogatásnak köszönhetően, ahol egyébként eredményeinket is közzétehetjük, összemérhetjük barátainkkal. [GS](#)

GameStar

PACA
Nem kispályásoknak

92 + gyönyörű
+ retróérzés
+ frissítések
- nincs többjátékos mód



TINY WINGS

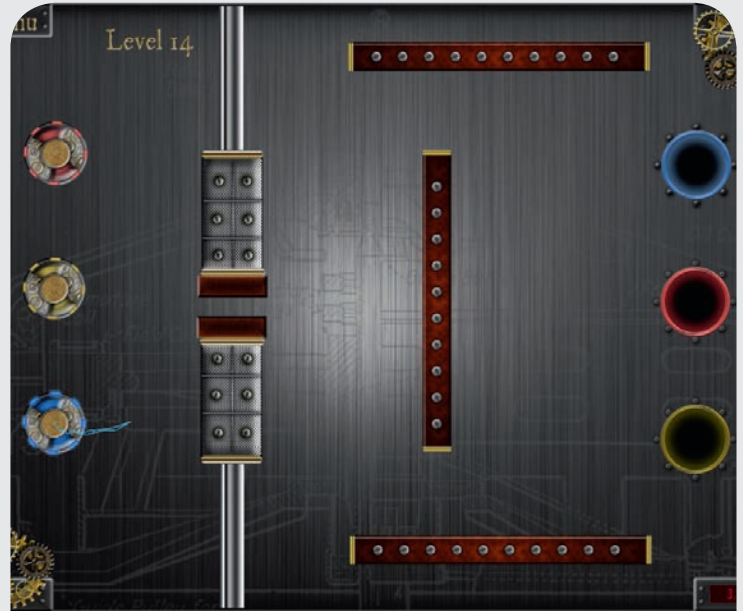
KIADÓ Andreas Illiger
FEJLESZTŐ Andreas Illiger

ÚJABB FÜGGETLEN FEJLESZTŐNEK sikerült feljutnia az App Store toplistájának élére, ezúttal **Andreas Illiger volt a szerencsés, aki a Tiny Wings megalkotója.** A játékban egy kismadár a főszereplő, akinek minden vágya, hogy repüljön, azonban a szárnyai túl kicsik ehhez. A világ viszont tele van dombokkal, így, ha csak kevés időre is, de átélheti a lebegés élményét. A mi feladatunk kontrollálni a szárnyacsapásait, viszont nem kell semmi bonyolultultra gondolni, minden a megfelelő időzítésen múlik. A madár alpból csapkod a szárnyaival, ami lejtőn lefelé negatívum, így nekünk kell az általunk helyesnek gondolt pillanatban a képernyőre nyúlva behúzni a szárnyait, hogy nagyobb sebességre tehesen szert. A cél a minél nagyobb pont elérése, különböző feladatok végrehajtásával fejleszthetjük fészünkünket, amivel együtt a pontszorzó is emelkedik. 0,79 euróért vétek lenne kihagyni. [GS](#)

GameStar

PACA
Szállj, madár, szállj!

96 + aranyos
+ szép
+ hangulatos zene
- egyszer úgyis este lesz



PANOPTICON

KIADÓ Quokka Studios
FEJLESZTŐ Quokka Studios

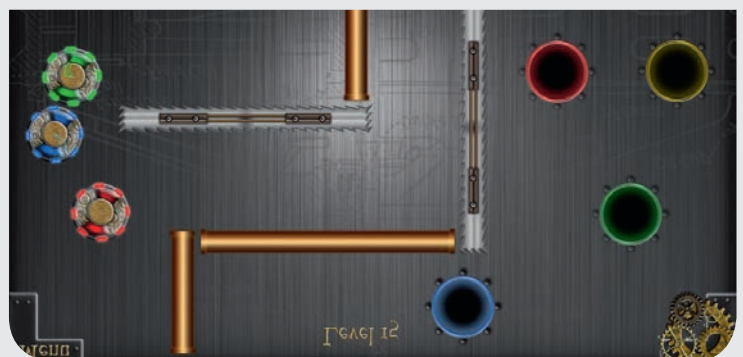
KISEBBSÉGEBEN VANNAK AZ olyan játékok, amelyek igazán kihasználják az iPad nagy képernyője nyújtotta lehetőségeket, a *Panopticon* azonban üde színfolt a palettán. A játék a multitouch-technológiára épül, olyan szinten, hogy egyes esetekben egyszerre nyolc ujjunkat kell használni a feladatok végrehajtásához. Különböző gépezetekben találjuk magunkat, ahol korongokat kell a megfelelő lyukakba helyezni, ezeket azonban csak akkor tudjuk mozgatni, ha mindegyiket egyszerre lefogjuk. Eleinte még nincs nehéz dolgunk, azonban ahogy egyre több akadály kerül a pályákra, egyre jobban összegabalyodnak az ujjaink, már-már a Laokoón-csoportot megszegeyítő motívumokat hozva létre. Ha valamiért mégis felengednénk egy ujjunkat, a pálya oldalán lévő mágnes magához vonzza az elengedett korongot, és addig nem tudjuk a többit mozgatni, amíg azt valahogy nem sikerül újra megfogni. A dolgokat nehezíti, hogy időre kell megcsinálni az adott feladatot,

a játék eszerint értékeli bronz, ezüst vagy arany jelvényt az eredményünket. 100 pálya, igényesen kidolgozott steampunk környezet, és a Vernian Process zenéje fokozzák a játékelményt, amely biztosan sok örömteli percet és begyulladt inihelyt fog okozni. Az OpenFeint-támogatás segítségével achievementek is vannak a *Panopticon*ban, de ha egyedül már unalmasnak találunk, megkérhetünk valakit, hogy nyújtson nekünk segítő kezet. [GS](#)

GameStar

PACA
Multitouch a legfelsőbb szinten

89 + szép környezet
+ rengeteg pálya
+ kihívás
- néha túl nehéz



PS3

SOCOM 4 SPECIAL FORCES

KIADÓ Sony Computer Entertainment **FEJLESZTŐ** Zipper Interactive **RÖVIDEN** A *SOCOM* PlayStation-exkluzív taktikai TPS-sorozat legújabb epizódja, amely egy „kis” ázsiai konfliktusba invitál meg minket és harcostársainkat.

Feszült
kirándulás
Indonéziában

Van még élet a „Rossz Társaság” vagy a „Modern Hadviselés” után!

//EndreMan

NAGY ÉRDEKLŐDÉSSSEL VETET-tem bele magamat a *SOCOM Special Forces* tesztelésébe,

hiszen kíváncsi voltam arra, hogy a jól ismert, minden évben milliárdokat hozó franchise-ok mellett mit tud felmutatni ez a sorozat. Nos, kiderült, hogy nem kell félteni a *SOCOM*-ot, hiszen az első része még 2002-ben jelent meg PlayStation 2-re, tehát a fejlesztő Zipper Interactive-nak már van némi gyakorlata ebben a témakörben. A játék, ha már egyszer PS3-exkluzív, a legújabb trendeket kihasználva erőteljes Move-támogatással érkezett. Erre is kíváncsiak voltunk, hiszen még mindig nem jelenik meg túl sok „normális” játék (tehát nem tánc, nem ritmus, nem Gyula macska és a kiscserkészek bowlingos kalandjai stb.) Move-ra. De nézzük először a történetet, vagy hogy gyöngyszemeket szórják el a stílusosság kies ösvényén: lássuk a hadszínteret.

VIGYÁZÓ SZEMÉTEKET KELETRE VESSÉTEK

Külön öröm volt számomra, hogy nem egy elcsépelett százszor látott helyet dolgoztak fel ismét, hanem egy igazán hangulatos single player kampányt kaptunk, érdekes és változatos pályákkal. A történet a Malaka-szoros közelében indul, ahol a játékos egy bizonyos Cullen Gray parancsnokot és kicsiny csapatát irányíthatja. Hőseinket a NATO vezényelte ki Indonéziába, hogy kicsit nézzenek rá a körmére a NAGA névre

hallgató felkelőcsoportnak. A pályák tényleg rendkívül változatosak, nagyvárosban, őserdőkben, kis indonéz falukban, kikötőkben is járhatunk. Egy alkalommal például egy kikötött csatahajó fog ránk tüzelni hatalmas ágyújával, amelynek lövedékeit nem árt elkerülni. Akinek ennyi változatoság sem lenne elég, azoknak eláruljuk: a játék 14 szintje alatt kétfajta küldetésfussal is találkozhatunk. Túlnyomórészen a már fentebb említett Gray parancsnokot személyesítjük meg, aki inkább az „agresszív tárgyalást” részesíti előnyben, de lehetőségünk lesz a játék elején csatlakozott két dél-koreai ügynök hölgytagját is irányítani, akinek inkább a lopakodás a fő erénye. Kellemes felüdülés volt a sok „mindent felrobbantunk, mindenkit lelővünk” pálya mellett egy kis árnyékról árnyékra való osonás, ráadásul aki figyeli a történetet is, nagyon érdekes infókat tudhat meg egy-egy ilyen lopakodós hallgatózás után. Ezekre a szintekre is nagy gondot fordítottak a készítőik; külön kiemelném a „láthatóságunkat” jelző kis kijelzőt, ami nagy skálán tud mozogni. Nemcsak két állása van („fényes-sötét”), hanem remekül felismeri a kisebb-nagyobb árnyékokat, fénybeszűrődéseket, lámpafényeket. De térjünk vissza Clay parancsnokhoz! Taktikai TPS-ről lévén szó, csak rajtunk múlik, milyen taktika szerint rendezzük el embereinket az adott körülményeknek megfelelően. Ennek a kérdésnek nehézségi szinttől függően lesz minél nagyobb



Az a fránya nap allergia.



A főszerepben Ben Grylls.

i Malaka-szoros egy 805 km hosszú tengersizor a Maláj-félsziget és az indonéz Szumátra között. Ez a világ egyik legforgalmasabb hajózási útvonala, és nem ritkák rajta a modern kalóztámadások sem. Évente több mint 50 000 hajó megy itt keresztül.



Bárcsak a Sharp Shootert hoztam volna...

AZT HITTÉTEK, SOSEM LESZ LEHETŐSÉGETEK A NAPPALIBAN LEFOGYNI, INDONÉZ FELKELŐKET KASZABOLVA?

szerepe. Míg easy fokozaton akár társaink irányítgatása nélkül is elboldogulunk, nehezebb beállítást esetén már igencsak szükségünk lesz társaink hathatós beavatkozására, akik szerencsére nemcsak bambán figyelik az eseményeket, hanem meg is dolgoznak a pénzükért. A küldetésünk sikereit változatos fegyverzenánálunk is segíteni fogja, amelyek közül a legkorszerűbbek sem hiányoznak. Viszont a dícséretet után sajnos ki kell térnem az egyik negatívumra is: a pályaelemeket egyáltalán nem lehet rombolni. Nem azt szeretném a programtól, hogy minden épületet le lehessen nullázni, de azért az elvárható lenne 2011-ben, hogy egy falada, legyen az akár mennyire nagy, egy elé dobott gránáttól legalább lepdődjön meg picit, és ijedtében essen darabokra. Az engine eme hiányosságától eltérve a grafika szépen mondható, a textúrák élesek, egyedül a karak-

terekre eső fényviszonyok, árnyékolások területén lehetett volna még javítani, mert néha elég steril az összhatás.

MOZOGUNK KICSIT

Azt hittétek, sosem lesz lehetőségetek a nappaliban lefogyni, indonéz felkelőket kaszabolva? Itt az idő! A cikk elején említettem már, hogy a játék bizony Move-val is játszható, sőt akinek van Sharp Shooter puskája, máris megtalálta az igazán hozzávaló programot. Nem mindenki ismerheti ezt a kiegészítőt, úgyhogy elmesélem, hogy oly módon kell elképzelni, hogy tulajdonképpen ez egy igazi puskakalakú ház, amelynek csővébe és markolatába bele tudjuk helyezni a Move-kontroller mindkét részét, ezáltal egy igazi fegyvert fogha-

tunk a képernyőre, ránk nyitó szereteteink legnagyobb öröme. Ez mind csodás, de hogy a lényegre térjek, lássuk, mit alkotunk, ha a Move-val irányítottuk NATO alakulatunkat. A lövöldözésünk, avagy maga az irányítás rezponzív volt mondható, késést, nagyobb pontatlanságot nem tapasztaltunk, amikor a játék első elindítását követően rögvést a Move-os irányítással kezdtünk ismerkedni. Többé-kevésbé sikeresen végig is küzdöttük az első pályát, és bár alapvetően jónak tűnt a kezelés, mégis úgy döntöttünk, hogy a hagyományos gamepados kezelést is kipróbáljuk. Nem tagadom, a váltás után gyakorlatilag god módba kerültünk, annyival könnyedebben, pontosabban és gyorsabban tudtuk irányítani Clay parancsnokot a képernyőn. Ezzel nem azt akarom mondani, hogy a Move-os irányítás rossz lenne, egyszerűen mi úgy éreztük, hogy bonyolultabb, körülményesebb az új kezelési módot választani. Ettől függetlenül a játék azzal is teljesen játszható, és mindenképp megsüvegelendő tény, hogy jó végre egy AAA kategóriás játékot is látni, amit 100%-osan játszhatunk Move-val is.

JÖNNEK A HAVEROK

A játék multiplayer részébe hatalmas mennyiségű munkaórát ölték a fejlesztők.

Természetesen megtaláljuk a szokásos, kötelező módokat, mint a capture the flag, illetve csapat-csapat elleni harc, méghozzá jól csengő SOCOM-os nevekkel ellátva. A pályák a single player kampány helyszíneit használják fel, kisebb eltérésekkel. Jól látszik, hogy ezeket a területeket sokemeres csatákra tervezték, amit be is tudunk népesíteni, hiszen 32 játékos együttes lövöldözésére is lehetőségünk van. Hat kooperatív pályán foghatunk össze a barátainkkal, ha egyedül nem bírjuk már tovább, ezekben 2-5 játékos vehet részt. A kommunikáció könnyen fog menni, ha legalább egy közös nyelvet beszélünk, beépített mikrofontámogatás segítségével. Erre szükség is lehet, hiszen a coop módban tetszőlegesen egymás után fűzhetjük a rendelkezésünkre álló missziókat, és ilyenkor azért nem árt megbeszélni, hogy mégis akkor ki merre. Multiplayer-karakterünk a mai trendeknek megfelelően XP gyűjtőgetésével fejlődik, így szerevén újabb és újabb feloldható fegyvereket és kiegészítőket.

VÉGÜL IS

A Zipper csapatának nincs oka szégyenkezni, igazán remek és hangulatos játékot hoztak létre. Ha nem is lesz belőle évek múlva is emlegetett klasszikus, a stílus és persze a SOCOM sorozat rajongóinak bátran merem ajánlani. A fejlesztők ígéreteinek eleget tesz, és bár a világot nem váltották meg, jó kis felüdülést és remek alternatívát adtak nekünk a cikk elején említett dollármillió franchise-ok helyett/mellett. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/socom-4

GameStar

ENDREMAN

Kellemes indonéz helyszínek, remek grafika, pörgős akció.

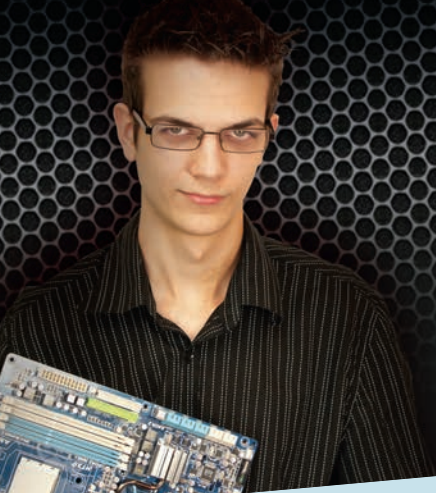
- + hangulat
- + szép grafika
- + változatos pályák...
- ...amelyek nem rombolhatók
- fejlethető karakterek
- Move-val elég nehéz

79

A taktikai TPS-rajongóknak jó vétel lehet



GameStar-tábor - pillanatkép



MÉLYVÍZ

Powered by PCWORLDS

//Disorder

TAVASZI DÖMPING

Csak úgy lestünk, hogy milyen termékek jelentek meg az utóbbi pár hétben.

Na jó, az azért túlzás, hogy csak lestünk, inkább fogtuk és jól megnyúztuk őket. Volt is itt nagy hüledezés, hogy még miket kellene belezsúfolni ebbe a pár oldalba, de sajnos az oldalszám korlátoz minket. Ennek ellenére van itt minden, mi szem-szájnak ingere; Apple MacBook Pro- és iPad 2-bemutató, de akiknek még ez sem elég, azok biztosan fognak örülni az NVIDIA GTX 590 és az AMD Radeon 6990 összecsapásának, amit szintén részletezünk két oldalon keresztül. Kemény volt ez a hónap, ütős dolgok jártak nálunk, mi pedig hogy is tehetjük volna meg azt, hogy ne számoljunk be ezekről nektek. Ilyen ez a tavasz; szuper játékok, brutális hardverek, ráadásul még mi lesz itt az elkövetkezendő hónapokban!

Jön a Bulldozer, ami remélhetőleg tényleg olyan erős lesz, ahogy azt az AMD állítja, de azért az Intel is serényen készülődik, szóval nem lesz időnk pihenni, de hát miért is akarnánk így tenni, amikor ennyi jószág érkezik!... Majdnem elfelejtettem, táborba pedig tessék jönni, mert a tábor jó, a tábor finom és a táborban lesznek hardverek (is)!



AMD BULLDOZER – ROMBOLÁSRA SZÜLETVE

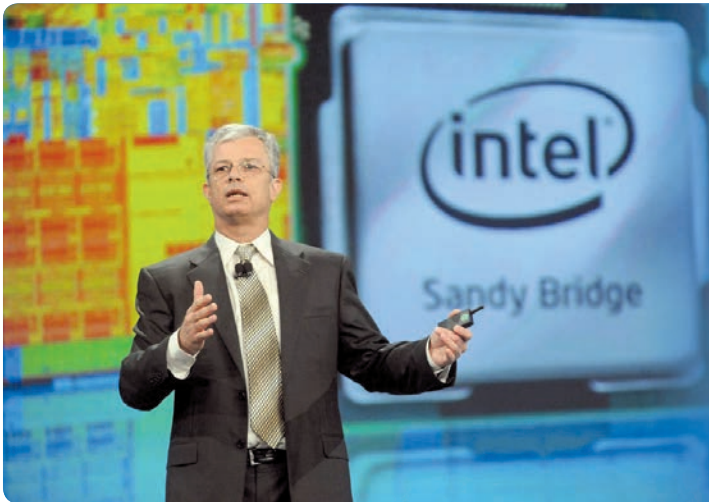
Egy ideje csöndben van az AMD, ami az asztali processzorokat illeti, így már illett valamit hallatni a készülő új architektúrájukról

NEM VICCEL MOSTANÁBAN AZ AMD, hiszen a nagy sikert arató Fusion platform után már egyrészt bőszen hegesztik az erősebb variáns, másrészt készülnek az asztali processzorok piacának ismételt meghódítására is. A Bulldozer néven emlegetett architektúra a Fusionhöz hasonlóan már egy ideje hallat magáról, de mindezidáig csak találgatni tudtunk annak pontos megjelenési dátumával kapcsolatban. Szerencsére végre csepegtettek egy kis információt, így mindenki bátran kiszínezheti naptárjában a júniust, ugyanis ekkor kerülnek fel végre a boltok polcaira az ígéretek szerint „Intelverő” processzorok. A gyártópartnerek által kiszivárog-

tott dátum már csak azért is valószínű, mivel az pont a Computex rendezvénye utánra esik, amikor szinte biztosan demózni fogják a Zambezi néven futó lapkát. Az új processzorhoz új foglalat is dukál, így az alaplapgyártó partnerek már bőszen be is jelentették az AM3+ jelölésű, felfrissített alaplapjaikat. Bár az AMD hivatalosan nem támogatja az előző generációs AM3 alaplapok Bulldozer-kompatibilitását elhöző BIOS-frissítését, a legnagyobb nevek már bejelentették saját deszkáik efféle szoftveres felkészítését. Ez alól egyedül a Gigabyte a kivétel, akik az összes eddig megjelent AM3-as eszközüket kiadják feketére festett, AM3+ támogatással rendelkező változatokban. Persze nem véletlen ez a lépés

sem, ugyanis a gyártói ajánlások szerint kifejezetten érdemes lecserélni az alaplapot, mivel csak azokkal lehet ténylegesen kihasználni a Bulldozerben rejlő erőt. Habár a foglalatok ritka váltása és a visszafele kompatibilitásuk nagyon vonzóvá tette a vásárlók számára az AMD-termékeket, néha náluk is eljön az a pillanat, amikor az adott technológiából nem tudnak többet kihozni, így a váltáson gondolkodók mindenképpen fontolják meg az alaplap cseréjét is. Nyáron kiderül, hogy sikerül-e befogni az Intel hihetetlenül jól sikerült Sandy Bridge platformját, de ha ez be is következik, akkor sem pihenhet sokáig az AMD, mivel már készül az Intel X79...

INTEL X79 – JÖN AZ ÚJ CSÚCSKATEGÓRIA



NEM FOG SOKÁIG ÜLNI A SANDY BRIDGE REMEK EREDMÉNYEIN AZ INTEL, ugyanis feltűnt az éves tervekben az X79 chipset is, amit az utolsó negyedében terveznek piacra dobni. Az új családot a már igencsak korosodó X58 leváltására szánja a gyártó, tehát leginkább a nagy számú teljesítményt igénylő munkát végzők és a legújabb technológiára vágyó gamerek dörzsölhetik a markukat. Ahogy azt az előbb említett X58-nál már megszokhattuk, az árak csillagászatiak lesznek, akár az alaplapokról, akár a processzorokról beszélünk. Semmi meglepő nincs ebben, ugyanis ez csupán egy nagyon vékony réteget hivatott

kiszolgálni. Az LGA2011 jelzésű tokozás a „Sandy Bridge E” kódnevű processzorokat lesz képes fogadni, amelyekről egyelőre nincs túl sok információ. Az X79 chipset egyébként 32 PCI-Express 2.0-sávot, 10 darab SATA III- és 4 darab SATA II-csatlakozót, valamint DMI 2.0-linket biztosít. Kicsit furcsállható, hogy megmaradtak a 2.0-s szabványú PCI-Express csatlakozónál, ugyanis addigra már elérhető lesz a jóval nagyobb sebességet biztosító 3.0, illetve az ezzel ellátott videokártyák hada. Az USB 3.0 natív támogatása is elmarad, de ez a Intel-féle Thunderbolt interface elterjesztésének tudható be. Az év második felében várhatjuk a platform részletesebb bemutatását. **GS**



NINTENDO 3DS – ISMÉT FORRADALOM

A VILÁG LEGTÖBB RÉSZÉN – BELEÉRTVE KIS HAZÁNkat IS – elérhetővé vált a Nintendo 3DS. Ahogy azt már a Japánban történt rajt idején megírtuk, a rajongók az első pár órában elkapkodták a teljes készleteket, így a pillanatok alatt kialakult készlethiány némi várakozásra kényszerítette a forradalmi kézikonzol után vágyakozókat. Szerencsére a termelés akkor még jól haladt, mivel ez még az országot ért természeti katasztrófa előtt zajlott. Az Egyesült Államokban is osztatlan sikernek örvend a

termék, ugyanis a Nintendo állításai szerint az első 24 órában több fogyott belőle, mint ezelőtt bármilyen hordozható konzolból. A siker nem véletlen, ugyanis a szemüveg nélküli 3D és az úgynevezett Augmented Reality, azaz a „kiterjesztett valóság” nagyon sokak számára rendkívül vonzóan hat. A Nintendo kiérdemelte a sikert, és a Wii után ismét megcsinálták a tutit egy nagyon merész eszközzel, amely hardveresen nem a legerősebb a piacon, de annyi biztos, hogy innovációban sikerült ismét átlépni a konkurencián. **GS**

ASUS XONAR U3 – HORDOZHATÓ HANGKÁRTYA

A ZOK SZÁMÁRA LEHET ISMÉRŐS AZ ASUS XONAR, akik kutakodtak már olyan hangkártyák után, amelyek méltók lennének az amúgy számukra vitatható minőségű integrált megoldás lecserélésére. Ezt a kártyát ültette most át az ASUS egy hordozható, USB-n keresztül kommunikáló eszközbe. A 25 gramm súlyú U3 első ránézésre egy pendrive-ra hasonlít, mivel a mérete körülbelül azzal egyezik meg. A beépített erősítőjének segítségével képes rendszeresen meghajtani a fejhallgatókat is, így a komolyabb hangkeltőkkel rendelkezőknek


sem kell aggódniuk. A kifejezetten noteszgépekhez ajánlott Xonar U3 még úgynevezett „hiperföldelési” technológiával is rendelkezik, amely kiszűri a zajokat, így tisztább hallgatási élményt nyújt a használójának. A Dolby és GX2.5-támogatással is rendelkező kiegészítő a lehetőségekhez mérten kíván minél jobb moziélményt nyújtani, amely rendkívül jól hangzik ugyan, de egy noteszgép esetében nem feltétlenül ez a fő szempont. A Xonar U3 leginkább azok számára lehet jó választás, akik gamer laptopot használnak, de az azok által keltett hangminőség-nél komolyabbra van szükségük. **GS**

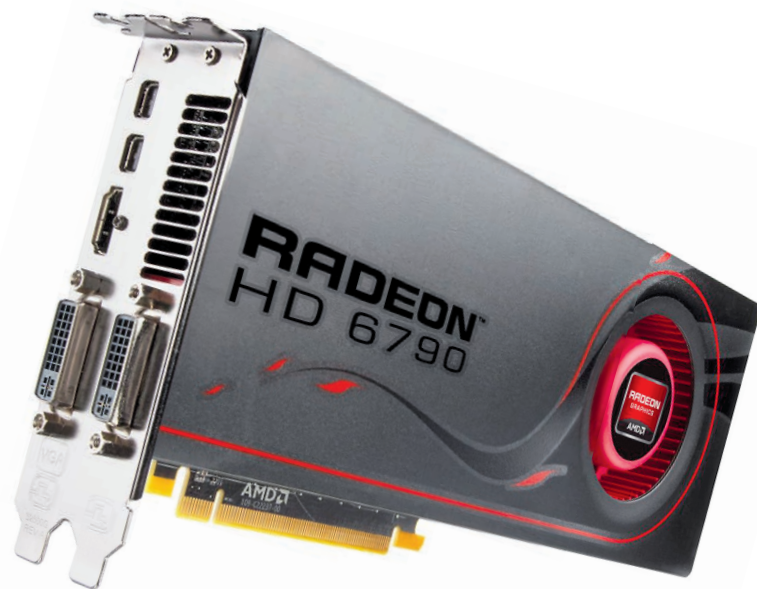


Ügyes megoldás a noteszgép integrált hangkártyájának helyettesítésére.”

GEFORCE GTX 550 TI – MEGJÖTT A VÁLTÁS


A Z ELŐZŐ FERMI GENERÁCIÓBÓL egyedül a GTX460 esetében csattinthatnak a vásárlók elégedetten, legalábbis ami az ár/érték arányt illeti. Ezt a kifejezetten jól sikerült kártyát küldi nyugdíjba az NVIDIA, de persze nem hagyja üresen annak pozícióját. A GTX 560 Ti után itt a következő jövevény „Ti” jelzéssel, amely a régi időkől ismert, kiemelkedő sorozat reinkarnációja. Az 550 Ti a GF116 lapkára épül, amely 192 darab CUDA magot és 24 ROP-ot tartalmaz. A GPU órajele gyárilag 900 MHz, míg az 1 gigabájtnyi GDDR5 szabványú

memóriák 4104 MHz effektív órajelen ketyegnek. A kettőjük közötti kommunikációért egy 192 bites busz a felelős. A nem túl acélos felépítés természetesen nem is igényel túl sok energiát, így elég egy hattűs tápcsatlakozót ráerőszakolnunk. Sajnos hiába a kártya „Ti” mivolta, a teljesítménye felettébb elszomorító, legalábbis ha összevetjük a GTX460-nal. A legtöbb esetben ugyanis az utóbbi VGA bőven felülkerekedik az új kártyán, ami több mint kínos a gyártó számára. Bár az 5770-et sikerült lenyomni, ez minden bizonnyal nem lesz elég az átütő sikerhez. 




RADEON 6790 – VÁRATLAN VÁLASZ

TÖBBEKNEK IS CSALÓDÁST OKOZHATOTT AZ ELŐBB TÁRGYALT GTX 550 TI, de nincs ok pánikra – legalábbis ami az AMD-t illeti, ugyanis igen gyorsan reagált a hirtelen jött NVIDIA-hardverre a kisebb gyártó, meghozza a 6790 személyében. A Barts kódnevű lapkára épülő középkategóriás termék 840 megahertzes órajelen ketyeg, 1 gigabájtnyi 4,2 gigahertzes GDDR5 társaságában. Az AMD – néhány korábbi példához hasonlóan – nem épített referenciamodelt, így a partnerek egytől egyig saját tervezésű kár-

tyákkal jelentkeznek. A fogyasztását 150 wattnál maximalizálták, így mindössze két hattűs tápcsatlakozót szükséges rádugni. Habár a teljesítménye valamivel jobb, mint a GTX 550 Ti-é, itt sem kell számítanunk semmilyen kiemelkedő dologra. A leginkább fájó pont az ára, ugyanis alig pár ezer forinttal többért már 6850-et is kapunk, ami minden tekintetben okosabb választásnak tűnik. Furcsa tehát, hogy mindkét gyártó egy olyan termékkel próbálja ezt a rést betölteni, aminél egy kicsit drágábban sokkal értékeltetőbb alternatívákat kaphatunk. 

DDR4 MEMÓRIÁK – JÖN AZ ÚJ GENERÁCIÓ

SOKAN MÉG MINDIG DDR2-T HASZNÁLNAK, habár a DDR3 ára már nemcsak hogy lejjebb ment, hanem olcsóbb is lett az előző generációnál. A sokkal gyorsabb modulok utódja viszont már készülékekben van, ami meglepően DDR4 néven fog színpadra lépni. A Hynix és a Samsung az elsők között mutattak be 2 gigabites DDR4 DRAM lapkákat, amelyek 30 nm-es gyártástechnológiával készültek. Az 1,2 voltos üzemelő, 2400 megahertzes alkotásokat első körben SO-DIMM modulokon

fogják alkalmazni, de valamikor 2012 folyamán megindul az asztali gépekbe szánt változatok tömeggyártása is. Egy átlagos, 1333 megahertzes DDR3 modulnál a gyári adatok szerint akár 80 százalékkal is gyorsabban lehetnek az új termékek, amit ráadásul jóval alacsonyabb feszültség mellett sikerül teljesíteni. Természetesen a többi gyártó is bőszen készül a következő generációra, amely várhatóan valamikor 2012 végén, de inkább 2013 elején terjedhet el olyan szinten, mint ahogy most a DDR3. 

ASUS ROG Maximus IV Extreme Alaplap

Jövőálló kialakítás, egy új forradalom a teljesítmény terén

REV 3.0
New B3
Revision

A második generációs Core i7 processzorok megjelenésével egy időben az ASUS bemutatta az elképesztően sikeres, Republic of Gamers családba tartozó Maximus alaplapok legújabb tagját, a Maximus IV Extreme-t. Az Intel P67 lapkakészletre épülő újdonság tervezése az alapoktól kezdve merészebb túlhajtási jellemzők és a lehető legjobb teljesítményleadás figyelembevételével történt.



Csakúgy, mint az előző generációs Maximus Extreme típusoknál, az olyan alkalmazásokkal, mint a ROG Connect, az RC Bluetooth és az USB BIOS Flashback lehetővé válik a rendszer távolról történő vezérlése, teljesítményének növelése anélkül, hogy újraindítaná a számítógépet, illetve a tuning közben meghibásodott BIOS egy szempillantás alatt visszatölthető, ha szükséges. Míg ezekről eddig is tudtuk, milyen nagyszerű megoldások, felmerül a kérdés, az új Maximus IV Extreme miben különbözik korábbi testvéreitől? Ahogy az ki fog derülni, nagyon sokban, mint például a ROG Connect új részeként bemutatott GPU TweakIt funkcióban, amivel a felhasználók a CPU-túlhajtásához hasonlóan kényelmes módon szabályozhatják a grafikus kártya mag- és memória órajelét, illetve a GPU feszültségét is.



A korábban bemutatott ROG Crosshair IV Extreme modellel együtt lépett színre a ROG iDirect néven futó segédprogram, ami természetesen az M4E alapfunkciói között is megtalálható. A program nagyon hasonló elven működik, mint a Bluetooth-képes okostelefonokra szabott, a PC finomhangolására kifejlesztett RC Bluetooth, ám ez a változat kifejezetten az iPhone/iPad készülékek felhasználóinak készült. A vezeték nélküli kapcsolat létrehozását követően speciális kezelőfelületen keresztül módosíthatod és tuningolható a processzor beállításait anélkül, hogy a konfigurációra kötött



billentyűzethez vagy egérhez nyúlál.

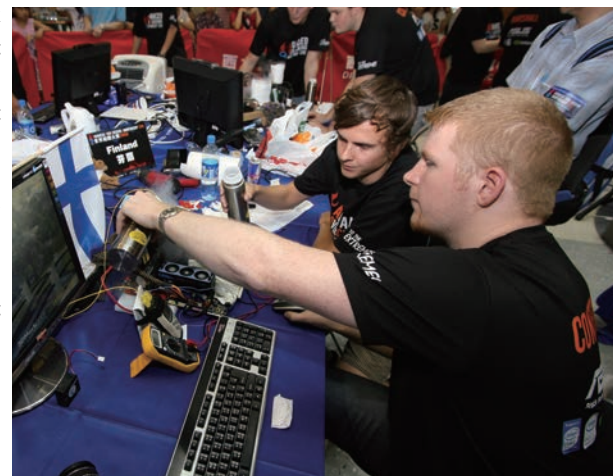
A legfontosabb változat vitathatatlanul az új ROG EFI BIOS. A motorháztető alatt ugyanaz a BIOS található, mint amit korábban is használtunk, a felület azonban alapvetően megváltozott, az EFI BIOS az egérrel történő irányíthatóságával az operációs rendszerekre hajaz, amely természetesebb, modernebb finomhangolást tesz lehetővé, mint a hagyományos, billentyűzettel kezelhető régi BIOS. Az EFI BIOS-on belül található az új GPU.DIMM Post oldal is, ami biztosítja a felhasználót arról, hogy a grafikus kártyát és a memória modulokat megfelelően ismerte fel a rendszer, adott esetben pedig tájékoztatást küld, melyek hardverelem nem működik hibamentesen. Az ASUS ROG fejlesztőcsapat emellett egy új képernyőmentési funkciót is beépített, az F12 gomb megnyomásával az elkészült kép a csatlakoztatott pendrive-ra mentődik, így később büszkén megoszthatod az OC-beállításaid a közösség számára.

Ugyanakkor az alaplap pusztán hardveres megjelenése és tudása is lényeges, a Maximus IV Extreme pedig hardver szinten is a legújabb technológiákkal bír. Az ASUS ROG fejlesztőcsapat elmondása alapján az újdonság csak olyan komponensekből épül fel, amelyek elektronikailag, termikusan és anyagminőségüket tekintve is összeillenek; csak így érhető el a legmagasabb teljesítmény. Például, a lapra szerelt hűtőbordák kialakítása a hatékonyabb hőelvezetés érdekében történt, amely végeredményben kevesebb rendszerhűtőt és zajt jelent még folyamatosan magas terhelés esetén is.

A nyomtatott áramkörön négy darab SATA 6 Gbit/s port található, melyek támogatják a legújabb és leggyorsabb merevlemezeket és SSD-meghajtókat, továbbá tíz darab USB 3.0 csatlakozás – számold meg, ha nem hiszed! - használható fel a következő generációs külső eszközökhöz és perifériákhoz.

A Maximus IV Extreme-n összesen négy, kétcsatornás DDR3 üzemmódot és 2400 MHz-es memória órajelét támogató DIMM foglalat és négy PCIe x16 2.0-s bővítőfoglalat kapott helyet, utóbbiak 3-utas NVIDIA SLI és 4-utas AMD CrossFireX grafikus technológiákat is kezelik. A magával ragadó, több-GPU-s vizuális élmények mellett a 7.1 csatornás High-Definition hangzás is garantált, a két Intel Gigabites Ethernet-vezérlő pedig alacsony késleltetési időt és stabil hálózati kapcsolatot ad játékok futtatása esetén is.

Összegezve, a Maximus IV Extreme alaplapot a legújabb PC-s technológiákkal szerelték fel, amiket más, konkurens modelleken nem találhatsz meg. A Republic of Gamers sorozattal ismét átléptünk egy határt a lehető legjobb tuningos és játékos élmények megteremtésében.



CM STORM – SPAWN

A Cooler Master mindig híres volt a brutálisan jó játékos perifériáiról, így érthető, hogy tárt karokkal vártuk a Spawn nevű egeret is

A KÁR HÁZAKRÓL, AKÁR EGYÉB kiegészítőkről van szó, a Cooler Master neve garancia a minőségre. A high-end kategóriájú (és áru) termékek mellett az elérhetőbb, ám tudásukban mindenképpen figyelemreméltó eszközök gyártását sem hanyagolja el a gyártó, amelyre ékes példa jelen teszünk alanya. Mint az köztudott, egy komolyabb egé-

rért több tízezer forintot is elkérnek egyes gyártók, akár játéka, akár precízitást igénylő munkára (például grafikai feladatokra) szánják. A CM Spawn az extravagáns és egyben rendkívül kényelmes kialakítás mellett technológiailag sincs elmaradva a társaitól, habár ezek a nagyon barátságos árfekvéstől lesznek igazán vonzóak.

Az egér szenzora használat közben állítható, így egyszerűen váltogathatunk a 800–1800 és 3500 DPI-s profilok között. Akik az erre kialakított két gombot másra szeretnék használni, azok az eszköz szoftverében gyakorlatilag bármire megváltoztathatják azok funkcióját, akár csak a másik két, bal oldalon elhelyezettét. Akiknek a munkája vagy játéka komolyabb maróműveleteket igényel, azok ezeket is felvihetik a programon keresztül (például MMO-k esetében). Az igazán zavartalan használatot kedvelőknek lehet örömteli az aranyozott USB-csatlakozó, illetve a kétméteres kábel elhelyezett zajsűrő, amely a környezeti interferenciákat hivatott megszüntetni. Az egér hosszabb használat után is kényelmes, ergonomikus kialakításának köszönhetően, amely sajnos egyben negatívum is lehet a balkezesek számára,

ugyanis kifejezetten jobbkezes használatra készítették ezt a terméket. A felülete több helyen is gumirozott, így biztosítva az eszköz stabil alkalmazását. Hosszabb használat után bátran kijelenthetjük, hogy ha egy jobb egérpadal párosítjuk a Cooler Master egerünket, akkor biztosan nem lesz panaszunk a fragek osztása közben.

A CM Spawn nemcsak a játékosok számára lehet izgalmas, hanem azoknak is, akik a hagyományos egerüket komolyabb, ám jóval elérhetőbb árú megoldásra szeretnék cserélni. **GS**



GameStar 93

Ára: 13 220 Ft

Aki szeret gömbölyded formákat markolászni, és közben hatalmas fejesekeket osztani, annak a CM Spawn jó barátja lehet

G.SKILL SNIPER SR2

A G.Skill jóvoltából alacsony feszültségű, ám nagy teljesítményű memóriák jártak nálunk

A G.SKILL NEVE EGYBEFORRT a minőséggel, ha a memória-modulok világáról beszélünk. Évről évre egyre komolyabb megoldásokkal rukkolnak elő, amelyek a tuningosok és a hardcore gamerek igényeit is kielégítik. Habár a hazánkban egyelőre nem túlságosan elterjedt a márka, a gyártó folyamatosan terjeszkedik mifelénk is. Nem tagadjuk, örülünk ennek a lépésnek, ugyanis nagyon jó áron kínálnak kiemelkedő eszközöket. Tesztünkben a Sniper SR2 szériába tartozó 1600 MHz-es modulokat próbálhattuk ki, amelyek kétszatornás kialakításban vásárolhatók meg. A 8 gigabájtos csomag ennek értelmében 2x4 gigabájt felállásban helyezhető az alaplapba. Kompatibilitását tekintve a G.Skill a legújabb Intel platformhoz ajánlja őket, ami egészen konkrétan a P67-es, Sandy Bridge chipsetet jelenti. Eddig nem mondtunk semmi olyat, amit

a többi gyártó ne tudna, de szerencsére most jön csak a lényeg. A modulok 1,25 voltos feszültséggel üzemelnek; szinte hihetetlen, hogy ez ilyen időzítések (9-9-9-24-2N) és frekvencia mellett kivitelezhető. Az ebből fakadó legnagyobb előnyünk, hogy melegedésről szinte nem is kell beszélnünk, de ettől akár a fogyasztásra érzékeny felhasználóknak is felfelé görbülhet a szájuk. Az alacsony hőtermelés ellenére a modulokon található „bordák” egészen kellemesnek mondhatók, de egyébként sem lenne szükség komolyabb megoldásra. Méréseink során érthető okokból nem tudtunk hasonló tulajdonságokkal rendelkező memóriákat versenyeztetni, így inkább az egy fokkal erősebb modulok közül válogattunk. A 2000 megahertz feletti, 1,65 voltos üzemelő variánsok természetesen gyorsabbak voltak, de csak egy hajszálnyival. Az AIDA 64-ben mért adatok tanulsága szerint a Sniper kb.

20 500 MB/s írási és 20 700 MB/s olvasási sebességet produkált, amit már csak azért is meglepő, mert a legtöbb memória esetében az írási sebesség jóval alacsonyabb, mint az olvasási. A válaszidőt tekintve nem remekelt a G.Skill modulja, de azért nem vészes a lemaradása a hasonló tulajdonságokkal rendelkező Kingston RAM-okhoz képest. Mit is mondhatnánk, nagyon meglepődünk a Sniper remek teljesítményén, mivel a feszültségét ismerve maximum egy eco kiserelésre számítottunk. A G.Skill durván rácafojt erre, és sokszor még a jóval gyorsabbnak hitt RAM-okat is csúnyán megszorogatta. Reméljük, hamarosan szélesebb körökben is elérhetőek lesznek a gyártó termékei, mivel ennyi pénzért nem sűrűn kaphatunk hasonló minőséget. **GS**



GameStar 91

Ára: 26 000 Ft

Alacsony feszültségen tudja hozni azt a szintet, amit a komolyabb moduloktól várhatunk el. Kitérő választás Sandy Bridge-re mostanában váltóknak

ASUS RAMPAGE III BLACK EDITION

Megjött az ASUS válasza a Gigabyte G1 sorozatra, amely minden tekintetben megpróbált igazodni a remekül sikerült deszkához


Mondani sem kell, hogy a világ két legnagyobb alaplapgyártója folyamatosan próbálja a másikat felülmúlni, a sokszor már érthetetlenül sok extrával megpakolt termékek segítségével. Nincs ez máshogy jelen esetben sem, amikor a high-end kategóriának számító X58 chipsetre épülő szörnyetegekről van szó. Most inkább nem térnénk ki a már korosodó platform használatának okára, mivel ezt már többször is kitértük. A kifejezetten gamereknek szánt alaplap már kibontáskor érezteti, hogy itt bizony nem egy olcsó frizbivel lesz dolgunk. Ezt az exkluzivitást sugalló érzést a konkurencia még nem tudta hasonlóan mesterei szintre emelni, habár már kifejezetten értékelhetők a próbálkozásaik. A rengeteg hardver mellé pakolt apróság minden geek szívét erős dobogásra készíti, ugyanis az ASUS semmi jót nem spórolt ki a dobozból. Termékek kábel, csatlakozó, többkártyás híd, kivezetés, antenna (Wi-Fi és Bluetooth), és nem utolsósor-

ban egy, a hangkártya beállítását segítő kézikönyv lapul meg a dobozban. (Jogos a kérdés, hogy utóbbira mi szükség.) A csomagolásban fellelhető kellékek közül az



egyik legfontosabb a ThunderBolt névre keresztelt kártya, amely egy ASUS Xonar hangkártya és egy Killer E2100 hálózati vezérlő kombinálásából keletkezett. Ez azoknak lehet pozitívum, akik mindenképpen a lehető legalacsonyabb pingre és a lehető legkomolyabb hangzásra vágnak. Nem kell itt semmi komoly idő- és hangbeli nyereségre gondolni, de aki nek minden egyes ezredmásodperc és hangfoszlány számít, annak érdekes lehet a ThunderBolt. Nincs még vége a szolgáltatások sorának, ugyanis ebben a deszkában is helyet kapott a ROG Connect technológia, amely segítségével USB-kábelen összekötött noteszgépünkön figyelemmel követhetjük tuningolásunk eredményeit, valamint állíthatjuk az egyes paramétereket. Ami még extra lehet az „átlagos”

felső kategóriás alaplapokhoz képest, az az integrált Wi-Fi- és Bluetooth-vezérlő, amelyhez kapunk antennákat is. Kérdéses, hogy ez kinek lehet előnyös, ha már egy komoly hálózati vezérlővel ellátott alaplap büszke tulajdonosai lehetünk, de legalább nem mondhatjuk, hogy nincsenek alternatív lehetőségek.

Mit mondhatnánk, nehéz olyan pontot találni ezen az alkotáson, amit kifogásolni lehet. Ha valamibe mindenáron bele szeretnénk kötni, akkor az egyértelműen az ára, de ebben a kategóriában semmin sem tudunk meglepődni. Extrém tulajdonságok, extrém felszereltség, extrém árcédula. 

GameStar 93

Ára: 129 900 Ft

Akinek van ennyi pénze egy csúcscategóriás LGA1366-foglalatos alaplapra, az nyugodtan gondolkodhat ebben a deszkában


ANTEC KÜHLER H2O 620

„A vízhűtés hivatalosan is mainstream lett” – áll az eszköz dobozán. Mi sem fogalmazhattunk volna szebben

ANNAK IDEJÉN A VÍZHŰTÉS két dologról volt híres: luxuscikkeknek számított és sokak számára bonyolult volt. Örömmel jelenthetjük, ez az utóbbi időben rendkívüli módon megváltozott, így a kevesebb pénzből gazdálkodók és az egyszerűbb beszerelést favorizálók számára is megnyílt a piac. Láthattunk már kompakt vízhűtéseket, szerettük is őket, de a jóból a közhiedelemmel ellentétben nem feltétlenül árt meg a sok. Ezért is volt örömteli, amikor kézhez kaptuk az Antec remek processzorhűtőjét. A dobozban megtalálhatunk mindent, amire szükségünk lehet az alaplap foglalatához való rögzítéshez, amelyek közül az összes ma népszerű változat támogatott (AM2, AM2+, AM3, AM3+, LGA775, 1155, 1156, 1366). Az összeszerelés nem túl bonyolult, de azért nem árt, ha a beszerelést végző egyén látott már korábban is számítógépet. A leírás elég szűkszavú, de a rajzok egészen ügyesen mutat-

ják be a folyamatot. Az elhelyezés miatt mindenképpen ajánlatos egy komolyabb házat választani a gépünkhöz, hogy az elhelyezéssel ne adjójon problémánk. A kis radiátor és a hozzá tartozó 120 milliméteres ventilátor felelős a processzortól elvezetett felmelegedett híd lehűtéséért, amelynek alacsony zajszintje az összes konkurens, hasonlóan kompakt egységet kenterbe veri. Természetesen nem elég, ha egy hűtés halk, emellett még jól is kell tel-

jesítenie. Az egyszeri játékos nagy valószínűséggel nem viccből vesz vízűtést, hanem minden bizonnyal tuningos tervei is vannak, így mi sem voltunk restek felhívni az Intel Core i7 2600K processzorunkat 4,6 gigahertzre. Az Antec hűtője a komolyabb tuningtól sem szeppent meg, ugyanis a 25 fokos Idle (nyugalmi állapot), és az 57 fokos Load (teljes terhelés) hőmérséklet több mint elfogadható eredmény. Összehasonlításképpen, a Corsair hasonló vi-

zes megoldása, a H50, csak 4 fokkal magasabb számokat tudott produkálni, míg a Scythe Rasetu léghűtés 71 fokon tartotta a CPU-t, terhelés mellett. Kinek is ajánljuk ezt a terméket? Nyilván nem azoknak, akik tuningos világorkodokra hajtanak vagy komplett levegős rendszerüket szeretnék számítani. Ez egy köztes megoldás, amely kizárólag a processzorunkat hűti, viszont a léghűtéshez képest jelentősen komolyabb szinten. Alacsony ár, könnyű beszerelés, cserébe egyszerű vízűtés. 



GameStar 92

Ára: 18 000 Ft

Akik egy fokkal komolyabb hűtést szeretnének léghűtésük helyett, azoknak nyújt extra lehetőséget az Antec eszköze



APPLE MACBOOK PRO 15"

Végre egy olyan almás noteszgép, ami játékosokat is érintő ráncfelvarráson esett át

Termék: Apple MacBook Pro 15"

Forgalmazó: Apcom CE Kft.

Ár: 651 990 Ft

Web: www.apple.hu

Adatok:

- 15,4 hüvelykes, LED-háttérvilágítású kijelző
- 2,2 GHz Intel Core i7 quad-core processzor
- 4 GB memória
- 750 GB merevlemez
- Intel HD 3000 grafikus rendszer
- AMD Radeon HD 6750M grafikus kártya, 1 GB GDDR5 memóriával
- Thunderbolt-csatoló
- FaceTime HD-kamera
- SDXC-kártyaolvasó
- Beépített akkumulátor
- Billentyűzet háttérvilágítással
- Mac OS X 10.6 Snow Leopard operációs rendszer

Értékelés

Mackaptuk, macnéztük, macszeretjük. Az ára talán elrettentő, de a nevet mindig meg kellett fizetni (hát még a minőséget)

GS ★★★★★

A ZON OLVASÓINK, AKIK KICSIT IS ÉRZÉKELNEK VALAMIT NAPJAINK APPLE-MÁNIÁJÁBÓL (JÓ VICC...), biztosan legalább felszisszennek, ha elolvassák tesztalanyunk technikai jellemzőit. Nálunk vendégeskedett ugyanis a 15 hüvelykes MacBook Pro sorozat erősebbik darabja, az i7-es 2,2 GHz-es CPU-val rendelkező modell. Ez az a Pro, amely a komolyabb grafikus vezérlőt, név szerint az AMD Radeon HD 6750-et kapta meg, amely jóval erősebb a szolidabb változatokba szánt Intel HD Graphics 3000-nél. Habár utóbbival szerelt gépünk akár 7 órát is vígan eladalog, túl sokat nem tudunk vele játszani.

KÍVÜL-BELÜL VONZÓ

A laptop külső tulajdonságaiban alig tér el a korábbi modelltől. A legszembeütőbb változás a csatlakozók közt jelent meg: egy apró villámikön jelzi, hogy itt valami újdonság található. A MacBook Pro család minden elemét ugyanis az apró, ámde annál nagyobb tudású Thunderbolt-csatlakozóval sze-

relték fel, amely formáját tekintve a Mini DisplayPort-csatolóval egyezik meg és (sokak öröme) teljesen kompatibilis a Mini DisplayPort-szabvánnyal. A Thunderbolt-csatlakozóba integrált Mini DisplayPort nemcsak HD-minőségű képanyag kivételére alkalmas, de két irányban tud képet és hangot közvetíteni a Mac és a monitor között. A „szellem a gépben” egy négymagos, 2,2 GHz-es Intel i7-es processzor, a tárhelyről pedig egy 750 GB-os SATA HDD gondoskodik. Sajnos ez még mindig a megszokott, 5400 rpm-es darab, és a gépet nem is lehet gyárilag SSD-vel rendelni. Vannak azonban szerencsére életrevaló kereskedők, akik már eleve felajánlják ezt az opciót a saját SSD-készletükkel gazdálkodva. Az akkumulátor az Apple továbbfejlesztett lítiumion egysége, amely a gyártó szerint akár 1000 ciklusig is működőképes marad. Ez azért fontos információ, mert az akku nem épp egy mozdulattal cserélhető darab. A nehezebb cserélhetőséget ellensúlyozandó az Apple hosszabb működési időt garantál, legalábbis az előző modellekhez képest.

MEKK MESTER AKKUJA

Első indításkor a Pro lefutja a szokásos köröket, ami az előtelepített Snow Leopard rendszer elindításához és teszteszteléséhez kell. MobileMe-hozzáféréssel ezt hamar megúszhatjuk, de ha nincs ilyenünk, érdemes egy kis időt szánni a dologra, hogy később ne kelljen megadnunk mindenhol az adatainkat. A tesztesztelés végén lehetőségünk nyílik fényképet készíteni magunkról – amelyhez a monitor szolgál vakuként –, amit aztán

a gép a profilunkhoz csatol, és meg is jelenít mindenhol, ahol a saját nevünkkel jelentkezünk be (ichat, e-mail stb.) Ha ez megtörtént, már indul is a „hóleopárd”, ami ezzel a hardverrel extrém gyorsan feláll, és itt jött az első meglepetés. Az akkumulátor visszajelzője kiírta, hogy teljes töltöttség mellett még 9 (jól látjuk, kilenc) óra használatot bír a rendszer. A második meglepetés viszont akkor éri az embert, amikor rájön, hogy tisztán böngészéssel és levélolvasással, tehát elvileg az erősebb videokártyát igénylő alkalmazások mellőzésével ez valós időben körülbelül négy órát jelent. Érdekes, eszerint a rendszer úgy gondolta, hogy ehhez mégis csak az erősebb kártyára van szükség.

MACVENNÉNK? MÉG SZÉPI!

A rendszer teljesítménye több mint elég a ma fellelhető macos játékok és grafikai programok működtetéséhez. Cinebench alatt például az OpenGL teszten 35,31 fps-t ért el a Pro. Ez nem rossz szám, mert egy 2009-es nyolcmagos Xeon MacPro – ami még mindig 4–500 000 forint használtan – ATI Radeon HD 4870-essel csak 29,44 fps-t produkál. Játékok futtatása közben a következő eredmények születtek: a *World of Warcraft* maximális felbontásban és részletességben átlag 71 fps, míg *Far Cry*, szintén teljes pompában kb. 32 fps. Az új MacBook Pro 650 000 forintos áráért tisztességesen megdolgozik. Ár/érték arányában talán a legjobb választás az Apple mostani palettájáról, hiszen a modellfrissítési időkülönbség miatt még a legnagyobb iMacbe is csak extraként lehet i7-es processzort választani, az új MacPrók pedig megfizethetlenelek. **GS**



Four Four Two

LIVERPOOL

AZÚJ



Médiapartner
GameStar



A MÁSODIK ELJÖVETEL: IPAD 2

Az Apple továbbra is tartja magát az elképesztő tempóhoz, és minden évben frissíti az iPhone, illetve a tavaly megjelent iPad termékcsaládot. Kicsit szebb, kicsit jobb, gyorsabb és az érdeklődés továbbra is elsöprő, ha az iPad 2-ről van szó

NEM ENGED JÓ SZOKÁSÁBÓL AZ APPLE: az utóbbi időben csak olyan terméket hajlandó tervezni és gyártatni, ami megváltoztatja a piacot. Így tett annak idején az iPhone-nal, amelynek már a negyedik kiadásánál tartunk, sőt a termékfrissítési ritmust ismerve idén jöhet az ötödik. Emellett ugyanez mondható el az iPadről is, ami még ugyan csak a második verziójához érkezett, de máris új termékkategóriát vezetett be a piacon.

TRENDEREMTŐ

Az új kategória létrehozása csak egy dolog, hiszen ezt tulajdonképpen bármelyik cég megtehetné, és minden bizonyosan ügyködik is rajta, csak éppen mi, a vásárlók nem vesszük észre. Az Apple viszont bármihez nyúl, az borítékolható siker, és a sorban álló fanatikus vásárlók csak az egyik szölamát alkotják a Steve Jobsék által vezényelt szimfóniának. Sokkal nagyobb horderejű az a tény, hogy az Apple nagy biztonsággal forrongást, kemény küzdelmet generál egy olyan területen, ahol addig maximum erőtlenséget, bányadt próbálkozások voltak. Az iPad egyrészt háttérbe szorította az addig sikertermékeknek mondható netbookokat, sőt a sok millió eladott példánnyal együtt az is kiderült, hogy a notebook-eladások úgy összességében is visszaestek. Ki tehet erről? Természetesen az Apple. Az iPad ugyanazt az örült, helyenként kapkodó fejlesztési rohamot indította el a riválisok közt, ami az iPhone-ok hatására is megtörtént és tart a mai napig. Ennek legjobb jele, hogy

nemcsak a kis gyártók adnak ki névtelennek mondható táblagépeket, hanem a világ vezető vállalatai is felkötötték a felkötötti valókát és vadul nekiestek a termékfejlesztésnek.

A mobilos cégek szinte mindegyike megálmodta és bemutatta a szerinte üdvözítő táblagép-változatot. A Motorola, az LG, a Samsung, a RIM (BlackBerry), ráadásul a mobilkészítők terén az utóbbi években teljesen inaktív HP is úgy gondolta, lehet keresnivalója a kategóriában. A hatalmas különbség a felsorolt cégek és az Apple elgondolása között az, hogy Jobs és csapata továbbra is az egy hardver, egy szoftver megoldást használja, a többiek pedig kénytelenek a nyílt, népszerű, de meglehetősen nehezen optimalizálható Androidot használni, amelynek következtében a felhasználói élmény még mindig messze lesz az iOS finomra hangoltságától.

MIÉRT SIKERES?

Ezt a kérdést valószínűleg a versenytársak elkeseredett termékfelelősei mind elmormogják az orruk alatt mostanában. Az Apple-trendtől kicsit távolabb állók pedig legtöbbször azt kérdezik, hogy mire tudnám én ezt az eszközt használni? Minek lenne rá szükség, ha van egy notebookom és egy aránylag okos mobilom? Nehéz egzakt választ adni erre a kérdésre, még azok is keresik a szavakat, akik rendszeresen alkalmazzák a tabletjüket.

Pedig a válasz aránylag egyszerű: azért van rá szükség, mert jó! Az iPad maga a tökéletes „jól érzem magam” termék

(még akkor is, ha egyes hardverei messze le vannak maradva a kívánt szinttől), amit az ember a kanapén eldőlve vagy az ágyban lustálkodva vesz elő, játszik rajta, megnéz pár weboldalt, esetleg megnyit egy fotótárat, és ellenőrzi a leveleit. Aki nem szakmai célból szerez be egy ilyen eszközt (vagyis nem fejlesztő, lapkiadó, kommunikációs szakember stb.), az egyszerűen élvezi azt, hogy működik, hogy tömegtelen szoftver tölthető le rá, és vé-

gül elolvashat úgy újságokat, ahogy eddig nem igazán.

E mögött a könnyed termékkép mögött ugyanis egy alaposan kigondolt stratégia van, ami a médiafogyasztással (és ezzel együtt a termékelhelyezésekkel, reklámokkal) függ össze. Egy olyan világot nyit majd meg előttünk, ami a hazai felhasználók számára még sajnos odébb van, de hamar eljön, gyorsabban, mint gondolnánk.



A második kiadás már az A5 jelű kétmagos, 1 gigahertzes CPU-val rendelkezik. A kijelző mérete nem változott, viszont a hardver vékonyabb (8,8 mm) és könnyebb (613 gramm) is lett, mint az elődje. A hátlapra és az előlapra is került kamera, és újdonsággként megvásárolható hozzá egy mágneses védőtok is.

A maga idejében az első iPad forradalmi terméknek számított, ami annak ellenére így van, hogy a hardver szinte ugyanaz volt, mint a legújabb iPhone-nál. Egy 1 GHz-es processzor dolgozott benne, 9,7 hüvelykes kijelzőt kapott és nem rendelkezett kamerával.





Galaxy Tab 10.1 kontra iPad 2

A Samsung lépése saját táblagépével jól mutatja, milyen öldöklő harc kezdődik el hamarosan ezen a piacon. A koreai gyártó még év elején mutatta be Galaxy Tab 10.1 névre keresztelt táblagépét, amely már akkor sem számított gyenge eresztésnek: 10,1 hüvelykes, 1280×800 képpont felbontású kijelző, 1 GHz-es, duplamagos processzor és az Android 3.0-s verziója jellemezte a készüléket. Az iPad 2 láttán a mérnökök azonban nekiálltak áttervezni a terméküket, hogy a mostanában megtartott CTIA kiállításon már a lefogyasztott Galaxy Tabbal rukkoljanak elő. Az átdolgozás eredményeképp 10,9 milliméterről 8,4 mm-esre változott a tablet, ami nem tűnik soknak, viszont így vékonyabb lett az iPad 2-nél, ami a Samsung számára valószínűleg mindennél fontosabb.

Az új kiegészítő: smart cover

Új tablethez új kellék is jár, és az Apple nem lenne ön maga, ha nem talált volna ki valami szokatlant ezen a területen is. A mágnesesen rögzíthető védőtokot elegendő csak odatartani a készülék oldalához, amire az azonnal rátapad. A smart cover blokkokba hajtogatható, amit ha jól csinálunk, akkor támaszként szolgál a táblagép számára. Így alacsonyabb szögben és állítva is rögzíthetjük az iPadet, megkönnyítve a használatot.



iPad 2-launch

Kicsit eltért az iPad 2 piacra bocsátásának módja az iPhone-étól, hiszen utóbbi készüléket egy ideig csak az egyik mobilszolgáltató forgalmazta, és magát a termékindítást is egyetlen boltra összpontosították. Az iPad esetében ez más-ként alakul, hiszen senki nem rendelkezik exkluzív forgalmazási jogokkal, így az érdeklődők több kereskedés közül is választhattak. Az árusítás a központi szabályok szerint tehát március 25-én, péntek este 7 órakor indult, amit az a kikötés egészített ki, hogy egy vásárló egy sorszámmal csak egy készüléket vásárolhatott.

A SORSZÁMNAK ÁRA VAN

„Csapataink” egyharmada a belvárosban található bevásárlóközpont Apple-kereskedését vette célba, ahol negyed nyolc körül kb. 30-40 iPad 2-rajongó állt sorban, akik közül nagyjából tízen már a boltban tartózkodtak. A bolti központi elhelyezkedésre ellenére kissé kevésnek tűnik ez a létszám, viszont akik vidékről érkeztek (volt, aki Szombathelyről, mások Sopronból), azoknak kézenfekvő volt a helyszín a közeli vasútállomás miatt. A sorszámmal kiosztását délután 2 órától megkezdték, így aki mindenképpen hozzá akart jutni hón áhított készülékéhez,

annak már ekkor tűzközébe kellett tartózkodnia. Hiába volt több helyszín, az elsőség akkor is sokat ért: a sorban állók szerint az egyes sorszám 30 ezer forintért talált gazdára, de még a negyedik is megért ötezer forintot valakinek. A sorban állás nem volt izgalommentes, mivel nem sok információ szivárgott ki a készletről, így nem lehetett tudni, hogy melyik modelltől mennyi van még raktáron. Az érdeklődők között volt, aki nem is igazán tudta megindokolni, miért vásárol iPad 2-t; akadt olyan, aki teljesen hétköznapi célokból (internetezés, levelezés, szórakozás) nézte ki magának a táblagépet. Többen szakmájuk gyakorlásához, munkájuk végzéséhez vásároltak belőle, emellett volt, aki alkalmazást fog rá fejleszteni, mások a weboldaluk optimalizálása miatt szereztek be. Érdeklőség, hogy a pár száz méterrel odébb lévő műszaki áruházban is volt készlet a tabletből, de itt szinte senki sem állt sorban, és este 8 óra körül is akadt még egy-egy modell a különböző verziókból.

„ALÁÍRNÁD AZ IPADEMET?”

Az „északi hadtest” Budapest egyik első plázájában foglalta el állásait. Itt már a megjelenés napját megelőző napon haza sem mentek az Apple-boltból a dolgo-

zók, ráadásul a bevásárlóközpontban játéktérterem is működik, amit a vendégek előtt sem zártak be. Így a boltban éjszakázók láthatták, hogy hajnali kettőkor már nyolc rajongó „táborozott” az üzlet előtt a folyosón, annak érdekében, hogy biztosan jusson nekik a csodatablából. Kicsit olyan volt ez, mint a tengerentúlon, csak ott a népszerűség méretéből adódóan jóval nagyobb sorok alakultak ki. A megjelenés előtt már órákkal elfogyott a sorszám a 3G nélküli modellekhez.

Aztán elérkezett a várva várt este hét, és megnyiták az üzlet üvegajtajait. Tűzijáték ugyan nem volt, de tömeg, sajtósok és csinos hostessányok igen. Végre átvehette az első hivatalos magyar vásárló az első hivatalos Magyarországon kapható iPad 2-t (és egy ajándék pólót, mert ebben az üzletben az is járt a készülék mellé). Ekkor érkezett el az esemény egyik legfurább pillanata, ami egyszerre volt meglepő és kedves. Az első vásárló ugyanis megkérte az üzlet vezetőjét – aki egyébként a hazai Apple-közösség egyik emblematis alakja –, hogy megtenné-e neki, hogy aláírja a frissen vásárolt iPad 2-esét. A válasz igen volt, és az összegyűlt láthatóan nem tudták pontosan, hogy megborzongjanak-e a dolog láttán, vagy sem.

Az itt sorban állók egyébként többnyire a fiatalabb generációból kerültek ki, így magának a sorban állásnak/ülésnek is megvolt a maga kellemes, bandázós hangulata, rengeteg Apple MacBookkal, MacBook Próval, és természetesen iPhone-nal meg-tűzdelve. Ezekről az eszközökről folyamatosan áramlottak az internetre a képek, bejegyzések a Twitterre, Facebookra és az összes közösségi oldalra.





GEFORCE GTX 590

Ismét eljött az idő, hogy a két nagy gyártó összecsapjon a legdurvább kategóriában, a két GPU-val szerelt szörnyetegek főszereplésével. Az ASUS jóvoltából mi is kipróbálhattuk őket

A DUPLA GPU-S KÁRTYÁK MINDIG NAGYON ÉRDEKESEK VOLTAK, amely első-sorban nem a technológiai adottságaiknak köszönhető, hanem sokkal inkább a körülöttük kialakuló hatalmas hype-nak. A gyártóknak ezek a modellek inkább presztízstermékeknek számítanak, mint egyszerű grafikus vezérlőknek. Nagyon keveset gyártanak belőlük, nagyon drágák, de legalább elmondhatják magukról, hogy éppen övék a leggyorsabb videokártya a világon. Persze a brutális benchmark-eredmények és a hatalmas fps-értékek ellenére a legtöbb vásárló fejében megfordul a kérdés, hogy vajon érdemes-e ennyit áldozni egy olyan kártyára, ami néhány fps-sel többet produkál a legdurvább egy GPU-s kártyáknál. Nehéz erre reagálni, így inkább meghagynánk jelen tesztnek a lehetőséget, hogy válaszoljon erre a kérdésre.

FERMI: 2. KÖR

Egy kis NVIDIA-történelem szükséges a következő sorok szkeptikus hangvételének megmagyarázására. Aki kicsit is követi a videokártyák piacát, biztosan emlékszik a 8-as szériára, amely a gyártó utolsó, igazán hatalmasat szóló alkotása volt. Az azóta megjelent termékek kicsit izzadságszagúak voltak; kétségtelenül jól sikerültek, de hiányzott az a kicsi plusz, ami naggyá tette az elődöket. A Fermi már a fényt jelentette az alagút végén, de ott is csak a GTX460 volt az, ami ténylegesen sikert aratott, még az eladási mutatók tekintetében is. A két GPU-s kártya elmaradt a Fermi esetében, ami teljesen érthető, ugyanis hatalmas fogyasztása, valamint brutális melegedése nem tette volna lehetővé az egy nyomtatott áramkörtől való elhelyezést. Szerencsére a felfrissített architektúra az 500-as sorozatban több mint kiválóan szerepelt, így ha nehézkesen is, de sikerült összehozni a GTX590-et. Param-

tereit tekintve a legerősebb egy GPU-s GeForce kártyához tudnánk hasonlítani az eszközt, lévén ugyanazt a GF110 grafikus processzort kapta meg, mint a GTX580. Ez az jelenti, hogy butítás nélkül, egyenként 512 CUDA-maggal rendelkeznek, mindössze az órajelüket vették vissza némileg (782-ről 607 MHz-re), hogy a fogyasztást és a melegedést korábban tudják tartani. Memóriával sem spóroltak a tervezők, így egyből 3 gigabájtnyival tudunk gazdálkodni, amit a két GF110 fele-fele arányban tud kezelni. Természetesen a lapkák GDDR5 szabványúak, effektív 3414 MHz-s frekvenciával és 384 bites busszal. A GPU-k szokás szerint a TSMC gyártósoraiban születnek, 40 nm-es gyártástechnológia segítségével, amelyek kihozatali aránya igen sokat javult az elmúlt időszakban – így többek között ez is elősegítette jelen szörnyek előállítását. A támogatott technológiák között nem fogunk semmilyen szokatlan dolgot talál-

ni, csupán a szokásos PhysX-et, DirectX 11-et, 3D-t és a többmonitoros megjelenítést. Utóbbihoz fontos hozzáfűzni, hogy mivel itt alaplóból is egy SLI-kapcsolaton keresztül kommunikál 2 GPU-s kártyáról van szó, így nem szükséges még egy kártya beszerzése annak kihasználásához. Kijelzőinket három D-DVI és egy mini HDMI segítségével bírhatjuk működtetni. Üzem közben az első szembetűnőbb dolog a ventilátor hangja volt, amely a vártnál sokkal halkabban dolgozott. A terhelés közbeni fordulatszám sem növelte zavaróan a zajkeltést, legalábbis annak tudatában, hogy két grafikus processzor is izzad a bordák alatt. Sajnos ehhez azt is hozzá kell fűzni, hogy brutális szinten melegedik az eszköz, így több mérés során 100 fokos hőmérsékletet is sikerült többeknek produkálniuk (nekünk csak 90 jött össze). A fogyasztás egy ilyen kártyánál természetesen hatalmas, így önmagában (tehát a rend-

	GPU	Csík szélesség	GPU-frekvencia	Steam processzorok	Memóriafrekvencia	Memóriabusz	Memóriaméret
NVIDIA GeForce GTX 590	GF110	40 nm	612 MHz	2× 512 (CUDA)	3414 MHz	384 bit	GDDR5 3072 MB
AMD Radeon 6990	Cayman XT	40 nm	830 MHz	2× 1536	5000 MHz	256 bit	GDDR5 4 GB
NVIDIA GeForce GTX 580	GF110	40 nm	782 MHz	512 (CUDA)	4008 MHz	384 bit	GDDR5 1536 MB
AMD Radeon 6970	Cayman	40 nm	890 MHz	1536	5500 MHz	256 bit	GDDR5 2 GB

Minden játékban az elérhető legnagyobb részletességet használtuk, full HD- (1920×1080) felbontás mellett.



RADEON 6990

Tesztkörnyezet

Alaplap:
ASUS Maximus IV Extreme
CPU:
Intel i7 2600K @ 4,6GHz
RAM:
G.Skill RipjawsX 2133MHz
Táp:
Chieftech Nitro BPS-1200C
1200 watt
Operációs rendszer:
Windows 7 64 bit Ultimate
Driver:
NVIDIA – 26761, AMD – 11.4

szer többi részét nem mérve), kb. 320 wattot is megeszik. Ennek értelmében egy GTX590 kiszolgálásához minimum 700 wattos, míg SLI-kialakításhoz 1000 wattos táp szükséges.

ÉSZAKI SZIGETEK

Ahogy azt már a felsevezetőben is említettük, az AMD eddig sem hanyagolta a dupla GPU-s kártyák világát. Megjelent a 3870 X2, 4870 X2, majd az 5970, amelyek egytől egyig remekül sikerültek. Nemhiába; kifizetődött a gyár azon stratégiája, miszerint inkább kisebb méretű, és a konkurenshez képest egyszerűbb felépítésű lapkákat tervez, mivel így a gyártási kihozatal jobb, és ezáltal az erre fordított költségek is sokkal alacsonyabbak. Jelen szituációban viszont mégsem ennyire egyszerű a helyzet. Az történt ugyanis, hogy az NVIDIA összeszedte magát, így durván megszorogatta, és sokszor felül is múlta a vörösöket az új szériájukkal, amely után várható volt, hogy a két GPU-s szörnyetegek esetében is komolyabb lesz a párbaj.

A grafikus processzor az NVIDIA-hoz hasonlóan a legerősebb szimpla GPU-s kártyáról, vagyis a 6970-ről származik. A Cayman XT kódnevű lapka a jelenle-

gi legerősebb AMD GPU, amely szintén a TSMC 40 nm-es gyártósorairól gördült le. Felépítését tekintve nincs különbség az előbb említett 6970-hez képest, így egyenként 1536 shader egységet és 32 ROP-ot rejtenek magukban. Az összesen 4 gigabájtnyi, effektív 5000 megahertzen ketyegő GDDR5 memóriával 256 bites buszon kommunikálnak a GPU-k, amelyek fele-fele arányban osztoznak azon. A hűtés módosítását az AMD egyelőre nem engedti, így mindenkinek a referenciakialakítást kell alkalmaznia. Ez egy, a Radeonokon megszokott légkavarrót jelent, amely a brutális mennyiségű forró levegőt hivatott kiteszkolni a bordák közül. Tesztjeink során arra a következtetésre jutottunk, hogy bár láthatóan (és leginkább hallhatóan) erőlködik a ventilátor, a kártya körül csak úgy izzott a levegő. Furcsa dolog ez, ugyanis a sokkal jobban melegedő GTX590 még a halkabb ventilátorral sem produkált hasonlólt. Csatlakozók tekintetében négy mini-DisplayPort és egy DVI áll rendelkezésünkre, de a dobozban az ASUS-hoz hasonlóan a többi gyártó is mellékel átalakítókat, így akár HDMI 1.4a-t is használhatunk, amely főleg a 3D-s Blu-ray filmekért rajongóknak lehet fontos.

A kártya fogyasztása speciális kérdés, a PowerTune névre keresztelt technológiának köszönhetően. Ez egy fogyasztási limitet állít be, aminek függvényében a GPU frekvenciáját szabályozza a rendszer, amelyet a driverben lehet minimálisan állítani, de nem lesz számottevő a különbség. Az energiát riválisához hasonlóan a két nyolctűs tápcsatlakozón veszi fel a kártya. Teljes terhelés mellett 342 wattos (csak a kártya!) fogyasztást mérünk, ami jócskán felülmúlta a GTX-et. A 800 wattos tápajánlás ennek tudatában érthető, de aki két ilyen eszközt szeretne CrossFire-ben összekötni, az 1000 watt alatt ne gondolkodjon.

KONKLÚZIÓ

Nehéz egy ilyen kategóriájú kártyákat felvonultató írásban bármelyiket is ajánlani. Egyik sem olyan termék, ami rekordeladásokat fog produkálni, azok brutális árának, illetve kis előállítási számának köszönhetően. Ettől függetlenül technológiai szempontból mindkét alkotás több mint kiemelkedő. Az NVIDIA és az AMD is olyan hardvert tett le az asztalra, ami eddig nem volt jellemző, ugyanis sohasem a legerősebb egy

GPU-s kártyájuk grafikus processzorát használták fel a hasonló felépítésű VGA-jukhoz, hanem jellemzően az egy fokkal gyengébbeken találhatók. Ebből is látszik, hogy mindkét csapat megpróbálta a lehető legbrutálisabb teljesítményre képes eszközöket előállítani, minden egyéb szempontot figyelmen kívül hagyva. Ez meg is látszik rajtuk, ugyanis mindkettő rengeteget fogyaszt (csak maguk a kártyák bőven 300 watt felett esznek, és akkor a rendszerünk többi része még nincs sehol). Na de hogyan válasszunk, ha megvan hozzá a megfelelő keretünk? Valószínűleg a legtöbbbe – főleg ebben a kategóriában – a márkafanatizmus dönt, de ha pusztán teljesítmény alapján szeretnénk egyet vásárolni, akkor nem ennyire egyszerű a helyzet. A legtöbb tesztben az eredmények közel azonosak volt, így a jelentősebb különbségeket inkább a fogyasztási és a hangkeltési adatok környékén kell keresni. A Radeon 6990 minimálisan, de többet fogyaszt (lásd a *táblázatunkat*), illetve a ventilátora jóval hangosabb, mint a rivális 590-é. Az, hogy ennyi elég-e egy vásárlónak a döntéshez, csak rajta múlik, így helyettünk inkább beszéljenek a pusztá számok. [CS](#)

Mérések

ROP-egységek	Ár	Unigine Heaven (pont)	3D Mark 11 (pont)	3D Mark Vantage (pont)	Metro 2033 (átlag FPS)	DiRT2 (átlag FPS)	Mafia 2 (átlag FPS)
2x 48	189 900 Ft	1145	P8870	20878	62	139	110
2x 32	179 900 Ft	945	P9530	20372	57	131	105
48	115 000 Ft	747	P6297	13960	42	92	77
32	85 000 Ft	526	P5615	11747	35	76	70

Az NVIDIA GeForce GTX 590-et és az AMD Radeon 6990-et az ASUS Magyarországnak köszönhetjük!

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

//Disorder

PROCESSZOR

INTEL CORE I7 2600K

ÁRA 70 000 Ft
WEB www.intel.com

Nem győzzük eléggé hangsúlyozni az Intel Sandy Bridge platform esetében, hogy mennyire jól sikerült. Jelen esetben egy felső kategóriás processzorról van szó, méghozzá a család legerősebb tagjáról, amely ennek tudatában nem meglepő árcédulával rendelkezik. Ettől függetlenül az ár/érték aránya teljesen elfogadható, mi több, a mostanában erősebb Intel platformban gondolkodók számára remek opció lehet a 2600K.

VIDEOKÁRTYA

GIGABYTE NVIDIA GTX560 TI 1GB OC

ÁRA 56 000 Ft
WEB www.gigabyte.com

A GTX560 Ti-ről már többször is beszámoltunk, annak igen komoly teljesítménye és nem utolsósorban elfogadható ára miatt. Jelentjük, azóta sem született olyan megoldás, ami ezt felül tudná múlni, így aki erősebb közép kategóriás, DirectX 11-képes videokártyát szeretne venni, ami full HD-felbontás mellett sem illetődik meg, akkor az enyhén tuningolt Gigabyte eszköz hamar szimpatikusává válhat.

MONITOR

BENQ G2420HDBL

ÁRA 33 000 Ft
WEB www.benq.com

A Benq nem véletlenül ismert név a monitorok piacán, mivel igen alacsony áron nyújtanak LED-es háttérvilágítású, full HD-s monitorokat. A 24 hüvelykes G2420HDBL TN-panelt alkalmaz, de ennek ellenére feltűnően szép képe és alacsony fogyasztása van – amelyek főleg a már említett LED-es mivoltának köszönhetőek. D-Sub- és DVI-kábelekkel csatlakoztathatjuk a gépünkhöz a monitort, amelyek közül inkább utóbbit ajánljuk.

TOP TIPP

EGÉR

ROCCAT KONE+

ÁRA 18 000 Ft
WEB www.roccat.org



A Roccat neve ismerősen csenghet a gamerek számára, ugyanis sok, kifejezetten jól sikerült eszközzel álltak már elő. Most több termékcsaládjukat felrészítették, amelyek közül az egyik a Kone+ névre keresztelt egér. A gyártó legkomolyabb egere egy 6000 dpi-s lézeres szenzorral operál, amely persze az eszközön elhelyezett gombokkal menet közben állítható. Az enyhén gumírozott felületen – amelyet kifejezetten jól eltaláltak – két LED-sor található, amelyek több színben is tudnak pompázni. A görgő jobbra és balra is billenthető, így négy irányban tudunk vele navigálni. Felette egy extra gomb is csicsül, amely az összes többihez hasonlóan szabadon programozható. Ehhez kapcsolódó érdekesség az Easyshift+ névre keresztelt technológia, amely az egyik bal oldali gombbal aktiválható. Ez a billentyűzeteken lévő Shift billentyűhöz hasonlóan egy-egy másodlagos funkciót hoz elő az összes gombból. Ez főleg MMORPG-k esetén lehet hasznos, ahol sok képességet kell rövid idő alatt használni. Persze driveresen is komolyan meg támogatták a Kone+-t, így a LED-ek színétől kezdve a maróműveletekig mindent konfigurálhatunk. Nagyon okosan a konkurensnek hasonló teljesítményű egere alá pozicionálták az árát, így jelenleg az egyik legjobb vételnek számít a piacon.

TÁP

CORSAIR 1000W CMPSU-1000HX-EU

ÁRA 52 000 Ft
WEB www.corsair.com

Ha már komoly energiagénnnyel rendelkező videokártyákat mutatunk be, akkor illik hozzájuk ajánlani egy combos tápot is, amely akár két darab dupla GPU-s monitort is képes meghajtani. A Corsair 1000 wattos, moduláris tápja tökéletesen alkalmas erre a feladatra, mivel kiérdemelte a 80 plus minősítést is. A minőségi alkatrészekből készült tápért persze nem keveset kell fizetnünk, viszont aki hasonló VGA beszerzését tervezi, annak már nem érdemes ezen spórolnia.

BLU-RAY ÍRÓ

PIONEER BDR-205BK

ÁRA 26 000 Ft
WEB www.pioneerelectronics.com

A Blu-ray meghajtók ára a kezdetekben nagyon magas volt, de ahogy az annak idején a DVD-képes eszközökkel is történt, rohamosan csökkenni kezdett az árak. A Pioneer mindig is híres volt a minőségi optikai meghajtóiról, így a már egészen elfogadható árú belső Blu-ray írójukat meleg szívvel ajánljuk. A SATA-csatlakozású eszköz természetesen DVD-eket és HD DVD-eket is támogat, bár utóbbi formátum elvesztette a Blu-ray elleni csatát.

MÉDIALEJÁTSZÓ

ASUS O!PLAY HD2

ÁRA 35 000 Ft
WEB www.asus.com

Nagyon népszerűek lettek a médialejátszók, főleg a HD-formátumok rohamos terjedésének köszönhetően. Az ASUS terméke kifejezetten szimpatikus darab, mivel az összes közmert formátummal könnyedén megbirkózik. Természetesen az UBS-s külső meghajtókat is támogatja, még a legújabb, 3.0-s szabványúakat is. A digitális kimenetekkel, DLNA-támogatással és iPhone-vezérlési lehetőséggel megáldott készülék ára a képességeikhez mérten nagyon kedvező.



2,5"-ES SSD-K

- TIPP**
- OCZ VERTEX 2 60 GB**
kb. 32 000 Ft
www.ocztechnology.com
 - G.SKILL PHOENIX PRO 60 GB**
kb. 32 000 Ft
www.gskill.com
 - Corsair Performance 3 64 GB**
kb. 40 000 Ft
www.corsair.com
 - A-Data S-596 Turbo 128 GB**
kb. 57 000 Ft
www.adata.com
 - Kingston SSDNow V100 128 GB**
kb. 66 000 Ft
www.kingston.com



PRÉMIUM IPHONE/ IPOD-HANG-RENDSZEREK

- TIPP**
- Philips Fidelio**
kb. 169 900 Ft
www.philips.hu
 - B&W Zepplin mini**
kb. 99 900 Ft
www.bowers-wilkins.com
 - Bose SoundDock II**
kb. 82 900 Ft
www.bose.hu
 - Harman/Kardon Go+Play**
kb. 79 900 Ft
www.harmankardon.com
 - Monster Tron Light Disc Dock**
kb. 64 990 Ft
www.tronmonster.com



QWERTY-S OKOSTELEFONOK

- TIPP**
- BlackBerry Torch**
kb. 110 000 Ft
uk.blackberry.com
 - HTC Desire Z**
kb. 125 000 Ft
www.htc.com
 - Nokia E7**
kb. 150 000 Ft
www.nokia.com
 - HTC 7 Pro**
kb. 137 000 Ft
www.htc.com
 - Sony Ericsson mini pro**
kb. 62 000 Ft
www.sonyericsson.com

WEBKAMERA

MICROSOFT LIFECAM HD-3000

ÁRA 7000 Ft
WEB www.microsoft.com



A Microsoft már egy jó ideje foglalkozik különböző ki-gészítők gyártásával, többek között webkamerákkal is. A LifeCam HD-3000 a szériájuk egyik legújabb darabja, amely a kor elvárásaihoz igazodva HD- (720p) felbontást és 16:9-es képarányt biztosít. A TrueColor névre keresztelt technológia a fényerő és a színek finomhangolásáért felelős, de a hangminőség sem merül feledésbe, a beépített zajsűrűségnek köszönhetően. A közösségi funkciókra felkészített LifeCam HD-3000-t egy dedikált Windows Live gombbal is ellátták, amellyel egyszerűen indíthatunk hívásokat az online lévő Messenger partnereikkel. Természetesen nemcsak a Microsoft saját csevegőprogramjaival működik együtt az eszköz, hanem valamennyi ismert szoftverrel. Kialakításának köszönhetően használhatjuk noteszgépekhez és asztali gépekhez is, mivel könnyen felhelyezhetjük a monitorunk tetejére. A gyártó 3 év garanciát nyújt termékéhez.



A Carmageddon és a jó beállítás



Sej, élet, be gyöngy élet!

A Nemzetközi Biztonsági Tanács a játékot betegnek és morbidnak titulálta, a CBS hírcsatorna egész estés műsort szentelt a videojátékok pszichológiai hatásainak, sőt az ügyben még az NBC is állást foglalt

JÁTEKOS HALÁL VAGY HALÁLOS JÁTÉK?

RÖVIDEN Ugye mi nem erőszakoskodunk?

A játékok újra ölnek?

//kacor



A *Fallout 3* ugyancsak igen véresre sikeredett, a kevesebb kritikai megjegyzést a játék talán a jól adagolt humorral köszönhetjük. Persze voltak, akik így is felháborodtak, így Mature besorolás lett a doboz vége.

JACK THOMPSON BUKÁSA
JÓTA talán kicsit kevésbé forró téma a valós életben elkövetett erőszak és a videojátékok témájának összefüggése. A háttérben azonban a mai napig dollármilliárdok(!) költenek olyan nemzetközi kutatásokra, amelyek alapján a „Thompsonisták” megpróbálják aláásni a videojáték-piacot, bebizonyítva, hogy aki játszik, az sec perc alatt habzó szájjú freddykrüger-jason-zombivá válik és másnap már indul is lödözni-belezni jól, és fordítva, aki lödözni indul, biztos, hogy előtte valamely pokolszülte programmal játszott. Elkészerít, hogy az iskolai gyilkosságokat, tömegmészárlásokat máig rendszeresen a videojátékokkal hozzák összefüggésbe, így a *GameStamál* kötelességünknek éreztük, hogy egyszer és mindenkorra, szakértőkkel, szakszerűen körüljárjuk a témát, így kiderül, hogy van-e összefüggés a játékokban látható erőszak és az ezekkel játszó emberek személyisége vagy személyiségfejlődése között, és ha igen, milyen jellegű.

HOGY KEZDŐDÖTT?

Minden új médium megjelenése morális pánikhangulatot vált ki a társadalom maradibb rétegeiből. Ahogy a mozi születtekor a könyvek megszüntét vizionálták, ahhoz sem kellett sok idő, hogy a gyerekcipőben járó videojáték-ipart megpróbálják földbe döngölni az ellenzői. Remek aprópót nyújtott erre az első valóban erőszakos témájú játék, a *Death Race* 1976-os megjelenése. Itt a játékos célja a civilek elgázolása volt – valójában ugyanúgy egy nagy téglalappal kellett eltalálni a kisebb pixeleket, mint mondjuk egy akkori űrhajós játékból, de a fantáziát megindító „téma” épp elégnek bizonyult. A közfelháborodást a játék csomagolása váltotta ki: a dobozon és a reklámokban az öldöklés, gázolás lehetőségével csalogatták a leendő vásárlókat. Ma, a *Manhunt*, *Condemned*, *Postal* vagy *Dead Rising* idejében a felháborodás mértéke nevetségesnek tűnhet, de akkoriban a szoftver óriási botrányt kavart. A Nemzetközi Biztonsági Tanács betegnek és morbidnak titulálta, a CBS hírcsatorna egész estés műsort szentelt a videojátékok pszichológiai hatásainak, sőt az ügyben még az NBC is állást foglalt. Mindez természetesen csak növelte a játék eladásait, a játékfejlesztők pedig rájöttek, milyen kiaknázatlan lehetőségek rejlenek a „botránymarketingben”. A vihar elulése után több mint egy évtizeden keresztül csendben virágozott (kisebbségi konfliktusokat leszámítva) a szoftveripar, amikor is 1992-ben megjelent az azóta legendássá vált *Mortal Kombat*. Ironikus módon itt rendben is volt minden: ha emlékszünk, kungfu-harcosok bőrébe bújva kellett megmentenünk a pokol urától a világot. A polgárpukkasztás eszközeként itt már nem a témaválasztás szolgált, hiszen eddigre számtalan vere-

kedős játék jelent meg a piacon – a ludas az ekkorra már rengeteget fejlődő vizuális megvalósítás volt. A játék azokra a filmes hatásokra épített, amelyek realizálása éppen akkoriban vált lehetségessé. A karaktereket valódi színészek testesítették meg, folyt a vér, ahogy kell és az általunk már jól ismert kivégzések sem lopták a pszichiáterek szívét a szoftvert. A játék – miközben csúcsladásokat produkált – óriási felháborodást váltott ki. Először került sor intézményesített óvintézkedésre az erőszakos videojátékokkal szemben: megalakult az amerikai Entertainment Software Board. A játékok pszichológiai veszélyei már ekkor több tudományos értekezésben szóba kerültek, de a folyamat természetesen nem állt meg, sőt az óriási sikernek köszönhetően a játékfejlesztők egyre szélsőségesebb eszközökhöz folyamodtak. A *Postalban* például már egyszerűen az anarchia volt a cél: az ártatlan járókelők felgyújtásán, leokádásán kívül terhes asszonyokat, gyerekeket csonkíthattunk meg brutálisabbnál brutálisabb fegyverekkel. Efféle ténykedéseinket a program bónuszpontokkal, újabb lehetőségekkel jutalmazta. Az egyébként középszerűnek is csak jóindulattal nevezhető játék azóta két folytatást is megért, ráadásul a (mélán) rettegett Uwe Boll filmet is készített a játék „cselekményéből”. Egy japán erotikus játék, a *Sensei 2* különlegessége pedig az, hogy a monitor előtt ülve nemcsak a testvéri szerelmet lehet büntetlenül átélni, hanem egy másik tabut, a tanár-diák viszonyt is. Tehát valóban vannak rossz szoftverek, sőt azt is mondhatjuk, hogy valóban vannak olyan játékok, amelyekből agresszívvá válhatunk.

KUTATÁSOK ALAPJÁN

Összetettebb kérdés ugyanakkor, hogy vajon az ezekhez hasonló esetekben mi is a teendő? Mi a helyzet akkor, ha adott például egy narratívával rendelkező sandbox sorozat, ahol a hősninkkel kocsiakat lophatunk, pénzt moshatunk, kurtizánok szolgáltatásait vehetjük igénybe, nőket erőszakolhatunk meg, beépülhetünk a maffiába és ártatlanokat mészárolhatunk le számolatlanul, miközben beleéljük magunkat a szerepbe – szóval mi lesz akkor, ha ez a szoftver egészen véletlenül egy nagyon jó játék, és így megveszik a gyerekek is? „A játékok és az erőszak kapcsolatáról a közvéleményben két ellentétes irányú elmélet vert gyökeret. Az egyik vélekedés szerint az erőszakos játékok agresszív viselkedésre nevelik a fiatalokat. Ezzel szemben a katarziszelmélet azt állítja, hogy a képernyőn elkövetett agresszió csökkentheti a játékosokban felgyülemlett feszültséget, ezzel a valós erőszak esélyét. A fenti vélekedések mellett a kutatók olyan hatásokkal is számolnak, mint a játékos világlátásának, normarendszerének

A HOT COFFEE ÉS UTÓÉLETE

Rejtett tartalomtól Hillary Clintonig



JÓ PÉLDA A CSŐLÁTÓ BUTASÁGRA A GTA: SAN ANDREAS ESETE IS: a játékot eredetileg mature, azaz 17 éves felülieknek ajánlott besorolással kezdték forgalmazni, csak hogy a programozók elrejtették egy leltelt funkció, amelynek aktiválásával a játék női karaktereivel létesíthetünk szexuális kapcsolatot. A szoftver eredetileg nem tartalmazta ezt a lehetőséget, de lelkes hackerek letölthető formátumban elérhetővé tették a Hot Coffee néven elhíresült módosítást az interneten. Az eset kivizsgálását többek között Hillary Clinton szenátor asszony és Patricia Vance, az ESRB elnöke követelte. A játékot ekkor az ESRB átsorolta az Adults Only, azaz a szigorúan 18 éves felülieknek kategóriába. A fejlemények messzire vezettek: a játék szerepelt a Children and Media Research Advancement Act (CAMRA) nemzetközi, fantasztikusan költséges, sokéves kutatóprogramjának indoklásában, valamint a Clinton és Liebermann tervezte szövetségi családvédelmi program létrejötté is ennek a botránynak köszönhető.



„Ma nem mostál fogat.”
 „Nem baj, megharaplak”

ELADTÁK A VARÁZSKARDJÁT, MIRE Ő LEMENT A SARKI BOLTBA, VETT EGY MACHÉTÁT ÉS LEVÁGTA A JÁTSZÓTÁRSÁT

változása, a csökkenő empátia, valamint a konfliktuskezelés elfogadható és hatékony módszereinek átalakulása az egyén tudatában” – mondta el lapunknak Fekete Zsombor játékkutató. A kutatóknak a videojátékok bizonyítottan pozitív hatásairól sem szabadna megfeledkezniük. FPS-ezve a koncentrációnk és döntéshozó készségünk, kalandjátékoknál pedig a logikánk és a nyelvkészségünk fejlődik, de vannak egyéb tagadhatatlan előnyök is: az idősebbek a játékban például újra fiatalok lehetnek, bármit megtehetnek, amit a való életben már nem tudnának. A Middlesex Egyetem kutatói egy 2008-as vizsgálat során úgy találták, hogy „az online szerepjáték során jobban megfigyelhető volt a relaxáló, nyugtató hatás, mint a harag”. A kísérletben résztvevő ideges emberek többnyire inkább nyugodtnak vagy fáradtnak érezték ma-

gukat a játék után, mint dühösnek. A gyerekeknek szánt oktatóprogramokat és játékokat ma már a leghatékonyabb készség- és tudásfejlesztő eszközök között tartjuk számon. Ezzel szemben vajon mégis miért hallunk annyit a játékok romboló hatásairól? Miért lehet az, hogy azok, akik nem játszanak, csak negatív kontextusban hallanak kedvenc műfajunkról? Fekete Zsombor szerint: „Néhány évvel ezelőtt legalább két kutatási beszámoló is ismerhetett meg a nagyvilág. Az egyikben a német kutatók az agresszív videojátékok és a való életben mutatott erőszakos viselkedés közti összefüggés biokémiai bizonyítékát prezentálták. A másik, illinois tanulmány arra mutatott rá, hogy a virtuális világokban elkövetett cselekedetek nem elhanyagolható mértékben befolyásolják a való világ eseményeit.”

Csak hogy a kutatásokat sokszor olyanok végzik, akik a játékhöz mint médiumhoz nem értenek, így a félreértés elkerülhetetlen. Az „erőszakos játék” szóösszetétel például rengeteg típusú szoftverre használatos a köznyelvben: akad olyan, aki már a *Dzsungel könyve* játékot is annak tartja, mert a gonosz oroszlánokat húsággal kell elkergetni benne, de van, aki szerint még a *Postal* sem vehető komolyan – éppen túlzott, irreális brutalitása miatt. Az pedig, hogy miképpen rögzülnek a köztudatban a videojátékok pszichológiai hatásairól nyilvánosságra hozott információk, nagyban függ attól, hogy is kommunikálják ezeket.

ELRETTENTŐ PÉLDÁK

Nézzünk néhány elkésztő példát az árthatmas kommunikációra: 1999-ben a Columbine középiskolában két tinédzser 13 iskolatársát ölte meg. Indítékuk máig ismeretlen. Az embereknek azonban mindig szükségük van álmagyarzatokra, így a valószínűsített indítékok között egyaránt szerepelt az amerikai fegyverviselési törvény, a heavy metal zene, a gyógyszerfelírási gyakorlat, az erőszakos filmek és bizony a videojátékok. Ekkor a karrierje csúcsán járó Jack Thompson a vérengzést a *Doom* című FPS-sel hozta kapcsolatba (természetesen pusztán abból a tényből kiindulva, hogy a merénylő tulajdonában volt a Thompson szerint bűnös szoftver), amely az elkövető Eric Harris kedvenc játéka volt. Az ügy óriási vihart kavart: nem egy törvényjavaslat született az erőszakos FPS-ek, az FPS-ek úgy en bloc, sőt a videojátékok teljes betiltására. Thomas Reid angol belügyminiszter attól félt, hogy a játékok szexuálisan manipulálhatják, deformálhatják a fiatalok erkölcsi

érzékeit – példának a *Rule of Rose* című túlélőhorrorra hozta fel, amelynek egy-két helyes kislányos jelenetét sokan erotikusnak találták. A játékot 2006-ban Ausztráliában betiltották. Reid szerint az EUnak „feladata ügyelni a gyermekpornó ilyen terjedésére is”. Az igazsághoz azért hozzátartozik, hogy a legdurvább jelenetek a játékokban azok, amikor a leánykánk életerejének visszanyeréséhez cukorkákat, nyalókákat és lángosokat tömköd magába – nos, aki egy lenge ruhában szereplő tízéves kislányt erotikusan izgatónak talál, az ne a játékfejlesztőket okolja.

Egy bajor miniszter, Joachim Herrmann 2009-es kijelentése szerint a számítógépes játékok ugyanolyan károsak, mint az illegális drogok és a gyermekpornográfia. A miniszter úr azt állítja, hogy az iskolai lövöldözésekért természetesen kizárólag a videojátékok felelősek, a hasonló bűncselekmények oka pedig az, hogy az ezeket használó gyermek nem szocializálódik megfelelőképpen: a programok nem hagynak neki időt álláskeresésre vagy iskolalátogatásra, így magától értetődően gyilkolásra adja fejét.

A fenti példákban közös az, hogy a politikusok, jogászok egyszerűen nem néznek utána annak, hogy miről is beszélnek. A videojátékok fogalma keveredik a pornográf szoftverekkel, a hozzászólók konkrét, bizonyítatlan eseteket általánosságokká nagyítanak. A colorádói mészárlás kapcsán megfogalmazott álláspont még csak nem is vehető komolyan: nem született olyan oknyomozó riport, amely akár csak kísérletet tett volna a videojátékok és a gyilkosság összefüggéseinek igazolására. Az ok lehetne ugyanilyen alapon a rossz nevelés, a hibás gének vagy az elfojtott agresszió. Thompson egy szónok

eszközeivel élve azonban mégis képes volt elültetni a félelem magvát a társadalomban, és így megindult a videojátékellenes lavina.

Thomas Reid és Joachim Herrmann esete a legvilágosabb példája annak, amikor valaki olyan dolgokhoz szól hozzá, amelyekhez nem ért. A nyilatkozataikban a fogalmak úgy keverednek egymással, mint víz a cukorral, a hatásuk azonban egyértelműen árt a játékfejlesztőknek – a kiadott termékük minőségétől függetlenül. Ha valaki gyilkos, beteg lelkiületű ember, tény, hogy inspirációt szerezhet egy erőszakosabb videojátékokból. De ez nem a műfaj hibája, hiszen a pszichopata egy könyvből, egy filmből vagy épp egy barkácsstúdió-órából is meríthet ihletet. Nemrégiben például az Indianai Egyetem végzett agykutatást, ahol a csoport egyik fele naphosszat *NFS: Underground*-ozott, a másik pedig a *MoH: Frontline*-t tolta. Az eredmények egyértelműen kimutatták, hogy az utóbbi csoport agyában sokkal inkább aktiválódik az agresszióért felelős terület. Igen ám, csak hogy ugyanezt az eredményt kapnánk, ha egy erőszakosabb és egy békésebb könyvet vagy filmet vizsgálnánk. A kutatók nem értenek a játékparhoz, a költséges, nagy sajtónyilvánosságot kapó kutatásoknak pedig már a kérdésfelvetésük is rossz. Az, hogy egy gyilkos játszott videojátékokkal, a média számára pont annyira terhelő bizonyíték, mint hogy volt-e tévé a szobájában. „Az igazi kérdés tehát az, hogy károsabb-e egy videojáték, mint egy bűnügyi regény, vagy egy thriller a tévében” – jelentette ki Fekete Zsombor. „Melyik torzítja inkább a személyiséget?”

A válasz megtalálása bonyolult folyamat, az sem mindegy például, hogy a já-



A Condemned és a nyomozgatás



PEGI ÉS ESRB

Csak szülői felügyelettel?



IZGALMAS, TOVÁBBGONDOLÁSRA ÉRDEMES KÉRDÉS, hogy a szoftvert kiadóknak mennyiben felelőssége egy termékből kihagyni az atmoszféra elmélyítéséhez, a hitelesség eléréséhez szükséges vagy a művészi és/vagy játékkélményi eszközöket szolgáló, felnőtteknek szánt részleteket. Nyilvánvalóan hatalmas bevételtől esne el az iparág, ha egyszerűen nem gyártanának erőszakos vagy erotikus jeleneteket tartalmazó játékokat, és a nagyközönség is szegényebb lenne a felnőtteknek szóló, igényes, de sokszor erőszakos, reális, vagy épp dark, ám akár művészi értéket is képviselő alkotásokkal. Ez éppoly neveléses lenne, mintha a tévében csak rajzfilmeket sugároznának a gyerekek érdekében. Nem: az igazi felelősség a szülőké, és nem a forgalmazóké. A megoldás nem az, hogy betiltjuk ezeket a termékeket. A PEGI- és az ESRB-rendszer jól működik: ha a szülő figyel ezekre, már a doboz alapján eldöntheti, mit lát majd a gyerek a képernyőn.



GTA4 – ne próbáljuk ki otthon!



A Condemned és a nyomozgatás



Agresszív világmegmentés



A botrányokozó WN in rhythm
LMB Change view
LSHIFT Change position
RETURN Quit

EXCITEMENT:

HA A GYEREKET EGYEDÜL HAGYJUK A GÉP ELŐTT, MEGVESSZÜK NEKI A POSTAL 2-T ÉS EZZEL A NAPI PROGRAM ELINTÉZVE, BIZONY LEHET, HOGY HOSSZÚ TÁVON KOMOLY KÁROSODÁST IDÉZÜNK ELŐ BENNE



tékok hogyan ábrázolják az erőszakot. Az *UT3*-ban például a környezet, a fegyverek hangszílyozottan szürreálisak, emellett pedig aki meghalt, azonnal feléled – ez nem lehet negatív minta. Ugyanakkor egy *GTA*-típusú sandbox, de történetorientált játékban a karakterünk problémáit baseballütővel, láncfűrészsel, shotgunnal oldjuk meg. A halott NPC, aki megkeserítette az életünket, végleg kiesik a játékból, nekünk pedig sikerélményünk van, hiszen élvezhetjük tovább szeretett karakterünk egyébként remekül kidolgozott történetét – nos, az ilyen típusú játékok során egy beteg ember talán tényleg leszűrheti, hogy az életben is ez a célravezető megoldás.

A JÁTÉK JÁTÉK MARADHAT

„Sokan elfelejtik, hogy életünkben a legelső között tanuljuk meg azt, hogy a játék nem egyenlő a valósággal. Ez a játékok esetében még nyilvánvalóbb, mint a valós eseményeket feldolgozó filmek vagy könyvek esetében” – mondta Zsombor. „Más, ha azt mondjuk, hogy igaz, amit látunk, és így megpróbáljuk beépíteni a világmépbünkbe, a magunk számára elfogadhatóvá tenni azt, és más az, ha tudatában vagyunk annak, hogy csak mese. Hiába életszerű a látvány: ha tudjuk, hogy amit látunk, csak fikció, nem játszunk el a gondolatokkal úgy, mint ha a híradóban látjuk ugyanezt, hogy hopp,

Érdekes kérdés, hogy mennyire veszélyesek a sokszor ingyen is elérhető katonai szimulátorok, amelyek valószínűleg az öles művészetjére tanítanak meg. Kérdés, hogy az ilyen program a játék kategóriába sorolható-e és ha nem, akkor nem kellene-e jobban szabályozni terjesztését.

TŰRNI, TILTANI, TÁMOGATNI?

Cenzúra a játékok világában



VAJON JÓ MEGOLDÁS A KEMÉNY CENZÚRA? Ausztráliában és Németországban a játékokban vér helyett zöld lé folyik, emberek helyett pedig robotok az ellenfeleink. Az agresszióra való legkisebb utalás a világ több pontján azonnal a játék betiltását vagy átdolgozását vonja maga után (jó példa erre a *Dead Island* különkiadású doboza). „Nincs annál veszélyesebb, mint amikor valaki tiltással próbálja szabályozni a fiatalok minden-napjait” – mondja Zsombor. „Ezekről a dolgokról inkább beszélgetni kellene. A tiltással sokkal többet ártanak, mint a tűréssel, hiszen a tiltott gyümölcs bizony mindig edesebb. A torrentoldalakon Németországban is megtalálható az eredeti verzió. Ha pedig még a döntés lehetőségét is elveszik a kamasztól, akkor ki az, aki nem az eredetit választaná? A tiltás miatt láthatatlan zónába kerülő tevékenységeket sokkal nehezebb kontrollálni.”

ezt valaki kipróbálta, és működött neki.” Emellett bizony igen sok múlik a szülői nevelésen (lásd a *dobozunkat*). Ha a gyereket egyedül hagyjuk a gép előtt, megvezzük neki a *Postal 2*-t és ezzel a napi program elintézzve, bizony lehet, hogy hosszú távon komoly károsodást idézünk elő a lelkében. Ugyanakkor, ha egy gyerekprogramot veszünk neki, és együtt játszunk vele, a készségeit gyorsabban fejleszthetjük. Ez is igaz minden szórazatatóipari ágazatra: a szülői döntés, ellenőrzés mind-mind meghatározó tényező, és felügyelet nélkül bizony kiszámíthatatlan, milyen hatások érik a gyereket a képernyő előtt.

„Egy játék más értelemben is kiválthat agressziót, például ha egyszerűen rossz maga a szoftver, és frusztrálttá, idegessé teszi a felhasználót, aki így ingerlékenyebbé válik. Ha egy játékban ez kombinálódik az agresszió lehetséges levezetési útjainak bemutatásával (kibelezés, lefejezés és így tovább), a hatás akár veszélyes is lehet olyan emberek esetében, akik egyébként is agresszívak, torzultak. De egészséges embereket nem fenyeget ilyen veszély. Fontos, hogy a frusztrációk ne lépjenek kívül a játék világán, mert ha az elszennvedett kudarcok a valóságban is velünk maradnak, annak rossz vége lehet” – tette hozzá Zsombor. „2005-ben Kínában történt, hogy egy játékos kölcsönadta a varázskardját egy barátjának a *Legend of Mir* című MMO-ban. Amikor a barát 7200 yüanért eladta azt az Ebayen, a feldühödött játékos lement a sarki boltba, vett egy machétát és megkéselte vele a játszótársát. Nos, ez mégsem az MMO rossz hatásának, hanem a fiatal ember beteg lelkiületének követ-

kezménye. Az is fontos, hogy határozzuk meg előre, hány órát szánunk aznap a játéokra – mindegy, hogy ez 2 óra, vagy akár 16! Ha előre felmérjük, hogy mennyi időnk van játékra, elkerülhetjük azt a kudarcélményt, ami akkor ér, ha az óránkra nézve másnap reggel rádöbbenünk, hogy elhagyott a barátónk, gyomorfekélyt kaptunk kirúgtak, a suliból/egyetemről/munkahelyről. Addig nem válhatunk agresszívvá, amíg a kudarc a játékon belül marad, és amit elveszítettünk, azt a játékon belül vissza is nyerhetjük – ez pedig a játékefejlesztők felelőssége is.” A médiabotrányok általában akkor robbannak ki, ha egyébként uborkaszegzon van, és nincs más csámcsognivaló. A Thompson-félék célkeresztjében pedig nemcsak a játékipar, hanem a film- és a zeneipar is szerepel. Ha mi éppen többször kerülünk reflektorfénybe, az azért lehet, mert a videojáték-ipar fiatalabb, és még nem mindenhol ismerték el a művészi, kulturális és gyakorlati értékeit, két versenytársával ellentétben. Az is tény, hogy egy beteg, torzult lelkű emberből kiválthat kiszámíthatatlan reakciót egy erőszakos játék, de ez a filmekre, regényekre is igaz, és ebből nem következik, hogy újra könyvégetést kellene rendezni. A kutatásokat általában dilettáns, ellenséges szervezetek rendezik, az eredmények esetlegesek, nem átfogók. A játék maga nem ölt, nem öl és nem fog ölni soha, mert a játék: időben és térben elhatárolt, szabadon választott, szabályokkal meghatározott, örömet okozó tevékenység, amelyet a valóságtól való különbözőség érzése kísér. Ha betartjuk a szabályokat, a játék játék marad. GS

MANIAPLANET A NADEÓTÓL

Az online játékuiverzum

//Wywern

TÖBB MINT 8 800 000 REGISZTRÁLT account (csak 2010 decemberében 700 000 ember játszott online), és ezek között egy ork, törp vagy elf sincs. Az őrilet 2003-ban kezdődött, és azóta is tart, annak ellenére, hogy az utolsó kiadás 2008-as, tehát hároméves. Millió és millió játékot játszottak már itt a világ minden tájáról bejelentkezett játékosok. E szerény számok mögött egy viszonylag egyszerű játék áll, amelyben nem kell küldetések ezreit megcsinálni, nem kell sárkányokat leölni, egyszerűen csak vezetni kell. A pontból B pontba, mindenkinél gyorsabban. Ez a *TrackMania*, amelyet szerintem mindenki ismer, aki egy kicsit is odavolt valaha az autóversenyzős játékokért. A koncepció – és a grafika is, ha már itt tartunk – tényleg egyszerű, mint egy faék. Egy ujjal a gázt nyomjuk, és közben másik kettővel kormányozunk (hú, mit kapok majd ezért a rutinosabb „sofőröktől”...).

Itt nincsenek tuningolt autók; még a legnépszerűbb versenyzők, a globális ranglista vezetői is ugyanazzal a vassal indulnak, mint a zöldfülűek, így csak a célnál derül ki, ki a jobb. A játék egyik varázsa az, hogy teljesen tiszta küzdelmet biz-

tosít, mindemellett a végtelenül testre szabható felület is megfoghatja a rémnyelbi játékosokat, ahol mindenki kiélheti a kreativitását: létrehozhatjuk a legperverzebb fantáziáinak is megfelelő pályákat, amelyeket aztán megoszthatunk a többi versenyzővel, és sátáni kacajjal figyelhetjük, ahogy mindenki elvérzik a hajtűkanyarokban és az ugratókon, vagy ahogy felkenődik a váratlan helyeken felbukkanó oszlopokra.

Hogy ez mennyire igaz, azt semmi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy a térképtárban van egy „LoL térképek” kategória is, amelyben a rövid, vicces térképek állnak rendelkezésünkre. Emellett „Full Speed” pályákat is kreáltak az eszeveszett száguldást kedvelők részére, ahol leginkább gyors reflexekre van szükség. Mindenfajta vezetési stílust kedvelő közönség számára akadnak tehát itt megfelelő pályák, amennyiben pedig valaki mégsem találna magának megfelelőt, akkor le is gyárthatjuk, hátha másnak is pont ez hiányzott.

Egy ilyen méretű online szolgáltatás természetesen nem működhet megfelelően erős informatikai háttér nélkül. A robusztus hálózati kapacitásnak köszönhetően egy pályán egyszerre akár 256 játékos is

versenghet, és csak tényleg nagyon ritkán fordul elő, hogy valaki belefagy a pályába. Ha pedig mégis, akkor érdemes először a lokális rendszergazda körmére nézni – már ha nem munkahelyről játszik az ember.

A nem mindennapi játékelményen és a kis erőforrásigényen felül a több ezer, testre szabható dedikált szervereknek, illetve a régiókénti ranglistáknak köszönhető, hogy a *TrackMania* valódi globális játékká válhatott az elmúlt közel egy évtized alatt. A népszerűsége fokozatosan emelkedett, és most már az egyik legtöbbet játszott online játék (PC-n) a világon. Több mint 100 000 játékos csatlakozik a szerverekhez minden nap, amelyeken legalább 500 000 pálya elérhető az interneten. Lehet ezt még fokozni?

A TRACKMANIÁTÓL A MANIAPLANETIG

Miután a *TrackMania* bevezetésével már megmutatta, hogy képes szinte tökéletes terméket kivitelezni az árkdjátékok műfajában, 2005 után a Nadeo már új szempontok alapján exportálta ját más lé is.



alapján ex-know-how-műfajok fe-Ahelyett

például, hogy egy egyszerű folytatást készítették volna a *TrackManiának*, úgy döntöttek, hogy a magasabb ambícióikat kiélve olyan új projektbe kezdenek, amely amellet, hogy természetesen újabb versenyekhez teremt lehetőséget, a tiszta szórakoztatás egy új műfaját is behozza a *TrackMania* világába.

A Nadeónak egészen a '90-es években verbuválódott alapcsapatától kezdve mindig is különleges érkeke volt mind az FPS-ekhez, mind pedig az RPG-khez. Ennek következtében a stúdióknak nem volt igazi vágya, hogy a két nagy műfaj közül bármelyiket is előnyben részesítse, hisz az igazi gamerek mindkettőt nagyon kedvelik. Annak érdekében viszont, hogy a rajongók részére választási lehetőséget biztosítsanak, megalkották a *ShootMania* és *QuestMania* programokat, amelyek a *TrackManiát* kiegészítve alkotják majd meg a Nadeo eddigi legnagyobb projektjét, a *ManiaPlanetet*. A *ManiaPlanet* egy hálózati játékkrendszer, amely egy operációs rendszerhez hasonlóan kezeli a játékaikat. Ez egyrészt egy kreatív szolgáltatás, ahol az emberek lehetőséget kapnak arra, hogy kifejtésük ötleteiket a játékokhoz, ugyanakkor gazdasági és társadalmi rendszer is, ahol a felhasználók létrehozhatják saját boltjukat, népszerűsíthetik online dedikált szerverüket vagy publikálhatják az eredményeiket.

Ahhoz, hogy táplálják ezt a projektet, Nadeo és a Ubisoft komoly erőforrásokat fognak mozgósítani következő években és rendszeresen dobna majd piacra új részeket a *TrackManiából*,





ShootManiából és QuestManiából álló gyűjteményhez.

TRACKMANIA2 CANYON

Az első cím a *ManiaPlanet* rendszerében *TrackMania2 Canyon*, amely tulajdonképpen a *TrackMania* három éve vált legfrissebb verziója. Grafikailag és a játékélmény szempontjából is erőteljes fejlődést ígér vele a Nadeo. A grafikai részért a fejlesztő legújabb 3D-motorja a felelős, amely amellett, hogy akár 3D-s játékélményt is képes nyújtani, megtartja azt a jó szokását, hogy nem igényel folyékony nitrogénben hűtött szuperszámitógépet a játék futásához. A korábbi verziók bármelyike elfutott például a ma már egy komolyabb .docx fájl megnyitásakor is felsíró P4-es gépem és a jó kis 9250-es videokártyámon...

A *TrackMania2* grafikája összességében sokkal realiztikusabb lesz, és a gépkocson keletkező sérülések is hozzátesznek majd a játékélményhez rendesen, de az igazi élményt, mint eddig is, ezután is az online játék fogja nyújtani. A szervek továbbra is megjegyzik majd a felhasználókat, és dinamikus rangsorokat tartanak fenn, amelyek folyamatosan figyelik a versenyző teljesítményét, és az alapján alakítják ki a helyét a ranglistában. Ennek során nemcsak azt veszik figyelembe, hogy egy versenyen hányadik helyezést ért el az adott felhasználó, de azt is, hogy az aktuális ellenfelek mennyire voltak erősek. Az egyéni módban játszó játékosokat sem hagyják magukra ezek után teljesen. A játékosok csatlakozhatnak ugyanis egymáshoz, és egész egyéni küldetésrendszereket csinálhatnak együtt végig. Ilyen-

kor a térképen látni lehet majd az „elleneséges” autók haladását is, lehetővé téve, hogy egész kis csoportok élvezzék egyszerre a játékot anélkül, hogy valós közös versenyeken vennének részt.

SHOOTMANIA

A *ShootMania* a *ManiaPlanet* FPS-része lesz. A *TrackMania* alapjaihoz annyiban fog igazodni, hogy lesz benne egy rendkívül felhasználóbarát pályaszerkesztő modul is, amelynek segítségével kevesebb mint egy óra alatt nagyon komoly pályát lehet majd létrehozni, amelyhez a scriptmotornak köszönhetően tényleg percek alatt lehet szabályrendszereket is rendelni. Ami viszont még ennél is jobban megkönnyíti majd a dolgunkat, az az, hogy a motor képes a szabályokat a térképekhez igazítani, így az egész játékmenet összeállítása könnyed és fennakadásmentes lesz, a végeredmény pedig ennél fogva egy élvezetesen játszható,

és bugmentes FPS-pálya. Az online szerverek pedig folyamatosan jelenítik meg a legújabb pályákat, így könnyen elképzelhető, hogy olyan pályára dob be a rendszer, ahol a legtöbb játékos először jár, így kevesebb lehet a bosszúság, amit a

terepet fejből ismerő orvlövész okozhat. A térképszerkesztő pedig csak a jéghegy csúcsa. A *ManiaPlanet* rendszere a rengeteg kiegészítő funkciójával gondoskodik róla, hogy a játékosok minden nap új élményekkel gazdagodjanak. **GS**



INNOVÁCIÓ 2011 KIÁLLÍTÁS

a Millenáris Parkban

Május 7-10.
Millenáris Park B
1024 Budapest,
Fény utca 20-22.

A MICROSOFT MAGYARORSZÁG KFT. ÉS PARTNEREI SZERVEZÉSÉBEN ad otthont a Millenáris Park B csarnoka az Innováció 2011 nevű rendezvénynek 2011. május 7. és 10. között. A Budapest Game Show után a második legnagyobb hazai IT-kiállítás tárt kapukkal várja az érdeklődőket, érdeklődjenek akár a telefonok, akár a televíziók, a játékkonzolok, a számítógépek vagy a munkánkat megkönnyítő szoftverek iránt és kíváncsiak az iparág meghatározó szereplőinek innovatív fejlesztéseire és legújabb termékeire. A látogatók a rendezvényen ismerhetik meg és próbálhatják ki a legújabb számítástechnikai eszközöket és alkalmazásokat, illetve a legmodernebb 3D-s megjelenítőket, érintőképernyős készülékeket, asztali és hordozható számítógépeket,

új generációs nyomtatókat, telefonokat. A különféle üzleti célra, valamint egyedi felhasználóknak szánt termékekkel való ismerkedés mellett találkoznak innovatív oktatási eszközökkel és megtapasztalhatják, hogyan működik az ún. okos iroda napjainkban. A gyermekek külön a számukra kialakított 3D-s játéksarokban tölthetik kellemesen a látogatás idejét, míg az idősebb gamerek kedvükre játszhatnak a kiállított PC-ekkel, Xbox 360-konzolokkal és a mozgásérzékelő Kinecttel. A négynapos, reggel 10 és este 19 óra között megtekinthető rendezvényre a belépés minden látogató számára ingyenes. A kiállítói standok mellett folyamatosan zajló színpadi programok és előadások várják őket. A kiállítás május 7-én és 8-án szabadon látogatható a nagyközönség számára. Május 9-én nyi-

tott kapuk mögött tartanak edukációs napot általános és középiskolásoknak, gimnazistáknak, illetve főiskolai és egyetemi hallgatóknak, amelyen bárki más is részt vehet. A negyedik, utolsó nap viszont zártkörű rendezvény a partnerek és a szakma képviselői számára. A *GameStar* a helyszínről folyamatos Web4-es közvetítéssel kedveskedik a távolmaradó játékosoknak, akiket a képernyőre kerülve szárnyára kaphat a hírnév, de akár szeretteiknek is üzenhetnek. A szegénylősebbek nyugodtan nézegethetik a kiállított játékgépeket, amelyeket nemcsak megbámulni szabad, hanem tapogatni is. Ezenfelül az élmesebbek akár le is ülhetnek velük játszani, elvégre azt a célt szolgálják, hogy jól szórakozzon a nagydemű. A rendezvényről bővebb információt az innovacio2011.hu weblapon találhatsz.



TARTS VELÜNK A JÖVŐBE!

INNOVÁCIÓ 2011

www.innovacio2011.hu

HELYSZÍN + IDŐPONT

MILLENÁRIS PARK
B CSARNOK

1024 BUDAPEST, FÉNY UTCA 20-22.

MÁJUS 7-9.

NYÍLT NAPOK

MÁJUS 10.

ZÁRTKÖRŰ SZAKMAI NAP

**A BELÉPÉS
INGYENES!**

- ▶ A jövő informatikája és a legújabb számítógépek testközelben
- ▶ A legújabb PC és konzoljátékok 3D-ben
- ▶ Interaktív oktatási módszerek, biztonságos internet, okos iroda
- ▶ Bemutatók és előadások a színpadon. Gyerekeknek játszóház.



TOSHIBA
Leading Innovation >>>

FUJITSU



SONY
make.believe

V A I O

ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection



acer

LG

TABELLO



Steelcase

Microsoft
Windows Intune



KINECT for



Windows Internet
Explorer 9



Windows 7



MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod,
nézned és olvasnod!

Hopp

//Gyu

TOP
TIPP

FILM

RITKÁN FORDUL ELŐ AZ EM-BERREL az, hogy egy előzetes alapján máris rajongója lesz egy filmnek – hiszen már számtalanszor láttuk, hogy az előzetesben minden poént lelőnek, a filmre pedig semmi nem marad. Doboló nyúl azonban még nemigen szerepelt egy előzetesben sem, így meglehetősen felfokozott várakozással vártam a filmet.

HOL A NYÚL? A SZTORI MÖGÖTT?

Előljáróban annyit, hogy angol eredetiben tekintettem meg a filmet, így az esetleges magyar szinkronhangokról fogalmam sincs – ez azért fontos, mert Nyúlpapa eredeti hangja Hugh Laurie, és mint hűséges Dr. House-rajongónak, ez máris adta a plusz pontokat a filmnek. A környezet remek, a húsvétnyúl-birodalom állatvilág néz ki, a főhős kellően láma, s mivel Kelly Cuoco a húga, őt én is elfogadnám. E B, a főszereplő rockzenésznek készülő nyúlfiúcska segítségével felpörögnek a dolgok, miután landol Hollywoodban, mert nem akar húsvéti nyúl lenni. No persze utánaküldik a nyúlkommandót és egyre bonyolódhatnak a dolgok. Miért is kezdtem ezt a bekezdést azzal az alcímmel, amivel? Ugyanis a technikailag, animálásilag na-

gyon tutin (valódi helyszíneket, élő szereplőket kevernek animáltakkal) megoldott film több sebből is vérzik – legfőképp onnan, hogy Gru-leszármozottként elég sokat „átvettek” onnan. Emlékeztetek például a kis sárga tablettákra, amelyeknek egy szemük volt? Most kicscsirék... A főgonosz is elképesztően súlytalan, hiába egy nagyobb csirke és hiába van spanyol akcentusa – egy másodpercig sem hittem el, hogy győzhet, hogy valóban egy mindent elpusztító, szemét mindössze egy „jópofa” kicscsirke próbált lapos poénokat ellőni.

HASSELHOFF, A VICC

Gondolom, a készítők arra szánták David Hasselhoff megjelenését, hogy majd akkor rajta jókat nevetünk. Sajnos ismét nem jött be a szándék, mindenki a világon legtermészetesebbnek tartotta a sztoriban, hogy a kismacsi dobol, mint a fene – ez a dolgok rendje elvégre. No mindegy, James Marsden, az emberi főszereplő teszi a dolgát, ügyes komikus ahhoz képest, hogy a felvételt csak egy kék képnek kellett beszélni, jól csinálta. De egyedül ő kevés. Itt van Kelly Cuoco, akit az Agymenők óta a fél világ imád – simán ki lehetett volna használni a benne rejülő komikát és

nemcsak egy kis jelenet erejéig. A filmből számtalan ilyen, a feszültséget, a katarzist növelő dolgot ki lehetett volna hozni, ehelyett egy szürke, meglehetősen közepes dolog lett briliáns technikával. Tipikusan az a film, amit hosszú repülőúton néz az ember, amikor nem tud elaludni és még nyolc óra van a leszállásig. Én magam eredetileg finom marhahúsról álmodtam, de ízetlen hamburgert kaptam helyette – végül is legalább jól nézett ki, ez is valami. Amivel maradéktalanul elégedett lehetek, az a film zenéje volt, főleg amikor a néger blues zenészekkel vették fel a soundtracket a stúdióban. Ebből is látszik, hogy lehetett volna potenciál ebben a filmben, csak az alkotóknak el kellett volna vonulniuk valahova egy hétvégre ötletelni... A pénzt visszahozta (a potenciális nézőket úgy látszik, meggyőzte a film), sőt még kerestek is rajta, így még folytatása is lehet egyszer – az reméljük, jobb lesz.

GameStar



Rengeteg kihagyott lehetőség egy technikailag bravúros filmben

Jön a húsvét, itt a nyúl – a Hopp nyula igazi húsvéti meglepetés. Ebben a hónapban két olyan kötet is lesz, amelyet GS-olvasók írtak, gratuláció nekik. BD és DVD formátumban is megjelent a Tron: Örökség, s persze voltak jó lemezek is, szóval sok nézni, olvasni-és hallgatnivalóról lesz szó.
Gyu



Neal Stephenson: Gyémántkor

//Eskin

ANNYIT MÁR AZ ELEJÉN le kell szögeznünk, hogy Stephenson nagyon tud írni, le a kalappal előtte. Kétkötetes ugyan a mű, de olyan izgalmas, mindamellert remek stílusú, hogy egy éjszaka alatt kiolvastam. Dióhéjban a sztori: bronzkor, vaskor, acélkor után eljőve a gyémántkor, amelyben a technológiai fellendülésnek hála anyagszerkesztővel hozhatunk létre magunknak alapvető termékeket, ételfajtákat stb., emellett pedig a legjobb és legolcsóbb építőszer a mesterséges gyémánt. A kor társadalma elég érdekes: kvázi kasztrendszer létezik, amelyben nem egymás fölé épülnek a kasztok, hanem egymás mellett élnek, mégis nehéz belőlük kilépni, ha már az ember egyszer elkötelezte magát valamelyik mellett. A leggazdagabb kaszt a viktoriánusoké, de mellettük léteznek még a kommunisták, illetve más, törzsnek nevezett társadalmi csoportosulások, amelyek megvédik a törzsbe tartozókat, így mindenki igyekszik vala-

hová tartozni, hogy biztonságban legyen, emellett pedig tovább él a konfucionalizmus is, amely a kínai részekhez tartozó területeken irányadó filozófia lesz többek között a rendőrségi munkákban. Főszereplőnk egy Nell nevű kislány, akihez véletlenül elkerül egy viktoriánus kislánynak szánt interaktív high-tech olvasókönyv, amely által kiemelkedhet a társadalmi csoportjából, megtanul programozni és átlátja a gyémántkor politikai szerveződéseit. A regény több évet ölel föl, ezalatt pedig nemcsak Nell sorsát követhetjük végig, hanem más, hozzá közvetten vagy közvetlenül kapcsolódó embereket is, akik mindannyian markáns személyiségváltozásokon mennek keresztül. A regény remekül ábrázolja nyelvileg Nell fejlődését; amikor eleinte forgatja az olvasókönyvet, akkor még gyereknyelven, a mesék szokásos toposzait használja, később pedig, amikor már Turing-gépekről esik szó, sokkal felnőttesebb nyelvezetre vált. A fordítás is dicséretesen jól sikerült, az olvasó könnyen belehelyezkedhet a különös gépekkel teli korbá, ahol az emberek nanorobotokkal ráségitve szabadon változtathatják meg a külsejüket.

GS ★★★★★

Csak szuperlatívuszokban érdemes beszélni róla



HUGO-DÍJAS REGÉNY
GYÉMÁNTKOR

Lengyel Dávid-Kuba Richárd: Holtak világa – a jóslat

//Eskin

MINDIG NAGY ÖRÖM, HA fiatal, feltörekvő írók történeteit olvashatjuk, amelyekben ráadásul jelentős potenciál is lakozik. A kétszerzős regény olyasmivel indít, amire eddig még nem láttam példát: Magyarországra is begyűrűzik a zombivírus, úgyhogy itt kell helytállni valahogyan. Főszereplőnk a 21 éves Andris, aki már évek óta várja Nostradamus jóslata nyomán, hogy a holtak kikeljenek a sírjukból, most pedig íme. Tetszett az ötlet, hogy a naplója alapján követhetjük az eseményeket, illetve az is, hogy kvázi két szálon fut a sztori. Véleményem szerint nem ártott volna egy keménykező szerkesztő a kötetnek, mert akad benne néhány

furcsaság, jó lett volna jobb karakterábrázolás, több leírás, illetve még több egyéni íz, de ettől függetlenül tetszett. Teljesen korrekt kalandregény, szerencsére nem gyömöszöltek bele nem odaillo dolgokat. Biztos vagyok benne, hogyha továbbfejlesztik magukat a szerzők, akkor fogunk még tőlük remek dolgokat látni.



GS ★★★★★

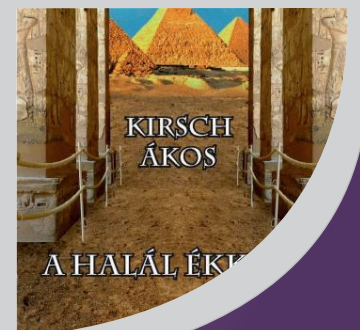
Csak így tovább!

Kirsch Ákos: A halál ékköve

//Eskin

KIRSCH ÁKOS SZINTÉN elsőkönyves szerző, megnyerte a Kölyvmolyz.web4.hu szerzői versenyét is. A cselekmény ígéretesen indul, viszont sajnos több olyan hiba is van a regényében, amelyeket nem ártana a későbbiekben kijavítani. Az alkotása vérbő kalandregény, amelyben egy titokzatos gyémánt után nyomoz a Scotland Yard egyik nyomozója, aki sármos, erős, mindemellert piszok okos, ráadásul összeismerkedik egy szintén nagyon okos és csodaszép nővel. A szereplők sajnos elég sablonosak, az egymással való viszonyuk hiteltelen, Egyiptom szerepeltetése lassanként idejétmúlttá válik (túl sokan jelenítették már meg az egyiptomi kultúrát filmekben, regényekben stb.,

Indiana Jones után pedig már elég nehéz utaztatós, egzotikus helyszíneken játszódó kalandregényt írni), emiatt pedig az alpból jó felütéssel induló regény hamar ellaposodik. Ákosban is megvan a lehetőség, ugyanúgy, mint a fent említett szerzőkben; mindenkinek, így neki is tudom ajánlani a neten megtalálható guide-okat, amelyekben ingyen és bérmentve érthetjük el a már több éve publikáló írók tanácsait.



GS ★★★★★

Kalandregény Indiana Jones nyomdokain

ZENE

Slash – Slash Deluxe Edition

//Gyu

EZT A LEMEZT JÓCSKÁN DICSERTÜK, amikor megjelent, viszont más kritikusok nem estek hanyatt tőle. Érdekes módon a MetaCriticen 56-on áll (azonban vegyük hozzá, hogy a User Score 85!). Úgy vélem, sok kritikus kolléga már nem képes a hard rockot felfogni – annyira „elektronikusodott” a hallásuk –, no de mások ízlésén botorság lenne vitatkozni, ezért nem is teszem. A Deluxe Edition a tavalyi Slash-szólóalbum új kiadása három bónusz dallal (mind akusztikus Myles Kennedyvel) és egy extra DVD-vel, amelyen több koncertfelvétel, hivatalos klip, interjú és BTS, azaz színpalak mögötti bekukkantás szerepel. Nem vagyok teljesen biztos,

hogy ez a tartalom önmagában elég-e ahhoz, hogy valaki megvegye a lemezt, amennyiben rendelkezik az eredetivel, de az tuti, hogy aki most akarja beszerezni, csakis ezt vegye meg – aki pedig nagy rajongó, annak a gyűjteményében nagyon jól fog mutatni. Slash jó formában van, tutik a szólók, zúz a rock'and'roll, van DVD is, mi lehet még?



GS ★★★★★☆

No de miért kellett erre a kiadásra ennyit várni, kérem szépen?

ZENE

Bikini – Elmúlt Illúziók

//Gyu

TELITALÁLAT EZ A LEMEZ-CÍM: bennem is elmúltak egyes illúziók az albumot kezembe fogva és hallgatva.

Például nagyon örültem a bónusz koncert-DVD-nek, amelyen mindössze 5 darab 4 perces szám található. Mi van? Túl drága lett volna a lemez, ha nem 20, hanem mondjuk 70 percnyi koncert van rajta? De akkor minek adták egyáltalán a 20 percet? Nem értem. Maga a koncert egyébként nem rossz, Peta jól tolja a szólókat, Mihalik kolléga nagy energiával dobol, Lojzi pedig mosolyog. Ugyanez a helyzet a lemezzel: teljesen jó dalok találhatóak rajta, a kezdő, himnikus Adjon az ég mindig jobbat tuti sláger lesz, szóval akár elégedett is lehetnék.

Mégsem vagyok, és emiatt sokan tuti utálni fognak. D. Nagy Lajos úgy érzem, mintha kissé elfáradt volna – az csak egy dolog, hogy kicsit pösebb, mint volt, őt mindig is így szerettük. A baj az, hogy valahogy nincs meg ezen az albumon az a karizma és erő, ami régebbi Bikini-lemezeken megvolt – ezt hiába próbálja pótolni a sok jó zenész (leginkább az elképesztően jó gitáros Peta), az én fülem szerint nem megy. Kár...



GS ★★★★★☆

Szegény D. Nagy Lajos elfáradt picit: ezt ellensúlyozza egy rövid koncert-DVD

ZENE

Green Day: Awesome as f**k

//Eskin

HA MÉG EMLÉKEZTEK, pár éve jelent meg a Green Day hatalmas sikerű albuma, a 21 Century Breakdown, amelyben két fiatal történetét mesélték el, miközben persze nem hagyhatták említés nélkül az aktuálpolitikai kérdéseket sem. A lemezhez kapcsolódó világ körüli turné során rengeteg helyen felléptek, és amikor elkezdték visszanezni a felvételeket, valamint elkezdtek kiválogatni a legjobbakat, rá kellett jönniük, hogy né, ebből kijön egy lemez. Ráadásul nem is egy, hanem kettő, mert a zenei CD mellett még egy DVD-t is kapunk, amelyen megnézhetjük a tokiói koncert legszebb pillanatait, illetve ismét meghallgathatjuk a nagy slágereket.

Emellett viszont csak egy új számot, a Cigarettes and Valentines nevű slágergyanús zenét kapjuk, amelyet mi is bemutattunk a Másvilág DVD-s adásában nemrégiben. Én még kíváncsi lettem volna különféle letölthető háttérképekre stb., de ha nem, hát nem. Ennélfogva tehát a csomag csak hardcore GD-rajongóknak ajánlott, ők viszont nem fognak csalódni.



GS ★★★★★☆

Az együttesről sugárzik, hogy imádják, amit csinálnak

ZENE

Sugar Loaf – Instant Karma

//Gyu

MAGYARORSZÁGOT többek között arról lehet megismerni, hogy ha egy divat beindul, akkor azonnal több százan megpróbálják lemásolni, ez pedig egy-két kiemelkedő tehetségnek sikerült, többeknek nem. A Sugar Loaf szerencsés, ugyanis kiváló zenészek működnek együtt, emellett pedig a menedzselés is ügyes – be is futottak. Az új album pedig friss, lendületes, aktuális. Egy olyan énekesnő-celeb énekel celebekről, akit szintén bele akartak ebbe a szerepbe nyomni – szerencsére nem sikerült, így azért sokkal hitelesebb. Az album magyar lemezhez képest egész jól szólal meg, ezért külön gratuláció a készítőknak, úgy néz ki, ebben is fejlődünk lassan. Talán az egyedüli dolog, ami zavarhatja

az ilyen fogadatlan prókátort, mint én, az az utolsó dal, a Hotel Éden, amely a (szerintem) rémes tévés valóságshow egyébként nem rossz főcímdala – azonban mint ilyen, rossz asszociációkat kelthet. Nem feltétlenül tettem volna az albumra, pedig a dal önmagában nem rossz, sőt, és elfogadom, hogy sokaknak a műsor is tetszik. Úgy vélem, ez az eset az, amikor a kevesebb több lehetett volna. Összefoglalva, friss, lendületes, jó produkció. Örülünk.



GS ★★★★★☆

Friss, lendületes, de „Édentelenül” jobb lett volna

DVD

Tron: Örökség

//Gyu

VOLT EGYSZER, HOL NEM volt, egy legendás film, gyakorlatilag az első, széles tömegek által is „számítógépes technikával készültek vélt” alkotás, a Tron – aranyos történet egy hálózatos versenyéről, jóval a Mátrix előtt. Nagyon sok évnek kellett eltelnie ahhoz, hogy jöjjön a folytatása, ami 2011. április 20-án itthon is megjelent DVD-n és BD-n.

TRON, AMI ÖRÖKÖLT EZT IS, AZT IS

Első látásra a folytatással nincs is semmi gond: a főszereplőnk egy jóképű, sikeres fiatal fejlesztő, aki a gonosz, nagy szoftverbirodalom ura, amellyel azonban nem nagyon törődik – sokban hasonlít az apjára, aki retentően hiányzik is neki. Megtörténik az áttörés, sikerül bekerülni az apuka által létrehozott hálózatba, amely nem véletlenül mátrixos, még akkor is, ha az eredeti Tron film több évvel a Mátrix előtt jelent meg. A képzelt világ, ahol a lemezeket tárolnak minden lényeges dolgot (gyakorlatilag az elektronikus entitások lelkét), első látásra szinte tökéletes, de hamar kide-

rül, hogy a korrupció ezt is áthatja nagyon keményen, s persze készülnek arra, hogy materializálják magukat és a valódi világ ellen induljanak. Érdekes módon rengeteg az utalás a filmben akár áttételesen, akár direkt módon más jól ismert filmekre: a már említett Mátrix mellett a Csillagok háborúját is többször viszontlátjuk, főleg, amikor a „klónhadsereg” készül a támadásra – de más utalások is elő-előfordulnak. Ami nem utalás, az a Dr. House-ból megismert Tizenhármak, Olivia Wilde, aki igen sokunk bakancslistáján szerepelhetne, és nemcsak igen jó csaj, hanem azért színésznőnek sem rossz.

NÉZZÜK 2D-BEN, 3D-BEN ÉS HALLGASSUK IS!

Kétségtelenül látványos, jól kinéző a produkció, a történet(ecske) elég lapos, Olivia Wilde viszont egyértelműen megmenti – a film legnagyobb erénye pedig a csinos színész(ecske) mellett, amely által kiemelkedik az átlagból, hogy a zenéje elképesztően jó. A Daft Punktól származik, amely duó a 80-as évek elektronikus stílusait tolja végig nagyon jól. A Tron: Örökség 3 verzióban jelent meg:

1. Egylemezes DVD
2. BD Combo változat (egylemezes DVD+egylemezes BD)
3. BD szuperszett (egylemezes 2D BD+egylemezes 3D BD) – ez igen érdekes, különleges verzió.

GS ★★★★★☆

Szuper zenéjű, elég látványos és Olivia Wilde-os Tron-folytatás



KÖNYV

Andrzej Sapkowski Vaják: Az utolsó kívánság

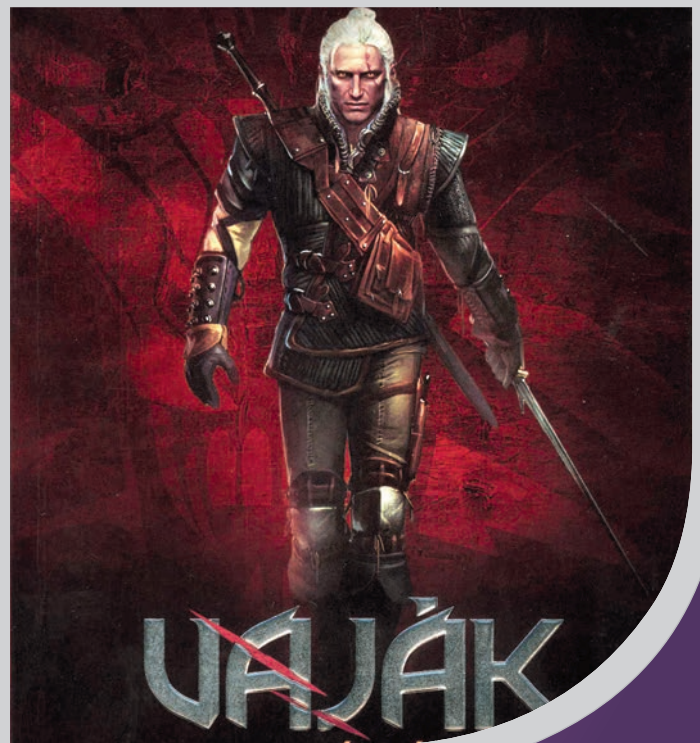
//mazur

ANNAK IDEJÉN, AMIKOR MÉG A THE WITCHER JÁTÉK MEGJELENÉSE ELŐTT ÍRTUK AZ ELŐZETESEKET, nehéz volt láthatatlanban lelkesedni Geralt karakterének megalkotója, Andrzej Sapkowski munkássága iránt. Sajnos egészen mostanáig nem jelent meg a novelláskötete magyarul, pedig aki játszott a *The Witcher*-rel, az már abból is visszafejthette, hogy milyen izgalmas, egyedi atmoszférájú világot is épített fel műveiben ez a derék lengyel íróember. Most azonban közeleg a játék folytatása (béta-tesztünk a 34. oldalon olvasható), úgyhogy alapozáshoz épp a legjobbkor érkezett ez a lazán kapcsolódó novellákat összegyűjtő kötet. A „witcher” után a „vaják” kifejezés eleinte furcsa, de igazából bravúros, mert egyszerre utal Geralt, a főhős alkímiában és mágiában való jártasságára is. (Már csak a csajozást és a kardforgatást kellett volna belevenni – a „Vaják, a szexharcos” azonban inkább egy kis költségvetésű horrorpornóra engedett volna következ-

tetni, tévesen.) Akárhogy is: a könyvet olvasni több szempontból is nagyszerű élmény volt. Egyrészt utólag is lejött belőle, hogy milyen remekül sikerült annak idején a játékban visszaadni a helyszín és a főhős hangulatát – mintha a könyv készült volna a játék alapján, nem pedig fordítva. Később azonban egyre több apró részlet került elő, és lassacskán egy még gazdagabb világ, még összetettebb és életszerűbb karakterek tűntek fel. Ezzel együtt az első néhány történet még alig több, mint hangulatos fantasyponyva, de aztán Sapkowski behúzza elhinnénk azt is, hogy más-más írta a novellákat, olyan változatos tud lenni a stílusban, a történet szálainak szövegtetésében, a feszültség felépítésében és fenntartásában. Az egyedi hangulathoz szorosan hozzátartozik, ahogy Sapkowski bátran, sőt szemérmetlenül nyúl hozzá szláv mítoszokhoz, legendákhoz, vagy akár a nálunk is jól ismert népmesékhez, kéjesen széttrancsírozza őket, majd valami egészen beteg humorról áruklódó szörmszülötteket rak össze belőlük – azt hiszem, ennyi év után sem álltam rá készen, hogy a törpéknél mendekeket kereső királykisasszonyról (hogy is hívták?) vagy akár a hajukat tornyokból lelógató leányokról megtudjam a sokkoló igazságot.

GS ★★★★★☆

Bőven több, mint hangulatos fantasyponyva



KÖVETKEZŐ
SZÁMUNK
MEGJELENIK:
ÁPRILIS
19.

DUKE NUKEM FOREVER

Az FPS-ek egyik leghírhedtebb és legmecsőbb figurájára rengeteget kellett várnunk, de visszatért! A *Duke Nukem Forever* hőse természetesen Duke lesz, aki ismételten felveszi a puskát és a régi szövegeket, hogy odapörköljön a gaz gonoszoknak. Teljesen új grafikai engine és némi játékménetsbeli változás mellett rengeteg új fegyver vár ránk. Az egyjátékos örömeiket multis örömmel is megfelelik, hogy teljes legyen az öröm. Tizenhárom év kínkeserves várakozás után végre megjelenik, és remélhetőleg ütni fog!



THE WITCHER 2

Andrzej Sapkowski művei soha nem voltak még oly népszerűek Lengyelországon kívül, mint az utóbbi egy-másfél évben. Ennek oka elsősorban az ihletadó novellákat alapul vevő szerepjáték, a *The Witcher*: A hivatásos szörnyvadász kalandjait feldolgozó alkotás milliós rajongótáborra tett szert, s óhatatlanná vált, hogy előbb-utóbb bejelentik a folytatást. Nos, a szebb grafikával, javított harc- és párbeszédrendszerrel feltuningolt *The Witcher 2: Assassins of Kings* a hírek szerint konzolokra is érkezik valamikor a jövőben.



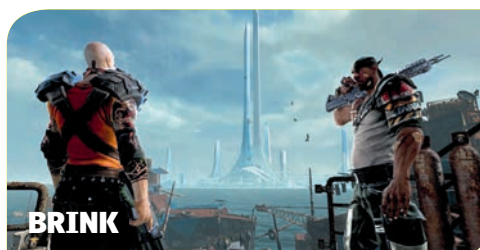
PORTAL 2

Nem egyetlen laboron, hanem egymástól elszigetelt járatrendszereken kell majd végigjutnunk, amelyeket GLaDOS eltérő személyiségei irányítanak, hol segítve, hol félrevezetve bennünket, a feladatunkat pedig tovább nehezíti, hogy a pályákat menet közben is változtatja az MI. Chell ezentúl sapkában és fehér orvosi köpenyben igyekszik megoldani a fejtörőket, de csinosabb nem lesz, mert a hosszú hibernáció bizony megviselte. A jó single kampány mellett megjelenik a játékban a divatos kooperatív mód, amelyben Chell helyett két robotot teregethetünk majd.



OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER

2013-ban amerikai katonákat küldenek Tádzsikisztánba, hogy az ottani érdekeltségeket védjék. Az országban nemcsak a helyi turbánosok jelentenek veszélyt az amerikaiakra, mivel Kína is beavatkozik. Választható kaszt lesz a lövész, a gránátos, a felderítő és az automata lövész, ugyanolyan alapfegyverrel, ám eltérő kiegészítő felszereléssel.



BRINK

A mértéktelen környezetszennyezés miatt előnti a Földet az óceán, emberhez méltó élet lehetőségét pedig egyedül Ark úszó ökövárosa képes szavatolni az emberiség elitje számára. A rozoga hajókon tengődő túlélőkre a lassú pusztulás vár, míg nem ők is rátalálnak Arkra, ahol felépíthetik a maguk úszó nyomornegyedét. A béke azonban törékeny jószág.



SONY 3D-S NOTESZGÉP

Következő számunkban többet közzét teszünk a Sony új, 3D-s kijelzővel szerelt noteszgépéről is, amely nemcsak a kimagasló megjelenéséről, hanem a brutális hardveréről is híres F szériába tartozik. Az alapvetően multimédiás célokra szánt géppel akár egész nyugodtan játszhatunk is.



KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK: WORLD OF GOO

A *World of Goo* kissé a *Lemmingsre* és a *Bridge Builderre* emlékeztető játékmérete pofon-elegyszerű: egy nyúlós csőrendszerrel egymáshoz láncolt apró ragacs-golyókat kell eljuttatnunk a pálya végére, ahol egy „porszívócső” felszippantja őket. A ragacsokat megfogjuk, és abba az irányba nyújtjuk a megengedett mértékig, amerre terjeszkedni szeretnénk, így a legegyszerűbb hidacsoktól az egészen bonyolult építményekig rengetegféle szerkezetet megalkothatunk. Ez már önmagában sem könnyű, ám a pontos fizikai modellezés igencsak megnehezíti a feladatot, hiszen ha rossz a statika, könnyen összedőlhet a művünk.



MÁJUSBAN A BOLTOKBAN

www.whatisfear.com

GameStar

CNGHU

www.cnghungary.hu





Teljes DVD-tartalom **GameStar**

2011. április

PC DVD-ROM

GameStar



PLUSZ

Intenzív multís FPS-élmődét ismerhetünk meg a *War Rock* személyében, amely nemcsak azért csábító, mert rengeteg járművet próbálhatunk ki benne, hanem azért is, mert ingyenes! Felig-meddig ugyan, de tényleg az, tegyetek egy próbát vele, biztos megtetszik!



DEMÓ

A *Black Mirror 3* egy klasszikus kalandjáték, amelyben rejtélyes gyilkosságokat kell megfejtenünk és családi átkokat kell megtörnünk. A demóban helyet kapott a játék teljes első fejezete, valamint egy visszatérő tészt is láthatunk az előzményekről.

DEMÓ:

Black Mirror 3
Dead Meets Lead
Starpoint Gemini

GSTV MŰSOR:

Másvilág
Mélyvíz
Aréna
Kerekasztal
Játékvideók

JAVÍTÁSOK:

Assassin's Creed:
Brotherhood
BioShock 2
Crysis 2
Dragon Age II

MINIJÁTÉKOK:

A7Xpg
Abcd
Action First
FallOver
La Milana

MÉLYVÍZ:

Driver: ATI v11.3 NVIDIA
266.58
Videó: K-Lite Codec Pack,
BSPPlayer, DivX
Fájlmenedzser: Total
Commander, FDM
Grafika: HyperSnap,
IrfanView, Gimp, Paint.
NET.

Internet:

Explorer, Firefox
Chat: aMSN, mIRC
Tömörítő: WinRAR,
WinZip

Vírusirtás, spam: ESET
Smart, Security, Vipre
Antivirus, AntiSpyware,
Outpost Pro Security
Suite
DVD-író szoftver:
Burn4Free

Irodai szoftver:

OpenOffice

HATÉREKÉPEK:

Battlefield 3
Call of Juarez
Crysis 2
Deus Ex: Human
Revolution
Duke Nukem: Forever
Gears of War 3
Homefront
King Arthur 2: The
Role-Playing Wargame

Magicka: Vietnam
Might & Magic Heroes 6
Motorstorm Apocalypse
Slift 2: Unleashed
Red Faction
Armageddon
Shogun 2: Total War
LotR: War in the North
Warhammer 40k: Space
Marine

SHADOWGROUNDS: SURVIVOR



GS1104



FROZENBYTE

SHADOWGROUNDS SURVIVOR



VÉRREL TÉRÍT.
FEGYVERREL KERESZTEL.

A PAPA

HÁBORÚ A VÁMPÍROK ELLEN
3D-BEN

A SCREEN GEMS BEMUTATJA A MICHAEL DE LUCA PRODUCTIONS/STARS ROAD ENTERTAINMENT PRODUKCIÓJÁT A TOKYOPOP FÉNYTMOKÓDÉSÉVEL "PRIEST" PAUL BETTANY, KARL URBAN, CAM GIGANDEY, MAGGIE Q, LE COLLINS
VALAMINT STEPHEN MOYER ÉS CHRISTOPHER PLUMMER JELEZTTERVEZŐ HA NGUYEN ZENE CHRISTOPHER YOUNG VÁGÓ LISA ZENO CHURGIN ALCE LÁTVÁNYTERVEZŐ RICHARD BRIDGEL AND FITZGERALD TITELZSÉGE DON BURGESS, ASC
EXECUTIVE PRODUCEREK GLENN S. GAINOR STEVEN H. GALLOWAY STU LEVY PRODUCER MICHAEL DE LUCA JOSHUA DONEN MITCHELL PECK AZ EREDETI "PRIEST" MŰVÉSI VEGYÉNY ÍRÓJA WOO HYUNG ÍRTA GARY GOODMAN

PRIEST-MOVIE.NET

RENDEZTE SCOTT STEWART
Soundtrackon
Madison Gate Records

3D

SONY
mke, believe

SONY
PICTURES
HOME ENTERTAINMENT

A SONY PICTURES ENTERTAINMENT INC. TULAJDONA. KIZÁRÓLAG PROMÓCIÓS FELHASZNÁLÁSRA. ARSÍTÁSA, MASOLÁSA VAGY TÖRŐGÍTÉSE SZÉRDORÁN TILTOS.



MÁJUS 12-TŐL A MOZIKBAN





ÚJ AXE EXCITE

MÉG AZ ANGYALOK IS
BŰNBEJESNEK

www.facebook.com/axe.magyarország
www.axe.hu