



TELJES JÁTÉK: THE VOID

AZ UTÓBBI ÉVEK LEGMERÉSZEBB KALANDJÁTÉKA, MŰVÉSZI LÁTVÁNYVILÁGGAL!

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

2011. JÚLIUS
1995 FORINT

STARCRRAFT 2:
HEART OF THE SWARM
THE CURSED CRUSADE
METRO: LAST LIGHT
F.3.A.R.

CALL OF DUTY

MW3

TIBIA
KLIENS ÉS
NYEREMÉNYJÁTÉK

ALIENS: COLONIAL MARINES

Az eddigi legmonumentáli-
sabb Alien-feldolgozás

DEAD ISLAND

Zombiölés
mesterfokon!

www.gamestar.hu

2011/07
1995 Ft

GameStar




9 771787 902009



11007

FORRADALMAT HOZ A FEJLŐDÉS



A MAJMOK BOLYGÓJA- LÁZADÁS

#APESWILLRISE

WWW.APESWILLRISE.COM



©2011 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.



AUGUSZTUS 18-TÓL A MOZIKBAN





KEDVES OLVASÓK!

ELŐSZÖR IS ESSÜNK TÚL a keletlenlenségen: fejem leszegve, cipőm orrával egy képzeletbeli követ rugdosva, pillantásokat zavartan kerülve be kell vallanom, hogy a *Witcher*-képregény befejező része ismét nem érkezett meg időben, és épp lecsúszott a DVD-ről – elnézésekért kérjük, jövő hónapban most már tényleg ott lesz. Ha megint közbejönne valami (ami nem fog, nem és nem), akkor én magam rajzolok nektek egy képregényt. *Witcher*t még nem rajzoltam, cicát már igen, de mivel már itt van az anyag, ezért viszonylagos magabiztossággal ígérgetek. Akárhogy is, majd jóvá tesszük valahogyan! Első körben egy endernél beváltható csókkuponra gondolok, de ezt még egyeztetnem kell vele is. Na de hess, otromba viccelődés, amikor épp elné-

zést kell kérni! Szóval... elnézést kérünk az ismételt csúszásért. Van azonban jó hírem is! Talán emlékeztek, hogy hónapok óta dolgozunk az újság megújításán, amihez töledek is kértünk ötleteket. Még egyszer szeretném mindenkinek megköszönni a javaslatokat, építő-szépítő kritikákat, az eredményt hamarosan láthatjátok. Sőt, egyet már most is: többen is kérdőre vontak minket, hogy ha már mobilos játékokról írunk, miért vagyunk elfoglaltak az „almás” termékek irányában – nos, nem vagyunk, de hogy ennek jelét is adjuk, mostantól külön foglalkozunk a „robotos” telefonokkal is. Velünk lehet tárgyalni! Szóval új dizájnt konkrét hónapra még nem merek megígérni (mondjuk van a nevében „r” betű, és akkor jövő áprilisig van mentségem), de higgyétek el, rajta vagyunk az ügyön. Sőt, látjuk a

célt! A grafikus kollégákat például naponta megkérdezem, hogy készen vannak az új dizájnnal, de ők csak sötéten néznek rám, úgyhogy... még nem. Most mit mondjak, akár segítenék is, de mint már említettem, cicán kívül nem tudok túl sok mindent rajzolni. (Esetleg *witcher*.) Ráadásul a grafikusokat sem szabad a végtelenségig dühíteni, mert ők kezelik az InDesign-t meg a Photoshopot, és hozzáférésük van a szerkesztőségi fotókhoz – ha értitek, mire célzok. De inkább nem is célozgatok tovább, remélem, hogy ebben az eszeveszett hőségben most épp a strandon hasalva olvassátok a GameStart, esetleg egy jó sör és sok-sok cibora (vagy épp sok-sok sör és egy cibora?) társaságában. Akárhogy is, jó szórakozást hozzá!

mazur

CÍMLAPSZTORI: CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

A CALL OF DUTY JELENLEG A VILÁG ELSŐ SZÁMÚ FPS-E, 30 millió játékosal ez nem is kérdéses. Az viszont már igen, hogy mi lesz ősszel, amikor megérkezik az új rész, szinte egyszerűen a nagy kihívó *Battlefield 3*-mal. Aki akar, az bátran szurkoljon, hujjogasson, mexikói hullámozzon az ő kedvencének, mi egyformán drukkolunk mindkét csapatnak, hiszen a két (talán) legjobb háborús FPS egymást tapossa, csak hogy elnyerje a játékosok kegyeit, ezen pedig mi csak nyerhetünk, nem igaz? És hogy melyik lesz a jobb? Amíg rá nem vesszük mindkettőre a tesztvégi százalékot, a becsléseinket inkább megtartjuk magunknak.



26

GameStar

TARTALOM /07

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN



BEMELEGÍTÉS

- 6 DVD-TARTALOM
- 8 ARÉNA

ÚJDONSÁGOK

- 12 HÍREK
- 22 X-MEN DESTINY
- 26 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3
- 32 STARBUCK 2: HEART OF THE SWARM
- 34 ALIENS: COLONIAL MARINES
- 38 THE CURSED CRUSADE
- 40 METRO: LAST LIGHT
- 42 DEAD ISLAND
- 46 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

JÁTÉKBEMUTATÓK

- 50 F.3.A.R.
- 56 RED FACTION: ARMAGEDDON
- 60 DARKSPORE
- 62 HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS PART 2
- 64 GODS AND HEROES: ROME RISING
- 66 BLACK MIRROR 3
- 67 ALPHA POLARIS
- 68 TIBIA
- 69 AIR CONFLICTS: SECRET WARS
- 70 MEN OF WAR: ASSAULT SQUAD
- 71 CARS 2: THE VIDEOGAME
- 72 CALL OF DUTY: BLACK OPS ANNIHILATION MAP PACK
- 72 MAGIC THE GATHERING: DUELS OF THE PLANESWALKERS 2012
- 72 FALLOUT: NEW VEGAS - HONEST HEARTS
- 73 DEAD BLOCK
- 74 BASTION
- 76 CHILD OF EDEN
- 78 THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3DS
- 79 FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLLECTION
- 79 LEGEND OF HEROES: TRAILS IN THE SKY
- 80 TOUCHGRIND BMX
- 80 DUCATI CHALLENGE
- 81 CLUMPSBALL 2
- 81 ORDER & CHAOS ONLINE
- 82 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MÉLYVÍZ

- 84 HÍREK
- 87 HTC SENSATION
- 88 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BELEMENÉS

- 90 JÁTÉK ÉS MŰVÉSZET
- 92 MÁSVILÁG
- 96 KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



26 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

Három a modern igazság!



34 ALIENS: COLONIAL MARINES

Arca fel!



50 F.3.A.R.

Harmadszor is megijedünk



62 HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS PART 2



87 HTC SENSATION



90 JÁTÉK ÉS MŰVÉSZET

GYORSKERESŐ

AIR CONFLICTS: SECRET WARS	69
ALIENS: COLONIAL MARINES	34
ALPHA POLARIS	67
BASTION	74
BLACK MIRROR 3	66
CALL OF DUTY: BLACK OPS ANNIHILATION MAP PACK	72
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3	26
CARS 2: THE VIDEOGAME	71
CHILD OF EDEN	76
CLUMPSBALL 2	81
DARKSPORE	60
DEAD BLOCK	73
DEAD ISLAND	42
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION	46
DUCATI CHALLENGE	80
FALLOUT: NEW VEGAS - HONEST HEARTS	72
F.3.A.R.	50
FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLLECTION	79
GODS AND HEROES: ROME RISING	64
HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS PART 2	62
LEGEND OF HEROES: TRAILS IN THE SKY	79
MAGIC THE GATHERING: DUELS OF THE PLANESWALKERS 2012	72
MEN OF WAR: ASSAULT SQUAD	70
METRO: LAST LIGHT	40
ORDER & CHAOS ONLINE	81
RED FACTION: ARMAGEDDON	56
STARCRRAFT 2: HEART OF THE SWARM	32
THE CURSED CRUSADE	38
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3DS	78
TIBIA	68
TOUCHGRIND BMX	80
X-MEN DESTINY	22

ASK DA TEAM

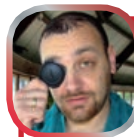
Milyen játékot készítenétek, ha végtelen mennyiségű pénz állna hozzátok a rendelkezésetekre?

A kérdést feltette – JimmySmog



mazur

Lehet hogy most meg is csinálják a *Warhammer 40K: Space Marine* fejlesztői, mert évek óta álmodozok egy igazi *Warhammer 40K* világban játszódó FPS-ről, amiben végig lehetne járni, hogy miként lesz az egyszerű halandóból féltelen űrgárdista, aztán pedig lehetne égetni az eretneket, ölni a mutánst, tisztítani a tisztátalant.



RG

Kivásárolnám a 2K Czech brigádöt a *Take Two* karmaiból és pénzelném a *Mafia 2* újra kiadását úgy, ahogyan azt ők is elképzelték.



Eskin

Vagy a *The Longest Journey 3*-at, vagy valamilyen *World of Warcraft*, ahol csak én játszhatnék, egyedül, meg akiknek megengedem. :gonosz kacaj: De mivel végtelen mennyiségű pénzről lenne szó, ezért nem is játékot csinálnék, hanem folytatnám a *Firefly*-t. Nyilván.



Sophiaso

Úgy vélem, hogy viszonylag kevés elmélettel vagy kritikával foglalkozó szakember szokta/szeretné gyakorlatban is kipróbálni szakmáját. Nekem sincsenek különösebb játékkészítói ambícióim, de egy jó koncepció megalakításában szívesen segídek, mint például szövegírás, szinkron és hasonlók.



ender

Jót.



Gyu

A játék *Larry Niven Gyűrűvilágának* teljes területén játszódna, és azt kéne kinyomozni, kik építették, miért hagyták el, és azóta mi történt a Gyűrűvilággal. Akik ismerik, tudják, mennyi pénz kéne ehhez.



EndreMan

Egy szalmonella-vírus-szimulátort szeretnék, romlott ételekről kellene átugrálni az emberek szájába. Valamint egy olyan sandbox játékot, amiben egy uszodai kukkolót alakítunk, ha pedig elkapnak, game over.



BZ

Ha végtelen mennyiségű pénzem lenne, akkor sajnos elsőként nem egy számítógépes játék készítése jutna eszembe... A hawaii házistúdió felépítése után viszont mindenképp csinálnék olyan igazi, régi vágású *LucasArts*-féle kalandjátékokat. Sokat. Meg is venném a *LucasArts*öt egy az egyben.



Duncan

Minden idők legnagyobb volumenű és legjobb hangulatú űr-sandboxát. Űrhajókat vehetsz, tuningolhatsz, minden bolygón városokban barangolsz, küldetéseket teljesítesz, kereskedsz intergalaktikusan. Sok mellékzál, minijáték és interakció, jó karakterek, fél éves játékidő. Vagy ilyesmi...



Mocsy

Összeszednék olyan nagy neveket, mint *Larry Holland* és *Ed Kilham*, aztán megvenném *George Lucastól* a *Csillagok háborúja* jogait, és elkészíteném a *TIE Fighter X-Wing MMO*-t, amiben csak és kizárólag űrhajókkal lehetne repülni, harcolni és kereskedni. Viszont szigorúan az eredeti trilógia alapján!



Mayer

Egy jó nagy dömpert készítenék. Beleülök, a többiek pedig tolják coopban.



aDaM

Gyu ültette a fülembé a bogarat pár hete, azt mondta: kérjem meg az E3-on a *Rockstart*, csináljanak végre nindzsás, járkálós, sandbox játékot. És milyen igaza van! Azóta én jár a fejemben. Ha lenne elég pénzem, már rég azt fejleszteném...

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
Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@idg.hu

GameStar DVD szerkesztő:
Kaiser K. Dávid (Mastigias) kkaiser@idg.hu

Munkatársak:
Balla „Pinky” 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 (Wyvern) wyvern@gamestar.hu
Kálmán Balázs (Flatline) flatline@flatline.hu
Kovács-Cohner Róbert (kacor) kacor@gamestar.hu
Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu
Mocsy József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu
Molnár József (hmolnari) hmolnari@gamestar.hu
Pál Zsófia (Sophiaso) zspall@idg.hu
Rátfai Gábor (RG) grafai@idg.hu

GameStar TV
Kreatív producer: **Szeleczky Ádám** (aDaM) aszeleczky@idg.hu
Szerkesztő: **Dragon György** (Gyu) gyu@gamestar.hu
Videószerkesztő: **Cs. Nagy Endre** (EndreMan) enagy@idg.hu

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

Munkatársak:
Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu
Erdői 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) iberenyi@idg.hu
Berényi Teréz (tberenyi) tberenyi@idg.hu

Korrekktúra:
Hajdú Éva (Eskin) ehajdu@idg.hu

Szerkesztőségi ügyelet: **Horváth Lászlóné** (bhovath) bhovath@idg.hu
Telefon: 577-4300, fax: 266-4343

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

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

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

KONFERENCIA
Rendezvény szervező: **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 hirdakézesítőknél, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hirdapelofozites@posta.hu.), Budapesten a Hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300).
A GameStar régebbi számai, és ajándékterjesztési 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 cikk (eredetiben vagy fordításban), minden megjelölt képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal. A hirdetések a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezelik, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

Lapunkat a MATESSZ auditalja.
Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.

Ipsos **GfK** **print-audit**

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



TELJES JÁTÉK: THE VOID

A THE VOID OROSZ FEJLESZTŐK munkájának gyümölcse, amellyel megnyerték a 2007-es Oroszországi Játékfejlesztők Konferenciáján a Legeredetibb Játék díját. A történet egy lélekről szól, aki az Ürességben ragadt, mielőtt teljesen eltávozna. Az Üresség egy purgatóriumszerű hely, ahol a legértékesebb dolog a Szín: egy olyan folyadék, ami életerőt ad. A Szín nagyon ritka, és mindenki éhezik rá – a gyönyörű meztelen Nővérek és az eltorzult Testvérek egyaránt. A Névtelen Nővér

segítségével a lélek rátalál egy módra, amellyel együtt elszökhetnek és a felszínen reinkarnálódhatnak. Ehhez viszont meg kell küzdeni a Testvérekkel... Telepítéshez indítsátok el a DVD-n található setup.exe nevű fájlt.

HARDVERIGÉNY MINIMUM

Processzor: P4 2000 MHz
RAM: 512 MB
Szabad hely: 6 GB
DirectX: 9.0c
Videokártya: 128 MB

PLUSZ: TIBIA-KLIENS

A *Tibia* az egyik legrégebbi és legsikeresebb európai MMORPG, amely klasszikusokat idézhet fel bennünk. Összesen négy kaszt közül választhatunk: lovagként, paladinként, druidaként vagy bölcsként vándorolhatunk a virtuális világban, hogy feladatokat hajtsunk végre, ismerkedjünk, netán harcoljunk egymással.



Játékbeutató	30:12
Másvilág	28:22
Mélyvíz	3:25
Aréna	20:44
Kerekasztal	17:43
E3-összefoglaló	1:17:52

JÁTÉKOK

Super Street Fighter IV: Arcade Edition	19:52
Transformers: Dark of the Moon	10:20

ARÉNÁZÓK

Gyúnak még a haja is felállt rémületében, meghallva, milyen válaszokat adnak a kollégák (mazar közben amerikai futball QB-nek edz). Részletek a DVD-n található adásban, addig sem spoilerезünk!



KEREKASZTALOSOK

Ádám a 10-es számrendszer alapjait magyarázza, miközben Chavalier épp feltalálja a csip-csip-csóka című gyerekjátékot. Vagy azt már feltalálták? Gyú nem tudja eldönteni...



MÁSVILÁGOSOK

Gyú megmutatja, hogy a film- és zeneiparnak merre kéne fejlődni, ezt bal keze mutatóujjával egyértelműen közli is. Eskin pedig szurkol neki, hogy eltalálja az egészen pontos irányt. Néhány éven belül kiderül, sikerült-e...



TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



ESET SMART SECURITY (F6N4SP)

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 feltelepítet a DVD-melléklet Mélyvíz részlegében található Eset Smart Security kliensprogramot, majd ezek után látogass el a www.eset.hu/gamestar oldalra. Itt szükséged lesz az újságban található havi kódra, amelyel hónapról hónapra meghosszabbíthatod a program licencét. A kód a NOD32 aktiválásához is felhasználható. A telepítéshez internetkapcsolat szükséges!



OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitium két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják június 15-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogassunk el a www.agnitium.hu/gamestar oldalra és írjuk be az aktuális havi kódot (az Antivirus Próhoz: június 15.-július 31., 2011: **8Y2JG-GU9S5-CCKCK-KKGS-PRSCU**, a Security Suite Próhoz: június 15.-július 31., 2011: **2J13X-WAGY5-ES4CS-K4K8S-88C7P**).



VIPRE ANTIVIRUS + ANTISPYWARE (VIPUD8)

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!



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 ügyfélszámod beírásával. Ezután az aktiválást a program automatikusan elvégzi, erről e-mailben megerősítést is kapsz. Probléma esetén írd e-mailt a support@hu.pandasecurity.com címre.

HASZNOS PROGRAMOK > DRIVER: ATI 116 XP/Vista, NVIDIA 275.33 XP/Vista/7

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 GS1107 jelű DVD-lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt. A kezelőfelület Firefox böngészőre és 1024x768-as felbontásra van optimalizálva. A The Void 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



Battlefield 3 Limited Edition

várható: 2011. őszi
már előjegyezhető:
<http://cdgalaxis.hu>

8 990 Ft



FIFA 12

várható: 2011. október
várhatóan magyar kommentárral – már előjegyezhető:
<http://cdgalaxis.hu>

8 990 Ft



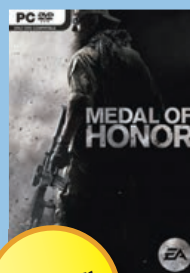
Crysis 2

6 990 Ft



Dragon Age II Bioware Signature Edition

6 990 Ft



Medal of Honor

4 990 Ft



Need for Speed Hot Pursuit

magyar
felirattal

4 990 Ft



Harry Potter és a Halál ereklyéi Lrész

4 990 Ft



Harry Potter és a Halál ereklyéi 2.rész

várható:
2011. július
már előjegyezhető:
<http://cdgalaxis.hu>

9 990 Ft



Alice Madness Returns

várható:
2011. június
már előjegyezhető:
<http://cdgalaxis.hu>

9 990 Ft



Portal 2

Megjelent, magyar felirattal

8 990 Ft



Sims 3 kiegészítő: Nemzedékek

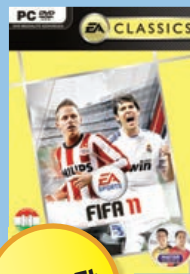
magyar
felirattal

7 990 Ft



Battlefield Bad Company 2

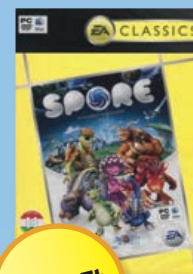
4 990 Ft



FIFA 11

magyar
kommentárral

4 990 Ft



SPORE

magyar
felirattal

4 990 Ft

Webáruház: cdgalaxis.hu

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

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu

//Gyu



KEDVES OLVASÓK!

38 fok van árnyékban, az agyam helyén lassan izzó szivacsok leledzenek. Két mondatot csak azért bírok egymás mellé tenni, mert az egyiket még tegnap írtam. A helyzet borzalmas, az utcán az olvadó aszfaltba ma beragadt egy teherautó. Ettől még az Aréna nem maradhat el, szóval olvassátok szeretettel!

E HAVI LEVELEINK AZ ELŐZŐ HAVI GAMESTARRA REAGÁLNAK



AZ A CSÚF MULTI

Talán kissé hebehurgya, amit írok, de ki kell adjam magamból. A minap, egészen pontosan a megjelenése napján megvásároltam Steamen a *Dungeón Siege 3*-at. Egyszerűen botrány ez a játék... Ha az ember vásárol egy játékot, legalábbis egy olyat, amit az Obsidian csinál, akkor elvárja, hogy egy olyan produktumot kapjon, ami az elvárásoknak megfelel. Na mármint a single nem volt rossz, végigvittem, hogy lássam, mennyi időt fektettek a történetbe. Amikor aztán végeztem, gondoltam, belenézek a multiba... Hát nem kellett volna. Az az illúzióromboló, nevétséges, nyomorék gameplay, ami ott fogadott, felháborító. Eleve, hogy annak a kameranézetét követi, aki kreálta a játékot, még hagyján, bár ez is eléggé rombolja az élményt, de hogy még el se mentse a karakterem, nos, az már kiverte a biztosítékot. Hozzá kell tennem, hogy vérbeli Blizzard-fanatikus vagyok, és mint ilyen, elvárom, hogy legalább megközelítse az adott játék azt a színvonalat, amit eme cég produkál... Komolyan mondom, nem értem, hogy amikor valaki fejből kipattan egy játékötlet, esetünkben az ARPG műfajon belül, akkor mire gondol. Ha valaki lemásolná például a *Diablót*, ne adj' isten

még újításokat is vinne a produktumba, akkor igazi gyöngyszemet hozhatna létre, nem kis profitot termelve. (Nem a *Torchlight*ra gondolok, hiszen abban nincs multiplayer, bár már készül a 2. rész, és talán ők az egyetlenek, akik észrevették, hogy mi kell a népek.) Speciál egy vagy két olyan céget tudok megemlíteni, aki egy kicsit is törekszik arra, hogy megfeleljen az elvárásoknak, ők pedig a Create a *Grim Dawn*mal, illetve a Grindin Gear Games a *Path of Exile*-l. Eme két játék, eme két fejlesztő talán rájött, hogy mi a siker és a játékosok megnyerésének a módja. És nem mellesleg ebből az egyik ingyenes lesz... Aki ARPG-fan, tudja, melyik az. Zárom soraimat és ne haragudj, ha zavartalak kissé talán lényegtelen levellel, de ez kikívánczolt.

Miután Chavalier kolléga tesztelte a játékot, talán szerencsésebb, ha ő reagál leveledre, át is adom neki a terepet.

A *Dungeón Siege 3* valóban érdekes eset, tipikus példája annak, amikor egy fejlesztőcsapat kap egy feladatot, és a megrendelő konkrét elképzelés alapján vázolja fel számára, hogy a produktumnak végül milyen paramétereknek kell megfelelnie.

Nem maguknak fejlesztették a játékot, s még csak nem is feltétlenül nekünk, hanem a kiadónak. Nem is érezhették saját gyermeküknek azokat, akik dolgoztak rajta, ám ettől függetlenül nem állítanám, hogy ne érződött volna a végtérmeiken a törődés, legalábbis az egyszemélyes részén. Mint a cikkben külön megemlítettem, jóval a megjelenés előtt kaptam kézhez, és akkor még a Steamen keresztül nem lehetett kipróbálni az online partizást. Fejbe vert fülesbagolyként pislogtam, amikor később kiderült, hogy a rémhírek igaznak bizonyultak, s a multi valóban szükségtelen korlátok közé szorult.

Nem a játék vagy a fejlesztők védelmében hozom szóba, pusztán a ténszerűség kedvéért hívnám fel rá figyelmed, hogy a *DS 3* fejlesztése során mindvégig a két konzol töltötte be a célplatform szerepét. Ezért szabták például kontrollere az irányítást, de a multi kamerakezelési és egyéb problémáira nyilván ez sem lehet magyarázat. Azt se feledd, kérlek, hogy hiába követte az általad is említett Create Entertainment jogelődje, az Iron Lore szinte lépésről lépésre a *Diablo* receptjét, a *Titan Quest* mégsem termelt profitot. Ahhoz ugyanis vásárlók is kellenek.

HOVA TÚNT SZEGÉNY COLIN?

Azt szeretném kérdezni, hogy a *DiRT 3* címében hogy lehet, hogy nincs benne a „Colin McRae” kitétel? (Igen, tudom, hogy már elhunyt.)

Mivel a *DiRT 2* nevében benne volt, ezért nem igazán értem, hogy erre miért volt szüksége a kiadónak. Netán ez valami utalás arra, hogy ha a jövőben még készül Codemasters-féle ralis móka (remélem, lesz még rengeteg), akkor esetleg az már csak a *DiRT*-szériára hajazhat, teljesen hidegen hagyva a régi *Colin McRae Rally*-t? Egyébként a teszt nagyon jó és én



Idén is kitétt magáért a StarPatkányok csapata, ugyanis a GS Táborban epikus legendák fognak születni. A múlt évben ugyanis tapasztaltam, hogy van keletje a szerepjátéknak, így a csapattal összedobtuk egy könnyen játszható, de mégis izgalmas, kártyákkal támogatott darabot. Ráadásul a térképeket kézzel rajzoltuk. Gondoltam arra is, hogy verseny is lehet-

ne belőle, mint a múlt évben a GS-csapat támogatásával. Addig is jó izgulást, majd ott izzadhattok a kemény ellenfelektől. – **Kemela**

Reméljük, a sztárparkányok csapata ezúttal kicsit több géppel jön a táborba, hogy egyszerűbben vehessen részt a táboros tevékenységekben!

Nem tudom, hogy jól tettem-e, hogy ide írtam a kérdésemmel, de szeretném megtudni, hogy milyen videoszerkesztő progit használtak a GS-nél a GSTV-s adásaitokhoz, amivel belibben egy szép sáv a nevetekkel és kibiggyesztitek a GS-logót a sarokba. Válaszodat előre is köszönöm.
– **Bálint Márk**

RÖVIDEN



is egyetértek abban, hogy mennyire gagyi lett a menü. Ennek a ténynek lehet köze a program címéből elhagyott névhez?

Mivel a *DiRT 2*-nek a menü volt a sava-borsa, az alapozta meg szinte az egész játék hangulatát, így azt vártam, hogy a *DiRT 3*-ban ezt még jobban fokozzák, de finoman szólva nagy pofáraesés lett, bár az is igaz, hogy még mindig ez a legjobb rally játéksorozat a piacon manapság.

– **Fritz Bence**

A helyzet a következő: már jó néhány év eltelt Colin McRae halála óta, ennél fogva úgy gondolták, emiatt le kell venni a nevét a játékból, de a befolyása, az örökség hatása még mindig erős. Maga a dizájn, Paul Coleman közölte, hogy Colin McRae autói még mindig benne vannak a játékból, sokat konzultálnak az örökség kezelőivel, az özvegyével és a volt ügynökével is. Emellett a játék változatlanul a *Colin McRae Rally*-sorozat része. Egyébként a *DiRT 2* esetében csak Európában szerepelt a névben, Amerikában sima *DiRT 2* volt a játék, Európában ezzel emlékeztek a nagyszerű sportemberre. Majd lesz *DiRT 4* és az tuti jobb lesz. Megígérhetem, vesztenivalóm úgyszincs!

NEM TUDOM, MÁSNAK MIT JELENT E PÁR BETŰ...

Igaz, hogy még csak két hónapja olvasom a GameStart, de már észrevettem benne egy „hibát”, amit egy pillanattal alatt ki lehetne javítani. Szerintem sokan vannak, akik nem nagyon értik ezeket a rövidítéseket, mint például MI, FPS stb., így néhány mondatot nem érthetnek. Csinálnátok egy kis helyet mondjuk az újság végére, ahol leírnátok, hogy mik ezek (például MI = mesterséges intelligencia)? A másik pedig, amit kérdezni szeretnék, az az,

hogy ha megakadok egy játékban úgy, hogy tudom, mit kell csinálni, csak folyton lelőnek, és már egy hónapja lógok rajta, akkor mit csináljak? Az újság nagyon tetszik, kár, hogy csak havonta jelenik meg, mert általában már az első két napon kiolvasom, így marad a weboldalak, ami szintén nagyon ott van.

Lenne még egy kérdésem: van egy nagyon lassú PC-m. 360p-s felbontásnál már akadozik a videó, semmilyen játékot nem visz, még a gamestaros CD-t sem, bekapcsolás után pedig kb. 5 percet kell várni arra, hogy elkezdje behozni a netet. Most végre elhatároztuk, hogy egy kicsit felturbózzuk. Annyi lenne a kérdésem, hogy ilyen problémák mellett mit javasoltok, milyen cuccokat kell vennem hozzá? –

Hilgier Armand

Nemrég írtunk az újságban kiváló Bódi Zoltán barátom Infoszótár című könyvéről, amelyben ezeket a kifejezéseket egy igen élvezetes, olvasmányos szótár segítségével meg lehet találni. Az MI mesterséges intelligencia, ahogy írtad is, az FPS pedig First Person Shooter, azaz első személyű lövöldözős játék. Egyébként a neten rengeteg ilyen magyarázóoldal van, ha valamit nem találsz, kezd a magyar Wikipédiával. Mindig vannak újszülöttek, így egy idő után nagyon unalmas lenne, ha minden lapszámban elmagyaroznánk ugyanazt. Ha nagy a baj, írhatok neked e-mailt, vagy kérdezhetsz a profilomra a GSO-n.

Milyen cuccok kellenek a PC-dhez? Mit is mondtál? Mennyi pénz van? Mert anélkül, hogy azt tudnánk, nehéz válaszolni. Az újságban egyébként ilyen célból mindig van hardverajánló, azt nézgesd át. Egyébként ha nagyon régi a PC-d, akkor sajnos minden alkatrészét cserélni kell...

A havi megjelenésről: meg kell tanulni beosztani a havi „adagot”.

JÁTÉKOT FEJLESZTEK, MEGNÉZNÉTEK?

Naivan azt gondolom, hogy az általam „fejlesztett” játék alkalmas játéokra, ezért azt szeretném megkérdezni, hogy esetleg vetné-e rá egy pillantást, ha kész. Nem kell sokra számítani, mivel a csapatom egyetlen tagja én vagyok, így a grafika nem a legjobb.

Sajnos nem hallottunk róla, de biztosan készítenek a srácok valamit a háttérben.

Hányszor püfölted szét az egeret, mert meghaltál (a játékban)? – kockafej1995

Egyszer sem, de C-64-en vagy 20 joystickot eltörtünk, legfőképp Pit Stop II-zés közben.



ARRA GONDOLTAM, HOGY AKÁR TI IS ALAPÍTHATNÁTOK EGY SAJÁT ORSZÁGOT

web4.hu



BLOGGEREK A GAMESCOMON

Ezúttal Web4-es bloggerek kicsiny csapata is tiszteletét fogja tenni az augusztusi Gamescomon, a gamerver világ egyik legnagyobb európai eseményén, Kölnben. Blogot is készítenek majd az eseményről, ahol más szemszögből figyelhetik meg a rendezvényt, mint a gamer újságírók. Ígéreteik szerint rendszeresen fognak a helyszínről tudósítani. Stay tuned!



WEB4-HÍREK

Annyi fejlesztést ejtettünk meg, hogy szinte nincs is rá itt elég hely: javítottunk a kommentezésen, lehet a kommenteket is „lajkolni”, többféle blogot lehet indítani, felkerült néhány új sablon is, a blogfajtaiknál attól függően, mit választotok, akár a blog CSS-ét is átalakíthatjátok arra, ahogy csak szeretnétek, vagy pedig ha valaki azt akar, akkor olyan blogot is indíthat, ahol nincs cím- és 50 karakteres leadkötelezettség. Bloggerek, előre! (További információk a Gépházon, gephaz.web4.hu.)

RÖVIDEN

Adobe Premiere a neve és momentán 310–320 ezer forintba kerül.

Nagyon jól jött most ez a World of Goo teljes játékban. Úgy örültem neki, mint majom a farkának. A kérdésem a következő: nem tudtok valami új hírt a World of Goo-ról? Lesz második rész vagy ilyesmi? – Hubicsák Márk

A HÓNAP LEVELE



SIC TRANSIT...

Nem, nem a betegek utaznak – egy hülye osztálytársam azt hitte, hogy ez Sick Transit és angolul van. Na mindegy. Azért írok, hogy most akkor mi lesz? Megszűnt a másik újság, amit néha-néha én is olvastam, ti pedig egyedül maradtok. Akkor azt csináltok a piaccal, amit csak akartok? Azon gondolkodtunk itt többen, hogy két lehetőségetek van: az egyik, hogy tovább növelitek a színvonalat, lévén a harcra már nem kell költeni, lehet a színvonallal foglalkozni – így igen hasznos lehet, hogy eltűnt a másik lap. De az is lehet, hogy ellustultok majd, úgysem kell versenyezni, nincs motiváló tényező, hogy egyre jobbak legyetek, szépen belemerültök majd a posványba, a langyos vízbe, és szép magyarosan „jó lesz ez így is” felkiáltással elintézték majd. Persze több

„forgatókönyvről” is beszélgettünk, de nagyon sajnáltuk, hogy így történt. Érdekes volt, mert a másik lapot szeretőik beletörődtek és nem titeket tettek felelőssé, pedig lássuk be, hogy hosszú távon azért ti is tehetettek róla. Mindenesetre ne adjátok alább a színvonalat, használjátok ki a lehetőséget és még éljétek nagyon sokáig! Lehet ugyanis arról beszélni, hogy az internet megöli a nyomtatott sajtót, de igényes, nyomtatott termékekre mindig lesz igény, csak maximum nem olyan sokra. Sok-sok éve veszem az újságot, és meg szeretném őrizni ezt a jó szokásomat (Gyu szavával élve), szóval légszi ti még maradjatok sokáig! Egyébként, amikor megtudtátok, mi volt a szerkiben? Örömmámor? Lelkesedés? Vagy valami? Azt tudom, hogy régebben voltak összejövölések a két szerki között, de mintha ezek meg-

szűntek volna – vagy csak én láttam rosszul? Esetleg onnan átjön majd hozzászóló valaki? Ne haragudj, hogy ennyit kérdezek, de ritkán történik ilyesmi...
– Gerber Zsolt

Ez milyen jól hangzik, hogy „azt csinálunk a piaccal, amit akarunk”, mert elvileg tényleg. Azonban a konkurens megszűnéséhez vezető okok szinte mindegyike minket is sújt, hiszen nem azért szűntek meg, mert a piacon minden szép és jó, és csak nekik ment rosszul, nem. Azért szűntek meg, mert ez a piac száz sebből vérzik, van, amelyik beteg még húzza, sőt akár fel is gyógyulhat, van, amelyik beadta a kulcsot. Náluk már régóta lehetett látni/hallani/érezni a gyógyíthatatlan betegség nyomait, sőt sokakat megle-

pett, hogy ennyire élni akart a beteg és ilyen sokáig tartott az agónia. Nem volt nagy ünneplés a szerkiben, inkább mindenkit elgondolkodtatott a dolog, hiszen a Damoklész kardja felettünk is lebeg. Meghallgattam a történeteket „odaátrol”, és mi ahhoz képest makkegészségesek vagyunk, ez azért bizakodással tölt el. Hamarosan kiderül, hogyan reagál a piac erre az eseményre. Utolsó gondolatodra reagálva: ez a legújabb szerkesztőségi gárda nagyon jó arcokból állt odaát, inkább voltak együttműködő partnereink/barátaink, mint ellenfeleink vagy ellenségeink – ez utóbbit szító bizonyos csoport szerencsére aránylag hamar elkerült onnan, és attól kezdve nyugalom volt jellemző a két lap viszonyára.

Ennek ellenére remélem, tetszik majd. Ha kész lesz, többet is leírok róla, nem mintha nem akarnám elárulni a hét pecsét alatt őrzött titkokat, hanem egész egyszerűen még én sem tudom, mi fog még bekekerülni.

– Heiczman Gordon

Játékokkal foglalkozunk, így hidd el, nem kevés rálátásunk van a játékok témájára, jobb helyre nem igen fordulhatnál, mint hozzánk, ha megmutatod a játékodat. Azonban a másik oldalon el kell mondjam, hogy nem igazán az a fő profilunk, hogy véleményt mondjunk ismeretlen készítőik ismeretlen játékaikról, bár manapság, amikor az indie-fejlesztés jobban virágzik, mint valaha, ez egy megszokott tevékenység. Manapság a felfedezettlen gyöngyszemek az indie-fejlesztők műhelyeiben hevernek, így aztán nagyon figyelni kell, szóval kíváncsian várom a részleteket és magát a játékot is! Ó, és hajrá!

ALAPÍTSÁTK MÁR VÉGRE EGY ORSZÁGOT!

Támadt egy ötletem. Volt egy olyan adás, hogy Hogyan alapíts saját or-



szágot? Danny Wallace-től és tényleg alapított egy saját országot (Lovely). Csináld egy himnuszt is, és egy másik számmal részt akart venni a 2006-os Eurovíziós Dalfesztiválon Lovely színeiben, de egy dolog miatt nem vehetett részt: nem volt nemzeti tévé- vagy rádióállomása. Arra gondoltam, hogy akár ti is alapíthatnátok egy saját országot (persze a GameStart). Rádás-ként még az ESC-n is részt vehetnétek, mert van tévétek (szerintem).

A Lovely-hoz úgy lehetett csatlakozni, hogy az ország zászlajával kellett pózolni egy képen. Nektek a legújabb GS-sel kellene pózolni. Na, mit gondolsz? Elég érdekes lenne.

– Horváth Péter Henrik (hph01)

Hmm, országot alapítani? Önmagában nem sok értelmét látom, akkor lenne jó, ha valami szuper tengerpartja is lenne és az összes turisztikai bevétel engem illette;

nos, akkor alapíthatnánk! Egy másik bolygó jobban érdekelne, ahol mondjuk bizonyos dolgokból több, más dolgokból meg kevesebb van (mindenkire rábízom, hogy kitálálja, vajon mire gondoltam). Az a lényeg, hogy jó messze legyen, jobban élvezném, mint a saját országot. Dehát ki tudja még, olyan kiszámíthatatlan a jövő! Lehet, hogy holnap törölközővel a nyakamban csak stoppolnom kell és majd felvesz egy hajó...

BELESETT EGY CHIP AZ XBOXOMBA...

Nos, egy igen érdekes, egyben magánkérdéssel szeretnék előállni. Már megközelítőleg két-két és fél éve van Xbox 360 konzolom, ugyanis annak a híve vagyok. Nem tudom, hogy miért, csak azt tartottam szimpatikusabbnak akkoriban. Nos, a kérdésem az lenne, hogy a chipeltetés ellenére (sajnos nem tudom az informatikai nevét, ugyanis nem nagyon vagyok szakértője), amelynek segítségével másolt játékokkal tudok játszani az Xboxon, lehet-e az Xbox Live-hoz csatlakozni? Az igazat megvallva még nem nagyon próbáltam, avagy nem ástam bele

Mi volt a legrosszabb tanács, amit valaha is kaptál az életben? – Matthew120

Amikor ifjabb koromban atlétizáltam, a 600-as méteres futás döntője előtt azt mondta az edző, hogy az elején nagyon húzzam meg. A végén alig estem be a célba és ott helyben el is ájultam.

Ha Chuck Norris boss lenne egy játékban, mivel próbálnád legyőzni? – sematyí

Szummonálnék két Chock Norrist, akik csak levernék! Ha pedig őt nem, akkor egy Van Damme, Seagal, Jackie Chan triót hívnék elő.

Melyik pác legyen a húson: csípős para-

dicsomos vagy fokhagymás-gyömbéres? – Milkoma

Ez attól függ, ki eszi. Ha én, akkor a fokhagymás-gyömbéres, mert azt jobban szeretem.

Mi volt az a játék, ami hatására elhatároztátok, hogy játékujság-írók lesztek? – Petya02

Az Amiga demoscene kapcsán kezdtem el rendszeresen írni a Guruba, aztán játékokkal csak későbbi újságjaimban kezdtem el foglalkozni.

Mely játékvilágban lennétek NPC-k, és miért? Például kovács a Diablóból, mert jól lehet vele keresni. – JimmySmog



A DIRT 2-NEK A MENÜ VOLT A SAVA-BORSA, AZ ALAPOZTA MEG SZINTE AZ EGÉSZ JÁTÉK HANGULATÁT

alaposabban magamat a kérdésbe, de ahogy olvasom az újságotokat, amelyre elő vagyok fizetve, egyre inkább kezdem hiányolni a multiplayeres lehetőségeket. Néhány ismerősöm, akiket megkérdeztem, azt mondták, hogy ha már ki van chipeltetve, akkor is nyugodtan lehet csatlakozni, a többségük viszont a nem melletti szavazott, néhányan pedig azt mondták, hogy ha megpróbálom, és megy, akkor élvezhetem a játékot multin is, ha nem megy, akkor viszont már semmilyen módszerrel nem csatlakozhatok. Ezt, a harmadik állítást persze egy kicsit alaptalan válasznak fogtam fel. Éppen ezért kérdezlek téged, mert te, gondolom, a szakértője vagy ennek, és a válasz birtokában vagy. – **Dani.**

Kedves Dani, először is szigorú ejnyebejnye. Csipeltetni Xbox 360-at, az a felhasználói szerződés megszegése, így egy bünesetet máris elkövettél. Szerencséd, hogy nem próbáltál az Xbox Live-hoz csatlakozni vagy multizni, ugyanis mivel az Xbox 360 „internetje” saját rendszer, így azt és akkor tiltanak ki és le, amikor csak akarnak. Elvileg előfordulhat olyan eset, hogy valamilyen igen modern chip még nincs kitiltva, de egy kétéves gép tuti rosszul járna, ha multizni kezdenél. Ha rám hallgatsz, meg sem kísérel, sőt már az „eredeti” chipelésért is nagy kár volt. Ha szeretnél multizni, vegyél egy olcsó, használt, de legális X360 arcade-t. Többé pedig ne kövess el

illegális dolgokat se videojátékokkal, se mással.

ELLENÉG VIDEOJÁTÉKBAN ELKÉPZELVE

Van/volt olyan ellenségek a való életben, akit egy játékban is el tudnátok képzelni bossként, és ha igen, akkor milyen gyenge pontja lenne? – **Sz.I.B.**

Elvileg ez egy rövid kérdés volt, azonban egy történettel szeretnék erre válaszolni. Az egyetemi tanulmányaimat Bogotában, Kolumbiában végeztem, ahol informatikusnak tanultam. Szerencsére a nyelv is jól ment, a szakma meg érdekelt, így meglehetősen jó tanuló voltam. Egész addig, amíg találkoztam egy „politikailag másképp gondolkodó” módszertan-tanárral, aki azért buktatott meg, mert egy „bűdös komcsi országból” jöttem. Nagyon dühös lettem a fickóra, és mivel mást nem tudtam kitalálni, egy játékprogrammal álltam boszszút. Akkortájt sikerült megszerezni C-64-re a *Bard's Tale* első részét, amelyben egy editorral megtaláltam, hol tárolják az ellenfelek neveit. Kerestem egy megfelelő, kukacszerű, randa lényt és átneveztem Acosta névre (ez volt a fickó vezetékneve), így aztán attól kezdve tucatszám öldöstem a Green Acosta, White Acosta, Black Acosta nevű mobokat. Majd az egyik főboss nevét is megtaláltam, aki ettől kezdve Victor Acosta volt

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

Már megvásárolhatók a gamestar.shirtinator.net oldalon kedves olvasónk, psdelux egyedi grafikájával – amely a pólótervező versenyünkötől függetlenül érkezett – ellátott pólók, bögrék és egyéb kiegészítők. Emellett természetesen az eddigi győztesek alkotásai is beszerezhetők itt. Továbbra is bátorítunk mindenkit, aki elég alkotó tehetséget és kreativitást érez magában, hogy küldje be a munkáit, ugyanis a legjobban sikerült darabok részei lesznek a GameStar relikviák folyamatosan bővülő kínálatának.



(a fickó teljes neve). A játék így terjedt el egész Kolumbiában, így aztán a C-64 gamerek mind gyilkolták az Acostákat – nemes boszszú! Mi volt a gyenge pontja? Hogy velem találkozott!

A GAMETESTER-WANNABE

Szeretnék játéktesztelő lenni, mivel nagyon érdekel ez a fajta foglalkozás, és ezt a fajta munkát teljes szívemből és tudásom szerint tudnám csinálni, egyszerűen ez minden álmom. Rengeteg szabadidőm van, nem dolgozom, nem járok suliba, egész nap nyüstitölöm a PS3 konzolom itthon. 25 éves vagyok, Budapesten lakom, egyedül élek. Kérem tisztelettel, vegyenek fel, hogy az álmom valóra válhasson.

– **Bondár Krisztián**

Furcsa gondolatok kavarnak bennem, ugyanis most nagyon nagy kedvem lenne „beszólni”, mivel ezzel a témával rengeteget foglalkozunk már, de úgy látszik, még mindig vannak valakik, akik nem értik.

Játéktesztelő = az a személy, aki a fejlesztőcégeknek/kiadóknál egy adott játék minőségéért felel, emiatt számtalanszor játssza végig ugyanazt, azaz teszteli a játékot. Néha ugyanazt a pályát vagy jelenetet több százszor is letesztelik, ami nemes, szükséges, de nagyon monoton munka. Csak azoknak ajánlom, akik tényleg bírják a dolgot. Mi ezzel szemben nem tesztelünk játékot, mi értékelünk. Hogy

miért nevezi a népnyelv tesztnek, azt nem tudom, de ez helytelen kifejezés. A mi szakmánkban nincs teszt, hanem értékelés van, ahhoz viszont nem elég egész nap PS3-at „nyüstitölni”, megfelelő tudás, világszemlélet, tehetség és ismeretanyag kell hozzá. Még ha ez mind meg is van neked, csak a cikkírói pályázatunkra 380 ember jelentkezett – szerinted ők szeretnék, ha te kerülnél hozzánk a semmiből? Ezért vezettük be azt a rendszert, hogy őrésed esetén önként jelentkezőket nem fogadunk, csak olyanokat, akiket valamelyik Web4-blogról személyesen ismerünk.

UTÓIRAT

Úgy látszik, vannak kérdések, amelyeket hiába válaszolunk meg százszor, százegyszer is meg kell. Nem, nem keressünk játéktesztelőket. Chipelt Xbox nem jó az Xbox Live-hoz, nem alapítunk országot, viszont megnézzük az indie-fejlesztéseket, és együtt szomorkodunk a single kampányok visszafejlődésén... most pedig elküldöm ezt a cikket, összecsomagolok és lemegyek a GameStar Táborba! Amíg visszatérek, addig is maradok.

Maximális tisztelettel,

RÖVIDEN

Ha létezne *Guitar Hero: Dream Theater*, ott John Petrucci lennék. Esetleg *Jordan Ruddess*. Vagy a *Guitar Hero: Symphony X*-ben én lennék Michael Romeo – a természet máris megvan hozzá. Létező játékról szólva szeretnék én lenni Rajon Rondo az *NBA 2K11*-ből, mert imádom a srácot.

Mennyi áramot fognak fogyasztani a táborban?

Irtózatosan sokat, többet, mint tökfőzeléket, elhiszed? Táborozóként legalább 200-250 watt/óra a minimum.

Mit vársz a mostani GameStar Tábortól? – **Pixi90**

Azt, hogy találom egy hívős sarkot, ahol nem fogok sokat izzadni, és tudok azzal foglalkozni, amit elterveztem – szunyókálás egy csöndes sarokban!

Melyik GameStar Tábor tetszett eddig a legjobban? – **Pixi90**

Az első horányi tábor. Minden szempont-

ból a legjobb volt, néztük az olimpiát és finomakat ettünk csodás környezetben.

Ha egy dolgot megtehetnétek, legyen az akármi, mi lenne az? – **Predi12**

A saját regényem világába utaznék és szert tennék egy Belluga típusú hajóra, és csak utazgatnék.

GameStar

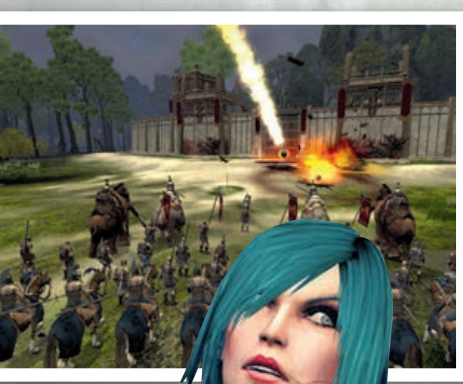
ÚJDONSÁGOK

Első képről



Amikor ezt olvassátok (feltéve, de nem megengedve persze, hogy nem 25 évvel a megjelenés után, nosztalgiazásból kerültek kezetekbe a megsárgult, de ereklyeként féltve őrzött lapok), akkor már a Velencei-tavon toljuk ezerrel, játszódunk, és a rekkenő hőséget belülről csillapítva isszuk egymás után a teki... sörö... boro... frö... vodk... absz... jäge... páli... behe... limonádékat! Gondolom, a többiek közben összedobtak valami lapot is, mert nem néztem oda. Biztos jó lett, az szokott lenni.

ender



INGYENESSÉ VÁLÓ MMO-K

Fejlődés vagy hanyatlás?

EGYRE TÖBB KIADÓ DÖNT ÚGY, hogy a fizetős játékaikat ingyenessé teszi. Az utóbbi időben négy nagyobb cím is ingyenessé vált, de nem teljesen. Az NCsoft kiadó és Paragon Studios fejlesztőcsapat szuperhősös játéka, a *City of Heroes* eddig havidíjas volt, most viszont ingyenesen játszható, persze bizonyos keretek között – elfogadott módszer ugyanis, hogy ingyenes játékok esetében is bizonyos szolgáltatások fizetősek maradnak.

Ez az úgynevezett mikrotranszакciós rendszer, amelyben új képességek, felszerelések, kinézetek és egyéb játékbeli tartalmak külön-külön megvásárolhatók, de nem kötelezik rá a játékosokat, mindenki maga döntheti el, mire áldoz pénzt. A havidíj tehát megszűnik, de továbbra is érkezik bevétel a készítőknél, ami per-

szekorántsem olyan jövedelmező, ám lehetővé teszi, hogy a szervereket tovább működtessék. A *City of Heroes Freedom* alcímmel érhető el ingyenesen, de azok, akik fizetni is hajlandók, olyan extrákat kapnak, mint például klánok létrehozásának lehetősége, chatelés, játékbeli szöveges üzenetek használata, további képességslotok, VIP-szerverek és hasonló. Ebből persze olyan helyzetek is kialakulhatnak, hogy a fizetős játékosok előnyhöz jutnak, de erre igyekeznek odafigyelni a fejlesztők is, így például nem nagyon eshet meg az a dolog, hogy valaki pénzért olyan fegyvert vagy superképességet kap, amivel mindenkit le tud győzni. Második versenyzőnk az ingyenessé váló MMO-k közül a Valve sikerjátéka, a *Team Fortress 2*. Először az Orange Box-ban volt kapható a *Half-Life 2, Episode One, Episode Two* és a *Portal* mellett. A játék egy online FPS lövöldé, amely rajzfilmes, letisztult grafikájával, humorával és remek játékmotívumával rövid idő alatt sokak kedvencévé vált. Mostan-

tól ingyenesen letölthető a Steamről, de a mikrotranszакciós rendszer itt is életbe lép: kalapok, fegyverek és egyéb vizuális kiegészítők szerezhetők be pénzzért. A fejlesztők azokra is gondoltak, akik korábban megvették a teljes verziót, így kétféle felhasználói fiókot különítenek el: az ingyenes és a prémium játékosokét. Utóbbiak azok, akik már tulajdonosai a játéknak, ők néhány extra lehetőséggel rendelkeznek a továbbiakban, de azok is bekerülhetnek a prémium kategóriába, akik pénzt költenek a játékbeli boltban. Érdekes koncepciót valósítottak meg a készítőik, ugyanis nem havidíjas játékot tettek ingyenessé, hanem olyat, amit elég volt csak egyszer megvenni. A Valve egyébként jelenleg egy teljesen ingyenes játékon dolgozik, derült ki egy interjúból Doug Lombardival. A találgatások szerint a *DOTA 2*-ről van szó, ami azért is lehetséges, mert a játék legnagyobb vetélytársaként a *League of Legends*-t tartják számon, ami szintén ingyenesen elérhető, de ez már egy másik történet. Térjünk vissza fő témánkhoz, következik





KORUNK LEGSIKEREBEBB ONLINE SZEREPJÁTÉKA A HAVIDÍJAS WORLD OF WARCRAFT, mi sem mutatja ezt jobban, mint hogy 11,4 millió felhasználóval büszkélkedhet. Tekintsük most át a legfontosabb évszámokat a *Warcraft* sorozattal kapcsolatban.

- 1994:**
Warcraft: Orcs and Humans
- 1995:**
Warcraft 2: Tides of Darkness
- 2002:**
Warcraft 3: Reign of Chaos
- 2004. MÁRCIUS:**
World of Warcraft béta-teszt
- 2004. NOVEMBER:**
World of Warcraft-start Észak-Amerikában
- 2005. FEBRUÁR:**
Európában is
- 2005. JÚNIUS:**
Kínában is
- 2007. JANUÁR:**
első kiegészítő, The Burning Crusade
- 2008. NOVEMBER:**
második kiegészítő, Wrath of the Lich King
- 2010. DECEMBER:**
harmadik kiegészítő, Cataclysm
- 2011. JÚLIUS:**
ingyenes játéklehetőség a 20. szintig

AZ ERŐ LEGYEN VELED, GALAXIES!

SZOMORÚ HÍR: AZ ELSŐ ÉS EDDIGI EGYETLEN CSILLAGOK HÁBORÚJA TÉMÁJÚ MMORPG, a *Star Wars Galaxies* szerveit leállítják év végén. A játék 2003 novemberében indult, még a *World of Warcraft* előtt. A játékosok hamar megkedvelték, saját városokat építhettek, berendezhették lakásaikat, harcolhattak, a legelszántabbak pedig Jedi-vé is fejlődhettek. Ehhez viszont sok időt kellett eltölteni a virtuális térben, és csak a kitaró munka hozta meg az áhított fénykard zümmögését. Legendák keringenek az egyik első Jedi-vé váló karakterről, akit többen is követtek a szervereken, csak azért, hogy megcsodálják. Pár év elteltével viszont bárki lehetett Jedi, már a kezdetektől, ami nem tett túl jól a játéknak, valamint egyéb „tíjtások” is zavarták a játékosokat. Arról pedig ne feledkezzünk meg, hogy időközben megjelent a *WoW* is, amely összeszedettebb játékmennettel rendelkezett, mint a *Galaxies*. A havidíjas rendszer végig megmaradt, de úgy tűnik, már ez sem kifizetődő a készítőknél: idén december 15-én végleg elbúcsúzik a *Galaxies*. Szellemi örököse, a *The Old Republic* viszont akkortájt jelenik meg, talán ez is közrejátszhat a leállásban. Reméljük, utóbbi beváltja a hozzá fűzött reményeket, és ismét hamisítatlan *Star Wars*-élményben lesz részünk!

a harmadik ingyenessé váló MMO. Az *Age of Conan* 2008-ban nyitotta meg kapuit havidíjas MMORPG-ként, a norvég Funcom jóvoltából. A játék Robert E. Howard (amerikai író) leghíresebb karaktere, Conan köré épül, és a szerző által megalkotott „hyboriai korban” játszódik. Idén júniusban a készítő úgy döntött, hogy ingyenesen elérhetővé teszik játékukat, de a kettős csoportosítás itt is megmarad, lesznek ingyenes és prémium játékosok, a fentiekhez hasonlóan. A legnagyobb durranás azonban csak most jön: a *World of Warcraft!* Mielőtt azonban kardjukba dőlnének azok, akik évek óta fizetik a havidíjat, elárulom, a *WoW* egy harmadik módon „vált ingyenessé”. Eddig is bevett szokás volt, hogy a készítő ingyenes időszakokat hirdet meg, amely alatt bárki kipróbálhatta a játékot fizetés nélkül, de ezek csak limitált ideig, pár napig, esetleg hétig tartottak. A Blizzard viszont ebben is újít, bár-

ki bármikor ingyen belekezdhet a játékba, és mindaddig nem kell fizetnie, amíg a karaktere el nem éri a huszadik szintet. Ingyenes felhasználóként még annyi a megkötés, hogy csak két faj (blood elf, draenei) közül választhatunk. Tehát békés természetű játékosok lényegében addig kalandozhatnak, ameddig csak akarnak, persze más kérdés, hogy küldetések nélkül van-e értelme az egésznek, és nevezhetjük-e játéknak azt, ha csak úszkálunk egy tóban... Most pedig elérkeztünk a fő problémakörhöz. Vajon az egyre több ingyenesen játszható játék egy szebb kor közeledtét jelzi, amelyben a fizetős játékok mennek majd ritkaságszámba, vagy a játékok bukásának előhírnöke? Vegyük például az *All Points Bulletin* című TPS-lövöldét, amely havidíjas modellel kezdte meg működését, azonban pár hónappal az indulása után kénytelen volt lehúzni a rolót, a játékosok ugyanis nem voltak hajlandók pénzt fizetni érte. Most viszont felfrissí-

tett formában újra kiadják a játékot, havidíj nélkül, ingyenesen (mikrotranzakciós rendszerrel). Ebből azt szűrhetjük le, hogy az ingyenesség az utolsó mentsvára a készítőknél, de a *Team Fortress 2*, illetve *World of Warcraft* esetében szó sincs ilyesmiről, mindkettő töretlen népszerűségnek örvend. A havidíj megszüntetése nagy pénzkiesés és fejlesztőknek, néhányuk mégis bevezeti. Talán az egyre kevesebb játékos miatt? Ha ez állna a háttérben, akkor sem ésszerű, hiszen a mikrotranzakciós rendszer nem képes annyi bevételt hozni, mint a havidíj. Úgy tűnik, még évekig nyitott kérdés marad, hogy az ingyenesség a fejlődés vagy hanyatlás jele-e. Reméljük, hogy előbbi, és még sok ingyenes játékot kapunk, amelyek nem tisztavirág-életűek lesznek. **GS**





A Rocksteady olyan további karakterek felbukkanását erősítette meg, mint Talia al Ghul, Mr. Freeze, Victor Zsasz, Calendar Man, Black Mask, Alfred Pennyworth és Jack Ryder. Az ő bemutatkozásukra viszont lehet, hogy a játék megjelenéséig kell várnunk.

Batman: Arkham City

Robin is csatlakozik

Az idei E3-on több díjat is bezsebelt a Denevérember következő kalandja, olyan kategóriákban, mint a show legjobbja, a legjobb konzoljáték és a legjobb akció/kaland játék. Nem csoda, hisz még többet és még jobbat kapunk az *Arkham Asylum*ban már bevált megoldásokból, ugyanakkor rengeteg újítást ígérnek a fejlesztők. Ennek egyik megnyilvánulása, hogy sorra jelentik be az újabb és újabb karaktereket, mint például nemrég Pingvint vagy Macskanőt, akivel még rendet is tehetünk az önmagából kifordult város utcáin. Most újabb hős csatlakozik Arkham városának szereplőgárdájához: Tim Drake, azaz Robin. Ne gondoljunk azonban kisfiús kinézetű, vidám sráca, a fejlesztők ugyanis teljesen újra akarják formálni bennünk a róla kialakult képet. Éppen ezért egy borotvált

fejű, marcona és hallgatag Robint kapunk, aki csak nyomokban hasonlít korábbi önmagához (piros és sárga szín a ruháján, maszk és köpeny), valamint saját animációval és harci stílussal rendelkezik majd. Az *Arkham City* sötét hangulatába tökéletesen illik az új Robin, aki viszont még így is fenntartásokkal kezelné, ne aggódjon: a főkampány során nem találkozunk vele, helyette különböző challenge mapokon irányíthatjuk majd, ha egy bizonyos helyről rendeljük elő a játékot. Így két legyet ütnek egy csapásra a fejlesztők: bevezetik Robint, akiről igencsak megoszlanak a vélemények, de nem a főjátékban; leszűrjük a reakciókat, aztán ki tudja... Talán a *Batman: Arkham Country*-ban már ő is benne lesz a történetben, egy vezethető Batmobil társaságában. De jó lenne!



Swords

Az első magyar webképregény



VILLÁMINTERJÚ: Nemeskéri Attilával

Egy maroknyi lelkes fantasy- és képregény-rajongó Magyarországon példa nélkül álló projektbe kezdett, webes formátumban tervezik megjeleníteni a teljesen eredeti ötleten alapuló *Swords* sorozatot. Az első füzetét PC-n és táblagépen is élvezhetjük szeptembertől, ráadásul a magyar mellett több másik nyelven is. A képregény történetét Nemeskéri Attila vetette papírra, a rajzok Szendrei Tibor, a kihúzás Dévényi Gergely, a színezés pedig Ruzsinszki Zsolt keze munkáját dicséri.

Honnan származott az ötlet, hogy képregény készítésére add a fedjé?

Mindig is sokat olvastam, többnyire történelmi és kalandregényeket, illetve különféle kaland- és szerepjátékokkal játszottam, amelyek hatással voltak rám. Ezek inspiráltak végül arra, hogy belefogjak ebbe az egészbe.

Felváznád néhány mondatban a *Swords* történetét?

Legyen meglepetés, de annyit elárulhatok, hogy nem a szokásos jó és rossz története lesz. Hatalmas a világ, amelyben a történet játszódik, és rengeteg fontos karakter lesz benne, így igen szerteágazó az események sora. Sok meglepetés és váratlan fordulat vár a kedves olvasókra.

Mi különbözteti meg a képregényt más fantasyalkotásoktól?

Sokat adunk a részletekre és a mondánivalóra. Nem ritka, hogy egy oldalon 8-10 vagy akár 11-12 panel is látható lesz, főleg a későbbi részeknél. Nem vontatjuk a dolgokat, folyamatosan porgetjük a fejleményeket, így minden oldal kulcsfontosságú a történetben.

Milyen korosztályt céloztok meg a kész művel? Mennyire dominálnak benne a felnőtt tartalmak?

A megálmodott fantasy világ a középkorhoz hasonlítható, igen kemény

életkörülményeket ábrázol. Ezért leginkább a 12 évesnél idősebb fiatalok, illetve a teljes felnőtt korosztály a célcsoport. Lesz benne minden, de csak mértékkel.

Milyen sűrűn számíthatunk folytatások érkezésére?

Az első időszakban negyedévente várhatóak a folytatások. Egyelőre kevesen vagyunk ahhoz, hogy a magas minőséget tartva nagyobb tempóban tudjunk haladni. A részek közötti időszakot aktívan szeretnénk kitölteni olyan tartalmakkal, mint előzetes videók és információk, vagy új karakterek és ismertetőik.

Milyen módon vásárolhatjuk majd meg a képregényeket?

A képregényhez készül egy weboldal (www.swords.hu), amin minden megtalálható lesz a képregényről, maga a beszerzés módja is. Igyekeztünk olyan módszert választani, amit szinte mindenki ismer ma már, ezenfelül biztonságos is.





Lord of the Rings: War in the North

Előttem van észak, hátam mögött ork...

Újabb feldolgozás érkezik J. R. R. Tolkien klasszikus regénysorozatából, ezúttal akciódús szerepjáték formájában.

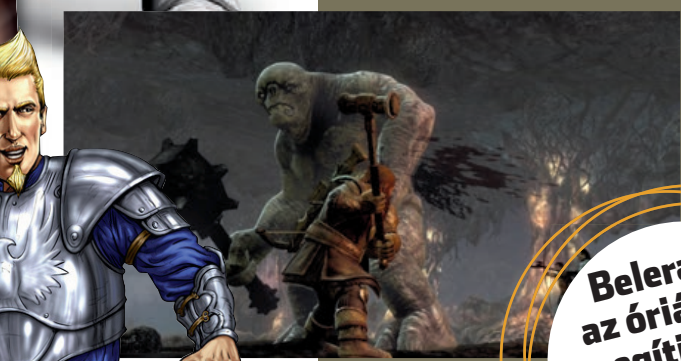
A Gyűrűk Ura trilógia hatalmas rajongótáborral rendelkezik, akiket a videójáték-gyártók is igyekeznek kiszolgálni. Ennek lesz következő állomása a *War in the North*, amelynek készítését az a Snowblind Studios vállalta, akiknek a *Baldur's Gate: Dark Alliance* című akció-RPG-t is köszönhetjük. Az új játék is hasonló stílusban próbálja majd elnyerni a rajongók tetszését, egy kis kooperatív játékmóddal megfelve, hiszen nincs is jobb annál, mint orkokat mészárolni egy vagy két barátunk társaságában. Ne számítsunk arra, hogy Aragornként vágunk rendet az ellenség soraiban, vagy Gandalfként varázsoljuk el őket, itt bizony a saját hősiünket kell majd irányítanunk. Az akcióorientált játémenet nem fog a szerepjátékos elemek rovására menni, egyedi képességek, fegyverek,

lootok és fejlődési lehetőségek állnak majd rendelkezésünkre. A *Lord of the Rings: War in the North* remekül néz ki, nemcsak grafikailag, hanem ötletszinten is, mivel nem az ismert történetet éljük át, hanem azzal párhuzamosan, északon csatározunk majd, a Gundabad-hegy zord, jeges tájain, ahol orkok hemzsegenek. A harcban olyan alkalmi szövetségeseink is akad példakostársaink mellett, mint például Beleram, a hatalmas sas, akit időnként segítségül hívhatunk, hogy leamortizálja ellenfeleinket, vagy megkérhetjük, hogy repítsen a következő célpontunk felé. A Gyűrűk Ura-körítés, az akció-RPG stílus és a kooperatív játékmód sok jót ígér, remélhetőleg még idén meglátjuk, mi sül ki belőle – mindhárom vezető platformon.

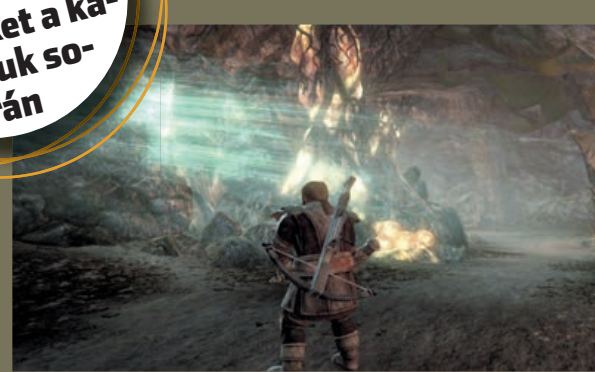


TIM DRAKE SZÁM SZERINT A HARMADIK DC-KARAKTER, aki felveszi a Bőregér segítőjének személyiségét, és Robinként üldözi a bűnt Gotham városában. Először 1989-ben láthattuk őt a Batman 436. számában, 2009-től pedig saját képregényt kapott, de akkor már Red Robinként, aki a világot járja Bruce Wayne után kutatva. Tim Drake az IGN Top 100 képregényhős listáján a 32. helyen végzett.

AZ EGY GYŰJTŐI KIADÁS IMPOZÁNS KIADÁSSAL KÉSZŰLNEK A FEJLESZTŐK A GYŰJTŐK SZÁMÁRA. A játék mellé artbookot, a játék zenéjéről mini-dokumentumfilmet és digitális tartalmakat kapunk, az összeállítás legvonzóbb része viszont a tegetzaska, amelybe az egészet csomagolják. Ennek persze megvan az ára is: 130 dollárt (kb. 24 ezer forintot) kell leszurkolnunk érte, ha otthonunkban akarjuk tudni



Beleram, az óriássas is segíti majd a hőseinket a kalandjuk során



Star Wars Mod: Galactic Warfare

Egy messzi-messzi modern háborúban

Valljuk be, sokan vagyunk, akik szeretjük az FPS-eket, talán még többen szeretjük a Csillagok háborúja világát. Ha pedig a kettő együtt jár, semmi okunk nem lehet panaszra. Az utóbbi években viszont hiány lépett fel az ilyen stílusú játékokból, és amíg nem érkezik egy *Star Wars: Battlefront 3* vagy *Republic Commando 2*, addig más megoldásokkal kell beérnünk. Egy német moddercsapat, a BlackMonkeys most újabb alternatívát kínál: két év

fél év fejlesztés után elkészültek *Call of Duty: Modern Warfare* modjukkal, amely a *Galactic Warfare* címet kapta, és a Csillagok háborúja világára épül. Összesen hét pályán (olyan klasszikusokon is, mint Mos Eisley vagy Bespin) vadászhatunk egymásra a Birodalom vagy a Lázadók oldalán. Az alig 700 MB-os csomagban új fegyverek, új hangok és karakterek találhatók, mind-mind Star Wars stílusban. Még maga az öreg Yoda mester is megnyalná mind a hat ujját egy ilyen kidolgozott, igényes rajongói alkotást látva. Akinek megtetszett a mod, az látogasson el a BlackMonkeys.de oldalra, ahonnan letölthetitek a telepítőt. Az Erő kísérjen utatokon!



„Még maga az öreg Yoda mester is megnyalná mind a hat ujját egy ilyen kidolgozott, igényes rajongói alkotást látva”

A BLACKMONKEYS NEMRÉG TETTE KÖZZÉ A GALACTIC WARFARE VÉGLÉGES VÁLTOZATÁT, de más miatt is örülhetnek a srácok, a moddercsapat ugyanis most ünnepelte négyéves fennállását. Boldog születésnapot, BlackMonkeys!

Space Invaders, Asteroids – a mozikban?

Nem csalás, nem ámitás: nagyvászonra adaptálják a *Space Invaders* (1978) és *Asteroids* (1979) című játéktérmi klasszikusokat. A filmekről nem sokat tudni, egyelőre csak az előkészítési munkálatok kezdődtek meg, az viszont már bizonyos, hogy Lorenzo di Bonaventura, a Transformers filmek producere is beszállt a stádba. Vajon Armageddon- és Függetlenség napja-szerű feldolgozásokat kapunk majd, vagy két órán keresztül bambulhatunk a kis pixelpontokra, amelyek soha véget nem érő csatáikat vívják ellenfeleikkel?



Xbox 360-modding?

Számítógépház-moddingolásról már hallottunk, no de ki gondolta volna, hogy már Xbox 360-moddingolás is létezik? Nem akármilyen portékát kínál ugyanis a Calibur11 cég: különböző Xbox 360-dokkolókat. Ezek a „házak” univerzálisak, stabilabbak és jobb levegőáramlást biztosítanak, az oldalukon kontrollertartó is van, ráadásul hihetetlenül dögösen néznek ki, a *Gears of War* logóval díszített példány még világít is. A házak ára 60-90 dollár között mozog, ennyit pedig mindenkinek megérhet egy ilyen dokkoló.





i

Erős támogató varázslatok előidézése, mozgást lassító, egységeket kontrolláló lépességek, adataikban kiegyensúlyozott egységek (támadás, védekezés, nincsenek harci gyengeségeik)



Idén töltötte be 25. évét a Might & Magic univerzum

Might & Magic Heroes VI béta

Sun-Tzu és a pikkelyek

Január végi stúdiólátogatásunk alkalmával közelebbről is szemügyre vehettük az Ubisoft és a hazai Black Hole Games közös gyermekét, s bár a kipróbált build még csak félkész állapotot tükrözött, megállapíthattuk, hogy minden esély megvan arra, hogy a sorozathoz méltó folytatás szülessen. A béta élveboncolása közben leginkább az újdonságokra, valamint a korábbi verzióhoz képest végrehajtott fejlesztésekre voltunk kíváncsiak. Kezdjük talán a multival, amelynek az online változata még nem volt elérhető, ellenben a klasszikus Broken Alliance térkép felújított változatát egy gép mellett többen ülve, egymásra várva, vagyis Hot Seat módban tolhattuk. A magas nosztalgiafaktort felmutató parti hangulatát sokkal feszültebbé, játékstílusunkat pedig agresszívabbá változtatták, hogy mindnyájunknak ugyanazokra az erőforrásokra fájts a foga.

Itt, és természetesen a két Haven, illetve egy Sanctuary kampánymisszió teljesítése során megfigyelhettük, hogy a korábban pofás grafika már feljebb lépett a szemképráztató kategóriába. Elképesztő részletességgel dolgozták ki a srákok a különféle teremtményeket, harci és mozgásanimációjuk szintén hatalmasat fejlődött. Önkéntelenül is elmosolyodik az ember azt látva, ahogy csata előtt lelkesítik egymást, majd a harcok végeztével megünneplik a győzelmet. Dinamikusabbá váltak az átvezető jelenetek is, végre mozog a szereplők szája beszéd közben. Először mutatta meg magát a városkép, ami sajnos nem teljes képernyős ablak, de még így is kellemes látvány a szemnek. Érdekes újítás, hogy az elfoglalt városokat igény szerint átkonvertálhatjuk, amennyiben nem kívánunk kevert csapatokkal harcba vonulni.

A korábban nem ok nélkül szidott kurzor most már valóban kellően érzékeny, és azonnal felveszi a megfelelő alakot (kéz, kard stb.), ha olyan tereptárgy vagy lénycsoport fölé mozgatjuk, amivel valamiféle interakciót kezdeményezhetünk. Az előbb felsorolt újdonságok és fejlesztések is eltörpültek a Sanctuary frakció bemutatkozása mellett. A távol-keleti filozófiát valló nagák és egyéb vízi teremtmények (például cápa- és békaemberek) rendkívül ütőképes haderőt képesek felállítani. Főleg közelharcban erősek, varázslataik saját egységeik támogatására, illetve az ellenség sorainak szétzilálására fókuszálnak a direkt sebzés helyett. A béta egyik meglepetésének a közösségi funkciók integrálása bizonyult. Talán nem lövök túlságosan mellé, ha azt feltételezem, hogy a beépített Skype-szolgáltatás, valamint az M&M-specifikus online hírcsator-

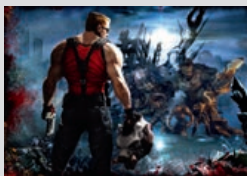
na csupán előőrse a jövőben bemutatkozó widgetek hosszú sorának. Az efféle úri huncutságoknál is izgalmasabb azonban a Conflux névre keresztelt szolgáltatás. Ennek segítségével létrehozott online profilunk a single player és multiplayer kalandozásaink közepette összegyűjtött tapasztalati pontok révén szintet lép, eltárolja eredményeinket, amit mások is látni fognak. Hősök dinasztiáit hozhatjuk létre sajátos dinasztikus fegyverekkel (amelyek szintén fejlődnek és szintet lépnek) és karakterjellemzőkkel. Ugyanitt férünk hozzá a Kívánságok oltárhoz, amely exkluzív bónuszokkal jutalmaz meg bennünket. A Conflux csakis akkor lesz elérhető, ha történetesen csatlakozunk a UPlay hálózatra, a játék maga viszont internetkapcsolat nélkül is futni fog, nem úgy, mint a zárt béta.



i Az első *BioShock*hoz hasonlóan újra ellátogathatunk majd az egyszer már keresztül-kasul bejárt helyszínekre, ám a fejlesztők kölcsönvették a *Batman: Arkham Asylum* megoldását, vagyis a visszatérés részévé válik a történetnek.

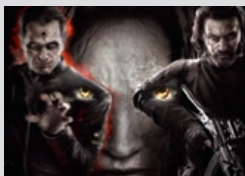
OLVASÓI TOP 20

- 1 **ÚJ!** **DUKE NUKEM FOREVER**
2011. JÚNIUS 80%
- 2 **ÚJ!** **F.E.A.R. 3**
2011. JÚLIUS 82%
- 3 **↔** **THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS**
2011. MÁJUS 94%
- 4 **ÚJ!** **RED FACTION: ARMAGEDDON**
2011. JÚLIUS 75%
- 5 **↔** **FABLE III**
2011. MÁJUS 92%
- 6 **ÚJ!** **DUNGEON SIEGE III**
2011. JÚNIUS 83%
- 7 **↓** **DIRT 3**
2011. MÁJUS 84%
- 8 **↓** **PORTAL 2**
2011. MÁJUS 90%
- 9 **ÚJ!** **ALICE: MADNESS RETURNS**
2011. JÚNIUS 78%
- 10 **↑** **MASS EFFECT 2**
2010. MÁJUS 95%
- 11 **↔** **CRYSIS 2**
2011. MÁRCIUS 91%
- 12 **↑** **BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2**
2010. MÁRCIUS 90%
- 13 **↔** **LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN**
2011. MÁJUS 82%
- 14 **↔** **ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD**
2011. MÁRCIUS 96%
- 15 **↓** **BRINK**
2011. MÁJUS 80%
- 16 **↑** **DRAGON AGE II**
2011. MÁRCIUS 91%
- 17 **↓** **NFS SHIFT 2: UNLEASHED**
2011. MÁRCIUS 91%
- 18 **↓** **LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS**
2011. ÁPRILIS 82%
- 19 **↑** **CALL OF DUTY: BLACK OPS**
2010. NOVEMBER 90%
- 20 **↑** **TEAM FORTRESS 2**
2007. OKTÓBER 95%



DUKE NUKEM FOREVER

A Király visszatért, és újra megmenti bolygónk kebelcsodáit!



F.E.A.R. 3

Alma fiai anyjuk után erednek, hogy elkerüljék a világ pusztulását.



DUNGEON SIEGE III

Akciónív hack and slash, szerepjáték-elemekkel vegyítve.



ALICE: MADNESS RETURNS

Aliz megtapasztalja, hogy valójában milyen mély a nyúl ürege.

BioShock Infinite

Alternatív dimenziók

A *BioShock Infinite* több mint 75 díjat zsebelt be az idei E3-on – higgyétek el, nem ok nélkül!
A főszereplő Booker DeWitt, egy exnyomozó, aki azt a megbízást kapja, hogy szabadítsa ki Elizabethet, a város fogságában sínylődő fiatal lányt. Már a főhős karaktere is elüt az első két rész arctalan, hangtalan főszereplőitől: egy újságborítón láthatjuk Booker arcát, az eddigi gameplay videók tanúsága szerint pedig nem egyszer meg is fog szólalni a játék alatt. Columbiában két frakció küzd egymás ellen és a hataloméért: az Alapítók és a Vox Populi. Ebben lehet segítségükre Elizabeth,

aki különleges képességgel rendelkezik, ún. hasadásokat képes létrehozni alternatív világokba, ezáltal Columbiába varázsolhat valamit, ami csak egy párhuzamos dimenzióban létezik. Ennek mi is hasznát vesszük majd, ugyanis fedezéket, nem várt segítőket kérhetünk a kisasszonytól, ha épp együtt haladunk vele. Az E3-on bemutatott 15 perces játékmenet videóban annak is szemtanúi lehettünk, ahogy elszabadul Elizabeth képessége, és nemcsak a teret, hanem az időt is befolyásolja – egy dögölt ló „feltámasztásakor” egyik pillanatról a másikra az 1912-es Columbia



Elizabeth tud löszert adni, rámutat ellenfelekre, hasadásokat hoz létre, és nagyon játékosközpontú. Nem leszel arra kényszerítve, hogy pályolgasd egy kíséző küldetésen. – Ken Levine, kreatív igazgató, Irrational Games

helyett egy 1983-as, neonfényes utcán találjuk magunkat, ahol egy mozi hirdeti a *Revenge of the Jedi* című filmet... A különböző varázslatok után hölgytársunk láthatóan el is fárad, ezért nem kérhetünk tőle percnként valamit, hagynunk kell, hogy kipihenje magát. Talán emiatt is vigyáz rá oly árgus szemekkel a Songbirdnek keresztelt robotikus testőr, ami Big Daddy módjára védelmezi kegyeltjét, ugyanakkor börtönőrként is funkcionál. A repülő város egyébként több különálló kerületből áll, amelyek között az ún. Skyline-ok segítségével utazhatunk. Amolyan magasvasutat

képzelnék magunk elé, amelyen nem szerelnének, hanem emberek közlekednek Sky-Hook használatával. A játékmenetben bemutatott harc jelenet a totális káosz hangulatát árasztotta, rengeteg ellenfél több irányból lőtt hősünkre, aki Skyline-ról Skyline-ra ugrált, hogy lerázza üldözőit. A játék ettől függetlenül remekül fest, látható, hogy Ken Levine és csapata, az Irrational Games az eredeti *BioShock* után ismét olyat próbál alkotni, amit évek múlva klasszikusként emlegethetünk majd. Egy hiba azonban van a *BioShock: Infinite*-tel: csak jövőre érkezik...





SKY-HOOK, A COLUMBIAI KÖZLEKEDÉSI VÁLLALAT AJÁNLÁSÁVAL

Columbiában ez a furcsa, csigás megoldással működő szerkezet teszi lehetővé, hogy emberek száguldozzanak az égi síneken. A Sky-Hookot kezünkre kell helyeznünk, majd rá is ugorhatunk egy lebegő sínre, így nem lesz problémánk a közlekedéssel. Egy ilyen életnagyságú replikát készített el a játékgyártó NECA cég az Irrational Games számára, amelyet Ken Levine-ék nem tartottak meg, hanem Twitteren kisorsolták. Jó helyre került az első „igazi” Sky-Hook: egy hölgy otthonába. A későbbiekben bolti forgalomba is kerülhet a termék, reméljük, nem egetverő áron.



A dialógusok alkalmazásával magunk dönthetünk hősről vagy szarorról

XCOM

Taktikázzunk? Taktikázzunk!

Ügyesen megvezette a fél világot tavaly a *BioShock 2*-t jegyző 2K Marin, amikor bemutatták új generációs XCOM játékokat, hiszen nem tűnt másnak, mint egy kutyaközönséges saját szemszögű lövöldés az '50-es évek sci-fijeire emlékeztető hangulattal. Persze ígérték nekünk kutatást, fejlesztést, taktikázási lehetőséget, málnás nyalókat, de egy szavukat sem hittük. Egy év telt el azóta, s még közel ugyanennyi van hátra a jövő márciusban esedékes premierig, így volt és van is még idejük csiszolni a játékon. Időközben megmutatták a nagyközönségnek, hogy mit sikerült átmenteniük a klasszikus széria legfontosabb játékelemeiből. Az előzményként is felfogható játék főszereplőjének apja hozta létre az XCOM ügynökséget, s a történet jelentős részben azt a kérdést fogja boncolgatni, hogy honnan tudta az öreg, hogy jönnek az idegenek.

A játék során az ügynökség központjába érkeznek be a különféle célt szolgáló (célpont védelme, célpont megtámadása, mentőakció stb.) felkérések, és mint ahogy a klasszikusokban, itt sem lesz módunk az összesre válaszolni, hiszen az idő gyorsan telik, az események pedig pörögnek, amíg épp az ország másik felében ténykedünk. Az idegeneket két másik szabadon választható és általunk felszerelt ügynök kíséretében próbálhatjuk meg likvidálni. A *Mass Effect* módjára állíthatjuk meg gombnyomásra az időt (ilyenkor külső nézetből tekintjük át a harcteret) és ekkor jelölhetjük ki a feladatokat embereink számára. Bár ölni könnyebb, hosszabb távon az elfogás hasznosabb, mert tudósaink sokat tanulhatnak az idegenektől, s egy idő után saját technológiájukat használhatjuk fel ellenük.





Darksiders 2

60 óra a pokolban

Egyesek szerint 2012-ben érkezik el az apokalipszis, ám ha mégsem alakulna így, egyik lovasa, a Halál feltétlenül meglátogat bennünket, hogy rendet tegyen fivére, a Háború után, s kiderítse, hogy miért is érkezett el időnek előtte a világ megjövendő vége. Elődjével ellentétben az új hős sokkal öntudatosabb, olyan, aki egy pillanattig sem viselné el, hogy nála hatalmasabban játékszerévé váljék. Halál erőből duzzadó felsőtestét nem fedi semmiféle páncél, egyedül az arca épségét óvja egy koponyára emlékeztető maszk. Többre viszont nincs is szüksége, hiszen

sokkal agilisabb, mint a fivére. A legszembetűnőbb különbség kettejük között akkor válik nyilvánvalóvá, amikor küzdelem bontakozik ki valakivel. Hősünk mindkét kezében egy-egy kaszát (vagy másodlagos fegyverként pörölyt, esetleg szekercét) forgat boszorkányos ügyességgel, amelyeket sosem emel hártásra. Az ő technikája abból áll, hogy nem engedi, hogy bárki is hozzáérjen, egyszerűen elhajol az ütések elől, ami roppant látványos és nem utolsósorban extra tapasztalati pontokat érő kombinációkat eredményezhet, ha a harc sűrűjében nem esik ki a ritmusból, és



” A technikája abból áll, hogy nem engedi, hogy bárki is hozzáérjen, egyszerűen elhajol az ütések elől ”



Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad

Jócskán eljárt már az idő a „Pfff, megint egy második világháborús FPS” zöngé fölé, bár jelenünk trendjét felismerni képtelen egyedek mai napig gyakran emlegetik a 4-5 évvel ezelőtt oly divatos szóösszetételt. Mert mint egy falat kenyér, úgy kell már a német és szovjet bakancsok csattogása, s ha a régi történelmi miliő az FPS-műfaj evolúciós fejlődésével párosul, úgy végérvényesen leszámolhatunk az unalmas közhelyekkel.

Ezt várjuk a *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad*tól, de ami még jobb, hogy a népszerű *Killing Floor*2 jegyző fejlesztő, a Tripwire Interactive is ezt ígéri nekünk. Többről van itt szó ugyanis, mint egy világháborús köntösbe bújtatott *Call of Duty*-utánézésről, ahol minden öt éves képes killstreakre. A fegyvereink valóban a játéktérben vannak, a falakban megakadnak, célzaskor megtámaszthatók, így pontosabb a lövés. A lövedékeknek esése és útja van, de ha

Egy jó találat, és az illető halott



elkerüli, hogy akár egyetlen karcolás is essen rajta. Az emígyen szerzett XP-t a képességfa ágain elhelyezkedő új talentek megvásárlására, illetve a már meglévők fejlesztésére költethetjük. Mozgékonyága jól jön majd az ugrálással és mászással tarkított platformerszekciók teljesítése során is. Újabb említésre érdemes változás az első részhez képest, hogy a harc sűrűjében, még egy összetett kombó kellős közepén is képes felvenni valódi alakját (csuklyás köpönyeget viselő alak hatalmas kaszával a kezében és oszlásnak indult denevérszárnyakkal a hátán), hogy még nagyobb pusztítást

vígyen végbe az ellenség sorai között, akik legyőzöttek tekintélyes mennyiségű zsákmányt hagynak maguk után. A *Darksiders 2* a játékot fejlesztő Vigil Games ígérete szerint pokolian hosszú lesz, a négy területre osztott világ mindegyik zónája nagyobb, és több felfedezésre váró helyszínnel ad otthont, mint az első rész apokaliptis szújtotta Földje. Kiindulva annak 15-20 órás játékidejéből, akár 60-80 órára is rúghat egy végigjátszás, ami még a nagyobb szerepjátékoknak is becsületére válna. Pont a gigantikus és viszonylag nyitott játéktér miatt veheti igénybe Halál már a kezdetektől hátsa

szolgálatait. A sötétebb, komorabb és kevésbé képregényes megjelenéssel operáló folytatás alvilágában városokat is találunk a kaland során, bennük NPC-kkel, akikkel szoba elegyedve nemcsak az időjárásról beszélgethetünk el, hanem még mellékküldetéseket is kaphatunk. A négy lovasból tehát már kettőt kipipálhatunk, s amennyiben a folytatás is elnyeri a játékosok tetszését, akkor az évtized végéig elég alapanyagot biztosít majd a maradék kettő, Viszál és Pestis (akit Éhínségként is szoktak emlegetni).



az első részhez hasonlóan nem akarunk nagyobb távolságokon mindenkinek elé és fölé lőni, úgy fegyverünk irányzékával is babrálhatunk. Az ólomköpködők használatkor rúgnak, amit célzásakor figyelembe kell venni. Ahogy azt is, hogy a puskacső másik végén lévő játékos a becsapódó és elsűvítő golyóktól rosszabbul lát és céloz majd. Utóbbi csak akkor nem áll majd fenn, ha közben használjuk a játékbeli fedezékrendszert, amivel falakra és egyéb tereptárgyakra tapadva azok fölött és mellett a fegyvert kidugva vakon (továbbra is FPS-nézetben) löhetünk. Érdemes persze átgondolni előtte, hogy mennyire biztonságos a fedezék, hiszen egy kevésbé vastag falat nagyobb kaliberrel könnyen át lehet lőni.

Egy jó találat, és az illető halott. Egy kevésbé jó találat és még van pár másodperce visszalőni, mielőtt meghal. Végül kisebb-nagyobb sebesülések is lesznek, amiket akár ott a helyszínen is elláthatunk. Lehetne még sorolni a kézfegyveres harc szépségeit, de nem szabad megfeledkezni a járművekről sem, ami miatt a legtöbben a *Battlefield* sorozattal állítják párhuzamba a játékot. Indulásakor mindkét oldal egy-egy tankot kap, a Panzer IV-et és a T-34-et, teljesen animált belső nézetes működéssel, játszható tanklegénységgel, minimum tíz tulajdonság (torony, motor, lánctalp stb.) mentén meghibásodni képes harcokocsikkal. Ezek miatt is biztosra vehetjük, hogy a játékosok kedvence a

LIMBÓ-LIMBÓ, LIMBÓLÁZ!

Egy dán független fejlesztőstúdió, a Playdead tavaly jelentette meg 2D-s puzzle-platformerét, *Limbo* címmel. A játékban egy ismeretlen kislíút irányítottunk, aki egy fekete-fehér, horrorisztikus világban próbált túlélni. Az Xbox 360-exkluzív játék rövid idő alatt hatalmas sikereket ért el a játékosok és a kritikusok körében is, most pedig tovább hódít: egy évvel a megjelenés után érkezik PC-re és PlayStation 3-ra is. PSN-ről július 20-tól, Steamről augusztus 2-től tölthetjük le, türelmetlenül várjuk!

RÖVIDEN

RO2 multija lesz, de a magányos farkasok a multis helyszínéből összeállított két (német és szovjet) egyjátékos kampányt is kipróbálhatják, amiből az MI-nek hála nem ígér két egyforma végigjátszást a fejlesztő. Valószínűleg, mire ezt olvassátok, újabb béta-fázisba lép a játék, ami előreláthatóan 20 ezer embernek engedi meg az előzetes kipróbálást. Kell is a hírverés, ha a Steamworksszel, Punkbuster és VAC csalásgátlókkal, dedikált szerverekkel, a fejlesztőtől már kérhető modding eszközökkel és készülő modokkal (csendes-óceáni hadszíntér, Vietnam, első világháború), 40 dolláros mérsékelt áron augusztus 30-án fog megjelenni a játék, 69 évvel és 7 nappal a sztálingrádi csata kezdete után.

X-Men Destiny interjú

A TOO HUMANT JEGYZŐ SILICON KNIGHTS FEJLESZTI A KÖVETKEZŐ X-MEN JÁTÉKOT, amelyben három új, eddig sosem látott mutáns (a japán diáklány Aimi Yoshida, a focista Grant Alexander és Adrian, aki korábban a mutánsgyűlölők táborát erősítette) közül választva fedezhetjük fel a két részre osztott San Francisco városát. A hősök támadó, védekező és egyéb célra alkalmas képességeit a játék során szabadon összegyűjtött és szabadon cserélhető x-gének biztosítják.

A Xavier professzor temetésével kezdődő történet szálainak felgöngyöltése közben többek között olyan ismert szereplők lehetnek döntéseink függvényében szövetségeseink vagy ellenségeink, mint Wolverine, Colossus, Magneto, Juggernaut, Mystique és Cyclops. Kérdéseinkre Mike Carey, a játék és számos X-Men képregény történetének írója válaszolt.

Mennyiben különbözik egy videojáték forgatókönyvének megírása egy képregény történetének papírra vetésétől?

A legnagyobb eltérés, hogy végigvezetheted a tettek különböző lehetséges következményeit, s ezáltal szerteágazó tör-

ténetet hozhatsz létre. A képregénynél minden egyes elmesélt sztori tucatnyi másik lehetőséget zárja ki. Meghatározott útvonalat rajzolsz fel a karakterek számára, és figyelmen kívül hagyasz minden egyéb lehetőséget. Egy videojáték ezzel szemben példátlan szabadságot kínál és a játékosra bízhatod a történet alakítását. A sztori logikája jobban hasonlít egy film forgatókönyvére. A kétő egy ponton mégis egyezik: a karaktert helyezed a középpontba, és személyiségéből bontakozik ki a cselekmény, így a történet végig hihető marad.

Miként születik meg egy szerteágazó történet?

Rengeteg cetli, egy faliújság és az agyunk olyan részeinek a segítségével, amelyek létezéséről nem is tudunk. Komoly kihívás az összes változót fejben tartani, de a tetőponthoz közeledve minden egyszerűbbé válik.

Miben tér el egymástól a három játszható karakter? Esetleg három különálló történetet kapunk?

Mindannyian saját történeti háttérrel rendelkeznek, másként élnek meg az eseményeket, más lesz fontos a számukra. Bár a szituációk lényegében ugyanazok, mégis eltérő reakcióra számítha-



Mike Carey, író, Marvel

” A karaktert helyezed a középpontba, és az ő személyiségéből bontakozik ki a cselekmény, így a történet végig hihető marad ”



tunk más karakterektől. Végső soron azok a döntések számítanak, amelyeket játék közben meghozunk, magyarul ugyanarra a témára kapunk több variációt.

Milyen képességekre tehetnek szert hőseink?

Alapvetően három erőtypust különböztetünk meg (Shadow Matter, Energy Projection és Destiny Control), amelyek többféle formában (gyk. másfajta támadás) testesülnek meg, attól függően, hogy milyen irányba fejlesztjük a karaktereket. Az x-gének variálásával pedig különféle hatásokat érhetünk el, miáltal a játékos stratégiai lehetőségei egészen elképesztő méretet öltenek. Az erők a klasszikus sémát követik: energiaalapú

támadások, brutális fizikai erő és szívósság, emberfeletti gyorsaság és még sorolhatnám. Le lesztek nyugóztatva, megígérem.

Miként választhatja meg végétét a játékos, és milyen hatással lesz az a történetre, illetve a játékmenetre?

Többször is előfordul majd, hogy mi magunk választhatjuk ki, miként reagálunk egy-egy szituációra. Elárulom, nincs egyértelműen helyes döntés, csak súlyos következmények. Rajtunk múlik, hogy az X-Men vagy a Mutáns Testvériség útját választjuk-e, hogy hidakat építünk-e az emberek és a mutánsok között, vagy büszkeségünket helyezük előtérbe, és mindenkivel végzünk, aki ártani merészel a hozzánk hasonlóknak.



Stúdióbezárások, leépítések

Hanyatlik a játékipar?

Mostanában elég sokat hallunk játékefejlesztő stúdiók bezárásáról, illetve létszámleépítésekről. Júniusban például a *Homefront* jegyző csapat, a New Yorkban működő Kaos Studios húzta le végleg a rolót. Azt nem lehet tudni, hogy a játék minősége vagy a stúdió üzemeltetésének költsége miatt döntött így a THQ...

A *Homefront* szériával kapcsolatos teendőket átveszi tőlük a THQ Montreal, valamint a munka nélkül maradt fejlesztőknek állásinterjút ígértek a kiadó más cégeinél. Sovány vigasz... Most júliusban a *Pure* és a *Split/Second* készítői, a brightoni székhelyű Black Rock Studios is bezárja kapuit, jelentette be a Disney Interactive Studios. Ennek lehetett előjele, hogy májusban létszámleépítés történt náluk, de akkor még úgy tűnt, tovább dolgozhatnak aktuális projektjükön. A Black Rock Studios volt munkatársai viszont nem

zuhantak magukba, hanem alapítottak összesen három új stúdiót, így nem kell őket féltenünk.

Egyeseknek ismerősen csengethet a Blue Fang Games neve: ők készítették a *Zoo Tycoon*-t. Náluk nem történt stúdióbezárás (egyelőre), de a teljes fejlesztőcsapatot elküldték. Ezek alapján sajnos itt is fennáll annak veszélye, hogy végleg el kell búcsúznunk a stúdiótól, de reméljük a legjobbakat.

Utolsó alanyunk a Red Fly Studios, ahol szintén leépítések történtek. Összesen harminc emberétől vált meg a csapat, akik multiplatform játékok Wii-s változataival foglalkoztak. A cég ügyvezető igazgatója arra hivatkozott, hogy túl agilisak, szenvedélyesek voltak a munkatársak. Ki tudja? Lehet, hogy ők tartották életben eddig a stúdiót...

Sajnos kétségkívül egyre több cég megy tönkre, ami szomorú, azt viszont ne felejtjük el, hogy a játékipar kemény terület, ahol csak a legjobbak élhetnek túl. Úgy tűnik, a fentebbi stúdiók nem voltak azok.



Az EA felvásárolta a Plants vs. Zombies készítőit

Nemrégiben az Electronic Arts a *Plants vs. Zombies* és a *Bejeweled* fejlesztőit, a PopCap Gamest vásárolta fel, 1,3 milliárd dollár értékben. A PopCap nagyban újí az ipart, több játékukat milliónyian játsszák, ami nem csoda, hiszen mindenre fejlesztnek a Google-től kezdve a Facebookon és iPhone-on keresztül az Androidig bezárólag. John Riccitiello, az EA ügyvezető igazgatója elmondta, hogy a PopCapban hatalmas lehetőségek rejlenek, a kiadó pedig mindenben segíteni fogja őket, hogy több emberhez juttathassák el a termékeiket. Vajon terveznek közös játékokat? Szívesen megnéznénk egy *Plants vs. Zombies vs. FIFA*-t, vagy egy *Crysis: Bejeweledet*.

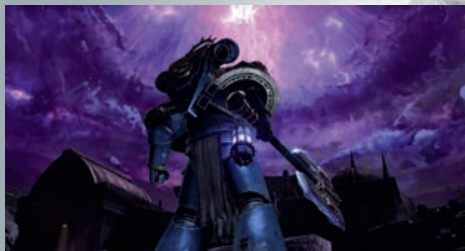
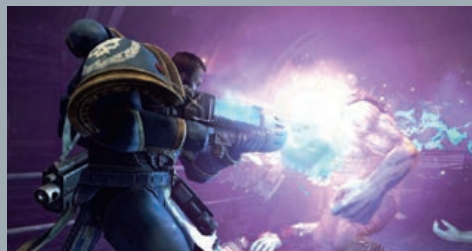


Warhammer 40k: Space Marine

Már az óvodában is űrgárdista akartam lenni

A Warhammer 40 000 sorozatban láthattunk már jópár RTS-t, sőt egy FPS-t is, a legújabb, **Space Marine** alcímmel ellátott darabot azonban hátulnézetből játszhatjuk. A masszív közel- és fegyveres harcot ötvöző játékban az emberiség egyik elit katonájának szerepében találjuk magunkat, aki évek pszichokémiai kísérleteinek és szigorú kiképzéseknek köszönhetően vált azzá, ami. Olyan pontra érkezett a világ, amikor minden eddiginél nagyobb szükség van az ilyen harcosokra, hiszen az egyik ipari bolygót, ahol az emberiség legjobb fegyvereit gyártják, ostrom alatt tartja az ellenség, és sajnálatos módon túlerőben vannak. A Relic Games játéka sok akciót ígér, kis RPG-beütéssel, ugyanis a fegyvereinket folyamatosan fejleszthetjük, ellenfeleinktől felvehetünk tárgyakat,

eszköztárunk tárolókapacitása azonban véges. A többjátékos módban különböző kasztokat próbálhatunk ki, miközben 8-8 játékos feszül egymásnak; erről a fejlesztők július 20-án számolnak be bővebben, remélhetőleg a coop mód bejelentésével egyetemben, mert nincs is jobb végelelhatatlan seregek elpusztításánál, mintha ebben a társaink is segítenek. Többnyire nem az eszünket kell használnunk a hordák legyőzéséhez, elég a mutatójunkkal a ravaszra tapadni, aztán mehet, ami belefér, de akadnak olyan esetek is, amikor bizony az eszetlen lövöldözés nem lesz kifizetődő. Az aki mer, az Warhammer-poén már túl elcsépeelt lenne egyébként? Mert ha nem, akkor most előlőnöm. A játék Xbox 360-ra, PlayStation 3-ra és PC-re érkezik, jelen állás szerint szeptember harmincadikán.



Szórakoztató tudomány

A felfedezések, a tudomány és a technika magazinja



3. ÉVEZRED az újságárusoknál 645 Ft, előfizetőknek 445 Ft



3. ÉVEZRED PANORÁMA 695 Ft, előfizetőknek 495 Ft

Megjelent a 3. ÉVEZRED! Keresse az újságárusoknál!

Mostantól digitálisan is elér minket! www.ecatalog.hu/3vezred-magazin



Dishonored

A Bethesda és az Arkane Studios új játékában a lopkodásé a főszerep

Bizonyára hallottatok már olyan lopkodós játékról, amelynek történetét első személyben követhettük végig, gondoljunk csak a *Thief* vagy a *Deus Ex* sorozatokra. A Ralf Colantonio által vezetett Arkane Studios műhelyében készülő *Dishonored* fejlesztői között találhatjuk az első két *Deus Ex* játék egyik kiagyalóját, Harvey Smith-t, és a *Half-Life 2* legendássá vált városának megalkotóját, Viktor Antonovot. A játékban Corvo,

a császárnő egykori testőrének szerepét vesszük fel, akit a korrupt régensnek köszönhetően tévesen vádolnak meg az uralkodó meggyilkolásával. Azzal azonban nem számolnak, hogy Corvo birtokában van számos természetfeletti képesség, amelyeket lopkodással és harctudásával kombinálva hamar nekiláthat neve tisztára mosásának. A cselekedeteink csak rajtunk múlnak, és befolyásolják a történet menetét is.

BloodRayne: Betrayal

Rayne, a félvér vámpír visszatér

Megszokhattuk már, hogy a BloodRayne széria főhősnőjének szexi hátországát figyelhetjük, amikor épp nem volt minden tiszta vér, a *BloodRayne: Betrayal* készítői viszont számos dolgot megváltoztattak. A hátulnézetet oldalnézetre, a 3D-t 2D-re, a grafikát rajzfil-

mesre cserélték, a töméntelen mennyiségű vér ellenben megmaradt. Az idén augusztusban Xbox Live Arcade-ra és PlayStation Networkre érkező játékban Rayne egy társat is kap, hogy együtt tegyenek pontot a vámpírmészárlás végére.

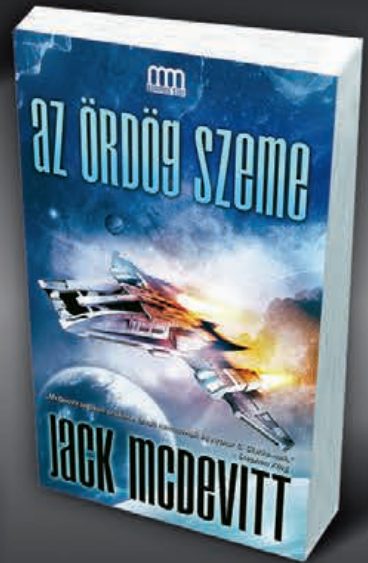


A METROPOLIS MEDIA KIADÓ BEMUTATJA:



Szergej Lukjanyenko
**VILÁGOK
ÖRE**

Jack McDevitt
**AZ ÖRDÖG
SZEME**



Neil Gaiman és
Al Sarrantonio
antológiája

**27 KÉPTELEN
TÖRTÉNET**

A könyvek megvásárolhatók
a www.booker.hu könyvruház
honlapján is!

booker
WWW.BOOKER.HU

www.galaktikabolt.hu

A GALAKTIKA a GameStar médiapartnere

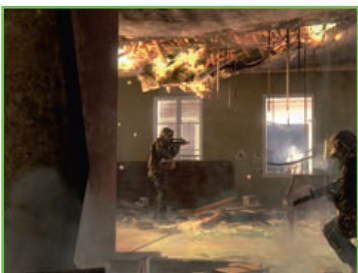
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

KIADÓ Activision **FEJLESZTŐ** Infinity Ward / Sledgehammer Games (single), Raven Software (multi) **RÖVIDEN** A trilógiává bővült modernkori *Call of Duty* sorozat lezárása **MEGJELENÉS** 2011. november

Harcban áll az egész világ: van hova fokozni?

//mazur

Miért akarja mostanában mindenki szegény New Yorkot lerombolni?



A CALL OF DUTY JELENLEG A VILÁG ELSŐ SZÁMÚ FPS-E, 30 millió játékosal ez nem is kérdéses. Az viszont már igen, hogy mi lesz ősszel, amikor megérkezik az új rész, szinte egyszerre a nagy kihívó Battlefield 3-mal. Aki akar, az bátran szurkoljon, hujjogasson, mexikóihullámozzon az ő kedvencének, mi egyformán drukkolunk mindkét csapatnak, hiszen a két (talán) legjobb háborús FPS egymást tapossa, csak hogy elnyerje a játékosok kegyeit, ezen pedig mi csak nyerhetünk, nem igaz? És hogy melyik lesz a jobb? Amíg rá nem vesszük mindkettőre a tesztvégi százalékot, becsléseinket inkább megtartjuk magunknak. A *Battlefield 3*-at korábban már alaposan bemutattuk, de végre eljött az idő, hogy a *Modern*

Warfare 3-at is szemügyre vegyük. Ehhez épp kapóra jött, hogy Robert Bowling (fourzerotwo), aki creative strategistként a legfontosabb összekötő kapocs a fejlesztő Infinity Ward és a játékosok között, volt szíves telefonon egy kicsit bővebben is mesélni nekünk a várható újdonságokról (titeket pedig üdvözöl).

MINDEN VILÁNGOL

Ha alcímet szeretnénk adni a *Modern Warfare 3*-nak, akkor talán ez lenne: a végkifejlet. Az Infinity Ward ugyanis nem kevesebbet akar, mint lezárni az első két rész által megkezdett történetet, de nem akárhogy, hanem eget-földet rengető tetőponton. A sztori persze szükségszerűen nagyszabású eseményeket hoz, hiszen a *Modern Warfare 2* végén az oroszok megindították az offenzívát az Egyesült Államokkal szemben, mostanra pedig már egyértelmű, hogy a konfliktus világméretűre nőtt és kirobbant a harmadik világháború. A történet persze nem minden, az Infinity Ward nagyon is jól tudja, hogy minden fronton nagyot kell durrantania, ha meg akarja őrizni a *Call of Duty* név erejét – márpedig a játékosok kétségeinek háttérben nem csupán a *Battlefield* megerősödése, hanem az Infinity Wardból negyven fejlesztővel együtt kivált két alapító is tehet. Az imént említett „végkifejlet” tehát azt is jelenti, hogy a *Modern Warfare 3* sorsdöntő lehet az Infinity Ward, de akár az egész *Call of Duty* sorozat számára is. Pedig a

feladat nem bonyolult; ahogy Robert fogalmazott, csupán a 30 millió *Call of Duty*-játékos igényeinek kell megfelelni. Mivel a játék ismét az egyjátékos kampány, a kooperatív Spec Ops mód, illetve a multiplayer hármasságára épül, mindhárom igyekeznek tovább csiszolni. Az Infinity Ward felvállaltan nem hirdet forradalmat, vagyis a jól bevált recept szerint készül most is minden. Mégis lesz any-



i Sem az Activision, sem az Infinity Ward nem erősítette meg a játék kiszivárgott helyszíneinek listáját, de ha igazak a híresztelések, akkor az egyjátékos kampányban az alábbi helyeken fogunk megfordulni: Dharmasala (India), New York, egy Sierra Leone-i város, London, Mogadishu (Szomália), Hamburg, Párizs, Prága, egy kastély a cseh hegyekben, Berlin, Moszkva, Dubai, Washington.

nyi újdonság és finomítás a rendszeren, hogy kíváncsian várjuk, vajon ezúttal is robban-e.

URBAN LEGENDS

A *Modern Warfare 3* egyjátékos kampányának legfontosabb újdonsága, hogy nem hagyományos konfliktus-zónákban játszódik, hanem számos nagyvárosi összecsapásban is helyt kell állnunk. New York mellett több hangulatos városban is megfordulunk, Londonban, Hamburgban, Párizsban, Prágában és Dubaiban. A világ körüli gyilokturnénak van egy izgalmas velejárója, ugyanis az Infinity Ward igyekezett beemelni a különféle országok fegyveres erőinek jellegzetességeit, az általuk használt fegyvereket, járműveket, taktikákat is. Mivel a brit SAS kötelékében többször kell majd összedolgoznunk a helyi katonaságokkal is, mindenképp érdekes lesz menet közben megfigyelni, ahogy az általános fegyveres erők megpróbálnak helytállni egy globális konfliktussal szemben.

A városi harc nem csupán lerombolt, elhagyott házak közti kalamolást jelent, főleg, hogy a háború nem ugyanannyira érte el a különféle helyszíneket. New Yorkot például nagyon szomorú, lelakott és elhagyott állapotban találjuk, de Londonban például külön meglehetősen dolgunkat a hatalmas tömeg – és nem csupán azért, mert rálépnek a lábunkra, vagy a nyakunkba szuszognak a buszon, hanem azért, mert egy zsúfolt utcában mégsem hajlíthatunk gránátot egy menekülő terrorista után.

Nem helyénvaló. Az új terep tehát új harci technikákat igényel, ami több szinten is kihat a játékmenetre. Egy példa: védünk egy épületet, és az ablakon kilövéldözve igyekszünk ritkítani Amerika és a szabad világ ellenségeinek sorait. Ha van a fegyverünkön távcső (és általában van), akkor könnyű dolgunk lesz, hiszen biztos távolságból, komótosan tudjuk leszedegetni az ádázokat. Ha azonban fordul a kocka és ránk rúgják az ajtót, akkor közelharc helyzetben a nagyító távcső már inkább csak akadály. Ez a korábbi *Call of Duty* epizódokban is megmegegett: hiába volt kiváló a fegyverünk, néha pont nem a helyzethez legmegfelelőbb távcsövet sikerült kifogni hozzá. Most azonban menet közben is válthatunk másik távcsőre, ami nem feltétlenül nagyít, hanem inkább piros pöttytel jelzi, hogy mégis hogyan fogjuk szórni az áldást. (És mint tudjuk,

TÖBBSZÖR IS ÖSSZE KELL MAJD DOLGOZNI A HELYI FEGYVERES ERŐKKEL, ÉS MINDENKÉPP ÉRDEKES LESZ FIGYELNI, AHOGY MEGPRÓBÁLNAK HELYTÁLLNI EGY GLOBÁLIS KONFLIKTUSSAL SZEMBEN



SEAL Team Six

Egy hősi nemzet nemzeti hősei



EGY EMBERKÉNT ÜNNEPELT AZ AMERIKAI EGYESÜLT ÁLLAMOK TELJES LAKOSSÁGA, amikor 2011. május 1-én Barack Obama elnök bejelentette, Osama Bin Laden halott. A trófeát az amerikai tengerészgyalogság egyik elit osztaga, a SEAL Team Six javára írják.

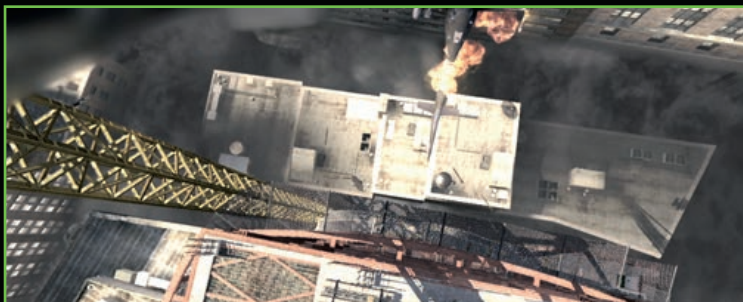
A hivatalosan United States Naval Special Warfare Development Group, vagy DEVGRU néven ismert alakulat visszatérő szereplője a *Modern Warfare* sorozatnak. Az első részben is hallhattunk felőlük és a *Modern Warfare 3*-ban lesz ez másként egy kiszivárgott audiofájl tanúsága szerint, ám az eddig napvilágot látott információk alapján semmi sem utal arra, hogy akció közben láthatjuk a tagjait. Csupán az a kérdés, hogy az Infinity Ward még Bin Laden skalpjának megszerzése előtt, vagy csak később döntött a vendégszereplésről.



Párizsba beszökött a... hát, sajnos sok minden beszökött mostanában Párizsba

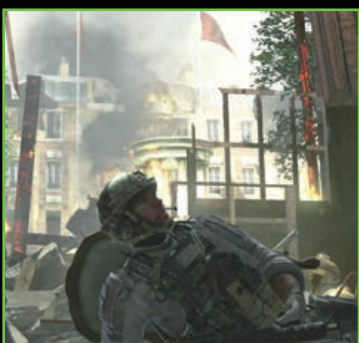


Ilyen egy elszánt katona: gumicsónakkal is nekimegy a csatahajónak



A Battlefield 3 és a Modern Warfare 3 sokban különbözik, de úgy gondolom, hogy mindkettő fantasztikus játék lesz. Amire mi koncentrálnak, azok a szupergyors, ezerrel pörgő, adrenalingőzős gyalogos összecsapások. Amit ők csinálnak jól, abban ők lesznek a jobbak és a rajongóik azt fogják imádni.

Robert Bowling, creative strategist, Infinity Ward



terroristából is a piros pöttyös az igazi.) Ez remek, de új, spéci fegyverekre is szükségünk lesz. Az egyik legérdekesebb darab például az XM25 IAWS, egy olyan nagy sebességű gránátvető, amivel játékban még nem találkozhattunk. Kicsit sci-fiből szalajtottnak tűnik, pedig a Delta Force tagjai jelenleg is használják – nem nyílt összecsapásokban, inkább speciális szituációkban. Lényege, hogy a fegyver által kilőtt gránátok programozhatók (!), tehát megadható, hogy még a levegőben, például egy méterrel a fedezék mögött robbanjanak fel, egyenesen az ott lapuló galádok feje

főlt. Laza trükk, nem? Városi terepen, ahol rengeteg a fedezék, aranyat érhet.

AKCIÓFILM ÖT ÓRÁBAN?

A *Modern Warfare 3* sztorija egyébként nemrégiben kiszivárgott, de kár lenne lelőni a poént és lépésről lépésre leírni a történéseket. Nyilván az a fő kérdés, hogy a gaz és alávaló Makarovot sikerül-e végleg kivonni a forgalomból, amire azért lennének tippjeink. Az viszont, hogy hőseink (Soap, az IDDQD-vel nyomuló Price kapitány és az első két *Modern Warfare*-ben fel-felbukkanó, most vég-

re irányítható Nikolai) túlélnek-e a kalandot, már egyáltalán nem olyan biztos. Hagyjuk is, a lényeg, hogy az egyjártékos kampányban még több helyszín, még több fegyver, még nagyobb robbanások és még látványosabb filmszerű pillanatok várnak ránk. Robert három ilyen is kiemelt: egy leomló felhőkarcoló látványa például lélegzetelállító tud lenni egy filmben (kérdézzétek csak meg Michael Bay-t vagy Roland Emmerichet, ők már-már aggasztóan kötődnek az ilyesmihez), most azonban valószínűleg kicsit másmilyen lesz megélni, ha tőlünk nem is olyan mesz-

Minden játékban akadnak, akik azt élvezik, ha kizajszhatják a rendszert: a multis játékokban azonban különösen zavaró, ha egyesek akár különféle hackekkel, akár csak a játék kisebb-nagyobb hibáit kihasználva alázják ellenfeleiket a csataterén. A mapMonkeys „glitcher” banda épp ilyen, csak annyi a különbség, hogy őket maga az Infinity Ward kérte fel erre. Nem is először, hiszen segédkeztek már a *World at War* és a *Modern Warfare* hibakeresésében is.

A FEGYVEREK

TESTRESZABHATÓBBÁK LESZNEK, MINT EDDIG BÁRMIKOR, RÁADÁSUL MENET KÖZBEN IS MÓDOSÍTHATJUK ÖKET, PÉLDÁUL SZABADON VÁLTOGATHATUNK TÖBBFÉLE TÁVCSŐ KÖZÖTT, A KÜLÖNFÉLE HARCISITUÁCIÓK FÜGGVÉNYÉBEN

ITT ÉPP A DELTA FORCE KÖTELEKÉBEN SZOLGÁLÓ DEREK „FROST” WESTBROOKOT LÁTHATJUK, DE AHOGY AZT A CALL OF DUTY-BAN MÁR MEGSZOKTUK, RAJTA KÍVÜL MÁS KARAKTEREKET IS IRÁNYÍTHATUNK: EGY YURI NEVŰ OROSZ ÜGYNÖKÖT VAGY MARCUS BURNS BRIT SAS-KOMMANDÓST

BÁR AZ ENGINE NEM SOKAT VÁLTOZOTT, SIKERÜLT EMELNI A MODELLEK RÉSZLETESÉGÉN. MULTIBAN PÉLDÁUL A RUHÁNKON TALÁLHATÓ APRÓBB KIEGÉSZÍTŐK IS VÁLTOZNAK, VÁLASZTOTT KASZTUNK FÜGGVÉNYÉBEN

szé történik meg. Szintén izgalmasnak ígérkezik, amikor a londoni metróban kell kergetnünk a gonoszokat, miközben körülöttünk az állomáson a mit sem sejtő járókelők rémüldöznek. De valószínűleg az a mozzanat is emlékezetes marad, amikor New York partjánál a felszínre kényszerítünk egy orosz tengeralattjárót, ahogy az egyik E3-as videóban is láthattuk.

HA EGYSZER ÚGY IGAZÁN ÖSSZEVEZSNÉL A BARÁTAIDAL...

Legyen most ennyi elég az egyjátékos kampányról, térjünk át a ko-

operatív Spec Ops játékmódra, ami sokunknak az első két *Modern Warfare* talán legszórakoztatóbb része volt. A legfontosabb újítás, hogy a Spec Ops technikailag sokkal közelebb kerül a hagyományos multihoz, mert bekerülnek olyan elemek is, amelyek ott már remekül működtek: lesz értelme a szintlépéseknek, hozzáférhetünk új fegyverekhez, új fejlesztésekhez. Még jobb, hogy menet közben váltogathatunk az előre összerakott fegyver- és perkkiosztások között, amivel egyrészt könnyebben tudunk összedolgozni csapattársainkkal, másrészt

gyorsabban alkalmazkodhatunk adott küldetések eltérő harci szituációhoz. A klasszikus Spec Ops feladatok mellett lesz egy új játékmód is, a Survival, ahol egyre durvább hullámokban törnek ránk az ellenfelek, nekünk pedig csapattársainkkal vállvetve kell szembeállni velük – a koncepció nem új, hiszen a *Gears of War* Horde játékmódja, vagy a Treyarch-féle *Call of Duty*-epizódok zombis küldetési is erre a sémára épültek, de ez a termék élvezeti értékét nem befolyásolja (ellentétben a csokin kicsapódott kakaóvajjal). A lényeg: viszonylag kis térképe-

ken várjuk a hullámokban ránk törő rosszarcúakat, akiknek likvidálásáért pénz jár – ezt hullámok között lehet elkölteni különféle automatáknál, például felszerelésre (fegyverre, lőszerre, páncélra, perkekre, de akár egészen extra segítségekre is, mint néhány mellénk szegődő Delta Force-tag). A vásárlással kapcsolatban szimpatikus húzás, hogy először egy nyavalyás pisztollyal kezdünk, és kénytelenek vagyunk a földről szkavendzselni valami értelmesebb fegyvert, de később már lesz pénzünk komolyabb szerszámokra. Lesz is szükség a tüzerőre, mert elein-

Gyere hombre, az én táram a te tárad is...



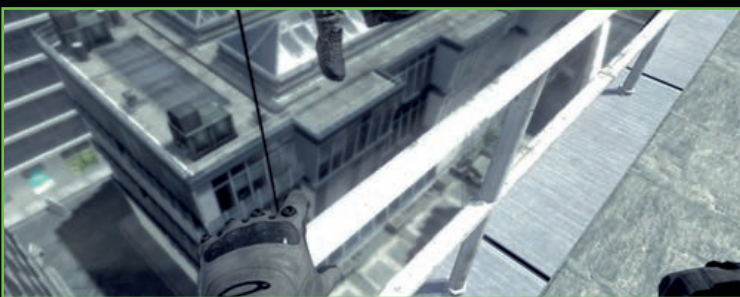
te csak néhány szerencsétlen hajótörött fog a célkeresztünkben téblábolni, de ellenfeleink a későbbi hullámokban már egyre jobb fegyverekkel, egyre jobb páncélokban jönnek, míg végül már harci kutyák, sőt, helikopterek is kísérik majd őket. Gondolom, nem is kell külön hangsúlyozni, hogy ha nem összeszokott csapatokkal, menet közben folyamatosan kommunikálva haladunk, esélyünk sem lesz eljutni a későbbi hullámokig. Nekem legalábbis ilyenkor a GameStar szerkesztőségében megjelent kooperatív kalandozások jutnak eszembe a *Left 4 Dead* világában, és beleborzongok a szörnyű emlékekbe. (Főleg abba, amikor Flatline egy HP-val kizárt a safehouse-ból.)

LŐNI EGYMÁST SOK-SOK ÉJEN ÁT...

Nyilván a multival kapcsolatban van a legtöbb találgatás, de a fourzerotwo bosszantóan szűkszavú volt a részleteket illetően – bár a „minden idők legfejlettebb multiplayere” meglehetősen sokatmondó (lenne, ha nem a fejlesztők képviselője mondaná). Az biztos,

hogy az Infinity Wardnál alapvetően az első két *Modern Warfare* játékosainak visszajelzéseire alapoztak, és itt is az „inkább több apróbb csiszolgatás, mint a néhány forradalmi újítás” elvét követik. Egy biztos: sokkal nagyobb hangsúlyt kap a játékosok ügyessége, mint az általuk választott percek. Persze könnyű ezt mondani, de kérdezték meg Duncant, hogy mi mindent tört már össze az asztalán egy bizonyos „Martyrdom” nevű perk miatt...

Azt már tudjuk, hogy mivel az Infinity Wardnál fellépett létszámihiányt nagy hirtelenjében két stúdió bevonásával orvosolta az Activision, a multi fejlesztésébe a régi jó (bár egyesek szerint inkább az előbbi, mint az utóbbi...) Raven Software segít be. A jól értesült madarak teljesen átdolgozott killstreak-rendszerrel (örülünk? nem örülünk?) és húsz pályáról csicseregnek, de ez a szám egyáltalán nem fix, ahogy az sem, hogy egy részük nem fizetős DLC formájában érkezik majd. [Mint gondolom, nektek is feltűnt, az Activision nagyon a szívébe (fekete, kőből készült szívébe...) zárta ezt



i A járművek továbbra sem kapnak olyan hangsúlyos szerepet, mint például a *Battlefield 3*-ban, de azért fűződik majd hozzájuk néhány emlékeztető pillanat, például harckocsi vagy régi jó barátunk, az AC-130 irányításakor.

SZKRIPTOGRÁFIA

Igazi Bay-utazás?



Akár békés látkép is lehetne, de középen a célkereszt mást sejtet



A CALL OF DUTY SZÉRIA MÁR AZ ELSŐ RÉSZTŐL KEZDVE ERŐSEN TÁMASZKODOTT A SZKRIPTELT JELENETEKRE, az újabb felvonásokban pedig már egy Michael Bay film főszereplőjének éreztük magunkat. Ezt a hagyományt folytatja a *Modern Warfare 3* is az alábbi példák tanúsága szerint. A Black Tuesday misszió során rövid száguldozás után a találatot kapott Humvee-ből kikészülődva gyalogosan folytatjuk a lövöldözést, a végén pedig Black Hawk helikopterben ülve kergetőzünk egy orosz Hinnel. A Hunter Killer hadművelet a Hudson-folyóban gyakorolt bűvarkodással kezdődik, egy tengeralattjáró felszínre kényszerítésével folytatódik. A vízi alkalmatosságot elfoglalva rakétatámadást intézünk az orosz flotta ellen, majd motorcsónakon húzzuk el a csikot. És akkor még nem is említettem a londoni metróalagutakban játszódó Mind the Gap küldetést, amikor kisteherautóval üldözünk egy elszabadult szerelvényt.

A FELADAT NEM BONYOLULT: CSUPÁN A 30 MILLIÓ CALL OF DUTY-JÁTEKOS IGÉNYEINEK KELL MEGFELELNI

a pénzügyi modell.] De ha már lehűzés... új pénzügyi modelleknél tartunk, az előző lapszámunkban már bemutatott *Call of Duty: Elite* közösségi platform is itt debütál majd, online ranglista és statisztikák, könnyű kapcsolatteremtés más játékosokkal, meccsek szervezése, képek és YouTube-videók megosztása, Infinity Ward által rendezett hivatalos versenyek állnak rendelkezésünkre értékes nyereményekért; remek szolgáltatásnak ígérkezik. Kár hurrogni az Activisiont azért, mert lesz fizetős változata is a szolgáltatásnak: ha valóban olyan extrák járnak mellé, mint a később ingyenesen letölthető pályacsomagok (amelyekért a többieknek jelenleg is borsos árát kell kipengetni), akkor az elhivatottabb játékosoknak nyilván megéri majd. (Akinek meg nem, az úgysem veszi meg.) Hogy pontosan mennyibe is kerül majd a prémium csomag, nem tudni, de ha igazak a hírek és olcsóbb lesz, mint egy átlagos MMO-előfizetés (ami 3000 forint körül mozog), akkor mi 800 MS pont/10 dollár/kb. 2000 forint körüli értéket tartunk reálisnak. Ami

annak fényében, hogy egy kéthavonta megjelenő DLC jelenleg 1200 MS pont/15 dollár/kb. 2800 forint, nem is feltétlenül hülyeség. De persze nem látunk az Activision fejébe, a zsebébe pedig még kevésbé.

LESZ MIVEL VILLOGNI?

Technikai szempontból nem sok meglepetést tartogat a *Modern Warfare 3*, hiszen az előző részek által is használt (persze azóta nyilván tovább reszelgetett) grafikus motor hajtja. A PC-s játékosok hardveresen legjobban kitömött felső rétege egy mini-erőmű birtokában nem fog sok extra csilivilit kapni a játéktól (ellenében például a *Battlefield 3*-mal), viszont az átlagos, vagy akár az alatti konfigurációval rendelkező gamereknek megnyugtató lehet, hogy a játék így is vígan eldöcögjön náluk 60 fps-sel, ellentétben például a *Battlefield 3*-mal. (De még a *Black Ops*-szal is.) Az Infinity Ward igyekezett hangsúlyozni, hogy ezúttal nincs kiemelt platform, mint az utóbbi két *Call of Duty*-játék esetében az Xbox 360, azaz a két konzolt nem kezelik eltérően, csak a PC kap kiemelt optimalizálást. Kon-

zolon valóban jól hangzik a 60 fps, de a finomhangolt PC-s grafika esetében inkább óvatosan megvárnánk, hogy miképp is fest majd a végső változat. És ha már itt tartunk, mindenképp kedves gesztus lenne a PC-s játékosok felé, ha az Infinity Ward támogatná a dedikált szervereket is...

Nagyon csábító lett volna, hogy egymás torkának ugrasszuk a *Battlefield 3*-at és a *Modern Warfare 3*-at, de az eddigiek alapján megnyugtató látni, hogy mindkettő remek játék lesz (ahogy Robert Bowling is nagyon kedvesen, udvariasan bújta ki erősen „flamebait” kérdéseink alól, amikor a konkurenciáról faggattuk). Hogy végül melyik fog győzedelmeskedni, akár a kritikusok által adott pontszámok átlagában, akár a játékosok által megvásárolt játékok számában, tulajdonképpen mindegy is. Két remek háborús FPS közül is választhatunk majd összel, úgyhogy ezzel mi is biztosan jól járunk. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/call-of-duty-modern-warfare-3



Újabb egységtípusokkal az egyes küldetések sikeres abszolválása után bővíthetjük a rajunkat

STARCRAFT 2: HEART OF THE SWARM

KIADÓ Activision Blizzard **FEJLESZTŐ** Blizzard Entertainment **RÖVIDEN** A három részre darabolt *StarCraft 2* közepe, technikailag pedig az első kiegészítő lemeze, fókuszban a zergekkel. **MEGJELENÉS** 2012. tavasz

Behódolsz a Pengék Királynőjének?

A STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY TAVALY KÖNNYEDÉN SÖPÖRTE BE A LEGJOBB PC-S JÁTÉK CÍMÉT szinte minden sajtóorgánum díjkiosztóján, és nem véletlenül történt ez így. Sokan morogtak ugyan – tegyük hozzá, hogy joggal – a szinte teljesen a terran frakcióval foglalkozó kampány miatt. A fanyalgók egy részének nem tetszett az újdonságok sora, mások pedig épp ellenkezőleg, több változtatást szerettek volna az első részhez képest. A rajongók ezen csoportját nevezhetjük hangos kisebbségnek, a többiek inkább élvezték a viszonylag hosszú és nem teljesen lineáris terran hadjáratot, valamint a még mindig kiváló multis csatározásokat.

ÉLJEN A KIRÁLYNŐ!

A *Wings of Liberty* ott ért véget, ahol kezdetét veszi a *Heart of the Swarm* cselekménye: Sarah Kerrigan egykori szerelme, Jim Raynor állhatatosságának köszönhetően részben visszanyeri emberi mivoltát, de közben megmarad a hatalma a zergék milliárdjai felett. Pontosabban csak egyes csoportok felett, hiszen a titokzatos Xel'Naga biomérnökei által létrehozott, nem is olyan rég még egyetlen akaratnak en-

gedelmeskedő teremtmények szétszórdtak az univerzumban. Kerrigan feltett szándéka, hogy újra egyesíti a rajt, majd bosszút áll Arcturus Mengsk diktátoron, valaha volt mentorán, aki képes volt feláldozni őt saját céljai érdekében a New Gettysburgnél. Ehhez azonban előbb meg kell szöknie börtönéből, amiiben Raynor, valamint egy Ghost ügynök, Nova segítségére számíthat. A kampány tervezett 20 missziójából az első néhány teljesen lineárisan követi egymást, és eltelik majd egy-két óra, mire a királynő újra zerg alattvalóknak parancsolhat. Attól a ponttól viszont, hogy megkaparintjuk az irányítást a Leviathan névre hallgató organikus zászlóshajó felett, szélesre tárul előttünk a világűr kapuja. A gigantikus élőlény „fedélzetén” találjuk a küldetés-választáshoz nélkülözhetetlen csillagterképet.

PARANCOLSZ, FELSÉG?

A Leviathan ad otthont Kerrigan két új szövetségeseének is. Izsha valaha tudós volt, de a zergék valóságos élő számítógéppé és enciklopédiává változtatták. Értékes információkat birtokol, amelyek nélkül hősnőnk nehezen boldogulna, s bár elvileg a tanácsadó funkcióját tölti be, mindvégig kritikusan szemlé-

li Kerrigan tevékenységét, aki nem csupán külsőleg vált emberivé, hanem lelkiismerete sem engedi többé, hogy ártatlanok életét is kioltsa. Izsha felteszi hát magának a kérdést, hogy vajon méltó-e ez az ember a Pengék Királynőjének címére. A másik segítőtárs Abathur. A rovarszerű teremtmény leghasznosabb tulajdonsága, hogy képes magába olvasztani bármilyen élőlény génállományát, s annak használható jellemvonásait továbbadni a teljes zergraj számára. A feladatköre ismerősnek tűnhet, hiszen a csomagolást leszámítva ez ugyanaz, mint a kutatás-fejlesztés volt a *Wings of Liberty*-ben.

MIBŐL LESZ A CSEREBOGÁR?

Az evolúcióra és mutációra cserélt kutatás és fejlesztés ezúttal nem pénzbe kerül. Mit is kezdenének a zerglingek, ha néhány ezer kredithez jutnának, felferesnének talán a legközelebbi úrkocsmát? Még a gondolat is abszurd. Éppen ezért kellett más megoldás után nézzenek Blizzardék, amit végül a mutagének képében találtak meg. Magyarán minden egyes fő-, illetve mellékküldetés teljesítéséért néhány mutagén üti markunkat, amelyek jövődö fejlesztéseink fizetőszeként szolgálnak. Minél durvább az upgrade, annál több befektetést igényel

//Chavalier

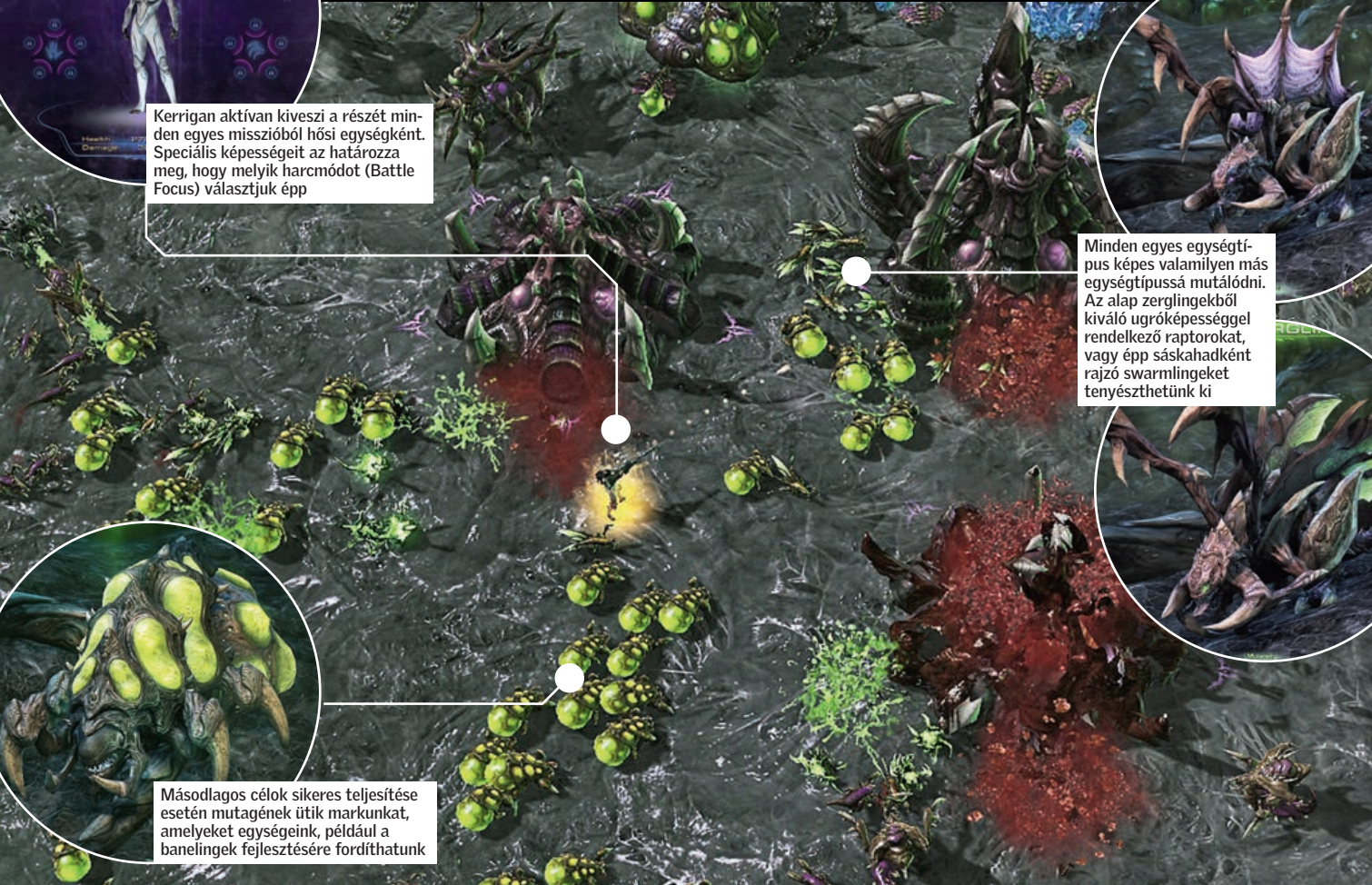


i

A Blizzard egyelőre még nem erősítette meg hivatalosan, de a fejlesztők közül már többen is utaltak rá nyilatkozataik során, hogy valamilyen formában a zergék „épitményeit” is fel fogjuk tudni fejleszteni.



Kerrigan aktívan kiveszi a részét minden egyes miszióból hősi egységként. Speciális képességeit az határozza meg, hogy melyik harcmódot (Battle Focus) választjuk épp



Minden egyes egység típus képes valamilyen más egység típusra mutatódni. Az alap zerglingekből kiváló ugróképességgel rendelkező raptorokat, vagy épp sáskahadként rajzó swarmingeket tenyészthetünk ki

Másodlagos célok sikeres teljesítése esetén mutagének ütök markunkat, amelyeket egységeink, például a banelingek fejlesztésére fordíthatunk



Zöldre festjük a világot



A legújabb protoss-fejlesztés a Fabergé-tojás

a részünkről – úgy vélem, ez az elv nem szorul különösebb magyarázatra. Egyebek mellett olyasmikre költethetjük vérrrel-vertékkel megszerzett mutagénjeinket, mint az egyharmaddal megnövelt sebesség a zerglingek számára, vagy hogy elhalálásuk esetén apró broodlingek keljenek ki belőlük és harcoljanak tovább, esetleg a keltetés időtartamának drasztikus csökkentése, miáltal egységeink azonnal kibújnak a tojásból, és nem spannojják előtte a Háború és béke elolvasásával az idegeinket.

Az újabb egység típusokkal az egyes küldetések sikeres abszolválása után bővíthetjük a rajunkat. Itt jegyezném meg, hogy a változatosság gyönyörködtet, jómagam pedig mindig tapsolok az örömtől, ha van miben gyönyörködnöm. Jelen esetben ocsmány dögöket szemlélek növekvő elégedettséggel, pláne annak tudatában, hogy az alapegységek mindegyikéből további két egység típusra tenyészthetünk ki. A zerglingek esetében a két alternatívát a raptorok és a swarmingek jelentik. Előbbiekéről azt illik tudni, hogy szívósabbak, és akkorát ugranak, mint ha bolha csípett volna a fenekükbe. Ugye nem kell magyaráznom, hogy a távolról sebző ellenfelek előnye imígyen egy pillanat alatt semmivé olvad. A swarmingek viszont egyszerű zerglingek, csak nem

kettesével, hanem hármasával kelnek ki a tojásból, így egységnyi idő alatt másfélszer akkora sereget tudunk létrehozni. A mutációk azonban egyirányú evolúciót takarnak, visszafejlesztési már nem lehet egységeinket, s ha eddig nem lett volna nyilvánvaló, akkor elárulom, hogy a Wings of Liberty rendszerére jellemző dualizmus itt is tetten érhető. Annyi a különbség, hogy kétfajta fejlesztés helyett kétfajta mutáció közül kell választanunk.

A VÉGZET ASSZONYA

Bár Kerrigan most már legalább annyira ember, mint amennyire zerg, ő maga is élvezheti egy-néhány fejlesztés áldásos hatását. Ez már csak azért is jó hír, mert személyesen vesz részt minden egyes csatában, s igencsak rontaná a játék élvezeti értékét, ha történetesen gyámszóltalan báránka lenne önagysága. Tulajdonságait négy csoportba sorolhatjuk: sebzés, védelem, életerő és energia a különleges képességek használatához. Mielőtt fejébe kapna a kedves olvasó, hogy „Na-na, nem lesz ez így jó!”, gyorsan megnyugtatom, hogy a leányzónak nem lesz szüksége holmi mutagénekre, az maradjon csak meg az alattvalóknak. Már pusztán attól erősebbé válik és több hatalomra tesz szert, ha gondoskodunk

arról, hogy ki legyenek pipálva a mellék-küldetések is. Kissé elszomorodva voltam kénytelen tudomásul venni, hogy inventoryval nem rendelkeznek, és semmilyen felszerelést nem szed össze a küldetések során, mindössze a tulajdonságok értékei javulnak. Különleges támadásait az határozza meg, hogy a misziók megkezdése előtt melyik harcmódot (Battle Focus) választjuk, ráadásul döntésünk még a többi mutatóra is hatással lesz. A Spec Ops mód példának okáért az energiakészletet dobja meg, és 5 különleges képességgel ruházza fel. A Psionic Shadow például egy hasonmást hoz létre, ami eltereli ellenfeleink figyelmét. Ahogy haladunk előre a játékban, úgy férünk hozzá további Battle Focus típusokhoz, s ezáltal újabb különleges képességekhez. Azt említettem már, hogy Kerrigan halálával nem érnek véget a küldetések? Nem? Na majd most! Szóval hiába fog padlót, egy percig sem áll le a játék, sőt rövid ideig tartó csicsikálás után újult erővel tér magához és ugrik fejést a csetepatéba. GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/starcraft2-heart-of-the-swarm

ALIENS COLONIAL MARINES

KIADÓ SEGA **FEJLESZTŐ** Gearbox Software, Timegate Studios **RÖVIDEN** Az Alien univerzumban játszódó FPS. A tengerészgyalogosok oldalán harcolunk az eredeti filmek több helyszínét bejárva, akár coop módban is. **MEGJELÉNÉS** 2012. nyár

**Katonaság vagy egy intergalaktikus cég magánhadserége?
Mindegy. Csak az ellenség számít**

//Duncan

NEM TUDOM, HÁNYAN EMLÉKEZNEK arra az 1986-os, *Commodore 64*-re és *ZX Spectrum*-ra megjelent játékra, amely a James Cameron-féle *Alien*st dolgozta fel, és amiben Ripley-t, Vasquezet és a többieket kellett irányítanunk egy idegenektől hemzsegő űrbázison. Extrém nehéz volt, térkép nélkül kvázi végigvihetetlen, hiába kaptunk a küldetéshez mindjárt 6 szereplőt. A szörnyetegek rendkívül mulatságosan festettek, az adott kontextusban mégis rettegünk attól a vinnyogó hangtól, ami a közelségüket jelezte. Ez volt az első értékelhető játék ebből az univerzumból, és az elmúlt 20 évben követte számos másik, szinte minden létező platformra. A most készülő *Colonial Marines* új értelmet adhat az Alien címnek, és nem mellékesen már 5 esztendeje készül.

TELEPES KATONÁK

Ha egy rendező elszúr egy *Alien* filmet, utána garantáltan pompás alkotást fog készíteni. Így tett David Fincher, aki a pocskék *Alien 3* után megalkotta a Brad Pitt-féle *Hetediket*, és a francia Jean-Pierre Jeunet is, aki az *Alien: Resurrection*-t követően rukkolt elő az Amélie csodálatos életével. (Azt már meg sem említem, hogy Ridley Scott egy *Abyss*-t adott ki közvetlenül az úrlényes kalandja után.) A *Colonial Marines* története a 3. epizód után játszódik, vagyis Ripley (Sigourney Weaver) halála és feltámasztása között. Mint az emlékezetes, az LV-426-os bolygón történt *Alien*-támadást követően Hicks, Ripley, Bishop és Newt a Sulaco űrhajón menekültek, amikor a hajó fedélzeti számítógépe tüzet észlelt. A „mentőcsónakban” egyedül a főhős nő jutott el érve arra a fegyencbolygóra, ahol végül a filmszéria harmadik része játszódott. A Sulaco sorsát azonban ezt követően homály fedte, egészen mostanáig. A játékban annak a csapatnak a kalandjait követjük nyomon, akiket a Sulaco után küldtek abból a célból, hogy derítsék ki, mi lett a sorsa Dwayne Hicks által vezetett különítménynek, ami az LV-426-os telepések eltűnését volt hivatott felderíteni. Rendkívül kreatív tehát az alapötlet:

i Talán némiképp meglepő, de a Gearbox bejelentette, hogy a *Colonial Marines* a Wii U-ra is megjelenik azzal az apró trüffel, hogy a konzol második képernyőjét (ami a kontrolleren van) használja majd mozgásérzékelő detektorként. Vagyis ahogy fordulunk a képernyőn, úgy fogjuk látni, jelez-e mozgást a kezünkben lévő „kütyü”, csakúgy, ahogy ez a filmekben szerepelt.



Lehet, hogy kopárabb, mint a Föld, de legalább nem fenyeget savas eső



És akkor a lemenő nap sugarai megcsillantak a vízből kiemelkedő Diplodocus fején



Tegnap manikűröztettem, látod?



Billy-Ray, nem megkértelek, hogy ne liheg a nyakamba?

„valakikkel” történt „valami”, amit csupán újabb emberek odaküldésével lehet kideríteni, ám sajnos velük is történt „valami”, aminek megállapításához ugye megint csak oda kell fáradnia „valakiknek”. A Kísgömbök történetére emlékeztet mindez, csak ezúttal hatalmas fogai vannak és a vére a vasbetont is keresztülmarja. Mindenesetre ha egyszer az életben majd egy olyan küldetést ajánlanak nekünk, amely titokzatos körülmények között eltűnt űrtelepesek sorsának felderítéséről szól, és olyan helyre kell mennünk hozzá, amellyel nincs közvetlen rádiókapcsolat, nos... utasítsuk vissza. A helyszínreket illetően annyi bizonyos, hogy a legendás Sulaco fedélzetét be kell majd járnunk, továbbá lesz dolgunk azon az idegen űrhajón is, amely még az első Alien filmben kapott kulcsszerepet. A játék elején a USS Sephora űrhajó fedélzetén egy csapat „badass”, állig felfegyverzett katona érkezik meg az LV-426-ra, konkrétan a Hadley's Hope űrkolóniára. Rövid kutatás után konstatálják, hogy hatalmas pusztítás zajlott le itt korábban (bár ők nem tudják, de ez még az Aliens legvégén történt, amikor Ripley-ék menekülés közben megpróbálják felrobbantani az egész kolóniát). Nem sokkal ezután persze nyüszíteni kezd a mozgásérzékelő, és feltűnnek a jól ismert, nyáladzó pofacsokkók.

IDEGEN – HENTELÉS 2011

A szörnyetekek külsőjének megálmódását annak idején a neves svájci festő-dizájnere, H.R. Gigerre bízta, akitől már a feje alapján sem venne használt autót az ember, nehogy a munkáit látva. Bár szörnyű megjelenésük annyira hatásosra sikeredett, hogy a legendák szerint a bemutatón sikoltva szaladtak ki az emberek a vetítőteremből, alakjuk pedig a sci-fi-horror műfaj emblémája lett, de az Alien-téma a '90-es évek vége óta mégsem állja meg a helyét önálló játékban. Rokonszenves barátaink már húsz éve kizárólag a Predatorral összefüggésben nyáladzanak a monitoron, ahol alkalmassint egymást vagy a katonákat abra-kolják, az őket irányító játékos ízlésétől függően. Ezúttal nem ilyesmiről lesz szó, a *Colonial Marines* egyenes ági leszármazottja az ősi *Alien*-játékfolyamnak, és jóformán semmi köze nincs a Rebellion által fejlesztett *AvP* sorozathoz. A koncepció azért is szimpatikus, mert a Ridley Scott-féle film 1979-es bemutatása óta már felnőtt egy generáció,

amely valószínűleg egy képkockát sem látott az eredeti alkotásokból, és meglehet, semmit sem mond nekik Hicks szakaszvezető, Vasquez vagy Bishop neve. A fejlesztőgárda célkitűzése így nem volt kevesebb, mint az eredeti élmény visszacsempészése úgy, hogy a '80-as évek képi világát felturbózzák a modern kor technikai elvárásainak megfelelő pixeltömeggel. Ez egyáltalán nem kis feladat, de már most látható, hogy a csapat a megfelelő eszközöket használja a munka folyamán. Példának okáért szinte semmiféle HUD nem lesz, jóformán az egyetlen indikátor, amely a rendelkezésünkre áll majd, az a detektor, amely a közelünkben lévő idegenek mozgását segít belőni. Lesznek „quicktime” akciók, vagyis olyan pillanatok, ahol azonnal

kell reagálnunk a ránk törő veszélyre (például egy nyakunkba ugró fenevadra). Az ilyen szituációk más játékokban a képernyőn megjelenő hatalmas, színes ikonokkal párosulnak („Nyomogasd az Entert gyorsan, jaj, jaj!”), itt azonban a készítő nem törik meg az atmoszférát ilyen bugyuta jelzésekkel.

KI HOVA LŐJÖN?

Több mint tíz esztendővel ezelőtt egyszer már elkezdték fejleszteni ezt a játékot – akkor 2001-es megjelenési dátumot terveztek, és a koncepció azóta többször is megváltozott. A legelső elképzelés szerint egy egyszerű FPS készült volna, ami ugyan a most érkező produkcióhoz hasonló környezetet és sztorit volt hivatott elénk tárni, de egy



Egy ölélést?



Pardon, téves ajtó

igen egyszerű, gyilkolás játékmenettel. Amikor 2006-ban bejelentették, hogy a Gearbox újra elővette az ötletet, már azt lehetett hallani, hogy egy taktikai akciójáték készül, ahol parancsokkal koordinálhatjuk társainkat, miközben változhatnak a karakterek között. Ez azért is érdekes, mert a cikk elején említett, 1986-os *Aliens* is ezzel a szisztémával működött, még ha a korszak adta szerény technikai kereteken belül is. A játékban lesz kooperatív mód (legfeljebb négy pájtás löheti a lényeket egyidejűleg online formában), ahol a vaktában lövöldözés helyett az együttműködés kap inkább szerepet. Ajtókat kell eltorlaszolni, géppuska-tornyokat kell lepakolni és a megfelelő irányokból kell fedeznünk egymást, hogy túléljük azt a helyet, ahol Vasquezék kudarcot vallottak. A lényeg azonban az egyjátékos kampány, amelyet – értelemszerűen – minden eddiginél félelmetesebbre és szórakoztatóbbra ígérnek.

FEGYVEREK ÉS EMBEREK

Az egyedülálló atmoszféra megteremtéséért a fejlesztőcsapat minden tőle telhetőt megtejt. A komoly kutatómunka során megszerezték egy rakás eredeti díszletet, sőt beszervezték a projektbe együttműködő partnereként olyanokat is, akik már az eredeti film dizájnján is dolgoztak. A legjobb példa Syd Mead, aki szürkeál-

lományával olyan legendás alkotásokhoz tett hozzá rengeteget, mint a *Tron* vagy a *Szárnyas fejedelmek*, és aki egyébként az eredeti *Aliens*-ben is tervezte a Sulaco belső tereit. Most az a feladat, hogy a hajónak azon részeit megálmodja, amelyek az eredeti filmben nem szerepeltek – 25 év távlatából nem lehet egyszerű feladat. Az alaposság persze nemcsak ezen a téren lesz jellemző: az idegenek alapvető típusai (vagy alfajai) közül minden fontosabb szerepel. Természetesen számíthatunk a gusztustalan facehuggerekre, a hosszú farkú, rákszerű lényekre, amelyek szüntelenül torkon petézni vágyják az ártatlan rohamosztágot. Lesznek I.O-s idegen „harcosok”, a jól ismert sziluettel, abból a célból, hogy legyen mit halomra löni a géppuskáinkkal, de várhatók korábban még nem látott rondaságok is. Ilyen a hatalmas termetű „charger”, egy triceratops-szerű monstros, amely a sajtó részére tartott zártkörű vetítéseken tűnt fel a tengerészgyalogosok elkeseredett csatározásai közepette, és amelynek legkellemetlenebb tulajdonsága, hogy elképesztően sok sebést visel el. Nem fogjuk szeretni. Az előző lény viszonylag egyszerű harcmodorától különbözik a „runnerek” csoportjainak meglepetésre épülő taktikája. Ezek a szörnyek általában lesből figyelik a ténykedésünket, és akkor ütnek rajtunk, amikor a legkevésbé számítanánk



A játék kronológiailag a filmszéria harmadik része után közvetlenül játszódik, tehát a tengerészgyalogosok felszereltsége nagyjából az *Aliens*-ben (azaz a második epizódban) látottakhoz hasonlít. Jó néhány fegyver még csak a rajztáblákon létezik.

A játékban háromféle lény tűnik fel: olyan, amelyik már a filmekből is ismert volt, olyan, ami valamelyik regényben vagy képregényben tűnt fel, illetve azok, amelyeket most költöztettek hozzá az univerzumhoz. Találjuk ki, hogy a képen látható kolléga melyik csoportba tartozik.

ÚJDONSÁGOK, RÉGISÉGEK

A Colonial Marines fegyverei és ürlényei

i A *Colonial Marines* történetére és dialógusaira a műfajban megszokottnál nagyobb hangsúlyt fektettek, amit bizonyít, hogy arra a Bradley Thompsonra és David Weddle-re bízta munkát, akik egyébként a *Battlestar Galactica*-n is dolgoztak.



Edmund megsértődött, mert a barátai nem engedték játszani a hegesztőpisztollyal



rá. Jelentős szerepet kap a királynő is, és bár ez elsőre elég durva spoilernek tűnik, az öreg hölgy elpusztítandó förlenséggé tűnik fel az egyik pálya végén. Minő meglepetés. A Földtől, vagy bármilyen űrbázistól egy csilliórd kilométernyire természetesen nem áll rendelkezésünkre kimeríthetetlen lőszerforrás, így alaposan át kell rágunk, hogy mit hogyan, és leginkább milyen lőfegyverrel fogunk pusztulásra ítélni. Az ígéreték szerint visszaköszön az eredeti fegyverarzenál túlnyomó része is, aki tehát szeretne felkészülni a küldetésre, még körülbelül egy évig tanulmányozhatja a Cameron-féle mozi ezen aspektusait. A hagyományos lőfegyverek, a shotgun vagy éppen a filmből ismert pulse rifle mellett állítólag lesznek olyan új finomságok is, amelyeket nemhogy a nagyközönségnek nem mutattak még be, de egyelőre még be sem fejezték a dizájnolásukat.

ENNEK LŐTTEK

De nem pusztán arról van szó, hogy az ellenség modorának megfelelően kell váltogatnunk a mordályt, bár komolyabb stratégiai dilemmákkal sem kell majd szembenéznünk. Hogy mit is akar ez jelenteni? Nos, a fejlesztőcsapatot vezető Randy Pitchford a játékot a következőképpen definiálta: coop squad based tactical shooter. A *Colonial Marines*-ban a csapat tagjainak meglesz a maguk szerepe, fegyverzete, feladata, de nem kell majd folyamatos parancsosztogatással bíbelődnünk. Közben tíz különböző helyről ömlenek felénk a vicsorgó csúfságok, aligha lenne értelme még utasításokat is hajigálni a társak felé. A taktikai lehetőségek valószínűleg akkor kapnak majd szerepet, amikor az ismerőseinkkel játszunk

a neten keresztül. Ők ugyanis bármikor ki-be pattanhatnak a játékba, megtestesítve a mellékszereplőket és ezzel együtt segítve (vagy éppen nehezítve) a túlélésünket. Ahogy az eredeti filmekben, az egyes figurák elvesztésének itt is komoly hatása lesz, mind lelkieken, mind a gyakorlatban, a küldetésünk sikerének esélyeit illetően. A jól megírt dialógusok és sztori miatt egyetlen vércsepp sem hullhat következmények nélkül, arról nem beszélve, hogy olyan rég elfeledett szereplők sorsára is fény derül majd, mint Burke vagy Bishop.

ALIEN 3D

A *Colonial Marines* látványvilága kapcsán még bátor dolog lenne találgatásokba bocsátkozni. A felturbózott Unreal 3 motorra épülő grafika egyelőre nem kápráztatta el a sajtó képviselőit (már-mint azon keveseket, akik élőben megleshették a produktum jelenlegi állapotát). Bár a környezet alapvetően szép, a tengerészgyalogosok apró részletekig kidolgozottak és az idegenek is legalább annyira guztustalanok, amennyire az elvárható, de lélegzetelállító vizuális orgiára nem kell számítani. A szépség a részletekben bújjik meg, az eredeti atmoszférát híuen visszaadó környezetben, vagy az olyan gondosságokban, mint az idegenek savas vére, ami úgy szétmarja a környezetet, hogy óvatlanságból akár az épület alsóbb szintjére is lepottyanh-

tunk eme testnedveknek köszönhetően. Vagyis, még ha esetleg nem is sikerülne a poligonokat tükörfényesre csiszolniuk, a rajongók nem szenvednek hiányt az univerzum alapos kidolgozottságában.

MEGÉRI VÁRNI?

Badarság lenne azzal kísérletezni, hogy ennyivel a megjelenés előtt megjósoljuk, mennyire is lesz majd jó játék a *Colonial Marines*. Az eddig látottak alapján okunk van bizakodni a sikerben, első-sorban azért, mert a fejlesztők maximális tisztelettel adóznak az eredeti film-széria iránt, és mert a fejlesztésben a filmes stáb egy része is részt vesz. Egyértelmű persze, hogy vannak buktatók. Ha a '80-as évek végén valakinek az arcába vicsorgott egy ilyen kreatúra, igen hamar teli lett a gatya. Ma már nem biztos, hogy elég az üdvösséghez, ha az embert ezerszer látott lényekkel próbálják rémisztgetni csak azért, mert komoly irántuk a respekt. De ahogy mindig, ez-úttal is a míves megmunkálás határozza majd meg a minőséget, a magáddal tehát várnunk kell 2012-ig. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/aliens-colonial-marines



Most felteheted magadnak a kérdést, hogy egyet lőttem, vagy egyet sem



THE CURSED CRUSADE

KIADÓ Atlus/dtp entertainment FEJLESZTŐ Kylonn Games RÖVIDEN Véres akciójáték, amelynek a cselekménye a negyedik keresztes háború idején játszódik. MEGJELENÉS 2011. szeptember

Isten nevében

MÉG 1202-BEN HIRDETTE MEG III. INCE PÁPA A NEGYPEDIK KERESZTES HADJÁRATOT, amelynek célja a Szentföld lerohanása lett volna Egyiptomon keresztül. Mivel a keresztések anyagi forrásai nem tették lehetővé, hogy hajóflottát állítsanak össze, illetve gondoskodjanak az ellátmányról, felvették a kapcsolatot a velencei Enrico Dandolo dózsával, aki felfogadta őket, hogy velük kényszerítse tédre a dalmáciai Zara (ma Zadar) városát. Keresztény harcolt keresztény ellen, s mivel még ezután sem állt készen a keresztes had a Szentföldre vezető útra, a hadvezérek összedugták a fejüket, és inkább Konstantinápoly felé indultak, ahol megpróbálták egy száműzött trónkövetelőt hatalomra juttatni. Végül sorozatos félreértések, és nem kevés emberi gyarlóság hatására kirobbant az erőszak, a keresztések kifosztották a várost, majd a Bizánc területén több keresztes államot hoztak létre és kikiáltották a Latin császárságot.

APJA FIA

Ez a történelmi háttere a francia Kylonn Games szeptemberben érkező akciójátékának, amelynek főhőse egy fiatal templomos lovag, bizonyos Denz de Bayle, aki azért csatlakozik a keresztésekhez, hogy megkeresse az apját, aki nem ért

viszsa az előző hadjáratból. Azt reméli, hogy atyja segítségével visszaszerezheti a család birtokait, s nem mellékesen újfent fényesre polírozza a megkopott nevet és címet. Már a kezdet kezdetén a sztoikus és kisé sőtlan fiatalemberhez csapódik a nagypofájú Esteban Noviembré. Emberünk hivatásos tolvaj, és valóságos sportot űz abból, hogy csípős megjegyzésekkel bősztse fel, majd alázza porig ellenfeleit, vagy hogy nyilvánvaló kéjvágyával zaklassa az asszonynépet, ám azért a szíve titkon aranyból van.

A történetben hasonlóan fontos szerepet játszik majd egy átok, amit a templomosok rendje hozott a saját fejére, amikor elvégeztek egy ősi, szentségtelen rítust. Ennek következtében sötét és rémisztő hatalomra tettek szert, ami megmagyarázná, hogy miként is ért el a lovagrend ilyen rövid idő alatt oly sokat. Arra viszont senki sem gondolt, hogy a hatalom árát meg is kell majd fizetni. Szörnyű dolgok történtek, számtalan élet lángja hunyt ki, végül úgy döntött a nagymester, hogy a titkok örökre meg kell őrizniük. A titkok természete azonban már csak olyan, hogy nem sokáig maradnak rejtve.

A templomosok átka generációról generációra öröklődik, hordozói haláluk után a pokol tüzén kárhoznak el. Amíg viszont élnek, addig erőt meríthetnek be-

lőle, gyorsabbak, erősebbek és szívósabbak lesznek, mint bármelyik élő ember.

TÚZZEL-VASSAL

Egy középkorban játszódó akciójáték sikere vagy bukása múlhat azon, hogy milyen harcrendszert tesznek alá fejlesztői. Az előző hónapban tesztelt *The First Templar* – amely egészen véletlenül szintén összeesküvő templomos lovagokról szól – például csakis az mentette meg az örök kárhozattól, hogy élvezet volt csépelni az ellenfeleket egyedül, és kooperatív módban cimboránkkal vállvetve is. A jelek szerint a Kylonn semmit sem bír a véletlenre, s igazi vérben, bélben és levágott végtagokban tobzódó mézárszékét készíti elő számunkra. Játshatunk egyedül is, Denz karakterét irányítva, miközben Estebant az MI gondjaira bízunk, de dönthetünk akár úgy is, hogy inkább áthívjuk az egyik cimbit egy kis osztott képernyős kooperatív mókára (online coop is szerepel a választható opciók között).

Jófejta adok-kapokra számíthatunk, ugyanis nem merül ki annyiban a harc, hogy bőszen nyomogatunk egy, netán két gombot, aztán az marad talpon, akinek hosszabb a... khm... életcsíkja. A különféle zúzófegyverek csontropogtató erővel érnek célba, a kardok és szekercék úgy szelik a védekezésre emelt karok csontját, mint ahogy

//Chavalien



i

A fejlesztők azt ígérik, hogy mintegy tucatnyi történelmi személyiséggel fogunk találkozni a játék során, de a kilétüket még akkor sem voltak hajlandók felfedni, amikor keréketöréssel, karóba húzással és egyéb úri huncutságokkal fenyegettük meg őket.



EGY KILO- TONNA BE- TON KATONA



A PÁRIZSI KYLOTONN GAMES MÁR KÖZEL TÍZ ÉVE RÉSZE A JÁTÉKOSOK ÉLETÉNEK. Első alkotásuk a 2002-ben megjelent *Iron Storm* volt, egy olyan külső nézetes lövölde, amiben az évtizedek óta dúló első világháború valós és képzelt borzalmaival élhettük át. Ezt három évre rá követte az a játék, ami leginkább egybeforrt a francia csapat nevével: *Bet on Soldier*. A jövőbe helyezett, egyedül is játszható, multiplayer központú FPS azonban nem hozta meg a várt áttörést, a játékosok inkább az *Unreal Tournament* széria aktuális változatát részesítették előnyben. A srácok összehozták még két kiegészítőt (*Blackout on Saigon*, *Blood of Sahara*), majd hosszú évekre eltűntek casual játékokat készíteni, hogy ne kelljen bezárni a stúdiót. A szinte a semmiből előbukkant *The Cursed Crusade* jelenti számukra a reménysugarat, hogy a jövőben talán AAA-játékok elismert fejlesztőjeként fogják őket számon tartani.

Isten nevét a szádra ne vedd!



JÁTSZHATUNK EGYEDÜL IS, DENZ KARAKTERÉT IRÁNYÍTVA, MIKÖZBEN ESTEBANT AZ MI GONDJAINRA BÍZZUK

kedvenc csemegepultosunk a párizsit. Hogy teljes legyen a kép, még szálfegyvereket (lándzsa) is használhatunk arra a célra, hogy kémlelőnyíllást kreáljunk magunk számára az utunkba álló ellenfél testén. Ha pedig megközelíthetetlen helyről és biztonságosnak vélt távoból kiáltoznak felénk az ellenfeleink drága felmenőinket és páros ujjú patásokat a társadalmilag elfogadottnál intimebb viszonyban feltűntető szítkokat, akkor számszerű segítségével hallgathatjuk el őket. Fegyverünk csapása érkezhethet jobbról és balról, lentről és a fejünk fölül, annak sincs akadálya, hogy megfordulva a tengelyünk körül üssük félre a felénk tartó pengéket. Ha netán makacsul ragaszkodna pajzsához ellenfelünk, akkor olyan erővel mérhetünk rá ütést, hogy menten hanyatt vágódik, s már csak a kegyelemidőfést kell bevinününk. Néhány sorral korábban már említettem, hogy a harcok meglehetősen naturálisra sikeredtek, ömlik a vér rendszeren, és öröm lesz nézni a durvább kombókkal járó kivégzéseket. Olyat már több játékban is láttunk, hogy valakinek elvállik a feje a törzsétől egy kard csapása nyomán, de a franciák még erre is rátettek egy lapáttal: azért mégiscsak durvább, ha a lefejezés előtt beletoljuk a pengét az ellenfél szemüregébe, nem?

Ha még ez sem lenne elég, akkor megemlíteném, hogy a környezetet is beleszámíthatjuk a harcba, rengeteg interaktív tereptárggyal töltötték meg a fejlesztők az öt fejezetre osztott, 36

misszióból álló hadjárat helyszíneit. Történelmileg híven reprodukált épületek árnyékában (például Theodosius fala, Konstantin császár hippodromja) taszíthatjuk ellenfeleinket a mélybe (akár egy sötét kútba), nyomhatjuk arcukat az izzó parázstartóba.

Lehetőségeink hosszúra nyúlt sorát végül a Soul Burn képesség zárja, egy olyan varázslat, amivel lassan ölő mágikus lángokba boríthatjuk az ellenséget. Jól hasznát vesszük majd, ha démonok hordái (egy kis misztikum sosem árt) támadnak ránk.

KERESZTET VESS!

A *The Cursed Crusade*-ből nem maradnak ki a szerepjátékos elemek sem, igaz, ezek alatt elsősorban a karakterfejlesztés lehetőségét értem. Denz és Esteban életerejének, fizikai erejének, mozgékonyságának, ügyességének, fegyverforgatási és páncélviselési képességeinek, illetve templomos varázslatainak hatékonyabbá tételére fordíthatjuk nehezen megszerzett tapasztalati pontjainkat. Az előjelek tehát bizakodásra adnak okot, lényegében minden feltétel adott ahhoz, hogy másfél hónap múlva olyan akciójátékot kapjunk kézhez, amelynek láttán a lovagkor minden rajongója elégedetten dörzsölheti a tenyerét. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/the-cursed-crusade



METRO LAST LIGHT

KIADÓ THQ FEJLESZTŐ 4A Games RÖVIDEN A *Metro 2033* ígértesnek tűnő folytatásában továbbra is mérgező a felszín. MEGJELÉNÉS 2012.

Jön az újabb klausztrófia

A TAVALY MÁRCIUSBAN MEGJELENT METRO 2033 FOGADTATÁSA POZITÍV VOLT UGYAN, és a játékosok többsége kedvelte, de nem lehetett vitatni, hogy lett volna mit foltozgatni a 4A Games játéknán. Legnagyobb hibája az MI viselkedése volt, kit megneveztetve, kit sírásra fakasztva, hormonszinttől függően. Mindannyiunk számára emlékezetesek lehetnek azok a pillanatok, amikor ellenfeleink minden irányban lötték a láthatatlan mutáns denevéreket, csak éppen felénk nem pufogtattak, holott mi voltunk a támadók. A karakteranimációk tökéletesen hozták azt a szintet, amikor a játékot elkezdték fejleszteni, azaz 2005-öt. A Dmitry Glukhovsky által papírra vetett posztapokaliptikus történet monitoron való megjelenítése mégsem lett kudarc, hiszen a könyvben átélethető világ nagyon hitelesen jelent meg a játékban is. A sztori lényege az, hogy az emberiség folyamatos kakaskodása atomháborúba torkollik, amelynek nem túl meglepő eredménye a népesség drasztikus csökkenése és az addigi békés állatvilág helyét átveszik a meghatározhatatlan eredetű mutáns lények, amelyek mindegyike abban szeretné beteljesíteni karmáját, hogy megszabadítja a játékost az életétől. Az élehetlenné vált felszínről a túlélők a moszkvai metróba menekülnek, amely akora hálózattal rendelkezik, hogy ha lemegyünk, két hétig nem jövünk fel.

Az emberek az egyes állomásokon kolóniákba tömörülnek és különböző értékredek mentén élnek világukat, amelyek a legfurcsább világképeket eredményezik. A játékban egy olyan személyt (Artyom) alakíthatunk, aki egy nappal a nagy robbanás előtt született és sosem láthatta meg a felszínt. A *Metro 2033* az előbb említett MI és animációs problémák ellenére jó értékeléseket kapott, hiszen a regényben megjelenített világot rendkívül hitelesen adta vissza, és ez üdítően hatott a *Call of Duty* és *Medal of Honor* golyózáporában megfáradt közönségnek. A föld alatti élet klausztrófiás bezártságát, és a felszíni lepusztult, lehangoló állapotokat a monitor előtt ülve is intenzíven átélhettük, olyannyira, hogy egy-egy húzószab rész után kész öröm volt felállni a gép elől és elszaladni egy (rekesz) söréért, ezzel megszabadulva a nyomasztó élményektől.

2034

A *Metro Last Light*ban ismét Artyom felett vehetjük át az irányítást, akinek amellet, hogy továbbra is meg kell védenie magát a mutánsok ellen, komoly fejfájást okoz az alagutakban élő csoportok konfliktusából kirobbanó polgárháború is. A katasztrófát túlélő emberek szemmel láthatóan nem tudják megbecsülni, hogy életben vannak, és egyre durvább összecsapásaikkal önpusztító harcokba kezdenek, amely a megmaradt társadalom létét fenyegeti. A

regény folytatása *Metro 2034* címmel jelent meg, ami kézenfekvővé tenné, hogy a játék folytatása is ezt a címet kapja, de a kiadó THQ nem szeretné, hogy bármilyen formában is rókabőrnek tekintsük a terméküket, illetve azt is kívánják ezzel érzékeltetni, hogy újragondolva kapjuk a folytatást. A kiadót említve érdemes elmondani azt is, hogy nemrégiben még ők maguk is elismerték, hogy az első rész egy félkész remekmű volt, és kicsit elcsesztek a marketinget is, de égre-földre fogadkoznak, hogy ez nem lesz így a jövőre megjelenő folytatásban. Ennek érdekében teljesen szabad kezét adták a 4A Gamesnek, ami valamelyest garancia arra, hogy a kiadói nyomás nem nehezedik a fejlesztőkre, és ezzel talán elkerülünk egy *Maïa 2*-höz hasonló csalódást.

MINDEN GÖLYÓ SZÁMÍT

Mivel az ukrán srácok is tisztában vannak a *Metro 2033* hibáival, ezért az alapoktól kezdtek neki a folytatás elkészítésének, ami az ígéretek szerint fejlettebb lopakodós és akciórészeket fog eredményezni. Most bizonyára sokan húzzák a szájukat, de ne tegyék, mert ez nem azt jelenti, hogy egyszerűsödnének a dolgok, és azt sem, hogy sima rambózással végig lehet darálni a történetet. A lopakodós fejlesztések a *Thief*hez és a *Hitman*hez lesznek hasonlóak, ki tudjuk használni az árnyékokat, a beugrókat és hátulról csendben megközelítve leszünk képesek a helyzettől

//RG



A *Metro 2033* egyik legjobb része a gázárc volt, amelynél komolyan elkezdünk aggódni, ha megrepedt.

Legokosabb, ha sötétségbe burkolózunk

függő mozdulatsorral elcsendesíteni a számunkra nem szimpatikus személyeket. Mivel a *MLL*-ben szintén nem terem lőszer minden bokorban, ezért alapvetően célszerű utolsó utáni esetben tűzharcba keveredni, mert továbbra sem fogunk egy hadseregbe való munícióval graszálni a metró végtelen alagútjaiban. Annak érdekében, hogy a fegyvereinket ne kelljen elsütni, a legokosabb, ha sötétségbe burkolózunk, tehát kicsavarjuk a villanykörtéket, vagy víztöltetekkel eloltjuk a tüzeket, és így maradunk láthatatlanok ellenségeink szeme előtt. A *Metro 2033* fegyveres összecsapásai nagymértékben fogyasztották a rendelkezésre álló lőszerünk mennyiségét, és ez hasonlatos lesz a folytatásban is, de mégis variálnak rajta, mert a javarészt utólagosan fejlesztett fegyverek viselkedése nagyban el fog térni egymástól. A 4A Games szerint ez is az egyik biztosítéka

nak, hogy még komplettebb és heroikusabb összecsapásokat vívhassunk a felszín alatt és felett is.

NYOMÓS INDOK

Amiben azonban a leginkább érdekesnek ígérkezhet a játék, az a rombolható környezet. Simán megtehetjük ugyanis azt, hogy ha egy ellenfelünk begubózik például egy betonfal mögé, akkor fogunk egy kellően erős stukkert és addig lövjük a fedezékét, amíg már csak a puszta betonacél marad, mögötte pedig élettelenül terül el a szintén szitává lőtt áldozat. De nemcsak mi fogjuk pusztítani a tereptárgyakat, hanem a mutáns szörnyek is, amelyek között olyan is található, ami egy buldózer erejével és egy autó gyorsaságával rendelkezik. Gondoljuk csak el, hogy milyen látvány lehet, amikor egy ilyen megindul felénk és átgázol mindenben, ami útját állja. A játékhoz fejlesztett grafikus motor a THQ szerint mindenkit meg fog győzni a látvánnyal,

amit a dolgok jelenlegi állása szerint hajlamosak lehetünk el is hinni. Amennyiben azokat a zavaró problémákat, amelyek a *Metro 2033* értékelését lerontották, valóban kijavítják, akkor megtörténhet, hogy 2012-ben olyan játékot kapunk kézbe, amely joggal foglal helyet a legjobbak között. Az alapok és az elképzelés teljességgel megfelelő, a 4A Games is bizonyított már, és talán a THQ sem fogja úgy elbaltázni a marketinget, mint ahogyan tavaly tette. Persze az sem lenne jó, ha *Homefront* módjára szétreklámozna, hogy aztán ennek ellenére középszerű teljesítményt nyújtson, bár ez nem valószínű. Jövőre kiderül, hogy újabb klasszikust avathatunk-e. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

amestar.hu/jatek/metro-last-light





Üdvözlés
a Paradicsomból!
Apu és Anyu

DEAD ISLAND

KIADÓ Deep Silver **FEJLESZTŐ** Techland **RÖVIDEN** Élőhalottas FPS, zombis témában, fiktív helyszínen, szerepjáték elemekkel ötvözve, a következő *Call of Juarez* motorjával.
MEGJELENÉS 2011. szeptember 9.

Pálmafák, Zombi úr, Zombiné, csipkés kombiné

//Duncan

HA ANNYI MÁ-SODIK VILÁGHÁBORÚS JÁTÉK JÖTT VOLNA KI 5-6 ÉVVEL EZELEŐTT, mint ahány zombis mostanában, alighanem sokan főbe lötték volna magukat. Akkoriban mindenki a világégeses téma elviselhetetlen túlsúlyáról beszélt az FPS műfajon belül, most mégsem siránkozik senki a monitorokra kerülő élőhalottak magas száma miatt. Nagy karriert és elképesztően sok pénzt lehet most csinálni zombiszinkronhangként, ugyanis a hörgések tö-

kéletessé csiszolásába fektetett energia kamatoszul megtérül.

SZÖRNYETEGEK SZIGETÉN
Annak idején egy minősíthetetlenül durva, gátlástalanul hatásvadász videót dobott ki a kiadó Deep Silver, hogy azazal népszerűsítse érkező játékát, a *Dead*

Islandet. Ha valaki nem emlékezne: egy kislány történetét mesélte el, aki egy hotelszobában történt csetepatéban családjával együtt a zombik



i Adrian Ciszewski producer annyira komolyan veszi a fejlesztésben való aktív részvételt, hogy egy alkalommal még a lábát is eltörte, amikor a motion capture felvételeknél az egyik kaszkadőrnek próbálta megmutatni, hogyan kivitelezze az esést.



Gyónni jöttetek, báránykáim, vagy legelni?



Tessék, egy fogpiszkáló



Nem megyek bele abba az erkölcsi kérdésbe, hogy a zombik is csak hétköznapi emberek. Az ilyen vitát legfeljebb nagy mennyiségű alkohol elfogyasztása után van értelme elkezdni. Blazej Krakowiak, nemzetközi márkamenedzser, Techland

martalékává válik. Maga is zombi lesz, apja torkának esik, majd kiröpül az ablakon és nyitott szemmel a földre csapódik. Csak mindez visszafelé lejátszva. Az még egy dolog, hogy az ötlet nyilvánvaló koppintása a Coldplay The Scientist című videoklipjének, de a gyerek illetően történő, hidegvérű „meggyilkolása” szimpla giccs. Megöltek egy gyereket, majd megmutatták, hogy előtte milyen boldog volt. Gratula. Az előzetes ettől eltekintve elérte a célját, rengetegen megnézték, a szakma jelentős része méltatta, csak néhány kritikus látott át a szitán, például Duncan a *GameStar*-ból. A kiadó ké-

sőbb bejelentette, hogy a játékban végül nem lesznek gyerekzombik, tehát rendkívül nagyvonalúan lemondtak az ezzel járó további médiavisszhangról. Köszönjük szépen. Kétes hírverés ide vagy oda, a *Dead Island* mint játék brutálisan jónak ígérkezik: teljesen nyílt játéktér, RPG-elemek, fejlődési rendszer, fegyvertuning, négyfős kooperatív mód, szép grafika, FPS-nézet. Kell ennél több?

MÁS ZOMBIK

A lengyelek szemmel láthatóan megtalálták azt a pontot, ahol még be lehet törni erre a piacra. A *Dead Island* egy erős sztorira épülő produkció lesz, számos olyan elemmel, ami szerepjátékokból és sandbox-típusú TPS-ekből ismert. Ha úgy tetszik, egy *Fallout*, csak halottakkal. A jelszó a komolyság, vagyis hogy minden egyes részletet azzal a törekvéssel dolgozzanak ki, hogy

megteremtsek a valóság illúzióját. Egy képzeletbeli városban, a Pápua Új-Guineához közeli Banoiban, azon belül is egy jól menő üdülőövezetben járunk, ahol a négy potenciális szereplő valamelyikét választva kezdjük meg a küzdelmünket a túlélésért. Xian Mei a kiszolgálószemélyzet egyik tagja, Logan egy exfocista, Sam B egy levitézett rapper, aki új albumának promotálására érkezett a helyszínre, Purna pedig egy keménynek mutatkozó testőr. Mindegyikük egy-egy karakterosztály tagja, úgymint assassin, tank vagy leader. Ehhez kapcsolódnak speciális tulajdonságok is, például a Sam által a kalapácsszerű nehéz fegyverek iránt táplált rokonszenv vagy a fury mód, ami egy rövid időszakra keresztül halálos csapások egész sorának kiosztását jelenti. Játékstílusunknak megfelelően kell tehát kasztot (vagyis főhóst) választani, csakúgy, mintha egy *Diabló*-ban lennénk.

SZOKÁSOS KÉPLET?

A játék elején a kevés túlélők egyikeként ébredünk, vagyis ébresztenek minket. Egy kétségbeesett úr vár tőlünk életjelet, kezében egy fegyvernek aligha nevezhető, ám arra a célra használt tárggyal. Miután megbizonyosodott róla, hogy nem kell a fejünkre egy vagy több alkalommal lesújtania, tájékoztat minket arról, hogy mi történt, és hogy segítenünk





Beléd csapok, mint a villám

kellene összeszedni a megmaradtakat, némi organizáció céljából. Nos, miután életünk első néhány zombiját elpusztítottuk, kezdődhet a csata a menekülésért és a megmaradtak megóvásáért. A *Dead Island* nagyméretű, szabadon bejárható területét nemcsak ellenség tarkítja, hanem az életükért harcolók csoportjai is, no meg olyan haramiák, akik a tragédiát anyagi haszonszerzés céljára próbálják kihasználni. Mivel a cselekmény közvetlenül a tragédia kirobbanása után zajlik, az emberek még reménykednek a hadsereg

beavatkozásában és igyekeznek a rendelkezésre álló eszközökkel fenntartani a rendet. A pénznek például még mindig értéke van, így a magukat elbarikádozott szigetlakóktól gyakran lesz lehetőségünk fegyvert, lőszert és egyéb hasznos dolgokat vásárolni. A *Dead Island* világa tehát a legtöbb hasonló témájú konkurenciájával ellentétben egy élő, lélegző világ, még ha súlyos hörgőhuruttal küszködik is. A fősodor mellett mellékszálak, opcionálisan felvehető küldetések is vannak, amelyeket többnyire NPC-k ajánlanak fel és amik gyakran eltűntek megkereséséről, nagy jelentőségű eszköz(ök) beszerzéséről és/vagy valamilyen személyes szívszegről szólnak. Ami az egészet mégis különösen izgalmassá teszi, az a manapság igen népszerű coop, egészen konkrétan a négy személyes kooperatív mód integrálása, amit a 2006 óta készülő játék gyártásának egy késői szakaszában kellett elkezdeniük fejleszteni. A várható eredményt ismerve persze a programozók korántsem bánják, hogy ezt a pluszmunkát is el kellett végezniük a már önmagában is erősnek ígérkező egyjátékos kampány mellett. Nyilvánvalóan nem ez a világ első játéka, ahol a téma (zombik) és eszköz (coop) egymásra talál, hiszen a *Left 4 Dead* eleve hasonló koncepció-

óban készült, de a teljesen nyílt játéktér azért alaposan átalakítja a technikai elvárásokat és a játékelményt.

KRÓMOZOTT ARCBŐR

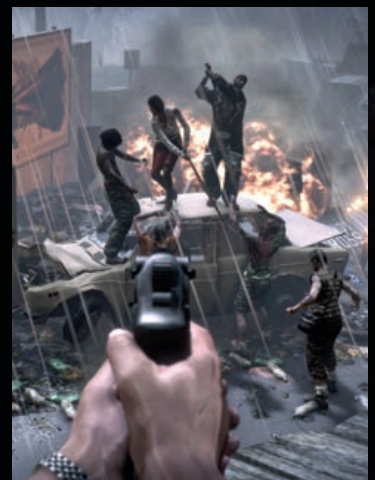
A játékot ugyanaz a Chrome 5 motor hajtja, amit a Techland a nagy reményű *Call of Juarez: The Cartell*ben is használt majd. Az engine alkalmas arra, hogy a nagy területeket problémamentesen mozgassa még a viszonylag nagy méretű és jó minőségű textúrákkal és a kor elvárásainak megfelelő grafikai effektusokkal együtt is. Az ellenségeink teste ráadásul több rétegben renderelt húsból és izomból épül fel, ennek köszönhetően pedig rendkívül élethű sebzésmodellezésre nyílik lehetőség. Külön érdemes kiemelni a vér fröcsöcsenését, ami látványosan egészíti ki az erőszak egyébként sem gyerekeknek való, Mel Gibsonosan naturalista ábrázolását. Természetesen az élőknek is jár az odafigyelés, a velünk kontaktusba kerülő karakterek mimikája, bőre, testfelülete példáulértékű. A környezetet sem hanyagolták el: a helyszínek között mesés tengerpart,

TŰZ, JÉG, DINAMIT

Használj az elemeket!



A *DEAD ISLAND* TÖBB MÁR ZOMBI-JÁTÉKRA IS ERŐSEN HAJAZ, EZEK EGYIKE A MÁR TÖBBSZÖR EMLÍTETT *DEAD RISING*, amelynek egyik legnagyobb erőssége a szinte teljesen szabadon variálható, házilag barkácsolt fegyverek sokasága. Itt annyi alternatíva ugyan nem lesz, elsősorban azért, mert ebben is próbáltak a reális megvalósításra törekedni. A tuningnak három nagyobb csoportja lesz (a klasszikus szöges megoldáson felül). Turbózzhatunk elektromos árammal (főleg a fém pengéjű fegyverek esetében), játszogathatunk a lángokkal, valamint robbanóanyagot helyezhetünk el dobásra alkalmas fegyvereken, például dobótőrön.





Egyelőre csak az ausztrál piacra jelentettek be gyűjtői kiadást. A csomagban egy Turtle Beach X11 füles, továbbá a Ripper Weapon és a Bloodbath Arena DLC-k letöltőkódjait találjuk a játék korongja mellett.



dzsungel és kisváros is szerepel, mind jól bejárható, szépen megrajzolt, nagy terület. Az eddig látottak alapján egyértelműen kijelenthető, hogy a *Dead Island* látványban nem veszi fel a versenyt egy *Crysis 2*-vel, de egy csinos kis alkotás lesz.

CSAK A FEJÉT...

Ha valahol a világban élőhalottak bukkannak fel, ott furcsamód irreális számban kerülnek elő a lőfegyverek is, mintha minden fagyárus és pék pultja alatt egy shotgun lapult volna. A *Dead Island* ebből a szempontból nem áll be a sorba, hanem – a *Dead Rising* példáját követve – inkább a közelharcis eszközökre és a kézitására fekteti a hangsúlyt. Találunk ugyan puskát, géppisz-

tolyt, de egyrészt lőszer igen kevés akad majd hozzájuk, másrészt egy zombiban logikusan kisebb kárt okoz a 7.62-es ólommagvas lövedék, mint az *ocziput* elválasztása a *truncustól*, valamilyen éles tárgy segítségével. Rendelkezésünkre áll tuninglehetőség, sőt egyfajta kraftolás is, amennyire az egyszerűség határai megengedik. Nem leszünk képesek amerikai focilabdába bombát tenni, vagy fűnyírót szerelni kerekesszékre, de robbanóanyagot erősíthetünk késsre, vagy elektromosságot vezethetünk a bozótvégóba, ha ettől hatékonyabb lesz a pusztítás. Alapanyagokat gyűjthetünk és kombinálhatunk, tervrajzokat szerezhethetünk be, majd valósíthatunk meg a gyakorlatban, így alkotva halálos eszközt egy szimpla deszkából vagy baseballütőből. A kraftolást egyébként a fejlesztők a *World of Warcraft* szisztémájához hasonlították, ami legalábbis érdekesen hat egy ilyen környezetben.

WOW ISLAND

Persze nemcsak ebben a tekintetben hasonlít majd a *Dead Island* a szintlépésekkel és tapasztalati pontok megszerzésével operáló RPG-kre, hanem abban is, hogy az események előrehaladtával egyre magasabb szintű ellenségek tarkítják majd a pályákat. Igen, a zombik szintet lépnek. Úgy gondolom, ez egyben válasz is a klasszikus kérdésre, hogy van-e élet a halál után. Van, sőt teljesítendő célok is vannak. Elképzelem, ahogy két élőhalott arról beszélget, hány dekagramm turista-agyvelőt kell még kiszippantani a 12. szinthez, ahol még hárommal nő a sebzés és kettővel az életerő. Az életerő. Ami engem illet, ez volt az az információ, ami legjobban kiábrándított, hiszen az egyik oldalról a fejlesztők minden eddiginél realisztikusabb zombiélmelet ígérnek, a másik oldalról viszont a megsebzett ellenség fölött villogtatják az elvesztett életerőpontok számát. Itt valami sántít.



Le a földre, és kétszáz fekvőtámasz!



Naptej, előre szóltam

A ránk törő hullasereg képviselői között megannyi típust felfedezhetünk. A Ram egy hatalmas természetű, kényszerzubbonyos alak, aki – mint nevéből is megállapítható – kosként próbálja felöklelni az útjába kerülőket. Gusztustalanságban a Drowner lehet a nyerő, vagyis a zombi, aki halála után már meg is fulladt egyszer, aminek következtében olyannyira felpuffadt, hogy még a belső szervei is láthatók a megfeszült bőrén keresztül. Ínyenceknek ajánlom továbbá a Túlélőt, aki hatalmas, lüktető kelésekkel a testén próbál segítséget kérni, de a közelünkbe érve cafatokra robban, továbbá a Butchert, aki pedig leszakadt emberi végtagokkal igyekszik az életünket venni.

HAMVÁBA HALT?

A *Dead Island* kiváló játéknak ígérkezik, hiszen az egyik legmenőbb témát ötvözi napjaink igen népszerű játéktechnikai megoldásával. Ha visszagondolunk, nehezen tudunk az elmúlt évekből olyan példát mondani nyílt játéktérű sandboxra, ami orbitális bukás lett volna. Az ember szereti, ha rábizzák, hogy hová megy és miként cselekszik, még akkor is, ha mindeközben zombik veszik körül. Az mindenesetre dicséretes, hogy a látszólag elcsépelet kerettörténetbe egy egyedül vonalat próbálnak beleszőni, az emberi tragédiák bemutatásán és leplezetlen ábrázolásán keresztül. Néhány, a játék minőségének szempontjából alapvetően fontos kérdés, mint a zene és a karaktereken, dialógusokon át megteremtteni kívánt atmoszféra egyelőre rejtve maradnak, de meg lennék lepve, ha a lengyel fejlesztők épp ezen buknának el. A siker persze nagyban függ a kooperatív mód minőségétől is, és az ezzel kapcsolatos információk szűkössége miatt talán ez jelenti a legnagyobb rizikófaktort. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/dead-island



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION



KIADÓ Square Enix **FEJLESZTŐ** Eidos Montreal **RÖVIDEN** A nem túl távoli jövőbe helyezett belső nézetes akciójáték és RPG keveréke, amiben egy globális összeesküvés szálait kell felgöngyölítenünk. **MEGJELENÉS** 2011. augusztus

2027 a kiborgok éve

//Chavalier

WARREN SPECTOR MÁIG LEGTÖBBET EMLEGETETT JÁTÉKA a 2000-ben megjelent *Deus Ex*, aminél jobban sikerült cyberpunk szoftvert azóta se látott a világ. A néhány évvel később érkezett folytatástól azt vártuk, hogy feljebb teszi ama bizonyos lécezt, ehelyett nem-hogy átvitte volna, hanem még le is vette. A grafikát leszámítva szinte minden téren visszafejlődött. Ezek ismeretében óvatosan közeledtem az előzményeket feldolgozó *Deus Ex: Human Revolution* bétájához, hiszen nem igazán tudtam eldönteni, hogy a teljesen új csapat, és Warren Spector személyének hiánya a játék javára válik-e majd, vagy épp fordítva.

A HOLNAP EMBERE
2027-ben járunk az amerikai autópálya egykori fellegvárában. A Robotzsaru filmekből ismert nagyvárosra alaposan rájár a rúd, a gazdasága összeomlott, a legtöbben nyomorognak, már-már embertelen körülmények között tengődve. Ekkor tűnik fel a színen és tör a csúcsra a Sarif Industries, egy biotechnológiai vállalat, amelynek alapítója, David

Sarif, aki az augmentációban látja Detroit felemelkedésének kulcsát, és nem mellékesen az emberiség jövőjét. Cége kibernetikus implantátumokat állít elő, elsősorban születesi rendelkezéssel a világra jött, valamint súlyos fizikai sérülést elszenvedett emberek számára. A technológiában természetesen fantáziát lát a hadsereg is, hiszen egy csapat augmentált katoná bevezetése, akikről lepattannak a golyók, átlátnak a falon és képesek egy mérföldről is kiszagolni az ellenség tartózkodási helyét, komoly előnyt jelentene a harcmezőn. Az emberi szervezet azonban nem tűri jól a beültetéseket, s csakis egy rendszeresen adagolt gyógyszer segítségével képesek az emberek huzamosabb ideig elviselni az újdonsült állapotukat. Ennek a kiküszöbölését ígéri a Sarif legújabb, áttöréssel kecsegtető kutatása, ami sokak érdekeit sérti. Játékosként ezen a ponton kapcsolódunk be a történetbe, pontosabban nem sokkal előtte. Épp egy közelgő konferencia biztonsági szempontból fontos részleteit vitatnánk meg munkaadónkkal, amikor riasztás érkezik,

hogy tűz ütött ki a laborban. Rövidesen kiderül, hogy a tűz nem baleset következménye, hanem egy elsöprő erőtű támadása, amiben Jensen majdnem otthagyja a fogát. A halállal kacérkodó biztonsági főnök csakis Sarif mérhetetlen vagyonának és technológiájának köszönheti, hogy életben maradt. Súlyosan roncsolódott szerveit és végtagjait a vállalat legmodernebb implantátumaival pótolják, s hat hónappal később ismét felveheti a munkát.

ISTEN HOZOTT DETROITBAN
A kissé hosszúra nyúlt bevezető után ideje a játékmenetről is néhány szót ejtenem. Kezdeném azzal, hogy az első *Deus Ex*re emlékeztet, ami minden, csak nem rossz ómen. Már az első küldetés alkalmával választhattam, hogy éles vagy kábító fegyvert viszek magammal, esetleg távolról is, vagy csak közelről bevethetőt. Ez az egyszerű döntés komoly kihatással lesz a játékmenetre és a történetre magára is. Megtehetjük, hogy ész nélkül megyünk előre, de ez egyrészt nem igazán illik a *Deus Ex* szellemiségéhez, másrészt

i A Square Enix gondolt a gyűjtőkre is, ezért a játék főszereplője, valamint annak ellenlábasai közül Yelena Fodorva és Lawrence Barrett mintájára aprólékosan kidolgozott akciófigurákat dobott piacra a Play Arts Kai sorozata részeként.

**A béta ki-
szívárogtatása
miatt 15 olasz ál-
lampolgár áll bí-
róság elé**



kár lenne, ha soha nem próbálnánk ki a rendelkezésünkre álló egyéb alternatívákat.

Persze szabadon eldönthetjük, hogy mikor milyen fegyvert használunk, hogy megöljük-e a célpontot, avagy sem, hogy épp halomra lövünk pár zsoldost, vagy inkább egyenként kapjuk el és ütjük ki mindet.

Azt, hogy minden cselekedetünknek komoly következményei vannak, semmi se tükrözi jobban, mint hogy a féléves kórházi lábadozás után ahelyett, hogy egyből rohantam volna a helikopterhez, ami egy túszenítő akció helyszínére szállított volna, inkább fel-alá sétáltam a Sarif irodaházban, bekukkantottam mindenhová, szóba elegyedtem, akivel csak lehetett. Totojázásom eredményeként a terroristák megunták a várakozást, és kivégezték a túsok többségét. Amikor viszont a mentett állást visszaváltva úgy jártam el, ahogy utasítottak, lehetőségem nyílt az összes tús életének megmentésére.

A küldetések helyszínei rendszerint oda-vissza bebarangolhatók, teleszűfolva feltörhető számítógépekkel és számraras ajtókkal, figyelő tekintetek (örök, kamerák, lövegtornyok, robotok) sugárát elkerülő szellőzőjáratokkal.

A BELSŐ SZÁMÍT

A cikk írásának pillanatában még majdnem két hónap van hátra a *Deus Ex*:

Human Revolution megjelenéséig, de már most meglehetősen magabiztossággal jelenthetem ki, hogy a fejlesztés a legjobb úton halad afelé, hogy az első, mára klasszikusként tisztelt részhez felérő alkotást emelhessünk le a polcra augusztus utolsó hetében. Állítom ezt annak ellenére, hogy az utóbbi néhány *Tomb Raider* játék alatt futó Crystal Engine ezúttal kicsit kevésnek tűnik, ami azért is furcsa, mert a jövőre érkező Lara Croft-kaland is ugyanerre az alapra épül. Kétségkívül kevés esélye van arra jelen írás tárgyának, hogy elhódítson valamilyen technológiai díjat, de az egyedi, stílusosnak mondható látványvilág miatt mégse kell túlságosan szégyenkeznie. A szinkronhangokra és a zenére viszont egy rossz szavam sem lehetett. Aki szerette az első rész elektronikus dallamait, füleinek oly mértékű kényeztetésére készülhet fel, amire a *Tron: Evolution* Daft Punk jegyezte számai óta nem volt példa.

A szerepjátékos elemek még hangsúlyosabbak, mint a nagy elődben. Karakterfejlesztés alatt ezúttal új augmentációk beültetését, valamint a már meglévő hatékonyságának növelését érthetjük. Az ehhez szükséges modulokat küldetéseket teljesítve kapjuk jutalomként, de vásárolhatunk pénzért is a városokban található Limb Klinikákon, valamint találhatunk is hébe-hóba. Szociális képességei (hormonok kibö-

csátásával befolyásolni egy beszélgetés kimenetelét) javítása mellett Jensenből profi hackert, két lábon járó tankot, látáhatatlan besurranót is faraghatunk, csak bírjuk finanszírozni.

Agyontápolhatjuk kedvenc fegyvereinket is a stukkertől a mesterlövészpuskán át a rakétavetőig: egyebek mellett visszarúgás-csillapító, méretesebb tár, nagyobb sebzés, és kiegészítők, például hangtompító, lézerirányzék stb. képezi a kínálatot.

Fontos kérdés még, hogy vajon milyen hosszú is lesz a játék, ha megjelenik végre. A béta elvileg a teljes tartalom egyharmadát foglalta magába, ami engem bő 12-15 órára lefoglalt első alkalommal, amikor direkt arra utaztam, hogy ne öljek embert, mindent felfedezzek, mindenkivel beszélgessék, és napszámban elvégezzem az összes mellékületét. Ha viszont csak a fő küldetésre koncentráltam, és lövöldözve rohantam le az ellenséget, akkor töredékére zsugorodott a játékidő. Ebből kiviláglik, hogy az első rész rajongói, és a nyugodtabb vérmérsékletű játékosok fogják igazán élvezni Adam Jensen kalandját, aki FPS-ként tekint rá, nagyot fog csalódni. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/deus-ex-human-revolution

ÁRZUHANÁS!

2011 LEGJOBBJAI

PS3/X360
9999 Ft



PC
6999 Ft



BEMUTATÓ

A legújabb játékok tesztjei //Gyu

Feleym!

Latiatuc feleym zumtuchel mic vogmuc, iuliusi GameStar vogmuc, telve iatechocchall Bizony, bizony, újabb hónap, újabb szenzációk – egyenesen Amerikába telefonáltunk a kedvetekért, hogy interjút készítsünk a *Modern Warfare 3* csapatával. Tudom, hogy ez előzetes, de én csináltam, szóval itt most csak menőzők! Játéktémában harmadszor is ránk jött a Frász, a *FR.3.S.Z.* is olyan félelmetes lesz, mint elődje, vagy tán mégsem? Kiderül. Végre eljutunk a Marsra, hogy a rémségekkel leszámoljunk a *Vörös frakció: Armageddon* című játékban. Ezután a *Sötétszóra* következik, amely valahol elbújít a szoba homályában, elfelejtettünk írni róla, ejnye én, rossz Gyu. Most pótoljuk a dolgot. *Harry Potter* mára véres akciójáték lett, jó éjszakát, gyerekek, álmódjatok jókat tőle. Az Istenek és Hősök sem isteni, sem hősiés nem lett, de egyszer ki lehet próbálni a cikkben található figyelmeztetések elolvasása és tudomásul vétele, illetve orvossal és gyógyszerésszel történő konzultáció után. A *Fekete Tükör 3*-ról is értekezünk, ahogy a *Tibiaról*, erről az ingyenes, felülnézetes MMO-ról is. Apropos, *Tibia*, az egyetlen volt egy ilyen keresztnevé csoporttársam, aki nagyon jó csaj volt. PC mellett jönnek egyéb formátumok tesztjei is, Xboxon a *Bastion* és *Sophias Child of Edenje*, de 3DS-tesztünk ugyanúgy lesz, mint PSP-s, iPhone-os vagy androidos. És persze a játék, amelyre évek óta vártunk, amely népszerűségében még a *Duke Nukem Forever*t is felülmúlja, a verhetetlen, a szenzációs... Verdák 2. Azt hittétek, majd a *Battlefield 3*-at mondom, mi? Hát nem! Ennyi volt körülbelül a játékrovat ebben a hónapban, Jövő hónapban még egy kicsit toljuk a *Season of Cucumber* című legújabb kiadványt – ajánlom mindenkinek, de aztán szeptemberben indul a mandula. Addig is maradok Maktisz, Gyu

KULISSZA

2004, GameStar Tábor, Agárd. Hatalmas készülődés után a táborhelyet nem találva egy szupermarketbe költöztünk be, ahol 2 hétig laktunk, mire észrevettek minket. Nagymesterünk mazur, az álcázás 743 módszerének fekete öves képviselője épp Rumcájsz jelmezét próbálja fel a fotón.



50 F.3.A.R.

Családi perpatvar



56 RED FACTION: ARMAGEDDON

A szocialista bányaipar emlékére

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 tömegből, megérik az árukat, polcodon a helyük.

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

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

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

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

TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 50 F.3.A.R.
- 56 RED FACTION: ARMAGEDDON
- 60 DARKSPORE
- 62 HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS PART 2
- 64 GODS AND HEROES: ROME RISING
- 66 BLACK MIRROR 3
- 67 ALPHA POLARIS
- 68 TIBIA
- 69 AIR CONFLICTS: SECRET WARS
- 70 MEN OF WAR: ASSAULT SQUAD
- 71 CARS 2: THE VIDEOGAME
- 72 CALL OF DUTY: BLACK OPS ANNIHILATION MAP PACK
- 72 MAGIC THE GATHERING: DUELS OF THE PLANESWALKERS 2012
- 72 FALLOUT: NEW VEGAS - HONEST HEARTS
- 73 DEAD BLOCK
- 74 BASTION
- 76 CHILD OF EDEN
- 78 THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3DS
- 79 FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLLECTION
- 79 LEGEND OF HEROES: TRAILS IN THE SKY
- 80 TOUCHGRIND BMX
- 80 DUCATI CHALLENGE
- 81 CLUMPSBALL 2
- 81 ORDER & CHAOS ONLINE
- 82 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

F.E.A.R.

KIADÓ Warner Bros. Interactive **FEJLESZTŐ** Day 1 Studios **RÖVIDEN** Point Man és degenerált családjának küzdelmektől vészterhes kalandjai folytatódnak.

Anyákkal szórakozz! //BZ



Csak úgy záporoznak az észérvek

A MIKOR 2005-BEN MEGJELENT A F.E.A.R. első része, az FPS-játékok épp elérték azt a szintet, amikor a hagyományos keretek között nemigen lehetett továbbfejleszteni őket.

Addigra voltunk már katonák, bérgyilkosok és úrgárdisták, löttünk zombikra, nációkra, úrmalacokra a múltban, jelenben és jövőben egyaránt. A játékstílust tehát valami olyasmivel kellett „megfűszerezni”, ami túlmutat azon, hogy milyen textúrát húznak az ellenségre, és milyen háttérkép előtt irtjuk őket.

A F.E.A.R. behozta a játékba a horrort, ráadásul intelligens módon. Nem valamiféle húsvágó bárdal rohangászó, vérhabos szájú szörnyek jöttek utánunk, a félelmet inkább az angolul „suspense”-nek nevezett érzés adagolta. Az apró képtorzulások, a váratlanul beúszó szellemképek miatt még afelőtt is elsíklott az egyszeri játékos, hogy tulajdonképpen 95 százalékban tök ugyanolyan elenséges katonákat hentelt géppisztolyal és shotgunnal.

A játéksajtóban 90 százalék fölötti átlagot elért első rész óta azonban lejtmenetbe került a széria. A névhasználati jogvita után kiadott F.E.A.R. 2: Project Origin már gyengébb eredményekkel zárt a tesztekben, a különféle kiegészítők pedig még ennél is harmatosabban végeztek. A harmadik részt végül az eddigi Monolith helyett az a Day 1 Studios fejlesztette, amely az eddigi részek konzolos portolásáért felelt, a kérdés pedig egyértelműen adódott: megújul a széria, vagy tovább csúszik a B kategória irányába?

KUKAC VOLT AZ ALMÁBAN

Ha valaki esetleg külső-Zürjénföldön töltötte volna az elmúlt öt évet, gyorsan

érdekes összefoglalni a F.E.A.R. sorozat eddigi kerettörténetét. A sztori ugyanis csavaros, mint a malacfarok, és valószínűleg a most megjelent epizódot sok olyan játékos fogja letölteni... khm, megvásárolni, akik az első rész idején még azon ügyködtek, hogy ne nyeljék félre az óvodai sütőtökpurét. Adott volt egy First Encounter Assault Recon nevű félkatonai egység (a név kezdőbetűinek összeolvasói között +25 XP-t osztunk ki), amelynek egyik tagja egy bizonyos Point Man. A paranormális eredetű fenyegetésekre nyers erővel válaszoló szervezet katonájaként egy Armacham nevű kutatóüzembe kellett behatolnunk, hogy megállítsunk egy bizonyos Paxton Fettel. Ez a fura nevű ürge szintén az Armacham elfoglalását

tűzte ki célul, ugyanis ebben a komplexumban született egy pszichikai és telekinetikus überképességekkel megáldott anya, Alma méhéből. Point Man egyrészt Fettel telepatikusan irányított klónkatonái, valamint az Armacham zsoldosai ellen küzd végig jó pár szintet, miközben Alma kislánycori szelleme és jó pár ijesztő látomás segít összerakni a néhány éve történeteket (meg vonalkódosítani az alsónémet). Végül egyrészt kiderül, hogy az Armacham gonosz, mert kísérletezett szegény kicsi Almával és a gyerekeivel, másrészt Alma is gonosz, mert bosszút áll ugyanezért. A slusszpoén szerint Point Man is rájön, hogy bizony ő maga is Alma-származék, majd konfrontálódik Fettelrel (aki tehát a saját öcsikéje), és a játék hajrájában elhelyez a fejében egy golyót, majd az Armacham robban egy kellemeset. A kevésbé említésre méltó kiegészítések után a második résznek új főhőse lett; immáron Michael Becket, egy Delta Force ügynök szerepében lövöldözünk néhány órát, az első epizód végén becsatlakozva a sztoriba. Jó pár szint-

i A trilógia első két részt jegyző Monolith szépen lepasszolta az újabb folytatást, helyette inkább más projektekkel foglalkozik. Az első, amit közülük felfedtek, a *Gotham City Impostors*, egy multiplayer FPS konténerbe ültetett háború a Joker és a Bats bandák között.



A profi ór először lő és sosem kérdez



A vízpisztoly láttán csak ásítani lehet

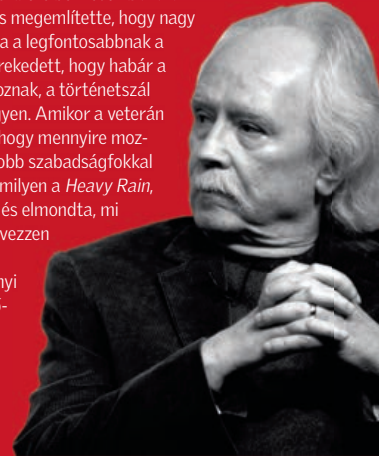
HORRORSEGÉDEK

A nagy öreg egy kocka

BÁR A CIKKBŐL AZ JÖN LE, hogy kissé kevés a horror az elvárásokhoz képest (na jó, az én elvárásaimhoz képest, mielőtt még megkapom a magamét), a készítőik nagyon is próbálkoztak. Két igazi horrorszakértőt kértek fel arra, hogy vértől csöpögő szájjal sugdossanak tanácsokat az alkotók fülébe. John Carpenter rendező (A dolog, Halloween, A kód, A sötétség fejedelme) és Steve Niles író (30 nap éjszaka képregény és film) állítólag sok hasznos meglátással szolgált a fejlesztés során, Carpenter ráadásul az átvezető jelenetek rendezését is elvállalta.

Carpenter még a tavalyi E3 során nyilatkozott a készülőfélben lévő *F3.A.R.*

kapcsán, ahol többek között azt is megemlítette, hogy nagy játékranjongó. A horrorlegenda a legfontosabbnak a sztorit tartotta, és arra törekedett, hogy habár a pályák folyamatosan változnak, a történetyszál egységes és követhető legyen. Amikor a veterán rendezőt arról kérdezték, hogy mennyire mozgathatják meg az egyre nagyobb szabadságfokkal rendelkező játékok, mint amilyen a *Heavy Rain*, Carpenter csak legyintett, és elmondta, mi kell számára ahhoz, hogy élvezzen egy játékot. „Mondják meg, ki vagyok én, mire kell lőnöm, mennyi lőszerem van és hol találhatok elsősegélycsomagot”. Bonyolult lélek, annyi szent.



nyi ratatával később egy látomás jótékony leple alatt Alma... hogy is mondjam szépen... megtermékenyített magát Beckettel, érzékenyebben tehát az újabb pszicho-bébi.

FET NÉLKÜL VAGY FETTEL?

A *F3.A.R.* kezdetén kilenc hónappal járunk az előzmények után. Tessék szépen összeadni a megtermékenyítést ezzel a kilenc hónappal, gyors fejszámolás után magunk is rájöhethetünk, hogy mostanában jött el az ideje annak, hogy Alma Wade életet adjon legújabb kis porontyának, aki valószínűleg az eddigi kettőnél is erősebb pszicholénnyé válhat. A játék elején Point Mant láthatjuk (immár arccal és hanggal, nocsak, beszél) egy cellában, ugyanis a főhősünket épp az Armacham emberei tartják fogva egy örültekházában. Egyszer csak megérkezik egy furcsán ismerős szellem, valami piros pöttyel a homloka közepén: nem, nem egy hindu guru látogat meg, a szellem a néhai bátyus, Paxton Fettel, a pötty pedig saját pisztolygolyóink pirosuló emléke.

Fettel „beleszáll” az egyik örbe, majd a birtokba vett test segítségével kiszaba-

dítja Point Mant. Megható családi újragyógyulás, eltekintve attól az apró tényről, hogy a tesók egész eddig egymásra vadásztak, és az egyik momentán ki is nyírta a másikat. Most viszont kényszerű szövetségesek lesznek, együtt kell megszökniük a randa komplexumból, majd pedig megkeresni azt a jó édes anyjukat.

SAVANYÚ A KEFEAR

Mielőtt beleugrunk a játékmotor, az MI vagy hasonló elemzésébe, nézzük meg a játék fő érzelmi töltetét adó érzést, a félelmet. Anno a legelső *F.E.A.R.* esszenciáját az adta, hogy a hagyományos lövöldözés mellett óvatosan, ám váratlanul csipegetett horrorelemeket. Ez a módszer sokkal hihetőbb és épp ezért sokkal ijesztőbb, mintha folyamatosan kiontott belek és bomló zombik között kellene rohagásznunk (vagy egy klaszszikus filmidézet szerint: „hónaljok lógnak a fák ágain”). Akár 5-10 percet is eltölthetünk hagyományos FPS-ként játszva, amikor meglepetésszerűen ránk ijesztett Alma szellemképe, eltorzult a kép, vagy valami hasonló furcsaság fagyasztotta a zabszemet a púzoba.



Kapd már össze magad, komám!

MULTI-DÉZÉS

Szabványos multi? Ugyan már...

HA VALAKINEK ESETLEG NEM JÖNNÉ BE az egyjátékos mód (amire, lássuk be, pontosan ugyanannyi esélyt látok, mint az ellenkezőjére), még vigasztalódhat multizás közben. Erre ráadásul pár olyan játékmód is rásegít, amelyek valamelyest csavartak az eddigi többjátékos tapasztalatokon, főként persze a *F.3.A.R.* két főhősének különbözőségére építve.

A *Contractions* módban négyfős *FE.A.R.* csapatokat alkothatunk, így kell egy köddel körbezárt pályán minél tovább életben maradnunk. Ebben a kooperatív játékban a köd egyre összébb zárul körülöttünk, így minden támadóhullám után egyre kisebb területre szorulunk vissza. Úgyesen kell tehát felstócolni a fegyvereket és összeállítani a csapatot, védeve egymás hátát. Akár mehekre is felpattanhatunk, de ne higgyük, hogy ettől nem tépik ki a szemgolyókat igen gyorsan.

A *Soul Survivor* poénja, hogy akár játék közben is megváltozhat, melyik oldalon állunk. Alma által Fettel-féle szellemmé változtatott játékosok küzdenek itt *FE.A.R.* katonák ellen, de ha valaki katonát játszva alulmarad egy szellemmel szemben, máris szellemmé válik és egykori csapattársait kell kinyírnia.

A *Soul King* ismét egy olyan multimód, ahol lelkesnek lenni mást jelent, mint az életben. Alapból spectatorként kezdünk, és egy testet megszállva indulhatunk rövid idejű portyákra, hogy lelkeket vadásszunk – a kör végén egyszerűen az nyer, aki a legtöbb lelket zsebelte be. A *F***ing Run* mód már a nevében hordozza a lényegét: rohannunk kell, mint állat, ugyanis folyamatosan jön utánunk a *Wall of Death*, amely, ha utolér, apró cafatokká szmörttyent minket. Épp ezért az egyetlen út az előre, ráadásul villámgyorsan, aki pedig szembejön, azt késlekedés nélkül kell likvidálni, mivel egyetlen csapattársunk halála is a játék végét jelenti.



A *F.3.A.R.* ehhez képest már csak óvatosságot bagolyhuhogás – vagy én lettem rettenthetetlen metálviking, aki semmitől sem ijed meg?

Mindenesetre sok órányi játék után azt éreztem, hogy a mostani epizód gyakorlatilag egy teljesen átlagos FPS, ahol néha átszalad valami szellem az előtünk lévő folyosón. A félelem megjelenése, mint olyan, szinte teljesen kiesett, vagy legalábbis kiszámíthatóbbá vált – márpedig a félelem lényege pont az ismeretlenben, a meglepetésszerű, rossz események előtti szorongásban keresendő; ez esetben hiába.

NINCS ITT SEMMI BAI

A hagyományos kampány módot elkezdve tehát a kiürült, lepusztult bolondokházában kóválygunk, ahol „n” számú, nagyjából ugyanúgy kinéző katona próbál különféle lyukakat dekorálni belénk. Kezdem úgy érezni, hogy az Armacham alkalmazotti listájának 95 százaléka mellé nem a kontírozó könyvelő vagy bérszámfejtő titulust írták, hanem azt, hogy klónkatona.

Az első pálya valami hihetetlen kliséhalmaz a fejlődés tekintetében. Először pusztá kézzel vágunk neki a folyosóknak, aztán hopp, egy pisztoly, hopp, egy átlagos géppisztoly, hopp, egy shotgun...



Naplemente



Ami megmozdul, lelövöm



Köd előttem, köd alattam

Teljesen életszerű. Ami viszont szintén visz a hentelesbe, az a majdnem teljesen jól kidolgozott MI. Az ellenfelek ugyanis egész okosnak tűnnek: nem jönnek nekünk frontálisan, mint bútorraktárban a targonca, hanem körültekintően használják a fedezékeket, ráadásul csapatban is egész kellemesen működnek együtt.

Ha például beszorítanak valami mögé, a többség fedezékharcban foglal le minket előlről, míg egy-két ügyeskedő megpróbál a szomszédos szobákon keresztül megélni kerülni. Mivel nagyon fel tudtak idegelni az ilyen kis okoskodók, azt kell mondanom, ügyes a megoldás.

A GUGGENHEIM-MÓDSZER

A *Gears of War* megjelenése óta az FPS-ek igyekeznek több-kevesebb sikerrel beépíteni a játékméchanizmusukba

a fedezékharcot. A *F.3.A.R.* esetében ez egész pofásra sikerült: egyetlen gombbal behúzódhatunk egy adott tereptárgy mögé, de mozgás közben akár távolabbról is becsúszhatunk a takarásba. Azt viszont senki ne higgye, hogy itt aztán életünk végéig ellakhatunk, rendelkezünk pizzát és nézhetünk tévét, hiszen a fedezékek mindegyike amortizálható, ráadásul egész valószínű mértékben. Egy korlátnak támasztott fa raklapot például pillanatok alatt szénré lőnek szemből, ezért ez csak pár másodpercig nyújt védelmet, míg egy vastag fémkonaténert azért jóval több ideig tart legyámulni, hacsak nem vágnak hozzánk gránátot – Szalaci bácsi örökbecsű gondolatai alapján „az ellen nem véd”.

Sokat guggolunk tehát a játékban, és nem a hasmenés miatt: még könnyű fokozaton sem kifizetődő a folyamatos



Feszült légkörben folyik a beszélgetés



AZ ELLENFELEKET A BÖKÖNYÉDFALVA-FELSŐI FRÖCCSÖNTŐ BT. GÉPEIN SZOBORTÁK

előrohanás, akkor sem, ha a gépe lőtt ülve hangos „banzaj”-kiáltással támogatjuk meg főhősünket. Elárulom, ezt a fedezékben várakozó ellenség ugyanúgy nem hallja, mint amikor a nagymama szapulja a híradó műsorvezetőjét. Tessék szépen fedezékből fedezékbe ugráncolni, nem rohanunk sehová, a suli csak szeptemberben kezdődik. Itt pár hibát azért érdemes kiemelni az ellenféllel és a fedezékekkel kapcsolatban. Fura például, hogy az egyébként briliánsan okos ellenfelek képtelenek lejönni egy lépcsőn, félúton mély gondolkodóba esnek, hogy akkor mi is a helyzet ezzel a Z koordinátával. Ha a bekerítő hadművelettel megbirkózik a kis mesterséges szürkeállományuk, akkor a lépcső miért nagy kihívás? Másrészt azért akadnak olyan pályarészek is, ahol a gyorsaság fontos: jönnek utánunk csillioán, ilyenkor nem kéne guggolni, csak futni, mint Forrest Gump (akit úgy becéznek, hogy Forrest Gump). Egyes tereptárgyak fölött azon-

ban futásból nem tudunk átugrani az istennek se, csak úgy, hogy előbb fedezékbe guggolunk mögötte, és nyomunk egy kövér space-t az átlendüléshez. Életszerű... (Not.)

EGYEDÜL NEM MEGY, SÁLÁLÁ

Szóval, ott tartottam, hogy ez a játék bizony könnyen egy tucat-FPS érzetét keltheti. Vannak azonban érdekes extrák, amelyek igyekeznek tágítani a kategóriát. Egyrészt, amikor a játék egyik pályáját végigvittek, az értékelés és hasonló vállvergetések után lehetőséget kapunk arra is, hogy az alapértelmezett Point Man helyett Fettel szellemtestébe bújva zúzzuk végig újra az útvonalat. Az összesen nyolc pálya így tizenhatra nő – oké, a kanyarok ugyanott vannak, de a játékélmény teljesen más.

Paxton barátunk légijs teste ugyanis nem shotgunok lóbálásában jó: egyrészt a kezéből lövöldöz mindenféle ektoplazmatrutymóvérmatériát

(or functionally equivalent), másrészt képes pár igazán randa trükkre. Kiválaszt-hatunk például egy számunkra szimpatikus ellenfelet, akár a pálya távolabbi részéről is, akinek egy pillanat alatt beleúszunk a testébe, és bizonyos ideig átvehetjük fölötte a hatalmat. Ezután a többi ellenség meglepően veszi tudomásul, hogy bután néző haverjuk lövi őket ementálívá. Persze ezt nem tehetjük a végtelenségig, a szellemenergiánk (vagy mi) bentlakásos módban folyamatosan fogy, ezért egy idő után kénytelenek vagyunk távozni a megszállt illetőből. Ezt az energiát viszont feltöltögethetjük a legyakott ellenségek esszenciájának elszipakolásával. Miután végigfetteleztük a pályákat, nagyjából egyértelművé válhat az érzés, hogy a szellem-verziós hentes valamivel könnyebb a Point Man-féle hagyományos módszernél, valószínűleg ezért is állították be úgy a játékot a Day 1 aranyos fejlesztői, hogy alapértelmezésben elsőként mindig Point Mannel kell végigcsinálnunk mindent. Előbb a munka, aztán a szórakozás, utyebár.

FETTEL, POINT MAN, KÉT JÓ BARÁT

A F3.A.R. egyik leginnovatívabb rész-e is Paxton szellemi lényének felhasználásával aknázható ki: ez a kooperatív mód. Ilyenkor lehetőségünk van arra, hogy egy cimboránk segítségével úgy toljuk végig a pályákat, hogy Point Man és Fettel egyszerre, egymással összedolgozva halad előre. Oké, coopot már láttunk máshol is (idősebbek például a Skála áruházakban), ott azonban az együttműködő játékosok sokban hasonlítottak, legfeljebb az egyiknél géppisztoly volt, a másiknál meg sörétes. Pontember és Szellemtesó viszont két teljesen különálló stílusban nyomja, ami egy csomó trükkös stratégiai húzásra ad lehetőséget. Vegyük csak azt, hogy Point Man egy fedezék mögül lövöldözve magára vonja az összes ellenség figyelmét, míg Fettel egyiküket megszállva hátulról sorozza meg a meglepett többieket.

ÖCSIK AZ ÖCSINEK

A játékmenetben egyébként megjelent a mindenfelé egyre divatosabb achievementek rendszere is: ha valakit az már nem elégtene ki, hogy megy előre a pályán és hentes, akkor legyen szépen egy olyan motiváció is, hogy min-



Épp az éves véraláfutási verseny előkészületeit látjuk



Miért nem csinálnak inkább szíves bocsos játékokat?



den lehetőség öcsit szerezzem meg, csillogjon-villogjon az adatlapon a sok-sok elismerés. Öcsi szereshető tonnányi dologért, például azért, hány ellenfelet öltünk meg pusztá kézzel, mennyi volt a leghosszabb fedezékben töltött idő (kemperek előnyben), vagy hány hullából szíjakkal ki a szellemenergiáját. Az elérhető csodák egy része persze kisé erőltetett is lehet – el tudom képzelni, ahogy valaki már rég túljuthatott volna egy pályán, de csak azért tölkök a fedezékben, mert a pusztakezes elismerésre gyűr. Más achievementek viszont rávezethetnek különféle dolgokra, például a kooperatív stratégiák kihasználására vagy a fedezékharc propagálására.

A GRAFIKA, DE A HANG ULATOS

És eljőve a Szent Tizenkétezredik Karakter, amikor a mondanivalójába belefedkezett kritikus(s) rájón, hogy még semmit sem mondott arról, technika-
ilag és külsőnileg milyen is lett a produktum. Mondjuk az is igaz, hogy szándékosan tologattam magam előtt ezt a hálátlan feladatot, mert az ember nem igazán szeret rosszat mondani semmiről. Pedig ez a grafika... No, hogy mondjam szépen és diplomatikusan... Jellegtelen, ez az. Mert rondának egyébként

nem nevezném, szépen ki van dolgozva meg minden, csak egyszerűen nem érzem benne 2011-et, meg az eJha-faktort. Az már úgy tűnik, örökre a F.E.A.R. sorozat ismérve lesz, hogy az ellenfeleket a Bökönyédfalva-felsői Fröccsöntő Bt. gépein szoborták – mintha valahol sikerült volna géntechnológiailag megvalósítani az Ezresikrek Programot. Biztos ezért olyan hatékonyak stratégia-
ilag, mindannyian ikertesők... De egyébként a helyszínek is szürkék (nem színben, hanem jellegben), sok a folyosón rohangálós, szűk helyiségekben kuporgós rész, ami mostanában már nem pumpálja fel adrenallal az egy-szeri FPS-rajongót. A vérfröccsögés meg kifejezetten röhejes. Oké, ritkán lövök hasba embereket félhomályban, de biztos vagyok benne, hogy ha megtenném, nem egy egybefüggő, csillogóan vörös plazmalufi formájában fröccsenne szanaszét a vérgubó. Értem én, hogy horrorjáték, nagyon véresek akartak lenni – de ezt lehetett volna úgy is, hogy elhiggyem. A hangok terén szerencsére jobb a helyzet. Az atmoszferikus zene is kifejezet-

Két multimódban részt vevő horrorszakik munkássága előtt tiszteleg: a **F***ing Run** alapjainak megértéséért John Carpenter filmje, **A sötétség hercege** az irányadó, míg a **Soul Survivor** a Steve Niles forgatókönyve alapján készült 30 nap éjszaka utánérzése.



ten jó arányban szól, nem uralja a játékot, nem vonja el a figyelmet, viszont megteremti az alaphangulatot és néha képes (a grafika vagy a történet helyett is) feszültséget generálni. A fegyverek hangjai szintén egész hihetőre sikeredtek, az ellenfelek kiabálásai és kurta parancsai pedig segítenek saját stratégiánk kidolgozásában.





i A játékhoz két DLC is napvilágot látott, de egyelőre csak előrendelők kaparinthatták meg őket. Az egyik Paxton Fettel eredeti oldalfegyverét és az 50-es kaliberű Hammer pisztolyt, a másik a gyűjtőlovódékkal operáló Shredder nehézpuskát tartalmazza.



NEM FEARÜNK A FAR-KASTÓL

Összességében a *F3.A.R.* nem lett rossz, csak épp kiemelkedően jó sem. Aki az első rész körömrágós izgalmát várja, valamelyest csalódnia fog, bár a sztori azért csavarodik itt is rendesen: elég, ha csak a kétféle befejezés lehetőségét említem (máshogy zárul a történet, ha Point Mannel ját-

szunk és máshogy, ha Fettelrel, kooperatív módban pedig aszerint dől el a befejezés, melyik karakternek van több pontja). Magát a történetet nem lőném le, mert akkor ti is lelőnétek engem. Egy a lényeg, kipróbálni mindenképpen érdemes, legfeljebb közben jön valami jobb, vagy megéheztetek, és megesztek egy Almat. **GS**



Egy korai Keith Haring



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!
www.gamestar.hu/jatek/f3ar.html

GameStar

BZ

Ez az Alma kicsit savanyú, kicsit zöld, de megvannak a maga finomságai.



HARDVERIGÉNY:

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

- + élvezetes lövöldözés rész
- + megéri Fettelrel és kooperatív módban is újratolni
- + ügyes multis lehetőségek
- jellegtelen grafika
- nem elég f.e.a.r.elmetes

82

Kissé messze esett az Alma a *F.E.A.R.*-jétől...



Most tényleg azt mondd, hogy nem válsztottak meg Lara Croft-modelnek?!



Hörr... aki... bújt... aki nem... megyek! Hörrr hörrr



RED FACTION: ARMAGEDDON

KIADÓ THQ FEJLESZTŐ Volition **RÖVIDEN** A *Red Faction* újabb részében ismét atomjaira robbanthatunk mindent magunk körül, amit csak látunk, egyedül az ellenfél változott: ezúttal alieneket kell zöld trutyimóvá lőnünk.

Pusztíts, rombolj, ölj, és a haza fényre derül

MINDIG IS NAGY HANGSÚLYT FEKTETTEK AZ IGÉNYESEBB JÁTÉKSOROZATOK A JÁTÉKOK UNIVERZUMÁNAK KIALAKÍTÁSÁRA, a fontosabb szereplők karakterének kidolgozására és sok egyébbe. A fejlesztők szeme előtt lebegő egyik legfontosabb szempont, hogy amikor egy újabb részt betölt a játékos, ismerős világ táruljon el. Az új történetben gyakran az előző részből való utalásokkal találkozunk és nosztalgijával gondolunk vissza a régi karakterekre, kellemesen borsózdik a hátunk, amikor régi helyszínekkel találkozunk, vagy olyan eseményekre gondolunk vissza, amelyekben mi is részt vettünk. A kontinuitás és az igényes sztori tehát az egyik leglényegesebb szempont szinte mindegyik játéksorozatnál. Kivéve a *Red Faction* esetében...

JÓMUNKÁSEMBER EZ IS

A *Red Faction* univerzum ugyanis sohasem volt a kidolgozottságáról híres; nem tolongtak a képregény-készítők, regényírók és filmrendezők, hogy adaptációt készítsenek belőle. (Bár egy felejthető mozi megszületett *Red Faction: Origins* néven.) Ez a „hányavetiség” jellemző a *Red Faction: Armageddon*ra is, amelyet a masszív romboláson kívül mindössze két dolog kapcsol össze az előző részekkel: a történet ezúttal is a Marson játszódik, a főszereplő, Darius Mason pedig az elő-

ző rész hősnéke, Alec Masonnak az unokája. Ennek mondjuk nincs túl sok jelentősége, lévén Alec Mason nevével vagy tetteinek hatásával nem nagyon találkozunk majd a játék során. A rettentően érdektelen sztori szerint a Marson lévő bányákat ezúttal terroristák rombolták le, amelynek következtében az emberiség kénytelen volt föld alatti járatokba menekülni, mivel a külső területek lakhatatlanná váltak. Szegény emberiséget még az ág is húzza: a terroristák mellett megjelennek az idegen lények is, akik csúnyák, sokszínűek, guszztustalanul hörgögnék és utálják az emberi telepeseket. Gondolom, nem volt nehéz kitalálni, hogy derék Masonnak őket kell majd irtani ezerrel. Sőt, sok-sok ezerrel.

Rendben, belátom, hogy a legtöbb sci-fi játék tulajdonképpen ugyanerről szól, de míg például a *Halo* vagy a *Half-Life* sorozatokban imádjuk a hősokeket és izgulunk a sorsukért, itt a szereplők annyira sablonosak, mintha a fejlesztők az 1994-ben kiadott „A játékkarakterek főbb ismérvei és kliséi” című poros kiadványt szedték volna le a polcra. Egyébként sem sokat látunk belőlük, a sztori ugyanis csakis az átvezető jelenetek során alakul, amelyek szinte kínálják magukat az *Escape*-et szétpasszírozó könyörtelen ujjunknak. Már az előző *Red Faction*nek is rém uncsi volt a története, de az *Armageddon* egyértelműen megérdemelne az Arany Málnát.

//BadSector

MÁGNES MISKA

Vonzások és állatságok



A JÁTÉK LEGSZÓRAKOZTATÓBB FEGYVERE A MÁGNESPUSKA, amellyel bármilyen épületrészt, roncsot vagy akár ideget is a falhoz rántathatunk, vagy így rombolhatunk szét egy másik épületet. Ehhez nem is kell mást tennünk, mint kijelölni először a célpontot, majd azt a tárgyat, amelyet hozzá akarunk rántani, elsűtni a ravaszt, aztán mehet a móka. Mágnespuskával tudjuk a falhoz passzírozni alien ellenfeleinket is, vagy akár velük rombolhatjuk szét a környezetünket. Az sem utolsó móka, amikor multiplayerben bőszen tüzelnek ránk, mi pedig a szó szoros értelmében kirántjuk ellenfelünk lába alól a talajt, majd hozzárohamba pörölyvel agyonverjük.



Már csak 625 ilyen szörnyet kell lelőnöm és lejár a műszak!



Szóval ez lett volna az erősítés? Remek...

i Daikatana után John Romero fantasztikus „visszatérése” lett volna a Red Faction N-Gage-re. A John Romerohoz méltó különleges újtásnak azt emelte ki nagy csinnadrattával a „sztár” fejlesztő, hogy „elkészül a Red Faction N-Gage-re!” A szánalmas bukás után többet nem hallottunk róla.



Muszáj... levenni... szemem... csöcsökről... grrr...

SZEGÉNY EMBERISÉGET MÉG AZ ÁG IS HÚZZA: AZ ALIENEK GUSZTUSTALANOK ÉS UTÁLJÁK AZ EMBEREKET

DESTRUKTÍV HAJLAMOK KIEGÉSZÍTÉSE

Miután megvolt a feketelevés a *Red Faction: Armageddon* kapcsolatban, nézzük, mégis mivel érdemelte ki, hogy négy oldalban foglalkozzunk vele, tehát mi az az elem, amelynek segítségével képes minket a képernyő elé szögezni. Ha van valami, amiben tényleg vérprofi ez a *Red Faction* is, az a hihetetlen pusztítás, amelyet véghezvihetünk benne. Való igaz, hogy sok játékban robbanthatjuk fel környezetünket, de itt szinte minden falat, platformot, tartályt, épületet, járművet a földdel egyenlővé tehetünk. A környezet szinte a fegyverünké válik: kilőhetjük az ellenséges idegen hordák alól a talajt, rájuk robbanthatjuk a falat, sőt a mágneses puska segítségével még falhoz is vágthatjuk, rántathatjuk őket, vagy a falat szedhetjük szét alóluk. Minden tárgy vagy környezeti elem kapcsolatban van egymással és szinte bármerre utat törhetünk magunknak. Pusztítsunk révén a földdel egyenlővé tehetünk mindent és mindenkit, és ez az *Armageddon* legnagyobb vonzereje is: ha le akarod vezetni a fesszót, vagy egyszerűen csak élvezed a rombolást, akkor nem kell ezt a saját kecódban megcselekedned, hanem virtuálisan is megteheted. Jelen pillanatban erre a célra nincs jobb a *Red Faction: Armageddon*nál.

NYOLC ÓRA IRTÁS, NYOLC ÓRA PIHENÉS, NYOLC ÓRA SZÓRAKOZÁS...

Sajnos ez a töméntelen destrukció nem jellemző a játék egészére. Sok olyan pályával is találkozunk, amelynél inkább csak irtani kell az idegen lényeket, és itt bizony a „felejthetetlen izgalom” szóösszetétel nem igazán jelenik meg. A mai modern FPS-ek vagy TPS-ek intelligensen bujkáló, bekerítő, védekező ellenfelei után az ilyen zombijező idegek hordái már nem annyira idegtépők. Legtöbbször csak agyatlanul rontanak ránk, mintha a *Serious Sam* újabb epizódját tolnánk, ráadásul gyakran nem is lehet ellenük normálisan védekezni, vagy fedezékbe bújni, csak ész nélkül kell lőni jobbra-balra, amíg ki nem pucoljuk a környezetet. Ilyenek például azok a pókszerű dögök, akiknél egy idő után inkább csak továbbbrohantam és nem álltam le velük küszködni. Ja igen: a mostani trendnek megfelelően itt sincs életerőcsík, hanem hősünk egyre rosszabbul érzi magát, ahogy bántják (ilyenkor vörösben lát mindent), aztán vagy fedezékbe vonulunk, amíg vizsater az életeréje, vagy feldobja a pacskert.

A fegyverek viszont egész változatosak és állandóan újabbakat kapunk, ahogy előrehaladunk a játékban. Az egyszerű pisztolyokon és puskákon kívül a legszórakoztatóbbak azok a mordályok, ame-

A környezet szinte a fegyverünké válik: kilőhetjük az ellenséges idegen hordák alól a talajt, rájuk robbanthatjuk a falat

MEET DA HÍRÓ...

...Darius Mason



NEVE ELLENÉRE AZ ARMAGEDDON FŐSZEREPLŐJÉNEK NINCSEK PERZSA KIRÁLYSÁGA, SE PERZSA ROKONA ÉS MÉG CSAK HOSSZÚ RÓT SZAKÁLLA SINCSEK.

Hősünk viszont a sorozat szempontjából igencsak illusztris rokonokkal dicsekedhet, ugyanis annak az Alec Masonnak az unokája, aki a *Red Faction: Guerilla* főszereplője volt, a nagymamája pedig Samanya, Alec szerelme ebben a játékban. Darius a nagypapával ellentétben már sokkal jobban ért az üzlethez: saját vállalkozása van, amelynek fő profilja a bányászat, a kincs vadászat és a zsoldosmunka. Darius feladata, hogy árukat szállítson a Mars és bolygók között, ám egy alkalommal egyik megbízója ráveszi, hogy nyisson meg egy régi, eltemetett barlangjáratot, ami nem túl szerencsés ötlet, lévén szabadjára eresztenek vele egy ősrégi marsi fajt, amely elárasztja a bolygót és lemészárolja az embereket. Itt jön a nagy-nagy jellemváltozás Dariusnál, aki nagypapja nyomdokába lép azáltal, hogy belép a híres *Red Faction*be, hogy a szervezet segítségével irtsa ki az idegeneket. Ennél sokkal többet nem tudunk meg Dariusról, legfeljebb annyit, hogy ő sem veti meg a szebbik nemet és persze talál is majd valakit, aki hősünkbe szeret.

lyekkel akár egész épületeket robbantathatunk fel.

A sok öldöklést a készítők megpróbálták kicsit feldobni a *Singularity*-ből „köleszött” helyreállító energiával. Nagyjából ugyanarról van szó, mint a Raven Software FPS-ében: a roncsokat újra éppé „varázsolvá” hidakon, átjárókon, ajtókon juthatunk tovább. Ez természetesen akkor is praktikus, ha éppen azt az utat robboltuk le, amerre tovább kell haladnunk. A *Singularity* után ez már nem az évszázad ötlete, de legalább feldobja a monotonabb játékrészeket.

MECH ROBOTBA SZÁLLNI, HÚ, DE KAFA...

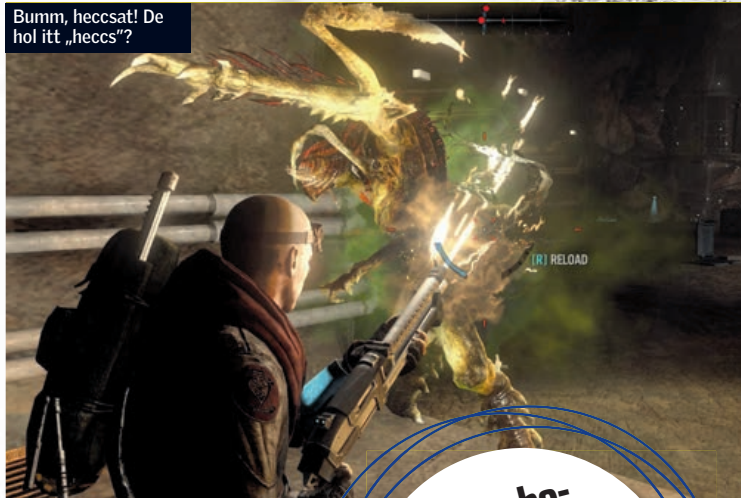
A rombolás és öldöklés mellett Dariuszal időnként különböző járművekbe szállhatunk. Az egyik küldetés során például egy fúrójármű hátsó részére kell pattannunk és miközben az utat tör számunkra, az ellenséges lények lézertűzében ugrálva kell saját magunkat és a járgányt is megvédenünk. A legmókásabbak azonban a különféle mechák, amelyeket

különböző méretben ölthetünk magunkra. A kisebbeknél speciális fegyverek vannak, a nagyobbakkal pedig akár toronymagas házak falait is lerombolhatjuk, mint valami többemeletes terminátor. Ha már itt tartunk, akkor azt is érdemes megemlíteni, hogy tapasztalati pontokat kapva a hősünket fejleszthetjük is: erősebb, gyorsabb lesz, pontosabban célóz, kikerüli a golyókat, vagy nő az élettereje. Ne tessék tehát semmi extrára gondolni, a szokásos sci-fi szerepjátékos tulajdonságokról van szó.

NE BÁMULD - LŐDD SZÉT!

Az *Armageddon* nem az a játék, amely mellett megállsz gyönyörködni a textúrák részletességében, azon, ahogy a napfény megcsillan a víztükroin, vagy a főszereplő tökéletesen élethű arcvonásain végigcsorognak az izzadságcseppek. Lát-szik, hogy a Geo-Mod2 motornál a fejlesztők a robbanások és rombolások fizikájának életszerűségére törekedtek, a grafika apró szépségei erőteljesen háttérbe szorultak. Egyedül talán a víz kidol-

Bumm, heccsat! De hol itt „heccs”?



A rombo-
lás és öldöklés
mellett Dariuszal
időnként különböző
járművekbe is be-
szállhatunk

Ne savazzál, öregem, mert megbánod!



Most mit bámultok?
A melő az melő



MULTIMÓKA

Együtt jobb vörösén is



AMENNYIRE ÁTLAGOS A RED FACTION SZINGLI RÉSE JÁTÉK MENET SZEMPONTJÁBÓL, ANNIRA OTT VAN A TOPON A MULTI.

Itt a készítők mindent megtettek, hogy kitombolhassuk magunkat mindazzal, amit a játék kínál. A Ruin Mode-ban például egy hatalmas arénába kerülünk, ahol megszabott idő alatt annyi mindent kell lerombolnunk, amennyit csak tudunk. Itt nincs semmi rafinéria, kérem, csak igazi agyatlan pusztítás, amely által tényleg bepillantást nyerhetünk a játék motorjának minden apró részletébe. Az Infestation Mode-ban a cél a túlélés, amely során négy játékosnak kell kitartania az idegenek hordái ellen – ameddig csak tudnak. A cél vagy az, hogy minden alienet apró zöld trutyómóvá lőj, vagy megvédd azt az épületet, amelyet gőzerővel támadnak. Igazi adrenalinpumpa mindkét játékmód!

A VÖRÖS LÁZADÓK IGAZ TÖRTÉNETE

Red Faction-történelem

2001

RED FACTION

A legelső *Red Faction* pontosan tíz éve látta meg a napvilágot PC-re, Macre és PS2-re. Ami igazán megkülönböztette a hagyományos sci-fi shooterektől, az a Geo-Mod nevű technológia, amelynek köszönhetően mindent szét lehetett benne lőni: ajtókat, falakat, teljes épületeket, egyszerűen bármit. A készítők kicsit át is estek a ló túlsó oldalára: ez a játékelem akkor is hangsúlyt kapott, az élvezhetőség rovására ment.

2002

RED FACTION 2

A folytatás leginkább a szebb grafikájával (sajnos ez inkább PS2-es és nem a PC-s verzióra volt igaz), polírozottabb játékmotívumával és azzal lopta be a játékosok szívébe magát, hogy egyszerre két pisztolyt is lehetett használni, ami ekkor még újdonságnak számított. Érdekesség még, hogy a játéknak négy különböző befejezése is volt, az alapján, hogy mennyire volt „hősies” a főhősünk a harcok során, ezt ugyanis külön pontozta a program.

2003

RED FACTION NGAGE

Számomra minden idők legmulatságosabb bejelentése volt, amikor a „nagy” John Romero több éves hiátus után nagy büszkén bejelentette, hogy következő projektje a (dobpergés)... a *Red Faction N-Gage*-verzióját Persze szegény Romero nem tudhatta előre, mekkora bődületes bukás lesz a Nokia játékgépe, de azért azt is gyorsan tegyük hozzá, hogy ez a port sem öregbítette a hírnevét. A játék egyébként nagyjából ugyanaz volt, mint az első rész, csak kicsiben és alacsony felbontásban.

2009

RED FACTION: GUERRILLA

A teljesen szabad játékmotívumú *Red Faction* mind a mai napig egyértelműen a legjobb része a sorozatnak. A freeform stílus tökéletesen illett hozzá és mind a járműhasználat, mind a „rombolás” küldetések lévén remekül ki tudták használni a fejlesztők a játék egyszerű fizikáját. Egyedül a semmitmondó, unalmas történet rontotta le végső soron ezt a remek epizódot. Nem is értem, miért nem hagyták meg a freeform elemet a következő részben...

2011

RED FACTION: ARMAGEDDON

Az *Armageddon* a pocsék történet és lineáris játékmotívum révén igyekezett megőrizni a *Red Faction*-hagyományokat. A Volition azonban oly mértékben tökéletesítette a Geo-Mod 2.5-ös motort, hogy a rombolásra ezúttal sem lehet panaszkodni. Az *Armageddon* egy fokkal gyengébb kritikákat kapott világszerte, mint az előző rész, szóval csak reménykedhetünk, hogy a folytatásra megint összekapják magukat a volitionos arcok...

i Bármilyen hihetetlen, de a *Red Faction*-ból egy tévéfilm is készült *Red Faction: Origins* címen. A történetre, amely harmadik és a negyedik rész között játszódik, leginkább a „felejhető” jelzőt aggathatnánk, viszont legalább amiatt érdemes megnézni, hogy a Alec Masont, a *Guerrilla* főszereplőjét, Robert Patrick, a „folyékony Terminátor” játssza.



Hmm... Szóval azt mondta a főnök, hogy meghúzzom ezt a kart itt jobbra...



A farsangi bulira jöttem. Aszonták, ha hozok király jelmezt, ingyen a pia. Ez jó lesz, hõ...?

gozása említésre méltó, illetve ha mindezt maximumra tolunk, akkor egy nagyobb tévén a környezeti elemek is ütősek. A karakterek kidolgozása viszont nem sokkal szebb a 2009-es előző résznél, pedig azt sem nevezhetném a számítógépes grafika csúcának. Mindez azért nem jelenti azt, hogy az *Armageddon* ronda lenne, inkább a „semmi különös” kategória.

viszont nagyszerű motor, amely tökéletesen visszaadja a környezet rombolhatóságát és mindemellett kiváló multi. Nem rossz játék tehát az *Armageddon*, de a középserűségéből sajnos nem tud nagyon kiemelkedni... **GS**

„I WISH I WAS SPECIAL...” (RADIOHEAD)

Ha nagyon ösztintek akarunk lenni, akkor ugyanez igaz a játék egészére is. Az *Armageddon*-ban rendkívül szórakoztató a rombolás, és bár nem rossz maga a TPS-rész sem, de azért egy idő után rá lehet unni. A járműves részekkel igyekeztek feldobni a készítők a monotonitást – ez a mechnál össze is jött, a többi járgánynál már kevésbé.

A *Red Faction* részeknél eddig leginkább a legutóbbi rész, a 2009-es *Guerrilla* volt érdekes a freeform játékmotívum miatt, szerintem épp ezért nem volt szerencsés ötlet visszatérni a lineáris stílushoz. A kissé átlagos szingli mellett viszont igazi móka és kacagás a multiplayer. Itt nincs unalmas sztori, rosszul összeeskábált, monoton pályák, itt csak pusztítani kell ezerrel és persze okosan összedolgozni a csapatársaidal. Pályáról pályára fejleszhetjük a fegyvereinket és alaposan végig kell azt is gondolni, hogy ki milyen gyilkoló eszközt használjon, hogy hatékonyan tudja segíteni a társait. A *Red Faction: Armageddon* tehát igazi vegyes felvágott: kissé átlagos szingli, uncsi sztori, nem igazán áll-lejtő grafika,

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavaz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/red-faction-armageddon

GameStar

BADSECTOR

Romboláshoz nincs jobb, de egy sztórióról nem ártott volna...



HARDVERIGÉNY:

2 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB GPU Shader Model 3.0-val, GeForce 8xxx vagy Radeon HD3xxx, Direct 9.0, Win XP, Vista, 7

- kiváló fizika a rombolásokkor
- remek multi
- semmitmondó sztori
- ismétlődő pályák
- a vége felé monotonná váló játékmotívum

75

Munkásokól vasokól, oda csap, ahova köll!



Ennyi irányítható és fejleszthető lényen talán még egyetlen játékban sem találkoztunk

DARKSPORE

KIADÓ Electronic Arts **FEJLESZTŐ** Maxis **RÖVIDEN** Akció-RPG, amelynek karakterfejlesztési rendszere a *Spore* mutációval operáló Szörnylavorjára épül.

A spórák és a *Diablo* szerelemgyereke

//SleepyFace

A SIM CITY-VEL MUTATKOZOTT BE WILL WRIGHT ÉS A MAXIS VIDEOJÁTÉK-FEJLESZTŐ CSAPATA 1989-BEN, egy olyan városfejlesztő szimulációval, ahol egy egész várost kellett felépítenünk és menedzselnünk, az út-, áram- és vízvezeték-hálózattal együtt, később pedig rászabadítanunk egy tornádót vagy Godzillát (esetleg egy kis földrengést), hogy megkezdődhessen a renováció.

A *Sim City* sikere elsőpró volt, akkori-ban nem létezett ember, aki ne játszott volna napokat (és főleg hosszú éjszakákat) a programmal. Később sorra jöttek a további *Sim*-részek: *Sim Earth*, *Sim Farm*, *Sim Life*, *Sim Copter*, *Sim Ant*. Istenként itt városok, farmok vagy éppen hangyák sorsa felett dönthettünk. 2000-ben jött a következő nagy dobás, a *The Sims*, amiben virtuális önmagunkat irányíthattuk. Bombasztikus volt a siker. A sorozattá terebélyesedett játékot világszerte több mint 100 millió példányban értékesítették kiegészítőikkel és folytatásokkal együtt, és ezzel örökre bevészte magát a számítógépes játékok történetébe. 2008-ban Will Wright nagyot gondolva elszakadt a „földhözragadt” emberszimulációktól és megszületett a *Spore*, amiben saját teremtményünket kellett pályolgatnunk amőbaállapotól egészen a világúr meghódításá-

ig. Direkt hozzá készült a *Spore Lénylabor*, miáltal csak képzeletünkön múltott lényünk kinézete, ugyanis teljesen szabad kezet kaptunk. Végül 2011-ben beköszönt a sötétség kora, amikor is egy laboratóriumból megszökött instabil DNS-lánc okoz bonyodalmat, amelyből lények hordái fejlődnek ki – és megszületik a *Darkspore*.

Merész lépés a Maxistól egy ilyen projekt, hisz a fejlesztők számukra ismeretlen terepre tévedtek, ahol már rég ki próbált versenytársak várják őket.

HOL KEZDŐDÖTT?

A *Spore* felemás fogadtatása ébresztette rá a programozókat, hogy a második részben valamit módosítaniuk kell. Az első rész legsikeresebb eleme a *Lénylabor* volt, nem volt hát vitás, hogy ezt a színfoltot kell ötvözni valamivel. A választás pedig elsőrangú lett: ezúttal a *Diablo*kkal megszeretett akció-RPG-t köszönhetjük.

Azonban felejtjük el a megszokott fantasykliséket, varázslatokat, kardokat, és szerelkezzünk fel ágyúkkal és egyéb modern trükkökkel, így lesz a történet teljesen futurisztikus. Nincsenek hagyományos karakterosztályok, és a hősök fejlesztése sem szokványos.

A *Spore*-ból nem sok mindent vett át a játék. Bár megmaradt a lényserkesztő, már korántsem kapunk olyan szabad kezet, mint az első részben. Főleg a pá-

lyán elhagyott vagy levágott testrészekből (loot) tudjuk fejleszteni csapatunkat, illetve DNS-láncokat felvéve vásárolhatunk kiegészítőket. A szerkesztés hasonló módon zajlik, mint a *Spore*-ban, a lény színét, testrészeit, fegyvereit módosíthatjuk, helyezhetjük át, méretezhetjük. Itt a lényserkesztő részben nemcsak megváltoztathatjuk hőseinket, de rengeteg információt olvashatunk róluk, mind a számról szabályos életrajzot kapunk.

A hibernálásból ébredve nincs más dolgunk, mint hogy élő fegyverek arzenálját használva bekapcsolódjunk a harcba a galaxisért, amelyet megfertőztek a Sötét Spórák... Sajnos ezzel a mondat-tal össze is foglalhatjuk az egyedül, illetve multiban (coop és PvP) is játszható *Darkspore* történetét. Bár a pályák között megtudhattuk új infókat a mutációról, a galaxisról és a harcról, folyamatos az audiokommentár, és kapunk a pályák között videókat is az előzményekről, hogy miként következett be a fertőzés, de ez nem tesz hozzá semmi lényegit a folyamatos és véres kaszaboláshoz. A hajónk megérkezik egy planétára, és ott ütünk-vágunk mindent, ami mozog. Nem a történet viszi tovább a játékost, hanem a folyamatos harc a túlélésért.

Az irányítás nagyon egyszerű: bal gombbal mész, jobb gombbal ölsz. Az alsó menü kezelése sem okozhat gondot senkinek, aki már látta közelről a *WoW*-





ot, vagy akár a *Diablot*. Balra láthatjuk a megszerzett tárgyak listáját, középen helyezkedik el az egészség, az energia és a használható képességek, bal szélén pedig három hősiünk, az aktuálisan irányított kiemelve.

LÉNYTÉNYEK

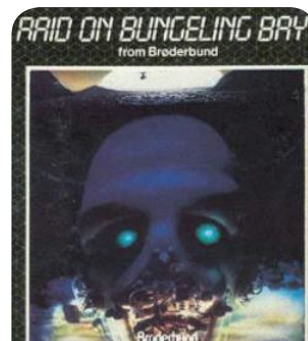
A játék kezdetekor háromfős osztagunkba mindössze három lényből választhatunk. Később egyre több és magasabb szintű teremtményt aktiválhatunk és adhatunk csapatunkhoz. Hagyományosan vett fejlődés nincs a játékban, csupán a felszerelt kiegészítőkkel válhat szörmyünk magasabb szintűvé, elegendő tapasztalati pont megszerzését követően a lények aktiválásában kulcsszerepet játszó Crogenitorunk szintjét emelhetjük. Kereken 100, maximálisan 50-es szintre húzott lény közül választhatunk a játékok során. A változatosságához nagyban hozzájárul, hogy célszerű folyamatosan fejlettebbre és hatékonyabbra cserélni a már megszokott és megszerzett teremtményeket, amelyeket alapvetően három osztályba sorolhatunk. Kár, hogy ez a módszer gyakran megakasztja az akciót, s hosszabb távon frusztrálóvá válhat. A Sentinel tipikus tankkarakter, aki közelharcban erős, jó védekező és támadó képességeivel, cserébe viszont meglehetősen lassú. A Ravager kiegyensúlyozott, közelre és távolra is sebző, gyors mozgású lény, míg a Tempest a gyen-

ge és törékeny, de távolról nagyot sebző típusba tartozik. A későbbiekben öt újabb fejlődési irány is megnyílik előttünk, ezek a tűznek, víznek, elektromosságnak parancsoló Plazma, az életerőt szívó, mérgező, állatokat és növényeket uraló Bio, a kinetikus lövedékekkel, robbanó töltetekkel és energiacsapásokkal támadó Cyber, a félelem, a sötétség és a halál szféráit uraló Necro, valamint az anyagot, időt és teret manipuláló Quantum. A játékban egy háromfős osztagot irányítunk, amelynek tagjait a pályákon kedvünkre váltogathatjuk. A cserék szerepe nem csupán abban merül ki, hogy elktildjük pihenni a leharcolt állapotú lényeket, a fejlődési leágazásoknak fontos szerepük van a harcokban. Ha egy ellenfél ugyanarra szakosodott, mint a hősiünk, akkor nagyobb sebzést szenvedünk el tőle, valamint immúnissá válhat egyes támadásainkkal szemben. Ilyenkor egy másik hőst kell választanunk a háromfős alakulatunkból, aki már a győzelem reményével szállhat szembe az ellenféllel. A lények tulajdonsága az osztálytól és a leágazástól függ, illetve a pályákon felvett zsákmányon, amelyet véletlenszerűen dob a gép. Ezenfelül minden, a csapatba újonnan aktivált lény kap egy plusz tulajdonságot másikat két társától a sajátjai mellé. Hogy ne züllesszük a játékot zsákbamacskává, mielőtt egy új bolygóra tennénk a lábunkat (vagy csápunkat), alaposan áttanulmányozhatjuk a planéta élővilágát,

i A *Darkspore* megvásárlása előtt érdemes számba venni, hogy milyen stabil internetkapcsolattal rendelkezünk, ugyanis a játék nem elegendi meg egyszeri regisztrációval és aktiválással, a zavartalan működés érdekében állandó online kapcsolatot igényel.

RETRO TÖR-TÉNELEM

Támadnak a pixelek!



EZERREL TOMBOL A NYÁR ÉS A RETRÓLÁZ, NÉZZÜK HÁT WILL WRIGHT ELSŐ JÁTÉKÁT, A RAID ON BUNGELING BAY-T,

ami 27 éve jelent meg, 1984-ben, még Commodore 64-re, majd rá egy évre rá NES-re és MSX gépekre. A játék egy egyszerű háborús shoot 'em up, mégis ráismerhetünk Will zsenijére a terep komplexitása miatt. Egy kis helikopterrel kell adnunk az ellennek, és meg kell akadályoznunk, hogy a gonosz átvegye az uralmat a Föld felett. A történet akár egy modern játék alapja is lehetne, de mai szemmel csak ámulunk-bámulunk, hogy hogyan lehetett élvezni a számítógépes játékokat ilyen grafikai megoldások mellett.

azok törzsfejlődésének irányvonalát, így előre tudni fogjuk, hogy milyen összeállítású osztaggal érdemes alászállni.

DUPLA VAGY SEMMI

A pályák szépek, színesek, de sajnos a legtöbb igen unalmas és középszerű, bár akad néhány érdekes darab. A játék emellett nem csúnya, ám azért 2011-ben már szebb grafikat várunk. Ha végeztünk egy pályával, majd visszatérünk a hajónkra, dönthetünk úgy, hogy elfogadjuk a megszerzett jutalmat, de akár kockáztathatunk is. Továbbá a következő helyszínrre, s ha nem halálozunk el, megduplázuk a jutalmat, ha pedig elszámítjuk magunkat, akkor bukunk az egészet. A *Darkspore* zenéje a *StarCraft*ot idézi, nagyon modern hyper-tech trance világzenével vegyítve, amely megfog és földhöz vág, majd a huszadik perc után elkezd iszonyúan idegesíteni, bár a folyamatos akció, küzdelem a túlélésért és a kísérő effektek elterelik róla figyelmünket. Sommázásképp elmondhatjuk, hogy a játék ugyanolyan, mint a többi Maxis-játék. Vagy nagyon szeretjük és napokig (hónapokig) a monitor elé szegez, vagy pillanatok alatt kiábrándulunk belőle, és másodszor már nem kattintunk az ikonjára. Nem hiszem, hogy nagyot robban a piacon, egyszer azért érdemes végigjátszani, de nem fogjuk újra és újra levenni a polcra, hogy unalmas óráinkat feldobjuk vele. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/darkspore

GameStar

SLEEPYFACE

Nem rossz próbálkozás rengeteg hőssel, de kissé repetitív játékmennel.



HARDVERIGÉNY:

Win 7/Vista SP2/Win XP SP3, 3.0 GHz P4 vagy Intel C2D 2GHz, 2 GB RAM, 256 MB DirectX 9 VGA, szélessávú internetkapcsolat

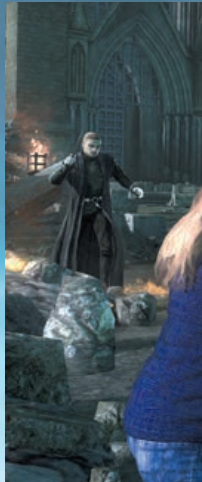
- + újra „készfthetünk” saját szörmyeket
- + barátságos gépigény
- + nagy pályák
- hamar megunod
- kategóriájában sokkal jobbak is vannak
- nincs igazi szörmyfejlesztés

73

Ha szereted a hack and slash



Dávid és Góliát, két jó barát



HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS 2

KIADÓ EA FEJLESZTŐ EA Bright Light RÖVIDEN A modern fegyvereket lecserélték egyetlen varázspálcára, hozzáadtak egy csipetnyi fedezékrendszert, hátrádótek és várják a sikert, a pénzt és a csillogást.

Mi történik, ha a Harry Pottert keresztesszük a Call of Duty-val?

//Mocsy

A NYOLCADIK ÉS EGYBEN BEFEJEZŐ HARRY POTTER FILMNEK köszönhetően a csapból is az ifjú varázsló kalandjai folynak. A könyveladások az egekben, a 3D-s mozik tulajdonosai már jó előre a zsiros profitot számolgatják (hiszen az utolsó HP-filmet azért csak illik a legjobb minőségben, akarom mondani 3D-ben megnézni). Nem maradhattak ki ebből az össznépi kaszából a videojáték-készítők sem, jelen esetben az Electronic Arts. Félreértés ne essék, nincs bajom azzal, ha egy ilyen népszerű franchise-ból megpróbálnak minél több zset kieszedni, de akkor azt illik profin csinálni. Az EA nem bízott semmit a véletlenre, ugyanazt az EA Bright Light stúdiót bízták meg, aki tavaly novemberben elhozta nekünk a *Halál ereklyéi* játék első részét, és orbitális bukott vele. Valami 40 százalékos kritikustól, de ennek ellenére rábízták a folytatást. Nem kellett volna...

CALL OF HARRY POTTER

Nem tudom, hogy ki volt az, aki kitalálta, hogy életképes lehet egy ízig-vérig mágikus világban egy *Call of Duty*, de sürgősen le kellene szokni a tudatmódosító szerek használatáról, mert nagyon nem lesz jó vége. Értem én az elgondolást, miszerint vegyük a *Call of Duty* óriási célkö-

zöntségét, keverjük hozzá a Harry Potter rajongókat, majd dobjunk össze egy játékot, amely mindkét táborot megfogja és egymást tiporva rohannak a boltokba, de azért a való világban ez nem egészen így működik. A Harry Potter-film és -könyvrajongók legjobb esetben is enyhe viszolygással néznek az FPS/TPS-ekre, amivel nincs is semmi gond, nem nekik készült. Ugyanez igaz a *Call of Duty* és társai rajongóira, kövte hiszem, hogy túl sok Harry Potter könyvet forgatnak két fejlődés között (ezúton szeretnék elnézést kérni a ritka kivételektől). A *Halál ereklyéi* második részét leginkább egy faékhoz tudnám hasonlítani, legalábbis egyszerűségében mindenféle képpén. Összesen 12 pályán keresztül kell harcolnunk, különféle karakterekkel, akiket a filmből jól ismerhetünk. Ez első hallásra remekül hangzik, de később nagyot koppanunk, mivel kiderül, hogy minden karakter csak ugyanazt a soványka varázsrpertoárt tudja használni. Ne mondja nekem senki, hogy a végzős diák és az iskola veterán tanára ugyanazokat a varázslatokat ismeri és használja, ráadásul a varázslatoknak az égvilágon nincs semmi közük a könyvhöz (a Harry Potter-rajongók itt dőlnek bele Griffendél Godrik kardjába). A játékban szereplő varázslatok inkább egy 10 évvel ezelőtti FPS-re hajznak, ahol volt ugye a piz-

toly (Stupefy), a gépkarabély (Expulso), a gránátvető (Confringo), mesterlövészpuska (Petrificus Totalus) és a hőkövető rakéták (Impedimenta). Az egyetlen úditó kivétel az ellenség pajzsát leszedő varázslat (Expelliarmus), ezt néha kell használnunk, ha komolyabb mágusokkal állunk szemben, akik varázspajzsot raknak magukra, s míg ez rajtuk van, nem tudjuk sebezni. Ezenkívül két apró képességünk van még, amit igazából nem is használtam egész játék alatt, mivel nem igen volt rá szükségem. Az egyik a varázspajzs magamra rakása (Protego), valamint a teleportálás (Apparate). Ennyi, nincs tovább, ennyi „varázslatból” kell gazdálkodnunk, gondolom, azt mondanom sem kell, hogy három perc után már dögunalmas lesz a harc ezzel az arzenállal. Hiába kell szinte minden pályán más karakterrel harcolni, ha a karakteren kívül az égvilágon semmi más nem változik meg, ugyanazokat a varázslatokat használjuk. A szokásos „menj előre és szedj le mindenkit” harcmódot néha felváltja a „menekülj valami nagy és csúnya elöl” rész. Ilyenkor hátrafelé kell futnunk, akadályokat kerülgetve és ha már nagyon nem tudunk mit kezdeni magunkkal, akkor lövöldözhetünk néhány tereptárgyra vagy ellenfélre. Aztán ott vannak az úgynevezett bosszarcok. Na, ezeket meg vég-



Marcus Fenix fia kivárja, amíg elfogy a Locustok skulója



Bellatrix miatt lett ilyen a ház, vagy a ház miatt lett ilyen Bellatrix?

i Főleg a fiatalabb korosztály tagjai váltak Harry Potter-fanatikká, olyannyira, hogy a negyedik kötet, a Harry Potter és az azkabani fogoly megjelenését délutánra kellett időzíteni, nehogy a fiatalok ellőjjanak az iskolából.



Ginny varázsol. Akkor ez most az Aladdin?!



Hermione és Neo annyira lassítva harcol, hogy ez már-már állókép

EZ AZ ERŐLTETETT ISMÉTLÉS VÉGIG JELLEMZŐ A JÁTÉKRA, DE MÉG ÍGY IS CSAK HÁROM-NÉGY ÓRA JÁTÉKIDŐT LEHETETT KICSIKARNI SZTORI MÓDBAN



Fuss, haver, mert rád döntöm a kecőt!



Nem találkoznék össze velük egy sötét síkatorban – Harry megszívta...

képp nem kellett volna erőltetniük, mert ha valami, akkor ez a rész igazán nem erőssége a fejlesztőcsapatnak. A hatalmas erejű Voldemortot ugyanazokkal a varázslatokkal gyengíthetjük meg, mint a közönséges halálfalókat. Az egyetlen izgalmasnak tűnő rész az volt, amikor McGalagonya professzorral kellett megvédeni a Roxfortba vezető utat az óriásoktól. A folyamatosan közeledő óriásokat kellett legyengíteni támadó varázslatokkal, egyre hátrálni előlük, majd amikor megbénultak, egy robbanó varázslattal a mélybe taszíthatjuk. Hurrá, végre valami újdonság, de korai az örömmünk, mert ezt még kétszer meg kellett csinálnunk. Ez az erőltetett ismétlés végig jellemző a játékra, de még így is csak három-négy óra játékidőt lehetett kicsikarni sztori módban. Lassan már ott tartunk, hogy egy hosszabb mozifilm tovább tart, mint maga a játék, és persze legalább hatszorosan. Nem jól van ez így, nagyon nem jól...

HOVÁ LETT A MULTIPLAYER?

Az bizony kimaradt. Aki multizni akar, annak máshol kell keresgélnie. Törölték a kooperatív játékmódot, mivel a fejlesztők úgy gondolták, hogy a játékosok szerint nem jó móka egymást segítve megküzdeni azzal, Akinek Nem Mondjuk Ki a Nevét. Ott van viszont a challenge mód, ami nem más, mint a játék feldarabolt változata, ahol időre kell teljesíteni a pályákat. Ahhoz, hogy ezt a nem túl innovatív, illetve roppant kevés erőfeszítéssel megvalósítható részt igénybe vehessük, jó alaposan körbe kell járnunk a pályákat sztori módban és összegyűjteni a mágikus pecséteteket. Elárulom, mint majdnem minden a játékban, ez is roppant unalmas és nem is tudtam részanni magam, hogy komolyan nekiveselkedjek ennek a résznek, elég volt egyszer végigszenvedni a pályákat, se kedvem, se hajlandóságom nincs újból és újból nekifutni ezeknek a borzalmaknak.

VÉGRE VÉGE!

A Harry Potter sorozat nem hiszem, hogy az EA sikersorozatai közé küzdött

volna fel magát az évek során. A nyolc játék közül egyik sem lett kiemelkedő siker, tényleg itt volt az ideje befejezni az egészet. A hosszú és unalmas készítőlista után kapunk jutalmul egy montázst az eddigi Harry Potter játékokról. Érdekes volt látni a grafikai fejlődést, bár nem személy szerint néhány régebbi játék kedves, rajzfilmes stílusa sokkal jobban bejött.

Az EA Bright Light harmadik Harry Potter-nekifutása mutat ugyan valami fejlődést, de ez édeskevés, ennél manapság már sokkal több kell. Megértem a rövid fejlesztési időt és a szoros határidőket, de úgy vélem, hogy Harry Potternek szebb bűcsű dukált volna a videojátékok világától. Kár érte! **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/harry-potter-and-the-deadly-hallows-2

GameStar

MOCSY

A sorozat hosszú agóniája véget ért, nem fogunk kromodilkönynyeket hullatni érte.



HARDVERIGÉNY:

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

- + néhány karakter arca egészen jó lett
- + szép helyszínek
- + zene
- esetlen karakteranimációk
- unalmas küldetések
- ötletlen varázslatok

52

Csak saját felelősségre!



GODS AND HEROES: ROME RISING

KIADÓ Heatwave Interactive **FEJLESZTŐ** Heatwave Interactive **RÖVIDEN** Istenek, hősök, ókori római környezet. Mindenkit valamilyen iusnak vagy usnak hívnak és olyan istenek figyelnek ránk, mint Jupiter vagy Mars. Mindez MMO-ban.

MMORPG az ókori Róma fantasy-sített környezetében //Gyu

A VE CEASAR, MORI TURI TE SALUTANT! Üdv, cézár, a halálba menők köszöntenek, avagy ahogy egy régi, legendás gyermekregényben volt: Áve Cézár, a turi Mórák salvus-vizet isznak. Igazi, ókori római hangulatot áraszt a játék, ámbar a történetének kezdete elég szokványos. Egy éjszaka, valakik rátörtek atyánk egykori birtokára, volt haddelhadd, majd nekünk, egy veterán harcosnak kell

bosszút állnunk és újjáépíteni a családi birtokot. Amely (jó hír) magától épül újra, hogy előrehaladunk a történetben, illetve birtokkal kapcsolatos questeket oldhatunk meg. Kétségtelen, hogy ez a játék egyik igen látványos része, legalábbis azoknak, akik nem unták meg hamar – erről majd később.

LÉGY A SZOLGÁM, Ó, BUTIUSZ MINIONUSZ!

Amivel a *Gods and Heroes* kiemelkedik az MMO-mezőnyől, az nem más, mint a minionrendszer. Már a játék igen korai szakaszában megszereshetjük magunknak az első két miniont, ám hamar megtanuljuk, hogy egy ideig (11-es szintig) csak az egyiküket vihetjük magunkkal. A segítőink három alaptípusból kerülnek ki (gyógyító, távható mágus és harcos), ámde a játék során állítólag több mint 100 variációjukkal találkozhatunk. Némi lyik segédünk igen hasznosnak bizonyulhat, mellettünk vagy helyettünk harcolnak, és idegesítenek minket a helyezkedésükkel. Önmagában ez az ötlet nagyon tetszett, lévén alapvetően szingli kalandor típus vagyok, így ha vannak követő-

IGENIS, JÖJJÖN VELÜNK INVENTORIUS, A CUCCOKAT HORDÓ SZOLGA, ÉS CIPEKEDJEN Ő!

im, akkor azért megvan a csapatérzet. A *Gods and Heroes* ezen jellege nem hasonlít a *Guild Wars* rendszeréhez, ahol bizonyos instance-ok esetében játékosok helyett lehet választani segítőket, ugyan is itt állandó a követő. Amikor igazi csapatban vagyunk, akkor viszont elég kaotikus lesz a helyzet, mivel nehéz rájönni, hogy kinek a kicsodája harcol a kinek a kicsodájával. A játék egyik gyengesége, hogy a játékosok csak lézengenek a szervereken, ennél fogva keveset fogunk találkozni a fenti szituációval. Ettől függetlenül a lényeg mégiscsak az, hogy a minionosdi jópofa és egyedi dolog, tetszett, azonban itt is volna mibe belekötnöm. Mivel a játék szemmel láthatóan „bolondbiztos”, így a segítőink is automatikusan fejlődnek, emellett nincs lehetőségünk arra, hogy odaadjunk nekik egy levedlett páncélt, vagy az inventoryból

cipellessünk velük ezt meg azt. Merthát a „gazdi” cígölje csak a 6-8 darab páncélt, meg mindenféle lootot, a követő meg ott lazázik... Ez azért gondolom, a valódi Rómában sem így volt. Igenis, jöjjön velünk Inventorius, a cuccokat hordó szolga, és cipekedjen ő. Emellett pedig nem egy olyan minion van, aki/ami használhatatlan, lévén egy funkcióval rendelkezik – nem sokra megyünk például egy olyan varázslóval, aki csak tűzlabdát tud dobni, aztán a rezisztens mobokat meg szórja ész nélkül. Szóval jó dolog a sokféle segítő, ám sokkal kevesebb, de jobban kidolgozva jobb lett volna.

RÓMA, BIGUS EMPTIS CITAE

Ahogy a klasszikus MMO-kban, itt is megvannak a nagyobb települések, alias questhubok, ahol mindenféle tanulhatunk, javíthatunk, meg amit csak aka-





Ez a római lakos sem fog kikezdeni többet az üres utcán nőkkel



runk. Ez esetben nem lenne ezekkel különösebb gond, azonban rengeteg dolog hiányzik a játékból.

Nincs kraftolás. Ezt nem értem, hogy gondolták. Emiatt nincsenek aukciós házak sem, ezen pedig kiakadtam, mint az órarugó, ugyanis minden MMO-ban a kedvenc elfoglaltságom AH-zni, ott nézelődni, alkudozni, cuccokat venni és eladni. Számomra AH nélkül csak egy játéknak van értelme, az pedig az *Anarchy Online*, de ez nem ide tartozik. Mivel sem krafting, sem AH nincs, így az úgynevezett player economy, azaz játékosok által létrehozott és működtetett gazdaság sincs. Ez már tényleg lámaság a javából, hiszen az MMO-k egy legfőbb vonzereje pont ez a lehetőség, ami életet visz a játékba, és rengeteg „nem harcolós” aktivitást biztosít. Az emote-ok nem működnek tökéletesen, és bár sok ezekek foglalkozó javítás jelent meg, de még mindig nem az igazi. Ráadásul nincs tömeg, ahol lehetne kicsit hülyéskedni velük, önmagunkban pedig semmi értelme MMO-zni. Emellett, bár nekem nemigen hiányzik, de elfogadom, hogy minden MMO kiváló része az egymás gépálására szol-

gáló PvP, amely szolgáltatás szintén hiányzik ebből a játékból. Sőt, egy puttó mount sincs benne, de legalább a teleportrendszer jó, szóval ezt legalább meg lehet védeni. A megdöbbentő felsorolást elolvasva joggal merülhet fel a kérdés a kedves leendő játékosban, hogy ha mindez nincs benne, akkor mi van?

QUESTUS NIHILIS ORIGINALIS

Nos, küldetések és római, misztikus hangulat – ez a kettő nagy mennyiségben van jelen. Olyannyira, hogy szinte egyáltalán nem kell grindelni a játékban, anynyi küldetést kapunk, hogy mire végigcsinálnánk őket, egyrészt megint rengeteg új lesz, másrészt bepotyognak a szintlépések az ablakon. Ez jó. Rengeteg misztikus utalás van a questekben, a római mitológiáért rajongók megtalálhatják a számításukat. Azonban maguk a küldetések laposak, érdektelenek, unalmasak: öl meg 4 ezt, öl meg 6 amazt, gyűjts össze 4 bigyót a megölt nemtommiktól, szedj 5 füvet stb., ilyenekre kell számítani, pedig ez már 15 éve is unalmas volt a single player RPG-kben. És hát a sztori! A történetírő sem erősítette halál-

i Ha a játék időben elkészül és megjelenik, szép sikert arathatott volna, hiszen 2006-ban az E3 alkalmával számos sajtóorgánumtól megkapta a show-játéknak járó elismerést a legszebb grafikáért és a legjobb játékmenetért járó díjakkal egyetemben. Sic transit gloria mundi.

A HÁNYATOTT SORSÚ FEJLESZTÉS

Még az istenek sem tudtak segíteni



A JÁTÉKOT EREDETELEG 2005. MÁRCIUS 9-ÉN JELENTETTE BE

a Perpetual Entertainment. Elvileg 2005 végén jelent volna meg. Ezt egy 2008-as dátumra változtatták, azonban a Perpetual ekkor együtt fejlesztette a *Godst* a *Star Trek Online* című projekttel, így leállították a fejlesztést. 2006 óta zárt bétában elérhető volt, de leállították a bétát is a fejlesztéssel együtt. A Sony Online Entertainment lett volna a disztribúciós partner. A Perpetual közben feloszlott, a játék jogait és erőforrásait a texasi illetőségű Heatwave Entertainment vette meg, akik befejezték és megjelentették a játékot.

ra magát, amikor kitalálta a küldetéseket, vagy a történeti vonalat. Körülbelül olyan a játék, mint a csillimodok hiphop-lemez: minden elemét ismerjük és emiatt már meg sem hallgatjuk, maximum befigyelünk egyet. Ez pedig nagy kár, hiszen a rómaiak után tetemes lore maradt fenn, színpadi művektől kezdve legendákig, igen bonyolult isteni panteonig, abból lehetett volna meríteni jócskán. A készítő viszont egy dolgot elfelejtettek, méghozzá felkészülni a római mitológiából. Valami van a játékban, kétségtelenül, de kevés, és nem hiszem, hogy emiatt ne szóltak volna a bétatesztelők időben. No mindegy, ez egy nagyon-nagy helyzet volt, amiből sikerült luftot rúgni, mert ha legalább a labdát eltalálták volna...

Egy szempontból viszont hadd védjem meg a küldetésrendszert: igen gondosan küldözget a világban mindenhova, így tényleg meg lehet ismerni a térkép minden részletét. A terep tervezésével sokkal kevesebb gond volt, mint más egyebekkel, ez jól sikerült. Nem tetszett, hogy bizonyos területek lineárisak, de hát ez tényleg izlés kérdése, viszont maga a terep korrekt. A játék zenéje pedig eléggé semmilyen. Van neki, ki lehet kapcsolni, ha valaki nem bírja hosszú távon; rövid távon sem bírtam, bár én notóriusan a kedvelt zenéimet hallgatom játék közben is.

DE GUSTIBUS NON EST DISPUTANDUM

Ami a játékot a minionrendszer, a rengeteg quest mellett megmenti, az a korrekt grafika, ami bár nem verdesi az eget, de hitelesnek tűnik építészeti, tájrendezésszerű és páncélzatilag. Kicsit lehetnének előbbek a karakterek, de ez már tényleg csak szórszálhasogatás, a grafika sok

mai kínai és koreai „remekművet” simán felülmúl. Ami azonban gond, hogy elvileg ez egy havidíjas játék, legalábbis a cikk írásának pillanatában az volt, és sajnos 10 perc alatt meg lehet unni. Sokat bántottam a játékot, van is miért, de gyakorlatilag ez egy korrekt MMO. De annál egy hajszállal sem több. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/gods-and-heroes

GameStar

GYU

Megállapítisz, hogy lehetett volna ez sokkal jobb is. Így csak átlagítisz lett.



HARDVERIGÉNY:

Pentium 4 vagy AMD 30 GHz, 2 GB RAM, DirectX 9-kompatibilis videokártya, 512 MB RAM

- + római környezet és mitológia
- + isteni beavatkozás
- + segítők
- dögunalmas questek
- nincs player economy
- nincs AH!

62

Főleg azoknak ajánlható, akik egyébként is szeretik a római kultúrát

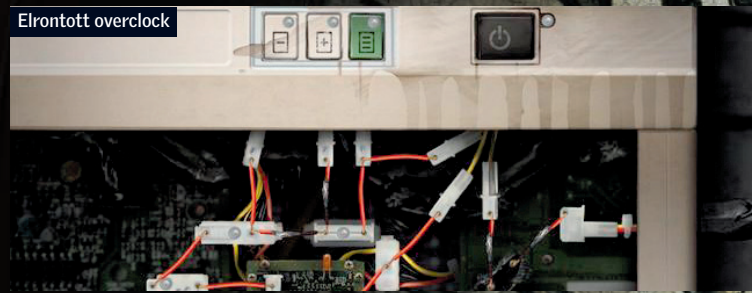
I Bár sok gyerekbetegséget még a trilógia befejező epizódjára sem sikerült kigyomlálniuk a készítőknél a történet a *BM3* végére legalább kerek egészé áll össze. Egyébként – mivel a játék ott kezdődik, ahol a második rész abbamaradt, az első két részt tartalmazó pakkot mindenkinek érdemes alig 20 dollárért megvennie és kipróbálnia játék előtt.



Gyanús nekem maga, Holmes!



Az Anthony Hopkins és Johnny Depp dublőrje közti végső párbajt serleggel és gyertyával vívják



Elrontott overclock

BLACK MIRROR III – FINAL FEAR/THE FINAL CHAPTER

KIADÓ DTP Entertainment **FEJLESZTŐ** Cranberry Productions **RÖVIDEN** A *Black Mirror III* gótikus horror-kaland az igazán oldschool fajtából. Szigorúan csak erős idegzetűeknek – több okból is...

Az utolsó rettegés vajon több egyszerű cidrinél?

//kacor

RENDHAGYÓ MÓDON MÉSÉLNÉM EL NEKTEK ISMERET-SÉGÜNK TÖRTÉNETÉT – az első randitól a szakítás keserű perceiig. A szükséges körök, tehát installálás, DirectX-telepítés stb. után nagy reményekkel vártam a „szerelem első látásra”-élményt, hiszen a lányka a jellege szerint a kedvenceim közé tartozik: point n’ click kaland némi borzongással nyakon öntve. Bár a hölgy két nővérével nem találkoztam (nem játszottam az első két résszel), reméltem, hogy ez nem von majd le semmit az első találkozás nyújtotta élményből.

TÜKRÖM, TÜKRÖM, MONDD MEG NÉKEM...

A legelső benyomásom tényleg pozitív volt. A töltőképernyő alatt megszólaló muzsika remekül komponált, feszültségkeltő, komplex, ez pedig a játék zenéjének egészéről is elmondható: a helyszínekhez remekül passzolnak a hangulatos, a helyzetnek megfelelően feszült, ijesztő vagy epikus remekművek. A menü után azonban a vágyam gyorsan lehorgadt; olyasmi volt a benyomásom, hogy a lány szép mosolya mögött sárga fogak bukkantak elő. Az intrónak jóindulattal is alig nevezhető felütés jó eséllyel indulhatott volna a „minden idők legrosszabb bevezetői” versenyen. Amikor is azt hinnék, végre kezdődik a játék, az még kb. 10 percig önjáró marad, ugyanis ennyi ideig kell bámulnunk az in medias res induló történet előzményeit. A háttérrel innentől szerencsére már szépek, stílusosak, aprólékosan megtervezték őket még a legjelentéktelenebb helyszíneken is, ám az animáció nem javul sokat az intró után, a mozgásfázisok átmenet nélkül követik egymást, a tárgyfelvételnél, interakcióknál nincs külön animációja. A szereplő szája csak ritkább esetekben mozog beszéd közben, pedig duma bizony igen sok van, ráadásul még a szinkronhangok is rosszak, szinte egy beteges japán bábfilmével vetekednek. No de a tíz perc után átvettem az irányítást, és adtam még egy esélyt a választottamnak. És milyen jól tettem!

...VAN-E JOBB KALAND A VIDÉKEN
A játék hibáival ugyanis már ez alatt a 10 perc alatt megismerkedünk: vontatott tempó, pocskék szinkron, karakterek és animáció – ha valaki ennek ellenére nem pattan fel az asztaltól, a pozitív csalódások sorra követik egymást. A játék sztorija ugyanis kifejezetten érdekes, és ahogy haladunk előre, még a

sorozattal csak ismerkedők fejében is összeáll a kép – sajnos ezt csak a kitaróbbak tapasztalhatják meg, mert bizony igencsak a sűrűjébe dobnak minket az elején, és sokáig csak a fejünket fogjuk vakarni, merthogy WTF. A fejtrőrk kellően nehezék, majdnem annyira, mint egy 15 évvel ezelőtti kalandjátékban, így végigjártás nélkül a Telltale-remekhez szokott játékosok bizony vért fognak izzadni egy-egy elvontabb logikai feladvány megfejtésekor. A zenének és a gótikus hangulatnak, a jól kidolgozott sztorinak köszönhetően (a hősiünket elkapják a játék elején, valaki azonban leteheti értünk az óvadékokot, így szabadlábban járhatunk utána a Gordon család sötét titkainak) igazi pszichothrillerben érezzük magunkat. Sajnos a fent említettek kivül a *BM III*-nak van még néhány gyenge pontja. Ilyen a linearitás, a sok felesleges dialógus/komment.

A *BM III* nem sokat változott elődeihez képest, de a sztori, a fejtrőrk, a zene és a hangulat éppoly erős maradt, mint a korábbiakban. Akik az első két részt szerették, nem fognak csalódní, de új rajongót se szerez majd sokat a *BM III* – én részéről azért adok egy-egy esélyt a két nővérkének is. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/black-mirror-3

GameStar

KACOR

Igazi horror-kaland sok hibával.



HARDVERICÉNY:

15 GHz, 1 GB memória, 256 MB videomemória

- + hangulat
- + zene
- + sztori
- pocskék angol szinkron
- ósdi grafika
- vontatott játékmenet

72

Csak ha a belcsin a fontos

i A játék a rajzfilmszerű megjelenítés ellenére erősen 18+-os, még erotika is akad benne. A kinosan béna szexjelenetet elérve azonban már annyira beleéljük magunkat a sztoriba, hogy a jelenet emocionálisan működik.



ALPHA POLARIS

Vigyázz azért, nem biztos, hogy ez a hang tényleg dorombolás

KIADÓ Turmoil Games **FEJLESZTŐ** Just A Game **RÖVIDEN** A point n' click kalandban egy norvég biológust alakítunk, aki egy (ion)viharos éjszakán szerencsétlenségére megismeri Grönland sötét titkát.

Grönland fagyos poklában nem (csak) a hidegtől cidrizünk

//kacor

A Z INGYENES WINTERMUTE MOTORT használó játék **túlnőtt a saját határain – az AP remek réteg-kalandjáték lett. A legkimondhatatlanabb névű Trvtkival ringbe szálló Rune Knudsen biológusként sodródik egy grönlandi olajfúró-bázisra, az Alpha Polarisra, ahol a bezártságérzetünk igen erős lesz.** Rune-t nem érdekli az olaj: érdeklődését a bázis csinos alkalmazottján, Nován kívül leginkább a jegesmedvék kötik le, ugyanis az életét a nagy fehér macik tanulmányozásának szentelte (milyen lehetett a gyerekszobája?). A négy napos kaland egy, az olajlelőhelyen talált furcsa lelettel és egy példa nélküli erősségű ionviharral veszi kezdetét, hogy aztán a szereplők szépen sorban, egyre titokzatosabban hunyjanak el.

GRÖNLAND, SZIKRÁZÓ IONVIHAR. A HAJAM... ÉGNEK ÁLL Eredeti környezet, átgondolt történetmesélés, a horrorok legjobb hagyományait felidéző lassan, de kérépíthetetlenül pum-palódó adrenalin jellemzi a játékot, illetve most is igaz a közhely, hogy a legjobban attól félnünk, amit nem látunk. Ez különösen igaz jelen tesztalanyunk esetében, mert a Wintermute ugyan szép háttereket tud megjeleníteni, de ezek mind statikusak. Mosottas karaktereink pedig animált mozdulatok helyett sí-

léc híján is csak siklanak a havon, és egytől egyig profi hasbeszélők (az összkép azért még mindig ütősebb, mint mondjuk a Black Mirror 3 esetében, ugyanakkor a több mint tíz éves Loungest Journey-t mélyen alumulja). A párbeszéd során portrék jelennek meg, de ezek sem mindig passzolnak a szereplők adott testhelyzetéhez. A tárgyakkal történő interakció sematikus, nagy képzelőerőre lesz szükségünk, ha bele akarjuk magunkat élni a bázis baljós végnapjaiba. De ha túllendülünk a grafika hiányosságain és a mosottas átvezetőkön, egy remek, Lovecraft legjobb meséire hajazó történetben lehet részünk.

PISZKÁLY ZÁRAKAT ELGÉMBEREDETT UJJAKKAL TE IS!

A zene üt, az öt szereplőt felvonultató történetet pedig remekül írták meg. Humor, jól megírt dialóg, reális szituációk és változatos játékelemek jellemzik, ennél fogva az AP rövid játékeje (4-8 óra) ellenére az elmúlt évek egyik legeredetibb és legnehezebb kalandja. A játék során Rune laptopjára GPS-t csatlakoztatunk, egy randira fagyaltfőzőnek csapunk fel, kulcsot faragunk, hómobilon száguldunk, gyulladt fogú jegesmedvét gyógyítunk és egy komplett régészeti vizsgálatot is elvégzünk. A megoldások nem kézenfekvők, de egy-két fájó kivételtől eltekintve logikusak, és a korlátozott játé-

térnek köszönhetően emberi idő alatt kitalálhatók. Izgalmas megoldás a pár rejtvény időskalandjaira hajazó rejtvény is: ezeket csak úgy oldhatjuk meg, ha bepötyögjük az ötleteinket. Egy ősi, sarki faj rúnait például ténylegesen magunknak kell megfejteni mindössze egy újságcikk és a szürkeállományunk segítségével. Ám amilyen ötletesek a fejtörők, olyan kegyetlenek, megoldásnak a program ugyanis csak egyetlen szót fogad el. A játékot emlékeztetessé az élő, lélegző, megismételhetetlen karakterek teszik, hiszen érzelmi kötődés nélkül a pszichohorror lapos feladatmegoldásává válna. A remek szinkronstábbal felvett párbeszéd során választhatunk a lehetőségek közül, de ezek a történetet nem befolyásolják. A befejezés kicsit összecsapott, a játék sok laptopon csak ablakban fut és az irányítással is akadnak gondok (egy kiadott utasítás például akkor is megtörténik, ha időközben egy másik akciót választunk ki). Az AP nem fog új rajongókat megnyerni a műfajnak, hiszen az erősségei nem fedtethetik a korlátozott lehetőségekből fakadó hiányosságokat, de mégis a legjobb Wintermute-tal készített kaland. Ha szemet tudunk hunyni a gyenge animációk, az egyszer-kétszer szadista fejtörők, az ellentmondásos, kicsit légből kapott befejezés felett, remek horrorban lehet részünk. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazas.ertekelji.gamestar.hu/jatek/alpha-polaris

GameStar

KACOR

A jó képzelőerővel megáldott kalandor erős fejtörőkkel tüzdelt regényt ismerhet meg a játékban.



HARDVERIGÉNY:

2 GHz, 512 MB RAM (2 GB RAM Vista/7 esetén), 256 MB (GeForce 8600) 2 GB szabad hely

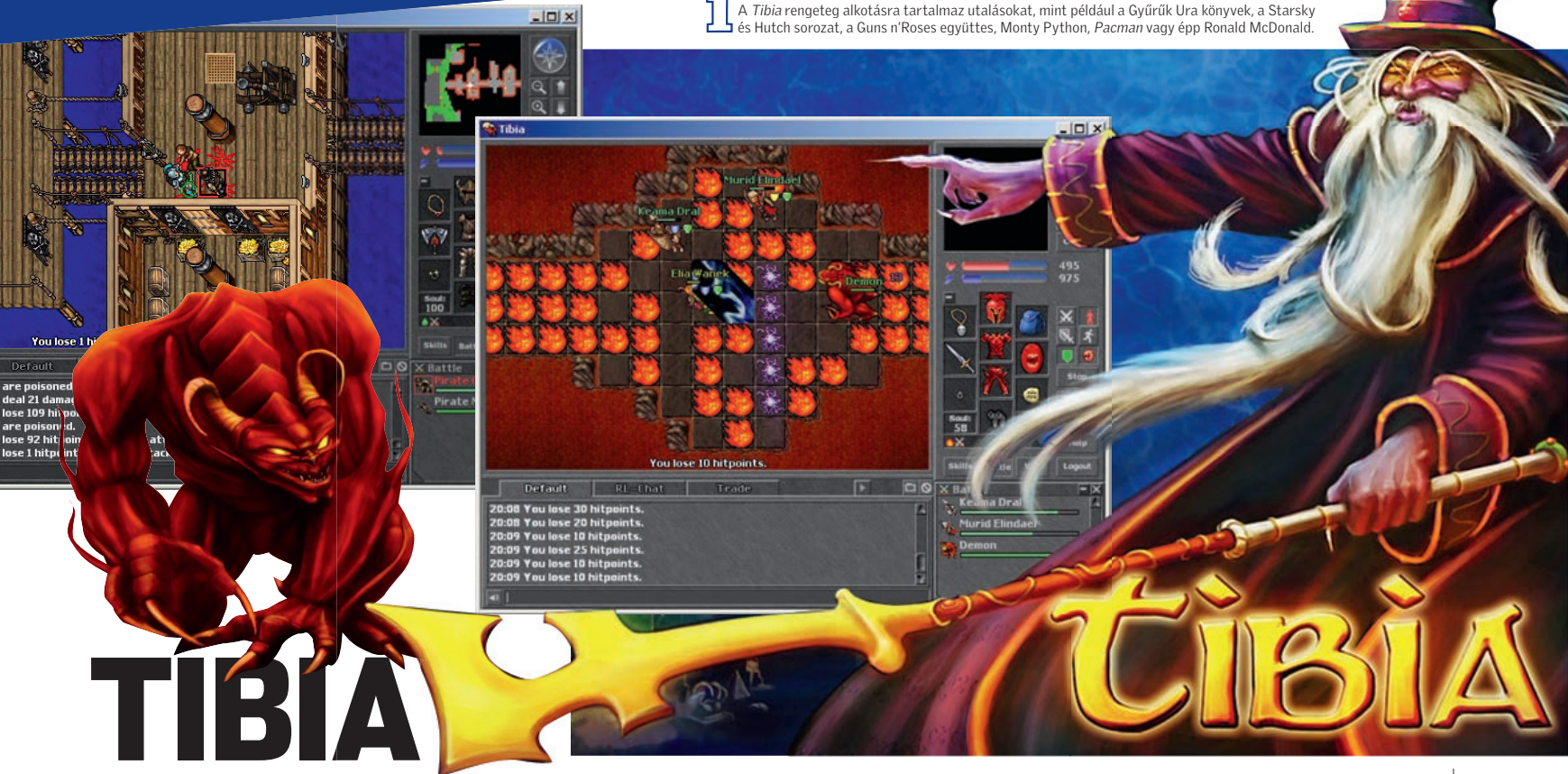
- eredeti környezet, jól elmesélt történet
- élő, szerethető karakterek
- remek fejtörők...
- ...amelyek néha szadistává válnak
- gyenge figurák, hátterek, animációk
- rövid

72

Horror- és kalandrajongóknak kötelező, a többiek kerüljék



A *Tibia* rengeteg alkotásra tartalmaz utalásokat, mint például a Gyűrűk Ura könyvek, a Starsky és Hutch sorozat, a Guns n' Roses együttes, Monty Python, Pacman vagy épp Ronald McDonald.



KIADÓ CipSoft **FEJLESZTŐ** CipSoft **RÖVIDEN** Skandináv mondakörre épülő online szerepjáték, orkokkal, törpékkel, tündérekkel és egyéb fantasy teremtményekkel.

Tizennégy év szép kornak számít, főleg a játékiparban

//Mastigias

A TIBIA AZ EGYIK LEGRÉGEBBI MMORPG, amely 1997-ben nyitotta meg kapuit. Eseménydús év volt ez, ekkor jelent meg a Diablo, a Grand Theft Auto és az Age of Empires is. Volt mivel játszani, az online szerepjátékok viszont csak szűk réteghez jutottak el. Ettől függetlenül a *Tibia* azóta is töretlen népszerűségnek örvend.

TIBI! ÁZZUNK MÉG!

A játék izometrikus megjelenítést használ, a karakterünket billentyűvel és egérrel irányíthatjuk. A játéktér rácsokból áll, ahol fel, le, jobbra és balra haladhatunk. Amire mindenképp szükségünk lesz a *Tibia* világában való kalandozásra, az a türelem. Nemcsak az utazás történik lassan, hanem csak

az egérrel kerülhetünk interakcióba a környezetünkkel (jobb kattintás, lenyíló menüből való választás), ami időnként elég frusztráló tud lenni. Első indításnál különböző tutorialjellegű küldetéseket kapunk, hogy megismerkedjünk az alapokkal. Csak a nyolcadik szint elérése után választhatunk magunknak karakterosztályt a druidák, bölcsek, lovakok és paladínok közül. Más MMO-khoz hasonlóan fő célunk tapasztalati pontok szerzése és maga a szintlépés. Attól függően, milyen fegyvert, illetve képességet használunk a legtöbbször, lehetőségünk van ezeket maximálisan fejleszteni. A harc mellett egyéb tevékenységet is üzhetünk, például horgászhatunk. Ahogy fentebb említettem, az irányítás és interakció az egérrel történik, így maga a harc is. Mielőtt azonban kardunkba dőlénk amiatt, hogy kattintgatni kell az ellenfeleken, egy jobb oldali kis dobozokban több parancsot is egyszerűen kiadhatunk karakterünknek, például azt, hogy kövessen valakit, vagy épp támadja meg – bizonyos mértékig ez könnyít az egyébként nehézkes navigáláson. Itt találjuk még képességeink és állapotunk leírását, a térképet, és tárgylistánkat is. A *Tibiában* nemcsak a többi játékkal kerülhetünk interakcióba, hanem NPC-kkel is, aiktól különböző küldetéseket kapunk, sőt beszélgethetünk is velük néhány kulcsszó segítségével (például egy „hello” köszönéssel máris párbeszédbe kezdünk). A játékban megtalálható még a PvP lehetősége is, több szerveren.

SZÉP, SZÉP, DE RONDA

A grafika mai szemmel nézve igencsak ronda, viszont ezt olyan szempontból is nézhetjük, hogy ez adja meg a játék retróhangulatát (és sok-sok éves gépeken is elfut). A vizuális síkon kívül másik fontos csatorna, amely hatni tud ránk, a vokális – de nem a *Tibiában*! Ebben az MMORPG-ben ugyanis egyáltalán nincsenek hangok, sem effektek, sem zenék, így azok, akik saját muzsikát szottak hallgatni játék közben, örülhetnek. A *Tibia* ingyenesen elérhető, de bárki vehet magának prémium hozzáférést, ami több felfedezhető területet és megszerezhető tárgyat jelent, valamint arra is lehetőségünk van, hogy játékbeli házat béreljünk, ahová meghívhatjuk a barátainkat. Mindazok, akik kedvelik a műfajt, bizonyára szeretni fogják a *Tibiát*, de azoknak, akik esetleg mostanra vették rá magukat egy szerepjáték elkezdésére, nem ajánlott. A játék angolul érhető el, ezért nem árt hozzá haladó szintű nyelvtudás, ha érteni akarjuk a küldetéseket. A *Tibia* nem a legjobb MMORPG, főleg nem 2011-ben, de mégis tizennégy éve működik, ami igencsak hosszú idő a játékvilágban (főleg mostanában, amikor évente zárnak be stúdiókat, évente állítanak le MMO-kat). Persze ez nem mentség arra, hogy a grafika még mindig a régi szinten van, de egy jó játékot nem feltétlenül a vizuális megjelenítésnek, hanem a játékmenetnek kell elvinnie a hátán. A fentebb felsorolt apróbb hibák ellenére pedig egy re-

mek játékról beszélünk, amely kiálta az idő próbáját. Kell ennél több? [CS](#)

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: svavazz.esrtelkejl!
gamestar.hu/jatek/tibia

GameStar

MASTIGIAS

Néhány apróbb hibától és hiányosságtól eltekintve szerethető alkotás.



HARDVERIGÉNY:

Windows 95/98/ME/2000/Vista/7, 38 MB szabad hely, DirectX 5

- ⊕ klasszikus szerepjáték-elemek
- ⊕ ingyenesség
- ⊕ hosszú távon is szórakoztató
- ⊖ erős angol nyelvtudás szükséges
- ⊖ kopottas grafika
- ⊖ nincs hang

70

Olyan, mint a jó bor: minél idősebb, annál finomabb

i A játék hivatalos honlapján a Bisnovat 5-öt amerikai gyártmányú repülőnek titulálják. Egyébként érdeemes meglátogatni az oldalt, mert igazán jól összerakott produktum.



Sok lesz az a bedöntés



Ha ez Pécs, akkor az milyen folyó?



Odanézz, hullócsillag!

AIR CONFLICTS: SECRET WARS



KIADÓ Kalypso Media **FEJLESZTŐ** Games Farm **RÖVIDEN** Teljes mértékben árkád repülés, világháborús körülmények között.

Légi céllövölde instant pilótáknak

RITKÁN SZOKÁS VÉGSZÓVAL KEZDENI, de ez most indokolt eset azok kedvéért, akik bedőltek annak az előzetes hírnek, hogy a játékban szimulátoros repülhetőség is helyet kapott. Nem, ez nem igaz, méghozzá olyannyira nem, hogy hirtelen nem tudnék az elmúlt évek távlatából olyan címet mondani, ami ilyen szinten árkád repkedés lett volna. Más kérdés, hogy eleve nem jött ki túl sok repülő játék. Ugyanakkor, ha valakinek pont ez hiányzik, vagy túl tudja magát tenni a csalódottságon (ami nem is jogos), akkor el kell ismerni, hogy a fejlesztő Games Farm egészen ügyesen összekalapálta a játékát, mert van története (bár teljesen felesleges), kidolgozott szereplők, pörgős és élvezetes küldetések, változatos helyszínek, és ami árkád játékoktól szokatlan, helyet kapott a belső nézet is.

ADD IDE A DEEDEET!

A játékban a főhőst Dorothy Derbec (barátainak DeeDee) alakítja, aki sajnos nem ismerte az édesapját, de örökölte annak hibátlan pilótágenjeit. Ezt a tehetségét a háború alatt amolyan korai Han Solóként, csempész-ként használja, és fegyvereket, illetve alkoholt juttat el A pontból B pontba. A harcoló feleket illetően teljesen hidegen hagyják az indítékok és a kötelezettségek, teljesen semleges inté-

zi világi ügyleteit, és annak dolgozik, aki többet ígér, ám a múltja utoléri és megkezdődik saját titokzatos háborúja annak kiderítéséért, hogy miként is tűnt el az apja. DeeDeet mindenben támogatja Tommy, aki még a lány gyermekkorában, részegen tett ígéretének megfelelően pótapaként és oktatóként is funkcionál, illetve velük van még Clive, az alkoholizemű gépész, aki a repülő állapotaért felel. Későbbiekben felbukkan Gerald McIntyre, aki nem túl meglepő módon szintén nagy barátja az itálnak, illetve Night Owl, aki az ellenállás ismeretlen hangja (és elvileg nem iszik).

HASRA A BOTOT!

Összesen 16 repülőgép kabinjába huppanhatunk bele, amelyeket a fejlesztők kellő odafigyeléssel modelleztek le és szemre nagyon tetszetősek, főleg a belső nézet miatt. A teljesség igénye nélkül megtalálhatjuk köztük a Spitfire Mk IX-et, a Ju-87B-2 Stukát, a B-25 bombázót, az 1917-ben hadrendbe állított Albatrost, de még a Bisnovat 5-öt is, amely igazából 1948-ban repült először. Ugyancsak a sugárhajtású modellek közül képviselteti magát a Gloster Meteor és az elszabott denevérré emlékeztető Horten Ho 229 is. Nem kapjuk meg az összes gépet azonnal, hiszen hová lenne akkor az izgalom, hanem a küldetések

teljesítése közben megszerzett csillagok száma alapján unlockolhatjuk őket. A közel ötven bevetést hét különböző háborús helyszínen repülhetjük végig, így hasíthatjuk a levegőt Tobrukban, bombázhatunk gazembereket Bakuban, manőverezhetünk a jugó völgyekben, ellátogathatunk Lengyelországba, bepillantást nyerhetünk az Overlord hadműveletbe, és országhatunk szlovák légtérben, de még Belgrád és Berlin is helyet kapott. Mindezek mellé a küldetések is változatosak, hol hajókonvojt kell megtámadni, hol földre kell kényszeríteni egy repülőgépet vagy menetszlopot bombázni, esetleg kényszerleszállt pilótát kimenteni.

EZ MOST REPÜL VAGY ZUHAN?

Vannak azért bajai is az AC:SW-nak, mert értem én, hogy árkád játék, de az átesés még ebben az esetben sem úgy van, hogy repülünk és a kritikus sebességnél átmenet nélkül nekiállunk zuhanni. DeeDee szinkronja is olyan, mintha benne lenne már pár százezer kilométer a hangját kölcsönző hölgyben. Grafikát illetően felemás az értékelés, mert egyrészt szörösek a vonalak, másrészt viszont mégsem csúnya, kicsit szögletes a terep, de mégis hihető a vonalak. Pillanatnyi ki-kapcsolódásnak nagyon megteszi, és 3D-ben is játszható. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

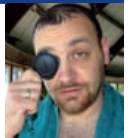
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!

gamestar.hu/jatek/air-conflicts-secret-wars

GameStar

RG

Rászúrná a gázt és rátapadni a tűzgombra, de jó!



HARDVERIGÉNY:

Win XP/Vista/7, Intel C2D E7300 266 GHz/ AMD Athlon II X2 255, 3 GB RAM, GF GTS 150 / HD 5670 512MB, 9 GB HDD

- belső nézet
- változatos küldetések
- mindenki iszik
- nagyon árkád
- mindenki iszik

77

Átsodrótunk Szerbiába

BEMUTATÓ MEN OF WAR: ASSAULT SQUAD



Tankot sétáltató katona



Egy katona szabadesést hajt végre fél méterről



Ha már unalmasnak találjátok a második világháborút, akkor érdemes lehet megvárni a *Men of War: Vietnam* kiegészítőt, ami a '60-as '70-es évek legismertebb délkelet-ázsiai konfliktusába repíti a játékos kórház arzenállal és a valóságban is alkalmazott taktikákkal felvértezve.

MEN OF WAR: ASSAULT SQUAD

KIADÓ 1C Company **FEJLESZTŐ** DigitalMindSoft **RÖVIDEN** Második világháborús stratégiai játék önállóan futtatható kiegészítő lemeze, amely az autentikusan modellezett egységekre és a taktikára helyezi a hangsúlyt.

Tankra, magyar!

MINDIG ÖRÖM OLYAN stratégiai játékkal találkozni, ami valóban igénybe veszi az ember szürkeállományát, és nem abból áll, hogy előbb teremtik meg egy invázió feltételeit, mint a riválisunk; aztán pedig a legerősebb egységünk (jellemzően valamilyen tankból) tömeggyártással annyit állítunk elő, hogy még a fél Afrikát rendszeres időközönként letaroló sáskahad is eltörpül mellette.

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

A *Men of War* kiegészítője a második világháborús stratégiai játékok rajongói közül azoknak való igazán, akik nem várják el, hogy egy fordulatos történetet feldolgozó, hadjáratát összefűzőt missziók páráztassák el őket. Ehelyett komoly kihívást jelentő 15 szcenárió vár ránk skirmish módban, amelyeknek egyedül, de akár másokkal együtt is nekiveselkedhetünk. Alternatív megoldásként választhatjuk az online összecsapásokat is – nem mindennapi élmény, amikor 16 játékos csapatai esnek egymásnak egy gigantikus térképen. Az Egyesült Államok, a Brit Nemzetközösség, a Szovjetunió, Németország és Japán csapatait vezethetjük győzelemre Normandiától Észak-Afrika sivatagain át Délkelet-Ázsia őserdeiig úgy, hogy közben elfelejtjük az RTS-ekben megszokott tank rush-t. Ebben a játékban a páncélosok önmagukban csupán drága, ám könnyedén megsemmisíthető célpontok, hiszen a leg-

több gyalogos alakulat rendelkezik valamilyen tankelhárító eszközzel. A siker kulcsa a fegyveremek megfelelő kombinációja. Minden körülmények között kísérjék talpasok a láncfalpasainkat, akik szükség esetén megjavíthatják a sérüléseit. Küldjünk ki felderítőket, hogy tüzéségünk szemeként szolgáljanak. Ne feledjük azonban, hogy bakáink nem szívlelhetik az ólommérgezést, ezért célszerű úgy mozogni velük, hogy lehetőleg mindig valamilyen tereptárgy (akár saját kilótt járműveink roncsai) takarásában legyenek, nehogy lekaszálja őket egy sorozat. Becsüljük meg egységeinket, javítsuk, gyógyítsuk őket kitaróan, mert a stratégiai pontok elfoglalásáért cserébe csak korlátozott számban tudunk erősítést igényelni. Ha csak mód adódik rá, szedjük össze az ellenség hátrahagyott felszerelését, helyezzük üzembe leharcolt járműveit, s fordítsuk ellene saját fegyvereit.

HOMOKSZEM A HADI-GEPEZETBEN

A *Men of War: Assault Squad* erényei számosak ugyan, de nem is egy hibája akad, amit nem hagyhatok szó nélkül. Kezdeném például egy irányításbeli anomáliával, hiszen időtlen idők óta nem láttam olyasmit, hogy a kurzorbillentyűket használva ne lehessen pásztázni a kamerával. Ugyanígy ront az összképen, hogy az utolsó küldetések minden kreativitást nélkülözve inkább csak a korábban már elpufogatott elemekkel élnek, magyarán az egyik brutálisan megerő-

sített gócpont után következnek a másik. A harcok indokolatlanul sokszor igényelnek részünkről beavatkozást, s a mikromenedzsment sok számára bizonyulhat frusztrálósnak. Minden egyes elfoglalt ágyúhoz embereket kell rendelnünk, osztagokat vagyunk kénytelenek megbontani, ha meg szeretnénk javíttatni a harcjárműveinket, s akkor még nem is említettem a lőszer és az üzemanyag utánpótlásának kérdését. Vegyük például az örök kedvenc Tigriseket, amelyek mohóbban szürcsölik a benzint, mint a hajótörött az esővizet három nap hanykolódás után a nyílt óceánon. Ha visszavonjuk őket a frontról, míg elvégezzük a szükséges utánpótlást és a javításokat, akkor az MI felfedezi, hogy rés keletkezett az arcvonalon és azonnal ellentámadásba lendül. Az utánpótlást a páncélosok szállítani sem életbiztosítás, egy véletlen találat tűzlabdává változtathatja a teherautót. Próbálkozhatunk még azzal is, hogy a tank épségét kockáztatva már-már veszélyesen hosszú ideig tesszük ki ellenséges támadásnak, de közben feljebb toljuk a frontvonalat, s ezáltal közelebb kerülhet az utánpótlás is.

A logisztikai kihívásoknál is nagyobb gondot jelent, hogy az MI hihetetlenül agresszív, gyakran kapjuk majd magunkat azon, hogy amint elfoglaltunk egy stratégiai fontosságú pontot, már érkezik is az ellentámadás, ami általában olyan vehemens, hogy kénytelenek vagyunk visszavonulni, rendezni sorainkat, majd

újra támadásba lendülni. Ez pedig így megy akár órákon keresztül. **GS**

//Chavalier

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/men-of-war-assault-squad.html

GameStar

CHAVALIER

Vége egy stratégia, amit nem csupán megszokásból sorolunk ebbe a kategóriába.



HARDVERIGÉNY:

Windows 7/Vista/XP, 2,6 GHz processzor, 1 GB RAM, GeForce 6200/Radeon 9600 grafikus kártya

- + autentikus
- + coop
- + komoly kihívás
- időnként túl komoly
- nincs kampány

81

Nem telitalálat, de azért közel volt



A Verdák című animációs filmet 2006-ban mutatták be a mozikban. A Pixar koncepciója egyszerű volt: az autókat mint személyeket ábrázolták, akik különböző vicces kalandokba keveredtek. A folytatás idén került a filmszínházakba, Verdák 2. címmel.



Villám McQueen, a kegyetlen



CARS 2: THE VIDEO GAME

KIADÓ Disney Interactive Studios **FEJLESZTŐ** Avalanche Software **RÖVIDEN** A Verdák második részének feldolgozása, autóversenyzős stílusban (ki gondolta volna?)

Halálos iramban a Verdákkal

A VERDÁK MÁSODIK RÉSE A MOZIKBAN MÁR MEG-ANYERTE A FIATALABB KOROSZTÁLY TETSZÉSÉT, így nem csoda, hogy megérkezett a játékfeldolgozás is. Érdekes helyzet áll fenn a Cars 2: The Video Game esetében, mivel nem a film történetét fogjuk „átélni”, a karaktereken és az alaphelyzeten kívül nem sok köti össze a két Verdákat.

MARIO KART RELOADED

Az első Cars játékban még szorosan követtük a film cselekményét, a második részben viszont már más a helyzet. A történet szerint az Ügynökség kocsikat képez ki, és... nincs és, ennyi a történet, rögtön kezdődhet a móka! Aki játszott már Mario Karttal, az nem fog sok újdonsággal találkozni: versenyeken veszünk részt, ahol nemcsak a tövig nyomott gázpedállal, hanem egyéb, nem túl tisztességes módokon is győzhetünk. Különböző fegyverek, levágások és képességek segítenek minket abban, hogy utolsókból elsőkké váljunk – ezek a könnyítések viszont ellenfeleink számára is elérhetőek, ezt pedig ki is fogják használni. A játék elején még limitáltak a lehetőségeink: csak pár autó, játékmód és pálya közül választhatunk, majd ahogy sorra nyerjük a versenyeket, egyre több és több út nyílik meg

előttünk. Három karakterosztály létezik: könnyű, közepes és nehéz. A könnyebb kocsik gyorsak, de nem bírnak el túl sok támadást, míg a nehezek lassabbak, ám sokkal tovább maradnak talpon – akarom mondani abroncon. Összesen harminchat személygépjármű és hatféle versenymód közül választhatunk (+2 többjátékos mód): ezek a Race, a Battle Race, a Hunter, az Attack, a Survival, és a Squad (+Battle Arena, Disruptor). A Race sima körverseny, a Battle Race-ben már lökdöshetjük, löhetjük a vetélytársakat. A Hunter egy kooperatív mód, amelyben összesen négyen kell levadásznunk az ellenfeleket. Az Attackban időre kell semlegesíteni a rosszfiúkat, a Survival módban pedig akkumulátort kell gyűjtenünk pajzsunkhoz, miközben helikopterről dobálnak ránk robbanó szeretetsomagokat. A Battle Arenában a többi online versenyző ellen küzdhetünk, míg a Disruptor egyfajta Capture the Flag. Most viszont térjünk rá magára a versenyek menetére. Taktikus autóversenyző játékosoknak olyan finomságok állnak rendelkezésükre, mint a turbó, ugratás vagy a drift lehetősége, amellyel egy energiacsíkot tölthetünk fel, amit aztán beválthatunk újabb turbóra vagy egyéb bónuszra (á la Split/Second). Azok, akik inkább az akciózást helyezik előtérbe, különböző

fegyvereket vehetnek fel a pályán, izzó ikonokon való áthajtással (á la Blur). Olyan csúzikat és eszközöket szerezhetünk be, mint gépfegyver, rakétavető, akna, klasszikus olajfolt, sőt még légi támogatás is, ezek ellen pedig pajzs lehet segítségünkre.

PIXARIZÁLVA

Az irányítás (nem meglepő módon) billentyűzettel történik, a nyilakkal és egy-két akciógombbal. A játék grafikája nem egetverő, de talán nem is várjuk el tőle, hogy az legyen. Azt viszont kiemelném, hogy a karakterek nagyon jól sikerültek, nem csoda, hisz maga a Pixar is besegített a munkálatokba. A másik nagy pozitívum, hogy az animációs film eredeti szinkronhangjai közül néhányan vállalták a játékban való szereplést is, így valóban úgy érezhetjük, hogy a film egyik versenyében veszünk részt. A Cars 2: The Video Game nem egy hűhájáték, de kellemes kikapcsolódást nyújt a kicsiknek, és talán egy-két apuka is élvezni fogja, amikor csemetéjével együtt versenyzik majd. Akiknek viszont nem tetszett a Verdák első és második része, azoknak a játék sem fog, de ez minden filmfeldolgozás esetében igaz. Az idősebb korosztálynak pedig még mindig ott van a Blur és a Split/Second.



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/cars-2-the-video-game

GameStar

MASTIGIAS

Villám McQueen és Matuka ismét meghódítja a fiatalabb korosztályt.



HARDVERIGÉNY:

Windows 7/XP, 3.0 GHz processzor, 1 GB RAM, 256 MB videokártya

- a Verdák karakterei
- humor
- multi
- túl könnyű
- rövid
- csúnyácska

72

A Verdáknak jobban áll a vásznon, mint a monitor

XBOX LIVE-AJÁNLÓ



A jobb oldali kolléga röptében próbálja leszedni a gránátot, de pechére már megölte a bal oldalon látható úriember

CALL OF DUTY: BLACK OPS – ANNIHILATION MAP PACK



Kratos távoli rokona

FALLOUT: NEW VEGAS – HONEST HEARTS

A HARMADIK, ÉS MINDEN BIZONNYAL utolsó DLC immáron többéves hagyományt folytatva a 4 klasszikus multiplayer térkép mellett egy zombisat is tartalmaz. Ez utóbbi Shangri-La névre hallgat és egy romtemplomokkal, barlangokkal, szakadékokkal, csapdákkal tűzdelt dzsungelszakaszt takar, ahol a vadiúj, vudubabává változtató fegyvert a bénító Shrieker, a robbanó Napalm és a szabadon heverő felszerelést lenyúló majmok ellen vehetjük be.

A hagyományos térképek közül magasan kiemelkedik a Hazard a maga élénk színeivel, jól karbantartott golfpályájával, méretéből adódóan pedig csapatos vagy objektívaalapú mókára lehet ideális. Aki viszont gyorsan szeretne mészárszéket rendezni, válassza a szétlőtt autószoit megtestesítő Drive-In

térképet, ahol a közelharc dívik, de akad bűvöhely a sunyi lövészeknek is. A Demolition és a Sabotage játékmódok híveinek ajánlott a méretes Silo térképe, rengeteg épülettel, föld alatti folyosóval és egy kis klausztrófóbiával. A sort a Hangar-18 zárja, ami egyszerű, szimmetrikus, ám kissé fantáziátlan felépítése révén inkább újoncoknak ajánlott, akik csak most ismerkednek a multival. **GS**

GameStar
81
Ár: 1200 MS pont

M ESSZE MÉG A FUTÁR TÖRTÉNETÉNEK vége, hiszen a tervezett négy DLC-ből egyelőre csak kettő jelent meg. Maximalista rajongóknak ugyanúgy ajánlott, mint a Dead Money, hiszen újabb öt szintet csap hozzá az eddigi maximumhoz, s egy rakás hibát kijavít, miközben újakat kreál. Olybá tűnik, hogy a bugok legalább annyira a *Fallout* univerzum részei, mint az óvóhelyek, a szupermutánsok és a Brotherhood of Steel. A *Honest Hearts* történetének kezdetén a Happy Trails karaván kér segítséget, kereskedőinek útja a szinte teljesen érintetlen Zion nemzeti parkba vezet a helyi törzsekhez. Az egykori természetvédelmi terület édenkert lehetne a pusztaságban, ha nem özőnlen el ellenséges törzs. A békésebb klánok segítségünket kérik, s csak

rajtunk áll, hogy a menekülésre és ártatlanságuk megőrzésére, vagy a harcra buzdítjuk őket. Nem mellékesen fény derül Caesar egykori jobbkezeinek sorsára is, miközben hegyet-völgyet bebarangolunk újabb feladatok (lesz bőven), újabb ellenségek (semmi újdonság) és értékes felszerelések (a saját cuccunk erősebb) után kutatva. **GS**

GameStar
72
Ár: 800 Microsoft pont

MAGIC THE GATHERING: DUELS OF THE PLANESWALKERS 2012

A NÉPSZERŰ GYŰJTŐGETŐS kártyajáték legújabb virtuális kiadásába csakis azért lehetne belekötni, mert nem kompatibilis 2009-es elődjével, annak paklijaival és kiegészítő lapjaival. Cserébe viszont irtatlan mennyiségű tartalmat zsúfolt bele a Stainless Studios, hiszen három kampányon, számos fejtörőn csiszolhatjuk képességeinket mintegy 8-10 órán keresztül, hogy aztán online multiban bizonyítsuk tudásunkat. Az egy-egy elleni party mellett két új játékmódot is üdvözölhetünk, a Kétféjű óriást és az Ősellenséget. Különösen az utóbbi érdemel említést, hiszen ebben a módban három játékos támad egy negyedike, akinek lényegesen több életerő, valamint egy csokorra való

extra tulajdonság áll rendelkezésére. A *Duels of the Planeswalkers* 2012-es kiadásának kipróbálása mellett szóló legfőbb indok, hogy egyetlen lap sem gyűrődik meg vagy szakad el, nem vész nyoma a paklinak, s akár a világ másik végén lévő játékosokkal is megmérkőzhetünk, ha a cimboráink a klubból épp nem érnek rá. **GS**

GameStar
91
Ár: 800 Microsoft pont



All in! Megadom!



Roppant hasznos Joe egyik szerkezete, ami munkavédelmi sisakot nyom a belépő zombik kobakjára, miáltal hasznos tevékenységre, egészen pontosan a torlaszok építéséhez szükséges faanyagot biztosító berendezés szétverésére ösztönzi őket.



Nem adom oda a fejszém, ez az enyém, ráadásul te halott vagy!



A zombik mindig libasorban közlekednek, hogy ne lehesen látni, hányan vannak. Vagy azok a buckalakók?



Szia, szépfiú, bírom a búrád!



60 éve várnak a portásra...

FEJLESZTŐ: Candygun Games **KIADÓ:** Digital Reality

DEAD BLOCK

A parkolóőr, az építőmunkás és a cserkész bemegy a kocsmába...

//Chavalier

SOK MINDENNEL VOLTAK kénytelenek szembenézni a múltban azok a szerencsétlen élőhalottak, amelyeknek sorsa az volt, hogy valamilyen videojátékban térjenek örök nyugalomra. Fotóriportertől motoros kaszkadőr, háborús veterántól ámokfutó autósig bezárólag számtalan fenyegetés leselkedett rájuk, sőt egy alkalommal még fura növények is az „életükre” törtek, ám olyan ellenféllel, mint a magyar Digital Reality által kiadott *Dead Block* hármasa, még sosem találkozhattak.

HA ÉN ZOMBI LENNÉK

Ha én zombi lennék, inkább konzerv csirkeaggyelvet ennék, és messzire elkerülném azt a házat, ahova Foxy Jones, Mike Bacon és Jack Foster egyszer betette a lábát. Egykedvűen vánszorognék tovább az álmos amerikai kisváros utcáin, amelynek temetőjéből az ötvenes években felbukkant ördögi muzsika, a rock and roll csalogatott elő. Foxi, a parkolóőr gumibotjával tartja távol a zombikat magától, ha túl közel kerülnének kakaóbarna hátsójához, de rendszeres időközönként sokkolót és pisztolyt is bevethet. A pufók kis Mike számos kitüntetéssel büszkélkedő kiscserkész, aki mindig kapható egy jó tréfára vagy izgalmas csínytevésre. Általában serpenyővel üti el a felé nyúló zombik kezeit, s ha már nagyon szorul a hurok, feláldozza egy hamburgerét, ami rövid időre elvonja a csoszogó, mor-

gó társaság figyelmét. Jack, a trió harmadik tagja tagbaszakadt jó munkásember méretes kalapáccsal, amit szívesen cserél tűzoltószerkercére, szögbelevőjével pedig mozdulatlanra kényszerít néhány élőholtat. Persze ennyi még kevés lenne az életben maradáshoz egy ilyen rettenthetetlen hármastól is, éppen ezért torlaszokat (akad belőlük a zombik által lebontható, folyamatos javítást igénylő, valamint áttörhetetlen típus is) emelhetünk és karakterenként változó csapdákat állíthatunk. Utóbbiakat hatásuktól függően különböző kategóriákba lehet sorolni: azonnal sebző, folyamatosan sebző, csoportosan pusztító, összezavaró, bénító.

BARKÁCSANFOLYAM

Az építkezéshez és a folyamatos karbantartáshoz (a torlaszt lebontják, a csapdák kimerülnek) tekintélyes mennyiségű nyersanyagra lesz szükségünk. Fát a szétvert bútorokból, csavaranyákat pedig a felszerelési tárgyakat átkutatva nyerhetünk ki gyors gombnyomogatással. A nyílászáróknál (ajtó-ablak) folytatandó építkezés felgyorsítható, ha nyomva tartjuk az akciógombot. Az egyetlen kivételt az egyszerű torlasz jelenti, amelynek felhúzása közben a jó pillanatban kell gombokat nyomogatnunk, hogy kevesebb anyagból építsünk tartósabb barikádot. A magasabb pontszám és az achievementek megszerzése mellett már

csak azért is célszerű mindent szétverni és átkutatni, hogy különféle fejlesztéseket (jobb elsődleges és kiegészítő fegyverek, új típusú csapdák és torlaszok) és egyéb hasznos eszközöket találjunk, mint például a radiátorra helyezhető sonkaszeletet, vagy a zombikat halálig tartó zötyögésre készített zenegépre való aprópénzt. A küldetések célja kétféle lehet: vagy egyenként kell összeszedni egy gitárszett darabjait, majd a húrok közé csapva zenével pusztítani el végleg a zombikat egy *Guitar Hero*-szerű minijáték keretében, vagy pedig az élőholtakat ipari mennyiségben irtó Zomb-O-Matic készülék bekapcsolásáról kell gondoskodnunk, aminek feltétele adott létszámú agyfaló likvidálása. Ez utóbbi kevésbé izgalmas, mint a keresgélés, mert a harc nem a *Dead Block* erőssége, kissé körülményes és kényelmetlen ezen a ponton az irányítás. A kampány teljesítése egyedül még a legalacsonyabb nehézségi szinten sem elhanyagolható kihívás, némelyik pálya pokolian nehéz, főleg akkor, ha nincs másik karakter, aki segítene a bajban. A kooperatív mód ellenben bűnös élvezet számtalan vicces pillanattal, és válogatott szitkokkal, ha épp béráznak a haverok, és miattuk harapunk fülbe. Pont ezért vérzett a szívem, hogy a coop nem kapott több figyelmet a fejlesztők részéről: egyrészt hamar elfognak a pályák, másfelől kellett volna egy negyedik szereplő is, hogy ha négyen játszanak, akkor ne ismét-

lődjének a karakterek és a képességek. Végül, de nem utolsósorban kapitális hiba volt kihagyni az online mókát a pakliból.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/dead-block

GameStar

CHAVALIER

Több erénye van, mint hibája, ezért nem csak magyar vonatkozása miatt ajánlom.



- ötletes csapdák
- coop
- rock and roll
- nincs online multiplayer
- hullámzó nehézség
- hosszabb távon unalmas minijátékok

70

Ha szereted a zombikat, próbáld ki, ha nem, akkor meg azért!



BASTION

A túlzott fakitermelés következményei: már az egyszerű turistára is rátámadnak a környezetvédők!

KIADÓ Warner Bros. Interactive Entertainment **FEJLESZTŐ** Supergiant Games **RÖVIDEN** Egy független fejlesztőcsapat előtt épült meg az út az igazi sikerek felé. Alkotásukkal megmutatják az akció-szerepjátékok művészi oldalát.

A test a szabadságunk és reményünk utolsó bástyája

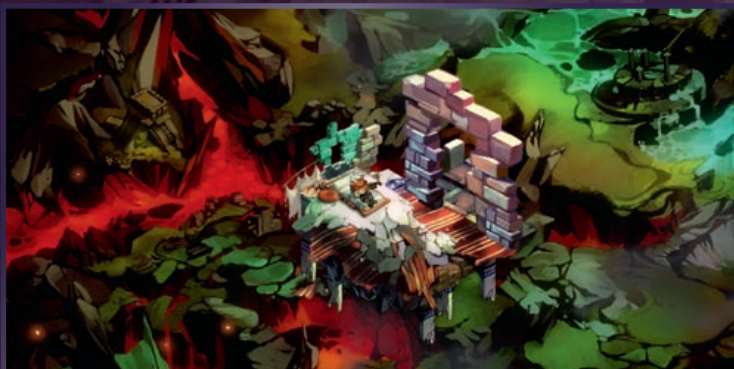
//Nightwolf

EGYRE TÖBB ALKOTÁS BÚJIK MEG A HANGZATOS MŰVÉSZET SZÓ CSALFA ÁLCÁJA MÖGÉ az emberiség civilizálódásával. Így fordulhatott elő, hogy egy zártabb körű rendezvényen ott fityeghetett a kiállított darabok között egy olyan zöld, szőrös szövetdarab, amire több lukacsos lefolyóvédő és néhány alaplap, valamint processzor volt – katonás összevisz-szaságban – rávarrva. Még a kreatora arcán is látszódtott az őszinte „fogalmam sincs, hogy mi ez” kifejezés, miközben bőszen magyarázta a publikumnak, hogy mit is akart kifejezni a kézügyességének kivételése.

Ha mi, értelemmel felruházott lények képesek vagyunk az ilyen kuka mellé esett kreálmányokra ráfogni azt, hogy művészi, akkor mennyivel inkább elismerendőbb azon emberek munkája, akik videojátékok formájában néha csodákat varázsolnak a képernyőinkre. Az Amerikában tevékenykedő Nemzeti Művészeti Alapítványnak köszönhetően nagyobbfajta elismerést kap a műfaj, ugyanis 2012-től hivatalosan is művészetnek minősítik a virtuálisan szórakoztató produktumokat. Erre a titulusra máris rászolgál a *Bastion* névre kereszttelt matéria, amelyet egy pindurka csapat, a Supergiant álmodott meg, majd készített el.

A CSIPET-CSAPAT NAGYOT CSAPAT!

A félútcatnyi emberkét számláló fejlesztőcég gondolt egy merészre, majd egy határozott huszársuhintással bele is vágott egy olyan akció-szerepjáték elkészítésébe, amelyben rendhagyó módon jelenítenek meg egy elfeledett világot és annak történetét. Mind ötletében, mind megvalósításában olyannyira sikerült a *Bastion*nek kitűnnie a tömegből, hogy nem kisebb cég nyújtott neki segítő juttatást, mint a Warner Bros. Az készítette erre a lépésre a nagy múltú kiadót, hogy meglátta a fejlesztőkben a tehetséget és azt, hogy milyen, amikor a képzelet találkozik egy remek innovációval. Szerencsére magára a műre (mert ugye nemsokára már hivatalosan is annak hívhatjuk) nem hatott ki ez az összebútorozás, így a készítőknak megalkuvás nélkül és független készítőként sikerült ki-



i A *Bastion* a Game Critics Awards keretén belül – amit az E3 után rendeznek meg – megnyerte a legjobb letölthető játékért járó díjat. Olyan címek indultak még a versenyben, mint a sokak által várt istenszimulátor, a *From Dust*, vagy a PlayStation 3-ra megjelenő *Journey*.



Nem megmondtam, hogy kelkáposztára ne igyál tejet?!



vitelezniük az alkotást, ami máris bezsebelt egy komoly elismerést!

LÉPTEINK NYOMÁN SZÜLETNEK MEG AZ ÓDON FALAK

A játék története nem hiszi magáról azt, hogy ő székelt a spanyolviaszt. A sztori receptje nagyon egyszerű: a körülöttünk lévő világ úgy, ahogy van, elpusztult és darabjaira hullott. A mi feladatunk lesz, hogy ezt rendbe hozzuk.

BIZONY, MERT A VILÁG, AMI KÖRÜLVESZI... VAGYIS NEM VESZI KÖRÜL SEMMI

DE MÉGIS HOGYAN?

Előfordult már, hogy egy átmulatott éjszaka után – üres üvegek gyűrűjében ébredve – a legnagyobb kihívást az jelentette, hogy összerakd az előző este eseményeinek képkockáit? Főhősünk feltehetően nem rúgta magát atomrészegre, de feladatának jellegét tekintve hasonló erőpróba elé állítja a sors. Ágyából kikelvén zilált hajú barátunknak valószínűleg nem kellett azon gondolkodnia, hogy milyen fajta hígítóval fogja lemosni az arcára – alkoholos filccel – pingált fallikus jelképet (ahogyan mostanság a jól sikerült bulikban billogozzák meg ily módon azokat, akik kiütték magukat). Őt most ugyanis olyan életeket érintő, létfontosságú küldetés várja, amit csak józanul hajthat végre. Bizony, mert a világ, ami körülveszi... vagyis nem veszi körül semmi, hisz ahogy úttörőként szeli a levegőt, úgy nyeri vissza alakját előtte és mögötte a táj. A folyamatosan és szakaszonként épülő-szépülő környezet minden egyes darabja egy műalkotás, amit a készítőik kézzel rajzoltak és festettek meg! Olyan érzete támad az em-

bernek – miközben folyamatosan halad előre –, mintha egy eszeveszett rohanásban kezdene a festményektől tarkított párizsi Louvre folyosóin. Ezen látványorgia mellé még kapunk egy narrátort is, aki szinte kezünket fogva végigkalauzol minket – vagyis a Kölyköt – ezen az egész forgatagon. Az általa regélt dolgokból tudhatjuk meg, hogy miként fajult el ennyire kaotikussá a helyzet. Személyében nem egy előre beprogramozott mesélővel találkozhatunk, hanem egy minden mozzanatra reagáló fabulafaragóval. Például, ha nagyon hezitálunk, vagy nem találjuk a tovább vezető ösvényt, akkor kendőzetlenül közli a hallgatósággal, hogy mi most abszolút nem vagyunk a helyzet magaslatán.

ANNYIRA JÓ, MINT EGY INTERAKTÍV MESEKÖNYV

A változatos helyszíneknek hála nem válnak monotonná a lendületes küzdelmek, amelyekben a főszerepet mindenképpen a garmadával megszerezhető és folyamatosan tuningolható fegyverek töltik be. Így mindenki megtalálhatja a személyiségéhez legközelebb álló

harci stílust, amit a díszes ellenállományon vethet be.

A közel tízórás kaland végig kihívások elé állítja karakterünket és bizony nyugtázhatjuk, hogy ezért a játékért simán elmorzsolhatunk egy esti fohászt... Már csak azért is, hogy a konzolos verzió mellett a PC-s közönség is mihamarabb megizlelhessen. A fogyasztása mindenképpen ajánlott a jelenlegi teljes populációnak. Mint egy műalkotásnak, a *Bastion*oknak is vannak kisebb hibái – amiken lehetne csámcsogni –, de mindezekkel együtt egy nagyon egyedülálló kalandban lehet részük azoknak, akik rálépnek erre az útra. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

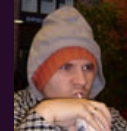
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékel!

gamestar.hu/jatek/bastion

GameStar

NIGHTWOLF

Egy új világ alapköveit tehetjük le...



- + művészi grafika
- + a narrátor aktív jelenléte
- + rengeteg fejleszhető fegyver
- + közel 10 órányi játékidő
- kooperatív mód hiánya

87

Ahová lépek, fal terem!

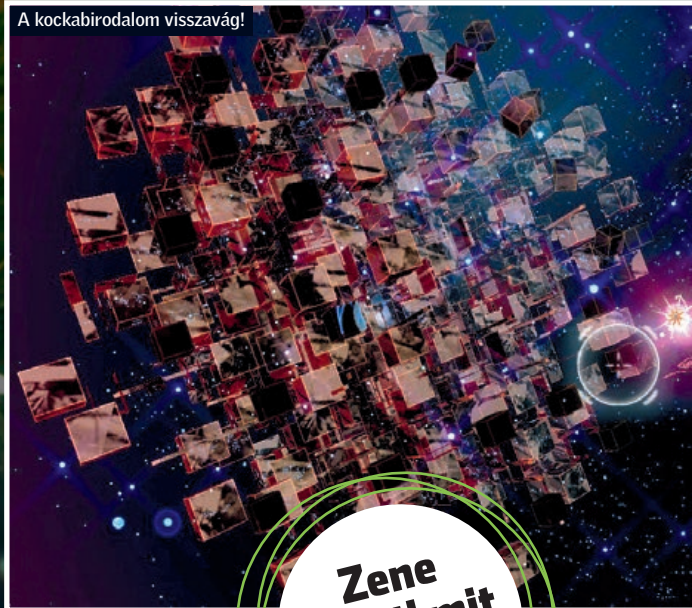
Na, kedves lakberendező úr! Körülbelül ilyenre szeretném a nappalimat





Mátrix, Tron, egy kis Rózsaszín flamingó-érzéssel meghintve

A kockabirodalom visszavág!



Zene nélkül mit érek én?

CHILD OF EDEN

KIADÓ Ubisoft **FEJLESZTŐ** Q Entertainment **RÖVIDEN** Újszerű shoot 'em up, amelyben nemcsak a kurzort, de a zenét is te irányítod.

Színes kaland egy új, absztrakt világba

SEMMIKÉPPEN NEM ÁLLÍTHATJUK, hogy a játékvilág ne élt volna meg rengeteg mindent. Egyes kutatók szerint semmilyen művészeti ágban nem lehet már igazán újat létrehozni, mert véges az eszköztárunk. Mizuguchi Tetsuya japán videojáték-dizájnere a *Child of Eden* segítségével próbálja nekik és nekünk is megmutatni, hogy tévednek.

NA MIZU?

A *Child of Eden* nem hasonlítható semmilyen más játékhoz, már ha nem ismerjük a sokak által igazi művészeknek tartott Mizuguchi életművét. A stílusára jellemzőek az absztrakt formák, a shoot 'em up játékmene, a színek, a síkidomok és a testek korlátlan használata, amelyek újszerű, néhol euforikus, néhol epileptikus eleggyé olvadnak össze. Éden világa is megőrizte ezeket a tulajdonságokat: a rengeteg impulzus, az egyre kiteljesedő és megszépülő környezet gyakran szajátátásra készíti a játékost. Az élmény egyedül: a kontroller vagy a Kinect segítségével a testünkkel irányítható, kétféle „fegyverrel” az élénk érzéző, formátlan gonosztevéket irtjuk, világokat készítünk és építünk újja, közben pedig érezzük, élvezzük és csináljuk a zenét. Nagyjából ez a lényege a játéknak.

SZÍNES ÜRESSÉG

Színes, elvont, elmebeteg, tripszerű világba csöppenünk. Őt pályán keresz-

tül kell bizonyítanunk, hogy régen sokat jártunk játéktérben lövöldözni, de legálabbis gyorsan tanulunk és jók a reflexeink. Az egyes világok tematikus archívumok: Mátrix, Evolúció, Szépség, Szenvedély, Utazás névre hallgatnak, egyiket kell teljesíteni a másik után, és egyre nehezebbek, egyre komplexebbek, egyre szebbek lesznek, ahogy haladunk előre. A Mátrix vezet be minket Lumi világába, aminek megalkotásához úgy tűnik, az alkotó Mizuguchi is bevette a piros (vagy a kék?) pirulát. A *Child of Eden* elején néhány szövegbuborék elmagyarázza nekünk, hogy a távoli jövőben vagyunk, ahol az internetnek megfelelő mesterséges intelligencia, az Éden uralkodik, és az ember(i)ség utolsó maradványai egy Lumi nevű lány archivált emlékei, amelyet vírusok támadtak meg. A mi feladatunk, hogy ezeket a vírusokat elpusztítsuk és/vagy átalakítsuk valami teljesen véletlenszerű más dologgá, hogy az archívumok épek maradjanak, ezáltal... – ezáltal nem tudjuk, hogy mi fog történni, de ha tudnánk is, az sem számítana. A történetnek se füle, se farka, semmi értelme, semmi jelentősége, rengeteg benne a megválaszolatlan kérdés, nem is tudjuk, hogy mi miért történik. Úgy tűnik, mintha az egészet csak valamilyen felsőbb nyomásra beleértették volna, hogy aztán ha valaki megkérdezi a készítő urat, hogy „na és miért lett abból az izéből bálna, miután rá-

lőttem?”, akkor azt mondhatja, hogy „hát azért, mert az egy olyan vírus, meg Lumi emlékei, meg minden, érted, nem?” Hát nem. Olyannyira jelentéktelen a történet a játékban, hogy ha valaki úgy csöppen bele a világába, hogy nem látta a szöveget az elején, akkor fogalma sincs, hogy vírusokat irt éppen, de ugyanolyan élményben van része, mint annak, aki tisztában van azzal, hogy most a Project Lumit csinálja, és nagyon fontos küldetése van.

A BÁLNÁKAT LELÖVİK, UGYE?

Így vagy úgy, de beleszöppenünk a Mátrixba. Trance dübörög a háttérben, és hamar rájövünk, hogy mit kell csinálni, mert tulajdonképpen csak löni lehet. Arra is felfigyelünk, hogy lövéseink nem pisztolydörrenések, hanem zenére változó kísérőhangok, amelyek végtelen „tölténnyel” rendelkeznek, és akkor szólaltathatjuk meg őket, amikor csak akarjuk. Lövünk először az egyik, majd egy idő után a másik fegyverrel, figyeljük, és egyszerre csináljuk a zenét. A kép és a hang hihetetlenül össze van komponálva, a minimalista környezet változásával az ütemek is változnak a „fegyverhangjainkkal” együtt, és a bekódolt, folyamatosan érkező „ellenfelek” száma és formációja játssza a zenetanár szerepét. A *Child of Eden* ez alapján tulajdonképpen egy formálható zenei alkotás, amely irányítja a játékos/zenész' kezét,

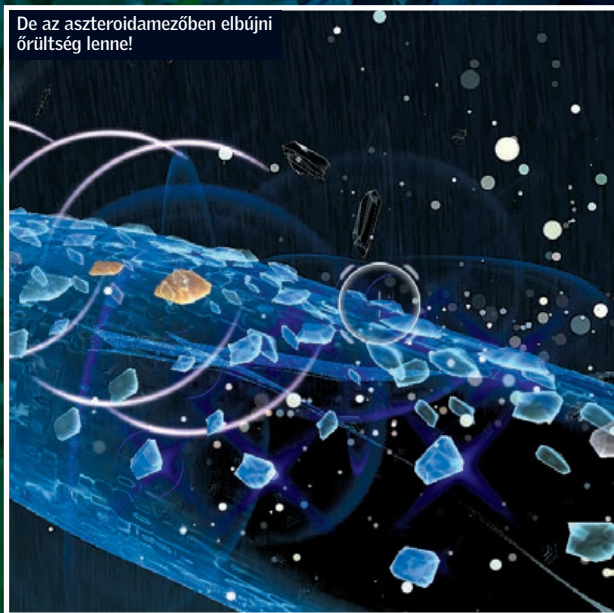
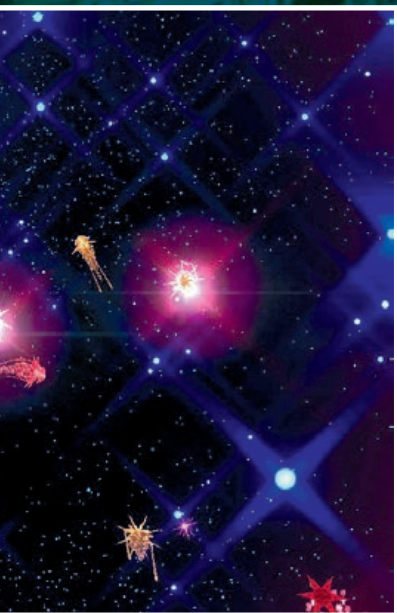
miközben újra és újra hatalmas vizuális impulzusokkal látja el. Az Evolúció-archívum például leginkább vízi világ-ra hasonlít tengeri csigákkal, rájákkal, bálnákkal, főnixekkel, amelyek először absztrakt formákból jönnek létre, miután lelőttük őket. A játék egyik legszebb és legnagyobb kihívása az említett bálna – ehhez kötődik az Éden első elkápráztató momentuma. Az állat körvonalakból és köszerű pöttyökből áll, szinte úszik a fekete háttérben, nekünk pedig sorra kell löni a pöttyeit, hogy a végén „kész legyen”, „megcsináljuk”. Aztán hálásan elúszik, majd pedig főnixbossá változik, aki folyamatosan lila rakétákat küld az arcunkba. Köszí.

A CSILLAGSZEMŰ

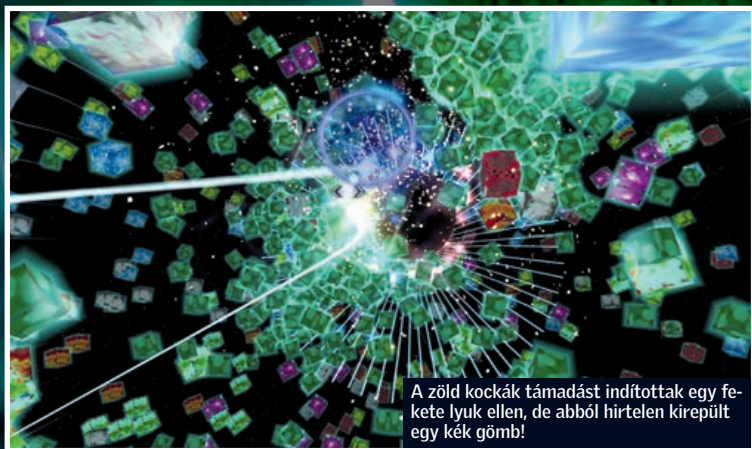
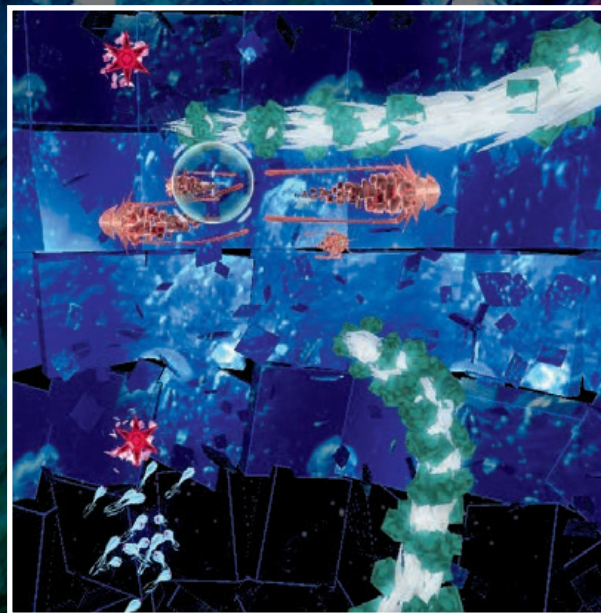
A bálnafőnix szerencsére a közhiedelemmel ellentétben már nem támad fel a hamvaiból (esetleg Hamvai PG, kackac), úgyhogy megnyílik előttünk a legszebb pálya, a találó nevű Szépség, ami miatt érdemes kipróbálni a játékot. A lövésre nyíló tavirózsák, a repkedő, futurisztikus pillangók egyszerűen gyönyörűek – ha valaki ennél a pontnál nem kedveli meg a játékot, sosem fogja. A Szépség ismét egy bossal zárul, mint ahogy az utána következő Szenvedély, és a nehéz, kétszer olyan hosszú zárópálya, az Utazás is. Senkit se tévesszen meg, hogy az sokkal hosszabb: kevésbé tapasztalt játékosok

//Sophiaso

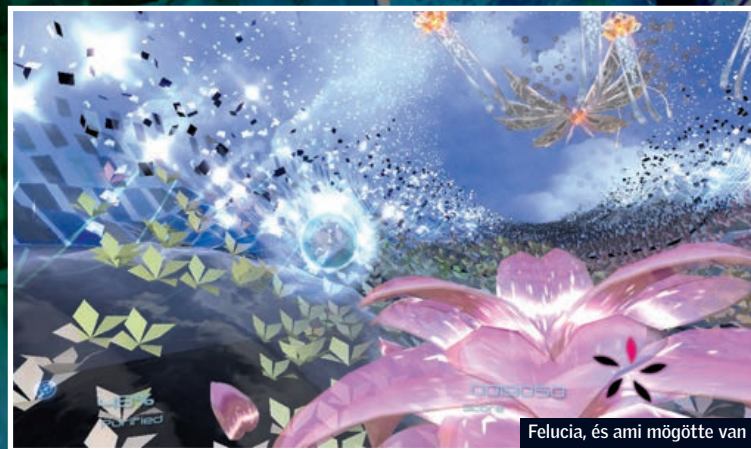
i A *Child of Eden* szereplője, Lumi egy Genki Rockets nevű, Mizuuchi által kreált fiktív banda énekesnője, akik a játék zenéjét is szolgáltatják. Az együttes a művész játékaiban rendszeresen megjelenik.



De az aszteroidamezőben elbújni örültség lenne!



A zöld kockák támadást indítottak egy fekete lyuk ellen, de abból hirtelen kirepült egy kék gömb!



Felucia, és ami mögötte van

A CHILD OF EDEN FORMÁLHATÓ ZENEI ALKOTÁS, AMELY IRÁNYÍTJA A JÁTÉKOS/ ZENÉSZ KEZÉT, MIKÖZBEN ÚJRA ÉS ÚJRA VIZUÁLIS IMPULZUSOKKAL LÁTJA EL

esetében is ez a hosszúság maximum 25 perc. Az első négy archívum átlagos futamideje mindössze 10 perc, a játékot pedig összesen másfél-két óra alatt bárki végig tudja játszani. Az újrajátszási értékről azért gondoskodtak: az egyes archívumok végén kiértékelést kapunk teljesítményünkről, ami kipucolási tehetségünket firtatja. Öt csillagot kaphatunk ügyességünkre (figyelem! Kinecttel játszva sokkal engedékenyebb a program), valamint százalékokat kapunk arra, hogy mennyi lényt sikerült kipucolunk, összemérhetjük az időnkét az online ranglistával, és minden futam végén választhatunk egy extra vizuális elemet, ami a játék menüjében fog megjelenni. Ha nem is motivál minket, hogy időben vagy százalékban jobbak legyünk, az átlagosan elért 2-3 csillag nem elég

ahhoz, hogy az új pályákat elérjük: az Utazáshoz például 20 csillagot kell összegyűjtenünk, vagyis ha az az egyáltalán nem elképzelhetetlen eset állna fent, hogy nem sikerült az első négy pályát ötösrre teljesítenünk, akkor valamit bizony újra kell játszanunk. Ha pedig újrajátsszuk, akkor már kicsit ismerősebb a világ, és lehet, hogy ezúttal jobban ráérezzük az ízére, ráadásul cukorkát is nyomnak a kezünkbe, mert választhatunk még egy bónusz repkedő vizuális elemet a menünkbe. Éden folyamatosan kínálgat minket, a kedvünkben akar járni, ráadásul az 5 pálya teljesítése után megnyitja a Hard mode és a Challenge pálya lehetőségét. De vajon ez tudja feledtetni velünk, hogy bugyuta a történet, és hogy teljes árat fizettünk egy másfél órás játékért?

DRÁGÁM DRÁGÁN

Számomra nem. A *Child of Eden* nagyon lapon indul. Hála a bálnának és az utána következő Szépség pályának, valóban egyedí, különleges és gyönyörű megoldásokat vonultat fel. Bár nagyon rövid, néha mégis nagyon hosszú: talán az említett pályáig a legtöbben nem is bírják ki a játékot. Időt kell neki hagyni, és mindenképpen ki kell próbálni kontrollerral (úgy sokkal könnyebb, és jobban lehet a zenéhez alkalmazkodni), és Kinecttel is (bárki bármit mond, nem tökéletes a kinectes irányítás, nehéz és körülményes), hogy teljes legyen az élmény. A játék rendelkezik egy úgynevezett Feel Eden funkcióval is, amely során annyit bénázunk, amennyit akarunk, nem kapunk pontokat és nem halhatunk meg a le nem lött vírusok bosszúja által, hanem valóban csak „érezzük” a játékot. A trip csak egyedül élvezhető, nincs lehetőség kooperációra, ennek ellenére valóban teljesen újszerű élmény – emiatt a kvalitása miatt kap jó értékelést, de nehéz neki elnézni, hogy tech-demó jellege van, inkább az arkád játékok közt lenne a helye. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/child-of-eden

GameStar

SOPHIASO

Különleges élmény, amely az elején lapon, majd magával ragad, aztán megint lapon.



- + különleges, újszerű
- + ötletes elemek
- + a vizualitás és a zene érdekes ötvözete
- rövid, inkább arkádnak illene be
- tech-demó jellege van
- Kinecttel nehézkes és furcsa az irányítása

75

Egy próbát megér



Egy bigmekmenüt lájtkólával, de jég nélkül, lehet szuperszájban!



Akkor most daloljunk össze pár forintot kannásborra



A bizonyíték, hogy Epona lánypaci



Várj, most kinek szebb vagy nagyobb a pajzs?

FEJLESZTŐ: Nintendo/Grezzo **KIADÓ:** Nintendo **RÖVIDEN:** A legjobbnak tartott *Legend of Zelda* visszatér, amelyben Link Hyrule földjének megmentésére siet lóháton és az idő több síkján.

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3DS

Újjászületett a világ valaha készített legjobb játéka, vagy lehúztak egy újabb bőrt?

//Mayer

TUDOMÁNYOS KÍSÉRLETRE invitálok a kedves olvasót, 13 évvel ezelőtt ugyanis megjelent egy bizonyos Nintendo 64 konzolra a *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* nevű játék, amely akkoriban annyi pozitív kritikát kapott, hogy máig nem előzte meg senki sem. Azt azonban nagyon jól tudjuk, hogy az idő vasfoga könnyedén elrágcsál mindent, ami az útjába kerül, márpedig ha csak nem sikerül a fizika törvényeit valamiképp felülírni, akkor minden oda kerül.

ZELDA RÖVIDEN

A *Zelda* sorozat tagjai rendre ugyanazt a jól bevált formulát követik, folyamatosan bővítve és javítva azon: adott Link (vagy ha elég merészek vagyunk, egy saját névre keresztelt ifjú), aki valamilyen módon egy országot, vagy akár az egész világot érintő galibának a közepén találja magát, mint egyetlen olyan hősjelölt, aki megállíthatja a roszzat. A világot járva rejtvények, bossok és gyűjtendő tárgyak kerülnek útjába, és ha ezeken túlvan, mehet a főellenfelet is móresre tanítani. Bár mindez egyszerűnek hangzik így dióhéjban, maga a folyamat könnyedén rabul ejti bármelyik gamert. A hatalmas *Zelda*-

univerzumban ugyanis temérdek felfedeznivaló vár ránk, és a játék ugyesen férkőzik be az elménkbe, mint egy tábla csokoládé. Szerencsére Link kalandjai kilométeres csokoládénak felelnek meg.

MINDENEST JÁTSZANI

Fókuszáljunk most konkrétan a jelenlegi tesztalanyunkra, a felújított *Ocarina of Time 3D*-re, amely tartalmilag szinte teljesen megegyezik az 1998-as Nintendo 64-es változattal, csak éppen új irányítással és látványvilággal igyekszik felfrissíteni az élményeket. Az *Ocarina of Time* története szerint egy erdőben lakó nép gyermekei vagyunk, és a világot valami gonosz fenyegeti, ezért a szent fa magához hívát minket, mivel mi vagyunk a legrátermettebbek. Azonban nem ilyen egyszerű az eset, hiszen ahhoz, hogy bizonyítsuk az igazát, szükségünk lesz kardra és pajzsra. Márpedig ezeket nem olyan egyszerű a faluban összegyűjteni, keresgelnünk kell, miközben a falu lakóinak segítünk és beszélgetünk velük információkért cserébe. Ez a motívum gyakran visszaköszön a játékban, és lehet, hogy néha úgy indulunk ki, hogy tejet szeretnénk venni a sarki boltban, de út közben tehenet kell kergetnünk, szobát

kell festünk, kolonizálnunk kell a Marsot és HyruleStar magazint kell szerkesztünk, csak azért a pár csepp tejért. Mindennek az a jó, hogy működik, folyamatosan leköt minket a cél elérése érdekében az a számos dolog, amit tennünk kell. A világ idővel megnyílik előttünk, újabb helyszínekkel és problémákkal bővül a történet. Ha pedig mindez nem elég, a készítőik időutazással is megkavarták a dolgokat, azaz ugorhatunk az időben néhány évet. Ha mondjuk ifjúként elültetünk valahova egy magot, akkor időutazás után abból lehet, hogy egy növény nő, ráadásul egy addig elérhetetlen helyhez mutathat utat. De aki játszott már a N64-es változattal, az mindezt jól tudja. Nekik örömteli hír, hogy az érintőképernyőre elhelyezett Inventory kényelmesebbé teszi az életet, hiszen Pause nélkül lehet tárgyakat cserélni, illetve a mozgásérzékelős célzás is rendkívül jól működik. Az *Ocarina of Time* tehát nem vésztett semmit a fényéből, az új grafika és az új irányítás csak jót tett neki, így mind a veteránokat, mind a 98-as alkotást nem ismerőket is magába szippanthatja Hyrule világa. A kérdés inkább az, hogy 13 évvel később még mindig ez a világ legjobb játéka? Nos, bár van itt-ott elavultnak tűnő pillanata,

de nyugodtan mondhatjuk, hogy ezért érdemes 3DS-tulajnak lenni. [CS](#)

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/legend-of-zelda

GameStar

MAYER

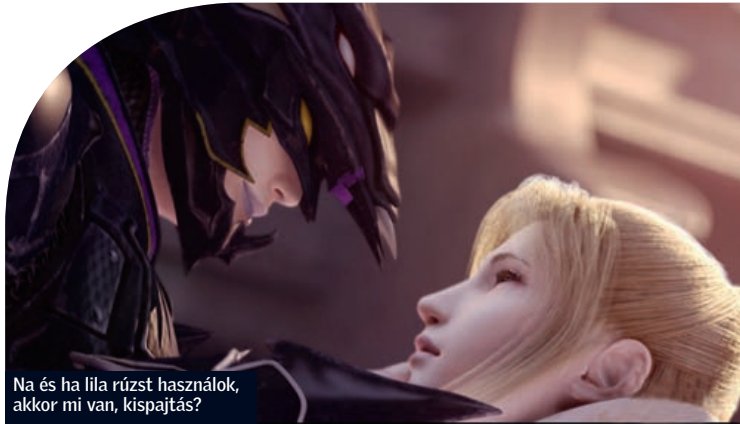
Ott javítottak, ahol kellett, s a legenda tovább él.



- ➕ igazi *Zelda*-hangulat
- ➕ új inventory-rendszer
- ➕ mozgásérzékelős célzás
- ➖ időt kell bele fektetni...
- ➖...vagy végigjátszást olvasni
- ➖ Hyrule néhol kicsit üres

95

Megint '98-ban érzem magam!



Na és ha lila rúzszt használok, akkor mi van, kispajtás?



„Te, mi a játékon belül is így nézünk ki?” „Hülye vagy?! Ez még csak a negyedik rész...”

FEJLESZTŐ: Square Enix KIADÓ: Square Enix

FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLLECTION

Csak a húszéveseké a világ?

//BadSector

HÚSZ ÉVVEL EZELEŐTT JELENT MEG a Square ezen klasszikusa, de mind a mai napig az egyik legjobb japán RPG a sztorija és érdekes karakterei révén. Persze nem szabad tőle a megtévesztésig valóságos grafikát várni, mint a XIII-ban, de a 2D-s grafikát ráncba szedte a Square. A körökre osztott harcrendszer persze a régi címekben jól megszokott egyszerű, de nagyszerű szisztéma, szóval aki pörgősebb, valós idejű csatákat akar, az inkább Dissidiázzon. A játék főszereplője Cecil, a Báró sötét lovagja és a Vörös Szárnyak kapitánya, akinek parancsba adják, hogy világkristályokat gyűjtsön – még ártatlan emberek

halála révén is. Hősünk szembeszáll a király parancsával, ezért Mist falujába küldik, ahol Cecil bosszúálló küldetése elkezdődik. Hősünk társául szegődik szerelme, Rosa, egy fehér mágusnő, és Kain, egy sárkány, aki szintén morális problémákkal küzd. A sztori talán így leírva egyszerűnek tűnik, de – a játékhoz hasonlóan – egyre komplexebbé és érdekesebbé válik. A térképen kicsit hegesztett a Square, így az egyszerre átláthatóbbá és látványosabbá is vált az előző részhez képest. Hab a tortán, hogy a 30 órás alapjátékon kívül az After Years kiegészítő további 40 órás játékményt kínál, szóval egy jó ideig elleszünk velük. **CS**



Lightning

Attack Analyze Items
1027/1079 280
2289/2289 0
92 Körökre osztunk mindenkit
181
69

GameStar
82
Ez a fantasy sosem lesz final...



Történetünk marcona és sokat átélt hősei



黒衣の女性
執行者NO. VI.
《幻惑の鈴》ルシオラ。

Ha egy ilyen nő „NO”-t mond, az már félig igen, ugye...?

FEJLESZTŐ: Falcom KIADÓ: Xseed Games

LEGEND OF HEROES: TRAILS IN THE SKY

Szerelem, árulás japán RPG módra

//BadSector

MEGLEPŐEN JÓ A SZTORIJA a Legend of Heroes RPG-sorozat legújabb részének, amely eddig nem nagyon brilliózott ezen a téren. A PSP korai időszakában debütált sorozat sokat fejlődött az évek során mind a grafika, mind a játékmenet terén. Míg a legelső rész például csak egy eléggé lecsupaszított harcrendszert mutatott be, addig ez az epizód már tömördek taktikai elemmel dicsekedhet. A Final Fantasy-khoz hasonlóan itt is körökre osztott rendszert kapunk, viszont oly sok új lehetőség áll rendelkezésünkre, hogy szinte észre sem vesszük, hogy ez a játék is a régi szisztémát használja. A csatátér a megszokottnál jóval nagyobb és a helyezkedésnek, bekerítésnek

hatalmas szerepe van. A játék sztorija Estelle, egy Libert nevű városban élő régi hős lánya és Joshua, Estelle barátja és (később) szerelmének sztorijára fókuszál. Miután Estelle apja rejtélyes módon eltűnik, a pár útra kel, hogy kiderítsék, mi történt vele és egy nemzetközi összeesküvés szálait is kibogozza. Mint ahogy azt a japán RPG-kben megszokhattuk, az eleinte egyszerű sztori itt is hamar rendkívül komplexszé válik, rengeteg érdekes karakterrel és mellékküldetéssel. Ahogy bejárjuk a játék világát, és újabb és újabb városba érünk, úgy fedezzük fel a sztorit is. Nem fogunk vele hamar végezni, az ötvenórás kaland sokáig garantált szórakozás lesz, miközben a BKV-n utazol. **CS**



Ennek a szörnynek a szeme sem állt jól

177309

HP 1075 EP 360 CP 12
HP 712 EP 483 CP 15

GameStar
84
Haverok, szusi, RPG



DUCATI CHALLENGE

KIADÓ Digital Tales FEJLESZTŐ Digital Tales

VALAHOGY SOHA NEM VOLTAM kibékülve a motoros játékokkal (néhány kivételtől eltekintve persze), ennek köszönhetően kicsit szkeptikusan álltam a *Ducati Challenge*-hez, amin nem segített a belépéskor fogadó menüzene sem.

Szerencsére megváltozott a véleményem, amikor jobban belemélyedtem a játékba, ugyanis a Digital Tales igazán kitett magáért, az iPhone-, iPod Touch- és iPad-tulajdonosok örömére. Három játékmódban versenyezhetünk, ezek a bajnokság, a gyors verseny és a Wi-Fin keresztül működő, maximum négy játékost befogadó helyi többjátékos mód. A bajnokság több nehézségi fokozatra bomlik, illetve minden verseny előtt mehetünk egy kvalifikációs kört, hogy jobb pozícióból induljunk, illetve kitapasztaljuk a pályát. Hatféle motort próbálhatunk ki a hat (ha ezek fordítottját is számoljuk, akkor 12) pályán, amelyeket eleinte nem lesz könnyű irányítani, de némi gyakorlással menni fog. Egy gomb a fékezésre, egy a

gázadásra használható, míg kanyarodni, illetve egykerekezni a készülék mozgatásával lehet. A menüben bekapcsolhatjuk a féksegítséget, amellyel vagy teljesen a gépre bízhatjuk a fékezést, vagy beállíthatjuk, hogy figyelmeztessen minket, ha túl nagy sebességet érünk el. A grafika is több fokozatban állítható, hogy a régebbi készülékek tulajdonosai is élvezhessék a játékmenetet. [CS](#)

GameStar

PACA

Ducati-rajongóknak kötelező, szimulátorrajongók tegyenek egy próbát, de árkádosoknak nem ajánlott

79

- ➕ szép, állítható grafika
- ➕ realizmus
- ➖ utóbbi miatt rétegjáték
- ➖ a menüzene



TOUCHGRIND BMX

KIADÓ Illusion Labs FEJLESZTŐ Illusion Labs

MÁR TÖBBSZÖR IS BIZONYÍTOTTA az Illusion Labs, hogy képesek folyamatosan innovatív játékokkal előállni. Gondoljunk csak vissza a *Foosball* névre keresztelt csocsóra, amit akár ketten is játszhattunk egymás ellen, az irányítása pedig könnyen elsajátítható és szórakoztató volt. Emellett

említhetnénk még a *Touchgrind*-et, ahol egy gördeszkát felülről látva különböző trükköket hajthattunk végre a két ujjunk mozgatásával. Valamivel kifinomultabban érkezik a *Touchgrind BMX*, amelyben szintén csak két ujjunkat kell használni az irányításhoz, azonban a gördeszka helyett most a BMX-ezés, meg úgy általánosságban a biciklizés szerelmesei találhatják meg számításukat. Egyik ujjunkat a járgány nyergére kell helyezni, ekkor indul meg a szerkezet; ha elengedjük, a pedálozás abbamarad. A másik ujjunk helye a kormányon van, ezzel irányítunk. A két ujj mozgatásával lehet a trükköket végrehajtani, amelyeket a több pont érdekében összevissza

variálhatunk. Ellentétben az előddel, itt nemcsak a magas pontszám a lényeg, hanem különböző feladatokat is végre kell hajtani, amelyekért adrenalinpontok járnak (ahogy a bizonyos pontszám elérése után kapott érmekért is), amivel új pályákat, bringákat és festéseket oldhatunk fel. Minden kör visszajátszását megtekinthetjük és elmenthetjük, hogy aztán eldicselkedhessünk vele a haveroknak. [CS](#)

GameStar

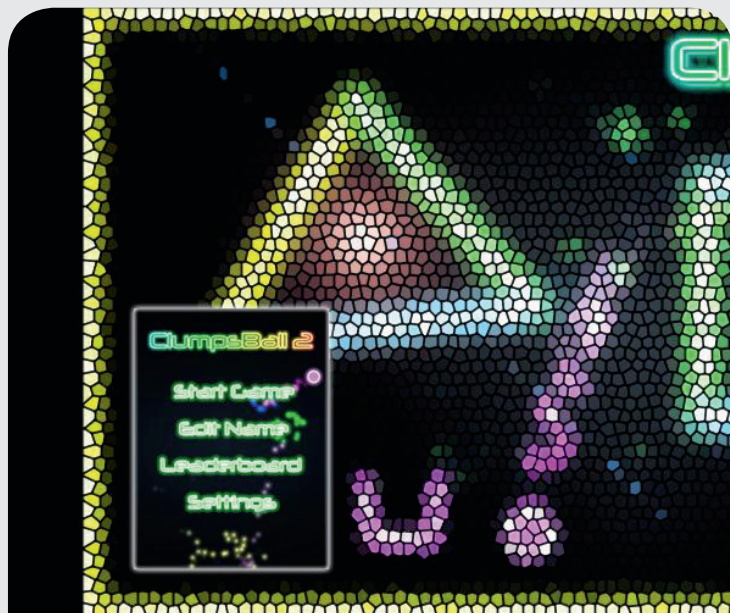
PACA

Innovatív, addiktív, és nem utolsósorban hosszan tartó szórakozást nyújt!

95

- ➕ sok bringa, pálya
- ➕ újfajta irányítás
- ➖ indokolatlan esések





CLUMPSBALL 2

KIADÓ aera FEJLESZTŐ aera

SZERETJÜK AZ EGYSZERŰ, DE NAGYSZERŰ JÁTÉKOKAT, amelyek a nem túl bonyolult játékmunkákkal próbálnak minket lekötni, hanem az „Angry Birds-hatást” szeretnénk rajtunk gyakorolni.

A Clumpsball 2 pont ilyen, mivel első indítás után gyakorlatilag alig lehet letenni, mivel előjön az előbb említett madaras örületnél már bejáratott „na még egy pályát” szlogenünk. Akkor döbbenünk csak rá arra, hogy ez tényleg milyen jó, amikor például a metrón 4-5 megállóval később szállunk le, vagy munkaidőben nagyon sokáig ugrunk el telefonálni.

A játék lényege nagyon egyszerű, lőjük bele a labdát a kosárba. A kis-sé tronos hatású, színes neoncsövekkel tarkított pályákon folyamatosan találkozunk különböző akadályokkal, amelyek megnehezítik a célba való találasunkat – vagy éppen sokszor elősegítik azt. Miután

megadtuk a kilövés erejét és irányát, az azt indikáló nyilacska a következő próbálkozásnál is megmarad, így tudunk mihez viszonyítani. Egy próbálkozásból kell a célt teljesítenünk, így tehát addig kell az adott pontból lövöldöznünk, amíg sikerrel nem járunk.

Tessék hát vigyázni a Clumpsball-lal, mert gátlástalanul belemászik az agyunkba, és nem engedi, hogy letegyünk a telefont. [GS](#)

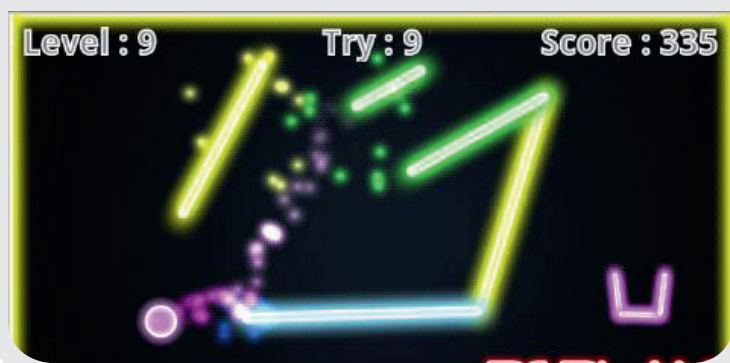
GameStar

DISORDER

Nem tudom letenni! Valaki segítsen!

84

➕ nagyon bele lehet mélyülni...
➖ ...és néha nagyon fel is tud bosszantani



ORDER & CHAOS ONLINE

KIADÓ Gameloft FEJLESZTŐ Gameloft

P-C-N JELENLEG IS AZ EGYIK LEGKEDVELTEBB JÁTÉKOK AZ MMO-K kategóriájába tartoznak, amelyek közül a jobbak akár milliós játékos bázisokat is képesek beszippantani – elég, ha csak a WoW-ra gondolunk (meglepő példa, ugye?).

Nyilvánvaló volt, hogy idővel, amikor az okostelefonok operációs rendszere, de főleg hardvere képes lesz valamilyen szinten reprodukálni a PC-n megszokott élményeket, valamelyik fejlesztőcég le fog csapni az alkalomra.

iOS-en már korábban is láthattuk, ám nemrégiben Androidon is útjára indította a Gameloft a komoly sikereket arató Order & Chaos Online-t, amely az első valószínű 3D-s MMORPG a platformon. Nagy volt ám az örömködés, régóta vártak ilyesmire a 'droidosok, és szerencsére nem is hiába. A belépés után egyből realizálódott bennünk, hogy bizony szemrebbenés nélkül sikerült a fejlesztőknek lekoppintani a kezdéskor említett WoW legtöbb elemét, de sok esetben még az épületek kinézetét is. Ha ettől el tudunk tekinteni, akkor

nagyon kellemes órákat tölthetünk el a játékban, ugyanis mindennel találkozunk, amivel egy igazi MMO-ban illik. Küldetések, csoportos feladatok, szintlépés, képességek fejlesztése, aukciók és még ezernyi felfedezésre váró dolog, amit sajnos fél oldalban nem lehet részletezni.

Akik általánosságban szeretik az MMOkat, azok biztosan nem fognak csalódní, de a műfaj iránt kevésbé elhivatottaknak valószínűleg nem ez a cím fogja megszűlni az íhletet. [GS](#)

GameStar

DISORDER

Végre egy értékelhető MMO okostelefonokra!

88

➕ szinte minden MMO-feature benne van
➕ aktív
➖ meg kell szokni az irányítást
➖ durván WoW-klon



VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

GameStar Olvasói TOP5

- BATMAN: ARKHAM CITY**
2011. október
- CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3**
2011. november
- BATTLEFIELD 3**
2011. november
- STAR WARS: THE OLD REPUBLIC**
2011. vége
- MASS EFFECT 3**
2012. március



GameStar Szerkesztőségi TOP5 (játék)

- ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS**
Ezio utolsó nagy harca.
- F.E.A.R. 3**
Félelem a köbön!
- DEUS EX: HUMAN REVOLUTION**
Adam Jensen a jövő embere.
- DUKE NUKEM FOREVER**
A Király meghódított minket!
- HITMAN: ABSOLUTION**
Kopasz bérgyilkos keresi megbízóját.



Szerkesztőségi TOP5

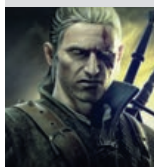
- BALATON**
- ZOMBIK**
- NAPSZÚRÁS**
- NÓZÉS**
- ALMÁS SÖR**

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

RPG



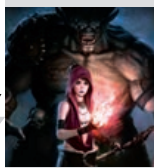
MASS EFFECT 2
GS 2010_01 - 95%
Egy klasszikust sohasem felejtünk el.



THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS
GS 2011_05 - 94%
Geralt visszatér, hogy még több ellenféllel harcoljon, és még több nővel... ismerkedjen meg.



DUNGEON SIEGE III
GS 2011_06 - 83%
Egyszerre szerepjátékos és akciódús hack and slash, ezért bátran ajánljuk mindenkinek, aki kedveli a műfajt!



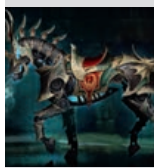
DRAGON AGE: ORIGINS
GS 2009_11 - 95%
Ha nem kellett volna megjelenie a konzolokra, az évtized RPG-je is lehetne. Így „csak” egy történelmi mérföldkő.



FALLOUT: NEW VEGAS
GS 2010_10 - 90%
Ha több mint tíz óra kell, hogy eljussunk Vegasba, akkor könnyű elképzelni, mennyi tartalom, küldetés, sztori, harc, kutyafüle került a játékba.



NEVERWINTER NIGHTS 2: MYSTERIES OF WESTGATE
GS 2009_05 - 83%
Teljes áras játék értékű kiegészítő érkezett a sokak által kedvelt NwN-univerzumhoz.



RIFT
GS 2011_03 - 89%
Nem hoz sok újítást, de felettébb szórakoztató!

FPS



F.E.A.R. 3
GS 2011_07 - 82%
A családi dráma és horror tovább folytatódik, Alma, Point Man és Paxton Fettel főszereplésével. Pelust bekészíteni!



DUKE NUKEM FOREVER
GS 2011_06 - 80%
A Király ismét a régi: újra szétrúgja a malacfejűek és idegenek hátsóját, közben pedig rúdtáncos lányokban gyönyörködik!



LEFT 4 DEAD 2
GS 2009_12 - 90%
A legjobb zombiapokalipszis, ami ma történhet veled.



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2
GS 2010_03 - 90%
A single player csak hab a tortán a tökéletes multiplayer mellett. Visszatért a legendás Battlefield-hangulat!



PORTAL 2
GS 2011_05 - 90%
GLaDOS visszatér, hogy borsót törjön Chell orra alá, plusz van kooperatív játékmód is. Mi kell még?



FAR CRY 2
GS 2008_11 - 88 %
Zebra, elefántok, antilopok, szafarizó gazdag fogorvosok, fegyverkereskedelem, emberölés, hajtóvadászat, bozótúz, vérbosszú.



S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY
GS 2008_07 - 92%
Ugyanott, mint az első részben, csak valamivel korábban kerülgetjük a láthatatlan anomáliákat és töretlenül nyomulunk Csemobil felé.

Stratégia



MEN OF WAR: ASSAULT SQUAD
GS 2011_07 - 81 %
A Men of War önállóan futtatható kiegészítőjében ismét a harc és a taktika a legfontosabb!



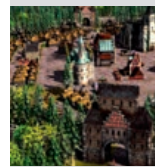
STAR CRAFT II: WINGS OF LIBERTY
GS 2010_08 - 93%
2010 legjobb stratégiája lett a StarCraft II. Remek történetével, játékméletével és multijával mindenkit a gép elé szegezett.



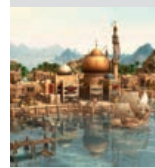
DEMIGOD
GS 2009_04 85%
Két lábon járó kalapáccsos hegyomlás és félszörny, ameddig a szem ellát. A fantasy-RTS-ek legutóbbi sikertörténete.



WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR II - RETRIBUTION
GS 2011_04 - 85%
Az új kiegészítő egymagában is megállja a helyét, mind indítás-, mind élményügyileg!



PATRICIAN IV: RISE OF A DYNASTY
GS 2011_06 - 77%
Kibővített térkép, új városok, továbbfejlesztett kezelőfelület és kooperatív többjátékos mód vár rád a Patrician IV kiegészítőjében.



ANNO 1404
GS 2009_09 - 92%
Az Anno sorozat alighanem legjobb darabjához van szerencsénk, amiben a mesés Kelet kincsestára is megnyílik előttünk. Gyönyörű és kihagyhatatlan.



SHOGUN 2: TOTAL WAR
GS 2011_03 - 93%
A Shogun új epizódja még látványosabb, még akciódúsabb – és még több figyelmet igényel, mint elődje!

Akcio



RED FACTION: ARMAGEDDON
GS 2011_07 - 75%
 Munkásokól vasöklől, oda csap, ahova köll!



ALICE: MADNESS RETURNS
GS 2011_06 - 78%
 Szórakoztató visszatérés a sötét hallucinációk félelmetes világába.



SPLINTER CELL: CONVICTION
GS 2010_04 - 90%
 Bár utolsó porcikánkat is humanizmusból és pacifizmusból gyúrták, most legszívesebben piszoárokat törnénk össze emberi fejekkel.



GTA IV: EPISODES FROM LIBERTY CITY
GS 2010_05 - 87%
 Nem is sejtettük, hogy ennyire ki voltunk éhezve egy kis GTA-ra. Liberty City új rosszfiúkkal lett gazdagabb.

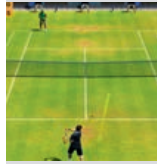


PROTOTYPE
GS 2009_07 - 84%
 Alex Mercerrel kegyetlenül elbánt a sors – illetve néhány nagykutya –, hiszen szegénynek nem csak a hangja mutálódott.

Sport



NBA 2K11
GS 2010_10 - 90%
 A gyengébb elment, a jobb pedig megérkezett PC-re. Igazi kosárlabda-orgia, Michael Jordan vezetésével.



VIRTUA TENNIS 2009
GS 2009_08 - 70%
 Ritmikus testmozgás, patakokban csurgó verrejték és folyamatos női sikoltás – nincs is jobb egy kiadós... tenisznél.



PES 2011
GS 2010_10 - 86%
 Nem kapott több pontot, mint a FIFA II, ugyanakkor megvannak a maga egyedi tulajdonságai, amikért nagyon lehet szeretni.



FIFA 11
GS 2010_09 - 90%
 Szeretjük látni, amikor egy legendás sorozat is képes valami újat felmutatni. Am ha lehet, a FIFA II-et konzolon játsszátok!



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

Verseny/Ügyességi



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



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



LEGO: PIRATES OF THE CARIBBEAN
GS 2011_05 - 82%
 A Karib-tenger kalózái legóformájukban is hódítanak!



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



DIRT 3
GS 2011_05 - 84%
 Nem hiányzik a DIRT-esszencia, de némi fűszer még elkel volna belé.

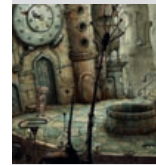
Kaland



BLACK MIRROR III
GS 2011_07 - 72%
 Gótikus horrorkaland az igazán oldschool fajtából.



ALPHA POLARIS
GS 2011_07 - 72%
 Horror- és kalandrajongóknak kötelező!



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



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

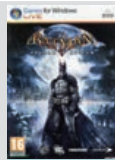


THE NEXT BIG THING
GS 2011_04 - 81%
 Dicséretes próbálkozás a kalandjátékok életben tartására.

Kiemelt megjelenések



ARMA 2 OPERATION ARROWHEAD
2990 Ft
 Nem minden nyílhegy, ami fénylik.



BATMAN: ARKHAM ASYLUM
1990 Ft
 A Denevére ember és Joker sosem unják meg – mi sem!



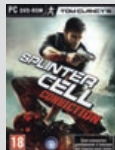
FALLOUT 3
2990 Ft
 Klasszikus sorozat, klasszikus rész.



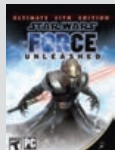
JUST CAUSE 2
1990 Ft
 Adrenalinbomba adrenalinfiggőknek!



SHREK FOREVER AFTER
1990 Ft
 A nagy zöld ogre újabb kalandjai.



SPLINTER CELL: CONVICTION
2990 Ft
 Lopakodás, gyilkolás, kooperatív játékmód. Ide vele!



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED
2990 Ft
 Az Erő Starkillerrel van!



X-MEN ORIGINS: WOLVERINE
1990 Ft
 Még mindig Rostomák a legkeményebb mutáns!

FRISS MEGJELENÉSEK



SUPER STREET FIGHTER IV: ARCADE EDITION
7990 Ft
 Kibővült szereplőgárdával tér vissza PC-re a Street Fighter sorozat!



HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS PART 2
9990 Ft
 A végső harc kezdetét veszi.



SIMS 3: VÁROSSZÉPÍTŐ CUCCOK
3990 Ft
 Újabb kiegészítő az életszimulátorhoz.

Játékok 5000 Ft alatt

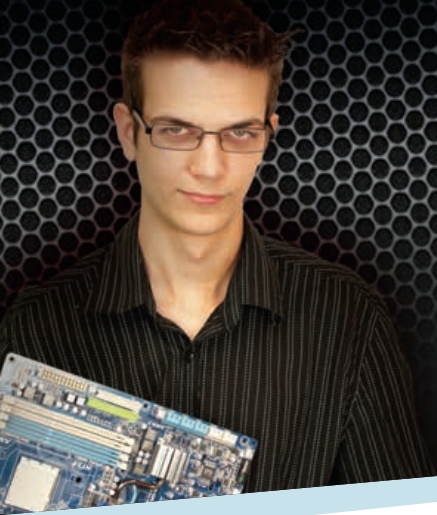
Aliens vs. Predator	1990 Ft	Left 4 Dead 2	4990 Ft
Assassin's Creed 2	4990 Ft	Medal of Honor (2010)	4990 Ft
Batman: Arkham Asylum	1990 Ft	Need For Speed: Hot Pursuit	4990 Ft
Battlefield: Bad Company 2	4990 Ft	Resident Evil 5	4990 Ft
Borderlands	3990 Ft	Risen	4990 Ft
F.E.A.R. 2: Project Origin	4990 Ft	Splinter Cell: Conviction	2990 Ft
FIFA 11	4990 Ft	The Witcher (Bővített kiadás)	4990 Ft
GTA IV: San Andreas	4990 Ft	Unreal Anthology	4990 Ft
Just Cause 2	1990 Ft	Warhammer 40k: Dawn of War 2	4990 Ft
Kane and Lynch 2: Dog Days	1990 Ft	X-Men Origins: Wolverine	1990 Ft

ONLINE ÁRAK

Megjelenési lista

Super Street Fighter IV: Arcade Edition	2011. július	Rage	2011. október
Call of Juarez: The Cartell	2011. augusztus	Assassin's Creed: Revelations	2011. november
Deus Ex: Human Revolution	2011. augusztus	Call of Duty: Modern Warfare 3	2011. november
Driver: San Francisco	2011. szeptember	Need For Speed: The Run	2011. november
F1 2011	2011. szeptember	Elder Scrolls 5: Skyrim	2011. november
Might and Magic: Heroes VI	2011. szeptember	Star Wars: The Old Republic	2011.
Rage	2011. szeptember	Diablo III	2011.
Batman: Arkham City	2011. október	StarCraft II: Heart of the Swarm	2011.
Battlefield 3	2011. október		
FIFA 2012	2011. október		

KOMOLY FELHOZATAL LESZ IDÉN ISI!

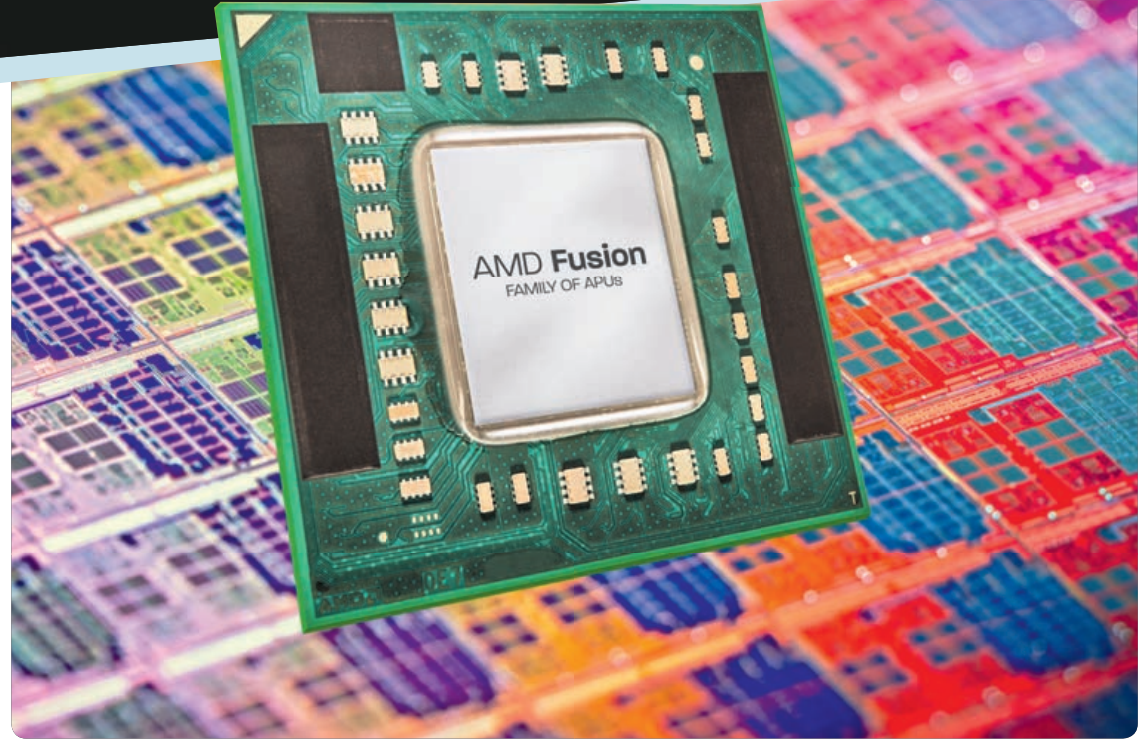


GS TÁBOR!

Na végre itt a nyár, ami nemcsak azért örömteli, mert már nem kell nagykabátban járni, hanem azért is, mert itt a GS Tábor! Hardveres szempontból is muszáj megemlíteni ezt a remek eseményt, ugyanis rengeteg eszközzért folynak a vérre menő csaták, amelyeket a szerencsés túlélők fülíg érő szájjal vihetnek haza. Videokártyák, alaplakok, médialejátszók, és még számtalan egyéb jószág, melyek csak arra várnak, hogy valaki jól megnyerje őket. Nagy tehát a tét, akárcsak a kiosztásra kerülő cuccok értéke. Azok pedig, akik idén kimaradnak a táborból, ne csüggedjenek, mert jövőre is lesz tábor, hasonlóan sok nyereménnyel, úgyhogy a lehetőség ismét adott lesz.

Ami az e havi GameStar Mélyvíz rovatot illeti, extra rövidre sikerült, ugyanis annyi jó játék gyűlt össze, hogy nem volt szívünk semmit sem kihagyni, és hát az oldalszám bizony korlátozott. Ennek ellenére egy rövid AMD Llano platform bemutatóval, és egy HTC Sensation teszttel is kedveskedünk nektek!

Akik itt vannak a táborban, azoknak pacsí, akik otthonról olvassák, azok érzék be ezúttal egy virtuális hi5-val!



ÚJRA FUZIONÁL AZ AMD

Az év elején rajtolt Brazos platform mellé megérkezett a Llano, amely a notebookokban és a mainstream asztali számítógépekben kíván hódítani

ÓDÁKAT ZENGTÜNK ANNAK IDEJÉN A FUSION PROJEKTRŐL, és magukról a Brazos lapkákról, amelyek mind fogyasztásukkal, mind pedig az ahhoz képest mért teljesítményükkel vívták ki az elismerő szavakat szerzte a világon. Az új felépítés szerint a grafikus vezérlő és a processzor egy chipben kap helyet, amelyre immáron APU (Accelerated Processing Unit) néven illik hivatkozni. A fejlesztések mögött álló ideológia szerint a frekvencia emelése és a magok számának növelése után a következő lépés a heterogén programozás elterjedése, amely gyakorlatilag az első lépés a rendszerszintű integráció felé. Mivel az első generációt kifejezetten a notebookokba és a nettopokba szánták, így csak szűkebb réteg számára volt hasznos az új technológia, tehát a lap-

kában rejlő potenciált nem aknázták ki teljes mértékben. Szerencsére már akkor tudtuk, hogy az AMD boszorkánykonyhájában bőszen készül a notebookokba és a mainstream asztali gépekbe szánt variáns, a Llano. Találgatásokkal és pletykákkal már eddig is találkozhattunk, ám végre hivatalosan is bemutatották az „A-szériás” processzorokat. A Llano kódnév alatt két platform rejtőzik, amelyek közül az egyiket a mobilkészülékekben fogjuk viszontlátni (Sabine), míg nagyobb társaikat a desktop számítógépekben (Lynx).

A PROCESSZOR

Ahogy az 2011-ben elvárható, az egységek 32 nm-es csíkszélességen készülnek, méghozzá a GlobalFoundries gyártósorain. A sorozat erősebb tagjai a négymagos variánsok, amelyek mellett egy, a későbbiekben részlete-

sebben megvizsgált, 400 Radeon magos grafikus egység terpeszkedik. Érdekeség, hogy a négymagos Intel Sandy Bridge processzorokhoz hasonlóan, 50 százalékkal több (szám szerint 1,45 milliárd) tranzisztor található a chipben, míg a lapka alapterülete alig 5 százalékkal nagyobb az utóbbinál. Gyorsítótár tekintetében csupán magonként 1 megabájtnyi L2 cache-re számíthatunk, ami azt jelenti, hogy az L3 kimaradt a processzorból. Ez például többek között annak is köszönhető, hogy a Sandy Bridge GPU-jának 20 százalékos összterület-elfoglalásával szemben a Llano GPU-ja körülbelül a lapka 40–45 százalékát teszi ki, így a mérnököknek kis helytel kellett gazdálkodniuk. A négymagosok mellett kétféle CPU-k is elérhetők lesznek, amelyek 758 millió tranzisztorral gazdálkodnak, és valamivel gyengébb grafikus vezér-



Ott voltunk a Berlinben megrendezett Llano launch-eventen, ahol is újtjára indították a platformot

lőt tartalmaznak. Persze ezáltal a teljesítmény mellett a fogyasztás és a hőtermelés is jóval kisebb lesz, így az ilyen hardverek főleg az olcsóbb gépekben kapnak majd helyet.

Az előzetes összehasonlítások alapján a Llano átlagosan körülbelül 6–10 százalékkal sebesebb az azonos frekvencián üzemelő Athlon II/Phenom II CPU-knál. Ez annak függvényében mondható igen kevésnek, hogy a Llano majd 3 éve készül, ami alatt alig nyúltak hozzá annak felépítéséhez. Ez idő alatt az Intel két komoly architektúraváltáson is átesett, ami igen tekintélyes szakadékokat eredményezett a két gyártó között. Ettől függetlenül hiba lenne leírni

a Llano-t, de nem mehettünk el eme tény mellett sem.

GRAFIKAI ÉS EGYÉB VEZÉRLŐK

Az APU egyik legfőbb érdekessége természetesen az integrált grafikus vezérlő, amely az eddigi legerősebb – vagy ha tovább akarunk menni, akkor azt is mondhatnánk, hogy az első említésre méltó teljesítménnyel rendelkező – efféle megoldásnak mondható. A Redwood (Radeon HD 5570) alapokra épülő, Sumo kódnevű egység 400 Radeon maggal operál, amely az NVIDIA CUDA mag elnevezéséhez hasonlóan shader processzorokat jelent (kissé más meg-

közelítéssel). A memória kezelése két 64 bites csatornán keresztül valósul meg, amely által a lapka a közös, maximum 1866 (mobil verziók esetében 1600) megahertzes DDR3 memóriákból táplálkozik. A Northern Island GPU-khoz hasonlóan a Sumo is hozzáadja az Evergreen GPU-k támogatási listájához az UVD3-at, amely a videók hardveres gyorsításáért felelős, egészen UltraHD-felbontásig.

A másik nagyon jelentős képesség a kontrollerral kapcsolatban a dinamikus prioritizáció, amely valós időben tudja kiosztani a rendelkezésre álló sávot a CPU és a GPU között. Amennyiben mindkettő komoly terhelés alatt van, akkor a grafikus mag némi előnyt élvez, amely az egész Fusion-szemlélet alapján érthető döntés. Ettől függetlenül amellet sem szabad elmenni, hogy ritka az az eset, amikor mind a négy magot, valamint a GPU-t is 100 százalékig kihasználjuk, így az utóbbi technológia meglete csak igen kevés esetben lesz ténylegesen kiaknázva.

DUAL GRAPHICS

Lehet, hogy van még olyan olvasónk, aki emlékszik a Hybrid CrossFire névre hallgató technológiára, amely bár ígéretes próbálkozásnak indult, ám hamar a süllyesztöbe került. Most, a Llano bevezetésével ismét megpró-

bálgokozik a gyártó ennek indításával, annak ellenére, hogy a processzorban található grafikus vezérlő a játékosokon kívül mindenkinek az igényét bőven ki tudja elégíteni. A megoldás lényege annyi, hogy az integrált vezérlő a mellé pakolt diszkrét grafikus kártyával együtt képes dolgozni, ami elméletben úgy valósul meg, mint egy hagyományos CrossFire-kapcsolat. Persze a helyzet nem ilyen egyszerű, ugyanis érthető okokból némi korlátozásokra kell számítanunk: az asztali platformok esetében csak és kizárólag 6570 és 6670 használható, míg a mobil megoldásoknál 6600M és 6700M.

NA ÉS JÁTÉKRA?

Mi is pontosan ezt kérdeztünk Berlinben, ahol is megrendezésre került a platform bemutatója. Szerencsére egy gyengéd mosoly mellett egy szoba felé tereltek minket, amely az új eszközök erejének demonstrálásához volt berendezve. Volt minden, mi szem-száj ingere: full HD-s DIRT 3 noteszgépen, hárommonitoros (Eyefinity) Dragon Age 2 egy asztali gépen, és még sok egyéb apróság. Egyszóval nem lehet okunk panaszra, bár aki komoly játékos teljesítményre vágyik, az várjon még egy kicsit a Bulldozerre. [GS](#)

ASUS G74SX – 3D-S GAMER DURVULÁS

SZINTE MINDEN HÓNAPBAN BEMUTAT VALAMELYIK NAGY GYÁRTÓ egy durva gamer notebookot, így meg se lepődünk (főleg nem az ASUS részéről), hogy ismét egy kegyetlen konfigurát kapunk. Kezdjük például azzal az aprócska ténnyel, hogy a G74Sx full HD-s, 3D-tartalmak megjelenítésére alkalmas kijelzővel kerül forgalomba. Ez az NVIDIA 3D Vision technológiának a támogatásával jön létre, így nem meglepő, hogy egy GeForce GTX560M grafikus vezérlő duruzsol a masszív burkolat alatt. Az ehhez társuló, dedikált 3 gigabájtnyi videomemória pedig egészen biztosan elegendő minden játék maximális felbontás melletti futtatására. A processzor sem fogja ebben megakadályozni az embert, ugyanis az erősebb kizserelésben egy Intel Core i7 2630QM lapul (de a „gyengébben” is egy 2410M van).

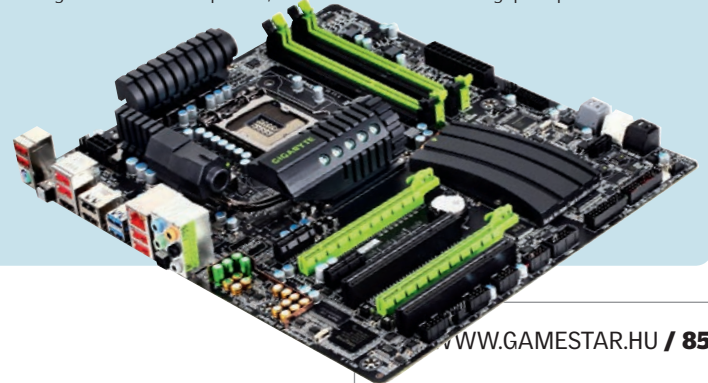
Ha a kedvünk úgy tartja, akár 16 gigabájtnyi DDR3 memóriát is kérhetünk a gépbe, ami elsőre túlzásnak hangozhat (nekünk másodikra is), de ahogy egy ősi bokszolóbölcsesség tartja, „rámbo’ sosem elég”. És hogy mennyibe fáj egy ilyen kutyú? Nem olcsó, az biztos, a maga 600 000 forintos árcédulájával, de hát a minőséget és a teljesítményt mikor nem kellett megfizetni? [GS](#)



GIGABYTE G1 SOROZAT – SANDY-SÍTVÉ

M I IS TESZTELTÜK, MEGNYÚZTUK, LEVIDEÓZTUK, MEGMUTOGATTUK, meg mindenféle csúnya dolgot csináltunk a G1 sorozat legnagyobb tagjával, ám már akkor is felvetettük érdekességképpen, hogy értjük mi, hogy X58, ami szép, meg jó, na de kérjük szépen, itt a Sandy Bridge, ami friss, ropogós, és nem utolsósorban finom is! Tessek használni, jól! Bár valahol a szívünk mélyén mi is érezzük, hogy nem a mi szolgálatunkra, de végül a Gigabyte mérnökei is beadták a derekukat, és rajzoltak pár olyan vonalat a nyomtatott áramköri lapra, amely kompatibilissé tette azt a nemrég debütált Z68 chipsettel, vala-

mint az LGA1155 foglalattal. A gyártó ezt a deszkát szánja a Z68 családjának az élére, ami érthető is, mivel az minden földi jóval el van látva, ami a gamer népeknek vagy a tuningosoknak kell. A chipseten és a foglalaton kívül nem különböznek másban jelentősen a frissített példányok az X58-as variánsoktól, így ugyanaz az X-Fi hangkártya, Killer E2100 hálózati vezérlő, és egyedi hűtés terpeszkedik az eszközön. Az árakkal egyelőre nem vagyunk tisztában, de az előző generáció címkéiből kiindulva itt is rendkívül mélyen a zsebébe kell nyúlania a delikvensnek, amennyiben ilyen alapokra szeretné következő számítógépét építeni? [GS](#)



36 HÜVELYKES MONITOR AZ EIZO-TÓL

MÁR CSAK AZÉRT IS MEGSZOKTUK EMLÍTENI A MONITORKÜLÖNLÉGSÉGEKET, mivel manapság ritka, hogy valaki eltérjen a full HD- (1920×1080) felbontástól. A japán EIZO – ami egyébként a profi grafikusok és fotósok körében biztosan nem szorul bemutatásra – most a képátló és a felbontás terén is nagyot alkotott, szó szerint. A 36 hüvelykes (95 cm) képátlójú, Sharp ASP-panellel operáló EIZO DuraVision FDH3601 170 fokos betekintési szögekkel rendelkezik, így nem kell attól félnünk, hogy a mellettünk ülő nem látja rendesen a színeket. A 700 cd/m²-es fényerő, valamint

az 1000:1 statikus kontrasztarány nem meglepő érték a gyártótól, ahogy a szakos extrák sem, mint például a Digital Uniformity Corrector, amely biztosítja a fény tökéletes homogenitását. A legérdekesebb dolog mégis a felbontása, amely nem kevesebb, mint 4096×2160. Ez valamivel több, mint kétszer annyi képpontot jelent egy sorban, és kétszer többet egy oszlopban. Már csak az ára hiányzik a felsorolásból, de azt sem leszünk restek megosztani. A szeptember hetedikén debütáló eszköz kb. 36 000 dollárba fog kerülni, ami jelenlegi árfolyamon átszámolva cirka 6 900 000 Ft. [GS](#)



DIRECTX 11.1- ÉS XBOX 360-TÁMOGATÁS A WINDOWS 8-BAN?

ELŐBBI BIZTOSAN SZEREPELNI FOG A MICROSOFT KÖVETKEZŐ OPERÁCIÓS RENDSZERÉBEN, amely a jelenlegi csúcshoz számító DirectX 11-re épül. A ráncfelvarrt API-ról egyelőre nem tudni sokat, hogy pontosan milyen változásokon fog keresztül menni, de annyi biztos, hogy a tesszellációval kezdeniük kell valamit, mivel jelenleg nem mondható optimálisnak az erőforrásigénye. A fejlesztők az ígéretek szerint folyamatosan nyilvánosságra fogják hozni a részleteket, de addig is van más érdekesség, amint elrágód-

hatunk. Bár egyelőre csak pletyka-szinten mozog a dolog, de úgy tűnik, nagy rá az esély, hogy a Windows 8 támogatni fogja az Xbox 360 játékok PC-n való futtatását. A redmondi cég szeretné minél jobban kitölteni a konzol élettartamát, így ebből a szempontból érthető a lépés – amíg van, aki játsszon a játékokkal, addig fognak az adott platformra fejleszteni. Persze ennek legjobban mi, játékosok örülnénk, ám egyelőre tessék fenntartásokkal kezelni a kérdést, mivel hivatalos forrásból nem erősítették meg a hírt. [GS](#)

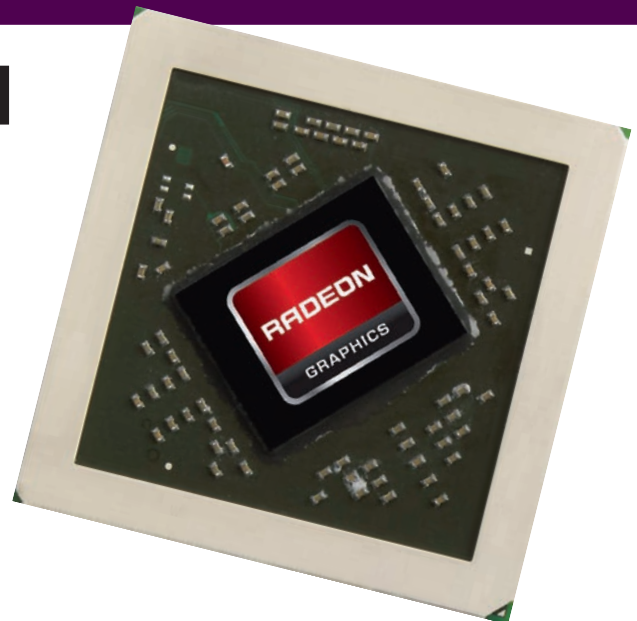
Start



AMD RADEON HD 6990M

IGAZ, HOGY ELÉG SOK HELYET SZENTELTÜNK A HÍRROVATBAN AZ AMD-NEK, de hát mit tegyünk, ha ennyire aktívak a nyári hónapokban is!... Nem kisebb ténnyel kell szembenéznünk, minthogy a kisebbik processzorgyártó vállalat megalkotta a világ leggyorsabb mobil grafikus processzorát, amely csakis a legbrutálisabb és egyben a legdrágább notebookjaiban lesz viszontlátható. Az adatok szerint az új GPU akár 25 százalékkal is gyorsabb lehet az eddigi felső kategóriás megoldásokhoz képest. A név ellenére fon-

tos megjegyezni, hogy ez alapjáraton nem egy dupla-GPU-s kiserelésű rendszer, mint a hasonló nevű asztali variáns esetében, csupán egy, de nagyon erős lapkáról van szó. Pontos specifikációkkal nem szolgálhatunk, de a szolgáltatások terén a DirectX 11-ben, az Eyefinity-ben és a 3D-támogatásban biztosak lehetünk. Ami viszont még ennél is biztosabb, hogy nagyon kevés gyártótól láthatunk majd ezzel szerelt gépeket, mivel nagyon kicsi az a réteg, aki ilyen méregdrága notebookok vásárlására vete-



HTC SENSATION

A tajvaniak mostanra érték be a versenyben igencsak meglódult koreai versenytársakat. Lássuk, mivel és miben nyújt többet a Sensation az LG és a Samsung készülékeinél

//balage

A FEBRUÁRBAN MEGTARTOTT Mobile World Congress után a HTC-re figyelők nem kis csatlódottsággal konstatálhatták, hogy a gyártó megtorpanni látszik. A HTC nem lépett túl a hatalmas sikereket elérő Desire sorozaton, inkább annak ráncfelvarrására törekedett, de a kétmagos mobilprocesszorok világába akkor még nem merészkedett be. A Samsung Galaxy S II időközben letarolta a világpiacot, és az LG is komoly sikereket zsebelhetett be az

Optimus 2X megjelenése után. Mindezek fényében hatalmas kérdőjel magasodott a HTC felé, amely most, a Sensation megjelenésével tűnt el.

MEGSZOKOTT KÜLSŐ

A mobilról szemből nézve semmi olyat nem vehetünk észre, amivel ne találkoztunk volna már korábban. Az alul elhelyezett érintőgombok a home, menü, visszalépés, keresés sorrendben követik egymást, felül a hangszóró fémrácsa kölcsönöz eleganciát a mobilnak. A hátlapon többszínű a panel, és olyan érzésünk van, mintha egymás mellé ragasztották volna a darabokat. Ez csalóka, hiszen az egész hátlapot egyben vehetjük le, ekkor derül ki, hogy ez a panel egészen ráhajlik a kijelző szélére. A hátlapon van egyébként minden antenna, vagyis ha eltávolítjuk például a microSD cseréje miatt, akkor minden hálózati kapcsolat szünetel. A felhasznált anyagok minőségére és tapintásra is felső kategóriás mobil szintjét hozzák – érezhetően fémet is használtak, a 148 grammos tömeg is erről tanúskodik.

A HTC továbbra is ragaszkodik az S-LCD használatához, így a Sensation is ilyen kijelzőt kapott. Az 540×960 képpont (qHD) felbontású megjelenítő 4,3 hüvelykes, így a felülete egészen kivételes képminőséget ad, noha egyértelműen híján van az AMOLED-ek által nyújtott színvilágtól. Ettől függetlenül fényerőben, kontrasztban magas szintet hoz, és a karcoktól sem kell féltanünk, mivel megkapta a Gorilla Glass bevonatot. A hardver processzor tekintetében is a csúcstól nyújtja, hiszen a Qualcomm kétmagos CPU-ja dolgozik a háttérben 1,2 GHz-en. A grafikai

műveleteket az Adreno 220 GPU támogatja, mindezek mellett pedig 1 GB ROM és 768 MB RAM teljesít szolgálatot.

SENSE 3.0

A tesztidőszak alatt számtalanszor tapasztaltunk látszólag megmagyarázhatatlan, egy-egy másodpercig tartó lassulásokat, megállásokat. Ez a készülék normál sebessége fényében meglehetősen idegtépő volt, hiszen ha a szélesebb alkalmazásváltásokat, programindításokat megakasztja egy rövid szünet, az nem tesz jót a felhasználói élménynek. Nyilvánvalóan optimalizálási gondok vannak a háttérben, ami érthető, hiszen a Sense kezelőfelület nem fukarkodik a látványos animációkkal. Az új Sense nyitóképernyője is megújult: immáron egy virtuális gyűrű középre mozgatásával kell feloldani a zárat, amit minden esetben mozgalmas időjárás-animációk követnek, amelyekhez még hangeffektek is járnak. A főmenüben az ikonok aszerint szűrhetők, hogy az összeset szeretnénk látni, csak azokat, amelyeket mi töltöttünk le, de a használati gyakorisággal összefüggő sorrendet is kérhetünk. A widgetek még szebbek, a felület, ha lehet, még jobban testre szabható, vagyis továbbra is alaptétel, hogy a Sense még mindig a legsebbebb és legjobban egyedivé varázsolható, androidos kezelőfelület.

A Sensation hozza a kötelezőt, minden lehetséges területen fejlődött a HTC eddigi csúcsmodelljeihez képest, de összességében mégis az az érzésünk, hogy nem tudott olyat mutatni, amit a többiek ne tettek volna le az asztalra. Ennek ellenére jó vásár, de csak annak, aki hajlandó mélyen a pénztárcájába nyúlni. ☑

Termék: HTC Sensation
Forgalmazó: Speedshop Kft.
Ár: 159 900 Ft
Web: www.htc.com

Adatok:

- 126,1×65,4×11,3 mm, 148 gramm
- S-LCD kapacitív képernyő, 540×960 pixel, 4,3 hüvelykes
- Android OS, 2.3 (Gingerbread)
- 1.2 GHz duplamagos processzor (Qualcomm MSM 8260 Snapdragon)
- Adreno 220 GPU
- HTC Sense 3.0
- 3,5 mm jack
- 1 GB ROM, 768 MB RAM
- MicroSD-vel bővíthető (8 GB-os a csomagban)
- HSDPA/ HSUPA 14.4/5.76 Mbps
- Wi-Fi 802.11 b/g/n, DLNA, Wi-Fi hotspot
- Bluetooth 3.0
- 8 megapixeles kamera, autofókusz, dupla LED-vaku
- 1080p@30fps videó
- Lítiumion, 1520 mAh akkumulátor

Értékelés

Brutálisan erős hardver, extrákkal teli Android, és az ehhez dukáló magas ár: a csúcskategória egyik királya

GS ★★★★★



VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

//Disorder

ALAPLAP



ASUS P8P67 DELUXE

ÁRA 50 000 Ft
WEB www.asus.com

Egyelőre még mindig a Sandy Bridge platformot tekinthetjük a mainstream királyának, főleg úgy, hogy az árak egyre barátságosabbak. Az ASUS egyik felső kategóriás megoldása, a P8P67 Deluxe a komolyabb felhasználók igényét is kielégíti, hála a széles körű tuningopcióknak, a remek felszereltségnek és a gyártótól megszokott extráknak. Az USB 3.0-támogatással is rendelkező LGA1155-ös foglalatú alaplap pillanatnyilag az egyik legjobb választás a piacon.

VGA



SAPPHIRE RADEON HD6870 IGB TOXIC

ÁRA 50 000 Ft
WEB www.sapphiretech.com

Ismételten a középkategóriánál maradtunk, ám most egy videokártya van a célkeresztünkben. A Radeon 6870 alacsony árával igen gyorsan a gamerek szívébe lopta magát, így nem meglepő, hogy a gyártók számos variánst építettek a Barts XT kódjelű GPU-ra. A Sapphire Toxic sorozat egyrészt kapott egy aranyos tuningcsomagot, így 900 helyett 970 megahertzen izzik a lapka, plusz megkapta a márkanévvvel járó hűtési rendszert is.



DX11-ES CSÚCSKÁRTYÁK

- 1. Gigabyte GTX590 GV-N590D5-3GD-B**
175 000 Ft
www.gigabyte.com
- 2. Zotac GTX580 ZT-50104-10P**
145 000 Ft
www.zotac.com
- 3. ASUS ENGT570 DCII/2DIS/1280MD5**
90 000 Ft
www.asus.com
- 4. Sapphire HD 6990 4GB GDDR5**
168 000 Ft
www.sapphire.com
- 5. Gigabyte HD6970 GV-R6970C2-2GD**
85 000 Ft
www.motorola.com

TIPP

PROCESSZOR



INTEL CORE I5-2400

ÁRA 42 000 Ft
WEB www.intel.com

Ha már egy LGA 1155-ös alaplappal kezdünk, ajánlunk hozzá egy középkategóriás processzort is, amely gyakorlatilag szinte minden jelenleg menő játékhoz elegendő. Az i5-2400 3.1 gigahertzes frekvencián ketyeg, ám a Turbo Boost technológiájának köszönhetően egyes magokat időszakosan akár 3.4 gigahertzre is meg tud emelni. Az integrált grafikus vezérlő valószínűleg az ezt a egységet választók számára nem lesz érdekes, lévén emellé már javasolt egy komolyabb diszkrét kártya beszerzése.

MONITOR



LG E2240S-PN

ÁRA 32 000 Ft
WEB www.lg.com

Már egészen olcsón találunk 22 hüvelykes méretben TN-paneles, full HD-monitorokat. Az LG versenyzője az említett paraméterek mellett természetesen LED-es háttérvilágítással rendelkezik, amely az alacsonyabb fogyasztás mellett a képminőségben is komoly szerepet játszik. Az 5 ms-os válaszidő és az 5 000 000:1 dinamikus kontrasztarány átlagosnak mondható ebben a kategóriában. Aki mellőzni tudja a HDMI-csatlakozót, annak remek választás lehet a E2240S-PN.

TIPP

TIPP

KÜLSŐ HDD



WESTERN DIGITAL MYBOOK ESSENTIAL 2TB

ÁRA 25 000 Ft
WEB www.wdc.com

Mindenkinek szüksége van sok tárhelyre, és az sem kizárt, hogy a tárolt adatainkat egyik gépről a másikra szeretnénk átvinni. Ebben nagy segítségünkre lehet egy külső merevlemez, amely a legtöbb esetben USB-vel, de néhanapján eSATA-val csatlakozik rendszerünkhöz. A MyBook Essential előbbiit használja, ám abból a 3.0-s változatot, amellyel szélesebben tudjuk a fájljainkat mozgatni, a 7200 RPM-es SATA-merevlemez rejtegető Western Digital eszköze.

HANGKÁRTYA



CREATIVE SB X-FI TITANIUM PCI-E

ÁRA 19 000 Ft
WEB www.creative.com/soundblaster

A számítógép-tulajdonosok túlnyomó részben az alaplapra integrált hangvezérlőt használják, amely az esetek többségében testvérek között szólva sem mondható acélos teljesítményűnek. Az ezekkel a megoldásokkal nem túl megelégedettnek szánja a Creative az X-Fi Titaniumot, amely sokkal komolyabb minőséget nyújt, mint az olcsó, integrált chipek, nem beszélve a 7.1-es kivitelről, valamint a felsorakozó csatlakozókról.

TIPP

TIPP

TOP TIPP

EGÉR

HP WI-FI MOBILE MOUSE

ÁRA kb. 8900 Ft
WEB www.hp.com

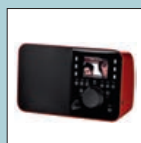


Elsőként a HP kínálatában találkozhatunk olyan egérrel, amely Wi-Fi keresztül csatlakozik a géppünkhöz. Ennek egyértelmű előnye, hogy semmi szükség a rádiós adapterre, amit könnyen otthon felejtethetünk vagy elhagyhatunk, a Wi-Fi pedig amúgy is szinte mindig be van kapcsolva a számítógépen. Ebbe az irányba indultak el a Bluetooth-perifériák, amelyek univerzálisan használhatók sok mobil eszközön is, ám a telepítésük elég körülményes és az energiaigényük átlag feletti. A speciális vezérlés miatt csak Windows 7 alatt használható a HP Wi-Fi Mobile Mouse. Üzembe helyezése egyszerű, a műveletet egy jól sikerült, teljesen érthető rajzos magyarázat segíti. Szükség van egy segédprogram feltöltésére, amely pillanatok alatt elvégzi a számítógép és az egér párosítását, ezután a továbbiakban az egér bekapcsoláskor azonnal és automatikusan kapcsolódik a géphez. A HP Mouse Control Centerben beállíthatók az extra nyomógombok funkciói, a függőleges és vízszintes görgetés sebessége, az érzékenység. Nyilván elsősorban általános felhasználásra tervezték az HP mérnökei ezt az eszközt, de ettől függetlenül mindenképpen innovatív és praktikus az új megoldás, amely nem melleleg egészen kevésbé kerül. Érdemes tehát mindenkinek megfontolnia ennek beszerzését, amennyiben vezeték nélküli cincogó után kutatunk.



OKOSTÉVÉK

- 1. Panasonic TX-P50VT30E 50"**
569 000 Ft
www.panasonic.com
- 2. LG 55LW650S 55"**
475 250 Ft
www.lg.com
- 3. Samsung UE32D5500 32"**
149 590 Ft
www.samsung.com
- 4. Sharp LC-46LE925E 46"**
541 700 Ft
www.sharp.hu
- 5. Philips 46PFL9705H 46"**
499 000 Ft
www.philips.com



WI-FI RÁDIÓK

- 1. Acoustic Energy Wi-Fi**
24 000 Ft
www.acoustic-energy.co.uk
- 2. Tivoli Audio NetWorks**
169 000 Ft
<http://www.tivolioaudio.com/>
- 3. Logitech Squeezebox**
35 000 Ft
www.logitech.com
- 4. Sangean RCR-7**
52 688 Ft
www.sangean.com
- 5. Lenco IR-2100**
44 900 Ft
www.lenco.eu

OKOSTELEFON

SAMSUNG GALAXY 3

ÁRA kb. 45 000 Ft
WEB www.samsung.com

Sokszor beszélünk okostelefonokról, ám az esetek nagy részében vagy a csúcskategóriás egyedek vannak reflektorfényben, vagy „jobb” esetben a középméretűbe tartozók. Most egy kifejezetten olyan készüléket ajánlunk, amellyel a gyártó a megfizethető mobil kereső embereket célozza meg. A Galaxy 3 ennek értelmében nem rendelkezik túl acélos hardverrel, így be kell értenünk az Android 2.2-vel, mivel az újabb verziók már valamilyen komolyabb hardverigényekkel rendelkeznek. Ettől függetlenül a Galaxy sorozat egyik legkisebb tagja remek választás lehet mindazoknak, akik olcsó, ám mégis okos megoldást szeretnének például a barátjótuknak, vagy éppen maguknak, ha még csak ismerkedni szeretnének a rendszerrel és a benne rejlő lehetőségekkel.





BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor	Intel E6500 2.93GHz	17 000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	Gigabyte GA-G41MT-D3	13 000 Ft
Memória	Kingmax 2 GB DDR2-800 MHz	6000 Ft
Grafikus kártya	ASUS Radeon HD5770 1 Gb	27 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Western Digital 1000Gb SATA-III 62Mb	16 000 Ft
DVD író	NEC 24x AD-5260S SATA	5000 Ft
Ház	Cooler Master RC335 Elite	10 000 Ft
Táp	FSP400-60APN	8000 Ft
ÖSSZESEN		102 000 Ft
Monitorral	SAMSUNG E2220N	30 000 Ft
Külső HDD-vel	WD Elements Desktop 2Tb	20 000 Ft

Vélemény A belépő szint képviseli azt a kategóriát, amely manapság szükséges, hogy kevésbé részletes beállítások mellett is futtathatóak legyenek a legújabb játékok. Ha játszani szeretnél, ennél gyengébb PC-t egyáltalán nem szabad megvásárolnod.

Játékteljesítmény **★★★★☆**



GAMER

200 000 Ft-os PC

Processzor	AMD Phenom II 1055T X6 28 GHz	35 000 Ft
Processzorhűtő	Arctic Freezer 13	6500 Ft
Alaplap	Gigabyte GA-870A-UD3	23 000 Ft
Memória	Mushkin Blackline DDR3 1600 MHz 2x2 Gb	20 000 Ft
Grafikus kártya	ASUS NVIDIA GTX560TI 1Gb	56 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Western Digital 1.5TB SATA-II	16 000 Ft
DVD író	Sony Optiarc AD-7243S-0B	5000 Ft
Ház	Thermaltake Armor A90	26 000 Ft
Táp	Corsair VX450	18 000 Ft
ÖSSZESEN		205 500 Ft
SSD-vel	Intel 40Gb X25-V	21 000 Ft
Billentyűzettel	Logitech Cordless Desktop MK-520	15 000 Ft

Vélemény A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékgép elemeit tartalmazza. Ezek a részegységek kellően ahhoz, hogy ne keljen komolyabb kompromisszumokat kötni a magasabb grafikai részletesség és az élvezhető sebesség között.

Játékteljesítmény **★★★★☆**



HIGH END

300 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Core i7-2600K	68 000 Ft
Processzorhűtő	SCYTHE Mugen 2	12 000 Ft
Alaplap	Gigabyte GA-Z68X-UD5	65 000 Ft
Memória	Corsair Vengeance DDR3-1866 8 Gb	24 000 Ft
Grafikus kártya	ASUS EAH6970 DCII/2DI4S/2GD5	79 000 Ft
Hangkártya	ASUS Xonar DX	18 000 Ft
Winchester	Western Digital 2TB SATA-III 64Mb	33 000 Ft
DVD író	Pioneer 22x DVR-218L	5 000 Ft
Ház	Chieftec AEGIS CX-05B-B	25 000 Ft
Táp	Corsair CX600W	18 000 Ft
ÖSSZESEN		347 000 Ft
SSD-vel	Intel 40Gb X25-V	130 000 Ft
Billentyűzettel	Logitech Cordless Desktop MK-520	28 000 Ft

Vélemény A High End képviseli az abszolút csúcs-kategóriás gépeket. Gyakorlatilag itt már minden grafikai beállítást nyugodt szívvel a maximumra is húzhatunk, magasabb felbontásokban sem lesz jó ideig olyan játék, ami komolyabb problémát jelenteni neki.

Játékteljesítmény **★★★★★**

PROCESSZOR- BÖNGÉSZDE

INTEL

Intel Socket 775/1156/1155 dobozos	
Core i7 2600K	68 000 Ft
Core i7 860 / 2,8 GHz	55 000 Ft
Core i5 2500K	47 000 Ft
Core i5 661 / 3,33 GHz	45 000 Ft
Core i3 540 / 3,06 GHz	24 000 Ft
Core 2 Quad Q8300 / 2,5 GHz	31 000 Ft
Core 2 Duo E7500 / 2,93 GHz	26 000 Ft
Pentium E6500 / 2,93 GHz	17 000 Ft
Celeron E3400 / 2,6 GHz	11 000 Ft

AMD

AMD Socket AM2/AM2+/AM3 dobozos	
Phenom II X6 1100T / 3,3 GHz	42 000 Ft
Phenom II X4 965 Black Edition / 3,4 GHz	29 000 Ft
Phenom II X4 945 / 3 GHz	29 000 Ft
Athlon II X4 645 / 3,1 GHz	23 000 Ft
Athlon II X4 635 / 2,9 GHz	21 000 Ft
Athlon II X3 445 / 3,1 GHz	19 000 Ft
Phenom II X2 550 / 3,1 GHz	22 000 Ft
Athlon II X2 250 / 3 GHz	13 000 Ft
Athlon X2 7750 / 2,7 GHz	12 000 Ft
Sempron 140 2,7 GHz	75 000 Ft

ALAPLAPAJÁNLÓ

INTEL

Intel Socket 1155	
Gigabyte GA-P67A-UD7-B3	78 000 Ft
Asus P8P67 Deluxe	51 000 Ft
Asrock P67 EXTREME 6-B3	46 000 Ft
MSI P67A-GD65 B3	42 000 Ft
Gigabyte P67A-UD3-B3	33 000 Ft

AMD

AMD Socket AM2/AM2+/AM3	
ASRock 890GX Extreme4	30 000 Ft
ASUS M4A785TD-V EVO	24 000 Ft
Foxconn A9DA-S	26 000 Ft
Gigabyte GA-880GMA-UD2H	25 000 Ft
MSI 790GX-G65	30 000 Ft

KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT ASUS N53S

H AZÁNKBAN IGEN KEDVELT az ASUS a notebookosok körében – nem véletlenül.

Habár néhányszor találkozhattunk kissé drága darabokkal is, általánosságban elmondhatjuk, hogy nagyon jól pozicionálják a termékeiket.

Jelen tesztünkben egy combosabb hardverrel megáldott eszköz szerepel, amely az Intel legújabb architektúrájára, a Sandy Bridge-re alapul. Nem is akármelyik processzor került a burkolat alá, hanem a Core i7-2630QM, amely egy négymagos, 2 gigahertzes központi egység, ám a HyperThreading-technológiának köszönhetően egyszerre 8 szálal képes kezelni.

Memóriából 4 gigabájtnyi DDR3 került

az alaplapra, amelyek 1333 megahertzen ketyegnek – a vállalkozóbb kedvűek ezt az értéket akár 16 gigabájtig is felpumpálhatják. A Windows 7 Home Premium operációs rendszer 640 gigabájtos merevlemezén terül el, de ha szerencsésebbek vagyunk, kifoghatunk SSD-vel szerelt változatokat is, ám itt számítanunk kell némi felárra. A videovezérlő szerepét egy NVIDIA GeForce GT 540M diszkrét grafikus kártya tölti be, amely 1 gigabájtnyi dedikált DDR3 memóriával gazdálkodik. A gép természetesen kihasználja a Sandy Bridge processzorokban található integrált grafikus chipet is, ám ezt csak akkor alkalmazza, amikor nem folyik komolyabb teljesítményt

igénylő munka a notebookon. A csatlakozók között mindent megtalálunk, amit egy ilyen kategóriájú eszköztől elvárhatunk: HDMI, USB 3.0, USB 2.0, audio ki- és bemenetek leledzenek a laptopon. Egy 2 megapixeles kamera is rendelkezésünkre áll, amely egy külön gombbal kapcsolható ki és be. A billentyűzet felett egy szinte teljes szélességű hangszóró helyezkedik el, amely az átlagos notebook-minőségnél egy fokkal értékelhetőbb hangzást nyújt. Az egyedüli problémánk a kijelzővel akadt: a fényes felület miatt sok helyzetben nehezen volt kivehető. Ettől függetlenül mind az anyagminőséggel, mind az összeszereléssel, és nem utolsósorban a komoly hardverrel tökéletesen meg



voltunk elégedve. Aki komolyabb teljesítményre vágyik, és tud ennyit áldozni egy gépre, annak jó választás az N53S. **GS**

GameStar 91

Ára: 260 000 Ft

Nagyon dizájnos, és nem utolsósorban erős notebookkal jelentkezett az ASUS



TÖBB, MINT JÁTÉK?

A művészet pont nem az, amikor halálra unod magad, és nem csak akkor, amikor játékokról van szó. De mitől lesz egy játék műalkotás?
//Szonja

NEM EGYSZERŰ ARRÓL ÍRNI, HOGY MI A MŰVÉSZET, sőt igazából a játékokra sem igen sikerül minden körülmények között helytálló meghatározást adni, pedig lelkesen próbálkoznak vele filozófusok, társadalomtudósok és még sok más szakma képviselői jó pár évszázada. Én sem fogom most megmondani a tutit.

A vita viszont, ami hosszú évek óta folyik a kérdés körül, nagyon érdekes, és nemcsak elméleti szempontból, hiszen az eredményei hatással lehetnek a játékok társadalmi megítélésére, és bizony a játékipar alakulására is. Az Egyesült Államokban a National Endowment For the Arts (kb. Nemzeti Művészeti Alap) nemrégiben úgy döntött, hogy a játékokat felveszi azon művészeti formák listájára, amelyek állami finanszírozásban részesülhetnek. Azzal, hogy a játékok bekerültek ebbe a „köz javát szolgáló” körbe, a szervezet, illetve az amerikai állam elismerte, hogy a játékok potenciálisan művészeti formát jelentenek.

Ez persze a gyakorlatban nem azt jelenti, hogy a következő *Battlefield* már nem az eladásokból, hanem kormányzati pénzekből készül, arra viszont számottevő az esély, hogy azok az indie (független) fejlesztők, akik most saját szabadidejükben, saját pénzükből állítanak elő valami eredeti, valamit, ami nem egy jól bevált

brand tizenharmadik része, talán több időt tudnak majd fordítani tevékenységükre, jobb grafikával profibb játékokat valósíthatnak meg. Ha ezek közül a játékok közül néhány sikeres lesz, még az is elképzelhető, hogy az új elemek bekerülnek a nagy kiadók játékaiba, akik ma nemigen mernek új, számukra anyagilag kockázatosabb játémenetekkel kísérletezni, és hozzánk, hétköznapi játékosokhoz is változatosabb és szórakoztatóbb játékok jutnak majd el. Arról már nem is beszélve, hogy ha a társadalom nagyobb rétegei ismerik el a játékok érdemeit, talán kevesebbszer futunk majd bele abba az előítéletbe, hogy a videojáték csak valami nagyon rossz, üldözendő, betiltandó dolog lehet.

KI MONDJA MEG?

Persze ennyivel azért nehéz lenne elintézni a kérdést, hiszen kicsit furcsa lenne, hogy ha az amerikai kormányban valakik így döntöttek, máris az egész világ kitörő ovációval üdvözlőné az új művészeti formát. Szerencsére – vagy nem – ez nem is így történik.

Nemcsak az egyes alkotások, de általában a művészet esetében is örök kérdés, hogy ki és mi alapján dönti el, hogy mit jelent, mi tartozik bele: egyes társadalmi csoportok, mint az állam, az egyház, filozófusok, tudósok, ne adj’ isten műkereskedők, vagy éppen mindig az, aki nézi. Ráadásul ezek a



dolgok változnak is az idővel. Most nem fásztanálak titeket hosszú művészettörténeti és -elméleti értekezésekkel, legyen elég annyi, hogy műalkotásokat és egész művészeti ágakat is letaszítottak olykor a piedesztálról, később pedig rehabilitálták őket. Annyi viszont biztos, hogy egy jelentősebb csoport döntése hatással lehet a szélesebb körök véleményére is.

HOGY KERÜL A JÁTÉK A MŰZEUMBA?

Egyre gyakrabban hallunk világszerte és szerencsére már itthon is megrendezett játékiállításokról. Persze attól, hogy valamit kiállítanak a múzeumban, még egyáltalán nem biztos, hogy a kiállított dolog a művészi értéke miatt kerül oda, sokszor inkább az általános kulturális vagy társadalmi jelentősége miatt, gondoljatok csak a hadtörténeti vagy közlekedéstörténeti múzeumokra. A Smithsonian American Art Museum viszont kifejezetten a videojáték-művészetnek szenteli The Art of Video Games című kiállítását.

Nagyon érdekes, ahogyan erre a 2012 márciusában induló kiállításra kiválasztották a játékokat: Chris Melissinos, a múzeum munkatársa egy játékfejlesztőkből és -tervezőkből, újságírókból és a játékipar más jelentős személyiségeiből álló tanácsadócsapat segítségével választott ki 240 játékot bizonyos előre meghatározott kritériumok alapján, amelyek közül végül a nagyközönség szavazati alapján döntötték el, melyik 85 játék kapjon majd helyet a múzeumban. <http://americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/#games>

JÁTÉKBAN A MŰVÉSZET

Persze attól még, hogy bizonyos pénzüsszegekre elvileg lehet játékokkal is

pályázni, még nem biztos, hogy lesz is olyan pályázó, aki a bírálók szerint meg is érdemli, és ténylegesen kap majd pénzt a játékára. Ugyanez nagyban is igaz: attól, hogy elismerjük, hogy elvileg játékokkal is lehet művészetet alkotni, még egyáltalán nem biztos, hogy van is már olyan játék, aminek vannak művészi érdemei.

Nem olyan régen, körülbelül egy éve zajlott a neten egy nagyon heves vita erről a kérdéscről, amit Roger Ebert filmkritikus blogposztja generált. A videojáték sosem lehet művészet című, 2010 áprilisában megjelent posztjához e cikk megírásának pillanatáig 4849 komment érkezett. Az írás és a kommentek nemcsak arra jók, hogy megmutassák, milyen mély érzelmeket kavarhat ez a vita, de nagyon érdekes abból a szempontból is, hogy itt egy helyen bukkan fel szinte minden olyan félreértés, ami ezzel a kérdéssel kapcsolatban csak felmerülhet. Ha valakit érdekel ez a kérdés, mindenképp érdemes beleolvasni: http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html

Az egyik ilyen félreértés, vagy inkább az egymás mellett elbeszélés egyik oka, amiről már fent is írtam: más kérdés az, hogy elvileg lehet-e művészeti értékkel bíró játékot csinálni, és az, hogy van-e már, vagy éppen hány ilyen van. Ehhez hasonló, és szintén nagyon gyakori dolog, amikor az emberek azért tartanak egy játékot műalkotásnak, mert van benne olyasmis, ami önmagában műalkotás, vagy annak tartják, pl. egy grafika vagy egy történet. De gondoljunk csak bele: ha csinálunk egy FPS-t, amiben a falon lóg egy Picasso, vajon máris műalkotás lesz a játékunk? Nyilván nem. Előfordul, hogy egy játékhoz készül olyan grafika, ami önmagában műalkotás, később akár kü-



A VITA EREDMÉNYEI HATÁSSAL LEHETNEK A JÁTÉKOK TÁRSADALMI MEGÍTÉLÉSÉRE ÉS A JÁTÉKIPAR ALAKULÁSÁRA IS

lön is kiállítható lesz stb., de ettől még a játék nem lesz műalkotás.


Ugyanígy igaz ez a történetekre is, bár itt talán kevésbé egyértelmű a helyzet: ha csak nem egy NPC által elmesélt vagy a játékban egy könyvben talált önálló történetről van szó, itt a játék nélkül nehéz lenne bemutatni a történetet, de ha csak a történetben rejlik a művészi érték, azaz nem a játékban, hanem az interaktív sztorikban, az megint csak egy másik műfaj.

Mi lehet akkor a játékok sajátossága, amitől önmagukban is elnyerhetik a műalkotások megtisztelő rangját? Vagy ami alapján el lehetne döntení, hogy egyáltalán lehet-e művészi játékot csinálni? Szerintem mindenképpen a játékmenet, illetve a játékszabályok környékén érdemes keresgélni. Ez már olyasmi, ami tényleg csak a játékokra jellemző: ha ki lehet találni olyan játékmenetet, ami akár a történet és grafika segítségével, akár anélkül, de a játékélmény hatásaként kavargat el a gondolkodtat el minket, akkor el lehet képzelni olyan játékot, ami műalkotás lehet.

Persze még ez sem ilyen egyszerű, mert ugye meddig és mitől játék a játék? Attól, hogy lehet benne nyerni? Hogy van benne olyan végcél, amit el szeretnénk érni, amiért küzdünk? Hogy valakit vagy valamit legyőzhetünk benne? Ha a művészi érték hozzáadása pont abban rejlik, hogy elvesz az, amitől játéknak tartjuk a játékot, akkor mi történik? És ha valaki szerint pont attól játék a játék, hogy csak és kizárólag a hétköznapi gondjainak elfeledtetésére szolgál?

További jó agytornát mindenkinek!

MI KERÜL A MÚZEUMBA?

A Smithsonian The Art of Video Games című kiállítása abból a szempontból is érdekes, hogy konkrétan mi is kerül be a játékok kapcsán egy múzeumba: a kiállított 85 játékból ugyanis mindössze 5 játék jelenik majd meg játszható formában a kiállításon, és a látogatók ezekkel is csak pár percig szórakozhatnak. A játékok jelentős többségéből csak képek és videók lesznek majd megtekinthetők, illetve lesznek videointerjúk fejlesztőkkel, és kiállítanak majd történelmi értékű konzolokat is. Mindez sokat elárul a játékok és a művészet viszonyának mai bizonytalanságáról... 



MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod,
nézned és olvasnod!

Rossz tanár

//Gyu

TOP
TIPP

FILM

CAMERON DIAZ IGEN ÉRDEKES NŐ, mivel vannak pillanatai, amikor el tudom fogadni bombázónak, néha viszont, hogy is fogalmazzak, túl harsány a számomra.

Tény, hogy helyes nő, elfogadható színésznő, szóval túl sok Oscart nem fog nyerni, ám egyelőre a nevével el lehet adni filmeket. Néhány Golden Globe-nevezést így is kapott, szóval nem olyan vésszesen rossz a csaj. 38 évesen is elég jól alakítja a húszas évei közepén járó szőke fruska antitalentum tanítónőt, aki elveszíti a gazdag vőlegényét és oktatói szempontból nézve ámokfutásba kezd a diákok között. Elizabeth ugyanis igazán utálja a munkáját, lusta, lógós és a nagy lehetőségre vár, hogy maga mögött hagyja a tanári pályáját. Többnyire filmet vetít a diákjainak, hogy addig se kelljen hozzájuk szólnia. Hirtelen azonban feltámad az életkedve, amikor a suliba érkezik az új helyet-

tesítő tanár (Justin Timberlake), aki nemcsak sármosabb az összes férfitanárnál, de állítólag jelentős vagyont is fog örökölni.

A baj csak az, hogy az új tanerő egy másik tanárnővel (Lucy Punch) kezd randizni. Elizabeth azonban nem adja fel, nemcsak a kiszemeltjét akarja meghódítani, hanem az iskolaversenyen is bizonyítani akar. Végre példát mutathat elszántságból, céltudatosságból, ravaszságból és gonoszságból. Az iskola fenekestől felfordul, és a tanári környékén eluralkodik a káosz.

VICCES? NEM ANNYIRA...

Be kell valljak valamit, lelkes rajongója vagyok a The Big Bang Theory című tévésorozatnak, azon kellemeseket lehet nevetni, míg a Rossz tanáron nem – lehet, hogy nomen est omen? Két dolog van, ami javít az átlagon, egyrészt a tornatanárt alapító Jason Segel (How I met your mother!), aki kelletképp laza és végre nem az a militarista tornatanár típus. A másik, ami megmenti, az az, amikor

Justin Timberlake énekel. Végül is ez a két faktor (és persze van, akinek Lucy Punch mellrázása is bejön majd) röpti az egyszer nézhető filmek élvonalába a Rossz tanárt. Olyasmi feszültséget vártam, mint az ilyen tanáros/középiskolás filmekből, de ezt abszolút nem kaptam meg, még akkor mértékben sem, mint a School of Rockban. Néha jókat lehet mosolyogni rajta, aranyos a félszeg Justin Timberlake, Jason Segel jó, Cameron Diaz pedig jól hozza a hülye szőket. Egy esélyt mindenképp megérdemel, de ennél többet nem feltétlenül, mindenesetre ahogy (spoilerversély!) megszívják a minden lében kanál Lucy Punch-ot, azokat a részeit kimonodtan imádtam!

GameStar



Cameron Diaz aranyos, de Jason Segel jobb!

Ebben a hónapban kiderül, Cameron Diaz milyen is rossz tanárnőnek, emellett lesznek jó könyvek, film és lemezek is, köztük a köztük az új Symphony X! Gyu



Stream of Passion Darker Days

//Gyu

A NNAK IDEJÉN, AMIKOR ELŐSZÖR DOLGOZOTT EGYÜTT Marcela Bovio és Arjen Lucassen, már sejtettük, hogy ebből valami igen különleges dolog jön ki. A kis minimanó mexikói csodaénekesnő és a langaléta holland csodazenész újra összeálltak, hogy lemezt készítsenek. A Darker Days minden szempontból sötétebb, mint az előző volt, sőt a gótikus hangvételt csak hangsúlyosabbá tett a búsongás miatt. Az aztékok földjének csalogányáról még mindig nem lehet tudni, hogy ekkora kicsi testbe hogy férhet ekkora hang, Arjen pedig hozza a zúzást, utána pedig a szokásos lírát. Csak a lemez búvalbéleltsége zavart, talán azért, mert nagyon jó napom

volt, amikor először meghallgattam – sőt, azok a napok is jók voltak, amikor újrhallgattam. Úgy látszik, keresni kell valami jó pocské napot, hogy az album elérjen a szívemig. Igen, nagyon érzékeny album, jókedvűeknek nem, rosszkedvűeknek nagyon javallt, vegyétek ezt ingyenes vizsgaszálási konzultációnak.



GS ★★★★★

Ha nem lenne ennyire szomorú, rögtön vidámabbak lennénk

Jorn Live in Black

//Gyu

VAN EGY EMBER, bizonyos Jorn Lande, aki norvég származású és a legnagyobb rockhősök hangját hordja a torkában. Nem véletlen, hogy 2010-ben az ő énekével készült egy Ronnie James Dio tribute lemez. Ha létezik ma énekes, aki képes Dionál Dióbb lenni, akkor Jorn Lande az. Nem mindennapi figuráról van szó. A Live in Black méltó összefoglalása szólóénekesi karrierjének, a saját dalai sokszor a kalsszikus, Dio-féle Rainbowhoz hasonlítanak. Még amit jól tudna énekelni, az a korai Coverdale-féle Deep Purple vagy Whitesnake lehetne, de egyértelműen arra született, hogy Rainbow-dalokat adjon elő. Mivel sajnos a rajongótáborra korántsem akko-

ra, mint a hangja (ez főleg annak fényében rettentő szomorú, hogy fogkrémek lehetnek sztárok), így bár sorolhatnám a jobbnál jobb dalokat, amelyeket ezen a koncertalbumon előad, sokaknak nem mondana semmit. De aki szereti a Deep Purple-t, a Rainbow-t, a Whitesnake-t, az feltétlenül hallgassa meg Jorn Lande koncertlemezét – vegyítsetta hardrock zenét kap egy remek hardrock-torok tolmácsolásában.



GS ★★★★★

Tessék annyira imádni ezt az urat, amennyire énekelni tud!

Diana Wynne Jones A trónörökös

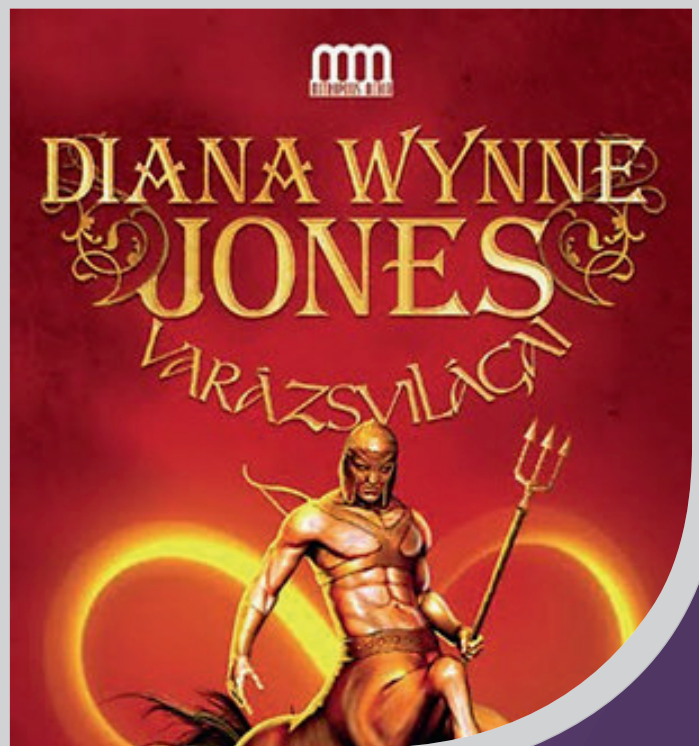
//Eskin

BIZONY-BIZONY, AKI A VÁNDORLÓ PALOTA EREDETJÉÉRT FELELŐS, az valóban tud írni. Habár az író régebbi regényeit gyerekkönyvként forgalmazták =pedig felnőtteknek is remek), így nem valószínű, hogy bárki is olvasta volna, őket, épp ezért nagyszerű, hogy megjelent most A trónörökös, amely a kiadó szerint egy sorozat első tagja, azonban önmagában is teljesen megállja a helyét, sőt, nekem nem is hiányzik, hogy legyen folytatása, ez a mű olyannyira kerek egész. A több szálon futó történet egyik főszereplője Rupert, egy promág (azaz varázshasználó), aki a regény első lapjain belekeveredik egy másik bolygón kirobbant válságba, ráadásul a Földön élő legfiatalabb promágként kerülnie kell meghalt mestere helyébe egy új promágot. Másik főszereplőnk egy fiatal angol lány, aki, mint kiderül, az egyik promágjelölt, azonban furcsa viselkedése okán Rupert nincs igazán oda az ötletért, hogy őt kelljen betanítania az elkövetkezendő időkben. Ehhez jön még több érdekes szerep-

lő, Rupert mestere, aki szellemalakban jelenik meg a későbbiekben (tisztára, mint Obi-van Kenobi), Arthur, a habókos szomszéd, és a Hotel Babilon, ahol az események összpontosulnak. Az cselekmény főleg a Földön, Angliában játszódik, ám néha kipillantunk más bolygókra is, ahol más fajú lények is élnek. Az egyik legjobb elem számomra az volt, hogy itt igazából nem is akarják annyira megmenteni azt a bizonyos világot, néhányan meg is próbálják Rupertet lebeszélni, vagy rábeszélni arra, hogy legalább fogja vissza a tevékenységét, elvégre úgyszólván az anarchiába fog hullani az a bizonyos világ. A másik dolog, ami nagyon bejött, a remekül megírt történet és jól ábrázolt szereplők. A kiadó belenyúlt a tituba az utóbbi időkben, mivel nemcsak ez a regény sikerült jól, hanem azok is, amiket ezzel egy időben adtak ki, tehát olvasnivalóval el leszünk látva a nyáron. Izgalmas, varázslós történet, érdekes, elgondolkodtató, ám szóragoztató sztorival – az egyik legjobb lektúrt tisztelhetjük Diana Wynne Jones alkotásában. Vissza is vonom, amit fentebb említettem: mégiscsak kíváncsi lennék a folytatásra, elvégre ha ez ilyen jól sikerült, akkor a többi sem lehet rossz a sorozatban.

GS ★★★★★

Remek regény, a fantasy műfaj egyik gyöngyszeme. Kötelező!



ZENE

Symphony X Iconoclast

//Gyu

SZERENCSÉRE A SPECIAL EDITION JUTOTT NEKEM az album kiadásai közül, így bátran lelkendezhetek róla. Évek óta köztudomású, hogy a Dream Theater elvesztette a trónját a progmetál világban; az egyik trónkövetelő a Sir Russell Allen által „énekel” Symphony X egy zseniális szólógitárossal, Michael Romeóval és még három kiváló zenésszel. A zenekar legutóbbi művei kevésbé jöttek be, ugyanis szerintem túlkeménykedtek a dolgokat, legalábbis az utolsó 2-3 lemezen. Inkább a klasszikusabb Symphony X-hangzásért voltam oda (Damnatin Game, The Divine Wings of Tragedy). Szerencsére a zenekar nem kapkodja el a mes-

terművek elkészítését, ez történt az Iconoclasttal is, amely a legjobb albumaikra hajaz még akkor is, ha sokan csalódtak, mert az előző két lemez szellemiségének továbbvitelét várták. Számomra elég a tökéletes zenei tudás, a fantasztikus komponálási képesség és a dallamosabb, proggerebb megszólalás. Amint először meghallottam, azonnal örök szerelem lett a vége. Zseniális gitárfutamok, fantasztikus kórusok, fülbemászó dallamok, a Symphony X legjobb formáját hozza!



GS ★★★★★

Újra teljes fényében csillog a Symphony X

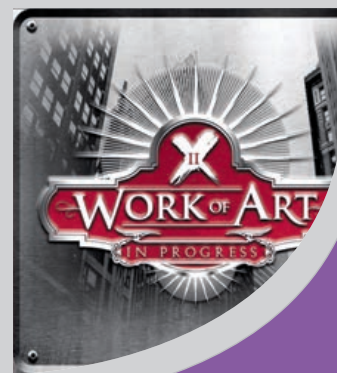
ZENE

Work of Art In Progress

//Gyu

A SVÉD CSAPAT ELSŐ LEMEZÉNEK SZEMÉLYRE SZÓLÓAN DEDIKÁLT PÉLDÁNYA MÁR ITT VAN EGY IDEJE A POLCOMON; amikor megjelent, akkor igazi dallamos rockzenei szenzáció volt. Természetesen most, amikor a stílus viharebesen tér vissza a zene élvonalába, még mindig nem lehet állítani, hogy a svéd srácok „tucatzenét” nyomnának. Nagyon jó dallamos rockzenei slágerek ömlenek tökéletes énekkel, szuper kórusokkal. Tulajdonképpen nyugodtan lehetne hightech AOR-nak hívni ezt a stílust, hiszen annak idején volt ilyen megnevezés, ez a zene ugyanis igazi öltönyös, nyakkendőös tökéletesség, nem a glam szexis, csípőtekerős bujálkodása.

A magam részéről mindkettő nagyon tetszik, főleg azért, mert remek ütemek jönnek ki, szuper kórusokkal, az pedig nagy gyengém. A Work of Art most, hogy nagy kiadóhoz került (nagyon helyes) nem hazudtolja meg önmagát, kiváló lemezt tett le az asztalra. Ez akkor is igaz, ha az első lemez bája hiányzik belőle, de a dallamok, kórusok, ének és a szólók így is nagyon ott vannak.



GS ★★★★★

A svédek a nagy kiadónál is bizonyítanak

ZENE

Xorigin State of the Art

//Gyu

NOS, MIT IS MONDHATNÉK, azonnal koncertet kelne szervezni nekik Budapestre. Az első lemezükkel debütáló skandinávok olyat, de olyat tolnak a lemezükön, hogy majdnem az asztal alá estem. A pontos stílusmegnevezés szerint melodic hard rockról van szó, amelyhez a skandináv srácoknak olyan inspirációik voltak, mint a Toto, Giant, Journey és a Yes. A lemez az elsőprő Can't Keep on Runninggal indul, és egy midtempó west-coast dallal folytatódik, a Crying for You-val. Már két dalból hallatszik, hogy itt nem mindennapi tehetségekkel van dolgunk. Ha a Xorigin például a 80-as évek közepén jött volna létre, akkor most jó sok arany és platinal-

mez tulajdonosai lennének és épp most állnának össze megint nosztalgiaconcertre – ami persze így is előfordulhat, egy optimális világban biztos lenne a dolog. Aztán ahogy kezdődik az In the Blink of An Eye... Ennek a dalnak a 80-as években világslágernek kellett volna lennie. Kellemes lassú szám olyan kórusral, hogy sírok a gyönyörtől, és eddig csak az első 3 dalt említettem a korongról.



GS ★★★★★

Még néhány év és klasszikusok lehetnek!

ZENE

Toby Hitchcock Mercury Down

//Gyu

NAGY BAJBAN VAGYOK, hiszen már több szenzációs lemezről írtam a rovatban, erre itt van ez. Az egészen kiváló Pride of Lions egyik énekes (a másik a survivoros félisten, Jim Peterik), Toby Hitchcock készítette ezt a lemezt, a srácnak pedig olyan hang adottságai vannak, hogy máris a stílus egyik legnagyobb klasszikusa. Még igencsak fiatal a maga 34 évével, dallamos rockzenében ez tinikor. Állítólag Toby nagypapája bármikor képes leénekelni Siantrát, ebből is látszik, hogy a világsztárrá váláshoz mázli is kell, nem elég az adottság. Tobynak adottsága pedig szép mennyiségben van. Ha a '80-as években lett volna karrierje csúcán, ma lehet,

hogy nem a Def Leppardra vagy Bon Jovira emlékezne mindenki, hanem egy bizonyos Toby Hitchcockra. Erre szokták mondani, hogy Isten biztos mosolygott, amikor Toby torkába tette a hallható aranyat. Komolyan. Számomra Dennis DeYoung az egyik etalon, Toby az ő dalait is remekül énekelné, ebben egészen biztos vagyok. Emellett szívesen megnézném a Rock of Ages főszerepében is.



GS ★★★★★

A dalok is jók, de ez a srác... Arany van a torkában

Chris Thile & Michael Daves

Sleep with One Eye Open //mazur

HOGY NE HÚZZAM AZ IDŐT, gyorsan el is rettenténék mindenkit, aki még nem áll rá készen: ez egy bluegrass lemez. Aki csak azért maradt itt, mert nem mérte fel a helyzet súlyosságát, annak elmondanám, hogy a bluegrass majdnem country, csak nem annyira a texasi, kisteherautóról lövöldözős hangulati spektrumon mozog, inkább az ősi skót-ír telepések népzenei hagyományait hozza, jazz-blues elemekkel is vegyítve. Chris Thile pedig éppenséggel a világ egyik (?) legjobb mandolinosa, aki most összeállt egy lemezre Michael Daves bluegrass-gitárossal, négy napra beköltöztek a White Stripes-ból ismert Jack White stúdiójába (ő a lemez producere is), vittek magukkal pár rekesz

piát (gondolom) és a végeredmény már meg is hallgatható. Bár a lemez vállaltan a bluegrass műfaján belül marad, és aki nem tudja, talán meg sem mondaná, hogy nem egy réges-régről összeszokott duóról van szó, azért érződik, hogy Chris Thile-t miért tartják a kortárs folk egyik legkiemelkedőbb alakjának. Itt nincs semmi posztprodukciós bűvészkedés, csak két virtuóz muzsikusként állati jól érzik magukat – és ez átragad a hallgatóra is.



GS ★★★★★☆

De jól esne most egy kocsmai verekedés!

Super 8

//Chavalier

NÉHÁNY TIZENÉVES AMATŐR FILMET FORGAT ÉJSZAKA A VASÚTÁLLOMÁSNÁL, amikor egy átrobogó szerelvényt kisiklat egy vele ütköző kisteherautó. A katonaság lezárja a környéket, láthatóan keresnek valamit, de nem hajlandók hitelt érdemlően tájékoztatni az amerikai kisváros lakosságát. Rövidesen kezdenek eltűnni a lakosok, csapatostul menekülnek a háziállatok. Valami nagyon nincs rendben, s miközben a helyi hatóságok a sötétben tapogatóznak, a korábban már említett gyerekcsoport döbbenetesen fedezi fel, hogy mit rögzített a szuper 8-as kamera. A Steven Spielberg munkássága (E.T., Goonies) előtt tisztelgő, valamint a hi-

degháborús időszak szörnyfilmjeiből is merítő alkotással J. J. Abrams, aki nem tartozik a termékenynek mondható filmrendezők közé, sikeresen bebizonyította, hogy nem szükségesek sok millió dolláros gázsíért foglalkoztatott sztárok ahhoz, hogy egy film szórakoztasson. Bőven elegendő pár tapasztalt sorozatszínész, egy csapat tehetséges gyerek és egy kiszámíthatósága ellenére is izgalmas történet.



GS ★★★★★☆

Amikor még lelke volt a filmeknek

Oliver Bowden

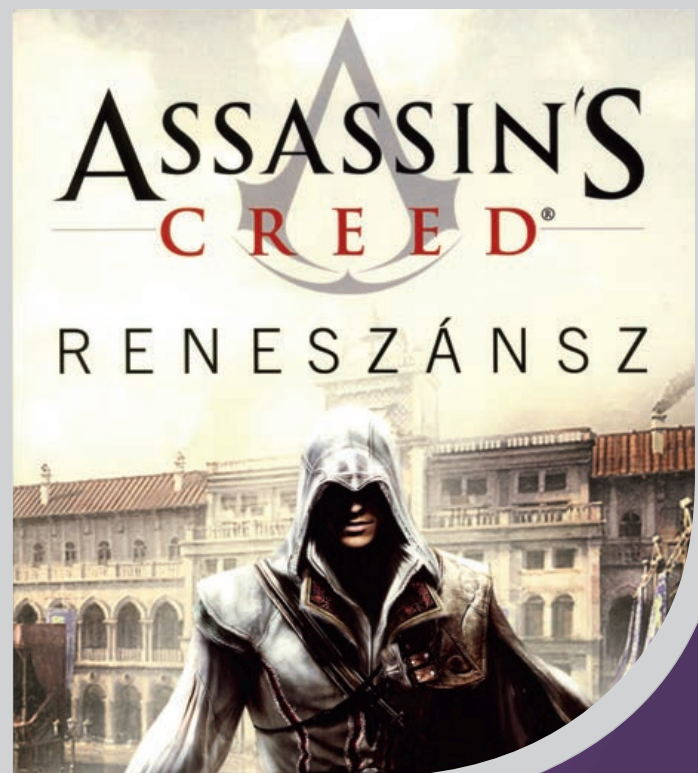
Assassin's Creed – Reneszánsz //Mastigias

TÖRETLEN NÉPSZERŰSÉG-NEK ÖRVEND az Assassin's Creed sorozat a játékosok körében. Ez nem is csoda, hisz az élvezetes játékmenet mellé zseniális történetet sikerült írniuk a Ubisoft munkatársainak. A könyv eredeti változata nem sokkal a második rész megjelenése után már kapható volt külföldön, most viszont magyar nyelven is olvasható az Assassin's Creed: Reneszánsz. A kiadásra nem lehet panaszunk: egyszerű, de elegáns borítóval, patyolatfehér oldalakkal találjuk szembe magunkat. A történet szorosan követi a második játékban látott eseményeket – és itt meg is állnék egy pillanatra. A „szorosan” kifejezést szó szerint tessék érteni, nem kapunk semmiféle pluszt, amit egy regényváltozattól elvárhatnánk. Nem árnyaltabbak a karakterek, nem történnek új, eddig ismeretlen események. Ezt persze a fejlesztők érdemének is betudhatjuk, hiszen minden részletre odafigyeltek a

játék készítése során, de azért mégis csak kellett volna valami újat is megosztani a rajongókkal. Azok viszont, akiket nem zavar ez az egy dolog, remélik szórakozhatnak, hiszen két nagy erénye is van a regénynek. Először is orvosolja a játék magyar feliratának hiányából adódó értelmezési problémákat, így azok is jobban megismerkedhetnek a történettel, akik hadilábon állnak az angol nyelvvel és játék közben nem teljesen értették a cselekményt. Másodszor pedig bárki, aki még nem játszott AC-játékkal, de belekezd a könyvbe, remek szórakozásra számíthat, hiszen egy izgalmas történelmi kalandregényt olvas, amely a 15. századi Itáliába kalauzol el minket, ahol cselzővészek, barátságok, szerelmek és harcok szemaníu lehetünk. Egy dolog van még, ami fájó pont lehet: Desmond, Ezio leszármazottja teljesen kimaradt a történetből, de talán egyszer érkezik egy külön könyv az ő főszereplésével is. Abban viszont biztosak lehetünk, ha sikeres lesz a Reneszánsz, meg fog jelenni az Assassin's Creed: Testvériség című könyv is magyarul, amelyben tovább folytatódnak Ezio kalandjai. Szeretettel várjuk!

GS ★★★★★☆

Izgalmas, jól felépített kalandregény nem csak rajongóknak, de új csavarokra ne számítsunk



KÖV

KÖVETKEZŐ
SZÁMUNK
MEGJELENIK:
AUGUSZTUS
18.

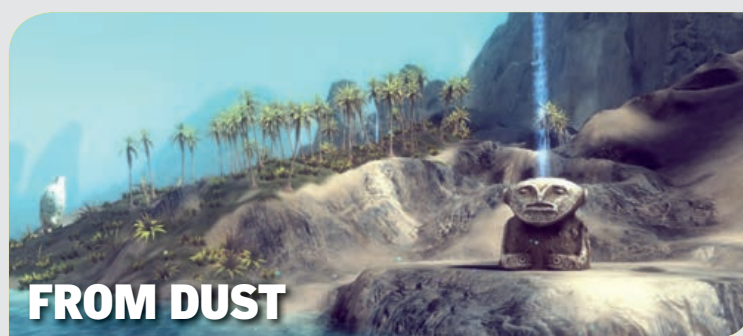
CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

A *Call of Juarez: The Cartel* eseményeire mintegy másfél évszázaddal a korábbi részek történései után kerül sor. Napjaink Los Angelesében járunk, Ray McCall atya le-származottja és két társa egy három különböző hatóságot (LAPD, FBI, DEA) érintő együttműködési program keretében a Mendoza kartell főnökeit készüli levadászni. A *Chrome Engine 5* hajtotta FPS-t egyedül is végigjátszhatjuk a három szereplő szemszögéből más és más befejezést érve el, de akár haverokkal vállalva kooperatív módban is narkodíflerek szeme közé ereszhetünk egy sorozatot.



GS TÁBOR

Amikor ezt olvassátok, mi még a Velencei-tó langy hullámain lebegve táborozunk... izé, szóval toljuk a *Call of Duty*-t a *Battlefield*-et, meg sok hasonló cuccost a jó forró teremben. Zajlanak a versenyek, folynak a vetélkedők és megint csak 10 táborozó jön reggelizni (több jut nekünk). Minden bizonnyal hatalmas örület zajlik a táborban, így erről majd írásban, nyomtatásban, képekben és természetesen videón is beszámolunk majd azoknak, akik nem jöttek el – igazi, GS-es összefoglaló várható, hiszen lent lesz az egész stáb és hülyéskedni szabad lesz!



FROM DUST

Eric Chahi, híres-neves dizájnér érdekesen beárzott, de nagyon ígéretes istenjátéka hamarosan megérkezik, s amikor azt hisszük, nagyjából már definiáltuk a *From Dust* szellemi magját, Chahi további inspirációk egész sorát vonultatja fel, Godfrey Reggio Koyaanisqatsi című filmjétől kezdve egészen a Vanuatu vulkán Yasur nevű kráteréig, ahová személyesen is ellátogatott tanulmányútra. Ezek a személyes élmények is legalább olyan nagy hatással voltak rá a koncepció megalkotásakor, mint Peter Molyneux *Populous*a. Rettenően várós.



STAR TREK

J.J. Abrams Star Trek filmje kissé megosztotta a rajongókat, ám ettől még nagyon nagy siker lett – várható volt tehát, hogy előbb-utóbb játékmegvalósítása is készülni fog. A TPS-nézeti akciójáték történetét a film ihlette, de cselekményét nem követi szorosan. Hőseinknek legendás, az egész univerzumot fenyegető ellenséggel néznek szembe.



SUPREME RULER: COLD WAR

Manapság elég sok szó esik arról, annak idején melyik magyar katonai alakulatnak merrefelé kellett volna támadnia, amikor a Varsói Szerződés csapatai meglőző csapat mérték volna a NATO egységeire. Szerencsére ez a valóságban nem történt meg, azonban a Paradox játékából megtudhatjuk, mi lett volna akkor, ha ez a háborús konfliktus létrejön.



HARDVER

Nemrégiben megvizsgáltuk, mire is jók a tabletek, milyenek vannak a piacon, mekkora a különbség az „ócsó” és a márkás temékek között. Akár iskolai használatban is igen praktikusak lehetnek, de egyre több és egyre jobb játék is fut rajtuk. Mivel piaci előrejelzések szerint lassan mindenki vez magának egyet, segítünk megtalálni az igazit.

KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK: SWAT 4

A *BioShock*ot is jegyző Irrational Games a valaha volt Sierra megbízásából merített meg a túszmertő akciókra specializálódott különleges rendőri egység világában. Egy öttagú kommandócsapat vezetője fölött vesszük át az irányítást, társainkat pedig két csoportra osztva utasíthatjuk behatolásra és valamilyen akció végrehajtására. A *SWAT 4* ügyesen egyensúlyoz a csapatalapú FPS-ek és a szimulátorok között, s magáévé tette az osztag protokollját is, miszerint csak azokra a gyanúsítottakra szabad éles lőszerrrel tüzelni, akik fegyvert fognak ránk. Egyébként a játék arra ösztönöz bennünket, hogy lehetőség szerint nem halálos eszközöket (például gumilövedék) vessünk be a túszejtők ellen. Feladataink változatosak, a missziók során bombákat kell hatástalanítanunk, beépített rendőrök biztonságát szavatolnunk, valamint különböző személyeket elfognunk.



Keresd Magyarországon első Blu-ray mellékletes magazinját

az újságárusoknál,
benzinkutakon és
hipermarketekben!



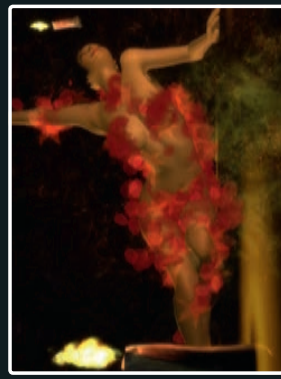
Blu-ray Disc
melléklettel csak
2490.-



info@bluraymagazin.hu
bluraymagazin.hu
facebook.com/bluraymagazin



Tejles DVD-tartalom **GameStar** 2011. július



TEJLES JÁTÉK

E havi tejles játékunk a *The Void*, amely orosz fejlesztők munkáját dicséri. Főszereplőnk egy lélek, aki az Űrességben ragad. Itt a tegnapgyobb kincs a Szín, ami életért ad bárkinek, így mindenki erre vágyakozik: a gyönyörű meztelen Nővérek és az atrozult Testvérek is. Ebben a furcsa világban kell majd boldogulnunk, hogy végül reinkarnálódjunk.



PLUSZ

A *Tibia* az egyik legrégebbi és legsikeresebb európai MMORPG, amely örök klasszikusokat idézhet fel bennünk. Összesen négy kaszt közül választhatunk: lovagként, paladinként, druidaként vagy bölcsként vándorolhatunk a virtuális világban, hogy feladatokat hajtsunk végre, ismerkedjünk, netán harcoljunk egymással.

GSTV-MŰSOR

Másvilág
Mélyvíz
Aréna
Kerekasztal
Játékvideók
E3-összefoglaló

MEYVIZ:

Driver: ATI vLL6 NVIDIA
275.33
Vírusirtás, spam: ESET
Smart, Security, Vipre
Antivirus, AntiSpyware,
Outpost, Pro Security
Suite

MÁTKÉPEK:

Assassin's Creed:
Revelations
Call of Duty: Modern
Warfare 3
Crysis 2
Dead Island
Dragon's Dogma
Guild Wars 2
Halo 4
Kingdoms of Amalur:
Reckoning
Prey 2
Raiderz
Tomb Raider
Vindictus

PC
DVD
ROM

PC
DVD-ROM

THE VOID

IDG
GAMES
GS1107

GameStar

"YOU'RE MORE THE
FARMER TYPE OF GUY?"

THEN GO AWAY!!!



SOSEM FOGOD ELFELEJTENI AZ ELSŐ SÁRKÁNYYODAT!



CipSoft
online entertainment

FIND US AT:
WWW.TIBIA.COM

NOW AVAILABLE IN
YOUR BROWSER



ÚJ AXE EXCITE

MÉG AZ ANGYALOK IS
BŰNBEJESNEK

www.facebook.com/axe.magyarország
www.axe.hu