



TELJES JÁTÉK: **SWAT 4**



2011. AUGUSZTUS
1995 FORINT

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

AGE OF EMPIRES ONLINE



EXTRA AJÁNDÉK
WITCHER KÉPREGÉNY

DEUS EX
KING ARTHUR II
GUILD WARS 2
RED ORCHESTRA 2
DIABLO III



**LORD OF THE RINGS
WAR IN THE NORTH**

Új hősök, új szövetség, új történet
a Gyűrűk Ura világában



**BROTHERS IN ARMS:
FURIOUS 4**

Teljesen megújul a sorozat, a taktikát
felváltja a tarantinói mészárlás

www.gamestar.hu

2011/08
1995 Ft

GameStar
IDG
HUNGARY



9 771787 902009 11 008



ÚJ AXE EXCITE

MÉG AZ ANGYALOK IS
BŰNBEJESNEK

www.facebook.com/axe.magyarország
www.axe.hu



KEDVES OLVASÓK!

SOK SZERETETTEL ÜDVÖZLÜNK BENNETEKET MI, a Kedves Írók, az augusztusi GameStarban. Ebben itt, ni. Reméljük, jól vagytok, jól telik ez a nyár(nak csak túlzással nevezhető ősz-felkészítő), és nem kattantatok még be attól a sok agresszív játéktól, amiket azok a semmire se jó játékujságírók próbálnak folyamatosan rátok, ártatlan lelkekre tukmálni. Nagyon vigyázzatok!

Tessék, már meg is volt az első magvas gondolat a főszerkesztői bevezetőben (ami messze kiemeli összes eddigi főszerkesztői bevezetőm közül). De nem elég-szünk meg ennyivel, hasznos és fontos információkkal folytatjuk.

Szolgálati közlemény. Bár a júliusi nagy melege való tekintettel előző lapszámunk ledobott magáról 16 oldalt (vagyis összesen 100 oldalasra), természetesen egy pillanatig sem fordult meg a fejünkben, hogy ez így maradjon. Van mit írni, szeretünk írni, és ugyan a jövő hónaptól

kezdenek majd el úgy igazán dőlni a játékok, már most visszaöltöztünk 116 oldalra. Ez pedig így is marad. (Legfeljebb ha megint lesz képregény vagy valami hasonló, tovább növünk 132 oldalra. Gondolom, az okés.)

Ha pedig képregény: megérkezett a várva-várt folytatás a *Witcher*-képregényhez, fel is pakoltuk a DVD-mellékletre. Mivel már eltelt néhány hónap az előzmények óta, inkább összefűztük a májusban megjelent első résszel. Most egyben van az egész pakk, lehet böngészgetni és izgulni, vajon a végén boldogan él-e mindenki (amíg meg nem hal).

Ó, és a borítók! Remélem, hogy a kétféle borító nem zavart meg senkit sem, ilyen már nagyon régen csináltunk, úgyhogy itt volt az ideje. Nem tudtunk dönteni, hogy az *Age of Empires Online*-t vagy a *Deus Ex* tegyük-e címlapra, úgyhogy mindenki forgassa az újságot úgy, ahogy neki tetszik. Úgy is fel lehet fogni, hogy most két újság jár egy áráért! De legalábbis két címlap.

És végül elárulhatom, hogy a következő hónapban dizájnt váltunk, kicsit átszabjuk a dolgokat kívül és belül is. Nagyon sok értékes visszajelzést gyűjtöttünk össze (köszö-köszö, mindenki!), azokat alaposan megbeszéltük, megvitattuk, összevesszük, székeket dobáltunk, kibékültünk, a grafikusok csináltak valami egészen mást, összevesszük, rájöttünk, hogy azok se rosszak (de ezt nyilván nem mondtuk meg nekik), megsértődtek, kibékültünk. Szóval csak a szokásos dolgok munkanapok az iriben, ha már így kérdezitek, hogy velünk mizu. A lényeg az, hogy bár az évek megszeépítik a dolgokat, a csipszes bácsi mellett sokan mások is visszasírják a dicső múltat – nos, várjátok csak meg a szeptemberi GameStart. Majd onnan lehet megismerni az újság-árusoknál, hogy eszeveszett jól néz ki (és a *S.T.A.L.K.E.R.* a teljes játék hozzá.)

Addig is jó szórakozást az augusztusi lapszámhoz. Ehhez itt, ni.

mazur



CÍMLAPSZTORI: DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

TIZENEGY HOSSZÚ, KESERVES VÁRAKOZÁSSAL TELI ESZTENDŐ MÚLT EL A DEUS EX, és hét az *Invisible War* megjelenése óta, ám idén végre kezünkbe vehetjük a kultikus sorozat következő felvonását, pontosabban az előzményét.

54

AGE OF EMPIRES ONLINE

ENNYI ÉV UTÁN ELÉG FURCSA VOLT EGY ÚJ AGE OF EMPIRES JÁTÉKKAL ISMERKEDNI, főleg úgy, hogy gyakorlatilag mindenki számára „érthetővé tették”. Ez persze nem baj, sőt nagyon hasznos dolog lehet, de ez együtt jár például azzal, hogy a grafikai megjelenés bizony a 2008-as szinten áll, viszont legalább a nagy 20 éves PC-jén is elfut. Elvégre valamit valamiért... íg rá nem vésztünk mindkettőre a tesztvégi százalékot, a becsléseinket inkább megtartjuk magunknak.

60

GameStar TARTALOM 3

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

BEMELEGÍTÉS

- 6 DVD-TARTALOM
- 8 ARÉNA

ÚJDONSÁGOK

- 12 HÍREK
- 24 TORCHLIGHT 2
- 30 LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH
- 34 KING ARTHUR II
- 38 BROTHERS IN ARMS: FURIOUS 4
- 42 FIFA 12
- 44 GUILD WARS II
- 48 RED ORCHESTRA 2: HEROES OF STALINGRAD
- 49 TOP 10

JÁTÉKBEMUTATÓK

- 54 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
- 60 AGE OF EMPIRES ONLINE
- 66 LIMBO
- 68 FROM DUST
- 70 CALL OF JUAREZ: THE CARTEL
- 72 SUPER STREET FIGHTER 4
- 74 SHADOW HARVEST: PHANTOM OPS
- 76 ELEMENTS OF WAR
- 77 A NEW BEGINNING
- 78 DRAGON AGE 2: LEGACY
- 78 FALLOUT: NEW VEGAS - OLD WORLD BLUES
- 79 BRINK: AGENT OF CHANGE
- 79 L.A. NOIRE ROCKSTAR PASS
- 80 TRANSFORMERS: DARK OF THE MOON
- 81 INSANELY TWISTED SHADOW PLANET
- 82 MS. 'SPLOSION MAN
- 83 FRUIT NINJA KINECT
- 84 GROOVE COASTER
- 84 RECKLESS GETAWAY
- 85 DOODLE FIT
- 85 SKYBALL
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MÉLYVÍZ

- 88 HÍREK
- 92 PIAC TÉR
- 94 SONY VAIO- TESZT
- 95 HARDVERES TIPPEK-TRÜKKÖK
- 98 YOUTUBE-KEVERŐK
- 100 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BELEMENÉS

- 102 A GYLKOS KÖZTÜNK JÁRT
- 106 BÁBEL TORNyai
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



54

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Forradalom közeleg



38

BROTHERS IN ARMS: FURIOUS 4

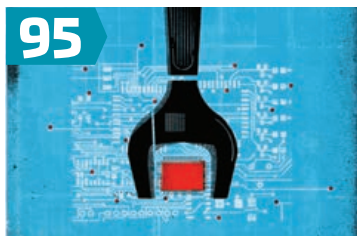
Hitler napjai meg vannak számlálva



68

FROM DUST

Porból lett



95

HARDVERES TIPPEK-TRÜKKÖK



98

YOUTUBE-KEVERŐK



102

A GYLKOS KÖZTÜNK JÁRT?

A NEW BEGINNING	77
AGE OF EMPIRES ONLINE	60
BRINK: AGENT OF CHANGE	79
BROTHERS IN ARMS: FURIOUS 4	38
CALL OF JUAREZ: THE CARTEL	70
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION	54
DOODLE FIT	85
DRAGON AGE 2: LEGACY	78
ELEMENTS OF WAR	76
FALLOUT: NEW VEGAS – OLD WORLD	
BLUES	78
FIFA 12	42
FROM DUST	68
FRUIT NINJA KINECT	83
GROOVE COASTER	84
GUILD WARS 2	44
INSANELY TWISTED SHADOW PLANET	81
KING ARTHUR 2	34
L.A. NOIRE ROCKSTAR PASS	79
LIMBO	66
LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH	30
MS. 'SPLOSION MAN	82
RECKLESS GETAWAY	84
RED ORCHESTRA 2 : HEROES OF STALINGRAD	48
SHADOW HARVEST: PHANTOM OPS	74
SKYBALL	85
SUPER STREET FIGHTER 4	72
TOP 10	49
TORCHLIGHT 2	24
TRANSFORMERS: DARK OF THE MOON	80

ASK DA TEAM

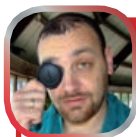
Ha lenne egy időgép, amit csak egyszer használhatsz (tehát nem tudsz visszajönni), melyik időbe ugranál?

A kérdést feltette – Pixi90



mazur

Az épp aktuális nyomdai leadás másnap reggele pont jó is lenne. Gondolom, nem kell különösebben magyaráznom, hogy miért.



RG

Az őskorba. Barlangrajzok, bőrtanga, hajuknál fogva cibált nők. Nincs mobil, sem fizetőeszköz és Adóhivatal. Legjobb.



Eskin

Szerintem nem fogunk tudni sikeresen adaptálódni az adott világban, hiszen most már immúnisak vagyunk különféle régi járványokra, illetve hozzászoktunk az összkomforthoz. Még azt sem érteném, mit beszélnek! A válaszom tehát, hogy jól vagyok én itt, ahol vagyok.



Sophiaso

Mindegyik kornak megvoltak, megvannak és meg is lesznek a maga szépségei, ugyanakkor mindegyiknek vannak negatív részei. Nem mennék sehova permanensen (pláne retúrjegy nélkül), de ha lenne fluxuskondenzátorom, szívesen utazgatnék!



ender

Nem ugranék sehova, mert régen rosszabb volt, mint most, és a jövőben is rosszabb lesz. Szóval most a legjobb, ez a létező világok legjobbika!



Gyu

Rengeteg magyar pénzt felvásárolnék olcsón a harmincas évek elejéről, 1932-be ugranék, 1938-ig élnék, mint Marci Hevesen, majd kivándorlok Amerikába, ott pedig tőzdespekulálok és bejegyeztetek egy-két szabványt, nehogy elszegényedjek.



EndreMan

Az 1960-as évek végi Amerikába ugranék vissza, majd miután pár évig kibuliztam magam, 1976-ban befektetném minden pénzem egy bizonyos Apple nevű garázs-cégbe. És nagyon ragaszkodnék a részvényeimhez...



Chavalier

Az ókori Rómát nézném ki magamnak, azon belül is a Pax Augusta időszakát. Jelenlegi tudásomat felhasználva bizonyára módos patríciusként élném le a napjaimat rabszolgák hadától körülvéve. Persze az is lehet, hogy nem jönne be a számításom, és oroszláneldeként kötnék ki az arénában.



Duncan

A kérdés lényegében tehát az, hogy hol élnék inkább a mostani, 2011-es Magyarország helyett?



Flatline

Előreutaznék, hogy kiderüljön, valóban sikerülne-e feljutnom a Von Braunra, vagy a Rickenbackerre a System Shock 2-ben, hogy aztán segíthessek Shodan legyőzésében. Vagy épp csak a monitorokon keresztül figyelném, hogy zabálja fel Mary az egész hajót...



Mayer

Maximum a '70-es évekbe utaznék vissza, de csak a zene miatt. Például a woodstocki fesztiválra szívesen elmennék.



aDaM

1975, New York. A város tele van jó fiatal művészekkel, óriási a hangulat, az élet pedig nagyon olcsó. Fizetés nélkül vállalom munkát bizonyos G. Lucas kreatív csapatában, majd elég lesz nekem a filmből pár százalék.

IMPRESSZUM

SZERKESZTŐSÉG
Főszerkesztő: **Virág Márton** (mazur) mvirag@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) kvarjaljai@idg.hu
Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@idg.hu

GameStar DVD szerkesztő:
Rátfai Gábor (RG) graatfai@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
Kálvín Balázs (Flatline) flatline@flatline.hu
Kovács-Cohner Róbert (kacor) kacor@gamestar.hu
Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu
Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu
Molnár József (hmolnar) hmolnar@gamestar.hu
Páll Zsófia (Sophiaso) zspall@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
Rátfai Gábor (RG) graatfai@idg.hu
Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@idg.hu

Grafika, tördelés, címlapterv:
Béres Gábor (Gaben) gberes@idg.hu
Lukács Gergely (Fulton) glukacs@idg.hu
Berényi István (berenyi) iberenyi@idg.hu
Berényi Teréz tberenyi@idg.hu

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

Szerkesztőségi ügyelet: Horváth Lászlóné bhorvath@idg.hu
Telefon: 577-4300, fax: 266-4343

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

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

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

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

TERJESZTÉS, ELŐFIZETÉS
Terjesztési igazgató: **Babinecz Mónika** mbabinecz@idg.hu
Terjeszti: A kiadványt a LAPKER ZRT. alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hírlektörbeszélőnél, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hírlektörbeszélő@posta.hu.), Budapesten a hírlektörbeszélőirodákban, 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 megjelenést követően, 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 kezel, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

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

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

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



TELJES JÁTÉK:
SWAT 4

TÁRGYHAVI JÁTÉKUNK a **SWAT 4**, amelyben kőkemény kommandósként, vagy ha úgy jobban tetszik, gyors reagálású alakulat tagjaként rúghatjuk rá az ajtót a gazemberekre, akik félelmükben visszalőnek, és nem állnak mindenféle szűrő-/vágó-/csonkoló- és lőfegyverrel megakadályozni miniket abban, hogy lesújtsunk rájuk a törvény legteljesebb szigorával.

Nagyon durva. Telepítéshez indítástok el a DVD-n található setup.exe nevű fájl.

HARDVERIGÉNY MINIMUM

P3 1.0 GHZ, 32 MB GF 2/64 MB
Radeon 8500, 2 GB HDD,
Direct X 8.1

PLUSZ: THE WITCHER 2 KÉPREGÉNY

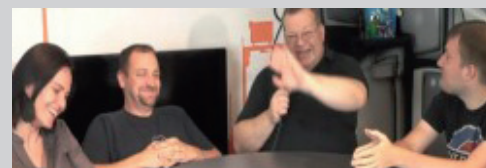
Mindannyiunk szelíd tekintetű witchere egy kis szabadságra ment, de most folytatódnak a kalandjai, és azok kedvéért, mellékeljük a korábbi anyagot is. Geralt képregény formában is hozza a kötelezőt, és félelmet nem ismerve néz szembe mindenféle csúfsággal.



Másvilág	32:07
Mélyvíz	08:33
Aréna	25:07
Kerekasztal	17:43
Játékvideók	20:55
Extra	04:45

A HÓNAP SLÁGERE

Az asztaltársaság kaján mosollyal tűri, ahogy Gyu éppen a Dinamit zenekar örökzöldjét énekl, Engem ne sajnáljatok címmel. A felé repülő paradicsomokat digitálisan eltávolítottuk.



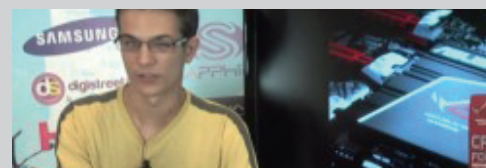
A HÓNAP GÓLJA

Változatlanul a világ legjobbjai között található a magyar statikus futball. Kiváló képviselője, a középpályán álldogáló RG, aki egyben kapitány is, a második magyar gólt ünnepli már öt perce....



A HÓNAP KARDJA

Disorder-san, a híres Alaplamoto klán egyik leszármazottja épp azt demonstrálja, hogy mennyire halálos egy csapás egy hatrétegű NYÁK-kal, amely a minőségi alaplapokban is megtalálható.



TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitum két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják szeptember 30-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogassunk el a www.agnitum.hu/gamestar oldalra és írjuk be az aktuális havi kódot (az Antivirus Próhoz: **AKA73-PLC75-4WCW4-8G4C8-47XB9**, a Security Suite Próhoz: **29TQ5-YCFYH-WWG8G-GCC48-NZWBJ**), majd a kapott kódot másoljuk be a program indításakor megjelenő Kulcs megadása gombra kattintva. Probléma esetén a support@agnitum.hu címen kérhetünk segítséget. Figyelem! Programfrissítés miatt a régi klienseket uninstallálni kell, és 2010 decemberétől helyettük ezt, a 7-es verziószámú verziót kell feltelepíteni, amelyekből mostantól 32 és 64 bites változatok is elérhetők.



VIPRE ANTIVIRUS + ANTISPYWARE (VIPQDL)

Az új VIPRE Antivirus Premium egyetlen ultrakönnnyű 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!



ESET SMART SECURITY (GU69AZ)

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



PANDA GLOBAL PROTECTION 2010

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

HASZNOS PROGRAMOK

DRIVER: ATI v11.7, NVIDIA 275.33

HÁTTÉRKÉPEK: Forza Motorsport 4, Twisted Metal, Darksiders 2, World of Tanks, WoW: Trading Card Game, Bastion, Killzone 3, Call of Juarez

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 GS1108 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 SWAT 4 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



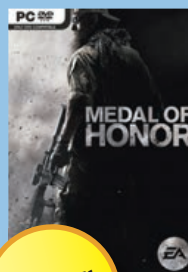
Crysis 2

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 1.rész

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, ma-
gyar felirattal

8 990 Ft



Sims 3 kiegészítő: Nemzedékek

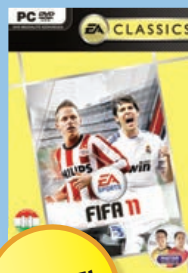
magyar
felirattal

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

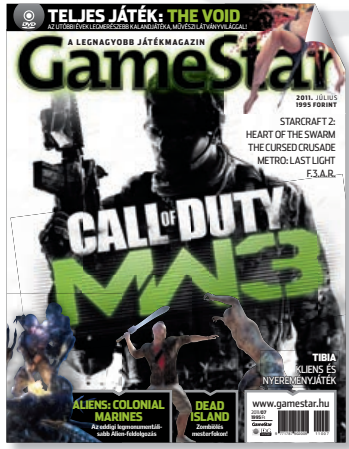


KEDVES OLVASÓK!
Kedves mindenki! Fontos szolgálati közlemény található az e havi Arénában! Kérlek benneteket, feltétlenül olvassátok el. Mind számomra, mind a ti számotokra lényeges, ha pedig GSO-„öcsi” gyűjtők vagytok, akkor még inkább az. Köszönöm előre és jó szórakozást kívánok az e havi Arénához.

Írjatok! arena@gamestar.hu

//Gyu

E HAVI LEVELLEINK AZ ELŐZŐ HAVI GAMESTARRA REAGÁLNAK



WAREZFELMÉRÉS

Lassan öt éve vagyok rendszeres olvasója a lapnak, ezért meg kell említenem, hogy az Arénába bekerült levelekre adott válaszaid hatására sikerült felnyitnod a szemem. A wareztermájú levelekre írt bölcsességeid elgondolkodtattak, hogy bizony nem szép dolog lopkodni a több millió dollárba került fejlesztéseket. Mivel sikerült minimálisra csökkentenem a töltőgetéseimet, úgy gondoltam, hogy körülöttem is benőtt az emberek feje lágya, mivel ők is olvassák a GameStart. Nyár elején gondoltam egy nagyot, elhatároztam, hogy felmérem a helyzetet. 107 embert kérdeztem ki (személyes ismerősöket, valamint internetes klán- és fórumtársakat) a warezal kapcsolatban. Tudom, hogy nem rengeti meg a világot az én kis felmérésem, de az eredmény számomra elképesztő és megdöbbentő lett. A megkérdezettek 99%-a próbálta már ki az illegális letöltést, ebből 62 százalék rendszeresen lopja a játékokat. A rendszeres letöltők 46%-a akkor is ingyen szerezne be a legújabb játékokat, ha azok a megjelenés idején 4-5000 forintba kerülnének. Arra a kérdésre, hogy nem zavarja-e őket a hatalmas kiadók és fejlesztők bukása, 29% válasza az volt, hogy ő ezt teljes mértékben lesz@rja,

míg 22%-ot zavarja a kiadók befuccsolása. Őszintén remélem, hogy csak az én ismeretési köröm ilyen szűklátókörű, és ennyire azért nem vészes a helyzet, mert ilyen adatokkal a világ élvonalában lennék, sajnos. Érdekel a véleményed, hogy te mennyire látod vészesnek a helyzetet kis hazánkban.

Először is végtelen megtiszteltetés a számomra, hogy úgy gondold, az én hatásomra történt a pálfordulásod, és ennek köszönhetően most már megvásárolod a játékokat eredetiben. Ez így van rendjén, és a probléma nem veled van, hanem... A felméréseid eredményei elég elborzasztóak, de nem váratlanok. Sajnos az okokat nem a mában, hanem a videojátékok elterjedésének hajnalán kell keresni. A '80-as években, azok letelején a számítógépek rendkívül drágák voltak (kezdőként 3300 forint havi fizetésem volt és egy doboz floppy az állami boltban 4-5 ezer forintba került). Gimnazistaként emlékszem még 150 ezer forintos C-64-re és 150 ezer forintos 1541-es floppymeghajtóra is (miközben 6-8 forint volt a hotdog és a hamburger egy bódéban az Astoriánál). Ebben az időszakban

hallgatólagosan engedélyezve volt és egyáltalán nem büntette semmi sem a warezolást. Olyannyira, hogy nagy állami cégek is illegálisan beszerzett gépeken dolgoztak, illegálisan beszerzett szoftverek segítségével. Aztán amikor a hobbi- és „profi” informatika szétvált, addigra már félgenerációnyi idő eltelt, így mindenkinek volt minimum 20-30 floppyja mindenféle cuccokkal. Felsőbb szintű szándék pedig még mindig nem volt arra, hogy kényszerítsenek az eredeti megvásárlására. Azonban gyökeret vert, kihajtott és gyümölcsöt hozott az a régi megszokás, hogy mindent meg kell nézni, bármi is legyen az, elvégre ingyen volt, a floppyt pedig újra lehetett hasznosítani. Ezt a helyzetet megszokta mindenki, a felhasználó, apuka, anyuka, nagymama, barát-nő, postás, rendőr és vasutas... Mára eltelt körülbelül 30 év, hogy az áttörés megtörtént. Ez már nem is egy-, hanem kétgenerációs váltás, így rengetegen abban nőttek fel, hogy a warez természetes dolog. Megértem és felfogom, hogy ez így van. Azonban mára a warezolást jogszabályok büntetik, s ezt már jó ideje tudni, nem tegnap találtuk ki nagy hirtelenjében. Tény, hogy az egyébként igen jó eredményeket elért BSA főleg az üzleti szoftverek tisztaságáért küzd, de ne feledjük, kik állnak mögötte. A magyar videojáték-piac pedig iciri-piciri. Nincs benne elég pénz, hogy keményen fel tudjon lépni a warez ellen, de mivel nem tud kiállni a játékkészítők jogaiért, így sosem lesz benne elég pénz. Bár kétségtelenül látható a javulás az elmúlt években, ám főleg az agyamban még elég nagy a káosz. Fogalmuk sincs az embereknek, hogy mikor és hogyan követnek el jogsértést, mivel, hogyan és miért büntethető, emellett persze eszközbe sem jut az a hatás, amelynek folyo-



Azt szeretném kérdezni, hogy az E3 ugyan tudom, hogy véget ért, de magánemberként is be lehetne menni? És ha igen, mennyi lenne a belépő? (Nem tudom, hogy kérdezett-e valaki ilyet, ha igen, akkor elnézését kérem.) De lenne itt még egy kérdés: a Battlefield 3-ról mikor lesz majd cikk, elemzés, kritika, esetleg egy összehasonlítás a CoD:MW3-mal?

Nem, magánemberként nem látogatható a kiállítás, csak forgalmazók, fejlesztők, kiadók, illetve a sajtó munkatársai mehetnek és ezt igazolni is kell. Belépő (emlékeim szerint) nincs, a regisztrációjében beengednek, amennyiben a fent felsorolt kategóriák egyikébe tartozol. A BF3-ról akkor lesz majd cikk, elemzés, kritika, amikor megfelelő, értékelhető verziót kapunk a

kiadótól. Összehasonlítás pedig akkor jelenik meg, ha mindkét játékból rendelkezni fogunk megfelelő változattal.

Melyik játéknak volt szerintetek a legjobb sztorija? – Hilgier Armand

Egyszerű a válasz. *The Day of the Tentacle!*

RÖVIDEN



mányaként cégek mennek csődbe, emberek lesznek munkanélküliek. Általában a magyar felhasználók igyekeznek egy jó okot találni arra, hogy miért warezolnak – némelyek legalább lelkiismereti okok miatt –, az egyik legismertebb érv pedig a „drága”. Azonban ez csak egy indok, az igazi ok az az, hogy ami ingyen megszerezhető, azt meg is szerzik. Reflex, beidegződés, megszokás; hívjuk bárhol. A hordozók igen olcsók, a tárhelyek igen olcsók, az egyszeri felhasználó megnézi az adott játékot, majd maximum letörli. Azonban mindenki elfelejti, hogy a játékok EULA-ját ezzel rögtön megszegik. A játék megismerésére szolgál a sok előzetes cikk, a videók, a demók, amelyek mind-mind legális információforrásnak számítanak. Ide a végére még egy gondolat: kétféle warezolót különböztetnek meg, a jóhiszeműt és a rosszhiszeműt. Az első az, akinek tényleg nincs pénze és csak megnézi a játékot, és ha nem tetszik, le is törli. Végül is ez még a „majdnem elfogadható” kategória. A rosszhiszemű azonban SMS-ekkel, meg nem tudom, mikkel fizet warezelosztóknak azért, hogy megvehesse a feltört játékot. Nos, ez undorító és minden eszközzel üldözendő, mivel így aztán nemhogy a játék készítője nem kap egy fillért sem, hanem még egy ismeretlen bűnözőnek fizetnek. Felháborító.

Bocsánat, hogy kissé hosszadalmas lettem, de legalább leírtam annak a negyedének a harmadát, amit eredetileg írni akartam. Kívánom, hogy akinek nincs elég pénze, várja meg,

amíg a játék ára budgetkategóriába csúszik és akkor vegye meg.

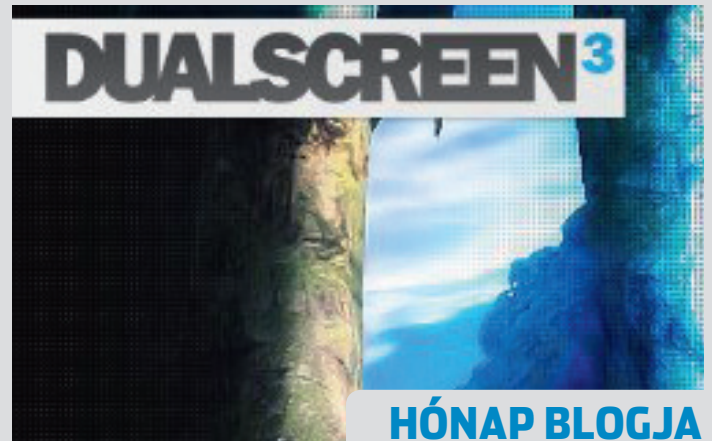
ÉRTÉKELŐ VAGY TESZTELŐ?

A júliusi GameStar Aréna egyik levelére szeretnék reagálni. (A levél címe: a Gametester Wannabe.) Ennek a levélnek egy részén akadt meg a figyelmem, mégpedig azon, hogy azt mondtad, Gyu, hogy ti nem tesztelitek a játékokat, hanem értékelitek. Kérdem én, hogy a „GameStar Bemutató” cím alatt miért van az írva, hogy „A legújabb játékok tesztjei”? Nem inkább „A legújabb játékok értékelései”? Remélem, ezt az új dizájnból nem hagyjátok ki! – Csaba Csaba

Igen, ez a tipikus esete annak, amikor a hóhért akasztják. Annak idején, amikor ezt a dizajnt kitaláltuk, nem gondoltuk, hogy ez ennyire élesen elválik majd egy idő után – tesztelő, tesztelő, kész. Mára ez teljesen mást jelent, elkarnyarodott a két dolog. Mi magunk valóban értékelünk, osztályozunk, kiveszünk, a tesztelő pedig teszteli a játékot, hogy nem hibás, nem bugos-e. Sajnos a nyelvi környezetbe ez a kifejezés meglehetősen „bugosan” került be, és minden valószínűség szerint ez már így is marad, de szögezzük le véglegesen: az újságíró értékeli, a tesztelő pedig tesztel. Aki még mindig nem érti, mi a különbség, annak egy másik példa – az autós újságíró értékeli az autót, azaz vezeti, megfigyeli a fogyasztását, a tulajdonságait, azt, hogy mennyire kényelmes, mekkora a hely benne, mennyire zajos stb., és elmondja/leírja a



ŐSZINTÉN REMÉLEM, HOGY CSAK AZ ÉN ISMERETSÉGI KÖRÖM ILYEN SZÚKLÁTÓKÖRŰ



HÓNAP BLOGJA

Már régóta velünk van a Dualscreen (dualscreen.web4.hu), amelynek gazdája a tavalyi Wii-bloggerverseny nyertese lett, így illendő, hogy ezen hasábkon is megemlítsük a szellemi gyermekét, mint az egyik legjobb blogot a rendszerünkben (bizony, nem véletlenül nyert anno). Azóta is lelkesen publikálja a különböző játékeszteteket és híreket, úgyhogy csak így tovább!



VÁLTOZÁSOK A RENDSZERBEN

Úgy látszik, nem volt hiábavaló a múlt hónapban végbevitelt javítás- és szépítéscsökkentés, mivel elég sok új blog indult az oldalunkon. Ez úton is üdvözlöm őket! Emellett érdemes még tudni, hogy most már kiválaszthatjátok, melyik blog linkje szerepeljen a GSO-n a nevetek mellett; ehhez a GameStar Online-on a saját profilokba kell navigálnotok, ahol kiválaszthatjátok a „fő” bloglinketeket. Emellett átalakult az admin is, barátságosabb és szebb adminfelületet kínálva. A változások még mindig nem álltak meg, emellett ti is kérhettek különféle változtatásokat, csak keressetek meg az ehajdu@idg.hu címen.

RÖVIDEN

Volt olyan játék, amit értékelnetek kellett, de megakadtatok benne és végigjátszást kellett olvasnotok vagy gameplay-t néznetek? És ha igen, akkor melyik volt az? – Hilgier Armand

Ez nem így működik – általában a gondos újságíró felkészül, megnézi és elolvassa a játékról mindent, amit csak

lehet. A marketingközleményekben leírják, mire érdemes figyelni, a fórumokon vagy közösségekben is nagyon jó tippeket adnak, hiszen az újságíró is csak egy ember és nincs több tízezer szeme, hogy mindent meglásson. A saját pályafutásom alatt is lehetett ilyen eset, de a konkrétumra nem emlékszem.

A HÓNAP LEVELE



KEDVES GYU/GAMESTAR TEAM!

2001 májusában kaptam meg életem első GameStarját, 12 évesen. Emlékszem, hogy hatalmas dilemma volt választanom egy 576 Kbyte és a GS között, hiszen mindkettőnek igen furcsa borítója volt két lábon álló tehennel (*Black & White*). Persze azóta sem bántam meg, hogy rátok esett a választásom, már csak azért sem, mert előbbi újság ugyebár azóta kétszer is megszűnt (a régi számokból rengeteg megvan). Nem túlzás, ha azt mondom, hogy lényegében veletek nőttem fel. Néhány kérdésem és észrevételem volna, amiről mindig is akartam írni, csak valahogy sosem jutottam el odáig.

1. 2001 májusában, amikor RP eltávozt, hogy volt lehetséges az, hogy rögtön Szittyó lett a főszerkesztő, amikor volt nála már sokkal régebb óta ott dolgozó kolléga, például Bad Sector, vagy éppen te? Ez ilyen közös megegyezés alapján volt, vagy ez titkos infó?

2. Emlékszem, már nem is tudom, mikor, de ígértetek valami olyat, hogy „dinamikus lapszám”. Egy olyan lehetőséget lebegtetted, hogy egy nagyobb játékdömping esetén nem lesznek kieső példányok, azonban erre azóta sem volt példa. Ez így jött össze, vagy egyáltalán nem is volt kivitelezhető?

3. Nagyon tetszett még egy régebbi (2002. decemberi) lapszámban, hogy az újság borítóját a hónap hangulatahoz igazítottátok. Várható, hogy ez esetleg majd még újra előjöhessen?

4. A tízéves jubileumi számtól anno többet vártam. Persze nekem sok újdonságot nem tudott nyújtani például a tízéves összefoglaló, mert hát annak ellenére, hogy nem a legeslegelejtől voltam olvasó, ismertem az első számot

is, amiben még Lara pózolt a Ganxta Zolee-val. Szóval hogy is mondjam, az a lap inkább az új fiúknak szól úgymond – persze aláírom, hogy nektek ennél sokkal többet jelenthetett.

5. Sosem derült fény arra, hogy Bad Sector miért is távozott az újságtól (tudom én, hogy mások is távoztak, de ő veteránnak számított). Bár úgy vettem észre, hogy azért néha-néha ír még cikkeket. Lehet tudni, hogy mit csinál mostanság?

6. Sokkal jobban tetszett, amikor az Aréna még az újság végén volt. Nekem annak az elolvasása egy jó kis lezárásnak hatott, pláne amióta ráálltál erre a „megvolt a mai tanulságunk is” témára, ami azóta kicsit átformalódott ugyan, de még mindig jó.

7. MailMannal (Benman) mi történt? Anno az Arénában egész fejezetek voltak kettőtök levelezgetéseiről, amiket imádtam olvasni! (Csakúgy, mint az RFT-eket.) Erre már nincs igény, vagy csak felnőtt az olvasóközönség?

8. Meg fog még jelenni poszteres küllönszám?

9. Hatalmas ötlet volt anno a GSTV ötlete. Ki volt a fő ötletgazda?

10. A régebbi lapszámokban lévő Bevezető és a háttérképen a szerkesztők arcait felvonultató montázs miért szűnt meg? 2001 júniusában tűnt fel az első, aminél még látszott, hogy éppen csak oda lettek dobálva, de júliusban már nagyon korrekten pakoltátok fel az arcképeket (emlékszem, hogy sokáig az is téma volt, hogy te miért vagy folyton hullá, de aztán Max Payne-ként bosszút álltál). Akkoriban biztos egyik konkurens lap sem „fedte fel” ennyire magát, mint ti, ami miatt rátok mindig is közelebbinek, „olvasóbarátabbnak” lehetett tekinteni.

Erre a legjobb példa az volt, amikor 2002 novemberében „Boe, a mi bölcs vezérünk kitalálta, hogy legyen már ilyen rovatbevezető stuff” – Bad Sector. (Igen, előKOTORTam pár lapszámot.) A Meet Da Team szintén hangulatos volt.

+1. Tulajdonképpen miért is lett az újság mérete akkora, amekkora? Csak hogy a „legnagyobb” legyen, vagy volt ennek valami más rendeltetése is?

Küldök majd képeket a meglévő újságjaimról, mielőtt lesz egy normális fotómasinám... Addig is további sikert kívánok nektek!

– **Karsai Richárd Mihály**

1. Egyszerű: őbenne volt meg a megfelelő tűz, lelkesedés, vezetői tapasztalat, elképzelés. A későbbiekben ki is derült, hogy nagyon jó választás volt, ugyanis igazi menedzseralkat, mi pedig újságírók vagyunk/voltunk.

2. Most is ezt gyakoroljuk. Nyáron kevesebb az anyag, kevesebb az oldal, ősszel szépen visszakúszik majd, de a *witcheres* képregény esetében is gyakoroltuk a dinamikus oldalszámot.

3. Az adott hónap borítója általában az adott hónap kiemelt játékához, a fókuszciikkhez van idomítva. Ha mellelleg kedvünk/erőnk van a karácsonyhoz vagy a húsvéthoz igazítani, akkor még megtörténhet, de ez csak másodlagos. A lényeg, hogy a borító szép és informatív legyen.

4. Nem tudunk mindenki kívánságainak és elvárásainak megfelelni. Úgy vélem, nagyon jó kis nosztalgiaszámot hoztunk össze annak idején.

5. Vannak dolgok, amelyek nem tar-

toznak a publikumra. A GameStar is, mint bármely más cég, komoly vállalkozás, ahol a cégnek és a munkavállalóknak is megvannak a jogai. Ezek betartását törvény írja elő, így nem feltétlenül teregetünk ki mindig mindent nektek. Vagy ahogy a Józsefvárosban mondják: „ehhez pont nincs közötök”. Hogy mit csinál? Néha ír nekünk!

6. Pedig már évek óta nyugati mintára elől van, de hát a magyar „hagyomány” a lap végi levelezési rovat, erre én is emlékszem. Valóban, akkor volt ilyen lapot lezáró funkciója, most viszont lapot nyitó funkciója van.

7. Fogalmam sincs róla, nyomtalanul eltűnt. Gondolom, egyetemistaként már más dolgok kezdték érdekelni, emlékszem csajozásra meg valami zenélésre is. Az RFT-nek pedig oka volt, amely már rég megszűnt.

8. Nem lehetetlen, de nem valószínű. 9. Ha jól emlékszem, Boe és megboldogult Few találták ki sok-sok évvel ezelőtt nyugati mintára.

10. Azokat a montázsokat ZeroCool csinálta, de aztán már annyi munkája lett, hogy nem volt ideje/energiája rá, így szépen abbamaradtak. Később a „komolyodás” jegyében megszűnt. Meet da Team ma is van, csak Ask da Team a neve. Mi mindig is ilyen barátságos srácok voltunk, ma is azok vagyunk.

+1: Úgy emlékszem, hogy ez valami fontos üzleti döntés volt, amellyel gazdaságosabbá tudtuk tenni a lap kiadását, illetve jobban igazodott a nemzetközi sztenderdekhez (boríték stb.).

véleményét, azaz értékeli az adott autót. Az autótéztelő pedig naponta 10 órán át körözget ugyanazzal az autóval, hogy például a felfüggesztés állapotát vizsgálja, egyrészt telemetriával, másrészt szubjektíven. Szóval ezt a témát lezárandó, tanuljuk meg egyszer és mindörökre – mi nem tesztelők vagyunk.

GAMESTAR KÜLFÖLDÖN

Egy igen fontos témáról szeretnék írni. Szerbiában lakom, és számomra ez nem igazán jó, mivel itt nem árulnak az újságárusoknál GameStart. Csak akkor tudok az újsághoz jutni, amikor Magyarországra utazok, és ez is elég ritka. Nagyon tetszik az újság és a cikkek, és szeretném rendszeresen vásárolni az újságot, de sajnos ez így nálam nem



működik. Annyi lenne a kérésem, illetve javaslatom, hogy a külföldi országokba is szállítsanak GameStart (például Szerbia, Románia stb.). – **Szél Loránd**

Tudod, kedves Loránd, ha ez ilyen egyszerű lenne, rég megoldottuk volna a kérdést. Nagyon sok kedves olvasónk van a határokon túl, akik magyarországi címre fizetnek elő

Van lehetőség arra, hogy a régebbi GameStarokból beszerezzek néhányat? – **Elekes Felicián**

Természetesen van, korlátozott mennyiségben még előfordul egy-egy régebbi számból néhány példány. Ilyenkor az ügyfélszolgálatot érdemes megkérdezni: terjesztes@idg.hu az e-mail címűk.

Mi a véleményetek a *Crysis 2*-ről? Csak pozitívumot kérek! – **Pintér Attila**

Izé... szép a betűtípus, amellyel a játék címét írták!

A GSTV-ben egyszer volt egy videó a *Left 4 Dead*-ről Boe-vel. Ott azt mondták, hogy ehhez a játékhoz elég egy gyengébb

gép is. A kérdésem: mekkora a legkisebb konfiguráció, amin még élvezhetően elfut? Van 1 GB RAM-om, 128-as VGA-m és 2,2 gigahertzes processzorom. Ezen elfut? – **Gergely Bence**

Létezik egy nagyon jópofa weboldal, az a neve, hogy Can You Run it? (<http://www.systemrequirementslab.com/>)

cyri/). Indítsd el az oldalt, keresd ki a megfelelő játékot és klattya a gombra. Ekkor pedig megmondja, tudod-e futtatni, vagy sem.

Ha megtudnád, hogy két nap múlva világvége, akkor mit csinálnál abban a két napban? – **Uhu123**



AZT MONDOM, HOGY LÉNYEGÉBEN VELETEK NŐTTEM FEL

a lapra és havonta, kéthavonta elmennek érte, mivel sajnós a külföldi terjesztés bonyolult. Ezért szoktuk azt javasolni ilyen esetben, hogy ha van magyarországi rokon a közelben (mondjuk Szegeden), akkor érdemes az ő nevére/címére előfizetni, ő megkapja a lapot, ti átszaladtok érte, és még rokonlátogatás is volt. Az egyéb lehetőségek elég korlátozottak, de kérlek, ez ügyben lépj kapcsolatba az ügyfélszolgálatl: terjesztes@idg.hu. A kedves, aranyos hölgyek el fogják mondani, mit lehet tenni, ők vannak a legjobban képben ebben a témában.

BATTLEFIELD 3 VS. MW3

Egy egyszerű kérdéssel szeretnék előállni. Amikor megtudtam, hogy a Battlefield 3, illetve a Call of Duty legújabb szériája, azaz a Modern Warfare 3 nagyjából egy időben fog megjelenni,

az interneten való kutakodás előtt rájöttem, hogy ebből hatalmas párbaj fog kisülni. Miután tájékoztam egy kicsikét ebben az ügyben, rengeteg alátámasztó információt találtam. Szóval, rövidre fogva a szót, mit gondoltok, melyik játék fog nagyobb szerepet kapni a játéktörténelemben? Melyikre tennétek a voksotokat? – **Valcz Dani**

Nem értem ezt a párbajdolgót. Ez két elég különböző játék más és más felfogással, helyszínekkel, lehetőségekkel. Tény, hogy eddig az MW sorozatból tizenmilliónyit adtak el, a Battlefielddekből pedig kevesebbet, de az maximum üzleti „párbajt” jelentene. Vagy szerinted lesznek az MW3-hívők, akik majd kihívják a térerre a BF3-hívőket, és rövid ökölharcban eldöntik, melyik játék a jobb? Tény, hogy a piacon egymás ellenfelei lesznek, hiszen a játékosok többsége



RÖVIDEN

Reménykednék, hogy ez az egész nem igaz, csak kamu. Ha pedig igaz, nem esnék pánikba, mindig lenne nálam egy törölköző, aztán hátha felvesz valami erre járó hajó.

Mi nektek az ideális kérdés? – **siposricsi16**

„Mit is mondtál, melyik bankszámlaszámra utalhatom neked az egymillió

dollárt?” Na jó, az egymillió helyett lehet nagyobb szám is.

Miért kell állandóan a játékokról beszélni? Egyszer jó lenne hallani a GS-ben sütésről, vagy akár kötésről hallani! – **siposricsi16**

Nos, várjuk szeretettel a recepteket a Rakott krumpli á la Battlefield 3 recept-

FIGYELEM! SZOLGÁLATI KÖZLEMÉNY!

Mi tagadás, és nincs is okunk mellébeszélni: az Arénába érkező levéláradat egy ideje már erőteljesen apadóban van. Ennek a globális e-mail forgalom csökkenése (most nem a viagrakínáló meg Enlarge your penis-jellegű levelekről beszélek) mellett az is az oka, hogy ma már számtalan lehetőségetek van hozzászólni, kérdéseket feltenni, azokra választ kapni (fórum, közvetlen e-mail, GSO, GS Live stb.). Némelyik verzió sokkal interaktívabb és gyorsabb, mint az Aréna. Azonban az e-mailnek is megvannak az előnyei: lehetővé teszi a gondosan kifejtett gondolatok leírását, a hosszú okfejtéseket, a logikusan végigvezetett, komoly mondanivalót, a bonyolult véleményeket vagy történeteket, illetve akár több tucat kérdést is el lehet rejteni bennük. Ezért a következőt ajánlom azoknak, akik megtisztelnak a jövőben az e-mailjeikkel. Aki legalább egyszer minimum 500 karakter hosszú és értelmes (ez fontos) e-mailt ír az arena@gamestar.hu címre, az egy „Levelezek az Arénával” achievementet kap a GSO-n 100 ponttal együtt. Aki az elkövetkező hónapokban legalább három különböző, minimum 500 karakteres értelmes e-mailt ír az Arénába, úgy, hogy minimum egy hét van az e-mailek között, az egy „Aréna-specialista levélíró” öcsit kap 200 ponttal. Aki pedig megteszi ugyanezt öt levéllel (minimum 500 karakter, és legalább egy hét van az e-mailek között), az egy „Tele az Aréna a leveleimmel” achievementet kap 400 ponttal együtt. Akik ennél is szorgalmasabbak, azoknak is kitalálók majd valamit, csak írjatok sok-sok hosszú és értelmes e-mailt. Ne feledjük: jó választ csak igazán jó levélre lehet adni!

választani lesz kénytelen a két játék közül, lévén sokaknak nagy megterhelést jelentene mindkettőt megvenni, azonban a két játék maximum a marketingesek agyában „ellenség”. A Battlefield 3-ban nem fogtok metrókban harcolni, az MW3-ban meg nem fogtok harcokcsizni a sivatagban. Titokban szeretném is, ha nem alakulnának ki „CoD-os”, meg „BF-es” platformok, de félek, hogy a propagandagépezet megteszi a magáét és ez hatással lesz a kedves játékosokra is.

MOST MI VAN?

Olvastam a múlt havi GS-ben a levelet a Guru megszűnéséről, erre mit látok valamelyik nap a Guru oldalán? Azt, hogy nem szűntek meg! Pont amikor elkezdtetek volna örülni, kiderül, hogy nem adják fel olyan könnyen! **RAVEing Rabbid**

Együtt sírunk, együtt nevetünk! A helyzet az, hogy mi egy olvasói levélre reagáltunk, amely jóval hamarabb érkezett, mint ez a bizonyos július 28-i bejegyzés a PC Guru oldalán. Nagyon örülünk, hogy folytatódik a mindkettőnk számára egészséges versenyfutás a piacon, jobb és jobb teljesítményre ösztönözve a versenyző feleket. A másik dolog, hogy kedveljük

a srákokat, és nagyon szomorúak voltunk, amikor terjedni kezdett, hogy elvesztik az állásukat – most viszont együtt örülünk velük, hogy mégsem. Voltak olyan időszakok, amikor egy hasonló esetben talán csalódtok lettünk volna, de most más idők lettek élünk. 2011-ben, a jelenlegi piaci helyzetben sokkal jobb mindenkinek, ha a konkurensok segítik (is) egymást. Egy tulajdonosváltás sosem könnyű, ebben nekik már van gyakorlatuk, reméljük, ezúttal is minden sikerrel zajlik le.

UTÓIRAT

Kicsit rendhagyó Aréna volt az e havi két hosszú levéllel és válasszal, illetve több apróval. Rendhagyó módon ezúttal nem foglalom össze az elhangzottakat, inkább újra felhívom a figyelmeteket arra, hogy fontos szolgálati közleményt olvashatok ezeken a hasábocon. Kérlek benneteket, tiszteljétek meg vele és nézzétek át a közleményt is. Várom rengeteg leveleket, addig is maradok

Maximális tisztelettel,

versenyünkre, ahogy a keresztöltéses pályázatunkra is az MW3-hímzéseket!

Szerepelnétek Gyu regényében? – **slawter**

Gyu helyett akkor erre válaszolnék én (mazur). Igazság szerint olyan gazdagon kidolgozott és jól kitalált a regény egész univerzuma és környezete, hogy persze,

szívesen szerepelnék benne, mint valaki, aki jóban van balániaikkal, van egy Belluga típusú hajója (egy Jinet Charm is jöhet) és megfelelő hitelkerete, hogy utazgathasson és ismerkedjen a jövő csodás világával. Ha lenne egy Bellugám, szívesen ijesztgetném vele az amerikai lakosságot. Bár lehet, hogy arra inkább egy Behemoth-ot kéne kölcsönkérni...

ÚJDONSÁG

Első kézből...



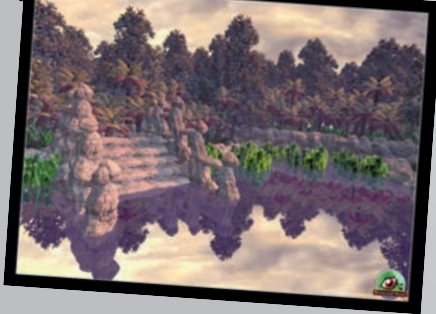
Sziasztok!

Szomorú, szomorú most a szívem. Véget ért ugyanis a tabor, azonban nem tudtam annyi időt ott tölteni, amennyit szerettem volna, ugyanis a munkanapokat kénytelen voltam Excel-táblák (jaj, kimondtam a szolgáltató nevét!) bön-gészgetésével tölteni a jó hangulatú (és tök üres) szerkesztőségben, miközben RG és kicsinynek éppen nem mondható bandája az egybehangzó vélemények szerint az eddigi legeslegjobb táborban mulatozott és tartotta szinten a hangulatot. Azért az a két nap, amit ott töltöttem, nagyon jó volt, de lehetett volna még több.

ender



Érdekes, ahogyan fejlődik a látvány, hiszen 1994-ben a *Papyrus Mascár* című játékánál is leesett az állunk, amikor az autók ütköztek és pörögtek, holott akkor még legjobb esetben is csak SVGA-ban láthattuk mindezt.



MERRE TOVÁBB, GRAFIKA?

A QuakeCon, az Unlimited Detail és a Minecraft

A GAMESTAR ONLINE-ON EGYRE SŰRŰBBEN MERÜL FEL AZ A KÉRDÉS, hogy meddig tud fejlődni a grafika, hol az a határ, amikor azt mondjuk, hogy eddig tartott, és innentől nincs tovább? A választ mindannyian tudjuk, hogy messze még a végső pont, hiszen a 3D-vel még csak most kezdünk ismerkedni, és sehol sincsenek az érzéseket közvetítő kiegészítők. Itt érdemes megemlíteni John Carmack másfél órás beszédét, amelyet a QuakeConon ejtett meg, mivel ő is beszélt a játékok látványvilágáról, de nem túl meglepő módon főleg a hat-évnyi fejlesztés után hamarosan elkészülő *Rage* kapcsán. Az id Tech 5 névre hallgató motor új szintre emeli a grafikát, de ez problémát is jelent, főleg PS3-on a MegaTexture miatt, illetve a merevlemezek késlekedése okán, ugyanakkor ő is kiemelte, hogy a lehetőségek egyáltalán nem szűkültek be.

A FEJLŐDÉS ÉS A KÉTKEDÉS
A grafikai evolúció még messze nem ért véget, hiszen nemrég láthattunk egy vi-

deót az ausztrál Eulclidean új grafikai motorjáról, amely a hagyományos poligonokra épülő megjelenítés helyett egy újabb, részletesebb látványvilágot lehetővé tévő, voxelalapú (*bővebben az infoboxban*) technológiát használ. Ez eddig főleg az orvostudományban volt jellemző, de már szűk 20 évvel ezelőtt a játékok között is találkozhattunk a megoldással. Az ausztrálokat egyébként a kormányuk is támogatja a fejlesztésben, és a kiadott videó valóban impresszív, de az ehhez szükséges háttértár hatalmas, ami jelenleg meg nem oldott probléma. A *Minecraft* alkotóját, Marcus Perssont (Nocht) nem nyugította le maradéktalanul a film, most pedig az a furcsa eset áll fenn, amikor maga az ellen-vélemény több szerepet kap, mint a hír, ugyanis Marcus nem fogta vissza magát.

A PIXELKIRÁLY MEGMONDJA
A méret-kiszámításokkal kapcsolatban Nocht szerint olyan módszer, amellyel ennyi egyedi adatot lehetne tárolni, nem áll rendelkezésre, így a világot ismétlődő darabkákból (chunkokból) kell létrehozni.

A jelenlegi voxelenkénti egy bájt igen kevés adat tárolására képes. Valószínűleg 24 bit színinformációra és 8 bit normál vektoradatra lenne szükség voxelenként, ami négyszer annyi, mint az eredetileg feltételezett, de könnyedén elképzelhető, hogy még ennél is több adat kell. Amennyiben ezeket 1 százalékra lehet tömöríteni, akkor is 1700 darab 3 TB-os merevlemezen férnének el az adatok úgy, hogy egy voxelhez egy bájt nyers adat tartozik.

ÓVATOSABBAN A MARKETINGGEL

A *Minecraft* alkotója azt is kifejtette, hogy szerinte miért csalás mindez: „Úgy tesznek, mintha valami újat és egyedit fejlesztenének, pedig ezzel a témával rengetegen foglalkoznak. Nagyon sok ismert hátulütője van ennek a technológiának, amelyeket nem árultak el, valamint az aktuális problémákat és a penge pontokat sem ismertetik be, emellett nem mutatnak »nem ismétlődő« építészeti elemeket, animációt, elforgatott geometriát és dinamikus fényeket sem.



i A voxel (volume pixel) egy háromdimenziós kép legkisebb megkülönböztethető egysége, amely mindhárom tengely mentén kiterjedéssel bír. A három koordináta, amely legtöbbször az egyik sarkát vagy középpontját írja le, meghatározza az adott pontot a háromdimenziós térben.

” Meddig tud fejlődni a grafika, hol az a határ, amikor azt mondjuk, hogy eddig tartott, és innentől nincs tovább? ”



1997



2003



Grand Theft Auto 4

A hajmeresztő konzolport miatt PC-n igencsak komoly hardverteljesítményt igényelt a játék, de akinek megvolt alatta a vas, az egy toronyház tetejéről vagy egy helikopterrel a magasba emelkedve jóféle látványban gyönyörködhetett. A későbbi patch segített valamennyit a PC-seken is, de messze nem volt az igazi.



2008

Grand Theft Auto 4 iCEnhancer 1.3 mod

A játékosok lelkesedése és kreativitása határtalan, főleg akkor, ha mellé szakmai felkészültség is társul. Ezzel a moddal szó szerint megelevenedik a város, mintha kézikamerával készült felvételeket látnánk. A hardverigényt most ne firtassuk.




2011

” Mondjátok meg a marketingeseiteknek, hogy hagyják abba a hazudozást! – Marcus Persson, a Minecraft alkotója ”



Helyette új szavakat hoznak létre és szuperlatívuszokat használnak több ellenőrizhetetlen kijelentéshez. Azt mondják, hogy »keresési algoritmus«, holott ez csak egy szemantikai trükk, hogy összekeverjék a témát. Úgy néz ki, hogy nagyon meggyőző voxelrendelést csinálnak, amellyel valóban érdekes játékokat lehetne kreálni, de ez az egész mégsem olyan nagy durranás, ahogy azt bejelentették. A sok ferdtetésnek, féligazságnak, és elhallgatott hátránynak egyetlen oka lehet, mégpedig az, hogy további befek-

tetőket, illetve finanszírozást akarnak találni. Amennyiben ezek a srácok őszinték lennének a rendszerük hibáival és hiányosságaival kapcsolatban, a legnagyobb rajongójuk lennének, de egyelőre úgy látom, azt akarják bemutatni, hogy mennyire nem lehet hinni nekik. Utolsó szóként mégis azt mondom azoknak a mérnököknek, akik ezen a demón dolgoztak: fantasztikus munka, le vagyok nyűgözve! De kérlek, mondjátok meg a marketingeseiteknek, hogy hagyják abba a hazudozást!” 



Az Insomniac Games a tavalyi E3-on a *Vanquish*-t találta a legjobbnak.

Overstrike

Amikor nem marad más megoldás

Bizonyára sokan vélik úgy, hogy szentség-törést igyekeznek elkövetni az Insomniac Games, hiszen a stúdió fennállása kezdetétől (1994) csak és kizárólag a Sony konzoljaira fejlesztett. Az *Overstrike* az első olyan alkotásuk, ami más platformon is megjelenik, ráadásul ennek a jogait is a stúdió birtokolja. Nem is oly meglepő hát, hogy a kiadója nem a japán óriás, hanem az Electronic Arts. A négyfős kooperatív módra kihelyezett játék története szerint valamikor a nem túl távoli jövőben egy terroristacsoport, amely az egész világot behálózza, arra törekszik, hogy eltörölje az emberiséget a Föld színéről. A fenyegetés oly közeli és oly zsigeri, hogy a fejesek hajlandók bevetni az *Overstrike* 9 néven ismert csapa-

tot, amelynek tagjait egytől egyig kitaláztotta magából a társadalom. A csapat vezetője egy volt zsoldos, bizonyos Dalton Brooks, aki emberbarát lévén fizikai kontaktusra törekszik harc közben, s nem mellékesen állandó humorforrásként szolgál tréfás megjegyzéseinek köszönhetően. Az *Overstrike* hangulatában ugyanis jóval közelebb áll az Insomniac *Ratchet & Clank* szériájához, mint a véresen komoly *Resistance* trilógiához. Dalton állandó tettetársa a kecses tolvaj, Naya Deveraux, aki inkább az észrevétlenséget kedveli, Isabell Sinclair, a fiatal tudóspalánta, aki a trükkös kütyüket részesíti előnyben, valamint Jacob Kimble ex-zsaru, aki dühkitöréseivel tűnik ki társai közül.



NeverDead

Fővesztés terhe mellett

Nojiri Shinta, a *Metal Gear Acid* játékok atyja összeállt az oxfordi Rebellionnal, hogy egy olyan akcióorgiát készítsenek közösen a Konami megrendelésére, amihez foghatóval még nem nagyon találkozhattunk. A Megadeath által jegyzett főcímdallal büszkélkedő *NeverDead* főhőse a démonvadász Bryce Boltzman, akit félezer évvel ezelőtt legyőzött, majd örök életre kárhóztatott egy nagy hatalmú démon. Bryce azóta képtelen meghalni, egyszer még ki is végezték francia parasztok, amikor összekeverték XVI. Lajossal.

A játék cselekménye idején, vagyis napjainkban egy rideg és számító magánnyomozó lesz a társa, és bár a nőt kezdetben hidegen hagyja a férfi, idővel erős kötelék alakul ki kettejük között. Bryce fegyverzenája nem merül ki két stukkerben és a hátára szíjazott kardban, ugyanis egyetlen gombnyomásra képes leszakítani és a démonok közé hajtani valamelyik kardját. Amint rávetik magukat az ostoba teremtmények a friss husira, jöhet az újabb gombnyomás és az azt követő nagy bumm. Bryce feje hasonlóképp lejár a nyakáról, csak el kell

juttatni egy olyan helyre, amit nem tud más módon megközelíteni (például a szökőkútból feltörő vízugár több emelet magasra lövi ki), s akkor pusztán a kobakjával kalandozik egy kicsit.

Sose halunk meg! – mondta az 500 éves démonvadász



RÖVIDEN

A JANE'S AZ EGYIK LEGNAGYOBB (HA NEM A LEGNAGYOBB) CÍM A KATONAI JÁTÉKOK VILÁGÁBAN A KILENCVENES ÉVEK ÓTA. Most azonban visszatérnek, és reményeink szerint betömnek azt a marha nagy űrt, amelyet a modern vadászgépekkel foglalkozó játékok hiánya okozott. Mivel a játék konzolra is érkezik, ezért sejtethető, hogy nem kell szimulátorban reménykedni. Ezekre számíthatunk: 16 küldetés, 30 repülőgép, 65 000 négyzetkilométer, kooperatív kampány és 16 fős PvP.

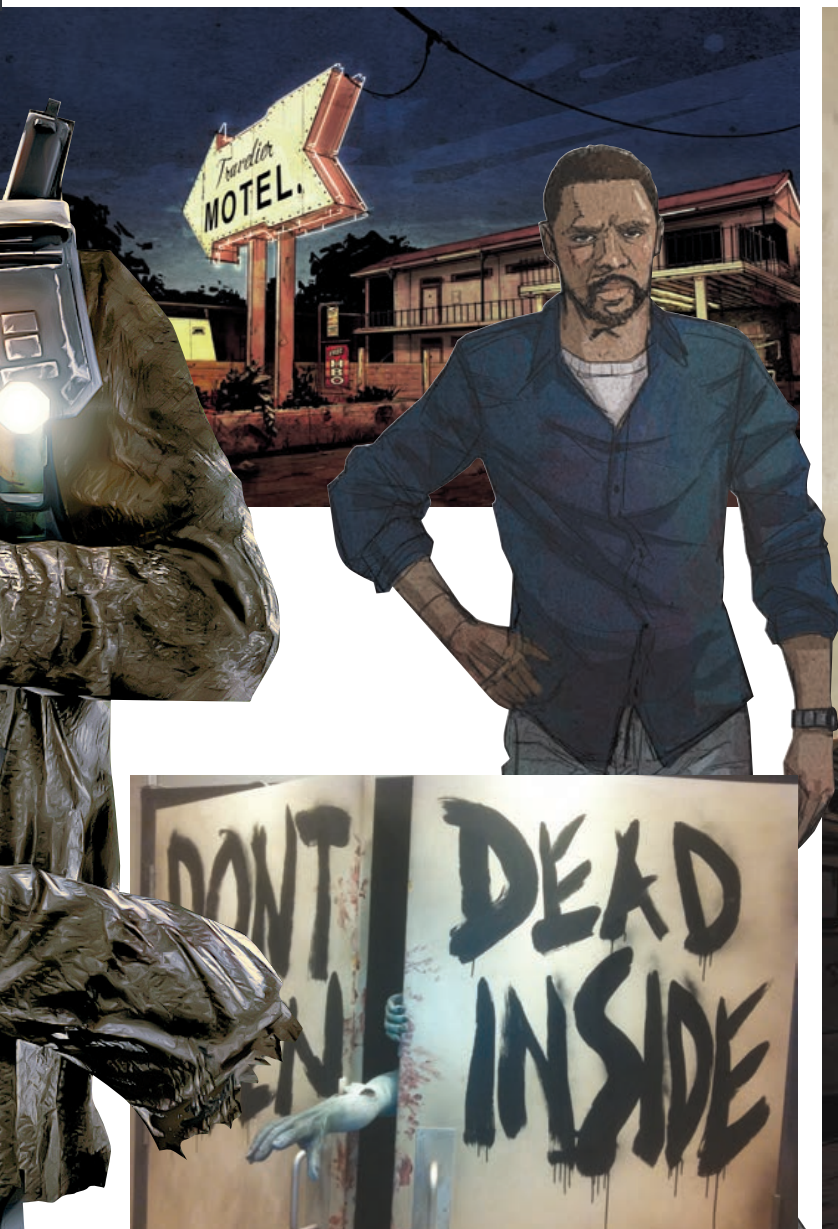


Port Royale 3

Vitorlát bonts!

A Port Royale 3-ban a kalózké csak az egyik választható út a sok közül, amelyek mind ugyanahhoz a célhoz vezetnek: a Karib-térség feletti uralom megszerzéséhez. A worms-i Kalypso Media még 2009-ben vásárolta meg a csődbe jutott Ascaron legtöbb játékának jogait, amelyeket az eredeti csapat veteránjaira támaszkodva szép sorjában feltámasztani igyekszik. A *Patrician* után most a nagyobb népszerűségnek örvendő *Port Royale*-ra kerül sor, a Hanza városokat pedig olyan települések váltják fel, mint Tortuga, Santo Domingo vagy épp a címadó Port Royale. A saját érdekeik mellett az angol, a spanyol, a francia,

netán a holland koronát szolgáló kereskedőkkel és kalózzal teli, 17. századi zöldellő szigetek és az őket körülölelő vizek vadonatúj 3D-motor segítségével kelnek életre, aminek köszönhetően a játék már most nagyságrendekkel jobban néz ki, mint a tavalyi *Patrician 4*. Az újítások sora nem merül ki a szebb látványban, hiszen az elmaradhatatlan tengeri ütközetek leveleznylésén túl támadást indíthatunk a városok ellen is, mind a víz, mind a szárazföld felől. Az Xbox 360 konzolra is bejelentett alkotás szavatosságát többszereplős játékmódok révén szeretnék az egkebe tornászni a fejlesztők.



Walking Dead

Kelj fel és járj!

A főként humoros kalandjátékairól ismert Telltale Games látványosan készül nyitni a komolyabb hangvételű alkotások felé, amelyekben már az erőszak és a halál is szerephez juthat. A Jurassic Park után lecsaptak hát Robert Kirkman Walking Dead című képregényére, amiből az AMC kábelcsatorna forgatott kiváló tévésorozatot Frank Darabont felügyelete alatt. A játék – a tévésorozattal szemben – nem Rick Grimes rendőr kalandjait követi nyomon, hanem egy különálló történetet mesél majd el. Lee Everett egy balesetbe keveredett rendőrkocsi hátsó ülésén tér magához, s az első feladata az lesz, hogy kiszabaduljon

szorult helyzetéből. Nem sokkal később összefut egy kislánnyal, aki egy fa tetejére épült játékházban húzta meg magát. Az öt epizód hosszúságúra tervezett *Walking Dead* leginkább azzal tűnik majd ki a többi zombis játék közül, hogy az élőhóltak lemészárlása helyett fejtörők megoldásán és döntések meghozatalán lesz a hangsúly. Találkozunk majd további túlélőkkel is, de nem bízhatunk meg maradéktalanul mindegyikben. A 2012-ben megjelenő játék világát elborító káoszban farkastörvények uralkodnak és nem mindenki hajlandó Lee segítségére sietni, vagy viszonzni a szívességet.





DIABLO 3

KIADÓ Blizzard Entertainment **FEJLESZTŐ** Blizzard Entertainment **RÖVIDEN** Akció-szerepjáték, amelyre már régóta várunk
MEGJELENÉS 2011 vége

Van, amire megéri sokáig várni

//Gyu

VANNAK OLYAN JÁTÉKOK, AMELYEK MÉG MEG SEM JELENTEK, de a játékosok máris „játszanak” velük. Tervezik a karakterüket, kimatekozzák, hogy pontosan hogyan fogják tönkretenni a játékelményt azzal, hogy 7 óra alatt maximális szintűek lesznek. Vannak olyan elvetemültek, akik még programokat is írnak erre, amelyek mindezt szimulálják nekik. Ez főleg Blizzard-játékoknál igaz, hiszen ott meglehetősen nagy a „matek” és nincs ez másként a *Diablo 3*-nál sem, amely még meg sem jelent, de már most változik, ezáltal rengeteg rajongónak kell a jövőbeli karaktereit „átgondolnia”. Lássuk tehát, hogy milyen újdonságokat hoz a régóta várt folytatás.

AMIT MÁR BIZTOSAN TUDUNK

A Skill & Trait rendszer régi verziója a megszokott fejlődésifa-elméleten és matekon alapult. Mivel ki lehetett számolni, melyik a legerősebb skillrendszer, így sokan azt használták (kivéve néhány kezdőt vagy kísérletezőt), ki sem próbálták a többi, amely beépítésén évekig dolgoztak a dizájnerek és programozók (és amelyek taktikai és stratégiai lehetősége is fontos lehetne adott esetben), az adott karakterosztály képviselői ugyanúgy osztották a pontokat. A rendszer másik gondja az volt, hogy az alfa-tesztelők ki tudták használni a rendszer hiányosságát és egy full Tier 1 specializáció, majd respecializáció után rögtön a Tier 2-skillket tudták fejleszteni, hiszen már volt hozzáférésük. A fejlesztők megunták, hogy a játékosok ilyen ügyesek, és ennyire jól matekoznak, így nincsenek többé képességpontok, vannak viszont skillslotok, amelyekből kettővel indulunk, majd későbbi szinten (3., 6., 12., 18., 24.) kapunk újabbakat. Magyarán mire 24. szintűek leszünk, maximum hat skillünk lehet, minden bizonnyal figyelembe véve azok erősségét. A hat skillünk a komplett skillkészlet 22-23 képessége közül lehet, és mind használható ötféle rúnával, de anélkül is. A Traitek helyére passzív skillk kerültek. Mindenki passzív skill nélkül indul, majd három ilyen skillt kap (10., 20., 30. szint), jelenleg még nem tudni, miből lehet majd válogatni. Ami az egészben a legfontosabb, hogy nem lesz többé respecializáció! Ugyanis nincs mit respecializálni, hiszen többé nincsenek pontok. A skillket csatán kívül bármikor lehet cserebe-



Az aukciósház optimalizálása jelenleg is folyik, de pár valódi garast biztosan össze lehet majd szedni.



A FIÚK A BÁNYÁBAN DOLGOZNAK

A fejlesztők nem pihennek



ÁLLÍTÓLAGOS KORÁBBI BELSŐS PLETYKÁK SZERINT a *Diablo 3* még ez év novemberében megérkezik, ami többek között annak is köszönhető, hogy a „munkások” napi 17 órában hegesztik a játékot. Ezt azonban továbbra semmilyen hivatalos forrás nem erősítette meg, ugyanakkor arról a Blizzard is nyilatkozott, hogy a bétát a harmadik negyedévre tervezik.



rélni, amiről elmondhatjuk, hogy sokkal hajlékonyabb és elegánsabb rendszer, mint a matekozás...

A rúnarendszert is teljesen átdolgozták, erről a leadás pillanatáig nem tudtunk meg részleteket, de amint lesznek konkrétumok, kirakjuk a GSO-ra (lehet, hogy már ott is van). Szintén újdonság, hogy eltűnik a willpower statisztika. Eddig a willpower volt az, ami erőt adott a witch doctornak és a wizardnak, míg a strength a közelharcos és távható osztályokat szolgálta ki. A harmadik részben a power nevű stat fog minden osztálynak bónuszsebzést adni.

PÉNZ BE-SZÉL, KUTYA UGAT, ASSZONY VERVE JO

Most, hogy ilyen jól kimatekoztuk és kiskilleztük magunkat, beszéljünk a pénzről. A legérdekesebb hír, hogy az aukciósházat (AH) bárholnan és bármikor használhatjuk majd.

Lesz a megszokott, ingame aranyért működő aukciósház és a valós világbeli pénzért működő rendszer is, amelyhez különböző fizetési módszerek állnak majd rendelkezésre. Nemcsak tárgyakat, hanem aranyat is kínálhatsz majd eladásra, így bárki lehet aranyeladó, alias goldseller. A *Diablo 3* AH-ját bárholnan meg lehet nyitni, és a tárgyakat a karaktereid megosztott tárolóhelyéből (shared stash) vagy a saját inventorydból lehet hozzáadni. Hivatalosan a Blizzard a kétféle AH-t gold-based (aranyalapú) és currency-based (pénzalapú) AH-nak hívja, de bármelyiket használjuk is, egy tárgyat egyszerre csak az egyikbe lehet elhelyezni. Ez a rendszer elég érdekes, a célja pedig a spammerek, gold sellerek, hitelkártya-csalók visszaszorítása mellett a kalózkodó és illegális játékosok elűldözése, ráadásul szabályozni lehet általa a mikrogazdaságot, hiszen az eladás után (ahogy virtuálisan eddig is) a játékos fizet a Blizzardnak, tehát a mesterségesen magasán tartott árakkal nem feltétlenül a játékosok járnak jól. Itt jön a

meglepetés, ugyanis az AH használatáért akkor is kell fizetni, ha a tárgyat nem sikerült eladni (egyébként eddig is ez volt a szokás). Így aztán azok, akik direkt lehetetlen összegeért raktak be tárgyakat, vagy használhatatlan cuccokkal spamelték az AH-t, innentől kezdve kétszer is megfontolják majd, mit tegyenek, mert aranyat még csak-csak bukik az ember, de valós pénz esetén nem kap röhögőgörcsöt. Az AH működése jelenleg még nem végleges, a fejlesztők tesztelik, és imitt-amott változtatnak rajta, ha nem kiegyensúlyozott. Minden bizonnyal ezen pénzügyi manőverezés és bevételi lehetőség által a cég képes lehet egy esetleges Free2Play vagy Free2Buy rendszerű játékot létrehozni, ami persze csak spekuláció, de erre mutatnak a jelek...

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/diablo-3

Mi van veled, Nintendo? Tüdőbaj, vagy csak nátha?

Hosszú évek óta élünk együtt a Nintendóval, szeretjük a játékaikat, azt, ahogyan szórakoztat, ahogyan a Wii-vel arcon röhögte a gúnyolódó PS3-at és Xbox 360-at. A *Mario Kart Wii*-ből a 2008-as megjelenést követően 27 millió talált gazdára, míg a DS-verzióból 21 millió. 2005 és 2009 között a Nintendo szekere úgy száguldott, mintha hordozórakétára telepítették volna, a 2006-os *New Super Mario Bros* 27 milliós eladása (2011. március végéig) sem kismiska, vagy ugyanígy említhet-

nénk a *Wii Fit*et, amelyből fél év alatt 13 millió fogyott. Mindezek mellett azonban ott van a Nintendo 3DS, amely finoman szólva sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, ugyanis az első hónapban közel félmillióval adtak el kevesebbet, mint amennyire a gyártó számított, de az igazi csapás ezután jött, ugyanis április és augusztus között a boltok hétszáz ezer darabot rendeltek a gépből, de ezeknek is az elviselhetőnél nagyobb százaléka maradt eladatlan. A Nintendo nem tudott mit tenni, kénytelen volt

az eredetileg a PS3-hoz igazított árat kétharmadával csökkenteni, ami valljuk be, igen kellemetlen tényező a tervezett profitot illetően. De ha a cél a közönség megtartása, akkor nem igazán áll rendelkezésre más eszköz, legalábbis ezt gondolhatnánk, holott ez nem így van. Tény, hogy nem segített a helyzeten az sem, hogy megjelentek a konkurens iOS rendszerek és androidos mobilok, illetve sokan panaszkodtak játék közben fejfájásra, de ami a legrosszabb, hogy nem sikerült igazán kiemelkedő játéko-

kat összehozni 3DS-re. Innentől pedig könnyen belátható, hogy senki nem fog megvenni egy olyan konzolt, amely nem nyújt megfelelő szórakozást. Ez a kijelentés sem egyenértékű a spanyolviasz feltalálásával, mert a Nintendo is tisztában van mindezzel, éppen ezért a jövő évi 3DS-felhozatalban biztonsági játékosok készülődnek színpadra lépni olyan játékokban, mint a *Mario Kart 7* és a *Super Mario 3D Land*. Reméljük, hogy ezek visszaadják a Nintendónak azt, amit mostanában elbukott.



A NINTENDO JÁTÉKAI 2005 ÉS 2009 KÖZÖTT, AMELYEK LEGALÁBB 15 MILLIÓ PÉLDÁNYBAN KELTEK EL

- BRAIN AGE (2005)
- NINTENDOGS (2005)
- MARIO KART DS (2005)
- NEW SUPER MARIO BROS. (2006)
- WII SPORTS (2006)
- WII PLAY (2006)
- POKEMON DIAMOND AND PEARL (2006)
- MARIO KART WII (2008)
- WII FIT (2008)
- WII FIT PLUS (2009)
- WII SPORTS RESORT (2009)
- NEW SUPER MARIO BROS. WII (2009)



**Shigeru Miyamoto, game director
E3, 2010**

„A 3DS premierje lesz minden idők legsikeresebb zsebkonzolos bemutatkozása.”

i A *True Crime: New York City* nem volt rossz játék, de nem tudott maradandót alkotni egy olyan környezetben, ahol a *Grand Theft Auto* és a *Mafia* jelenti az elérendő vagy legyőzendő címet. Ettől függetlenül egyáltalán nem volt rossz próbálkozás, bár grafikailag nem sikerült felőlni a feladathoz, ellenben a folyamatos akció jó volt.



Megmenekült a True Crime: Hong-Kong Csodálatos feltámadás

Az Activision még 2009-ben jelentette be a *True Crime* sorozat harmadik felvonását, amiben a hongkongi rendőrség különleges ügyosztójának nyomozójaként a Sun On Yee triádba kell beépülnünk. Wei Shen nyomozó bőrébe bújva oly módon kell megállítanunk a bűnszervezetet, hogy közben egy pillanatra se sérüljön az álcánk, magyarul úgy kell viselkednünk, mintha mi magunk is kegyetlen bűnözők lennénk. A sandbox-jellegű játék eredetileg a kiadó 2010-es megjelenéseinek listáján szerepelt, mígnem tavaly nyáron úgy döntött, hogy ad még néhány plusz hónapot a United Front Games csapatának, hogy tovább csiszolja az olyan

kulcsfontosságú játékmecanizmusokat, mint a lövöldözés, a verekedés és az autós részek. Idén februárban azonban mégis jégre került a *True Crime: Hong Kong*, s egészen mostanáig a hivatalosan „halottnak nyilvánított” projektet között tartottunk számon. Váratlanul felbukkant azonban a színen a jövőjét egyre inkább Japánon kívül látó Square Enix, és ismeretlen összegért megvásárolta a játék jogait, de nem a *True Crime* franchise-t. Így végül az eddig elkészült anyagokat felhasználva az eredeti csapattal, vélhetően változatlan történettel, szereplőkkel és játékmennel felvértezve, de új címen jelenik meg a játék 2012-ben.

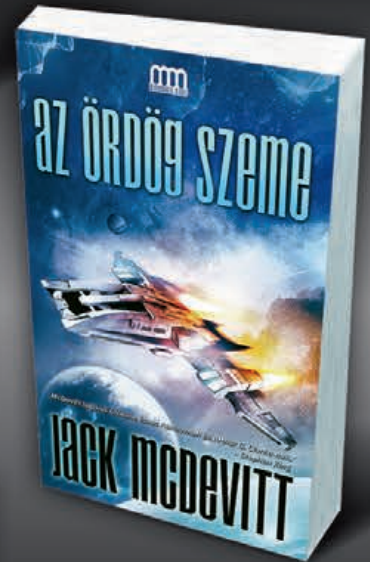
**Zsaruk!
Ide tegyék
őket!**

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 könyvtárház
honlapján is!

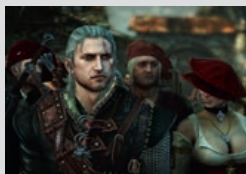
booker
www.booker.hu

www.galaktikabolt.hu

A GALAKTIKA a GameStar médiapartnere

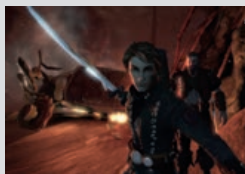
OLVASÓI TOP 20

- 1 ↑ **THE WITCHER 2: ASSASSIN'S OF KINGS**
2011. MÁJUS 94%
- 2 ↑ **FABLE 3**
2011. MÁJUS 92%
- 3 ↑ **CRYSIS 2**
2011. MÁRCIUS 91%
- 4 ↑ **PORTAL 2**
2011. MÁJUS 90%
- 5 ↑ **DRAGON AGE 2**
2011. MÁRCIUS 91%
- 6 ↑ **ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD**
2011. MÁRCIUS 96%
- 7 ↓ **DUNGEON SIEGE 3**
2011. JÚNIUS 83%
- 8 ↓ **DUKE NUKEM FOREVER**
2011. JÚNIUS 80%
- 9 ↓ **F.3.A.R.**
2011. JÚLIUS 82%
- 10 ↔ **MASS EFFECT 2**
2010. MÁJUS 95%
- 11 ↓ **DIRT 3**
2011. MÁJUS 84%
- 12 ↔ **BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2**
2010. MÁRCIUS 90%
- 13 ÚJ! **RED FACTION: ARMAGEDDON**
2011. JÚLIUS 75%
- 14 ÚJ! **AIR CONFLICTS: SECRET WARS**
2011. JÚLIUS 77%
- 15 ↑ **SHIFT 2: UNLEASHED**
2011. MÁRCIUS 91%
- 16 ÚJ! **CARS 2: THE VIDEO GAME**
2011. JÚLIUS 72%
- 17 ÚJ! **MEN OF WAR: ASSAULT SQUAD**
2011. JÚLIUS 81%
- 18 ↓ **BRINK**
2011. MÁJUS 81%
- 19 ↓ **LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN**
2011. MÁJUS 82%
- 20 ↑ **SPLIT/SECOND**
2010. JÚNIUS 87%



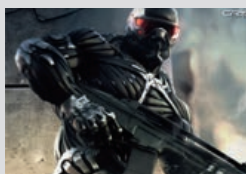
THE WITCHER 2: ASSASSIN'S OF KINGS

Geralt félelmet nem ismerve harcol és szeret



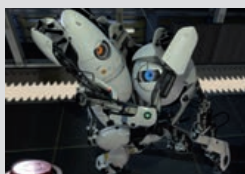
FABLE 3

Száműzetésünk alatt sem tétlenkedünk



CRYSIS 2

A nanoruha védelmében kevés dolog van, ami megállíthat



PORTAL 2

Logikailag ki vagyunk használva

Warhammer 40,000: Space Marine

Egységben az erő

Biztosra megy a THQ és a Relic Entertainment a szeptember első hetében megjelenő játékkal, ugyanis nem elég, hogy a hadjáratot, amelynek során egy Forge World megtisztítása lesz a feladatunk orkóktól és kőszgárdistáktól, kooperatív módban is végigjátszhatjuk, hanem még két nyolc a nyolc elleni, kasztalapú multiplayer módot is kapunk. Az Annihilation sima team deathmatch, míg a Seize Ground stratégiai pontok elfoglalásáról és megtar-

tásáról szól. Miután eldöntöttük, hogy az úr- vagy a kőszgárdisták oldalán kívánunk-e hadba vonulni, kiválasztjuk a játéktílusunkhoz leginkább passzoló kasztot. Gyilkolásért és asszisztálásért kapunk tapasztalati pontokat, és ezeket felhasználva léphetünk szintet. Izgalmasnak ígérkezik, hogy a különféle kihívások teljesítését követően fegyveralkatrészeket és páncéldarabokat érhetünk el, amelyekkel még inkább testre szabhatjuk a gárdistánkat.

TACTICAL MARINE/CHAOS SPACE MARINE – Ők a multifunkcionális gárdisták, ha lehet így fogalmazni. A közelharcú és a tüzérvények kezelésében egyaránt jeleskednek, valamint a játékban fellelhető összes karabélyt használhatják.

DEVASTATOR MARINE/CHAOS HAVOC – A hatalmas tüzerőért cserébe ezek a gárdisták feláldozták a mozgékonyaságuk egy részét. Erős páncélat óvja a testük épségét, és csak ők használhatnak nehézfegyvereket, ide értve a gépgyűt, valamint a mesterlövészpuskát is.

ASSAULT MARINE/CHAOS RAPTOR – Közelharcban nincs hozzájuk fogható, egy tornádó erejével pusztítanak maguk körül, miközben lekaszabolják vagy véres masszává verik az ellenségeiket. Háti rakétájuknak köszönhetően egy szempillantás alatt a csata közepében teremnek.

Kasztok



Nem sokon múlott, hogy a PC-sek lemaradjanak róla

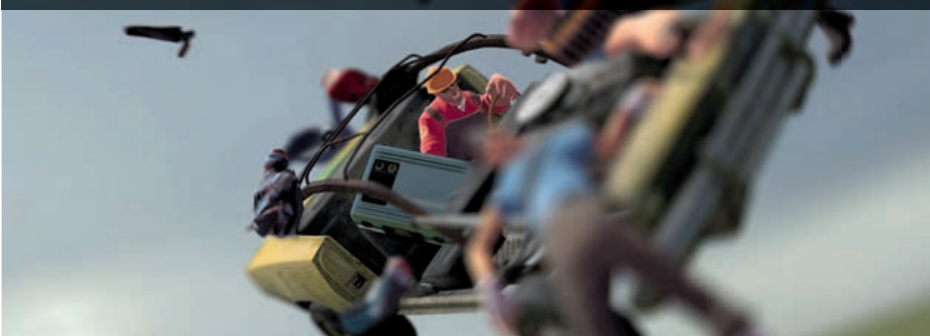


A legnagyobbaktól cseme-gézget a Team Fortress 2

Fallout-, Quake- és Elder Scroll-tartalmak a frissítésben

A legutóbbi frissítéssel a TF2-ben olyan új-donságok tűntek fel, amelyeket mintha már láttunk volna meglévő, illetve hallottunk volna fejlesztés alatt álló játékokban. Egészen pontosan öt olyan dologról van szó, amelyek ismerősnek tűnhetnek: a snipernél az Anger (Resistance a Brinkben), soldiernél az Original (ez olyan, mint a

Quake rocket launchere), engineernél a Pip-Boy (na vajon honnan? Fallout – Pip Boy), a Wingstick (RAGE egyik fegyveréből), és a heavy Tamrielic Relic nevű iteme (Elder Scrolls 5: Skyrim sisak). A TF2-t ismerve simán elképzelhető, hogy a fejlesztők részéről ez is csak humor, hiszen eddig sem kellett a szomszédba menniük ötletekért.

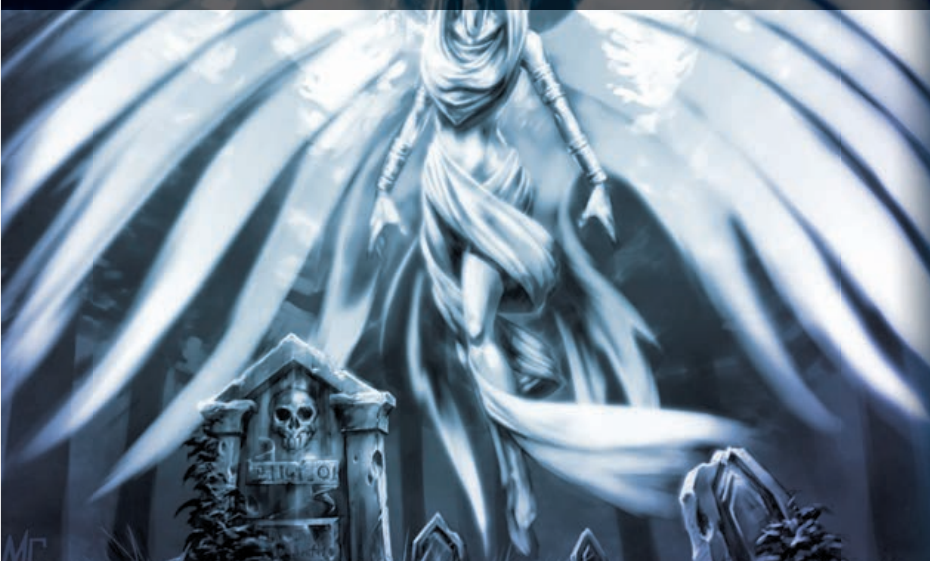


Fogyatkozó World of Warcraft-játékosok

Azért ez még nem a vég

A WoW játékosainak száma 2008 óta folyamatosan csökken, és a hanyatlás 2011-ben sem állt meg, azonban hozzá kell tenni, hogy még így is bőven 10 millió felett van a létszám, egészen pontosan június végén 11,1 millió tag játszott. Az előző negyedév végén 11,4 millióan WoW-oztak, ami 300 000-es

csökkenést jelent. Bár a Blizzard bankszámlája ettől még nem megy mínuszba, de egyértelműen rossz a jelenség, ezért nem is ülnek ölbe tett kézzel, új raideket és dungeonöket adnak ki, sőt a hírek szerint készülget a Mists of Pandaria is. Pandák a WoW-ban? Erre csak azt lehet mondani, hogy wow!



ALIEN VADÁSZAT

Nyerj PLAYSTATION3™ konzolt!

További részletek
A FÖLD INVÁZIÓJA-CSATA: LOS ANGELES
facebook oldalán.

- 1.) Olvasd be okostelefonoddal a QR kódot, valamint töltsd le a "Layar Reality Browser" applikációt.
- 2.) Nyisd meg és válaszd ki a "Battle Los Angeles-t".
- 3.) Találd meg a körülötted lévő Alieneket és oszd meg képeidet a gomb segítségével.



A FÖLD INVÁZIÓJA CSATA: LOS ANGELES

Nem a győzelem a fontos. A túlélés a cél.

MEGJELENT DVD-N ÉS Blu-ray Disc -EN!
FÉMDOBOZOS BLU-RAY™ VÁLTOZATBAN IS!

SONY PICTURES
ORIGINAL FILM

A BLU-RAY™ LEMEZEN EXKLUZÍV HOZZÁFÉRÉSI! LIMITÁLT IDEIG

RESISTANCE 3™

18
www.pegi.info

PLAYSTATION™3
JÁTÉK DEMO

PlayStation™3 konzol szükséges, exkluzív elérhetőség 2011. szeptember 10-ig.

TITÁNOK HARCA

OLY SOKSZOR BESZÉLTÜNK MÁR ARRÓL, hogy 2011 karácsonyán két katonai témájú FPS néz majd szembe egymással soha nem látott észak-kadós és földindulás közepette, hogy úgy láttuk jónak, ha lépünk egy merész, és addig fenyegetjük egy méretes kalapáccsal a jövőbe látó kristálygömbünket, amíg egy londoni fogadóiroda megbízhatóságával ki nem köhög az esélyeket.



Battlefield 3

A NÉV

Szellemi elődje az 1999-es *Codename Eagle*, maga a sorozat pedig 2002-ben indult. A franchise-hoz tartozó 11 játékból és azok kiegészítőiből több mint 30 millió példányt értékesítettek.

A FEJLESZTŐCSAPAT

Az 1992-es alapítású DICE az Electronic Arts maximális bizalmát élvezi. A stockholmi stúdió 280 munkatársa közül 230-an dolgoznak a játékon.

A TECHNOLÓGIA

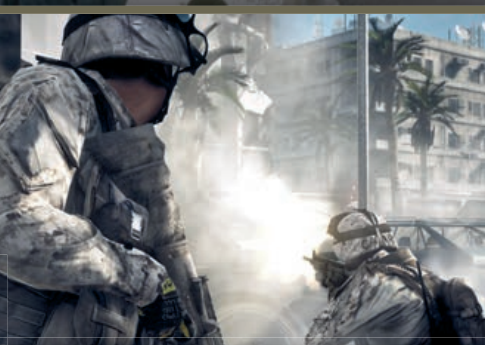
Az év végén debütáló Frostbite 2.0 maximálisan kihasználja a DirectX 11-ben és a 64 bites CPU-kban rejlő lehetőségeket, ám Windows XP alatt nem hajlandó elindulni. A szemképrázató látvány mellé rombolható környezet társul. A motor sokoldalúságát bizonyítja, hogy ezzel készül a *Need for Speed: The Run* is.

KAMPÁNY

A történet vizsgálóbizottság előtt álló amerikai katonák emlékeiből áll össze, akik 2014-ben egy közel-keleti konfliktusban vettek részt. Nagyvárosi (New York, Párizs) és sivatagi (Irak, Irán) környezetben, változatos harci körülmények között (gyalogosan, tankot, illetve vadászpilót irányítva) kell 7-8 órát kitartanunk.

TÖBBJÁTÉKOS MÓD

Kasztrendszerében (assault, support, engineer, recon) játékmódtól (eddig a conquest, a rush, a deathmatch és a team deathmatch biztos) függően akár 64-en harcolhatnak egymás oldalán és egymás ellen gyalogosan, valamint harcjárművek volánja mögé pattanva. A játék kap egy új közösségi platformot is Battlelog néven.



Modern Warfare 3

A NÉV

A 2003-ban indult franchise ma a legerősebbnek számít az iparban. A 12 önálló, különféle platformokon megjelent epizódból és kiegészítőikből több mint 100 millió példány kelt el.

A FEJLESZTŐCSAPAT

A 2002-ben alapított Infinity Ward morálját megtépázta az alapítók kirúgása, és a kemény mag (mintegy 40 fő) távozása. Az egyjátékos mód fejlesztésében a Sledgehammer Games segítségére számíthatnak, míg a multiplayert a Raven Software veszi kezelésbe.

A TECHNOLÓGIA

Az IW Engine id Tech 3 (*Quake 3*) alapokon nyugszik, ám az évek során folyamatos fejlesztéssel igyekeztek frissen tartani. A legújabb IW 4.0 továbbfejlesztett változata a környezet részletesebb ábrázolását lehetővé tevő texture streaming-technológia mellett javított audiorészt és 60 fps garantált sebességet ígér. Előnye a viszonylag alacsony gépigény és a DirectX 9-támogatás.

KAMPÁNY

A játék kampánya több szálon fut, a hagyományoknak megfelelően számos irányítható karaktert választhatunk, a sztori során pedig a világ legalább 11 különböző pontján fordulunk meg. A harmadik világháború előreláthatóan nem tart tovább 5-6 óránál, szűnni nem akaró folyamatos akció, valamint hollywoodi filmeket megszegyenítő jelenetek mellett.

TÖBBJÁTÉKOS MÓD

A térképek megtervezésénél az elsődleges cél az, hogy a játékos ügyessége számítson, ne pedig a percek és egyéb tényezők. Visszatér a kooperatív Spec Ops mód, s egyúttal bemutatkozik annak egy új változata is, a Survival, amelyben zombik helyett egyre jobban felszerelt és kiképzett zsoldosok, mellettük kutyák, fölöttük pedig helikopterek törnek az életünkre. A fizetős *Call of Duty Elite* előnyei még nem értelműek.

i A HMMWV (High Mobility Multipurpose Wheeled Vehicle – magyarul nagy mozgékonyaságú többcélú kerek jármű) az amerikai fegyveres erők 1980-as évek elején kiírt tenderpályázatának elnevezése volt. Az intenzív csapatpróbáknak alávetett, nyertes pályázat hadrendbe állításakor az M998 HMMWV katonai nevet kapta. Az amerikai katonák körében beceneve, a mozaikszó kiejtése után Humvee lett (ma már levédett márkanév).





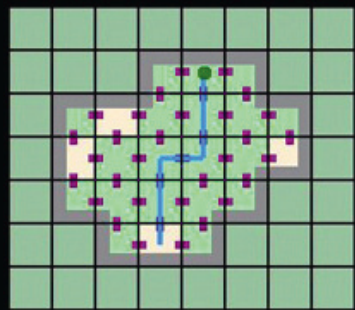
TORCHLIGHT II

KIADÓ Perfect World **FEJLESZŐ** Runic Games **RÖVIDEN** A *Torchlight* első része minden idők legjobb *Diablo*-klónja volt, a második rész pedig még erre is rátesz egy lapáttal. **MEGJELENÉS** 2011 vége

MEGNŐTT A KICSIKE

Dungeonök a *Torchlight II*-ben

A *Torchlight* első részében a térképek 6-7 egységből, úgynevezett chunkokból álltak össze. Ezeknek a chunkoknak a száma a *Torchlight II*-ben már 23-30 között lesz!



A Torchlight már a második részénél tart, de a Diablo III még mindig sehol //Gyu

VOLT ANNAK IDEJÉN EGY **DIABLO II, AMELY – JÓCSKÁN FELÜLMŰLVA ELŐDJE, a *Diablo* sikerét is – igazi legendává vált. Bár 2000-ben jelent meg, mind a mai napig sokan szeretik és játszanak vele, mivel pedig a játékosok imádták a *Diablo II*-t, a kiadók/fejlesztők rájöttek, hogy érdemes klónokat készíteni. Sok próbálkozás látott napvilágot, de sokak szerint ezek közül a *Torchlight* sikerült a legjobban. A játék valóban annyira jó lett, hogy hamarosan itt a folytatás, a *Torchlight II*.**

IRÁNY A NYUGDÍJ!

Szögezzük le, az, hogy jó legyen, valójában minimális elvárás volt egy olyan játéktól, amelyet volt blizzardosok és flagshipesek (akik javarészt szintén ex-blizzardosok voltak) készítettek. Hogy miért került szóba az alcímben a nyugdíj? Nem azért, mert ezek a népek már annyit letettek az asztalra, hogy akár nyugdíjba is mehetnének, hanem azért, mert a játékba egy egyedi Retirement Systemet építettek be. Eszerint a karakterünk nyugdíjba mehet, és ilyenkor megoszthatja a tudását az accountunkon található

egyéb karakterekkel, tehát azok bónuszokat vagy perkeket is kaphatnak. Emellett a játékban újra lehet majd pecázní, amely minden virtuális játékok legjobb virtuális hobbija – élőben úgysem bírnám ki a szúnyogok között órákig üldölgélve és kapásra várva. Ez persze nem tartozik ide, az viszont igen, hogy mi is a játék hátértörténete. Évekkel ezelőtt a *Torchlight* hősei megszabadították a világot az ősi gonosztól, Ordraktól. Azonban valaki ellopta a gonosz erejének esszenciáját, és a hatodik elem egyensúlyát akarta átállítani vele. Miután tanúi leszünk a félelme-



A LEGKEMÉNYEBB HARCOSOK A BERSERKEREK, AKIK KÖRÜLBELÜL AZ ISTENI ÖSZTÖN ÉS A BRUTÁLIS DÜH KOMBINÁCIÓI

tes tárgy pusztításának, kapunk is egy küldetést, hogy kiderítsük, ki is az az elvetemült, aki ezt tette. Magától értetődően a sztori része a további tragédiák megakadályozása is. Utunk az ostromolt Estherian sztyeppékről a háború sújtotta Manapszutaságon át egy kísértetek járta törpevárosba vezet, mielőtt leereszknének abba a birodalomba, ahol évezredek óta nem járt halhatatlan lény, és ahol elképzelhetetlenül gonosz és borzalmas lények készülnek kitartóan arra, hogy lerohanják a világot. Amire a legbüszkébbek a készítő, nem más, mint hogy a játék mostantól multit is tud, hiszen az első rész nem tudott. A fejlesztők kísérletei szerint 2-4 fős csapatokkal nagyobb élvezetet nyújt a játék, s mivel minden egyes kaland más és más a *Torchlight* világában, így nyugodtan érdemes nekilátni multizni a single történet végigvitele után/közben. Emellett ingyenes „társskereső” szolgáltatás is van a játékban, amely akkor is talál a játékosnak partnert a multinhoz, ha épp egy barátja sincs az interneten.

REGGEL, DÉLBE, ESTE AZT KUTATTAM, AZT KERESTEM...

Az LGT dalában nem a kalandot, hanem a boogie-t keresték, mi viszont

előbbit fogjuk keresni. Amiótt ez az alcím nagyon fontos, az a „reggel, délben” része, ugyanis az első rész szel szemben egyrészt hatalmas külső terület lesz, másrészt változni fognak a napszakok és az időjárás is, olyannyira, hogy konkrét időponthoz köthető események is történhetnek (így például lesz egy olyan szellem a játékban, aki pont éjfélkor jelenik meg). Az időjárás megnehezítheti a dolgunkat a közlekedésben, az eső, a hó nem tesz jót az utazónak, de nem kell megijedni, harcolni a szakadó esőben is kelleni fog, ha megtámadnak minket. Egyébként maguk a környezetek is meglehetősen érdekesek és változatosok lesznek. Apropos, változatosság: az első rész szel szemben, ahol háromféle karakterből válogathattunk, itt négyféle lesz, még hozzá magas szintű testre szabhatósággal, valamint természetesen női és férfi verziókból is választhatunk. A négy class meglehetősen könnyen megkülönböztethető lesz egymástól, legalábbis kinézetileg, és egyik sem az első rész három kasztjának egyike. Egyikjük a nemrég bejelentett berserker (a railman és az outlander kasztokat a fejlesztők már régebben bemutatták), aki Vilderan kontinenséről, annak is északi széléről származik. Ott laknak a Valgang törzsbe tar-



A *Torchlight II* zenéjét ugyanaz a Matt Uelmann komponálja, aki a *Diablo* sorozat hangzását tette felejthetlenné és könnyen felismerhetővé.

SZÖRNYEK



Sturmbeorn: gyakorlatilag egy varázshatalommal rendelkező primitív medvefaj.



Dzsinn: a sivatagban néhány lámpában és egy-két oázisban él ez a szellemi lény



Ezrohir crawler: az ezrohirok fém páncélba bújtatott lelkek, akik halhatatlanok, amíg ábrát tartanak a kezükben.



Bandit: bandita nélkül nem erdő az erdő, és nem sivatag a sivatag.

tozók, akik végtelenül büszke harcosok; ezen a helyen, ahol meg kell küzdeni a túlélésért, ők a legkeményebb harcosok akik körülbelül az isteni ösztön és a brutális düh kombinációi. Tulajdonképpen a berserker az északi harci istenek állatias megtestesülése – ezek az istenek Vur, a farkas, Dralk, a sárkány és Krax, a holló. A berserkereket a kaland iránti vágy hajtja, így gyakran vándorolnak megölhető ellenséget, kifosztható városokat és számukra megfelelő kihívást keresve. Kemény harcosok, az biztos. Az első résszel szemben a *Torchlight II* esetében a fejlesztők hallgatnak a modern idők szavára, így a játék erőteljesen moddolható lesz. Ettől kezdve már csak az a kérdés, hogy egy adott mod vagy publikált változtatás minden, egymáshoz csatlakozni próbáló játékoshoz eljut-e. Már most kíváncsi vagyok a *Torchlight II* modokra, úgy tippelem, hogy minden bizonnyal lesz valamilyen *Torchlight*ot *Minecraft*osító mod, hiszen most úgyis dühöng a *Minecraft*-divat. Természetesen a TorchED, a játék editora is sokat fejlődött, így aztán szinte mindent ki lehet belőle majd hozni, amit a készítő is ki tudtak, sőt, a moddereket ismerve annál még többet is! Egy a lényeg, hogy a barátainknak is le kell

tölteniük ugyanazt a modot, amit mi, aztán találkozhatunk a játékban, természetesen online.

A MARADÉK, AVAGY A RUSZLI

Mielőtt a maradékról beszélek, tudom, hogy az resztl, hiszen a ruszli az a hal, ami befőttesüvegben van, azonban a halak fontos szerepet játszanak a *Torchlight*-univerzumban az egyetlen hobbit megtestesítve. Visszatér a halászás és a kislát-tartás lehetősége is, sokkal több opcióval, szebb effektusokkal és könnyebben elsajátíthatóan, mint az első rész esetében. A velünk tartó háziállat ráadásul még mindig haza fog rohanni, eladni a lootot, így nem a játékosnak kell a dolgokat cipelnie. Az utolsó dolog, amelyről érdemes beszélni, nem más, mint az új felhasználói felület. Az első részhez képest teljesen új és továbbfejlesztett UI-val találkozunk, amely biztosítja intuíciójával azt, hogy a játékosok olyan módon játszassanak, ahogy akarnak. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/torchlight-2

TE URALKODSZ!

AZ AGE OF EMPIRES VISSZATÉRT, SZÓRAKOZTATÓBB
ÉS MAGÁVAL RAGADÓBB, MINT VALAHA



A GÖRÖG PRÉMIUM PAKK
EXTRA FUNKCIÓKKAL
ÉS TARTALMAKKAL A
BOLTOKBAN IS MEGVÁSÁROLHATÓ
4990 FORINTÉRT

AGE OF EMPIRES ONLINE

2011. AUGUSZTUS 19.



© 2011 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Age of Empires, Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Windows, and the Windows start button are trademarks of the Microsoft group of companies. All Rights Reserved. © 2011 Gas Powered Games Corp. All rights reserved.

Microsoft Studios

GAS
POWERED
GAMES

Games for Windows LIVE



A képen is látható szakállas figura neve Salvador, és különleges képessége, hogy bármilyen lőfegyverből képes kettőt használni egyszerre. A megjelenést jelenleg 2012 tavaszára tervezik.

Úton a Borderlands 2!

A Gearbox nem ül a babérjain

Annak ellenére, hogy voltak baljós hangok (hol nincsenek?), a *Borderlands* olyan nagyot durrant, hogy az USA-ban néhány nap alatt elfogyott. Innentől kezdve nem volt kérdés, hogy még kér a nép, most adjatok neki. Augusztus elején indult a hivatalos honlap, amely nem túl meglepő módon a *Borderlands 2* nevet viselő játékkal foglalkozik, és amikor ezt a GameStart lapozgatod, már minden

bizonylathal látható is képeket a GSO-n, ugyanis a lapunk megjelenésével egy időben zajló Gamescomon mutatják be a játékot. A szoftver végleges formájában a legutóbbi, kissé titokzatos mondat szerint a Take Two 2013-as gazdasági évében jelenik meg, amely 2012. április 1-jén indul. Az ígéretek szerint fejlettebb MI-t és szimpatikus fegyverzenált kapunk PC-re, Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra is.



O Brave New World

20 éves a Bungie

Bizonyára gyertyák fényében és pezsgőben úszik a Bungie főhadiszállása, megünnepelő a két évtizedes fennállást. Ennek örömeire készített Alexander Seropian és csapata egy közel egyórás filmet, amelyben soha nem látott felvételek segítségével mutatják be a Bungie Software Products Corpot a kezdetektől napjainkig. A *Halo*, *Myst*

és *Marathon* sorozatokat jegyző stúdió tagjairól olyan felvételeket is láthatunk, amelyekben még csak lelkes tinédzserek, akik úgy gondolják, hogy megválthatják a világot. Hozzá kell tenni, hogy ez sikerült is nekik, amelynek mi, játékosok, szerfelett örülünk. A filmet bárki megtekintheti a Bungie honlapján vagy YouTube-on.

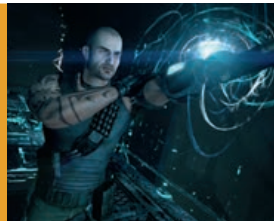
Dishonored

Érdekes projekt rottyog Harvey Smith és Raphael Colantonio rozsdamentes üstjében, amely Pandisszia földjére fogja elkalauzolni a játékost, aki egy Corvo nevű figura bőrébe bújva éli át a történeteket. Főszereplőnk kutya-szorítóba kerül, amikor annak ellenére, hogy eredetileg az élet védelmére esküdött fel, mégis gyilkossággal vádolják. Természetesen szeretné tisztázni magát, és ezzel veszi kezdetét a kaland, amelyben mi magunk dönthetjük

el, hogy a jó vagy a rossz utat választjuk-e. A sajátos és rendkívül hangulatos, steampunkszerű képi világ mellett nagyban növelheti majd a játékelményt a lopakodás, Corvo morális vívódásai az élet kioltásával kapcsolatban, és az a tény, hogy minden lakosnak folyamatosan változik a hangulata, így nem tudhatjuk, hogy mikor milyen módon reagálnak. A bálnaolajon alapuló világ kelően magába szippanthat, de jelenleg úgy tudni, hogy csak jövő nyáron.

RÖVIDEN

A THQ NYUGDÍJBA KÜLDTE A RED FACTION ÉS AZ MX VS. ATV CÍMEKET, AMI ANNAK KÖSZÖNHETŐ, HOGY EGYIKÜK SEM SZERELT FÉNYESESEN. A *Red Faction* sokkal kevesebb példányban kelt el, mint amennyire számítottak, az *MX vs. ATV*-nél pedig elhasalt az „adjuk olcsóbban, és keressünk a DLC-ken”-modell. A második negyedéves 38,4 millió dolláros mínuszról sem kaptak röhhögőrcsőt a THQ-nál, ami 8,3 dollárral több, mint a tavalyi év hasonló időszakában.



” Az élet védelmére esküdött fel, mégis gyilkossággal vádolják ”

SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE

Lila sárkány a PC egén

Azon kevesek egyike az 1998-ban született **Spyro franchise**, amit megtartott az Activision a Sierra portfóliójából a Vivendi Universal Gamesszel történt egyesülés után. A bájos lila sárkány az évek során számtalan konzolos játékosnak okozott feledhetetlen élményeket, ám a PC-t következetesen elkerülte – mostanáig. Az október közepén Hans Zimmer által komponált dallamokkal érkező *Skylanders: Spyro's Adventures*

érdekes spinoffja a sorozatnak, hiszen Spyro csupán egyike a 32 irányítható szereplőnek ebben a platformelemeket felfedezéssel, harccal, gyűjtögetéssel és fejtörők megoldásával keverő játékban. A feladatunk Kaos, a gonosz Portal Master legyőzése, aki Skyland világából a miénkbe száműzte a hősöket, ahol egyszerű játékgúráknak tűnnek. Nekünk kell majd hazajuttatnunk őket, de nem mindennapi módon.



A *Skylanders* kiegészítője a Portal of Power névre keresztelt eszköz, amelyre a csomagba tartozó három akciófigura (a fennmaradó 29-et egyenként meg lehet vásárolni) valamelyikét helyezve annak virtuális mása azonnal megjelenik a képernyőn. Két másikat rakhatunk még mellé, hogy coop vagy versus módban játsszunk. A figurák megjegyzik a játék állását, illetve átvihetők más játékosok portáljaira is, attól függetlenül, hogy ők milyen platformra vették meg a játékot.



Kivel tö-röljük fel a padlót, konkurencia nél-kül?

NBA 2K12

Legendák a borítón és a pályán

Második éve már annak, hogy a 2K Sports aktuális kosárlabdás játéka érdemi konkurencia híján egymaga tarolhatja le a piacot. Ezt elsősorban az EA Sports szerencsétlenkedésének köszönheti, ugyanis az Electronic Arts a tavaly egy szegyenletes blamázs után törölt *NBA Elite 11* óta nem merészkedett kosárpálya közelébe. A 2K Sports tehát lényegében szabadon garázdálkodhat, így például folytatják az előző évad, valamint a *Top Spin 4* esetében bevált szokást, hogy legendás, már régen visszavonult játékosokat pakolnak a korongra és a borítóra is. Az *NBA 2K12* háromféle borítóval

jelenik meg október elején olyan félistenekkel, mint Michael „Air” Jordan, Magic Johnson és Larry Bird. E parasztvakításnál sokkal izgalmasabb azonban az NBA's Greatest játékmód, ami idén debütál. Az *NBA 2K11*-ben megtalálható Jordan Challenge mintájára készült módban az amerikai kosárlabda történelmének legnagyobb pillanatait élhetjük át, hiszen nem kevesebb, mint 15 csapat áll majd rendelkezésünkre olyan játékosokkal, mint Kareem Abdul-Jabbar vagy Julius „Dr. J” Erving. Ráadásul mindegyik játékos unblockolható lesz, így akár más játékmódokban is találkozhatunk velük.

A HIVATALOS FEM SHEP

Szóke a befutó

A BioWare Facebook-profilján hat leányzóból lehetett kiválasztani azt, aki majd a gyűjtői változat dobozában hátoldalán szerepel. Azt nem lehet mondani, hogy gigászi küzdelmet okozott a hölgyek csatája, mert a felhasználók 30 000 szavazattal a képen látható, szóke hölgyeményt tették meg győztesnek. A második helyre befutó, feltehetőleg lófaras versenyző 11 270 támogatót gyűjtött.



Miss Commander Shepard

A gyengébbik nemmel való játszadozás

A BioWare Facebookon hirdette meg a szavazást, amelynek az volt a tétje, hogy az előre gyártott karakterekből mely hölgy fog a gyűjtői változat dobozában hátoldalán díszelni.

(A győztest megtekinthetitek a *dobozban*.) Ennek kapcsán mindképpen meg kell említeni, hogy a trilógiában végig adott a lehetősége a női főszereplővel történő játéknak, és akik ezt a megoldást választják, azok legtöbbször azzal indokolják, hogy jobb a szinkron. A felmérések szerint a formás idomokkal rendelkező főhőst a játékosok 18 százaléka választja, általában azért, mert számukra unalmas az ultramacsó, kőkemény harcos, akinek minden szava úgy koppan, hogy széttörök

a járólap. Ezzel el is jutottunk Jennifer Hale kisasszonyhoz, aki mindhárom *Mass Effect* részben a hangját kölcsönzi a női Shepardnek, de hallhattuk őt sok más mellett a *Metal Gear*-ben és a *KotOR*-ban, Bastillaként is. A következőkben egy kis kérdezz-feleleket olvashattok, amelyből sok érdekesség kiderül.

Őn számos filmben, tévéműsorban, és játékban szinkronizált. Mennyiben különbözik a számítógépes játékok szinkronja a filmekétől?

Filmeknél, sorozatoknál csapatmunka a jellemző. Hiába vesszük az anyagot négy órán keresztül, a többiek jelenléte erőt ad mindenkinek, míg játékok esetében

olyan az egész, mint egy négyórás, egy-személyes show. Teljesen más fizikai és szellemi állapotot, valamint koncentrációt igényel.

A szinkron esetében az intonáció mindig kritikus. Hogyan oldják meg a rendezők, hogy ezzel ne legyen probléma?

A BioWare esetében nagyon jól megy mindez, hiszen a szövegek felmondásakor a másik személy mondatait is hallom, így könnyebb azokra a megfelelő hangsúllyal és érzellemmel reagálni. Számomra fontos a környezet is, szeretem tudni, hogy a beszélgetés folyamán mi fog éppen történni a játékban, hogy éppen lövések,

MIT MONDANAK A HÍREK?

Mass Effect 3 a Comic-Con 2011-en



Úgy tűnik, hogy a BioWare ellőtte a puskaport az E3-on, mert semmi újdonságot nem mutatott a San Diego-i rendezvényen, beleértve a gameplayt is. Volt egy kis élő kérdezz-felelek, de ebből sem lehetett megtudni semmi érdemlegeset, így a legnagyobb durranás Jennifer Hale volt, akivel karöltve Casey Hudson főproducer bejelentette, hogy lesz hivatalos női Shepard a trilógia záró fejezetében.

RAGYOGÓ RAJONGÓK

Művészi artwork külsős emberektől

A fejlesztés folyamán a BioWare folyamatosan arra ösztönözte a rajongókat, hogy vessék be kreativitásukat, és photoshopos tudományukat, megmutatva a világnak, hogy milyen artworkeket képesek elkészíteni. Ezen munkák egyik élen járó alkotója Patryk Olejniczak, aki színvonalas alkotásokkal örvendeztet meg az érdeklődőket.



robbanások hangja hallatszik-e, esetleg baljós csend uralja a környezetet.

Mindig is a szinkronizés volt a célja?

Ó nem, dehogya. Énekesként indult a pályám, és színházi iskolába jártam, de sokkal jobban tetszett a filmezés, ezért Los Angelesbe mentem, ahol első szerepként egy rajzfilm szinkronját kaptam meg. Ez azért volt furcsa, mert gyerekként nem nagyon néztem ilyeneket, csak képeskönyveket olvastam. Munka közben énekelni és beszélni kellett, fontos volt a jó időzítés, és idővel megtanultam,


hogy miként használjam a hangomat, illetve a mikrofont annak érdekében, hogy a legjobb eredményt érjem el. Ez egyébként a Where On Earth is Carmen Sandiego? volt.

Ezek után számos Cartoon Network műsorban hallhattuk. Mikor jöttek a videojátékos felkérések?

Az első ilyen munkám Carmen Sandiego volt, és olyanokat mondtam, hogy „Mire való ez? Hány zászló van? Hány zászlónak mondom a nevét? Kilencszáz vonal, igaz? Ez örület! Ó... Én nem... ú... oké.” Aztán jöttek a nagyobb feladatok,

mint például Bastilla vagy Naomi Hunter (*Metal Gear*), de ezeken kívül több mint száz játékban kölcsönöztem a hangom a legkülönfélébb szereplőknek.

Játszott valaha is azokkal a játékokkal, amelyeket szinkronizált?

Nem, soha nem játszottam ezekkel, egészen addig, míg Tom Bissel – aki egy nagyszerű író – írt egy könyvet Extra Lives: Why Videogames Matter címmel, amelyben engem is megemlített, és egy befejezetlen történettel ért véget, amely végül arra készítetett, hogy elkezdjem a *Mass Effect*-et. 

ÚJDONSÁGOK LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

THE LORD OF THE RINGS WAR IN THE NORTH

Ezennel lovaggá ütlek.
De legalábbis kettővé.

A TÖRTÉNET, A HELYSZÍNEK KIDOLGOZOTTSÁGA, A HATALMAS JÁTEKTER, A SZEREPJÁTÉKELEM TEKINTETÉBEN SZEMERNYI AGGÁLYUNK SINCS



i Mindenképp megéri hármasban játszani, mert ilyenkor a karakterek extra képességeket is kapnak, amiket egyjátékos módban nem. Farin például meglátja a falak gyenge pontjait, amelyeket áttörve értékes tárgyakkal teli kincsesládákat lehet találni, Eredan kiszúrja a rejtett ösvényeket a vadonban, amelyek titkos területekre vezetnek, Andriel pedig speci gyógynövényeket szeddegethet, amiket át is adhat a többieknek.

R IN THE NORTH

KIADÓ Warner Bros. FEJLESZTŐ Snowblind Studios RÖVIDEN Kooperatív akció-szerepjáték a Gyűrűk Ura világában. MEGJELENÉS 2011. november eleje

Frodó, Aragorn és a többiek csak meneteljenek Mordor felé; egy másik szövetség közben az északi tartományban igyekszik keresztülhúzni Szauron számításait

//mazur



Ezt az erdei pajzsikat itt találsz?

A GYŰRŰK URA REGÉNYEK ÉS FILMEK VILÁGA ALAPJÁN AZ UTÓBBI ÉVEKBEN SOK, TALÁN TŰL SOK JÁTÉK IS KÉSZÜLT.

Ez még önmagában nem lenne baj, hiszen Tolkien univerzuma szinte kimeríthetetlen, mi viszont nem vagyunk azok, és néhány kivételtől eltekintve (mint például a *Lord of the Rings Online* vagy a *Battle for Middle-Earth*) számos igen fásaszító alkotással is szembe kellett már néznünk. Nincs hát könnyű dolga a Warnernek és a Snowblind Studiosnak, hiszen épp a legkézenfekvőbb, és talán emiatt a legtöbb keserű csalódást hozó műfajban, akció-RPG-fronton próbálnak valami újjal előállni. Lássuk, hogy a *Lord of the Rings: War in the North* mivel próbál meggyőzni minket, valamint vegyük sorra azt is, hogy mit tud felmutatni a műfaj eddigi legjobbjához (*Return of the King*) és szégyenéhez (*Conquest*) képest.

A KÖNYVEK ÉS FILMEK UTÁN

Először is örvendezzünk egy sort azon, hogy a készítők egyaránt rendelkeznek a Gyűrűk Ura könyvek és a filmek jogai-val (ezzel az előnnyel egy játék esetében sem találkozhattunk), így ha kell, áttemelhetnek ismerős elemeket, de végre túl is

léphetünk a trilógia jól ismert történeteiben, szereplőin és helyszínein. Az új szövetséget (vagyis kis csapatunkat) például Elrond indítja útunk Völgyszugolyból, de mi más irányba indulunk, mint az a bizonyos parti. Egy, korábban még csak utalások szintjén emlegetett csatatér, Észak-Középfölde lesz megpróbáltatásaink színtere. Szauron pusztító keze ide is elért, úgyhogy akad tenni- és lezúzni való bőven – ha pedig a maga Gandalf által ránk ruházott küldetést nem teljesítjük, és nem sikerül legyőzni a dél felé igyekvő seregeket, akkor Frodónak és kicsiny kompániájának esélye sem marad eljutni Mordorba. A Snowblind csapata ezért nem tart attól, hogy a *War in the North* már nem tud újat mutatni, különösen büszkéek a történetre – magunk között szólva bármennyire is remek akció-RPG címeket tett le eddig az asztalra a banda (*Baldur's Gate: Dark Alliance*, *Champions of Norrath* – nem cíki, ha nem dereng, mivel mindkettő csak konzolra jelent meg), a sztori eddig sosem volt igazán az erősségük. Most azonban igencsak oda kellett tenni magukat, hiszen a *War in the North* teljesen új történetére Tolkien jogutódjainak is áldásukat kellett adniuk. Mivel ezt megtették, van okunk reménykedni abban, hogy való-

ban méltó a játék Tolkien munkásságához, illetve a Gyűrűk Ura világ szerelmesei sem fognak benne kivétel nélkül találni. Itt van például az ellenfelek kérdése: természetesen lehet számítani orkokra, trollokra, büdös nagy pókokra, amelyek megjelenése viszonylag kézenfekvő a Gyűrűk Ura ismeretében. Összesen azonban közel ötvenféle variáció lesznek az ellenfeleknek, közöttük számos olyan rútsággal, amelyeket nem, vagy csak alig láttunk a filmekben, sőt a regényekben (illetve Tolkien egyéb jegyzeteiben) is csak említés szintjén fordultak elő.

ÚJ SZÖVETSÉG: A B TERV

Egymagunkban természetesen esélyünk sem lenne Szauron rémségeivel szemben, úgyhogy szükségünk lesz egy saját csapatra, egy új szövetségre. Három faj (ember, tünde és törp) közül választhatunk, ami meghatározza a rendelkezésünkre álló képességeket is (ez kötött), és már csak két hozzánk hasonló elszánt kalandort kell találnunk. A csapat tiszteletbeli negyedik tagja Beleram, az óriás sas, aki nem csupán brutális támadásokkal segíthet ki minket egy kényelmetlenlenné váló harci szituációban, de a történetben is fontos szerepet kap. Beleram egyébként jól példázza, hogy vannak még olyan elemek a Gyűrűk Ura világában, amelyekre nem figyeltek túlsoztan az eddigi játékok fejlesztői, de bőven van bennük lehetőség. Beleram amúgy *tényleg* nagyon tápos karakter, ezért nem lehet ám akár-mikor füttyenteni neki, hogy ugyan csapjon szét minden rosszarciút körülöttünk; először is ki kell szabadítanunk, majd a tollait kell szeddegetnünk és csak ha kellő mennyiség összejött, akkor lehet szólni, hogy jelenése van. Érdemes lesz az igazán necces szituációkra tartogatni, mint afféle nagy, piros pánikgombot.



Akkor ez most egy kooperatív játék? Az bizonyos, hogy egymagunkban nem lesz akkora élmény, hiába váltogathatunk szabadon a három karakter között. A Snowblind nem győzi hangsúlyozni, hogy három játékos az optimális felállítás: játszhatunk majd osztott képernyőn, helyi hálózaton, illetve az interneten is (vagy ezek keverékén!), a lényeg, hogy folyamatosan kommunikáljunk a csapatársainkkal és dolgozzunk össze. A kasztokat is úgy alakították ki, hogy taktikailag kiegészítsék egymást, mivel ha hihetünk a (szó se róla, kissé nagyívű) fejlesztői koncepciónak, akkor a filmszerűen gigantikus csatajelenetek közben néhol irreális túlerővel szemben kell helytállnunk. A szerepjátékok (eltekintve természetesen az MMORPG-ktől) sajnos meglehetősen ritkán ajánlanak igazi kooperatív élményt, többek közt ezért is vártuk nagyon a *Hunted: The Demon's Forge*-ot (és többek közt ezért volt oly fájó csalódnunk benne, ahogy a *Lord of the Rings: Conquest*et se nagyon tudtuk még kiheverni...), úgyhogy meg kell ezt becsülni. Ha a *War in the North* beváltja a hozzá fűzött reményeket és sikerrel elkerüli a csapdákat, ak-

kor azt hiszem, sokan leszünk nagyon hálásak érte.

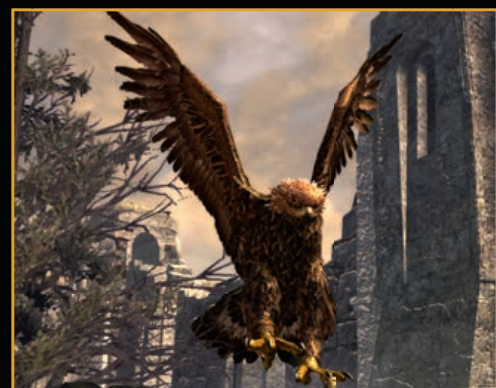
T HELYETT M

A készítőik lelkesen hivatkoznak arra is, hogy ez lesz az első „felnött” besorolású Gyűrűk Ura-játék, azaz a harci jelenetek a filmeknél is brutálisabbak lesznek. Ez önmagában persze még nem lenne számottevő érték, hiszen nem valószínű, hogy bárki attól jönne lázba, hogy végre lelkesen tapicskolhat az orkvérben és egyéb belsőségekben (legalábbis szívőből remélem), de az igaz, hogy a könyvekben Tolkien nagyon aprólékosan, realiztikusan festette le a harcokat, úgyhogy ebből a szempontból a játék még Peter Jackson filmjeinél is hitelesebb lesz (más kérdés, hogy nem rendelkezünk több tízezer harccsal, csak hárommal). Van persze egy finom egyensúly, amit remélhetőleg sikerül jól érzékkel eltalálni; esetleg a kiváló Trónok harca sorozat nyers és sötét hangulatát lehetne felhozni példának. Ott sem az esetlen belezés áll a középpontban, mégis brutálisabb, kevésbé meseszerű, mint a Gyűrűk Ura-filmek (és nem csak azért, mert ott csak egy törpe van, és az is cinikus kö-

csög). Szóval valami olyasmiben ki tudnánk egyezni.

AKCIÓ VAGY SZEREJÁTÉK?

Az akció-szerepjáték nagyon tágra értelmezhető műfaj, és általában nagyon tágra is szokták értelmezni. A *War in the North* esetében jól látható, hogy mi köti a játékot az egyikhez és a másikhoz. Az akcióvonalat erősítik a brutális összecsapások: Szauron seregeiben nemcsak eszetlen rémek döngöttek felénk, hanem túlerejük és olthatatlan vérszomjuk mindenképpen féltelmes ellenfelekké teszi őket. Szerencsére a kaszaboláson és „gombnyomogatós” kombókön kívül számos extra képesség, varázslat, taktikai lehetőség is fontos részét képezi az arzenálunknak, úgyhogy a tömegbe rohanással valószínűleg a dicső halálon kívül sok egyebet nem fogunk tudni kivívni magunknak (például itt is van esélyünk felszedni a földről a leterített csapatársakat, aki azonban valami lehetetlen helyen esik össze és a társai nem tudják időben megmenteni, az ottmarad). Aki persze szereti a látványos harci kombinációkat, bonyolult mozdulatsorokat, az kiélheti magát, de még a „harcos” jellemű játékosok sem felejtették el, hogy csa-

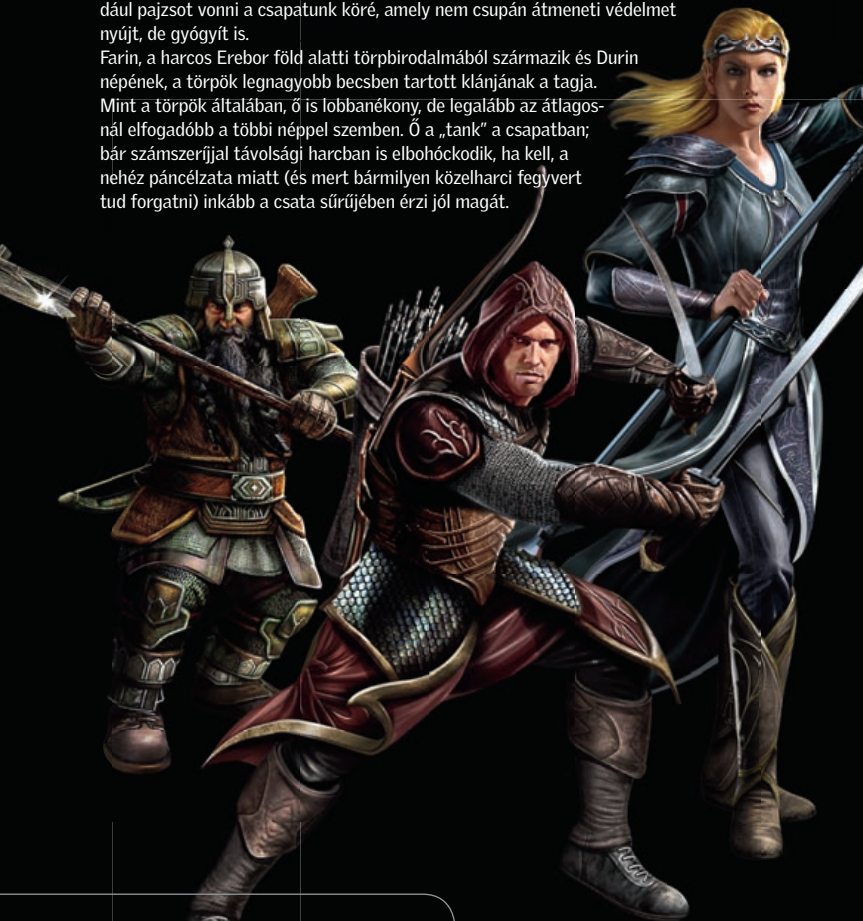


A DÚNADÁN, A TÖRP ÉS A TÜNDE

ERADAN EMBER, PONTOSABBAN EDÁN, MÉG PONTOSABBAN EGY DÚNADÁN KÓSZÁ, AKI ARNOR BUKÁSA ÓTA VÁNDOROL. Kószaként kiválóan alkalmas távoli célpontok lenyilazgatására, de ha nem szállnak rá túl sokan, közelharcban is megállja a helyét egykezes karddal és pajzsral felszerelve.

Andrielt, a tündét maga Elrond rendelé mellénk. Ahogy a völgyzugolyi elfek többsége, ő főként a gyógyításban járatos, azonban támadó varázslatokkal is rendelkezik. Képes például pajzsot vonni a csapatunk köré, amely nem csupán átmeneti védelmet nyújt, de gyógyít is.

Farin, a harcos Erebor föld alatti törpebirodalmából származik és Durin népének, a törpök legnagyobb becsben tartott klánjának a tagja. Mint a törpök általában, ő is lobbanékony, de legalább az átlagosnál elfogadóbb a többi néppel szemben. Ő a „tank” a csapatban; bár számszerűen távolsági harcban is elbőhöködik, ha kell, a nehéz páncélzata miatt (és mert bármilyen közelharcra fegyvert tud forgatni) inkább a csata sűrűjében érzi jól magát.



Hapci? Vidor? Hol vagytok? Ne hülyéskedjete!



Strepsils kéne ide, az orkon ragadja az orkfáját

i Természetesen nemcsak a talált vagy vásárolt tárgyakkal, fegyverekkel tehetjük erősebbé karakterünket, hanem szintlépéskor négy alaptulajdonságunk között oszthatunk szét pontokat. Ezek az erő (a közelharc sebzéshez), akaraterő (mágikus sebzéshez és a mana mennyiségéhez), az ügyesség (távolsági sebzéshez) és az állóképesség (az életerőhöz).

patjáték és taktika nélkül nem lehet érvényesülni. Ha például sikerül valamit elkapni a *Left 4 Dead*-játékok hangulatából, ahol hiába „eszetlen” az ellenfelek nagy többsége, mi mégis kénytelenek vagyunk taktikusan játszani, akkor már meg vagyunk véve.

A másik kérdés a szerepjátékelemek aránya: a *Lord of the Rings: The Return of the King* például a meglepően szórakoztató akciórészeket csupán pályák között megvásárolható extra modulokkal, új kombókkal és hasonlókkal tudta kibővíteni, ami hosszabb távon édeskevésnek bizonyult. A Snowblind ezen a fronton azonban mindig is remekelt, úgyhogy ha valamitől, hát ettől nem kell tartanunk. Mivel egyedi hőskéket kapunk, nem pedig ismert szereplőket, ezért nagyobb a szabadságunk a karakterfejlesztésben is, sőt már kezdéskor testre szabhatjuk őket, mert lesz ugyan törp harcos, csak épp nem Gimli (hanem például Bumi). (Ez persze hülyeség, külön dobozban bemutatjuk a három játszható karaktert.) A menét közben bezsebelt tapasztalatért cserébe pedig nem csupán aktív és passzív extra képességeket szerezhetünk, de gyűjtögethetünk különféle, egyre erősebb tárgyakat, illetve fegyvereinket is fejlesztgethetjük. (Van persze ennek egy egyesek számára mulatságos, mások-

nak inkább idegesítő hozadéka, amikor valaki a csapatból nekiáll rendet rakni a cuccai között, keresi, hogy mit vegyen fel, mit dobjon el... a többiek pedig egyre türelmetlenebbül várják, amíg tolaszkodik. Nem akarom például felemlíteni, hogy a *Borderlands*-partik során Flatline mennyi időt töltött a hülye automaták előtt. Nos, túl sokat.) A lootrendszer egyébként valóban igen összetett, nem csupán teljesen kézenfekvő dolgokat tudunk felszedgetni, mint például az fűsz az utánpótlás nyílvesztyőket, hanem rövidebb-hosszabb hatású varázssitalokat, vagy akár csak a különféle eladnivaló vackokat (népiesebb nevén: „vendor sh*t”), amelyekből pénzt szerezhetünk táposabb cuccokra. Néhány kérdés azonban még nem tisztázott, például a csapatos szinteződés. Azt már tudjuk, hogy a kapott tapasztalati pont egyenlő arányban oszlik el a társaink között (még az olyan extrákból is kapnak a többiek, mint a fejlődésért járó plusz XP), viszont kérdéses, hogy mi a helyzet akkor, ha valaki látványosan magasabb vagy alacsonyabb szintű a csapatban? Nos, például lehetőség lesz arra, hogy a parti vezetője megszabja, hogy a többiek milyen arányban részesüljenek a kapott tapasztalati pontokból, így az alacsonyabb szintűeket gyorsabban fel lehet húzni.

A GYŰRŰ ÚJ SZÖVETSÉGE, AVAGY ÚJ KIRÁLY TÉR VISSZA?

Bár látszólag teljesen másról van szó, nem véletlen, hogy a Snowblind gyakran hivatkozik a korábbi játékaire, a már említett *Baldur's Gate: Dark Alliance*-ra és a *Champions of Norrath*-ra. Bár a nézőpont most nem a szokásos fél-felülnézet, hanem az akciójátékokhoz közelebb álló TPS, a lényeg változatlan. A történet, a helyszínek kidolgozottsága, a hatalmas játéktér, a szerepjátékelemek tekintetében szemernyi aggályunk sincs, ha csak ezeken múlna, akkor nyugodt szívvel borítékolnánk a *War of the North* sikerét. Attól sem tartunk, hogy unalmassá válna a hack 'n slash, mert a kisebb-nagyobb bosszarcok, az ügyességi részek és az örökzöld táskában matatás, karakterfejlesztgetés mindig megtöri a monoton darálást. Van azonban még néhány lehetséges buktató, például az irányítás és a kamerakezelés, amin a *Hunted: The Demon's Forge* is elvérzett – ezzel

kapcsolatban csak remélhetjük, hogy a Snowblind a *Diablo*-klónok szakértőjeként sikerrel veszi a külső nézetes akció kihívásait. Szintén sarkalatos pont a mesterséges intelligencia kérdése, főleg a csapattársak esetében. Persze az ellenfeleknek sem kell feltétlenül síkhiülyének lenniük, viszont főleg a kooperatív partnerek híján a gép által irányított karaktereknek kell jól teljesíteniük, hogy azt se érezzük, hogy mi vagyunk a felesleges harmadik, aki akár otthon is maradhatott volna Völgzugolyban tétét nézni, de azt sem, hogy nekünk kell megnyernünk a másik két naplopó helyett is a Gyűrű háborúját.

A *War in the North* mindenesetre igazán ígéretes darab, akár a egyik legjobb Gyűrűk Ura-játék is lehet belőle. Ha valaki szeretne a *Return of the King* akciórészeit, de zavarta a kötött kamera, vagy élvezte a *Dungeon Siege III*-at és kipróbálna hasonló TPS-ben is, az csatlakozzon hozzánk és várja velünk együtt izgatottan a november 4-i megjelenést. **GS**

Dwarf! Y U NO DIE?!

A „Vingardium Leviosa” ártalmatlan varázslatnak tűnik, pedig...

A KÉSZÍTŐK EGYARÁNT RENDELKEZNEK A GYŰRŰK URA KÖNYVEK ÉS A FILMEK JOGAIVAL, ÍGY HA KELL, ÁTEMELHETNEK ISMERŐS ELEMENKET, DE VÉGRE TŰL IS LÉPHETÜNK A TRILÓGIA JÓL ISMERT TÖRTÉNÉSEIN, SZEREPLŐIN ÉS HELYSZÍNEIN

Várjatok, tolok egy globe of invulnerability-t és egyszerre toljuk le a gatyánkat!

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/lord-of-the-rings-war-in-the-north

KING ARTHUR II

KIADÓ Paradox Interactive **FEJLESZTŐ** Neocore Games **RÖVIDEN** Az Arthur-mondakör által inspirált történet, amelynek játéktechnikai kereteit egy RPG-elemekkel tarkított országmenedzselős/RTS-hibrid adja. **MEGJELENÉS** 2012. január

„Arthur vagyok, a magyarok királya”

//Duncan



Emlékszik valaki a repülő majmokra az Óz, a csodák csodájában? Csak kérdezem



MI TAGADÁS, ITT A GAMESTARNAÁL KEDVELJÜK A NEOCORE-T. ENNEK EGYIK OKA, HOGY POMPÁS JÁTÉKUK, a *King Arthur* méltán öregbíti a magyar játékfejlesztés hírnevét, számottevő rajongótábort kiépítve nemcsak Európa-, hanem világszerte is. Ráadásul igen rokonszenves társaság, amely megannyi nehézséget küzdött le az elmúlt esztendőkből, hogy mára profi gárdává váljon és bevesse nevét a játékfejlesztés történelmi könyvébe. Persze a Neocore sajtókapcsolatokért felelős, szimpatikus munkatársai is (két szemrevaló, ráadásul kiváló szakmai ismeretekkel bíró kisasszony, Orsi és Linda) nagy

szerepet játszottak abban, hogy vígan fűtőrésszve sétáljak be a budapesti stúdióba, belekukkantani a készülő folytatásba, a *King Arthur II*-be.

FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK

Mint tudjuk, a 2009-es *King Arthur* a filmekből, regényekből és játékokból már jól ismert mondakört egy merőben új perspektívából mutatta meg, magát „role-playing wargame-ként” aposztrofálva, vagyis olyan játékként, amely a valós idejű és az országmenedzselős stratégiát szerepjáték-elemekkel ötvözi. Kimondottan összetett, szórakoztató, addiktív produktum kerekedett ki az ötletből, aminek verdiktje a „minden idők

egyik legjobb magyar játéka” jelző lett annak idején a GameStarban. Nem csoda hát, hogy jön a folytatás, nagyobb, szebb, változatosabb kivitelben, számos izgalmas újdonsággal. Az előző rész emlékezetes története során a címszereplő összeszedte a kerekasztal lovagjait, legyőzte a Britanniát megosztó, egymással torzsalkodó urakat és a béke reményében egyesítette a királyságát. A játékhoz érkezett több DLC és kiegészítő is, a sztori szempontjából azonban a legfontosabb a *Fallen Champions*, ami a két



TÉRKÉP ÉS TÁJ

Kampánytérkép és menü a King Arthur 2-ben



Több poligon, nagyobb textúra, hír ví kám



Az új mellvért nem nyújt sok védelmet hastájékon, de könnyebb benne a csajozás



Óriás fenyőormányos-bogarak, szevasztok!

AZ ÚJ JÁTÉKMOTOR NEM CSAK AZ ÜTKÖZETEKET, HANEM A STRATÉGIAI TÉRKÉPET IS SOKKAL SZEBBÉ VARÁZSOLJA.

A felszín a pompás árnyékoknak és növényzetnek köszönhetően néha már olyan érzést kelt, mintha repülőgépről készített tájfényképeket nézegetnénk. A könnyebb tájékozódás végett a jobb alsó sarokban elhelyeztek egy minimapet, de a menürendszerrel illetően ragaszkodtak az első rész elképzeléséhez, amit egyébként nagyon helyesen tettek. A King Arthur II egy, az összetettsége ellenére is könnyen kezelhető, átlátható és könnyen megtanulható játék lesz. A domborzati viszonyokkal kapcsolatban fontos, hogy a játékhoz az eddigieknél több pálya készül, és a csaták előtt nem három alternatíva közül választunk majd, hanem a gép által a seregek állomásozásának megfelelő földrajzi adottságokat látjuk viszont a harcmezőn.

rész cselekményét köti össze (és amit még az első rész grafikus motorja hajt). A bajok forrása – nem meglepő módon – egy nő, nevezetesen Morgawse (vagy Morgause), a boszorkánykirálynő. A hölgy valamiért nem szimpatizál túlzottan az Arthur-rezsimmel és mivel a szigetország alkotmányos berendezkedésében a demokratikus képviselő ekkor még nem volt divat, ebbéli véleményét kénytelen egy szimpla bérgyilkossággal artikulálni. Arthur a merényletben megsebesül és minekutána sze-

mélyét Albion földjével misztikus erő köti össze, sebe az ország földjén fizikailag is manifesztálódik. A kék eget sötét fellegek lepik el, az egykor zöldellő dombokon fertelmes kinövések, démoni tüskék türemkednek ki és előbukkan egy ismeretlen faj, a fomori is. Utóbbiak a kelta mitológia „titánjai”, egy rég elfeledett, ősi civilizáció képviselői, akik Morgawse aknamunkájának köszönhetően jelennek meg azzal a szándékkal, hogy elpusztítsák a királyságot. Hogy pontosan mi motiválja őket ebben, azt

nem tudom, de az ősi fajok viszonylag ritkán támadnak fel azért, hogy harmadik világbeli országok gazdasági problémáit oldják meg, a politikai szándékait pedig többnyire nem a kerületükben illetékes országgyűlési képviselő útján kívánják érvényesíteni. Amikor tehát a játék elkezdődik, már nagy a baj.

A BÁTOR SIR ROBIN

A helyzetünk a második rész elején sem rózsásabb, mint az első rész kezdetekor volt. A kerekasztal hős lovagjai a kaosz-

ban szétszéledtek, egyes régiókban hatalmi harcok bontakoztak ki, a központi kormányzatot tehát lényegében a nulláról kell felépítenünk.

A King Arthur II-ben nagyobb lesz a bejátszható terület, vagyis Anglia déli partjaitól indulva még a mai Skócia földjét is meg kell hódítanunk. Ezzel lényegében duplájára nő az eddig sem éppen kis méretű játéktér. Érdekes, hogy az előrendelők egy plusz fejezetet is kapnak *Dead Legions* címmel, ami szervesen integrálható a történetbe, és valószínűleg kiegészítőként is elérhető lesz a 2012-es megjelenést követően. Ennek központjában egy elfeledett, Közép-Angliában még működő, kicsiny római tartomány áll, és az itt uralkodó őt befolyásos család egyikének fejt,

A FOMORIK

Démonok vagy félistenek?



A JÁTÉKBAN SZEREPLŐ FOMORI NÉP A LEGFŐBB ELLENLÁBASUNK LESZ,

velük vívjuk a legtöbb csatát és ők a legrondábbak mindenki közül. Eredetileg az ír mitológia lényei ők, de a mondavilág meglehetősen sokszínűen mutatja be a karakterüket. Amolyan félistenszerű lények, vagy ősi istenségek, akiket a 11. századi forrásokban még embertestű, de kecskefejú szörnyekként, máshol egy lábú, egyszemű, egykezüli lényekként írnak le, megint másutt viszony gyönyörű külsejű embereknek.



Lancelot előtt minden elsötétedett, majd pillanatok arra ébredt, hogy több ezer méter magasból, egy ejtőernyővel a hátán zuhan a mélységbe



Septimus Sullát vezetjük a túlélésért folytatott küzdelemben.

SZEREPE T JÁTSZÁS

Az első játék igazi karakteres extráját jelentették a szöveges küldetések, amelyek a nagy térképen kalandozva oldhattunk meg, amolyan feleletválasztós technikával, kellemes illusztrációkkal tarkítva. Annak idején kissé szkeptikus voltam az ötlet sikerét illetően, hiszen a mai játékosok a csilivili, akcióorientált játéktechnikai megoldásokra vevők, ám ez a hangulatos, mesélős elem igazi védjegye lett a *King Arthurnak*. A játékosok és a kritikusok szerették, tehát egyértelmű volt a döntés, hogy nem szabad megválni tőle, sőt. A második részben az eddigieknél is nagyobb szerepet kap a történetvezetés, az RPG-elemek és a kerekasztal, annak hőseivel egyetemben. Lesznek például olyan feladatok, amiket kizárólag akkor vehetünk fel, ha egy bizonyos lovag már a mi frakciónkat gyarapítja. Többféle küldetés várható (a fejlesztők az „adventure”, „diplomacy” és „battle” megkülönböztetéseket használják), és a végkifejlet minden esetben a döntéseinktől függ. Ugyanakkor a históriának több vége is lehet, a habitusunktól és a konfliktusok kezelésében gyakorolt politikánktól függően. Egy ilyen misszió például, ahol a fomori csapatok megtámadnak egy falut, és a lakosság a mi segítségünket kéri. Nyilván figyelmen kívül hagyhatjuk a kérést (ezzel emberi erőforrást spórolva meg magunknak), zsoldosokat bérelhetünk fel az ügy kezelésére (természetesen pénzért), latba vehetjük a diplomáciai kapcsolatainkat (törvényen kívüli csoportoktól kért szívesség for-

májában), vagy egyszerűen kardot ránt-hatunk, hogy páncélos daliáink csillogó vértjei óvják meg az ártatlanokat a veszedelemtől. Több olyan tömörülés is lesz, amellyel érdemes jó kapcsolatot ápolnunk, hogy alkalomadtán a segítségért folyamodhassunk. Ilyen a haramiák vagy törvényen kívüliek társasága, a püspökök tanácsa, valamint a druidák is, vagyis az ősi kelta papság befolyásos tagjai.

MERJÜNK NAGYOK LENNI

Az országmenedzsmentben megmaradnak a legfontosabb eszközeink, például a klasszikus fejlesztési fa, az uralkomk alatt álló területekre egyetemesen érvényes rendelkezések intézménye. Lesz persze számtalan elsajátítható, megtanulható, „kifejleszhető” képesség és viszsztatér az ismert Morality chart is. Utóbbi szintén a *King Arthur* sorozat egyfajta márkajelzése, uralkodásunk erkölcsi területének hiteles térképe, és nemcsak azt mutatja meg, hogy pacsival fogadnak-e majd minket a Mennyországban, hanem azt is, hogy milyen meglepetésekre vagyunk jogosultak a morális normáink által. A szintlépés és a tapasztalati pontok szerzése továbbra is fontos mind a hőseink, mind a seregeink szempontjából, sőt a harci egységek menedzselése állítólag nagyobb szerepet kap majd, mint az eddigiekben. A Neocore kinosan ügyel arra, hogy a rajongók észrevételei és panaszai alapján csiszolgassa formásabbá a folytatást. Ennek részeként ötölték ki az Artifact Store-t és a Forge-ot, hogy alkalmas megoldást találjanak a kamrában roszdásodó, hasznavehetetlen varázstárgyak gondozására. A Store lényegében egy lehetőség, hogy a térképen lévő he-

Lényegében duplájára nő az eddig sem éppen kis méretű játéktér



Trollok, harci kuttyák, becsapódó villám. Egy átlagos szülinapi parti a brit mitológiában



Az újonnan rendszeresített sisakok jobban óvják a katonák szemét, de csökkentik a gyilkos tekintet képesség hatását az ellenséges morálra

lyeken keresztül a hőseink egymásnak teleportálgassák a matériát, nagyjából úgy, ahogy azt az MMORPG-k postai megoldásából ismerhetjük. Izgalmasabb ennél a kovácsolás, vagyis három régi megunt varázstárgy összebarkácsolása egyetlen, nagy erejű ereklyévé. Külön érdekes az a mód, ahogy az összeolvasztásuk történi: van egy úgynevezett „típus” kamra, az itt elhelyezett eszköz határozza meg a kovácsolt tárgy funkcióját, vagyis azt, hogy kard, gyűrű vagy napszemüveg lesz-e. A másik két slot pedig a készülő alkotás elsődleges és másodlagos tulajdonságait befolyásolja. Ezen, általunk meghatározott paraméterek figyelembe vételével, de véletlenszerűen rak össze nekünk a gép egy eszközt, amit aztán derűs tekintettel mélyeszthetünk bele valamely kellemetlenkedő rosszakaróknak bendőjébe. A stratégiai térképet illetően csak az országmenedzselés lesz az, amin a fejlesztők egyszerűsítenek valamelyest, de ez egy ilyen komplex játékmenetnél teljesen érthető, sőt szükségszerű.

ÉPP A MEGFELELŐ CORE-BAN

Bár már a két évvel ezelőtti játék ütközetei is nagyon csinosan festettek (már amennyiben a vérontás vonatkozásában illik ezt a szót használni), de a

Neocore itt sem ült a babérjain. Az újonnan kifejlesztett Coretech 2 motor a korábbiaknál is látványosabb vizuális világot kölcsönöz majd a harcoknak. A számok nyelvén: körülbelül 100–120 millió poligonból álló csatateret képzeljünk el, ahol csak egy-egy nagyobb szörnyeteg digitális teste elérheti a 70–100 ezer poligont. Mindehhez tegyük hozzá, hogy 3000–4000 figura harcolhat egyidejűleg a játékban és talán már el tudjuk képzelni, mi zajlik majd a monitorokon fél év múlva. Persze a számok önmagukban keveset mondanak, sok kapálással is lehet silány bort készíteni. Megnyugtatóan tehát közlöm, hogy a játék tényleg remekül fog kinézni, és ebben a tekintetben is a jelenleg korszerűnek számító stratégiai játékok élmezőnyébe tartozik majd. A textúrák és a modellek szépek, a katonák és a szörnyetek megalkotása egyaránt részletes és igényes. A történet alapján persze érthető, hogy az atmosféra sötétebb, a táj pedig komorabb lesz, de a pályák mégsem mutatnak majd kevesebb változatosságot. A déli régiók démoni erővel fertőzött territóriumai kopárságot, az északra eső tájak zöldellő dombokat hoznak, ráadásul az ütközet terepe minden esetben harmonizálni fog a stratégiai térképen látottakkal. Márpedig a környezet kiemelkedően fontos, hi-

Nagyjából így fest, amikor a tábornok egy sárkány hátról figyeli az összecsapást



i A *King Arthur*ban tulajdonképpen „bossfightok” is lesznek. Egy kiemelten fontos szereplő elleni csatában az ellenséges sereget egy speciális karakter fogja vezetni, akit általában csak a megfelelő taktikával lehet elpusztítani.

FALLEN CHAMPIONS

A sztori, ami összeköt



AZ ELSŐ RÉSZ UTÁN, DE A MÁSODIK RÉSZT MEGELŐZŐEN JÁTSZÓDÓ FALLEN CHAMPIONS TÖRTÉNETE HÁROM HŐS KÖRÜL FOROG.

Lionel, a lovag egy bajba jutott lány megmentéséért száll harcba, Corrigan sidhe anyaföldjére, Tir na Nógra próbál visszajutni, és szerepet kap Drest is, az északi sámán. Sorsuk összefonódik majd és egy epikus ütközetben teljesedik ki. A *Fallen Champions* már augusztusban kapható lesz, tehát akit érdekel a játék háttértörténete, a *King Arthur II* megjelenéséig bőven lesz ideje kipróbálni.

szen a terepviszonyok és a helyszín földrajzi adottságai az ütközet kimenetelét is meghatározhatják. Dombról íjazni jó dolog, erdőből rossz, réten lovasrohámot vezetni jó, sárban rossz és így tovább.

SZÖRNYETEGEK SZIGETÉN

Nagyon régen, amikor mazurnak még azért nem volt kecskeszakála, mert nem nőtt neki, történt, hogy egy ismerősömet a *Total War* játékok aktuális epizódjáról kérdeztem, konkrétan arról, hogy tetszik-e neki a csata. Erre azt a meglepő választ adta, hogy ő bizony olyat nem játszik, hanem automatikusan generálja az ütközet vég-eredményét, a háború számára kimerül a birodalom és a hadak menedzselésében. Megvetésemet nem tudtam, nem is kívántam leplezni. Kézzel össze-rakcs egy sportkoosít, majd nem akarsz menni vele? A *King Arthur* egyik legnagyobb erőssége, hogy az ütközetek kivitelezésében nem kell a történelmi hűség béklyóiban szenvedni, a készítők bátran elengedhetik a fantáziájukat és kis túlzással csak a jó ízlésük dönti el, hogy hatalmas trollok vagy megannyi Kula bácsi menetel-e a seregek élén. Jó ízlésből pedig szerencsére nincs hiány. Britföld népeinek mitológiájához óvatosan adagolják az írói képzelet termékeit, aminek eredménye egy látványos, szórakoztató, ám a műfaj keretein belül mégis hiteles csatater, ahol többek között szárnyas óriások szelik át az eget, karmaikkal és éles fogaikkal ostromként csapnak bele a gyalogság soraiba. A repülő egységeket egyébként többféleképpen sebezhetjük meg: saját légierőnkkel, varázslattal, fíjszokkal, továbbá azokkal a gyalogosokkal, akik a légitámadás elszenvedői (bottal is le

lehet ütni egy madarat, ha éppen tojik). Az ütközeteknek van még két nagyon fontos elemük, amiken a Neocore javítani fog az első részhez képest. Az egyik, hogy az általam oly gyűlölt stratégiai lokációknak, amelyek anno irreális mértékben befolyásolták a csata menetét, ezúttal nem lesz döntő szerepük. Elfoglalásuk esetén előnyökre tehetünk ugyan szert, például a velük begyűjtött varázslatoknak köszönhetően, de nem fogják csökkenteni például a csapataink morálját. A másik, hogy a seregeinket erő támadóvarázslatokkal okos játékkal könnyebben kivédhetjük majd egy új szisztémának köszönhetően. A mágiellenállásnak ugyanis lesz egy bizonyos szintje, ami az ellenségünk által elsütött igék erejétől függően óvja katonáinkat. Ezt a játék folyamán fokozatosan növelhetjük (például varázstárgyakkal vagy a sereg élén álló tábornok képességeivel), így megakadályozva, hogy a legharcedzettebb csapatokat az ellenséges mágus egyetlen szellentése elsöpörje a föld színéről.

REMÉNY, BIZODALOM

Nagyon lelkesen hagytam el a Neocore stúdióját, mert a játék, amit készítenek, fergetegesnek ígérkezik. Ebben a kijelentésben semmiféle lokálpatriotizmus nincs, szimplán a játékok kritikájával eltöltött hosszú esztendőik inspirálják az optimizmusomat. Az a tény pedig, hogy olyan lányok és fiúk készítik, akikkel az ember bármikor leülne egy pofa sörre, már csak hab a tortán. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/king-arthur-ii

BROTHERS IN ARMS FURIOUS 4

KIADÓ Ubisoft **FEJLESZTŐ** Gearbox Software **RÖVIDEN** A második világháború borzalmait hitelesen ábrázoló sorozat új epizódja felrúgja a hagyományokat, és ön maga paródiájává válik. **MEGJELENÉS** 2012. március

Négy örült és végtelenül dühös muskétás

//Chavalier

NÉHÁNY ÉVVEL EZELEŐTT MÉG FULDOKOLTUNK A MÁSODIK VILÁGHÁBORÚT FELDOLGOZÓ FPS-EK TENGERÉBEN, míg ma már ott tartunk, hogy nagyítóval kell keresnünk őket. A nagy katonai shooterok közül elsőként a *Call of Duty* lépett a mo-

derizálás útjára, igaz, 2008-ban még utoljára visszatért a szóban forgó korszakba, hogy aztán könnyes búcsút vegyünk tőle. A *Medal of Honor* sem akart lemaradni, a *Battlefield* pedig már jóval korábban megszabadult második világháborús gyökereitől. Utolsó mohikánként, a korszak és a műfaj rajongóinak utolsó szalmaszálaként már csak a *Brothers in Arms* jöhetett volna szóba.

derizálás útjára, igaz, 2008-ban még utoljára visszatért a szóban forgó korszakba, hogy aztán könnyes búcsút vegyünk tőle. A *Medal of Honor* sem akart lemaradni, a *Battlefield* pedig már jóval korábban megszabadult második világháborús gyökereitől. Utolsó mohikánként, a korszak és a műfaj rajongóinak utolsó szalmaszálaként már csak a *Brothers in Arms* jöhetett volna szóba.

BECSTELENEK ÉS BRIGANTIK

2009 májusában mutatkozott be Cannes-ban Quentin Tarantino eddigi legnagyobb bevételéig, 320 millió dollárig jutott filmje, az *Inglourious Basterds*. Nem lehet nem észrevenni a hasonlóságot a Hitler meggyilkolására készülő náci vadászok története és a játék között, mégis hajlamos vagyok azt hinni, hogy a film hatása csupán a *Furious 4* atmoszférájának megteremtésekor, valamint a szereplőinek kidolgozásakor játszhatott szerepet, az ötlet nem onnan származott. Az történt ugyanis, hogy a *Brothers in Arms* jogait birtokló Ubisoft még 2008-ban tetemre hívta a Gearbox csapatát, hogy megvitassák, milyen irányba haladjon tovább a franchise szeke-re, ha már egyszer sikerült aknára futni a *Hell's Highway*-jel. A brainstorming következménye az volt, hogy majd akkor folytatják Matt Bakerék kalandját, ha

i A *BIA: Furious 4* bejelentését követően Randy Pitchford, a Gearbox feje a keményvonalas rajongók megnyugtatója érdekében elárulta, hogy Matt Baker kalandjai még nem értek véget, tehát az extrémebb negyedik epizód sikerétől függetlenül még visszatérnek a második világháború véresen komoly valóságába.



Egy profi indián forrón skalpol

TÜZET VISZEK

NEM EZZEL FOGJÁK ELALTATNI ANYUCI ESETLEGES AGGODALMAIT A FIATALABB JÁTEKOSOK, hiszen hektolterszáma ömlik a vér, emberek fejébe állítunk bele tomahawkokat, emberek testét vágjuk ketté láncfűrészsel, miközben vér, húscsapatok és csontszilánkok röpködnek körülöttünk, valamint ismételtelen csak embereket változtatunk élő, sikoltozó, szenvedő fáklyává.

MI A BIA?

Második világháborús sebvtó



A BROTHERS IN ARMS A GEARBOX ELSŐ, SAJÁT ÖTLETEN ALAPULÓ JÁTÉKA, ami az 502-es ejtőernyős regiment tagjaival megtörtént eseményeket dolgozza fel a D-naptól kezdve. Mindössze a csapatalapú taktikus lövőde fő trilógiája (*Road to Hill 30*, *Earned in Blood*, *Hell's Highway*) jelent meg PC-re, viszont további hat spinoff látott napvilágot kézikonzolokon, mobilokon, okostelefonokon és táblagépeken.



Megathos, O'Porthos és Uló Aramis

eszükbé jut egy olyan történet, amit érdemesnek tartanak arra, hogy elmeséljék. A köztes időben azonban kísérletképpen megpróbálják a végsőkig feszíteni a *Brothers in Arms* határait. Új szereplőket és karaktereket akartak bevezetni, emellett az eredeti trilógia taktikus, bizonyos fokú hitelességre törekvő játékmenete helyett a kooperatív módban rejlő lehetőségeket kívánták felfedezni egy már-már túlzottan extrém csomagolásba rejtve. Ne feledjük, ekkor még sehol sem volt a később meglepetéssikernek bizonyult *Borderlands*, tehát a stílusváltással járó kockázat meglehetősen magas volt.

GERMANLANDS

1944 fordulópontot jelentett a második világháborúban, a Harmadik Birodalom nagyon nehéz helyzetben találta magát: keletről feltartóztathatatlanul nyomul-

tak Berlin felé a szovjet csapatok, miközben a szövetségesek is megszerették a kezdeményezést a nyugati és a déli fronton. Ennek ellenére még senki sem lehetett biztos a háború végkimenetelében, főleg, hogy Hitler parancsára egyre nagyobb számban vetettek be különféle csodafegyvereket, amelyek hónapokat vagy akár éveket nyerhettek a nácik számára. A szövetséges főparancsnokságon ekkor ráeszméltek, hogy leghamarabb csak akkor tehetnek pontot az ügy végére, ha likvidálják Hitlert. Egy nácivadász különítményt vetettek be mélyen az ellenséges vonalak mögött, amikor megtudták, hogy a Führer az Oktoberfest alkalmából éppenséggel hol és mikor vedeli a sört, és hajkurássza a bögyös menyecskéket.

A *Furious 4* koncepciója sokat változtatott az évek során, hiszen egy időben

még úgy festett a dolog, hogy Savage 7 lesz a negyedik nagyobb *Brothers in Arms* epizód címe. Végül azonban négy karakter maradt (persze kíváncsi lennék azokra is, akik fennakadtak a rostán), amelyek nem csupán külsőre térnek el egymástól, hanem a fegyverzetük, kiegészítő felszerelésük, különleges képességeik és funkciójuk tekintetében is. A hegyomlás méretű Montana géppágyú tüzével nehezíti meg a nácik életét, az amerikai őslakos Chock géppisztolyával és tomahawkjával univerzális karakternek ígérkezik. Az ír származású Stitch tölti be a felcser szerepét, mivel az ő egészségügyi csomagjai nélkül előbb-utóbb legyűrné a túlerő a társait, de hogy ő se legyen teljesen normális, kapott egy házilag barkácsolt sokkolót a fejlesztőktől, amivel rendszerint mogyorót szokott pirítani. Ehhez



nem is szándékozik további magyarázatot hozzáfűzni, akinek ugyanis ennyi fantáziája sincs, az jobban teszi, ha rágyúr a levélnehéz-karrierjére, mert többre úgysem fogja vinni. A sort végül egy texasi cowboy zárja. Crockett mesterien bánik a revolverrel, és bizonyára túl sok időt tölthetett egy farmon a gyerekkorában, mert minden marhát meg akar billogozni, legyen az két- vagy négylábú. Hőseink fejleszthető képességekkel is rendelkeznek, Montana például medvecsapdákat helyezhet el, amelyek már önmagukban kellemetlen élményt tartogatnak a rossz helyen toporgó náciknak, ám egy aprócska fejlesztést követően már kézigránáttal is kiegészülhetnek. Ezt követően nem csupán megfogják az ellenséget, hanem néhány másodperccel

később még cafatokra is robbantják. A *Borderlands* mintájára kialakított képességfán megtalálható további fegyvereket akkor unlockolhatjuk, a skilleket pedig akkor sajátíthatjuk el, illetve fejleszthetjük tovább, ha elegendő tapasztalati pont áll a rendelkezésünkre. A *Furious 4* több lehetőséget is kínál az XP gyűjtésére: a fejlődés magától értődően jövedelmező tevékenységnek fog bizonyulni, de ugyanígy érdemes majd a különféle minifeladatokat teljesítésére is figyelmet fordítani.

A WURST PRÓBÁJA

A nagyközönség még semmit nem látott a játékmenezből, a saját munkatársai viszont igen. A bemutatóként szolgáló küldetés arra is jó volt, hogy

megfigyelhettük, milyen struktúra alapján épülnek fel a missziók. A tomboló négyes egy kisváros kikötőjében kezd, ami pontosan úgy néz ki, ahogyan az amerikaiak elképzelik a német kisvárosokat, magyarán egy csep- pet sem hasonlít a valóságra. Miután csendesen elintézzük az őröket, továbbra is észrevétlenül autóba ülünk, majd egyenesen a hatalmas sörátorba hajtunk az éppen szórakozó egyenruhások közé. Az idő ekkor szinte megállni látszik, így viszonylag egyszerűen be lehet mérni és lepuffantani az ellenfeleket, valamint teljesíthetjük az egyik minifeladatot is extra XP-ért: a világításról gondoskodó nyolc olajlámpást szétlőve lángra lobban a sátor.

Egyébiránt úgy tűnik, hogy a lassítás gyakran visszatérő játékelem lesz, hiszen a történelemben „Sörátor-incident” néven bevonuló esetet követően egy SS-főhadiszállást kell lerohan- ni úgy, hogy az idő közben egy reumas tetű sebességével vánszorog előre. Épp amikor már kezdene unalmassá válni ez a folyamatos „lassítva ostromlok meg egy épületet” játékmene, akkor egy svédcsavarral fordul a helyzet, s támadóból hirtelen védővé avaszsálunk, ugyanis érekezik az erősítés, s ha lehet, még fontosabbá válik a csapatmunka. A bejáratokat csapdákkal és aknákkal kell biztosítani, a nagy számban érkező ellenséget pedig lehetőleg olyan szűk helyre kell terelni, ahol egyszerre csak egy részük képes tüzet nyitni ránk.

Jürgen apja mindig arra figyelmeztette a fiát, hogy sose felejtse el védekezni



MONTANA

EMBERÜNK ÚGY NÉZ KI, mint aki már típegő pelenkásként azzal kezdte minden egyes napját, hogy lebirkózott egy grizzlyt. Vitan felül ő rendelkezik a legnagyobb tüzerővel a csapatból, ezért támadás mellett védekezésére is kiválóan használható, főként akkor, ha a stratégiai fontosságú helyekre kihelyezett medvecsapdái belemarnak az arra elhaladó katonák lábába, akiket olyannyira leköt majd a fájdalom, hogy eszükbe sem jut védekezni.

CHOCK

A NEM PUBLIKUS DEMÓ EGYIK KULCS-FIGURÁJA EZ AZ AMERIKAI ŐSLAKOS,

akí felszerelését és képességeit tekintve talán a legközelebb áll a több célra alkalmazható katonához. A harcban elsősorban a géppisztolyát használva sorozza az ellenséget, de rendszerint igyekszik elég közel kerülni hozzájuk ahhoz, hogy a tomahawkját is megmártóztassa a vérükben.

I A *Brothers in Arms* és a *Borderlands* mellett egy harmadik franchise alapozása is elkezdődött a Gearbox berkein belül, a stúdió ugyanis 2009 nyarán erősítette meg a *War Hero* létezését. Ezzel egy időben gyorsan be is jegyeztette a következő címeket: *War Hero*, *World War II Hero*, *Modern War Hero* és *Brothers in Arms War Hero*.



A mai menü: lángolt német bockwurst



Repül itt minden, léghajó, rakéta és ember



Texasi láncfűrész mészáros



Amikor a Gearbox és az Ubisoft második világháborús játékot csinál, annak mindig Brothers in Arms lesz a címe!

Neurodine Abboud, senior producer, Ubisoft



Ahogy haladunk előre, apránként felbukkannak az első minibossok: ilyenek például a *Rocketeer*ből szökött jetpackes Űbersoldatok, akik bombákat és rakétákat szórnak ránk a magasból. Náluk is bosszantóbb az a nehézgéppuskás, amelyik mellett még Montana is eltöppül. Nem elég, hogy irtózatoss tűzereje van, még erős pajzs is védi, ezért csak úgy lehet legyőzni, hogy valaki megpróbálja lekötöni, amíg a többiek a hátába kerülnek és kivégzik.

A bemutatott misszió végén találkozhatunk Hitler egyik csodafegyverével, egy helyből felszálló helikopter–repülőgép hibriddel, aminek leszedéséhez léghárító rakétákat kell használnunk, de a siker érdekében az sem árt, ha felfedezük, hogy mi az ördögi masina gyenge pontja. Végül csak megadja magát a gép, és tűzlabdává válva csapódik a városka képét alapvetően meghatározó óriáskeréknek, kidöntve azt, s egyúttal csattanós véget vetve a bulinak.

Elsőre nem is rossz, de azért bízunk benne, hogy a Gearbox tartogat még néhány meglepetést, és nem lőtte el az összes puskaporát egyetlen pályán.

VÉRESEN KOMOLYTALAN

A Unreal Engine 3-mal hajtott játék látványvilága teljes egészében az örült, sajátosan sötét humorral átszőtt történetet és játékményt hivatott kiszolgálni. Bár nem cel-shaded, mégis érzékelhetően képregényszerű és minden képkockájából árad, hogy a jövő tavasszal érkező játék egyetlen pillanatig sem veszi komolyan magát. A játékot végigjátszhatjuk majd egyedül is, miközben az MI irányította társaink biztosítják a sejhajunkat (ez nagyon hiányzott a *Borderlands* szingli módjából), valamint három cimborával összefogva, elvégre ez utóbbi köré épült fel a *Furious 4* minden egyes eleme.

Úgy vélem, hogy a *Brothers in Arms: Furious 4* minden erőnye ellenére pokolian nehéz dolga lesz az Ubisoft marketingeseknek, ha meg szeretnék győzni a régi rajongókat arról, hogy érdemes lesz pénzt és időt áldozni az eszeve-

szett négyes Berlinig tartó véres menetére. Az E3-as prezentáció, valamint az azóta napvilágra került képanyagok és információk nemhogy nem váltottak ki lelkesedést, hanem a játék címéhez híven egyenesen felkorbácsolták a játékosok indulatait, akik különféle fórumokon kívántak minden jót (például melegebb éghajlatra tett látogatást) az Ubisoftnak és a Gearboxnak egyaránt. Kemény menet áll tehát a *Brothers in Arms: Furious 4* előtt, legalább olyan kemény, mint a hősei előtt, a helyzet azonban mégsem teljesen reménytelen, hiszen könnyen elképzelhető, hogy miközben ugyan elveszítene számos potenciális vásárlót, szereznek egy kisebb állam lakosságával felérő újabb rajongótábor, akiket a legkevésbé sem érdekel a taktikázás, inkább esztelen öldöklésre vágyanak. Ha valamit, akkor ezt biztosan megadja nekik Randy Pitchfordék alkotása. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/brothers-in-arms-furious-4

**BÉTA-
TESZT**



Juhász, a tökéletes védő ágyékkal is szerel



Gera Zoli békaugrásból is a felsőbe tüzel



Szalai vakondnak képzelet magát, így az argentinok felszabadítanak

**Sok-
kal inkább
hasonlít az
igazi focinhoz,
mint eddig
bármikor**

FIFA 12

KIADÓ Electronic Arts FEJLESZTŐ EA Canada RÖVIDEN Azt ígérték, hogy 300 dologban javítanak, leginkább a játékosok egymással történő interakcióját illetően. MEGJELENÉS 2011. szeptember

Amint a játék megérkezett a szerkesztőségbe, EndreMan és én azonnal rávetettük magunkat!

//Gyu

I ZGATOTTAN UTAZTAM BE A SZERKESZTŐSÉGBE, amikor megtudtam, hogy az Xbox 360-ban egy vadiúj, work in progress FIFA vár minket. EndreMan, aki szintén kiváló FIFA-s, már a kezében szorongatta a joypadot. Ő a Real Madriddal játszott, én a Barcelonát választottam. Megbeszéltük, hogy direkt figyelni fogjuk a test-test eleni ütközést, előre elnézést kértünk, hogy néha le fogjuk tarolni egymást.

LÖKDÖSŐDÉS, CIBÁLÁS

A fejlesztők ígérete szerint mintegy 300 dolgot javítanak a játékban tavaly óta, amelyek között van, ami kozmetikai, valamint van, ami más jellegű. Ami számunkra rögtön érdekes volt, az az, hogy szinte azonnal érződött az új fizikai motor jelenléte. Ahogy később Nightwolf300 is megjegyezte, igencsak hiteles, ahogy a játékosok felbotlanak egymásban, átugrálják egymást, vagy egyszerűen megpróbálják kihasználni a testi erejüket. EndreMan és én végigkomentáltuk a két meccset, és mindkettőnknek nagyon tetszett a fent említett dolog, amelynek segítségével a játék abszolút hiteles, sokkal inkább foci-szerű, mint az eddigi szoftverek. Nagyon tetszett például az az eset, amikor közép-

ről indított az irányítónk egy lapos passzal, a mellette futó átugratta a labdát, hogy középre húzódhasson, így a szélső kapta meg. Ugyanígy volt egy jelenet, amikor EndreMan a második meccsen kigurította a labdát a védőnek, én pedig Messivel megtámadtam (az elsőnél nagy szerencséje volt: 1-0-ra megnyerte, de tényleg mázlis volt, hiszen például David Villával úgy 20 méterről olyan sistergős keresztlécet lőttem – ahonnan pont a gólvonalra pattant a labda –, hogy talán még ma is hallják a csattanást odakint, a stadionban). Bár Messi nem egy izomember, a labda Messinél maradt, és be is csavarta a hosszúba! Ilyen jelenet lehetetlen volt a régi FIFA-kban.

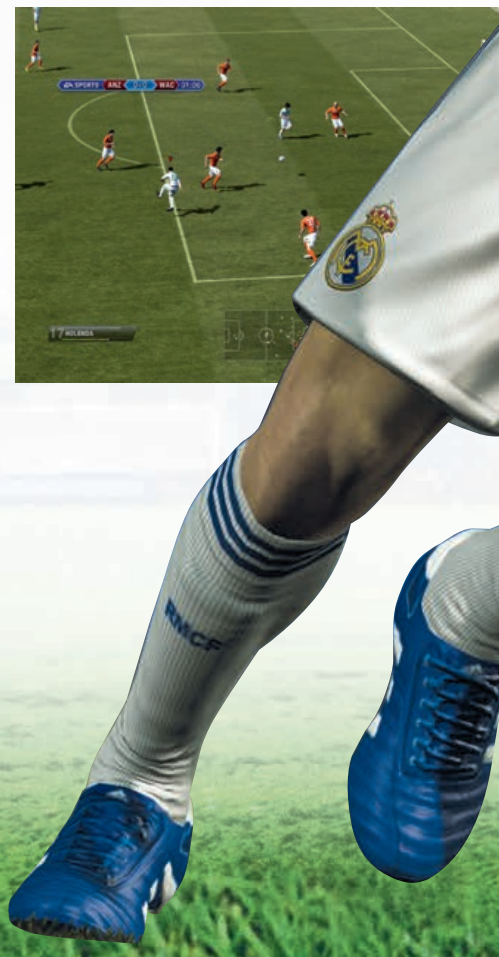
A védekezés immáron a jobb helyezkedés kérdése, nem a pressure gomb nyomogatásáé, ahogy a váltás is másképp működik, amit szokni kell. Tény viszont, hogy a gép sokat rássegít arra, hogy jól menjen számunkra a védekezés.

SZÉP PASSZJÁTÉK

Mindenkinek megvan az egyéni stílusa, EndreMan például keresztbe ellőtt labdákkal motivál, míg magam szere-

tem a pengés, sokpasszos focit a megfelelően lukra futó játékosokkal. Ezt már a régebbi FIFA-kkal is lehetett gyakorolni, ámde a táborban rengeteg panasz érkezett a FIFA 11-re, például az, hogy hiába nyomtuk passz-nál az irányt, merre adja, bizony adta mindenhova. Tapasztalataink szerint ez sokat változott; sokkal precízebb a passzolás, ami még akkor is igaz, ha még a világsztárok is állva várják a labdát, így ha passzolunk, akkor a passz ellövése után érdemes a labda felé mozogni, hogy ne adjuk el a labdát. Ezzel szemben mind a lövés, mind a passz „erősségén”, azaz a lenyomva tartott gomb hosszúságán változtattak, hiszen csak a teljesen lenyomott gombbal érdemes passzolgatni, egyébként alig lehel a labdára.

EndreMan sokat panaszkodott a lövésre, de látszik, hogy ő nem nagy PES-játékos, mivel még így is messze nem olyan érzékeny, mint a PES esetében valaha is volt. 20-ról talán még nehezebb beverni, de egyre inkább szituációfüggő lesz. Apro-pó, szituáció: láttunk egymásban elbotló játékosokat, valamint saját lendülettel le-huppanó fiúkat, ami nagy pluszt adott a játékélményhez.



PRESS X FOR INSTANT REPLAY



Ez bizony a 22-es, akárom mondani 11-es csapdája!



Kishaver az én apám már akkor Burdisso volt, amikor a tied nem!

Azért persze nem tökéletes a játék, jöjjön a feketeleves: tizenegyet is lőttünk, amivel egyáltalán nem voltunk megelégedve (még mindig). Ha a *FIFA 11* tizenegyes-rúgó rendszere egy kalap számoça volt, akkor ez minimum két kalap, mivel egyik menüpontban sem találtuk meg a tizenegyesek oktatását vagy gyakorlását. Emellett magát az edzést sem találtuk meg; vannak ugyan tutorialok labdavezetésről, lövésről, de ezzel ennyi, pedig az edzés lehetősége a szögletek, szabadrúgások, tizenegyesek gyakorlása miatt fontos kéne legyen. Persze elismerem, work in progress-verzióval játszottunk, lehet, hogy a kész játékban már benne lesznek ezek a lehetőségek.

NEM RAGAD ANNYIRA A LABDA

A védekezés sokat változott, a mesterséges intelligencia elég sokat ráségít, de ez a támadásra is igaz. Ami pozitívum, az a labda sokkal természetesebb viselkedése labdavezetés közben. Többször élnek hozzá a játékosok a labdához, de igyekeznek ezt precízen megtenni. Jobban fedezik azt, nincs több „hözrágadt a lábához a laszti” effekt, amit nagyon utáltam a régebbi *FIFA*-kban. Sokkal természetesebb labdavezetés természetesebb cselezzéssel

i Lenyűgöző, mennyi platformra készül a *FIFA 12*: PlayStation 3: Xbox 360-on, Microsoft Windows operációs rendszer alatt, Wii-n, PlayStation 2-n, PlayStation Vítán, Xperia Play-en, PlayStation Portable-en, 3DS-en és iOS-t futtató rendszereken is játszhatunk vele.

A PROMÓCIÓ EREJE

A manchesteri kékek nagy szerepe



EBBEN AZ ÉVBEN AZ ELECTRONIC ARTS IGEN ERŐS PROMÓCIÓS SZERZŐDÉST

KÖTÖTT A MANCHESTER CITYVEL, amely a közleményük szerint „példa nélkül álló mindkét oldalon, sőt a számítógépes játékok világában is”. A megállapodás többek között olyan tartalmakról szól, amelyeket a klub és a *FIFA* digitális csatornáin keresztül lehet megszerezni – ezek között lesznek virtuális meccsszimulációk (a valódi meccsek előtt), vagy példa nélkül álló látványosságok a csapat sztárjaival, illetve egy virtuális kítet is megjelentettek. AZ EA speciális City-borítóval és a stadionközeleli telepítőhelyszínnel is segíti majd a promóciót. A City komplett első csapatának arcait 360 fokban beszkenelték a pontosabb modellezés miatt.

Király Gabi végre megfogta a lepkét, míg Juhász keresi a négylevelű lóherét – ja GÓL!



is jár, tehát ami régebben egy labda rávezetése volt az ellenfélre, aki megnyomta a pressure gombot és szerelt, az mostanra olyan, mintha teljesen másik játék lenne. Persze nem árt próbálkozni (sőt kell is), de nagyon sok *FIFA 11*-es beidegződést fel kell adni, mert ez valóban egy továbbfejlesztett termék. Ezzel együtt egyébként a váltás sem lett az igazi. Már megszoktam a régi *FIFA*-knál, hogy a passz gombbal kell váltani azt az embert, akit kontrollálunk, itt viszont elég sokat szenvedtem, hogy L1-gyel kellett. Új taktikát is kifejlesztettem: mivel a hátrálásos védekezés itt is működik, így nem a hátsó sorban levő hátvédekre, hanem egy középpályásra váltottam, hogy létszámfölény legyen a védősorban. Most nem a pressure gombot adjusztáltam ezerral, hanem a középpályással próbáltam fizikailag elsodorni, terrorizálni a támadót. Sokkal keményebb megoldás, mint amit eddig láthattunk, viszont jobban hasonlít az igazi focihoz, mint eddig bármikor.

AZ A PREZENTÁCIÓ

A *FIFA 12* esetében nagyon fontos elem a kinézet, a feeling és a prezentáció. Mi nem magyar verzióval játszottunk, így hal-

vány elképzelésünk sincs arról, hogy milyen lesz a magyar kommentár ez évben (csak reménykedni tudunk, hogy sokkal változatosabb, mint eddig bármikor). A stadion hangulati elemei nagyon jók, ezt eddig megszokhattuk, azonban végre jó néhány átvezető animációt kivettek, ilyen például a bedobás vagy régi kedvencem, a szöglet esetén. Ezek az animációk nem hogy igen repetitívek voltak, hanem meg is törték a hangulatot, a meccs lendületét, ennélfogva jobb, hogy nincsenek, mivel így sokkal folyamatosabb a játék és a közvetítés. Ugyanígy a kameranézetek is változtak egy cseppet, főleg a tévéközvetítés típusú prezentációkban, emellett állítólag a karrier módban és a pro player intelligenciában is sokat változtattak. Mindent összevetve ez a rész is jobb lett. Nagy valószínűséggel a PC-s verzió ebben az évben nem fog különbözni a konzolos változatoktól, sőt az online-ban több is lesz. A szeptemberi GameStar tesztjéből megtudhatjátok, hogy ez valóban így sikerült-e. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/fifa-12

GUILD WARS 2

KIADÓ NCsoft **FEJLESZTŐ** ArenaNet **RÖVIDEN** Akik nem kedvelték a *WoW*-ot, nagy eséllyel találták meg a számításukat a *Guild Wars*ban – utóbbihoz nemsokára érkezik a folytatás. **MEGJELENÉS** 2012.

Ha már unnánk a Blizzard konyháját

//Mayer

GONDOLOM, NEM VOLNA MEGLEPŐ, ha rögtön olyan kérdéseket kezdenék el itt feszegetni, hogy vajon jelen cikkünk főszereplője, a *Guild Wars 2* képes lesz-e megszorongatni vagy netán letaszítani a trónról az MMO-kiadók mumusát, a *World of Warcraft*ot, de érdekes módon nem szándékozom ezzel különösebben foglalkozni. A *WoW* ugyanis akkora előnyre tett szert, hogy már valószínűleg mindenki letett arról, hogy átvegye a piac felett az uralmat. Aki ezt mégis megpróbálja, az előbb-utóbb belebukik, hiszen gondoljunk csak bele, hány ígéretes alkotás neve tűnt homályba az utóbbi évek során?

DÁVIDOT SZÜLNI GÓLIÁT ELLEN

Talán tényleg az lenne a járható út, ha az MMO-kiadók alternatívát kínálnak

a nagy ellenféllel szemben? Az NCSoft már próbálkozott hasonlóval: *Aion*nak hívták és gyönyörű grafikája mellett a légi csaták ígérete volt az, ami miatt sokan átpártoltak Azeroth földjéről, legalábbis eleinte. Nem mondanám, hogy elvérzett a csatamezőn az alkotás, hiszen a mai napig hűséges rajongói táborral rendelkezik, akik tisztességesen kifizetik a havidíjat és ezzel gyakorlatilag életet lehelnek a játékok szervereibe, de azért nem rengett meg a föld a *WoW* alatt. Az NCSoft azonban közel sem az az MMO-centrikus cég, amely könnyen feladja, s ahhoz a játékhoz nyúlt vissza, amely a legversenyképesebbnek bizonyult az elmúlt évek folyamán a *WoW*-val szemben. Ez a *Guild Wars*, amelyhez 2005-ös megjelenése óta három

kiegészítő is megjelent, és mind a mai napig biztos és kitartó rajongóbázissal büszkélkedhet. Mindezt úgy, hogy csupán az alapjátékért kell pénzt kiadni, további havidíjak fizetéséről nincs szó (a kisebb minitranszakciók kivételével). Kevés MMO mondhatja el magáról, hogy ekkora rajongótáborot képes megtartani amellet, hogy nincs havidíja. Hiszen gondoljuk csak el, mi a gond a legtöbb ingyenes játékkal? Ha nem ölnék beléjük sok-sok kisebb tranzakciót ilyen meg olyan eszközökre, fegyverekre, páncélzatra, akkor hosszú-hosszú ideig csak grindelünk, és egy idő után könnyen megnyílik a társadalmi olló a fizetők és a nem fizetők között. A *Guild Wars* azonban főleg annak köszönheti a sikerét, hogy képes volt játékméletben is alternatívát kínálni a *WoW* mellett. A karaktereink szintje ugyanis inkább statisztikailag számít; fontos kiismerni a képességeinket és fegyvereinket, mindemellett a testre szabhatóság szintje messze megelőzi a *WoW*-ét – és most nem arra gondolok, hogy piros vagy kék, széccses vagy flitteres alsógatyában ro-

hangálhatunk a mezőn. A mai napig több mint 6 millió példányt adtak el az alapjátékból, és az NCsoft arra számít, hogy a folytatás is hasonló sikert fog elérni.

A TESTRE SZABHATÓSÁG SZELLEMEBEN

A *Guild Wars 2* gyakorlatilag a túlzott ötletthalmó eredménye. Eredetileg az *Eye of the North* után következő kiegészítőnek szánták, de annyi újdonságon kezdtek el dolgozni az alkotók, hogy inkább egy teljesen új játék kidolgozása mellett döntöttek, így nem borul fel az eredeti játék rendje, de tudnak kísérletezni egy folytatásban. Azonban nem kell megijedni, hiszen a fejlesztők továbbra sem szándékoznak egy újabb *WoW*-klónt megalkotni, ugyanis szeretnék továbbvinni azt a szemléletet, amit a *GW*-ben annyi emberrel megszerettek. MMO léteire ugyanis a *GW* elveti a hármas aranyszabályt, azaz nincsenek DPS, healer és tank karakterek. Ehelyett egy damage, support és control névre keresztelt hármas rendszert ismerhetünk



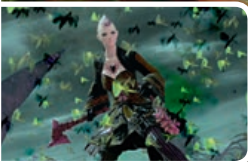
107 üti 103-at



Tűz sístereg, jég ropog, ez a menet az enyém

NECROMANCER

A halál mágijának ismerője és művelője veszélyes jelenség a harcmezőn. Nem elég, hogy képes elszípkázni az ellenfelei lélekenegriáját, de elesett és elveszett lelkeket is képes magához hívni és csatába küldeni. A zsebében balták, török, buzogányok és egyéb csúnya sebesüléseket okozó eszközök is megtalálhatók.



THIEF

Sétálsz a mezőn, virágot szedsz, és egyszer csak puff, meghalsz. Mi támadhatott rád? A thief, persze, ki másról szólna a vicc. A tolvaj az egykori assassinhoz hasonlóan villámgyors támadásokkal hívja fel magára a figyelmet. Észre sem vesszük a késekkel, törökkel és pisztolyokkal harcoló kasztot, már meglóptak minket, és ellenfelünk már vissza is tért az árnyékba.



SZAKMÁK

(amiket eddig ismerünk)

WARRIOR

Aki játszott az első *Guild Wars*-szal, nem fog meglepődni. A harcos csata közben adrenalinot gyűjtve erősíti magát, hogy aztán a megfelelő pillanatban kiengedje a brutális erejét. Főleg közelharcban jeleskedik, hiszen olyan arzenállal operál, amelyben balták, kalapácsok, kardok és buzogányok kapnak helyet, de az íj és a puskák sem állnak távol tőle. Ha egy warriorsoport érkezését jelző csatakiáltást hall az ember, érdemes felhúzni a nyúlópíót.



RANGER

A vadon őre igazi kalandor, és emellett a PETA szervezetének körzeti listájának első felében foglalhat helyet, hiszen minden pillanatban vele van a társa az állatvilágból, akit bátran csatamezőre küldhet darálni. Így amíg hű állata közelharc gyakorlatokkal mutatja meg erejét, a ranger biztos távolságból sorozhat különböző íjak segítségével.



GUARDIAN

Ezen kaszt tagjai ugyan nem jeleskednek közelharcban, azonban a csapatok legfontosabb tagjai lehetnek majd a játék során. A guardian ugyanis különböző mágikus falak felállításával védelmet biztosít a csaták közben, de a tömör páncélzata is ideálisnak bizonyul pofonok felfogására. Kardok, török és buzogányok segítenek neki a győzelemhez vezető úton.



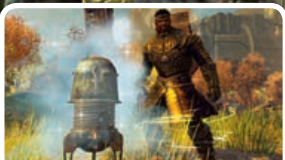
ELEMENTALIST

Nem szabad lenézni ilyasvalakit, aki holmi bottal jár és kél. Az elementalist megjelenésében tán ártalmatlannak tűnik, de a tűz, víz, föld és levegő manipulálásának képessége segítségével komoly csapatmérhet a gyanútlan kalandorokra. A csatamező széléről például meteorosót küldhet az ellenfelekre, akik így könnyedén térdre kényszerülhetnek. Mágikus botok és pálcák mellett török is megbújnak a fegyvertárában.



ENGINEER

A mérnök az egyik olyan szakma, amely nem szerepelt a korábbi *Guild Wars* epizódokban. A mérnök bombákat és gránátokat gyárt, valamint akár egy lángszórót is szerelhetünk rá. Mindemellett képes a csaták közben ágyúkat telepíteni, amely megnehezíti az ellenfelek dolgát. Alapvetően pisztolyok és puskák szerepelnek a közkedvelt fegyvereinek listáján.



???

Lesz egy nyolcadik szakma is, amelyről egyelőre nem hullt le a lepel. Az biztos, hogy két katona (warrior és guardian), három kalandozó (ranger, thief és engineer), illetve három tudós szakma (necromancer és elementalist) lesz elérhető. Ennélfogva sokan abban reménykednek, hogy az utolsó szakma a mesmer lesz, vagy legalábbis egy azon alapuló.

MI TÖRTÉNT EDDIG?

A Guild Wars rövid meséje



VALAMIKOR A 2000-ES év tájékán a Blizzard Entertainment egykori alkalmazottjai, Mike O'Brien, Patrick Wyatt és Jeff Strain úgy gondolták, nem elég csak álmodozni, valóra is kell váltaniuk a fejükben keringő ötleteket. Olyan neves címekkel a hátuk mögött, mint a *Warcraft*, a *StarCraft*, a *Diablo* első és második része, beleszártak a lecsóba, és megalapították a Triforge fejlesztőbrigádot, amelyre hamar felfigyelt az NCsoft és magába olvasztva ArenaNetre keresztelte a tehetségesnek tűnő csapatot. A munkának meg is lett a gyümölcse, hiszen 2005-ben kiadták a *Guild Warst* (amelyet azóta a *Prophecies* alcímmel egészítették ki). Maguk a fejlesztők nem is szerették az MMORPG kifejezést, hiszen leginkább azzal tündtek ki a vetélytársak közül, hogy az akció RPG-k és a hagyományos RPG-k elemeit gyúrták egybe, azt tartva szem előtt, hogy minél kevesebb grindelésre legyen szükség, azaz minél változatosabb legyen a játék és ne kelljen ismétlődő tevékenységet folytatni. A siker nem maradt el, és mivel az MMO-t gyakorlatilag havidíj nélkül kínálják, rögvést megkezdték a munkálatokat a kiegészítő, hogy újabb tartalmakkal szolgáljanak a hű rajongóknak (illetve azért, hogy ha havidíjat nem is, de egy kiegészítőért azért mégis fizessen a mélyen tisztelt játékos). Jött tehát a *Guild Wars* *Factions*, amely új bejárható földrészt, új szakmákat és számos új játékmodot kínált. Nemsokkal később érkezett a *Nightfall* kiegészítő, amelynek egyik legfontosabb újdonsága egy frissített PvP-mód volt, illetve a játékos társaként immáron hősök is csatlakozhattak, akik a különböző missziók és kampányok során váltak karaktereink hű segítőivé. 2007-ben jött az utolsó kiegészítő, az *Eye of the North*, amelyben két új faj, az asura és a norm mutatkozhatott be. Ebben a kiegészítőben jelent meg a Hall of Monuments, amelynek segítségével az első játékban szerzett achievementek áttransferálhatók a folytatásba, a *Guild Wars 2*-be, amelynek készültéről még abban az évben hírt adott a fejlesztőbrigád.

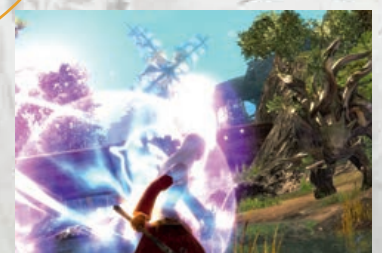
meg, amely ugyan a *WoW*-ból ismert arany szabályból merít, de a *GW* rajongói jól tudják, hogy mennyire eltér a megszokottól. Ugyan az egyes szakmák mindegyikének vannak előnyösebb feladatai a játék során, de nem mondhatjuk, hogy kifejezetten behatárolták volna azt, hogy mit is csinálnak a harcmezőn. A különböző skillek pakolgatásával és váltogatásával ugyanis bárkiből csinálhatunk bivalyerős életerőcsík-amortizálót, de távolból segédkező, taktikailag kiemelt szerepeket is adhatunk a karaktereinknek. A csatatéren használatos képességeink ráadásul teste szabhatók, legalábbis félig-meddig. Egyfelől ott vannak a fegyverekhez tartozó skillek, amelyek mindig állandók. Így ha egy két pisztollyal rohangáló ellenfél közeledik felénk, rögtön tudhatjuk, hogy milyen fegyverspecifikus képességekkel rendelkezik, de azt is megfigyelhetjük, hogy milyen más dolgokkal ügyeskedhet, ha egy kétkezes puskára vált. Emellett a skillbar másik felét már magunk állítjuk össze kedvünkhöz és a szükséges stratégiához mérten. Ennek köszönhetően egy dungeonban akár öt azonos klassz is elmeht mókázni és kalandozni, nem szükséges megfelelő karaktereket toborozni egy-egy kampányhoz. Szintén a könnyű kezelhetőséget segíti elő a flexibilis színtezés. Mint azt fentebb említettem, a

színtek inkább csak statisztikát jeleznek, a legjobb játékos ugyanis nem az lesz, aki a legjobb cuccokat vadászta össze napi 25 óra kemény játékkal, hanem aki a legjobban tudja használni a meglévő fegyvereket. A *GW2*-ben ugyanis az egyes szintekre alapozott pályarészeknél dinamikusan mozog a karakterünk tapasztaltsága. Ez azt jelenti, hogy egy kezdő területre érve nem fogunk egyetlen suhintással megölni egy vadonban rohangáló élőlényt, de nem is fogja kifejezetten megnehezíteni a dolgunkat. A fő gondolat, hogy ismerjük meg, amit használunk, és tudjunk a helyzetnek megfelelően változtatni a skillsetünkön.

FÖLDÖN, VÍZEN... MEG AZ ALATT

Szintén fontos újdonság a játékban, hogy ezúttal tudunk ugrálni is, és nemcsak egy érzelmét kifejező animáció lesz az, amikor a lábunk elhagyja a földet. Tehát ha úgy szottyán kedvünk, akár a mélybe is vethetjük magunkat egy szikláról, de ki tenne ilyet, hiszen a magasból történő leugrás (no lám, akárcsak a valóságban) sérüléssel, sőt akár halállal is járhat. Amellett, hogy már ugrálni is tudunk, a sorozatban először végre a víz alá is merészkedhetünk. Itt halászhatunk, sőt az ellenfeleinkkel is összecsapathatunk majd, tehát készülhetünk a „Vadászat a Vörös Októberre” játékmódra. Ráadásul a víz

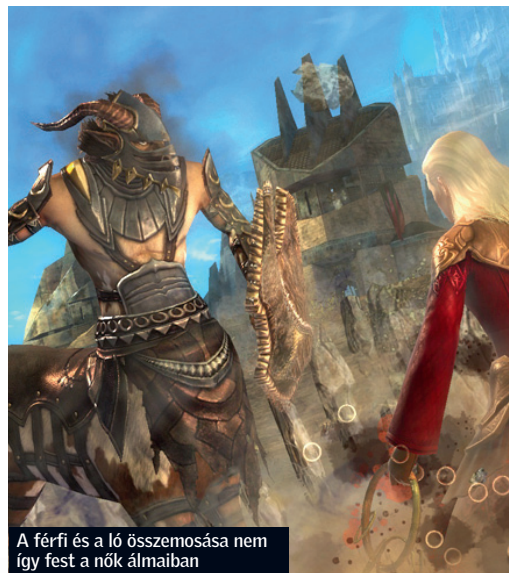
**A
GUILD WARS
FŐLEG ANNAK
KÖSZÖNHETI A
SIKERÉT, HOGY KÉPES
VOLT JÁTÉKMENT-
BEN IS ALTERNATÍVÁT
KÍNÁLNI A
WOW MELLETT**



i Egy kisebb csapat azon tevékenykedik, hogy az esetleges konzolos változatokkal kísérletezen. Lehet, hogy a GW Xbox 360-ra vagy PS3-ra is megjelenik?



Roberta Hood és a vidám fiúk



A férfi és a ló összemosása nem így fest a nők álmaiban

alatt más skillék érhetőek el a szakmáknak megfelelően, így az engineer például tenger alatti aknákat telepíthet, és halászhálót is kivethet, azért pedig, hogy ne kelljen időnként megszakítani a víz alatti kalandokat, a fejlesztők ígérete szerint nem lesz semmilyen levegőjelző, amely bizonyos idő után elfogy. Aki viszont légi harcokra vágyna, annak továbbra is az Aion felé kell kacsintgatnia, mivel a GW2 mellőzi a repülés fogalmát. Apro-pó, repülés és gyors utazás: nem lesznek mountok, tehát nem használhatunk élő-lényeket vagy eszközöket, amikor A-ból B-be tartunk, viszont visszatér az ismert területeken történő szabad teleportálás, amelynek természetesen ára is lesz, illetve különböző teleportkapuk is segítenek majd az utak lerövidítésében.

KOPP-KOPP, BÉTA KIJÖHET VELÜNK JÁTSZANI?

A Guild Wars 2 fejlesztése nem egyszerű dolog. Sokan kételkednek abban, hogy

meg tudja-e a szorongatni WoW-ot, de ahogy azt már fentebb tárgyaltuk, ez nem is fontos, hisz úgysem fogja. A nehezebb rész az eredeti játék hű és lojális rajongótáborának kielégítése, akik nem akarnak egy újabb WoW-klónnal gazdagodni, nem is szeretnék, ha elrontaná azt, ami korábban működött, de nem elégszenek meg holmi egyszerű grafikai ráncfelvarrással. Nehéz jelenleg megmondani, hogy végül örülni fog-e a GW milliós rajongótábora, hiszen még nincs kézzelfogható bétája a játéknak, csak rövid bemutatók és néhány óras sajtóbe-mutatók, ahol a kezünkbe vehetjük az irányítást egy valamelyest behatárolt világban. Azt azonban már most elmondhatjuk, hogy a karakterre szabott átélhető háttértörténet, a kalandok során meghozandó morális döntések, a dinamikus események és csaták, illetve a képekonyvekre emlékeztető grafika már egy jó utat rajzol ki előttünk. Azt viszont még nem tudjuk, hogy a kasztok meny-

nyire lesznek kiegyensúlyozottak, márpedig ez az egyik legfontosabb része egy MMO-nak. Az NCsoft olyan címetek adott ki a Guild Wars mellett, mint a legendás Lineage vagy a City of Heroes. Az Aion végül is pénzügyileg sikeres lett, de nem azt az eredményt hozta, amit sokan vártak, de reméljük, ez az egy kis bökkenő csak elszántabbá teszi a GW2 fejlesztőit. Még várunk kell az új WoW-alternatívára. **GS**



GYORS KÉRDÉSEK A FEJLESZTŐKHÖZ

GameStar: Lesz havidíj?

AN: Nem, csak az alapjáték dobozos változatát vagy egy kódot kell megvásárolni, és ennyi.

GS: Lesznek mikrotranzakciók?

AN: Igen, de ezek csak a karakterek külsejére lesznek hatással, a játékmeg-netre nem. Hasonló lesz, mint amit a Guild Warsban nyújtottunk.

GS: Mikor jelenik meg a játék?

AN: „When it's done!” (Nevet.) Egyelő-re folynak a próbák, majd ha zöld utat kap a béta-verzió, lehet majd erről többet tudni.

GS: Várhatók kiegészítő kampányok, mint például olyanok, amelyek a GW 1-nél voltak?

AN: Nem lesznek különálló stand-alone kampányok, csak kisebb kiegészítők lesznek elérhetőek letölthető formában.

GS: Tovább él majd a Guild Wars a játék megjelenése után?

AN: Igen, a GW szervezerei tovább fog-nak üzemelni.

GS: A GW-s karakteremet importálhatom majd az új játékba?

AN: Nem, csak bizonyos achievementek hozhatók át az Eye of the North-ban található Hall of Monumentsszel.

GS: Különböző szervereken fut majd a játék?

AN: Igen, de a karaktereket át lehet majd transferálni más szervereken fu-tó világokba. Persze lesznek kikötések, például friss transfer után nem lehet ismét azonnal váltani.

GS: Milyen fajok lesznek elérhetőek a megjelenéskor?

AN: Öt faj lesz elérhető, ezek az asura, a charr, a norn, a sylvari és az emberek.

GS: Lesznek másodlagos szakmák?

AN: Ezt elvetettük a munkálatok során. A különböző fajok saját külön-gességgel bírnak majd, ez pedig gya-korlatilag kiváltja majd a másodlagos szakma meglétét.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/guild-wars-2

RED ORCHESTRA 2: HEROES OF STALINGRAD


 BÉTA-
TESZT

KIADÓ Tripwire Interactive, **IC FEJLESZTŐ** Tripwire Interactive **RÖVIDEN** A díjnyertes *Red Orchestra: Ostfront 41-45* folytatása, amely Sztálingrád romjai közé vezényel bennünket.
MEGJELENÉS 2011. szeptember

Béta-teszttel melegítettünk a valódi ütközetre

//Vakka

VAN EGY JÓ ÉS EGY ROSSZ HÍREM. A rossz, hogy augusztus 30-ról szeptember 13-ra tolta a Tripwire a *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad* megjelenési dátumát, így minimum két héttel tovább viszket majd az ujjunk az elsütőbillentyűn (vagy az egéren, ki-nek hogy). A jó hír pedig, hogy bekerültünk azon szerencsések közé, akik a megjelenés és a húszezer kulcsos nagy béta előtt „beleszippanthattak” a löporzagtól nehéz sztálingrádi levegőbe, s megtapasztalhatták, hogy milyen érzés egy MG 34-es rossz végén lenni.

AKKOR ÉS MOST

Nem titok, hogy a fejlesztők nem akartak újra a meredek tanulási görbe csapdájába esni, úgy, mint az első rész esetében; ez okozza a legnagyobb félelmet a régi fanokban, akik viszont inkább előfizetnének a *Hello Kitty Online*-ra, mintsem, hogy egy *CoD*-osított *Red Orchestra 2*-vel keljen beérniük. Nos, a relaxed realism (magyarul körülbelül könnyített realizmust tesz) nehézségen futó béta-szerveren mi is szembesültünk ezekkel a sorozatban újnak számító segédeszközökkel, úgymint mininap, lövésindikátor, vagy épp a gombnyomásra kis lebegő ikonokként megjelenő objektívák. Őszintén megvallva magasan hordott *RO*-elitista orrom miatt magam is félttem ezektől a könnyítésektől, de egy ismer-

rős jelenet és a hozzá kapcsolódó érzés hamar helyretett: két lépés fedezék nélkül, majd egy távoli tompa lövés, és holtan bukfaceztem egyet a hóban. A lövés irányát mutató jelzéseket leszámítva tehát arra jók ezek a könnyítések, hogy az első pár napban megtanítják, mi merre van a pályán, és hogyan érdemes közlekedni. Utána ha életben akarsz maradni, úgylis az itt-ott kikandikáló ellenséget fogod fürkészni ezek helyett, vagy maximum a minitérképre pillantasz rá, ha kancscsattogást hallasz magad körül, hogy elvtárs jön-e vagy sem. Ami könnyítés bejön a vámon, elmegy a réven, mert az innovatív fedezékrendszer alkalmazásának elsajátítása nélkül sok értékes fraggel fogjuk megajándékozni az ellenséget. Persze ezt sem bonyolult használni: egy gombnyomásra a fedezékhez simulunk, fölötte kinézhetünk és lőhetünk, annak mentén pedig biztonságban mozoghatunk. Ha továbbállnánk, csak ellentétes irányba kell mozdulnunk egy kicsit vagy kezdjük el futni, és máris „leakadtunk”. Mindezt folyamatosan FPS-nézetben. Inkább azt kell jól eszünkbe vésni, hogy ne felejtjük el használni. Többek között ennek köszönhetően is érzi a játékos, hogy fizikailag jelen van a harc-téren, mert például a fegyvereink is finoman megakadnak a tereptárgyakban, ahogy hasalva sem tudunk úgy fordulni, hogy a lábunk közben beleütközik vagy belelóg valamibe.



- Te, ezek kire lőnek?
- Nem tudom, de lőjük mi is





Misére hív a harangszó



Te tartsd fel őket, addig hozok segítséget!



HADAK ÚTJÁN

Fegyverek terén is történtek változások az első részhez képest, amelyek szerencsére csak pozitívak. A PPS-41 és MP 40-es géppisztolyok első részben tapasztalt extrém hátralökése megszűnt, támasztva leadott lövésekkel olyan távolságra is pontosan lőhetünk velük, ahová eddig meg sem próbálhattuk. Azért továbbra is rövid sorozatokban kell gondolkodni! A Mosin-Nagant és 98k puszkák ugyanúgy nagyobb távolságra leadott pontlövésben jeleskednek, mint eddig és immáron nem kell kilőni a teljes tárat, hogy újratölthessünk. A DP-28 és MG-34-es géppuskák szórása és rugása viszont érdekes mód megnőtt. Pontos célzott lövésre csak 2-3 golyó erejéig alkalmasak, utána kis szünet, majd megint tűz. Persze ha az a cél, hogy fedezőtízét nyújtsunk a bajtársaknak, hogy az ellenség miatt ne tudjon rendesen célozni, akkor lőhetünk velük, amíg a tár bírja. Amit a fegyvereknél még fontos dolognak tartok a jövőre nézve, hogy az új „szabad célzással” muszáj hamar megbárátkozni. Ezt úgy kell elképzelni, hogy a kezünkben a fegyvernek van egy kis mozgáster, amin belül ha mozgatjuk, a játékos látótere nem mozdul. Csak akkor kezd fordulni a karakter, ha ezen túlhúzzuk a fegyvert. Ez elsőre furcsa lesz, hiszen nem az a mainstream feature, amit a legnépszerűbb lövöldék használnak, ám másodjára már érezzük, harmadjára pedig rutinból kapjuk fel a fegyvert és lövünk, ahová kell: mindennek kicsit elé, ha mozog, hiszen a lövedéknek sebessége

i Bár korábban ígérték, megjelenéskor várhatóan még nem lesz a csomag része a kooperatív módban tolható kampány, ami az egyjátékos rész haverokkal dústított változata lenne. Ezt az opciót, oly sok extra tartalommal együtt a későbbi javítások mellett ígéri nekünk a Tripwire.

A HŰSÉG JUTALMA

Hogyan kerülj biztonságosan a bétába?



A TRIPWIRE ELSŐRE A FELOLDHATÓ FEGYVEREK KÖZÉ SOROLTA A BAJONET-TET, ám az erős rajongói nyomásra (egyrészt azért, mert az első részben is benne volt, másrészt Sztálingrádnál sem érdemre osztogatták) bevezette azt a lehetőséget, hogy azok számára, akik rendelkeznek Steamen az első résszel, már az első nap elérhetővé válik a készség, s rögtön két plecsnival indítanak. Emellett 20% kedvezmény is jár az első rész tulajdonosainak. Mi több: a *Digital Deluxe Edition* előrendelők garantált helyet kapnak a bővített bétában.

KÉT LÉPÉS FEDEZÉK NÉLKÜL, MAJD EGY TÁVOLI TOMPA LÖVÉS, ÉS HOLTAN BUKFENCEZTEM EGYET A HÓBAN

és esése van. Utóbbit a *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad*ban a fegyvereken az irányzék állításával kalkulálhatjuk bele a lövésbe, így már fölcélozni sem kell a delikvensenek. Próbajáték után elmondhatom, hogy a tereptárgyak keresztüllövése is fontos taktikai elemmé lépett elő. Kisebb kalibertől a nagyobbig egyre vastagabb dolgokat visz keresztül a golyó, meglepve azt, aki a másik oldalon van. Ez alatt a rövid idő alatt is sokszor öltem és haltam meg ezáltal.

ACHTUNG PANZER!

Óriási szerencsém volt, hogy cikkírás előtt nem sokkal az amúgy három pályából álló béta-verzió egyszer csak négy gíngányi frissítést cibált le Steamről, s beléköstölhattam a *RO2* eddig alig mutogatott tankos részébe is. A páncélos harcmodor ment keresztül a legnagyobb fejlődésen mindegyik fegyvernemet öszszesvetve. Tanklegénységként vagy tankparancsnoki szerepben rögtön a harcokcsiba spawnolunk teljes legénységgel, akik lehetnek élő csapatársak vagy MI által vezényelt kiegészítők. Amíg mindenki a posztján van és él, azonnal átvehetjük a pozícióját, de ha valaki meghal közülük, akkor már belsőnézetes animációval mászhatunk a helyére. A sérülésmodell is sokkal kifinomultabbá vált, például eltűnt az első részben közutálatnak örvendő butaság, hogy az 1 és 11 órába ágyúcsővel beállt tankokról a lövés szöge miatt lepattantak a lövedékek. A páncéltól kezdve a torony mechanikáján át szinte minden sérülhet, ahogy a tan-

kok belsejében tárolt lőszernek képében a gyenge pontok is megmaradtak. Egy furcsaság van itt, aminek nem is értem az okát, mégpedig azt, hogy nem lehet kiszállni a tankból. Biztosan játékmekanikai döntés áll az ügy háttérében, csak a logika nem tiszta előttem. Szerintem ezt hagyhatták volna úgy, ahogy az első részben is megszoktuk, mert egyébként miért ne szállna ki valaki a tankból, ha az használhatatlanná vált vagy kiégni készül? Miért kell benne kötelezően meghalni? Ki tudja...

TÖBBIRŐL EGY SZÓT SEM

Higgyétek el, nagyon szívesen áradoznék a grafikáról is, ám mivel egy olyan bétához volt szerencsém, ami nem engedte a maximális beállításokat, és láthatólag nem tartalmazta a nagyobb részletességű textúrákat, így most nem vonnék le messzeszemenő következtetéseket a látottakból. A *RO2*-t az Unreal Engine 3 hajtja, ami ilyen grafikai minőség mellett egy közepes vassal úgy vitte a játékot, mint az álom. Hangok terén minőségben valahová az első rész mellé saccolom, és most mindenki tudja, hogy elismerően nyilatkoztam. Többet egy enyhén bugos multiplayer bétáról nem is érdemes írni. Már csak egy hónap és kiderül, mire megy a *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad* az Activision és az EA nagygúyával. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/red-orchestra-heroes-of-stalingrad

GAMESTAR TOP 10

Rajongói mod

//Flatline

RENGETEG OLYAN HÁZI BARKÁCSOLÁSÚ JÁTÉKMOTOROK, editorok segítségével készített egyéni ötletek kerültek elő az évek során, amelyek hatására komplett játékok születtek. Ingyenes mivoltuk ellenére milliós rajongótáborot szereztek, vagy később váltak fizetőssé, esetleg

máig elérhetők térítésmentesen. Sokuk fejlesztői ma már nagy cégeknek dolgoznak, hiszen bizonyították a világ számára, hogy kreatívak, teherbírók és nagyon jó ötletekkel rendelkeznek. A mostani tízes felsorolásunkban olyan játémodokról van szó, amelyek mellett nem mehetünk el egy legyintéssel.



9.

CIVILIZATION SOROZAT

Már a korai epizódjai óta úgy alakították ki a készítőik, hogy bármikor belenyúlhasson bárki, ha úgy tartja kedve. Ennek meg is lett az eredménye, mert gombamód érkeztek a modok, amelyek gyakorlatilag mind hivatalos kiegészítővé nőttek ki magukat. A *Beyond The Sword*tól

kezdve a *Warlordson* át, a második és harmadik részben aranykorát élő, szénné tuningolt XML fájlok cseréje és grafikai módosítás-pakkok mind-mind egységbe forrasztották a rajongókat, akik szépen lassan elfogytak a legfrissebb, ötödik rész megjelenésére.



7.

PROMOD – CALL OF DUTY MW

Már a nevéből is látszik, hogy ezt első-sorban azok kedvelik, akiknek intravénán folyik az ereiben a *CoD Modern Warfare*. A mod teljesen kiherélte a perkrendszerét, valamint megsabta, hogy például melyik csapatban hány

mesterlövész lehet. Ami az alapjáték szabályrendszere alapján nem volt szimpatikus a készítőknél, azt módosították és olyan jó egyveleget alkottak vele, hogy nem füllentünk, de ma már szinte többen játsszák, mint az eredeti.



10.

ALIENS TOTAL CONVERSION/ DOOM – JUSTIN FISHER

Ez az első olyan modifikáció a játékok történetében, amiről senki sem akarta elhinni, hogy valóban nem az id Software, azaz a *Doom* készítői alkották. Márpedig olyan pöpec kampány készült Justin Bie... akarom mondani, Fisher dizájnya és ötletei alapján, hogy a komp-

letten lecserélt hangok, fegyverek és pályák hatására az volt a játékosok első gondolata, hogy Ripley valóban ott szaladgál valahol az LV-426-on. A srác olyan felkapott lett, hogy hatalmas stúdiók állásajánlatait kellett visszautasítania, hogy befejezhesse az egyetemet.



8.

HOT COFFEE – GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Erről úgyis mindenkinek csak a szex fog eszébe jutni, meg az, hogy a fél játékos-társadalom szénné hackelte a *GTA San Andreast*, hogy láthasson poligonpuncit és köitust. A botrányokról hallottatok, mivel szenátorok hördültek fel, anyukák visítottak kórusban, mi meg csak örültünk neki,

hogy azt a mindenit, hát ezt is megéltük, már nem Lara Croft 150 poligonból álló második részes háromszögesen csúcs mell-szerkezetét kell nézni, tökéletesen sarokba állított karakterrel és beforgatott kamerával, hanem szobára mehetünk mindenféle néniikkel, akik pénzért... mosogatnak.



6.

PORTAL/LEFT 4 DEAD/ TEAM FORTRESS

Nem szabad kihagynunk a *Portal* első részét, a *Left 4 Dead 1*-et és a *Team Fortress 1*-et sem, hiszen mindannyian modként kezdték, majd úgy karolták fel őket és lett belőlük komolyabb projekt. A játékok gerincét képező

elemek és ötletek bizony otthon játszó, magunkféle fiatalok fejéből pattantak ki és a meglévő lehetőségeikhez képest próbálták módosítani a kezükben lévő játékmotort vagy használni az editort.



CUBE EXPERIMENTAL/ FALLOUT 3 – SUREAI

A *Fallout 3* modifikációi már önma-
gukban is nagyon ütősek, ráadásul
mindegyik korábban megjelent Bethes-
da-játék mögé százával sorakoztak
fel a lelkes modkésztők. A *CUBE
Experimental* olyannyira félelmetesen

ötvozi a logikai feladványok érdekes-
ségét és a nyomasztó ismeretlenségét,
hogy azonnal beszippantja a játékost.
2-3 óra feledhetetlen, már-már hiva-
talos kiegészítő-szintű szórakozást
kapunk ingyen.



RED ORCHESTRA/UNREAL TOUR- NAMENT 2004 – [RO]JEREMY

Pár kollégám rengeteget mesélhetne a *Red
Orchestra*-s élményeiről, így már csak tisz-
teletből is érdemes betenni Vakka számára
a *Red Orchestrát* (amelynek a második
részének a bétája a napokban indult be),
az *Unreal Tournament 2004* leghíresebb
modját. A játék második világháborús, kife-

jezetten a realizmusra épülő csomag, amely
pillanatok alatt belopta magát a játékosok
szívébe és kitaposta az utat a *Battlefieldek*
sikerének, plusz a *Call Of Duty* sorozat is
volt honnan másolja a *Red Orchestra* után
a legjobb ötleteket, ami a multiélményekre
és megoldásokra vonatkozik.

GARRY'S MOD – SOURCE ENGINE



A Source motort még említjük egyszer a felsorolás-
ban, azonban most a *Half Life 2* modjaként megjelent
Garry's Mod-ről esik szó, amelyben gyakorlatilag az
a nagyszerű, hogy semmi mást nem tesz lehetővé,
csak(!) és kizárólag a teljes játékban szereplő karakte-
rek, objektumok és minden szkript módosíthatóságát.
Ez azt jelenti, hogy gyakorlatilag ezen mod hatására
robbant ki a Machinima-láz évekkel ezelőtt, tehát min-
denki elkezdett a kedvenc játékában jeleneteket alkotni,
ha lehetősége nyílt rá, amelyek viccesek, filmszerűek
vagy bármilyenek lehettek, csak a fantázia szabott
határt. A *Garry's Mod* máig rettentő erős támogatással
rendelkezik, noha külön történettel nem rendelkezik,
amelyet játszani lehetne, viszont nagy pozitívum,
hogy egy komplett moztudiót tesz
lehetővé a kreatív elmék számára
a Source engine segítségével.

COUNTER STRIKE – MINH LEE AND JESS CLIFFE

Azt hiszem, nem kétséges, miért kerül
az első helyre a CS, hiszen talán máig
a leginkább ismert név a csapatalapú
FPS-ek kategóriájában, olyannyira, hogy
általában még a nagymamája is tudja az
embereknek, hogy miről van szó, hiszen
a büdös kölök ügyis mindig csak üvöltö-
zik a mikrofonba, hogy a másik bombale-

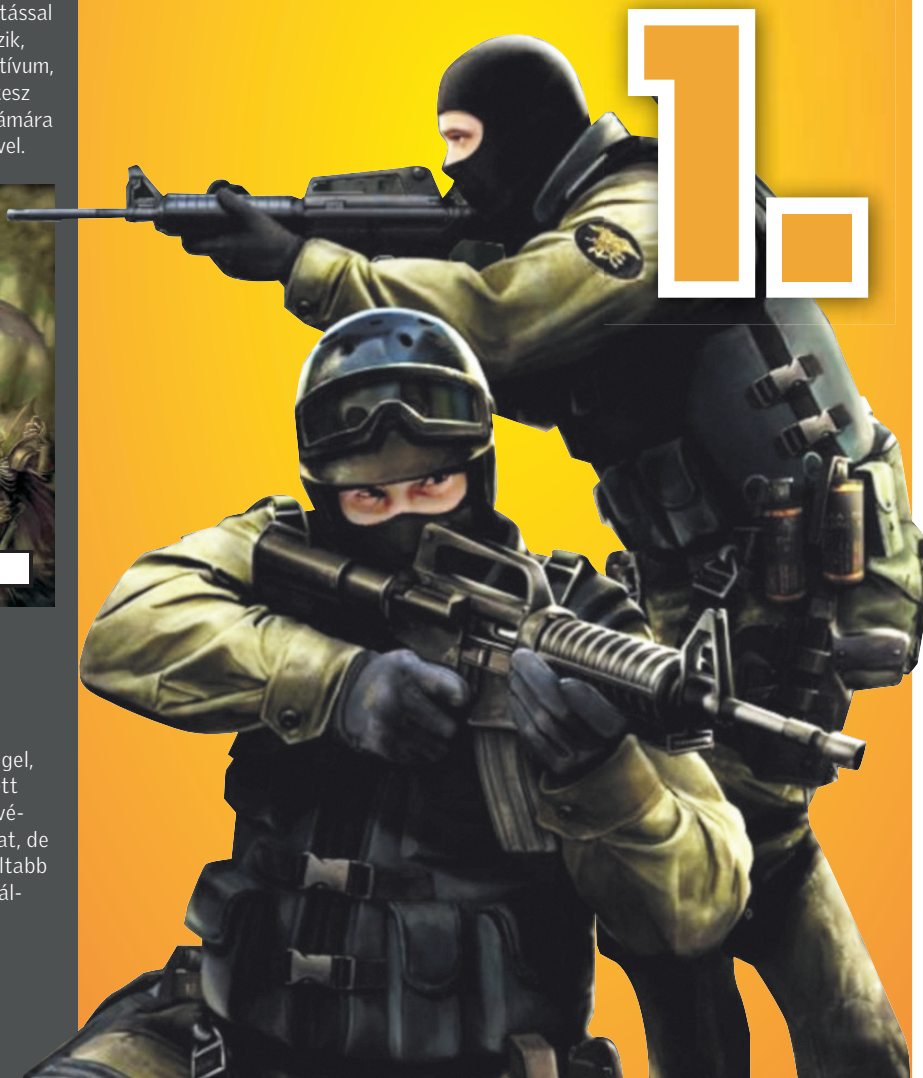
rakónál vannak, atyavilág! Tény, hogy a
WCG-n még mindig tartja magát, azaz
hosszú évek óta nincs olyan játék, ami ki
tudta volna túrni az első számú FPS ka-
tegóriából és rengetegen döntenek még
mindig úgy, hogy beszállnak a mókus-
kerékbe és nekiállnak megtanulni az 1.6
verzió csinját-bínját.



DOTA/WARCRYFT 3 – EUL, GUINSOO és ICEFROG

A szerkesztőségben mindig nagy vi-
ták folytak róla, hogy vajon a *DOTA*
megérdemelne-e egy bejegyzést,
ha csinálnánk olyan Top 10 rovatot,
amiben a játékmódokról van szó.
Persze nemcsak azt elkerülendő rak-
tuk be. Kínában több mint húszmillió

játékos tolja napi rendszerességgel,
szinte *StarCraft*-szintű örület lett
belőle a nagy szárazföld másik vé-
gén. Aki szerette a *Warcraft 3*-at, de
kicsit dinamikusabb, hősorientáltabb
harcra vágyott, feltétlenül próbál-
ja ki.



Megjelent a PC World!

Keresse az újságárusoknál!

Ajándék

- Ashampoo Undeleter (teljes verzió)

A tartalomból

- Felhőalapú tárhelyek: megmutatjuk, hova költöztesse adatait!
- Tűzijáték-fotózás
- Fókuszteszt: 7 monokróm többfunkciós nyomtató
- Hackerek nyara: senki sincs biztonságban



BEMUTATÓK

A legújabb játékok // Gyu



Szervuszatok, gamerek!

Bad Sector eltulajdonította ebben a hónapban a szokásos beköszönésemet, így ideiglenesen ilyen egyszerűen oldom meg a dolgot. Kezdjük is azzal a játékkal, amelyet én is kipróbálok: *From Dust*. Végre elkészült, végre meg lehet menteni a népet, át lehet alakítani a dolgokat – Bad Sector elmondja, mennyire lett jó. Régóta vártuk, ahogy a *Deus Ex* feltámadását is, ami Chavalier ihletett beszámolójából is látszik, hogy igencsak jól sikerült. A *Human Revolution* lett a hónap legjobbja, Chava szerint az évé is, de lehet, hogy csak az elfoglaltság beszél belőle.

Jómagam az *Age of Empires* világába merültem alá, amelyből készült egy közös, együttjátszós online verzió, amiben nagyon sok a jó ötlet, bár azért akadnak vele gondjaim. Kacornak jutott (és hozzá illett igazán) az a feladat, hogy egy újbb zseniális indie fejlesztést értékeljen, ez pedig a fekete-fehér, de művészi és érdekes *Limbo*, amely már konzolokon is nagy sikert aratott, ám most megérkezett PC-re is.

A *Call of Juarez: The Cartel* már a megjelenése előtt már botrányt okozott, aztán kiderült, hogy nemigen érte meg tiltakozni miatta, mert nem lett az igazi. Pedig lett volna benne potenciál, a Western elegyítése ma környezettel már sok filmesnek sikerült. A lengyel fejlesztőknek ezúttal nem jött össze. Aki azonban a legjobb bunyós játékkal szeretne PC-n csapatni, annak még a *Super Street Fighter 4*-et tudnánk ajánlani. Emellett mindenkinél jut a jókívánságaimból augusztusra és szeptember elejére is.

Maktisz,

Gyu

KULISSZA

A képen szerény személyem látható, meg lehetőségen alulöltözve. Igen, bármilyen hihetetlen, sok évvel és kilóval kevesebb állapotban, amikor a legnépszerűbb játék az amígás *Superfrog* volt, a parádi strandon magam is *Superfrog*nak öltöztem. Boldog békeidők, amikor még volt időnk strandra járni, az Amiga volt a menő gép és a *Superfrog* a csúcjáték... Valaki gyorsan adjon kölcsön egy időgépet!



60

AGE OF EMPIRES ONLINE

Görögország – Egyiptom 1 : 1



70

CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

Nyugaton a helyzet változatlan

TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 54 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
- 60 AGE OF EMPIRES ONLINE
- 66 LIMBO
- 68 FROM DUST
- 70 CALL OF JUAREZ
- 72 SUPER STREET FIGHTER 4
- 74 SHADOW HARVEST: PHANTOM OPS
- 76 ELEMENTS OF WAR



ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

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

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

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

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

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

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

- 77 A NEW BEGINNING
- 78 DRAGON AGE 2: LEGACY
- 78 FALLOUT: NEW VEGAS – OLD WORLD BLUES
- 79 BRINK: AGENT OF CHANGE
- 79 L.A. NOIRE ROCKSTAR PASS
- 80 TRANSFORMERS: DARK OF THE MOON
- 81 INSANELY TWISTED SHADOW PLANET
- 82 MS. 'SPLOSION MAN
- 83 FRUIT NINJA KINECT
- 84 GROOVE COASTER
- 84 RECKLESS GETAWAY
- 85 DOODLE FIT
- 85 SKYBALL
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

DEUS EX

HUMAN REVOLUTION

KIADÓ Square Enix **FEJLESZTŐ** Eidos Montreal **RÖVIDEN** Tizenegy hosszú, keserves várakozással teli esztendő múlt el a *Deus Ex*, és hét az *Invisible War* megjelenése óta, ám idén végre kezünkbe vehetjük a kultikus sorozat következő felvonását, pontosabban az előzményét.

Deus Ex Machina

//Chavalier

RÖPKE 16 ÉV MÚLVA, 2027-ben a biotechnológia és az orvostudomány már képes olyan művétagokkal és szervekkel helyettesíteni a balesetek és betegségek áldozatainak sérült szöveteit, amelyek nem csupán a teljes élet reményével kecsegtetnek, hanem erősebbé, gyorsabbá, „jobbá” is tehetik az embert. A lehetőség persze az állami és privát hadseregek is felfigyelnek, a csatatereteket pedig rövidesen kiborgok özönlik el. Rövid idő alatt az augmentáció válik a század húszas éveinek státuszszimbólumává. Egy aprósággal azonban nem számoltak: az emberi szervezet egy idő után megpróbálja kivetni magából az idegen szövetet, ami pokoli kínnal jár, s csak egy méregdrága gyógyszerrel tartható kordában. Az implantátumok ellenzői, az ún. emberpárti csoportok érvel (isten és természet el-

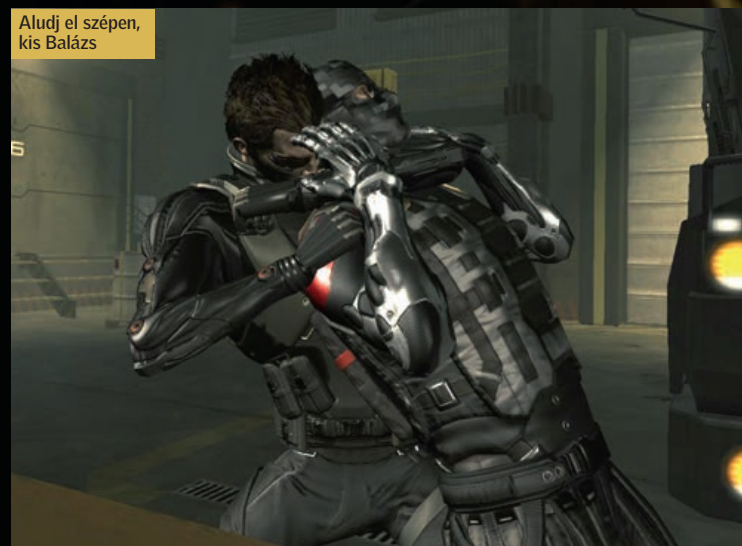
len való cselekedet) között szerepel az is, hogy a Neurozine szedői drogfüggővé válnak. Megoldással David Sarif vállalata szolgálhat, ám a nagy bejelentés előestéjén támadás éri a cég detroiti központját. A tűzben és az azt kísérő káoszban életét veszíti a problémán dolgozó kutatócsoport minden tagja, köztük a biztonsági főnök, Adam Jensen exbarátnője is. Adam maga is csak David Sarif jelentős vagyonának köszönheti, hogy félig kiborggá alakítva ugyan, de újabb esélyt kap az életre és a bosszúra. Nyomozása közben megpróbál fényt deríteni Sarif ellenségeinek kiletére, akik kezükben tartják a médiát, a világ legnagyobb biotechnológiai vállalatát, néhány biztonsági cégnek nevezett magánhadserget, emellett pedig komoly befolyással rendelkeznek a legfelsőbb politikai körökben. Ebben a szorongatott helyzetben igyekszik Adam a legjobb tu-

dása szerint helytállni, amiben nagy segítségre lesznek az augmentációi, amelyek emberfeletti képességeket kölcsönöznek neki. Hősünk részben elcsípett beszélgetésekből, könyvekből, újságcikkekből és e-mailekből rakja ki apránként a történet mozaikdarabkáit. Hamar megtapasztalja, hogy döntéseinek, tetteinek súlya van, életek múlhatnak rajta, önmön hibájából társakat veszíthet el, de nem várt szövetségesekre is szert tehet, ha megfelelően játszuk ki kártyáinkat, és mindvégig észben tartjuk, hogy nincs olyan szituáció a játékban, amire ne létezne legalább kétféle lehetséges megoldás, legyen szó szellőzők jelentette alternatív útvonalról, vagy arról, hogy megkíméljük-e egy terrorista életét.

A FÉRFI ILLATA

Az Eidos Montreal négy alappillér (párbeszéd, hackelés, harc és lopakodás) köré

építette fel a *Deus Ex: Human Revolution* játékmotort, amelyek helyel-közzel ugyanakkora súllyal nyomnak a latba. Társalgási lehetőségek nélkül nem szerepjáték a szerepjáték, a fejlesztők pedig eké-ként hivatkoznak gyermekükre, soraik között az egykori Ion Storm (*Deus Ex*, *Deus Ex: Invisible War*) veteránjaival. Ennek megfelelően minden egyes NPC hajlandó szóba állni velünk, igaz, a túlnyomó többség csak ugyanazt a két-három mondatot ismételteti, de nem is várhatunk többet egy kínai kifözde szakácsától, mint hogy nála lehet a legfinomabb kutyafülét és macskafarkát enni. Máris érdekesebb a helyzet, ha nevesített NPC-vel találkozunk, aki valamilyen feladattal szeretne megbízni. A való társalgás egy, a *Mass Effectre* távolról emlékeztető rendszerben zajlik más és más hangnemet megütő választási le-



Aludj el szépen, kis Balázs



A játékhoz egy hatfüzetes képregény is készült, amelynek története a *Deus Ex: Human Revolution* első fejezete után játszódik, miközben kitekint Adam Jensen SWAT-parancsnoki múltjára is.

HŐSÜNK RÉSZBEN ELCSÍPETT BESZÉLGETÉSEKBŐL, KÖNYVEKBŐL, ÚJSÁGCIKKEKBŐL ÉS E-MAILEKBŐL RAKJA KI APRÁNKÉNT A TÖRTÉNET MOZAIKDARABKAIT

hetőségekkel. Amennyiben élesítettük azt az augmentációt, ami Jensen társalgási képességének hatáskórákat növeli, akkor a tárgyalópartner személyiségét is meghatározhatjuk, hogy szükség esetén egyetlen gombnyomásra feromonokat bocsássunk ki, miáltal könnyebben irányíthatjuk a diskurzus menetét.

A legizgalmasabbak viszont kétségkívül azok a szópárbajok, amelyeket a történet szempontjából meghatározó szereplőkkel kell lefolytatni. A CASSIE augmentáció nélkül pokolian nehéz dolgunk lesz, amire jó példa az első küldetés végére tartogatott túsztárgyalás, ahol tényleg mindenféle külső segédlet nélkül, csakis az ösztö-

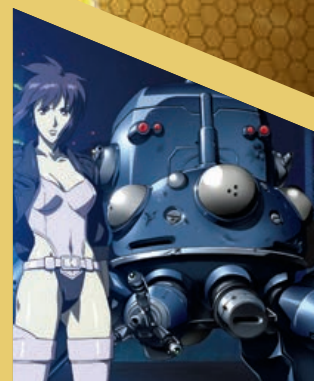
neinkre hallgatva próbálunk ráérezni arra, hogy mit is szeretne hallani a túszedő.

A fejlesztést követően viszont már részletes pszichológiai profil áll a rendelkezésünkre, amit feltétlenül érdemes elolvasni, nehogy véletlenül helytelenül válogassuk meg a szavainkat. Ha a másik fél szemöldökráncolásából, hangviteléből és szavainak jelentéséből se derülne ki számunkra, hogy épp butaságot mondtunk, akkor vessük tekintetünket a meggyőzős mértékét a napnál is világosabban ábrázoló kijelzőre. A feromonok önmagukban még nem garantálják a sikert, ha ugyanis nem figyelünk az augmentáció elemzésére, és nem a személyiség típusának megfelelő

opció mellett döntünk, bukhatjuk az egészet, és életbevágóan fontos információkkal leszünk szegényebbek.

HACK ELEK

Ha a *Deus Ex: Human Revolution* négy pilére közül egyet ki kellene emelnünk, akkor a hackelés lenne az, hiszen attól függetlenül, hogy láthatatlan besurranót vagy két lábon járó tankot alakít a játékos, számtalanszor tornyosulnak majd előtte nehezen áthatolható akadályként elektronikus zárral védett ajtók, örökké éber kamerák, hidegvérrel gyilkoló robotok, s akkor még a személyi számítógépeken található adathalmazról egy szót sem



A DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

tele van a cyberpunk témájú filmek és írások előtti tisztelgéssel. Miközben képi világa a *Blade Runner*re idézi, és lépegető harci robotjai a *Ghost in the Shell*ben látottakra emlékeztetnek, Detroit rendőrkapitányágán a Robotzsaru főszereplőjével, Alex Murphy-vel is találkozhatunk.

ejtettem. Kezdetkor csak az egyes szintű kódolással bánhatunk el, ám ha elegendő praxispontot szánunk az idevágó képességek fejlesztésére, akkor a nehezebben feltörhető kombinációk sem fognak áttörhetetlen falként húzódni közöttünk és a szemünk előtt lebegő cél között. Megfelelő augmentációk birtokában tudni fogjuk, hogy melyik csomópont milyen jutalmat rejt, illetve azt is, hogy az elfoglalása mekkora a lebukás esélye.

A rendszerek feltörése első látásra rettenően bonyolultnak tűnik (mellékeltünk egy magyarázatokkal ellátott képet is könnyítésként), pedig csak az utóbbi évek egyik legötletesebb minijátékához van szerencsénk, amiben a reflexeink másodlagosak, és valójában Adam képességei határozzák meg a stratégiái lehetőségeinket.

A hackelés közben látható felület csomópontok hálózatoként jelenik meg előttünk, a feladatunk pedig az, hogy kiindulási pontunktól eljussunk egy vagy több, célként szolgáló csomópontig. Ezek elfoglalásakor bizonyos százalék (a csomópont szintje, és Adam ez irányú képességeinek függvénye) esély van arra, hogy a rendszerdiagnosztikai program kiszúrja tevékenységünket, s nekilásson a lenyomozásunknak. Ha sikerül visszakövetnie benünket a kiindulási pontunkig, akkor fél percre lezár a rendszer, s korlátozott alkalmammal próbálkozhatunk újra a feltöréssel. Rosszabb esetben a riasztó is megszólal, s vissza kell töltenünk a mentett állást, vagy felszegett állal viselhetjük a következményeket: mogorva örök tekintetnek és fegyverének kereszttüze, pár golyó tép-te seb, klinikai halál állapota stb.

Fontos, hogy jól válasszuk meg az útvonalat, amin haladni kívánunk, sokszor érdemes kitérőt is tenni, hiszen egyes csomópontok értékes jutalmakat (később felhasználható vírusok és férgek, pénz, tapasztalati pontok) rejtnek, mások pedig spamekkel gyengítik a rendszerfelügyeleti program hatékonyságát, valamint felpuhítják az elfoglalandó csomópontok vé-

delmét. Aprópó, védelem: ha megtörténik a baj, és lebukunk, akkor sincs minden veszve, a kódolás szintjétől függően 10-30 másodperc áll rendelkezésünkre, hogy befejezzük a műveletet. További értékes másodperceket nyerhetünk, ha az elfoglalt csomópontokat megerősítjük, valamint bevetjük a Stop férget, ami rövid ideig feltartóztatja az utánunk kutakodó szoftvert. Amikor különösen kockázatosnak ítélünk meg egy lépést, használjuk bátran a Nuke vírust, ami nullára redukálja a lebukás esélyét egy csomópont elfoglalásakor.

Mielőtt továbblépnék, feltétlenül szót kell ejtenem egy apróságról, ami csakis annak tűnhet fel, aki játszott a bétával is. Abban a verzióban elvéve találni lehetett, illetve súlyos kreditekért vásárolhattunk egy multifunkcionális eszközt, amivel a legmagasabb, azaz ötös szinten kódolt zárat, terminálokat is könnyedén feltörhettük. Érdekes módon a rendelkezésünkre bocsátott tesztverzióban ezt már nem találhattuk meg, mintha a fejlesztők tudatosan arra szerették volna ösztökélni a játékosokat, hogy képezzék csak a hősiüket profi hackerré.

FEGYVEREK SZAVA

Egész tisztességes fegyverarzenált vonultat fel a *Deus Ex: Human Revolution*, s bár nyilván komoly kísértést éreztek majd, hogy mindenből magatokkal vigyetek egyet, az inventory korlátai miatt erre semmi esélyünk nem adódik. Legfeljebb három-négy eszközt érdemes kéznél tartani, s azokat tápolni. Akadnak olyan fegyverek is, amelyeket nem lehet módosítani, ám bőven találkozunk speciális fejlesztésekkel is, mint célzásrsegítés a mesterlövész puskához, páncéltörő lövedék (még a behemót harci robotok ellen is beválik) a 10 mm-es pisztolyhoz, vagy robbanólövedék a revolverhez. A fegyverek némelyikére lézerrányzékot és hangtompítót is szerelhetünk. Lehetőségeink tárháza nem merül ki ennyiben, hiszen több lép-

21. századi géprombolók



PÁRBESZÉD

A BESZÉLGETŐPARTNER SZEMÉLYISÉGJEGYEI ÉS PSZICHOLÓGIAI PROFILJA: segít a társalgás menetének alakításában



A MEGGYŐZÉS MÉRTÉKE:

semleges sárgából indulva mozdul el a pozitív zöld, vagy a negatív piros irányába

A SZEMÉLYISÉG TÍPUSA:

a feromonok általi befolyásoláshoz szükséges

VÁLASZLEHETŐSÉGEK:

feromonok kibocsátása esetén ugyanígy keressük meg a személyiségtípus-hoz illőt



között, aki körülbelül hússzor olyan jól állja a strapát, és nincs gyenge pontja. Ilyenkor nem marad más hátra, mint valamilyen kikerülni a támadásait, és közben apránként lecsipegetni az életerejét, amíg egyszer csak fel nem dobja a talpát. Amennyiben még azt is hozzávesszük, hogy egy ellenfél lelövéséért alig ötödannyi tapasztalati pontot teszünk zsebre, mint amennyi akkor üti a markunkat, ha anélkül kábítjuk el, hogy bárkinek is feltűnne, mit művelünk vele, akkor teljesen egyértelművé válik, hogy a *Deus Ex: Human Revolution* a sunnyogó játékosoknak kedvez.

ÁRNYÉKRA VETŐDVE

Az előbbi állítással összhangban sokkal kellemesebb élményeket szerzünk, ha megfontoltan haladunk előre, egyenként kapjuk el az őrköt, akiket ráadásul még csak nem is feltétlenül szükséges átküldeni az örök vadászmezőkre. Tény ugyan, hogy Adam mindkét alkarjába beépítettek az orvosok egy-egy pengét, ám amennyiben mégsem akarjuk megölni az ellenfeleinket, bőven elegendő, ha egy látványos animáció kíséretében laposra verjük őket.

Ezen a ponton kell szót ejtenem egy különös dizájneri döntésről, miszerint a közelharc támadások lemerítik Adam energia-celláit. Kezdetben mindössze kettő áll belőlük rendelkezésünkre, de augmentáció révén jelentősen növelhető a számuk, illetve radikálisan csökkenthető a visszatöltéshez szükséges idő. Csak az első cella töltődik fel automatikusan, a többi mesterséges utánpótlást igényel szénhidrátok formájában.

Ha szeretnénk elkerülni a vérontást, akkor a pusztakezes harc mellett bátran használhatunk elektromos sokkolót, távolabbi célpont ellen pedig kábító lövedékekkel szerelt távcsöves puskát érdemes válasz-

tanunk. Azzal viszont számolni kell, hogy a fegyver jóval pontatlanabb, mint a mesterlövészpuska, a lövedék nem minden esetben hatol át a testpáncélon, ráadásul a keverék sem üti ki azonnal a páciensét. Előfordulhat, hogy hosszú másodpercekig értetlenül forgolódik a szúnyogot keresve, ami megcsípte. Nagyobb csoportok ellen a rendőrség területre ható tömegszórató fegyvere vagy a gázgránát jöhet számításba. Utóbbi fényekkel hatékonyabb, pláne, ha Adam fejlesztett tüdeje révén képes belelegezni a kábító anyagot. Más kérdés viszont, hogy a gázalarcot viselő ellenfeleket sem hatja meg különösebben. Míg a nyílt fegyveres harcrol legjobb esetben is csak vegyes benyomásokat szereztem, addig a lopakodós részen nem igazán sikerült fogást találnom, pedig derekasan próbálkoztam. Az egész alapját egy fedezékrendszer jelenti, ami által gombnyomásra (vagy beállításról függően a dedikált gombot nyomva tartva) hőszűk hozzátapad egy tereptárgyhoz, amely mögül kikandikálva kisebb eséllyel kerül figyelő tekintetek látókörébe, mintha tisztem azt lazán elősétálna a takarásból. Még fedezékből fedezékbe vetődve is haladhatunk, amennyiben a pályatervezők nem rakták egymástól túl messzire őket. A Sarif Industries biztonsági főnökét megfelelően fejlesztve rövid időre szinte teljesen láthatatlanná válhatunk, ám lépteink zaja árulónk lehet, hacsak nem teszünk az ellen is valamit.

Minden problémánkra valamilyen augmentáció a megoldás. Képzeldétek csak el, milyen könnyedén siklik át az örök gyűrűjén az a játékos, akinek hőse bármekkora magasságból levetheti magát anélkül, hogy baja esne, miközben annyi zajt sem csap, mint egy tüszentő baktérium a százkilométeres orkán kellős közepén. Kombináljuk csak ezt az előbb már említett láthatatlansággal, a megnövelt

csőben bővíthető a tár kapacitása, növelhető a sebész, gyorsítható az újratárazás folyamata stb. Hiába azonban a széles választék, ha a lövöldözés egyszerűen erőtlennek hat a játékok egyéb, sokkal jobban kidolgozott elemeihez mérten. A fegyverek kezelése korántsem megy annyira folyékonyan, mint ahogy egy lövöldözésre kihegyezett FPS-ben, az ellenfelek (főleg azok, akik testpáncélt hordanak) pedig meglehetősen ellenállóak az ólommérgezés szemben, de legalább a fejlődés ezúttal is beválik. A lövészkeszlet még könnyebb nehézségi fokon is szűkös, hát még akkor, ha igazi kihívásra vágyva a legkeményebb fokozaton vágunk neki az összeesküvés kontinensen átívelő szála felgöngyöltésének. Való igaz, a *Deus Ex: Human Revolution* nem egyszerű FPS, és nem is akar az len-

ni, tehát hatalmas csalódástól kíméli meg magát az a játékos, aki nem egy futurisztikus *Call of Duty*ként akar vele játszani. Miint már említettem, a fedezékek mögüli lövöldözés nem a játék legsikerültebb eleme, ehhez jön még hozzá a lövészkeszlet szűkösége, az ellenfelek szívóssága és Adam sérülékenysége. Még ha gyógyszerekkel és alkohollal a duplájára is emeljük az életerejét, valamint augmentáció révén valamennyire golyóállóvá varázsoljuk a bőrét, akkor sem bírja huzamosabb ideig, ha lövöldöznek rá. Az MI pedig hajlamos mindig célba találni, és nem mellélni. Ezen bizony kellett volna még csiszolni, ahogy a bosszarcokon is, amelyek nem sikerültek túl izgalmasra. Kezdeném azal, hogy rendszerint valamilyen szűk helyiségben kerül sor a nagy leszámolásra Adam és egy másik augmentált zsoldos



Mindig jól jön egy csontkovács ismerős

hatókörű radarral, amin már azok az emberek, robotok és kamerák is feltűnnek, amelyeket nem láttuk előzőleg saját szemünkkel, és olyan besurranót kapunk, aki csak akkor indítja be a riasztót, ha nagyot hibázunk.

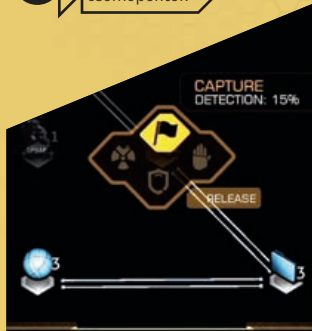
Fenemód szórakoztató, amikor az ember néhány percet rászán az örök útvonalának tanulmányozására, memorizálja, hogy ki mikor merre van a többiekhez képest, és kiszúrja a gyenge láncszemet, aki ha csak rövid időre is, de kikerül a többiek látóköréből, majd pedig vele kezd a módszeres kiiktatást úgy, hogy a mozdulatait összehangolja a járőröző katonáékéval, a folyton figyelő kamerákkal és az első gyanús jelre tüzet nyitó robotokkal, illetve rögzített automatoma ágyúkkal.

Egyedül az MI képes belerondítani a színté hibátlan összképbe. Alapvetően korrektül teszi a dolgát, hiszen ha gyanúsat látnak vagy hallanak az ellenfeleink, akkor azonnal fegyvert rántanak és fokozott figyelemmel vizslatva környezetüket, elindulnak kideríteni, hogy mégis mi volt az, ami kizökkentette őket a gondolataikból. Ha nem találunk semmit, ami megerősítené gyanújukat, akkor megnyugodva térnek vissza eredeti posztjukra. Ez eddig jól hangzik, és remekül is működik, de azt már mégiscsak furcsának tartom, hogy nem tűnt fel soha senkinek, hogy a társa, akivel rendszeresen keresztezi egymást útvonaluk, egyszer csak nyomtalanul felszívódik. Azt sem tartom hitelesnek, hogy nem keltene gyanút a földre hullajtott



HACKELÉS

- 1** A lebukásig hátralevő idő
- 2** Stop féregek és Nuke vírusok száma
- 3** Balról jobbra haladva: Nuke vírus használata, csomópont elfoglalása, Stop féreg alkalmazása, elfoglalt csomópont megerősítése
- 4** Sikeres feltérrelés jár extra jutalmak
- 5** Elfoglalt különleges csomópontok



fegyverek, illetve fülik botját se mozgatják, ha mindössze néhány lépésnyire a hátuk mögött eszméletlenül verünk valakit.

ÉKKŐ A JANGCE VIZÉN

Miközben a titokzatos támadók és David Sarif elképesztő hatalommal rendelkező ellenségei után kutatunk, a világ számos pontján megfordulunk majd az Egyesült Államoktól kezdve Kínán, Kanadán és Szingapúron át egészen egy gigantikus kutatóállomásig a Jeges-tengeren. Míg a legtöbb helyszín csupán egyszeri célpontja látogatásainknak, addig kettőt feltétlenül érdemes közülük kiemelni, mint kalandozásaink kiindulási pontjait. Más, fő

küldetésekhez kapcsolódó helyszínekkel szemben, mindkét városban találunk szép számmal NPC-eket, akik bennünk látják a megoldást valamilyen problémájukra, és melléküldetéseket adnak. Mindamellett, hogy pénzt, tapasztalati pontokat és értékes ajándékokat hozhatnak a konyhára, még kellően izgalmasak is, és hosszabb távon segíthetnek a főbb célok elérésében.

Detroit városával már találkozhattatok a júliusi számban közölt béta-tesztet olvasva. Az amerikai autógyártás egykori fellegvára nem a legszebb oldaláról mutatkozik be, mindenféle hajléktalanok és huli-gánok lógnak, a legősibb mesterséget ízó



lányokkal keveredve. A Sarif Industries főhadiszállása mellett a rendőrpáncs-nokság és az a lakóház érdemel nagyobb figyelmet, amelynek egyik felső emeletén Adam otthonát is megtalálhatjuk. Az olyan futurisztikus elemek ellenére, mint a függővasút vagy épp az autók kinézete, Detroit hétköznapi város benyomását kelti. Hatalmas piros pont jár a felelősöknek azért, hogy olyan apróságokra is ügyeltek, mint a fél évig kórházban lábadozó Adam lakásának berendezése: egy másra hajgált, félig kibontott dobozok és rendeltenség honol odabent. Ugyanezt figyelhetjük meg mindenütt, járunk a világ bármely pontján. Minduntalan az az érzés fogja el a játékost, hogy olyan környezetben mozog, amiben emberek élnek, amit emberek használnak rendszeresen; nyoma sincs annak a sterilségnek, ami oly sok játékot jellemez.

A másik központi helyszín Heng Sha, egy jelentéktelen kis szigetecske a Jangce torkolatában, közvetlenül Sanghaj partjai előtt. A játékban itt már egy egyedülálló, kétszintes város áll, amelynek alsó része a maga zsúfoltságával, kerékpárjaival, felhőkarcolóival egy tipikus kelet-ázsiai metropoliszt idéz. Elég azonban az égre emelni tekintetünket, ami máris megakad a fölötté tornyosuló platform irdatlan tömegén. Gigantikus pillérek tartják az ún. felsővárost, a kínai kibernetikai kutatás és fejlesztés fellegvárát. Heng Sha ad ott-hont a játék legjobb klubjának, a méhkaptárra emlékeztető Hive-nak, ahol ismerős névvel és arccal találkozunk majd a klasszikus *Deus Ex* hívei, ám feltételezésük helyességéről csak később győződhetnek meg.

Az előbb említett városok kulcsszerepüket annak köszönhetik, hogy rendszerint vagy az egyikből, vagy a másikkól indulunk bevetésre, továbbá csakis itt nyílik lehetőségünk kereskedésre és a L.I.M.B. klinikák valamelyikének felkeresésére. Utóbbi intézmények azért bírnak nagy jelentőséggel, mert korlátozott számban ugyan, de augmentációk élesztésére és fejlesztésére fordítható praxis kitekert kínálnak eladásra. Mivel ezek darabja 5000 kredit, nem követ el butaságot az a játékos, aki rendszeresen összegyűjt minden vackot, amire nincs szüksége, majd pedig lepasszolja azokat valamelyik fegyverkereskedőnél, akiktől fegyverek és löszerek mellett fegyvermódosítókat is vásárolhat.

RENDSZERHIBA

Nagyon közel került a *Deus Ex: Human Revolution* ahhoz, hogy instant klaszszikussá kiáltsam ki, ám akad néhány hiányossága, ami meggátol ebben. A legszembetűnőbb ezek közül a játék grafikája, ugyan-

i A 2000-es *Deus Ex* egyik legemlékezetesebb jelenete az volt, amikor a főszereplő J.C. Dentont leszidta a főnöke, ha korábban kirándulást tettünk az UNATCO főhadiszállásának női mosdójába. Hasonló helyzetet ezúttal is ki lehet alakítani, bár másodjára kétségtelenül nem üt akkorát, mint 11 évvel ezelőtt.

is gyakran találkozunk igénytelen textúrákkal, zavaróan idétlen animációkkal, de ami a legrosszabb, az a szereplők szobormerev arca. Csak a kulcsfigurákkal kivont sorsdöntő szópárbajok alatt olvashatunk le róluik bármimemű érzelmeket, egyébiránt rezzenéstelen fizimiskával vesznek tudomásul még azt is, amikor hátulról két harminccentis fémlap szalad a testükbe. Mindemellett darabosnak hat a kidolgozásuk, s az ajakszinkron is messze van a tökéletestől. Pedig a szinkronhangok hibátlanok és kivétel nélkül illenek a karakterekhez, a színészek tényleg jól játszószák szerepüket, de közülük is kiemelkedik Elias Toufexis teljesítménye. Neki köszönhettem, hogy ahányszor csak megszólalt a főhősünk, végigfutott a hátamon a hideg. Hasonlóképpen elégedettség töltött el a fegyverek durrogása és a környezeti zörejek hallatán, mégis a zenét nevezném az audiorészleg legerősebb láncszemének. A játék főcímenéje azonnal személyes kedvencé vált, de az elektronikus soundtrack többi száma is jól illeszkedik a játék témájához és világához.

Amikor pedig egy-egy bekapcsolva felejtett rádióból felszendülnek az első rész dallamai, akkor hajlamos elérékenyülni a rajongó.

Bár a grafikájával nem voltam maradéktalanul elégedett, a *Deus Ex: Human Revolution* mégsem szolgált rá arra, hogy rondának nevezsem, hiszen a világ minden egyes négyzetmilliméteréből süt az utánozhatatlan cyberpunk-hangulat, amire csak rátesz egy lapáttal a kicsit barnás, narancssárgás színválasztás. Aprópó, ha bárkit zavar, hogy sárga kontúrt kaptak az olyan terep-

tárgyak, amelyekkel kezdeni lehet valamit, egyszerűen kikapcsolhatja a főmenüben. Az viszont ismételtelen rossz pont, hogy a fizika törvényei csak az előbb említett tárgyakra terjednek ki, ráadásul olyan furcsaságok is benne maradtak a játékban, hogy néhány nagyobb, fából ácsolt láda mögé húzódva egyetlen karcolás nélkül ússzuk meg a nehézzéppuskák tüzeit és még páncéllököllel sem lehet kirobbantani onnan bennünket.

Persze moroghathaték napestig, sorolhatnám a hibákat, s akár meg is próbálhatnám felnagyítani őket, mégsem tagadhatom meg az elismerést az Eidos Montreal csapatától, amire teljes mértékben rászolgáltak. A széria előzménye sikeresen örökölti tovább a sorozat legjobb elemeit, az emberiség jövőjét meghatározó összeesküvés szálaiba úgy ragad bele önkéntelenül a jó történetre fogékony játékos, mint légy a pók hálójába. A hosszú távú szavatosságra pedig a multiplayer hiánya ellenére garancia a többféle lehetséges befejezés, amelyek a játék folyamán meghozott döntéseink jutalmaként élhetünk át. Továbbá az sem elhanyagolható fegyvertény, hogy ha a mellékküldetésekre és a helyszínek felfedezésére is fordítunk időt, akkor a végjátáshoz szükséges órák száma húsz-huszonötötől ötven fölé is ugorhat.

De ne is higgyetek nekem, inkább próbáljátok ki magatok, hiszen ha egy dolgot megtanultam a *Deus Ex: Human Revolution* révén, az nem más, mint hogy mindenki hazudik. **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

GameStar

CHAVALIER

Pontosan ilyen *Deus Ex*re vártak a rajongók. Vannak ugyan hibái, de egyik sem kapitális.



HARDVERIGÉNY:

Win 7/Vista/XP, 2 GHz kétmagos CPU, 1 GB RAM, NVIDIA GeForce 8xxx vagy Radeon HD 2xxx, 8,5 GB tárhely

- + végig izgalmas és fordulatos történet
- + magas újrajátszhatósági érték
- + erős szerepjátékos és lopakodós részek
- gyengébb lövöldözések
- kopottas grafika
- időnként butus MI

89

Warren Spector se tudna jobbat

A SARIF INDUSTRIES BIZTONSÁGI FŐNÖKÉT MEGFELELŐEN FEJLESZTVE RÖVID IDŐRE SZINTE TELJESEN LÁTHATLANNÁ VÁLHATUNK



KIADÓ Microsoft Game Studios **FEJLESZŐ** Gas Powered Games **RÖVIDEN** Az Age of Empires Online egy klasszikus Age of Empires-elemekre épülő, PvP-t és közösségi elemeket tartalmazó valós idejű stratégia/városmenedzsment.

Fogj egy régi legendát és szervezz köré online közösséget!

//Gyu

ENNYI ÉV UTÁN ELÉG FURCSA VOLT EGY ÚJ AGE OF EMPIRES JÁTÉKKAL ISMERKEDNI, főleg úgy, hogy gyakorlatilag mindenki számára „elérhetővé tették”. Ez persze nem baj, sőt nagyon hasznos dolog lehet, de ez együtt jár például azzal, hogy a grafikai megjelenés bizony a 2008-as szinten áll, viszont legalább a nagy 20 éves PC-jén is elfut. Elvégre valamit valamiért...

ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΝΑ ΠΑΙΞΕΙ

Bár ez nem ógörög, de azért megpróbáltam „hiteles” lenni. Az alcím magyar jelentése: ingyen játszható. Ez a marketingcspás egyik fő iránya, amelybe nem lehet belépni, hiszen tény, hogy a játékkal bárki ingyen játszhat a Games for Windows klientsen keresztül, annyit tolhatja, amennyit akarja, vagy ameddig tart a történet. (A készítők szerint több mint 40+ órát lehet vele játszani, ami azért lássuk be, elég tisztességes.) Mindehhez olyan, az eddigi

Age of Empires játékokban nem látott dolgokat is kapunk, mint a közösségek, a kooperativitás, az Elite mód, a testre szabhatóság és perzisztens játékelmény. Szép szavak, nem? Gyorsan nézzük is át, mit kap, aki nem fizet egy árva petákot sem. Két ősi civilizációt: a görögöket és az egyiptomiakat, nemsokára megjelenő új civilizációkat (kelták és perzsák érkeznek még ez évben), emellett érdekes küldetéseket, csatákat, chatet és a többiekkel való trade lehetőségét. Az ingyenesen játszók részt vehetnek PvP-csatákban, építhetik és látogathatóvá tehetik a fővárosukat. Nincs szintmegkötés sem, akár a maximális szintig is eljuthatnak, mindezt tök ingyen, csak internetelérés kell hozzá. Emellett pedig szerencsére csak egy buggal találkoztam, amikor a hajók rángatózni kezdtek. Ezúttal ráadásul jobban felügyelték ezúttal a hitelességre; történelmileg helytálló, vagy legalábbis létező eseményeket, népeket vagy helyszíneket vettek elő, nemcsak tiszta fikció a játék. Ez pedig nagyot dob a szoftver élvezeti faktorán.

VIPER, RED LEAF, WATER, RED LEAF, SH, QU, VULTURE, MOUTH

Azaz magyar fordításban vipera, vörös levél, víz, vörös levél, sh, qu, keselyű,

száj. Akár hiszitek, akár nem, egy hieroglifa fordító szerint ez felel meg az angol „finishing quest” kifejezésnek. Az Age of Empires legnagyobb pozitívuma a questelés. A saját főváros, Spárta és az adott civilizáció fővárosa mind-mind questhubok, ahol a küldetésadó NPC-k folyamatosan felkiáltójelet viselnek a fejük felett. Szerencsére a játékban nem az MMO-k általánosan elterjedt „megkaptad a questet és most loholsz oda” módszertana működik, hanem egy egyszerű küldetesképernyőn kell megnyomni a küldetést elkezdő gombot, ami automatikusan odavisz, ahova kell. Az online questelés lehetősége a játékban több okból is zseniális: egyrészt olyan típusú játék lett az Age of Empires-ből, ahol tényleg olyan questhubok jönnek létre, amelyeken át ki lehet számolni, hogyan lehet előrelépni. Másrészt mi szabjuk meg a fejlődést, amihez a random loot járul hozzá pluszként: minden egyes térképen gondosan keressük meg a kincset, ugyanis a küldetésekért kapott jutalmakon kívül ez az egyedüli lootlehetőség. Térképenként 2-4 örzött láda található, amelyekben sokszor alapanyagok vagy pénzért eladható „szemét” van, de előfordulnak bónusz tárgyak is, ennél fog-



A környezettudatosság fontos dolog – parkot a felhőkarcolóknál mellé!



2004-ig az Age of Empires franchise-ból, tehát az összes játékból és a kiegészítőkből több mint 15 milliót adtak el.



2011 végéig garantálják a havi ritmust



AGE OF HISTORY

Hárman voltak



AGE OF EMPIRES

Megjelenés: 1997. október 15.
Hardverminimum: 90 MHz CPU, 16 MB RAM, 80 MB merevlemez, 1 MB VGA

Dizájnerek: Rick Goodman, Bruce Shelley, Brian Sullivan
Értékelések: Gamerankings 87%, MetaCritics 83



AGE OF EMPIRES II

Megjelenés: 1999. szeptember 30.
Hardverminimum: 166 MHz CPU, 32 MB RAM, 200 MB merevlemez

Dizájnerek: Bruce Shelley
Értékelések: Gamerankings 92%, MetaCritics 92



AGE OF EMPIRES III

Megjelenés: 2005. október 18
Hardverminimum: 1,4 GHz Intel vagy AMD CPU, 256 MB RAM, 2 GB merevlemez, 64 MB VGA

Dizájnerek: Bruce Shelley
Értékelések: Gamerankings 82%, MetaCritics 81

va tehát lehetőleg egy ládát se hagyjunk ott soha (általában az alapküldetések kivégzése után jártam ezeket végig).

Még egy jó tanács: bár tudom, hogy sokan szerettek rohanni, hiszen az a frankó, ha minél előbb fejezünk be egy questet, ezen játék esetében kicsit lassítsunk le, hiszen nem hajt a tatár, ugyanis ha hagyjuk az ellenfelet építkezni és emiatt fejlődik, sokkal több katonát/épületet termelhet, amelyet mi le tudunk mészárolni/rombolni és azokért bizony XP jár. Szóval nem feltétlenül az jár jól, aki eszetlenül rohan – mondom ezt akkor is, ha tisztában vagyok a különböző játéktílusokkal és preferenciákkal. Úgy gondolom, egyes küldetések hangulatára (szerencsére igen sokféle van) hamar rá fogunk érezni a játékosok, mivel ez nem egy bonyolult játék. Túlerőben kell lenni, le kell rohanni az ellenfelet és kész.

GYÁRTÁS, FEJLESZTÉS

Ezek azok a dolgok, amelyek valójában újdonságot jelentenek az MMO-k között. A városunkban ugyanis többféle termelőüzemet működtethetünk, az alapanyag-előállítás mellett gyártathatunk különféle tárgyakat is, vásárolhatunk legyártatható tervrajzokat, megadhatjuk a manufaktúránknak, hogy mit és hogyan készítsen. Ebből szülehetnek jobb fegyverek, épületet erősítő technikák, bármikor bevezethető egységek. Itt álljunk meg egy pillanatra. Nagyon fontos tudni az utóbbiakról, hogy a városközpont (azaz town center) mellett jelennek meg és nem számítanak bele a lakosság számába. Ez akkor jöhet igazán jól, ha se időnk, se energiánk nincs arra, hogy a várost fejlesszük,



Mai színdarabunk címe: A Minotaurusz és serege. A közönség háttal nézi a modern darabot

de új csapatok viszont kellenének ilyen olyan okból. Lootban és bónuszként is lehet ilyen egységeket találni, de a legmegbízhatóbb, ha sajátot gyártunk, mivel ha az elfogyott, maximum csinálunk újat. Ne tétovázzunk bevetni őket, amikor kellenek, főleg ha már gyártani is tudjuk őket.

Ebben a kategóriában léteznek épületek is, azokat viszont oda tesszük, ahova csak akarjuk; ha van a zsebünkben egy-két őrtorony, azzal biza nagy meglepetést lehet okozni. Természetesen az ilyen cuccoknak van ún. „cooldownja”, nem is kevés, viszont megéri őket építeni, mivel ha ügyesek vagyunk, akár jól is taktikázhatunk velük.

A városokban nem építhetünk bármiből bármennyit, így érdemes felmérni, milyen alapanyagból szükségeltük majd a legtöbbet. Ha nagyon nem akarunk építkezni, akkor el is adhatjuk a cuccot – nem ömlik tőle a pénz, de legalább csordogál (ne feledjük, más játékosok is vannak a játékban, így velük is lehet tárgyakkal kereskedni, ami nagyon

fontos szociális aspektus). Egy a lényeg, meg kell gondolnunk, milyen irányban akarunk fejleszteni és építeni, mert nem lehet mindent elkészíteni, az épületek száma véges, a crafting hallban pedig a kezdetekkor csak két diszciplínát tanulhatunk meg, emellett inventory épületekből is mindössze öt a maximum, szóval csak ésszel. Szerencsénk az épületek java része „recikálható”; gyakorlatilag fel lehet őket szedni és újra tervrajzzá alakulnak.

PRÉMIUM MINDEN!

Ha már virtuális történelemről van szó, művelődjünk még kicsit: „prémium (azaz praemium,) szavunk jelentése szótáraink szerint »különleges teljesítményért kapott jutalom«. Ha e latin szó alakját megvizsgáljuk, két tagból álló összetételre bukkanunk. Az első elem a prae- előjárósó, amely összetételekben »előtt, előbb« jelentésű, amelyet olykor már pre- alakban írunk. (Lásd preludeum »előjáték«.) Szavunk második eleme az emere »venni, kiválasztani« jelentésű

igéből származik. E két szó eredeti jelentéséhez akkor jutunk, ha ismerjük azt a római katonai szokást, amely szerint nyertes csaták után a zsákmányt egy halomba hordták. Ebből elsőként azok választhattak maguknak, akik a vitézségükkel ezt kiérdemelték. Tehát a prémium »előbb választás«-t jelent!” – írta Federmyer István. A mi esetünkben a különleges teljesítmény 20 dollár leszurkolása a Premium Packekért. Ezek az *Age of Empires Online*-ban olyan tartalmi csomagokat jelentenek, amelyekben fizetés ellenében rengeteg extrát, bónuszt kapunk a picit szegényes alapjátékhoz képest – hiszen a játék ingyen játszható ugyan, de fizetésért élvezhető igazán. Lássuk tehát, hogy egy ilyen prémium csomag miket is tartalmaz majd. Általában egyes civilizációkhoz tervezik őket (egyelőre a görögökhöz és az egyiptomiakhoz), várhatóan mind-egyikük 20 dollárba fog kerülni.

Ritka és egyedi felszerelések: ez olyan (*WoW*-nyelven lila és narancssárga) különleges eszközöket jelez, amelyeket nemigen lehet megtalálni vagy gyártani a játékban. Azt ugyan nem tudom, hogy az ilyen eszköz valóban egyedi lesz-e minden játékosnál, de az biztos, hogy nagyon ritka. Ezek elvileg

bármik lehetnek, felszerelési tárgyak, épületbónuszok, egyedi dizájnok stb.

Tanácsadók: ugyanúgy megjelennek az inventory-nkban, mintha tárgyak vagy tervrajzok lennének, pedig „élő emberek”. Fejlettségi szintenként egyet ültethetünk belőlük a Tanácsadók Házába (Advisor Hall), s ha ott vannak, akkor bónuszokat, esetlegesen bónusz egységek vagy tárgyak készíttési lehetőségét adják. Például ha Bigus Dicus ül a tanácsban, akkor nagy fa... kalapácsos egységet is gyárthatunk, egyébként meg nem. Ilyen egységeket korábbi missziókon is kapunk „kölcsönbe”, csak hogy csorogjon a nyálunk. Ezek általában elég erős elit egységek, civilizációként és tanácsadónként mások. Persze szintenként több tanácsadó is létezik, de a Tanácsba csak egy ülhet, öt viszont le lehet cserélni, ha úgy gondoljuk. Érdekes rendszer, érdemes kipróbálni, ha úgy adódik.

Fejlődési fa (alias Tech Tree): természetesen az alap (azaz ingyenes) játékban is van fejlődési fa, amelynek felső ágain az egyszerűbb technológiákat, épületeket fejleszthetjük ki, azonban a prémium tartalmakat megvásárlók számára a fának elérhető egy legalsó része is, az úgynevezett Star Tech, azaz iga-

zán remek technológiák. Ez a fa utolsó sora, tehát mire ideér valaki, már legalább 20 szint felett járhat. Star Tech képességek mind a három elágazás alsó soraiban megtalálhatók, emellett nem mellesleg igen erős bónuszokat adnak. Úgy gondolom, már emiatt is érdemes egy prémium játékra beruházni.

PvP Spártában: az alapjátékban is vannak PvP-lehetőségek, azon-



Üdvözlöm a Fernando szőnyegbirodalomban!



Elfogytak az alapanyagok, a kapu már elefántokból épült





Bruce Shelley, mindhárom *Age of Empires* dizajnere manapság a Zynga alkalmazottja, és a *Farmville* után a *Frontierville*-en dolgozott legutóbb.

Katapultfalva lakói épp piknikre jönnek látogatóba



MEG KELL GONDOLNUNK, MILYEN IRÁNYBAN AKARUNK FEJLESZTENI ÉS ÉPÍTENI, MERT MINDENT NEM LEHET

ban a prémium verziókban több minden áll a rendelkezésünkre: mi állíthatjuk be a paramétereinket, valamint meghívhatjuk a barátainkat barátságos tornákra. Játshatunk rangsorolt játékokat is, ekkor a világranglista jelzi, mennyire is vagyunk jók. Csak ebben az üzemmódban használható a TrueSkill meccs-összehozó rendszer, amely igyekszik megtalálni a hozzánk hasonló tudású játékost, hogy mindig izgalmasak legyenek a meccsek. **Nagyobb inventory:** inventorynak a játék a városunkban található raktárpülleteket tekinti, amelyeket később természetesen lehet építeni is. Amikor indulunk, a prémium játékosnak több a helye.

Több ipari létesítmény: a prémium játékosok többféle workshopot építhetnek, amelyek alapanyagokat állítanak elő a craftoláshoz.

Craftermek: ezekből többféle is van, egységek bónuszaitól kezdve extra egységek és védelmi eszközök gyártásán át sok mindent lehet bennük készíteni.

Birodalompontok, alias Empire-points: ezek speciális pontok, amelyekért igen jó lootot lehet kapni a játék megfelelő boltjaiban.

Boltok a játékon belül a fővárosodban: ha valaki ellátogat hozzád, innen vásárolhat eszközöket, te pedig ezen pénzt, mármint játékon belüli aranyat kereshetsz.

TOVÁBBI PRÉMIUMOK

Abba belegondolva, hogy egy átlagos játékos mindent meg akar majd ven-

ni magának, lehet, hogy ez lesz minden idők legdrágább ingyenes játéka. Szóval nézzük tovább a fizetési rendszer különböző lehetőségeit.

Pro civilizációcsomagok: egy jó kis haszasért máris hozzá lehet majd jutni egy Pro csomaghoz. Miért is érdemes kifizetni ennyi pénzt? A Pro csomagban minden benne van, ami a Prémium civilizációban (az összes bónusz, update, miegymás), de azonnal 20-as szintűként indulunk, nem kell a kezdő kalandokat végigtötymörögni. Ez valóban igen hasznos lehet a türelmetlen játékosoknak, esetleg azoknak, akik unják a tutorial missziókat.

Booster csomag: ezeket a csomagokat 10 zöldhasúért lehet majd megvásárolni. Nem a civilizációkhoz adnak hozzá extrákat, hanem a térképhez és a küldetésekhez, illetve új játékmódokat tartalmazhatnak. A megjelenéskor rögtön elérhető lesz majd egy ilyen booster pack: a *Kréta védelme (Defense of Crete)* című kiegészítő Kréta szigetére visz el minket, amelyet egy hatalmas sereg támad meg, nekünk pedig minden erőnkkel meg kell védenünk. Álljunk össze egy barátunkkal csapatba, és harcoljunk az új jutalmakért és felszerelésekért – ez a dolog lényege. Aki ezt a boostert nem veszi meg, az nem kapja meg ezeket a küldetéseket akkor sem, ha görög prémium vagy Pro hozzáférése van.

Birodalmi extrák: öt dollárért lehet majd ezeket megkapni; leginkább „kozmetikai” jellegű bónuszokat adnak, azonban mivel meg lehet egymást láto-

gatni a játékban, így a készítők valószínűleg jogosan számítanak a játékosok digitális hiúságára. Ezek segítségével olyan tárgyakat és történelmileg ihletett építészeti darabokat kapunk, amelyekkel még inkább feldobhatjuk a fővárosunkat. A megjelenéskor a következők lesznek ezek közül elérhetőek: sokat termő bokrok (gyönyörű egyiptomi boggyós bokrok az egyiptomiak számára), csodás egyiptomi témájú szobrok és díszítések, görögjellegű bokrok és szökőkutak, ijesztő görög szobrok.

Hamarosan megkapjuk azt a naptárat is, amely folyamatosan mutatja majd, hogy milyen prémium tartalom kapható és milyen fog érkezni. Ebben a bizonyos naptárban már két birodalom (kelták és perzsák) és két be nem jelentett booster csomag is benne lesz.

FONTOS KÉRDÉSEK

A játékkal kapcsolatosan már elég sok mindent elmondtam, hivatalos adatokat és magánvéleményt is, azonban vannak olyan kérdések, amelyeket nem árt tisztázni, mielőtt megvásárolnátok az *Age of Empires Online*-t.

Sokakban felmerült például, hogy mennyi év hallgatás után miért pont most jött el az idő az *Age of Empires* online-osítására? Hiszen az utolsó *AoE III*-kiegészítő lassan négy éve jelent meg. A fejlesztők erre azt válaszolták: „Folyamatosan figyeltük, mikor érdemes a franchise-t folytatni. Megnéztük, hogyan játszanak a mai játékosok, s hogyan növekszik a közösségi élmény.

A PC-s játékvilág rengeteget változott, így az *Age of Empires* is. Most már nemcsak azt várjuk el tőle, hogy szórakoztasson, hanem azt is, hogy közösségeket hozzon létre, összekapcsoljon embereket, barátokat vagy akár ellenfeleket.”

Magához a játékhoz Windows XP, Vista vagy 7 operációs rendszer, szélessávú internetelérés és Games for Windows kliens futtatása szükséges. Tapasztalataim szerint az utóbbival sok mindenkinek meggyűlt a baja, például nagy nehezen sikerült beírni a kapott béta-kódokat a kliensbe, hogy letölthessük a játékot, de sehol nem jelent meg ilyen gomb vagy utalás. Véletlenül jöttem rá, hogy ki kell lépni a kliensből és újra kell indítani, hogy elinduljon a letöltés. Másoknál kompatibilitási zúrók, telepítési problémák voltak, az egyik bétatesztelő-jelölt ismerősöm például sosem indította el a játékot, mert a Games for Windows kliense nem volt hajlandó települni a gépére. Most őszintén: ha a steamesek meg tudják csinálni, más miért nem? Előre félek, hogy még mennyi mindenkinek lesz ebből gondja az éles megjelenéskor...

Következő nagyon fontos kérdés: mindig online kell lenni, ha játszani akarok? Tudjátok, emiatt voltak a botrányok az Ubisoft esetében. A válasz: igen, mindig online kell lenni, ha játszani akarsz. A játéknak nincs offline módja; ha megszakad az internetkapcsolat, akkor a küldetést újra kell kezdeni, bárhol is tartottunk benne, ami főleg hosszabb



Madnessius, a spártai főváros



küldetéseknel lehet igen kellemetlen. Természetesen nem kapunk büntetést, ha egy ideig nem játszottunk, maximum ha vannak offline termelő egységeink, akkor tele lesznek a raktárak. Ez nem az a játék, ahol megsemmisíthetik a városodat, amíg offline vagy. Magyarán a városod mindig ott lesz, amíg mennek a szerverek. A készítőik hangsúlyozták, hogy mindenki nyugodtan játszhat a saját ütemében, nem kell rohanni annak, aki nem akar. Aki heti egyszer félórát játszik, akkor az annyit fog. Minden ilyen jellegű játéknál fontos kérdés, hogy milyen sűrűn akarnak pénzt kihú... szóval milyen sűrűn jelennek meg az új tartalmak. A készítőik mindenkit megnyugtattak, hogy lesz mire költe-

ni a havi zsebpénzt, mert havonta jönnek majd a tartalmak, a már említett két prémium civilizáció (ahogy írtam, a kelták és perzsák), a booster packok és a többi. Ezzel 2011 végéig garantálják a havi ritmust; további időszakról egyelőre semmit sem tudunk. Utolsó, fontos kérdés a főváros kérdése, ugyanis ilyen nem volt a klasszikus *Age of Empires*ben. Gyakorlatilag ez egy questhub, vagy úgy is fel lehet fogni, hogy a játékos városa, amelyet úgy épít, fejleszt, ahogy csak akar, és amely meghatározza a civilizációját. A főváros folyamatosan online él, tehát olyankor is termel alapanyagokat vagy egységeket, amikor offline vagy. Ahogy már említettem, nem lehet megsemmisíteni, ha nem játszik az ember. Egyébként a fővárost nagyon sokféleképpen lehet fejleszteni; gyakorlatilag egyfajta mini városmenedzsment-programot is kapunk a sok-sok háborúskodás mellé. Emellett egyáltalán nem mindegy, milyen irányba fejlesztettük a várost, hiszen ez fogja a civilizációnkat is befolyásolni.

MI HIÁNYZOTT ÉS MI ZAVART?

Több wípe-nak köszönhetően nem sikerült túl magas szintre eljutnom, de így is elmondhatok néhány dolgot, ami hiányzott számomra. Leginkább az, hogy bár nagy birodalmat igazgatunk, sok a katonánk, alapanyagunk, szép a városunk, sa-

TÖK GÁZ; A ROBOTOK NEM BÍRTÁK

Inkább ölnek orkokat

A JÁTÉKOT EREDETILEG AZ EGYKORI ENSEMBLE STUDIOS-ALKALMAZOTTAKBÓL ALAKULT ROBOT ENTERTAINMENT KÉSZÍTETTE

Project S kódnéven a továbbfejlesztett Age of Empires III engine segítségével, ez lett volna a Robot első játéka. Az Age of Empires Online-t 2010. augusztus 16-án, tehát a megjelenése előtt egy évvel jelentették be. Azonban voltak gondok, így a Chris Taylor vezette Gas Powered Games vette át a fejlesztést. A „gázosok” a háttérben már egy ideje készültek erre tartalmi packok készítésével, a Robot Entertainment pedig maradt az orkoknál, hiszen nemsokára megjelenik a játékuk, az *Orcs Must Die!*



ját magunk számára egy inci-finci szoba sincs, ahol például trófeákat lehetne gyűjteni (hiszen vannak achievementek a játékban). A legnagyobb vezéreknél is szükségük van intim szférára, így jól jönne ide is egy saját szoba.

Emellett nagyon hiányzott a saját avatár lehetősége. Amikor meglátogatunk külföldi városokat, az utcákon NPC-k lődörögnek, de játékosok nem, pedig az lenne csak az igazán bombasztikus dolog. Meg egyébként is, egy saját képmást létrehozni több órás móka lehet sokaknak. Csak titkon reménykedem, hogy a hagyományos egyiptomi és ógörög ünnepeket meg lehet majd ülni legalább a fővárosban, remélem, ilyenkor lesz jó kis mulatság is.

Könyörgöm, Egyiptomban és a görögöknél nem volt kocsmá? Akkor nekünk miért nincs? Ott is lehetne infókat, titkos kincsestérképeket találni, questeket felvenni, sőtét zsoldosokat felfogadni, vagy ami épp eszünkbe jut. Persze nem tudhatom, hogy a

boosterekben mi lesz, de ez adta volna magát. Nem találkoztam tisztán tengeri csatával, pedig el tudnék egy-két útközetet képzelni olyan pályán, ahol nincs semmi, csak a tenger.

Bár a küldetések korrektek, hiányzott belőlük az intrika, illetve a heroikus sorozat. Nyugodtan lehetett volna valami jó kis hősi küldetésláncot betenni – bár ez nem halálos probléma, csak nekem tetszett volna.

Voltak még kisebb hiányosságok, amik feltűntek, de tényleg nem szeretnék kucakoskodni, elfogadom, hogy a játék olyan, amilyen. Viszont ami nagyon zavart, az az MI butasága. Elmondok egy konkrét esetet: mintegy 20 gyalogosal megtámadtam egy ellenséges tábor. Amikor mind ki volt jelölve, akkor a rájuk rontó ellenséges katonára katintottam, akit mindannyian megtámadtak, viszont az ellenséggel voltak parititások is, akikkel ettől kezdve a mieink nem is törődtek, összevissza rohantálva igyekeztek minél több házat lerombol-

ni, míg a 2-3 ellenséges parititás megverte az egész csapatot. Az a baj, hogy nem látom, hol lehetne a „taktikát” átállítani. Egyébként a gép gyorsabban jelöl ki és gyorsabban reagál, gondolom, ezzel kompenzálják, hogy buta, mint a tök. A harc maga ettől kezdve a káosz, minden valós időben megy, nem lehet egy pillanatra megállítani, és parancsokat kiadni. Ez persze nem akkora gond, az viszont már nagyon vicces, hogy az ellenfél városlakói eltévednek, így egy távolabbi begyűjtőhelyről mindenáron a mi táborunkon keresztül akarnak hazajutni... Arról nem is beszélve, hogy ha elég okosan támadunk, akkor a folyamatosan ránk rontó ellenséges csapatcskák még veszteséget sem tudnak okozni. Nyílt terepen menők vagyunk, de városi harcban készüljünk a legrosszabbra... Persze ez nem értékelés, csak figyelemztetés.

VAJON SIKER LESZ?

Az ingyenes játék is elég hosszú és van benne tartalom bőven, illetve a havonta ígért extrák is csak növelik a sztori hosszúságát, így a kérdésre adott válaszom egyértelműen igen, még akkor is, ha ezt árnyalhatja egy-két dolog. A grafikai motor például gyors, bár nem túl korszerű; a fejlesztők a dizájn terén az elődökhöz nyúltak vissza, mivel itt is fix kamerát alkalmaz a játék, pedig néha olyan jó lenne elforgatni a térképet. Emellett egyelőre nem lehet tudni, mennyi csaló lesz, de online játékokban mindig vannak; reméljük, nem teszük tönkre az élményt. A bétában elég kevés játékosal találkoztam, így a „nagy szociális élmény” bizony elmaradt, azonban remélem, hogy a nyilvános indulás után ezt is ki lehet majd érdemben próbálni.

Ami a legjobban emlélek, az az, hogy valóban tartani tudják majd a havi egy kiegészítőre vonatkozó ígéretet, mert akkor 1-2 éven belül elképesztően hosszú lesz az Age of Empires Online; még egy értékelésben sem láttam negatívumként, hogy „túl sok a kontent”. Úgy gondolom, hogy a játék mindenkinek meg fog felelni, legyen az kezdő vagy veterán RTS-kedvelő – érdemes lesz belenézni. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/age-of-empires-online

GameStar

GYU

Közösségi élményre fejlesztették az Age of Empires-t, de a grafikus motort is jó lett volna átírn.



HARDVERICÉNY:

2 gigahertzes processzor, VGA 128 MB, 1 GB RAM

- + szociális interakció lehetősége
- + rengeteg küldetés
- + prémium kontentek
- repetitív questek
- lassú fejlődés
- ósdi grafikus motor

82

Ingyenes játékként 95-ös érdemjegyet érdemelne





Ha elfáradnék kiveszek egy szobát a Bates hotelben



Ne aggódj, biztosan átférsz!

LIMBO

KIADÓ Playdead **FEJLESZTŐ** Playdead **RÖVIDEN** Logikai platformjáték, amit a színvakok is teljes pompájában élvezhetnek.



Egy videojáték épp annyira rendelkezhet művészi értékkel, mint egy zenei album vagy egy film

//kacor

Limbóláz!

EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT, egy fekete-fehér világban élt egyszer egy néma kisfiú,

Limbo. Limbo egy kódos este éppen a fűben feküdt a roppant rengetegben, amikor is arra ébredt, hogy elaludt. Pár percig még a csillagokat bámulta, amíg a játékos meg nem nyomta az egyik gombot a billentyűzetén, majd felkelt és elindult, hogy piciny testét óriáspókok gubózzák be, pengék transzírozzák szét, bennszülöttek lőjék pozdorjává, géppuskák lyuggassák ki, nagyfeszültségű kerítések süssék porrá vagy épp forró lángok hamvassák szénessé. Ez a kisfiú volt Limbo.

MI FÁN TEREMSZ, TE FIÚ?

Ha az eddigiekből véletlenül nem derült volna ki, a *Limbo* egy logikai platformjáték, ahol egy enyhén szólva nehezen ledolgozható karmával rendelkező kisfiút irányítunk, aki bizony kismillióféle, brutálisabbnál brutálisabb módon hal meg, ha netalántán nem jövünk rá rögtön az adott feladat megoldására. És nem fo-

gunk. Ami egyrészt jó, mert a fejlesztők végig látványosabbnál látványosabb halálnevekről gondoskodtak a Darwin-díjra több kategóriában is pályázó hősünk számára, és így a szadistább játékosok a nehezebb fejtörők okozta frusztrációjukat szegény pici Limbón nyugton levezethetik.

A *Limbo* – a (nomen est omen) Playdead nevű dán indie fejlesztőcsapat XBLA-n és PSN-en már óriási sikert aratott játéka – végre a PC-kre is megérkezett! A port tökéletes: mindössze a nyilakra és a Ctrl-ra lesz szükségünk Limbo tökéletes irányításához. A játékban egy összefüggő területen 39 fejtörőt kell megoldanunk (ezeket a játék fejzetnek hívja), ezt 4-5 óra alatt abszolválhatjuk is, ha ráérünk a játék sokszor elvont logikájára.

A *Limbo* fejtörőiben a fizika épp akkora szerepet játszik, mint a ritmusérzés és a logika. Az első pár rejtvényt még az erdőben oldjuk meg, ahol óriáspókok, köpöcsöves bennszülöttek, szakadékok és guruló sziklák veszélyeztetik cseppet

szerencsétlen hősünk életét. A későbbiekben a környezet előbb civilizáltabbá, industriálisabbá, majd egyre absztraktabbá válik: a fákat fémdobozok, mágnesek, liftek váltják fel, míg a játék utolsó negyedében a változó (tatható) gravitáció válik a legfőbb ellenfelünké, ám ugyanakkor a megoldás egyetlen kulcsává is.

A *Limbo* fejtörői végig változatosak, nincs két rejtvény, amit hasonló módszerrel kellene megoldanunk. A játék elején az atmoszféra varázsol el minket, a fejtörők másodlagosnak tűnnek a frissen megismert csodavilág bebarangolása közben, míg a játék második felére a környezetek egyszerűbbé, kevésbé varázslatosá, viszont a fejtörők jóval izgalmasabbá, komplexebbé, fantáziadúsabbá válnak. Nemegyszer tíz percet gondolkodtam a lehetetlennek tűnő megoldáson, hiszen külön frusztráló, hogy mindössze menni és ugrani, valamint tolni-húzni tudunk, mégis könnyen elakadunk. Ilyenkor bizony hülyének érezzük magunkat. Sokszor annyira kétségbeestem, amikor úgy tűnt, hogy csak egy milliméter hiányzik ahhoz, hogy átjussak a szakadékon, hogy hosszú percekig próbálgattam újra az ugrást, holott a játékban hinni kell: a fejtörők megoldása sosem igényel billentyűzsonglörködést, a megfejtés mindig logikus és elegáns, kivétel nélkül az összes „ó, hogy pont erre nem gondoltam?!”-élménnyel ajándékoz meg minket. A fejtörők fokozatosan nehezednek, épp olyan ütemben, hogy a kihívás folyamatosan megmaradjon, de sosem fogjuk dühünkben a fejünket egy pár hegyes karóba verni, ahogy azt Limbo annyiszor tette kalandja során.



Nem lépek rád, mert balszerencsét hoz



Ez a kép azért érdekes, mert nem szerepel a játékban

i A játék sötét, deprimáló, nyugtalanító világa ellenére minden korosztály körében óriási sikert aratott: a Metacriticnél jelenleg 90 százalékon áll az összes kritika átlaga. A 10 eurós ár a játékidőhöz mérten ugyan nem olcsó, de a *Limbo* minden játékos számára kihagyhatatlan élmény.

legeltaláltabb, amivel az elmúlt évtizedben játszhattam. Utoljára talán a *Heart of Darkness* nevű platformjáték próbálkozott hasonlóan karakteres környezet megalkotásával, de az eredmény igen harmatos a *Limbo* fantasztikus, rabul ejtő világához képest.

Történet természetesen nincs (szerencsére!), az egész játék olyan, mint egy jobb ambient album, vagy mint az az állapot, amikor félálomban lebegünk az ágyunkon – csak éppen közben igen keményen dolgozik az agyunk. A hab a tortán pedig a morbid humor, amit újra és újra értékelünk, amikor egy utolsó pillanatban elrontott feladatsorozat legvégén a fejünket ledarálja egy láncfűrész, míg aláhulló testünk egyszerre szakad szét és ég szenné a magasfeszültséggel átítatott tüskéken, miközben a háttérben egy lányka akasztja fel magát. Hát nem aranyos?

Zene nincs túlzottan, ami meg van, az is inkább egy-egy kitartott hang, mint dalam vagy dallamötredék. Épp a prezentáció tökéletessége miatt zavart, amikor a fémdobozok a földön úgy koppannak, mintha fából lennének, vagy amikor a fémfelületen ugyanolyan zajt keltenek a lépteink, mint a betonon vagy a földön (bár lehet, hogy csak én kerestem a kákn is csomót).

A körköröség, kilátástalanság érzetét csak növeli, hogy a játék végén épp arra a rétre térünk vissza, ahol a játék elkezdődött.

MEGÜTI A LIMBO-LÉCET?

A játék szinte tökéletes. Negatívumként még azt sem tudom felhozni, hogy az autosave mellett nincs más lehetőségünk menteni, hiszen ez csak a kihívást növeli, na és a feszültség érzetét, amikor egy három lépcsőből álló feladat harmadik, legnehezebb lépése előtt tudjuk, hogy ha elszúrjuk, megint végigszenvedhetjük az első két, nagy nehezen teljesített akadályt. A játékidő öt órája során végig tudnak újat mutatni a pályatervezők, a feladatok megoldása sosem válik rutinná, mindig meg kell állnunk gondolkodni kicsit, a megoldások sosem kézenfekvők, de mindig kitalálhatók. Az egyetlen negatívum talán az, hogy a második végigjátszásnál már nemigen kell gondolkodnunk, hiszen ismerjük a fejtörők megoldásait, így a meglepetések híján az élmény már csak árnyéka az első kalandnak.

A prezentáció csillagos ötös, emellett pedig a koncepció és a kivitelezés is remek. Azoknak mindenképp meg kellene mutatni a *Limbo*-t, akik elutasítják a gondolatot, hogy egy videojáték épp annyira rendelkezhet művészi értékkel, mint egy zenei album vagy egy film. A játékosok olyan audiovizuális élményben részesülnek, olyan félelmetes utazásban, amelynek meglepetéseit, drámai fordulatait és túlvilági helyszíneit tett első bizonytalan lépéseiket még jó ideig nem felejtik el. A *Limbo* nem egyszerű platform-, logikai vagy épp horrorjáték. A *Limbo* élmény, amit meg kell tapasztalni. **CS**

Nyaralni visz az álomhajó



CSEND LEGYEN, MERT NEM HALLJUK A SZÉPET!

A játék prezentációja áll-leejtős. A fekete-fehér világban a fűszálak hullámnak, a pillangók repdesnek, a háttérben fénycsóvák sütnek át a felhőkön, a pókok óriásiak, a fények és az árnyékok pedig titokzatos jelekként vetülnek a fák törzsére és a fűszálakra. Végig úgy érezzük, hogy álomvilágban járunk – erre ráerősít a bizonytalanság érzete, hiszen nem tudjuk, hol vagyunk, kik vagyunk, merre tartunk és miért, csak érezzük, hogy menni kell, bár ezer veszély vár ránk, és ha százszor meghalunk is, mennünk kell tovább, újra kell próbálkoznunk, csak hogy aztán még borzalmasabb módon halállozzunk el – akár egy igazi lidérces álomban. A játék hangulata, atmoszférája a

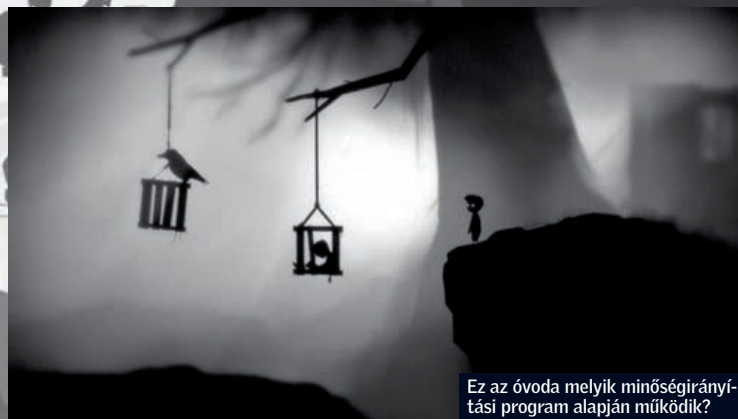
A MAINSTREAM JÁTÉKOK ALKONYA?



A PLAYDEAD VEZETŐJE, DINO PATTI EGY INTERJÚBAN ÍGY FOGALMAZOTT: „Az emberek túl gyorsan elkényelmesednek a megszokott dolgok tengerében – annyira, hogy lassan elvesztjük a képességet, hogy új irányokban gondolkodjunk. A mainstream játékokat szerintem épp az ilyen csóllátó emberek készítik. Fogod, amit már ismernek, kicsit átszínezed, ha pedig két dolog között kell döntenet, a statisztikákra támaszkodsz.”



Amíg nem jönnek a rovarirtók, remélem, még van időm bepakolni a kofferba



Ez az óvoda melyik minőségirányítási program alapján működik?

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/limbo

GameStar

KACOR

Üstökös az indie játékok egén.



HARDVERIGÉNY:

2 GHz CPU, 512 MB RAM, Shader 3.0, 150 MB HDD

- + atmoszféra
- + prezentáció
- + remek és változatos fejtörők
- rövid
- rövid
- játszottuk volna még

95

Fehéren-fekétén remekmű



Majdnem hibátlan Populous után-
érzés budget áron

FROM DUST

KIADÓ Ubisoft **FEJLESZŐ** Ubisoft Montpellier **RÖVIDEN** Porból lettünk, de ha ügyesek vagyunk, nem leszünk porrá Eric Chahi, az *Another World* készítőjének legújabb, *Populous*-stílusú játékában, a *From Dust*-ban.

Látjátuk, olvasuim, szümtükkel, mik vogymuk: isa, por és 3D-s pixel vogymuk

A POPULOUS MINDENKINEK MEGVAN? Tudjátok: az a híres 1989-es játék, amely-lyel egy addig ismeretlen dizájn-er, Peter Molyneux megalkotta a „godgame” kategóriáját, majd saját magát is a „god” kategóriába emelte, ahonnan azóta le sem akar jönni... **No és az *Another World*öt ismeritek?** Egy másik klasszikusról van szó; az 1991-es oldalnézetes akció-kalandjáték műfajt teremtett és szintén egyetlen ember nevéhez: Eric Chahi francia dizájn-erhez lehet kötni. A nehezen kiejthető nevű srác (annál is inkább, mert a franciák sohasem ejtik a „h” betűt) ezúttal a legújabb játékánál a *Populous* ősrégi receptjé-hez nyúlt.

„FÖLDMŰVELÉS” FELSŐFOKON

A PC-re és Xbox Live-ra egyaránt megjelent *From Dust* tehát isten-játék a javából, azonban van benne egy csavar, amely mégiscsak megkülönbözteti a többitől. Míg a műfaj legtöbb darabjában totális uralmad van minden és mindenki felett, ad-

dig a *From Dust*-ban „pusztán” a földet tudod alakítani, a népednek nem tudsz parancsolni, viszont az anya-földet olyanná formálhatod, amilyenné akarod. Például ha azt szeretnéd, hogy a „nép, az istenadta nép” átkeljen egy folyón, akkor homokot szórhatasz bele, vagy akár meg is fagyaszthatod. Szomjúhozik a nyáj a sivatag kellős közepén? Nem kell mást tenned, mint egy kis óázist teremtened a homokban és már is megmenekültek. Cunami fenyegeti a falvadat? Építs gyorsan természetes gátakat, így megmentheted a lakosságot a fulladásos haláltól. Hasonló módon fakaszthatasz folyókat, állíthatasz meg vulkánkitöréseket, tehetsz lakhatóvá sziklás hegységeket és sok minden egyebet is megtehetsz, amely a terraformáláshoz kapcsolódik. Másra nem vagy képes, viszont ezáltal mégis nagy- emelheted a civilizációd.

TOTEMRE HÍVÁS

Hogy miképpen? Nos, bár azt ugye nem tudod befolyásolni, hogy az em-

berek mit csináljanak, viszont irányíthatod őket, hogy merre menjenek. A célod az, hogy elérjék azokat az isteni nagyságodat igazoló totemeket, amelyek a térképeken vannak elszórva. Amikor elég ember ér oda épen és egészségesen, akkor úgy döntenek, hogy ők most honfoglalnak egy jót és elkezdik építeni egy falu alapjait. A játék elején csak ezzel kell foglalkoznod, viszont ahogy egyre jobban haladsz előre a sztoriban, úgy válik a *From Dust* egyre nehezebbé. Bizonyos térképeken például időlimit sűrgeti a tevékenységünket, amelyet túlhaladva valamilyen elkerülhetetlen katasztrófa következik be, például a már említett cunami vagy tűzhányó, amely mindent és mindent elpusztíthat. Mivel eleinte még nincs elég varázslatod, hogy megvédj az embereid-eket ezektől, sietned kell a pálya befejezésével, később viszont már megtanulod a szükséges bűvigéket, amelyekkel gátat szabhatasz a katasztrófáknak. Újabb és újabb varázslataidnak köszönhetően aztán

//BadSector



i Eric Chahi legelső játékát, az azóta játéktörténeti klasszikussá vált *Another World*t teljesen egyedül készítette, még 1991-ben Commodore Amigára, majd PC-re, ami annak idején hatalmas teljesítménynek számított, lévén igazi AAA-s címről volt szó.



Homok a szélben



Oda se mer nézni



Még egy hét diéta, és elbújhat egy seprűnyél mögött



DEUS EX MACHINA

A buta emberiségnek kell egy kis isteni közbeavatkozás

EZEN A NÉGY KÉPEN LÁTHATJUK A JÁTÉK LÉNYEGÉT: hullámok ártától, vagy a vöröslő, halálosan veszélyes lávafolyamoktól kell megmentenünk a dőre emberiséget, akik néha szinte lemmingek módjára haladnak a vesztük felé.

HA AZT SZERETNÉD, HOGY „AZ ISTENADTA NÉP” ÁTKELJEN EGY FOLYÓN, AKKOR HOMOKOT SZÓRHATSZ BELE

egyre jobban befolyásolhatod a történéseket és alakíthatod a környezetet is: tüzeket olthatsz el, vagy akár bizonyos tereptárgyakat egy fekete lyuk segítségével el is tűntethetsz.

AZ ŐSÖK TITKAI

Ahogy egyre jobban haladsz előre a játékban, úgy lelsz rá olyan információkra, amelyek az Ősökre és arra vonatkoznak, hogy milyen volt az élet ezen a földön, mielőtt minden megszűnt volna létezni. A korábban említett totemek eredetileg azt a célt szolgálták, hogy emléket állítsanak azoknak a népeknek, amelyek annak idején itt éltek. Ha egy falu megszűnik létezni, ezek a totemek tárolják azt az információt, amelynek segítségével egy másikat emelhetsz. Nem mindig találhatók azonban megfelelő helyen, ilyenkor egy jobb helyre is elhelyezheted ezeket, ha az előfeltételeket teljesítetted. Ha pedig egy adott térképen minden feladatot végrehajtottál, akkor a néped egy, a következő térképhez tartó átjáróhoz vezetheted. Mindegyik helyszínen egyedi és egyre nehezebb kihívások várnak rád...

„ISTENI” GRAFIKA – KISEBB FÖLDHÖZRAGADT TÖKÉLET-SÉGGEL

A *From Dust* vizuális világa összességében igazán szemet gyönyörködtető. Érdeemes kiemelni a víz, a hömpölygő vörös láva, illetve a többi természeti jelenség megvalósítását is,

amelyek tényleg fantasztikusan néznek ki. Amikor először táru szemünk elé, ahogy egy cunami egy sziget oldalához csapódik, új földrészeket kialakítva, majd a tenger visszahúzódik, egészen elképesztő látványt nyújt. Ennek köszönhetően igazi élmény a tengerek, folyók és tavak vizét irányítani. Amilyen szépek a folyadékeffektusok a játékban, sajnos annyira közepesnek mondható a játék megjelenítésének többi része. A *From Dust* textúrait alacsony felbontásról húzták fel magasabbra, így sokszor homályossá válnak – különösen a messzi nézetekből. A fák ide-oda ugrálnak, ahogy scrollozunk a térképen, a messzi földeket pedig mintha egy összezsírozott lencsén keresztül látnánk. A meglehetősen elnagyolt textúrákért azért kárpótolnak a különféle objektumok (házak, emberek stb.) ábrázolásai, amelyek szintén ott vannak a szeren.

LEPOROLHATJUK?

A *From Dust* összességében egy rendkívül hangulatos, addiktív játék, amely csak apróságok miatt nem vált tökéletessé. Az említett grafikai ügyetlenségek mellett az emberek mesterséges intelligenciája (útkövetése) sincs a topon és rendkívül bosszantó, amikor beakadnak valamilyen nem létező tereptárgyba, vagy egyszerűen csak nem tudnak eltalálni a totemig, holott szabad az út előttük. Bár az apró tökéletlenségek miatt Monsieur Chahi játéka nem vált igazi klasszikus-

sá, mégis igazán élvezetes, jó kis *Populous*-utánérzést nyújt, amelynek köszönhetően nosztalgiával gondolhatunk vissza az egykori játékelményeinkre. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

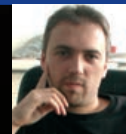
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

gamestar.hu/from-dust

GameStar

BADSECTOR

Most sem szór homokot a szemünkbe M. Chahi.



HARDVERICÉNY:

2 GHz Dual Core CPU (Intel Core 2 Duo vagy Athlon X2), 2 GB RAM, 256 MB GPU, GeForce 8xxx vagy Radeon HD3xxx

- + remek, addiktív, *Populous* idéző játékmenet
- + a grafika összességében szuper, különösen az effektusok
- a jónépek mesterséges intelligenciája és útvonalkövetése néha sírnivaló

85

Istenjáték egy játékestentől



Ennek már hiába tapogatták a pulzusát

CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

KIADÓ Ubisoft **FEJLESZTŐ** Volition **RÖVIDEN** A *The Cartel* szakít az eddigi klasszikus westernmillióval. Ezúttal az 1800-as évek vadregényes időszak helyett a modern idők Los Angelesébe kerülünk, három zúros zsaru szerepében.

Ahol tényleg csak volt egyszer egy Vadnyugat

//BadSector

HÁROM RÁZÓS ÉLETŰ ZSARU A FŐSZEREPLŐJE a *Call of Juarez* legújabb részének, amely ezúttal a megszokott westernvilág helyett a modern időkbe kalauzol el minket. A játék lényege persze most sem változott: továbbra is egy többszereplős FPS-t kaptunk, amelyben a legelején el kell döntenünk, hogy a három kényszerűségből együtt dolgozó zsernyák közül melyiket szeretnénk irányítani.

A LAZA, A CSINIBABA ÉS A CSÚF (ITT NINCS „JÓ”)

És hogy kik ők? Egyikük sem az a jófé-sült, jól öltözött, talpig becsületes detektív, az egyszer biztos... Az őszes hajú, sebhelyes arcú, rendkívül macsó Ben McCall például hiába dolgozik az LAPD kötelékében, mégis igazi vadnyugati hősnek képzelet magát: cowboykalapot és övet visel, és egy olyan szakadt, hosszú kabátot, amelyeket a Sergio Leone-féle westernfilmek hősei szoktak. Ő egyébként az előző részek McCall nevű hősének a leszármazottja, tehát nagyjából ez az egyetlen szál, amely ezt a játékot a sorozathoz köti. Jellemző módon Ben barátja – és egyben egyik besúgója – mindenki „ba-

rátója”, lévén egy népszerű prostitúció van szó.

A nem túl illusztris trió második tagja, ha lehet, még gázosabb. Eddie Guerra a Los Angelesben működő DEA ügynöke, amely a Drug Enforcement Administrationnek, tehát kábítószer-ellenes ügynökségnek felel meg. Eddie kábítószer-ellenessége odáig terjed, hogy a terjesztőket ugyan lecsukja, de a helyszíneken talált drogot aztán szépen lenyúlja és a saját kereskedőinek adja tovább, hogy zsíros hasznót zsebeljen be belőle. Ezt mi magunk is tapasztalhatjuk majd a játék során, lévén akció közben megtehetjük, hogy amíg a társaink nem figyelnek oda, addig gyorsan felmarkolunk egy kis anyagot, esetleg olyan bizonyítékot tüntetünk el a helyszínről, amelynek a rendőrséghez kerülése kellemtelen lenne számunkra. A rendkívül laza Eddie egyébként mexikói származású és erős akcentussal löki a sódert, így a három karakter közül szerintem ő a legeredetibb figura. A csapat női tagja az FBI kötelékében dolgozó Kim Evans, akinek a szeme előtt nagyjából azért tényleg a törvény betartása lebeg – feltéve, ha nem a bűnöző öccséről van szó. A tesó ugyanis a Los Angeles-i bandák egyikének tagja

és a nővérekére hárul a feladat, hogy állandóan elsikálja a testvére stiklijait, sőt még szabadon is eressze, ha a srácot elkapják. Szóval mindegyik főszereplőnek valami van a füle mögött...

WINNERS USE DRUGS

Az egyjátékos játékmódban a három karakter egyikét irányítva fogunk társainkkal egy mexikói drokartell nyomába eredni. A drogkereskedelem persze szinte már-már megszokott Los Angeles világában, az ombrék azonban most kisé elvetették a sulykot, mivel felrobbantották a DEA központját, jó pár rendőrt megölve az akcióval – Eddie is csak azért úszta meg, mert éppen akkor egy telefonhívás miatt az épület előtt tartózkodott. A háromfős csoport célja, hogy kiderítsék, konkrétan ki vagy kik a felelősök a merényletért, illetve milyen beépített kormányügynökségi tagok lehetnek még sárosak. Miközben a kartell fejét próbáljuk elkapni és felelősségre vonni, hőseinkkel Los Angeles és Kalifornia utcáiban, sikátoráiban, valamint Arizona, Új-Mexikó sivatagjain keresztül kalandozhatunk, majd végül Juarezbe fogunk eljutni. Bár a karakterek viszonylag érdekesek – mondjuk szimpatikusnak egyiket sem nevezném, legfel-

I A *Call of Juarez* megjelenését botrányok is övezték, ugyanis a mexikói lakosság követelte, hogy tiltsák be a játékot, lévén rossz fényben tünteti fel őket. Jogos lenne a felháborodás? Nos, a „nem zörög a haraszt...” típusú esetéről van szó: az elmúlt két évben ugyanis 6000 ember halt meg az igazi Ciudad Juarez városában a drogereskedelemhez kötődő erőszakos cselekmények révén.

Jellemző módon Ben barátjánője mindenki „barátjánője” – lévén egy népszerű prostiról van szó



Akár a vadnyugaton



Felhúznád az ablakot? Huzat van



Bumm a fejbe, s halott vagy, haver

jobb talán Kimet –, ám a sztori eléggé átlagos, és nem fogjuk lerágni a tiz-körmünket, amíg a játék végére nem érünk, hogy jaj, mi lehet itt a hatalmas csavar.

GOLYÓZÁPORBAN

Erőszakos cselekményekben pedig aztán jócskán lesz részünk, az egyszer biztos. A *Cartel*ben sokkal inkább az állandó akción fekszik a hangsúly, mint az előző részekben. Valószínűleg fél Mexikó a címben szereplő kartellnek dolgozik, olyan tömegekben rontanak ránk a rosszfiúk. Szerencsére nem szenvedünk hiányt megfelelő arzenálban és lőszerben, így gond nélkül irthatjuk a bandatagokat. Hogy a hosszú távon kissé monotonná váló és nem túl változatos öldöklést feldobják a készítők, időnként fedezékbe vonulós, helyezkedős részekkel is nyakon öntötték a játékot. Ez a taktikai elem tényleg jót tett a programnak, különösen akkor, ha nem egyedül, hanem hármásban küzdünk. Nem túl eredeti, de azért jópofa megoldás az is, hogy a pontos lövések nyomán kapunk egy kis bullet time-ot: ilyenkor már akkor golyót küldhetünk az ellen burájába, amikor az még a pisztolya és levegő után kapkod. Ezt leszámítva a *Cartel* tűzpárbajai nem túl vérforralóan izgalmasak és kidolgozottságuk nem mérhető például a *Black Op*shoz vagy a *Crysis 2*-höz. A játék megjelenítése is a nagy átlag szintjét súrolja.

ROSSZARCÚAK

Bár a grafika nem csúnya, de azért ennél már láttunk részletesebben kidol-

gozott Los Angeles-t az *L.A. Noire*-ban. Az erdős pályáknál sem fogjuk a *Crysis* első részét felemlíteni, hacsak nem azért, hogy konstatáljuk: a négy éve kijött játék grafikája még mindig kenterbe veri néhány frissebb címét. A robbanás-effekték kidolgozása például elég rusnya, amit hamar észre fogunk venni, lévén a játék első küldetésében kifejezetten az lesz a feladatunk, hogy robbantgassunk. A fontosabb szereplők kidolgozása szódával elmegy; bár nem kifejezetten részletes, de legalább feledtetni tudja ezt az eredeti külsejűk. A rosszfiúk általában hamarabb kapnak fejlődést, mint hogy elméláznánk grafikájuk kidolgozásán, de az biztos, hogy összességében ez is a nagy átlagot képviseli. Érdekes még megemlíteni a járművek fizikáját, ami gyenge kettest érdemelne, ha iskolai fizikáról beszélnénk. Oké, érthető, hogy nem *Grand Theft Auto*-szint volt a célkitűzés, de ha már van a játékban vezetőrs rész dölgivel, akkor nem ártott volna kicsit korrektebbül kidolgozni. Zeneileg sem arattak maradandót a készítők: a szokásos akciójátékos csúrdöngölőt hallhatjuk mindenhol.

KÁR VOLT A VADNYUGATÉRT...

A *Call of Juarez* igazi sárnya a westernvilág megjelenítésében rejtett, ezért is kár, hogy ebben a részben nagyjából ugyanazt kapjuk, mint bármilyen más akciójátékban. Az első két *Call of Juarez* a sztori szintjén is felülmúlta ezt a részt, különösen a második rész, a *Bound in Blood*. Grafikailag a *Bound in Blood* valahogy kidolgozottabb is volt, ami ki-

csit azért elszomorító a sorozat fejlődése szempontjából. Bár ez a rész sem lett rossz, ám kétségtelen, hogy a sorozat leggyengébb darabja. Mi mindenesetre a következő részben várjuk vissza a jó régi westernvilágot... **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/call-of-juarez-the-cartel

GameStar

BADSECTOR

Kár volt a Vadnyugatért és az összecsapott játékmenetért...



HARDVERICÉNY:

2 GHz kétfmagos processzor, 2 GB RAM, 256 MG GPU, DirectX 9.0c, Windows 7/Vista/XP

- + laza, vicces karakterek
- + pörgős akció
- ami monotonná válik
- ragyogott már szebben is a Chrome Engine

64

Pár dollárral többért volt egyszer egy Vadnyugat?

SUPER STREET FIGHTER 4 ARCADE EDITION

KIADÓ Capcom **FEJLESZTŐ** Capcom **RÖVIDEN** A világhírű *Street Fighter* verekedősjáték-sorozat negyedik részének legteljesebb kiadása szerencsére PC-re is megérkezett.

Ha szeretted a Street Fightert, ezt imádni fogod! //EndreMan

jes verziója, a *Super SF4 Arcade Edition*.

AZ UTCAI HARCOSOK LEGENDÁJA

Azt hiszem, sőt ki merem jelenteni, hogy a *Street Fighter*-franchise minden idők egyik legismertebb videojáték-sorozata. Az a klasszikus, amit még a nem játékos emberek is ismernek, és szinte biztos, hogy ti is ismertek valakit, aki játszik/játszott valaha vele, sőt nagy eséllyel ti magatok vagytok azok. Az első SF-játék megjelenése idején az arcade pénzbedobós gépek grafikája jelentősen szebb volt, mint az otthon elérhető minőség, így jómagam is, és az egész akkori gamergeneráció órákat töltött el a gép mellett, zsebpénzét húszasokra váltva szórva tele kisebb vagyonokkal a környékek azóta megszűnt játékkermeit. (Wizard's a Ferenciek terén, valaki?)

NEGYEDIK SZEZON, HARMADIK RÉSZ

Maga a sima *Street Fighter 4* 2009 júliusában jelent meg PC-re, és bár azóta konzolon több verzió is napvilágot látott (például a *Super Street Fighter 4*, illetve DLC-k

sokasága), PC-n ezek a kiegészítések eddig nem voltak elérhetők. Amennyiben örült *Street Fighter*-mániások vagyunk és minden karaktert a végtelenségig kiismertünk az alapjátékból, akár szomorkodhatunk is a várakozás miatt, mégis mindenképpen jó hír, hogy a PC-s *Super Street Fighter 4 Arcade Edition* minden létező DLC-t és kiegészítést tartalmaz, ami csak megjelent 2009 óta. Ráadásul a program ára is 1-2 ezerral alulmarad a szokásos díjszabáshoz képest.

A TECHNIKA ÖRDÖGE

Mint említettük, a PC-sek kimaradtak a 4-es sorozat eddigi fejlődéséből, ezért nekik több újdonsággal is szolgálhatunk az alapjátékhoz képest. Minden harcosnak ezúttal két ultra kombó áll a rendelkezésére, amelyek hatásai több karakternél teljesen megváltoztak. Veterán SF4-játékosoknak is érdemes újra kipróbálni minden karaktert. A harcosaink speciális támadásai nem lettek nehezebben előhozhatók, a szokásos hadoukenek avagy felütések, és tűzlabdák, pörgőrúgások (Tatsumaki Senpuukyaku – ezt fejből, de tényleg!) megmaradtak, ahogy szeretjük őket. Az igazi nehézség a jó időzítésben rejlik, hiszen ha megfelelő ütemben hasz-

náljuk a támadásokat, indulhat a kombó és pontosó. Külön extra elismerés jár például azért is, ha egy szuper vagy ultra kombóval sikerül bevinnünk a harc utolsó végzetes ütését. Az alapverzió óta természetesen a karakterek erőviszonyain is csiszoltak még egy kicsit, de ezek a kicsi változások jó eséllyel már nehezebben tűnnek fel az átlagos játékosnak. Mivel az ördög a részletekben rejlik, lássuk pontosan a számokat: a teljes csapatunk most 39 harcosból áll, 25 volt az alapban, ehhez 10 jött a Super verzióval konzolokon és négy új harcos az Arcade Editionban. Minden karakter az első pillanattól játszható, senkit sem kell „unlockolni” és belevethetjük magunkat az arcade módba. Ebben a módban eléggé banális átvezető rajzfilmek hivatottak némi szint vinni a játékba, teljesen feleslegesen. Ezek a sztorik annyira bugyuták, hogy még egyszer is kinszenvedés belepillantani egybe, javaslom azonnali átugrásukat. Nagy öröm volt viszont az alap 4-es SF megjelenésekor a bónuszpályák visszahozatala, szerencsére ez most is megvan. Az arcade mód vége felé le kell győznünk egy úgynevezett riválist, aki karakterenként más (Ryunak például Ken, természetesen), majd jöhet egy fantáziadús főboss, aki egy javítóintézet-

NEM PANASZKODHATUNK mostanában a felhozatalra mi, PC-sek, nem sok konzolekkluzív cím jelenik meg, amiért érdemes lenne krokodilkönnyeket hullajtani. (Sajnos év végén azért kimaradunk majd egy-két jó dologból.) Azonban ha van egy játéktípus, amiben a PC-sek nem dűskálhatnak, az mindenképpen a verekedős játékok csoportja. Jelenleg talán három nagyágyú jelent meg a közelmúltban: a *Mortal Kombat* legújabb része, a *Marvel vs. Capcom 3* és a *Street Fighter 4* sorozat legújabb, abszolút tel-



I Bár a *Street Fighter* első része 1987-ben jelent meg, a sorozatot az emberek többsége mégis a sokkal sikeresebb második résztől számítja, vagyis 1991-től. Érdekes, hogy a játék koncepciója azóta semmit sem változott, sőt amikor elkezdték 3D-be helyezni a karakterek mozgását, a rajongók visszakövetelték az eredeti játékmenetet.



PC-N JELENLEG EZ A LEGTELJESÉBB MULTIPLAYER VEREKEDŐS JÁTÉK!

beli napközis foglalkozáson véletlenül lenyelt egy ötvenkilós üveg jin-jang gömböt. Bár a legújabb *Mortal* sztori módja jobban sikerült az *SF4* arcade módjánál, de mégsem érzem túl nagy negatívumnak ezt, ha a játék egészét nézzük. Hogy miért is van ez?

EGYEDŰL NEM MEGY

Mert természetesen bármennyit is toljuk a játékot egyedül a gép ellen, ez csak felvezetés lehet az igazi harc színtere előtt, aminek nem más ad helyet, mint maga az internet! A játék szinte tökéletes multiplayer móddal rendelkezik. PC-n erre a Windows Live rendszerét használhatjuk, amely nálam a program tesztelése során remekül működött. A legnagyobb móka a Ranked meccsek játszása, mivel ilyenkor a küzdelem során olyan pontokat nyerhetünk, amelyeket hozzáad a játék az online *SF4*-profilunkhoz. Kezdetben alulról indulunk a harcosok ranglistáján, de a fentebb említett pontok megszerzésével egyre előkelőbb osztályba sorolnak be minket. Dicséretes dolog, hogy az ellenfelek kereséskor beállíthatjuk a harcosok szintje szerinti szűrést, ezáltal elkerülhetjük, hogy kis kezdő „D”-s harcosként egy „A+” besorolású, feltehetően koreai elmebeteg úgy megverjen minket, hogy moccanni se tudjunk. Online „megjelenésünkhöz” Windows Live nevünk mellett különböző logókat és érdekes aranyköpéseket is társíthatunk, amelyek mintegy jutalomként jönnek elő, ahogy haladunk előre a ranglistán. Vigyázat: pontokat nemcsak nyerhetünk, hanem el is veszíthetünk, amennyiben nem győztesként hagyjuk el a játékteret. Sajnos ezért csal néha 1-2 ideggyenge ellenféllel, hogy bontja a netkapcsolatot a küzdelem utolsó pillanatában, ha biztos vesztesre áll, aggodalomra azonban semmi ok, a program erről is vezet statisztikát, így az ilyen csalók könnyen kiszűrhetők.

AZÉRT MÉG JÓL MUTAT

A grafika nem okoz túl sok meglepetést. A karakterek nagyon jól néznek ki, érdekesek, remekül kidolgozottak. Persze nem

feltétlenül reális ábrázolásra kell itt gondolni, hanem inkább arra, hogy remekül illenek a *Street Fighter* univerzumba, és igen részletgazdagok. Sajnos a háttereken már több helyen észrevehetően elég gyenge minőségű textúrák, amelyek valószínűleg a konzolos múltból erednek, mégis ezek hangulata is tökéletes, semmilyen probléma sincsen velük. Igazából így 2011 közepén, egy átlagos gamer PC-nek gond nélkül futtatnia kell ezt a játékot. Ha pedig erősebb gépünk van, és ráengedjük szokásos antialiasing és anisotropic filtering kettőst, már tényleg egy szavunk sem lehet.

Egy *Street Fighter* játékhoz nem kell ennél több! Az irányítás teljesen szokásos, de controller nélkül bele se kezdünk, sőt mint megtudtam, a profik manapság már arcade stick gamepadokkal nyomják...

TORNASORBA

Összegzésképpen mindenképp el kell mondanom, hogy nem kell aggódnunk azoknak, akik félnek a konzolportoktól. A programról nem lehet megmondani, hogy alaptól nem PC-re fejlesztették, a grafikai beállítások és a menük remekül működnek, és az online játékhoz való Windows Live, ami az Xbox Live rendszer feladatait látja el, tökéletes. Igaz, én a menükben



Több tisztelet járna az idősebbeknek!



Ez bizony 39, se több, se kevesebb

is controllerrel navigáltam, mintha konzol lenne.

PC-n jelenleg ez a legteljesebb multiplayer verekedős játék! A programot mindenképp ajánlom azoknak, akik nagy *Street Fighter*esek voltak, a sima negyedik részzel is élvezni fogják az újításokat. Illetve azoknak is ajánlhatom, akik annak idején

valamiért nem tudták megvenni az eredeti *SF4*-et, de ismerik, és érdeklődtek a sorozat után, így vásárlás esetén most már mindenképp ezt a verziót válasszák. Aki azonban eddig sem érdekelt a *Street Fighter*, azoknak ez sem fog semmi örömet okozni, hiszen bár újdonságokat ad, de nem reformálja meg magát a *SF*-rendszer. **GS**



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

GameStar

ENDREMAN

A *SF* negyedik szériája ezzel lett igazán teljes, a maga stílusában majdnem hibátlan alkotás.

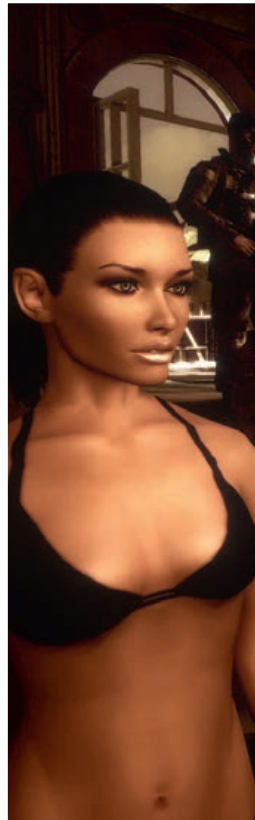
HARDVERIGÉNY:

Windows XP/Vista/Windows 7, Intel Pentium 4 2.0 GHz, 1 GB RAM, NVIDIA GeForce 6600-tól felfelé (kivéve: NVIDIA GeForce 7300), VRAM: 256 MB vagy ATI Radeon X1600 és felfelé, tárhely: 4,5 GB

- még mindig remek a *SF*-hangulat
- kiforrott, gyors harc
- hibátlan multi
- dedós sztorimód

88

Találkozunk a multiban, de ha elverték, balhé lesz!



SHADOW HARVEST: PHANTOM OPS

KIADÓ Viva Media **FEJLESZTŐ** Black Lion Studios **RÖVIDEN** Tömeggyilkolás TPS kis bujkálással és két főszereplővel.

A simlis és a szende Afrikában

//SleepyFace

A BLACK LION STUDIOS EGY új, ígéretes csapat, régi nagy öregekkel a fedélzeten, akik régóta jelen vannak a játékiparban. A stúdiót 2007-ben alapította Martin J. Schwiezer Hannoverben, aki 1991-től dolgozik az iparágban.

Olyan veterán, profi csapatot gyűjtött maga mellé, akikkel (célkitűzésük szerint) megreformálhatja a játékipacot és a játékok által biztosított élményt. A csapatban számos nagynevű programozó kapott helyet, akik

névéhez nagyszerű játékok fűződnek, úgy mint a *GTR*, *GTR2*, *X – Beyond the Frontier*, *Neocron*, *The Guild*, *Red Ocean*, *Car Tycoon*, *Bermuda Syndrome*, *Augustus*, *Napoleon* és még számos program.

A *Shadow Harvest: Phantom Ops* nagyon ígéretesnek tűnt, mind koncepciójában, mind az új csapatnak köszönhetően akár az év játéka is lehetett volna. Sajnos nem lett az. Nagyon rosszul teljesített, olyan jellegű élményt ad, mintha egy 2004-es, első generációs Xbox-játékkal játszanánk. PC-s játékról van szó, viszont igen sok konzolos beütéssel találkozhatunk a programban. A történet 2025-ben játszódik és sajnos (vagy hála istennek) csak single player módot tartalmaz, hálózatlan ki sem próbálhatjuk.

A SIMLIS ÉS A SZENDE

Ami érdekessé és különlegesebbé teszi a játékot egy hagyományos First Person Shooternél, az a játék koncepciója. A jó zsarú-rossz zsaru, a jin-jang, a fekete-fehér, a nő és a férfi karakter szembeállítás a izgalmassá teszi az egész szituációt, hiszen két teljesen ellentétes karaktert ismerhetünk meg, akik tökéletesen másfajta harcmodort alkalmaznak.

Két hősrünk Aron Alvarez és Myra Lee, akik „kérésük” ellenére kerülnek egy csapatba. Mindkettőjüket Afrikába küldik akcióba (azon belül Szomáliába), hogy kivonják a forgalomból a gonosz Karim Kimoseine-t, aki a szerencsétlen Szomáliában élő népeket sanyargatja.

Aron egy igazi Rambo, imádja a lőfegyvereket és a szemtől szembeni harcot. Nem fél semmitől, nem fél a haláltól, fejfel megy a falnak is. Lényeg, hogy patakokban ömöljön a vér, ropogjon a géppágyú és folyamatos legyen az akció. Nincs kedvenc fegyvere, számára mindegy, mit hord magánál, csak hangos legyen, és minél alaposabban pusztítson. Myra teljesen más – egy igazi kémhölgy, de abból is a gyönyörű fajta. Legjobban a Briliáns csapatból Sean Connery mellett játszó Catherine Zeta-Joneshoz hasonlíthatnánk, emellett Angelina Jolie karaktere is eszünkbe juthat a Wanted című filmből. Akár szerelmesek is tudnánk lenni belé. Karcsú, kecses, speciális fekete latexruhában szerepel, a bujkálásra és a rejtőzködésre specializálódott. Láthatatlanul és hangtalanul lopózik az ellenfelei mögé, és sohasem kegyelmez. Kedvenc fegyvere a hangtalan nyílpuska. Általában a pályákat, illetve pályarészeket

a hősökre szabták; Myrával úgy kell végigcsinálnunk egy pályát, hogy az ellenség ne fedezze fel őt, Aronnál pedig a minél nagyobb pusztítás a cél. Két hősrünk a háborús Mogadishu utcáin találkozik, ahol elhatározzák, hogy a lövöldözést és robbanóanyagok szakértelmét kombinálják a rejtőzés tudományával.

AZ ÖRDÖG A RÉSZLETEKBEN REJLIK

A játék egyik újdonsága az auto-cover system, ami annyit jelent, hogy ha egy te reptárgy elé kerülünk, amely alkalmas lehet fedezéknek, a karakter rögtön fedezékként használja azt és bebújik mögé. Ez jó dolog lenne, ám legtöbbször bosszantó, hogy a közelharcban karakterünk egyszer csak fedezékbe vonul, amikor szemtől szembe lönek ránk. A fedezékből pedig nem lehet egérrel kibújni, hanem hátrálnunk kell, így hagyhatjuk el a fedezékként szolgáló te reptárgyat.

A játék másik érdekessége, hogy piros körvonallal megjelöli a pályán az előttünk lévő ellenségeket, akik ránk támadnak, így akár négy szobával arrébb elhelyezkedve is tudjuk, hogy hányan próbálnak az életünkre törni.



Te meg én, két lángelme



Az álcázás mestere



Szemtől szemben

Ez célzásnál és headshotoknál segíthet, de a játék titokzatoságát és realitását teljesen tönkreteszi. Emellett az ellenfelek MI-je borzasztó, sokszor 10 ember között rohangálunk, akik teljes erőből az a vesztünket akarják, de mindhiába, életben maradunk, a halálos golyózápor ellenére is.

Ha Myra nyílpuskával megöl egy katonát 500 méterről, és a hullát egy másik katonára észreveszi, rögtön riadóztatja a bázist, ám ilyenkor az összes katona rögtön tudja, hogy hol vagyunk és ránk támadnak. Úgy tűnik tehát, hogy nemcsak mi látunk át a falakon, és nekünk jelöli a játék pirossal az ellenfeleket, hanem a gép és a gonosz afrikai kalózok is ugyanígy látnak minket.

Emellett ami nagyon bosszantó volt, az az automata mentési rendszer. Nem menthetünk bármikor a játék folyamán, csak checkpointoknál ment a játék a rendszer kénye-kedve szerint bizonyos időközönként, ám az állomások helyét nagyon buta módon határozták meg. Nem egyszer előfordult negyedórás, húszperces lopakodás, számítógép-hackelés és lövöldözés után, hogy Myrával meghaltunk, és előről kellett

kezdenünk az akciót mindkét karakterrel. Sőt nem elég, hogy a pályát újra kell kezdenünk, de végig kell nézni a pálya elején levő videót is, amelyet szintén nem ugorhatunk át, akárhogy is nyomogatójuk egerünk gombját vagy az Esc billentyűt. Annak ellenére, hogy két karakterünk jelleme, harcmódora nagyon különbözik, emellett a legtöbb pályán mindketten szerepelnek, egymást segítve (a Tab billentyű megnyomásával bármikor válthatunk köztük), mégis a játék lineáris menete miatt a *Shadow Harvest: Phantom Ops* nem tudta kiaknázni a benne lévő lehetőségeket. Bizonyos pályarészeket csak az egyik karakterrel vihetjük végig, a másik karakterrel eleve kudarcra vagyunk ítélve. Így nem kapjuk meg azt az örömet, hogy más-más harcmódot használva, kreatívan megoldjunk egy kihívó szituációt – egyik karakterrel akár kicsit könnyebben, a másikkal hardcore-abban.

A CSÚF VALÓSÁG

A menük megjelenése nagyon steril. Nem mondhatnánk, hogy csúnya, de teljesen életelen és mű, akár a műanyag márvány.

A VILÁG LEGISMERTEBB KÉMNŐJE

Mata Hari rulez!



MATA HARI A VILÁGTÖRTÉNELEM LEGISMERTEBB KÉMNŐJE, az élettörténete nagyon kalandos. 18 éves korában egy újsághirdetésben a holland gyarmati hadsereg kapitánya feleséget keresett magának, a házassággal pedig a fiatal lány, Mata Hari bekerült a felső osztályba. Párizsban cirkuszi lovas lett és festőknek állt modell, igazi karrierjét azonban egzotikus táncosként kezdte, ekkor vette fel a Mata Hari nevet. 1917-ben a német katonai rádió egy kémről beszélt (H-21-es kódnevvel), aki segített a német hadseregeknek. A francia titkosszolgálat lehallgatta az üzenetet és a kémét Mata Hariként azonosították. Párizsban végül letartóztatták, Németországnak való kémkedéssel és közvetlenül 50 000 katona halálával vádolták. Bár a vádak nem tudták bizonyítani, sortűz általi halálra ítélték.

ARON EGY IGAZI RAMBO. IMÁDJA A LŐ-FEGYVEREKET ÉS A SZEMTŐL SZEMBENI HARCOT

Szép-szép, de egy 2011-es kiemelt TPS-től nem ezt várnánk, ráadásul teljesen a *CoD* betetőzőlédalára hajaz. Maga a grafika realiztikus ugyan, ám nagyon „művészi”. Hangulatában a *Call of Duty 4*-re hasonlít, de olyan érzésem volt, mintha az egész programra ráengedtek volna egy szépieffektet, amittől nagyon furcsák lettek a színek, olyan őszi sárgás-narancsos-barnás jellegűek, a fényhatások pedig teljesen eltörlődtek. A fényes tárgyak, lámpák szinte vakítanak, minden mást elnyomnak, az árnyékok pedig néhány helyen olyan sötétek, mintha egy barlangban sétálnánk túszzsákkal a fejünkön (hogy hűek maradjunk a játék hangulatához). A kontrasztot teljesen magasra állították, akár egy elrontott, túlexponált kép esetében. Mintha előző esti túlzott sörözésből ébredve, eléggé másnaposan a fény agyunkig hatolóan bántó fájdalmat okozna. A tereptárgyak is sterielek, az interakció pedig nem áll másból, hogy a golyó nyomán lyuk marad a tárgyakon, vagy éppen átmegy rajtuk, mintha ott sem lennének. Amikor egy nagy harckocsi megy el egy pálmafa mellett, vagy éppen egy helikopter száll le, akkor a fák meg sem mozdulnak a légörvény hatására.

A játék zenéje, a hanghatások és a párbeszéddek sem állják meg a helyüket; néha annyira amatőrnek tűnik az egész, hogy kár is szót pazarolni rájuk, bár egy-két helyen belebotolhatunk olyan eltalált dallamokba, amelyek igazán jól illenek az afrikai környezethez. Ami még borzasztó, az az interakció a többi karakterrel. Egy másik szereplővel való beszélgetés olyan, mintha egy csukott szájú, vigyázzba állított viaszbabával társalognánk, akinek semmilyen érzelmét nem tükrözi a hangja és az arca.

A nagy várakozások nem hozták sajnósan azt a minőséget, amit a játékosok megérdemelték volna a Black Lion Studios által készített *Shadow Harvest: Phantom*

Ops-ban. A nagyszerű ötletet, a két főhős kettősségét nem tudta kihasználni a játék, a gyenge megvalósítás miatt a *Shadow Harvest* csak egy rossz, hagyományos, lineáris TPS maradt. A grafikai hiányosságok és néhány bosszantó hiba gyorsan felejthető játékká tette az idei év egyik „nagy” sikervárományosát. [GS](#)

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

GameStar

SLEEPYFACE

Jó ötlet, sok lehetőség, silány megvalósítás.



HARDVERIGÉNY:

Windows XP SP3/Vista SP2/Windows 7, 3.0 GHz P4 vagy Intel Core 2 Duo 2 GHz, 2 GB RAM, 10 GB merevlemez

- az ötlet nagyon jó
- Myra nagyon szerethető karakter
- nyár van, nyár!
- grafika, zene
- MI
- frusztrálóan távoli checkpointok

50

Talán válassz inkább másik játékot



- Gyere le!
- Te gyere fel!

Ezt okozza a forgalomszervezés hiánya

ELEMENTS OF WAR

KIADÓ Kalypso Media **FEJLESZTŐ** Lesta Studios **RÖVIDEN** Valós idejű stratégiai játék, amiben a tankok és a helikopterek mellett az időjárást befolyásoló, természeti csapásokat generáló fegyverek is szerephez jutnak.

Derült égből villámcsapás

//Chavalier

JELEN ÉVÜNK NEM ÚGY FOG bevonulni a történelembe, mint az az időszak, amikor a stratégiai játékok hívei úgy érezték, elérkezett a tejjel-mézszel folyó Kánaán. A szűkebb rétegeket kiszolgáló HC-címek, valamint a körökre osztott művek között nem egy akadt, amit mármár kiválóan is nevezhettünk, ám a populárisabb RTS-vonalon szinte példátlan pangás figyelhető meg. Lényegében tökéletes a pillanat arra, hogy kevésbé ismert csapatok anélkül hívják fel magukra a játékosok figyelmét, és anélkül arassanak sikert, hogy egy ismert franchise hátszele dagasztaná a vitorlájukat.

A szentpétervári Lesta Studio előtt is ott állt a lehetőség, hogy megmutassa, mire képes. Ennél azért biztos többre.

VIHARFELHŐK

A nem túl távoli jövőben az amerikai hadsereg azzal kísérletezik, hogyan tud

mesterségesen természeti katasztrófákat (tornádó, hurrikán, földrengés, vulkánkitörés stb.) előidézni. Bizonyára nem hallottak még a régi mondásról, miszerint megégeti magát, aki a tűzzel játszik. Jött is tűz rendesen, meg víz, meg minden, ami csak elképzelhető, és olyannyira felgyorsult a klímaváltozás, hogy az országok gazdasága képtelen volt alkalmazkodni. A gazdaság összeomlását törvénytörően követi a társadalmi szabályok és morális gátak megszűnése. Ebben a kaotikus helyzetben találja magát Paul Wilson, az amerikai hadsereg századosa, a történet központi szereplője. Az ő egyenruhájába bújva próbáljuk meg helyreállítani a rendet, és leszámolni mindazokkal a csoportokkal, amelyek a kísérleti fegyverek megszerzésére törekednek.

„TERMÉSZETI” CSAPÁSOK

Bevallom férfiasan, megpróbáltam megszeretni az Elements of Wart, de nem sikerült. Már akkor kényelmetlenül mocorogtam székemben, amikor megláttam, hogy nincs többszemélyes játékmódja, vagyis az újrajátszhatósági faktor mellé egy nagy nullát vagyok kénytelen bigygyesztetni. Ebbe beletörődve indítottam el a kampányt, és vártam, hogy történjen valami. Jó sokáig kellett várnom, mert még a hosszú eligazítás után is csak töltött és töltött a játék. Végül csak elkezdődött a móka, gondoltam, én balga, mígnem leesett, hogy még végig kell csinálnom a szájbarágós tutorialt (nem lehet átugrani). Amint kezdetét vette volna az első éles küldetésem, azonnal menteni

akartam. Nem jött össze, újra kellett indítanom a gépet. Később nem ismétlődött meg a tünet, ezért egyértelmű bizonyíték híján nem jár pontlevonás.

Az Elements of War játékmenete a magyar Joint Task Force-éra emlékeztet, vagyis minden misszió kezdetekor meghatározott számú és különféle funkciójú kéttalpas (gyalogos), kerek (például Hummer), láncfalpas (Abrams) és rotoros (többek között Apache) áll a rendelkezésünkre, és velük kell az erősen szkriptelt, számos átvezető jelenettel kísért feladatokat teljesíteni. Ha kellemetlenkedik az ellenség, és tetemesek a veszteségeink, hívhatunk utánpótlást a feladatok sikeres abszolválásáért járó taktikai pontokért cserébe. A legnagyobb gondot azonban nem az ellenséges MI okozza majd, hanem a WASD billentyűkhöz kötött kamera körülményes kezelése és egységeink béna útkezelése. Tiszta szerencse, hogy bármikor meg lehet állítani az időt, hogy úgy osszunk parancsokat, különben esélyünk sem lenne a győzelemre.

ESŐ UTÁN KÖPÖNYEG

Személy szerint dicséretesnek tartom a Kalypso Media azon igyekezetét, hogy számos elhanyagolt projektet karoljon fel, ám egy ponton illene meghúzni a határt. Nem biztos, hogy minden játékot érdemes megmenteni, majd nem kevés költséggel kiadni. A Lesta Studios legutóbbi munkája sajnos pontosan ilyen, még több patch után sem érzem azt, hogy megérett volna arra, hogy a nagyközönség elé lépjen. Igazán kár érte, hiszen jó mó-

ka volt földrengéssel megpuhítani az ellenség védelmét, vagy EMP-robbanással leszedni a támadó helikoptereket, csak épp az üdvösséghez kevés. **CS**

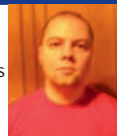
AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

GameStar

CHAVALIER

Így kell elrontani egy jó ötletet. Több odafigyelés és kivitelezés mellett nem fejejtünk el.



HARDVERIGÉNY:

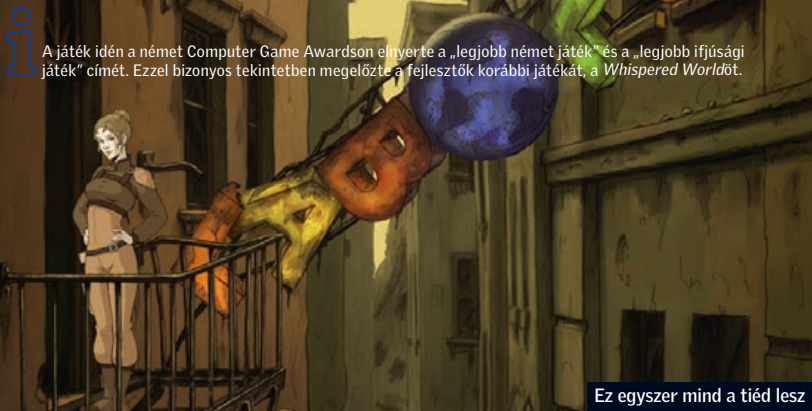
Windows 7/Vista/XP, Pentium 4 3 GHz processzor, 1 GB RAM, 256 MB grafikus kártya

- ⊕ természeti csapások
- ⊕ részletes modellek
- ⊖ nincs multiplayer
- ⊖ borzalmas kamerakezelés és útkezelés
- ⊖ optimalizálatlan, bugos

62

Vihar helyett futó zápor



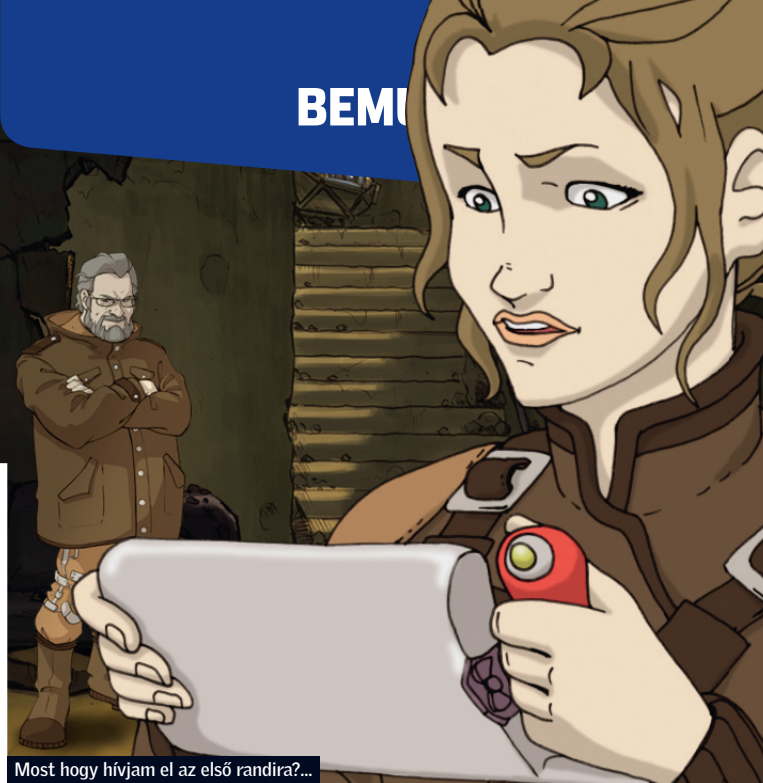


A játék idén a német Computer Game Awardson elnyerte a „legjobb német játék” és a „legjobb ifjúsági játék” címét. Ezzel bizonyos tekintetben megelőzte a fejlesztők korábbi játékát, a *Whispered World*-öt.

Ez egyszer mind a tiéd lesz



Tuti, hogy a Vaterán vetted ezt a hajót?



Most hogy hívjam el az első randira?...

A NEW BEGINNING

KIADÓ Lace Mamba Global **FEJLESZTŐ** Daedalic Entertainment **RÖVIDEN** A *New Beginning* olyan, mint egy Jókai-regény: ha küzdünk érte, hogy megszeressük, sokat ad cserébe.

Az első öko-bio-thriller kaland

//kacor

A NÉMET DAEDALIC TÖBB ÉVE fejlesztői a kalandjátékát, ami meg is látszik az eredményen, ugyanis a játék igen sokat markol. A kérdés csak az, hogy mennyit képes fogni belőle?

SOKAT MARKOL

Bent, a nyugdíjba vonult tudós remete-ként él egy hegytetőn megbújó faházban Norvégiában. Családjától elhidegült a túlzásba vitt munka miatt, de már a szakmája sem érdekli, rég nem akarja megmenteni a világot. Korábban az algákat tanulmányozta potenciális új energiaforrásként. A cinikus, alkoholistá és nem utolsósorban nagy bajszú Bentet egyedül a pszichiátere és a városban elköltött ebéd köti a társadalomhoz, amíg egy helikopter le nem száll az előkertben. Fay, a pilóta segítséget kér Benttől: állítása szerint időutazó, 2500-ból érkezett, amikor a klímaváltozás és az emberek felelőtlen életmódja tönkretette a planétát. A megmaradtak a föld alatt élnek, csakhogy elkülönülten egy új természeti katasztrófa, és a bolygó órákon belül elpusztul. Fay és csapata tudja, hogy Bent az egyetlen, aki megmentheti az emberiséget. Így kezdődik az uszkve 8 órás játék. A *New Beginning* igazi oldschool kaland, az irányítása a *Broken Sword* vagy a *Monkey Island* sorozatot idézi. A jelenben és a jövőben is bejáráhatjuk a fél világot, a helyszínek pedig igen változatosak. Az átvezetők képregény-formátumban jelennek meg, ami igencsak szimpatikus megoldás. A történet elején némi felvezetés után Fayt irányíthatjuk, ahogy elmeséli a kalandját a

szkeptikus Bentnek, a történet azonban a játék második felében pörög fel igazán. Az üzenet világos: figyeljünk a környezetünk-re, ám a játék a szerethető, hiteles karaktereknek és a jól adagolt humornak köszönhetően mégsem válik tanmesévé. A kézzel festett, sokszínű hátterek, a remek zene és a hiteles karakterek mellett a program igazi erőssége a jól eltalált játékmenet; a fejtörők logikusak, változatosak és kihívást jelentenek, a nehezebbeket átgorghatjuk, a Space megnyomásával pedig az összes interaktív tárgy láthatóvá válik a képernyőn.

KEVESET FOG?

A minimalista főmenü a hangerő és a feliratok pöckölésén kívül másra nem is igen ad lehetőséget, még a képarányt sem állíthatjuk szélesvásznúra. Ha elindítjuk a játékot, egy rendkívül unalmas tutorialban találjuk magunkat – most komolyan, egy traktorszerű, ismeretlen funkciójú szerkezet összeszerelése mikor került a 10 legjobb kalandjáték-felütés toplistájára? A dramaturgia máshol is megbicsaklik, a játék elején sokat unatkozhatunk, a szadista fejtörők megoldására eleinte nincs sok motiváció. A dolgok aztán felgyorsulnak, és egy remek, epikus kalandban lehet részünk, mert a történet egyszerre emocionális, jól megírt és izgalmas.

Ámde az élményen sajnos sokat rontanak a hibák. A szinkron minősége hullámzó: Fay helyzettől függetlenül minden mondatát úgy hangsúlyozza, mintha tankönyvből olvasná. Az sem segít, hogy a németből történő fordítás igen kezdetleges, a mondatok sokszor hiteltelenekek, mesterkélték, a felirat

néha mást ír, mint amit hallhatunk. A remek történet – bár érezhető az eredeti változat nagyszerűsége – az angol verzióban kevésbé „jön át”.

Az animációk darabosak, olyan jellegűek, mintha diavetítést néznénk, a szájmozgás késik, a felolvasott mondatok egymásra csúsznak. A képernyők betöltése előtt és a dialógusok mondatai között hosszú másodperceket kell várunk. Rendszeresen olyan párbeszédopciók maradnak választhatók, amiket a cselekmény már bőven túlhaladott. Egyes tárgyak csak akkor válnak interaktívvá, ha előhoztuk őket egy bizonyos, sokszor nem kézenfekvő, más-hol történő cselekvéssel. Van, hogy egy párbeszéd-opció csak akkor válik elérhetővé, ha felvettük x tárgyat z helyen, holott a sztoriból már régen következne a megfelelő megoldás. Emellett sajnos a kép és a hang is sokszor „röccen”: a szinkron kattog, a kép villog, és túl sok a töltés, ami érthetetlen egy 2D-s point n' click kalandnál.

A *New Beginning* remek kalandjáték lenne rendhagyó, jól kitalált történettel, emlékeztet karakterekkel, csak éppen egy kissé elkésett, úgy 10–20 évet. A rossz szinkron elidegeníti a játékost, és a technikai hiányosságok lépten-nyomon tetten érhetők. Az esetben viszont, ha a kalandjáték-rajongók túl tudnak lendülni ezeken a hibákon, akkor elgondolkodtató, epikus történetet élhetnek át kemény, de logikus fejtörőkkel, reális történettel, szerethető karakterekkel és komoly üzenettel. Ha eljutsz a játék második feléig, nem fogod tudni letenni, Fay és Bent története, valamint a nagyszerű játék-

menet ugyanis csiszolatlan gyémántként csillog ebben a sok sebből vérző kalandban. Türelmes emberek, kezdjétek bele a játékba, kár lenne kihagyni! [GS](#)

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

GameStar

KACOR

A sok hiba sem homályosíthatja el a kaland nagyszerűségét.



HARDVERIGÉNY:

2 GHz CPU, 256 MB grafikus kártya, 2 GB RAM, 35 GB HDD

- élő karakterek, epikus, gondolatébresztő történet
- kézzel rajzolt helyszínek, remek zene
- nehéz, de logikus fejtörők
- gyenge szinkron, animációk
- sok töltés, hang- és képhiba
- technikai hibák

81

Csiszolatlan gyémánt

XBOX LIVE-AJÁNLÓ



Állatbarát megoldás



Ez az ösvény vezet a következő szintlépéshez

FEJLESZTŐ: BioWare KIADÓ: Electronic Arts

DRAGON AGE II – LEGACY

Terhes örökség

//Chavalier

FELTŰNŐEN SOKÁIG VÁRT A BioWare a *Dragon Age II* első komolyabb DLC-jének kiadásával, éppen ezért furcsállom, hogy nem sikerült úgy integrálni a *Legacy* történetét a játékba, hogy az szervesen illeszkedjen hozzá. A küldetés felvétele döbbenetesen amatőr módon történik, Hawke rezidenciáján kell egy griff szobrára kattintanunk, s ekkor kezdetét veszi a kaland a Vinmark csúcsai között, sok-sok mérföldre Kirkwalltól. Egyszerűen beleszapunk a kaland közepébe, aminek előzménye a törpék bünszervezetének (Carta) fokozott érdeklődése a család iránt. Hawke és kompániája a kurta lábú, ám szívós gazfickók seregén verekszi át magát egy ősi Gray Warden-erődig válaszok után kutatva, ám csak kérdéseket találunk. Vajon kit tartanak fogva kövel, acéllal, lyriummal és vérmániával? Mi köze az egészhez Hawke

évekkel korábban elhunyt apjának? Kisebbrészen a föld felett, és nagyobb részben alatta folytatódik a történet, eddig nem látott helyszíneken, amelyek kevésbé hajlamosak az ismétlődésre, mint az alapjátékban. Két, legfeljebb három óránkba telik, mire felfedezzük az összes oldaljáratot, beszélgetünk azzal a kevés NPC-vel, akivel lehet, összeszedünk pár nagy hatalmú fegyvert, páncélt és ékszert, megoldunk néhány egyszerű fejtörőt és összemérjük az erőnket új típusú ellenfelekkel. (A háznői méretű pajzsos rohamozó behemót azonnal nagy kedvencé válik.) Borzalmas a külseje, ám annál hasznosabb az a fegyver, amit a történet bizonyos pontjain újabb és újabb képességekkel ruházhatunk fel. Ám hiába érdekesek az új helyszínek és ellenfelek, ha kevés a lehetőség az igazi szerepjátszásra, túlságosan ritkán hozhatunk döntéseket, s a szinte végig lineáris történet csak nem sokkal a befejezés előtt ágazik el. A *Legacy* kezdésnek nagy jóindulattal elfogadható, de legközelebb sokkal többet várunk.



GameStar
70
Ár: 800 Microsoft pont

FEJLESZTŐ: Obsidian KIADÓ: Bethesda

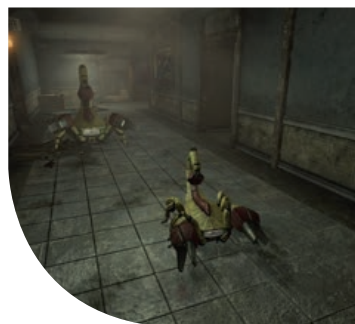
FALLOUT: NEW VEGAS – OLD WORLD BLUES

Régi idők humora

//Chavalier

KOMOLY FENNTARTÁSOKKAL készültünk a *Fallout: New Vegas* harmadik DLC-jének érkezésére, ha ugyanis folytatódott volna a trend – a *Dead Money* még egész jó volt, de a *Honest Hearts* már gyengécske –, akkor a szintkorlátot már 45-re emelő *Old World Blues* egyenesen kritikán alulira sikeredett volna. Szerencsére nem így történt, sőt éppen ellenkezőleg, a Big Empty néven ismert egykori kutatóközpont területén zajló kalandozás magasan a legjobb kiegészítő, ami eddig akármelyik *Fallout*-hoz készült. Szokás szerint egy rádiójelet követünk egy autósmezőbe a sivatag kellős közepén, ahova egy lezuhant műhold csábít bennünket egy éjféli filmvetítés ígéretével. A mozizás nem egészen úgy alakul, mint azt elképzeltük, ugyanis egy föld alatti helyiségben

térünk magunkhoz friss műteti hegekkel és azzal az érzéssel a szívünkben, hogy valami hiányzik. Például a szívünk, valamint a gerincünk és az agyunk is, ami nem sokkal később kiderül a helyet üzemeltető robotdoktorokkal folytatott diskurzusból. A kivétel nélkül zárt osztályra való dokok valaha maguk is emberek voltak, de az évszázadok során elfelejtették, milyen élőlénynek lenni, cserébe viszont irtatlan mennyiségű tudást halmoztak fel. Ha vissza akarjuk kapni, ami a miénk, akkor segítenünk kell nekik, vagy legalábbis úgy tennünk, mintha ez lenne a szándékunk, s az utóbbi évek legbizarrabb és leghumorosabb kalandjában lehet részünk. Egy kutya agyával rendelkező gépágyú, egy női hangon beszélő intelligens páncél, és ideiglenes otthonunk személyiségchipekkel felszerelhető hétköznapi berendezési tárgyai csak kicsiny hányadéért felelősek a hasfalszagató poénoknak, mert a párbeszéddek viszik a pálmát. Kihagyhatatlan!



GameStar
88
Ár: 800 Microsoft pont

XBOX LIVE AJÁNLÓ



Itt repül a kismadár!



Nincs itt semmi látnivaló

FEJLESZTŐ: Splash Damage KIADÓ: Bethesda

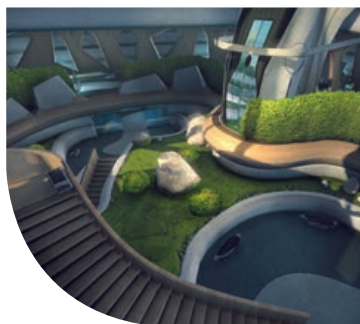
BRINK: AGENT OF CHANGE

Elegáns bocsánatkérés

//Chavalier

VÉLHETŐEN AZ UTOLSÓ CSEPPET is kifacsarta a Splash Damage csapata az id Software 2004-es *Doom 3* című játéka alatt debütált id Tech 4 motorból, ennek megfelelően a *Brink* nem csupán jól nézett ki, hanem széleseben is futott. Online már más volt a helyzet, hiszen a sűrűn előforduló lag igencsak megkeserítette a játékosok szája ízét. Éppen ezért, afféle bocsánatkérésként két hétig ingyenesen teszi elérhetővé a DLC-t a Bethesda mindhárom platformon. Igazán sajnálatos, hogy mire a kezetekbe vehetitek a lapot, pont kicsúsztunk az „aki kapja, marja” időszakból. Ennek ellenére az *Agent of Change* még így is szimpatikus lehet azok számára, akiknek már az alapjáték koncepciója is tetszett, elvégre változatlan recept alapján kapunk egy újabb adagot a mókából, az új rajongók megtérítésére valami más kell majd kiokoskodjanak a fejlesztők. A pakk egyébiránt első látásra nem

tűnik túlságosan erősnek, hiszen csak két térképet tartalmaz. No de milyen térképeket? Amellett, hogy több szekcióra bontották őket, és mindegyikhez egy-egy történet tartozik, a felépítésüknek köszönhetően már nemcsak folyosókon és nyílt tereken küzdünk, hanem vertikálisan is, azaz felfelé és lefelé is haladhatunk a többszintes, liftekkel ellátott épületeknek köszönhetően. A Labs és Founder's Tower térképeken túl újabb képességeket találunk a pakk alján kotorászva mindegyik kaszt számára, valamint az elérhető szint maximuma is 24-re emelkedik az eddigi 20-ról. Az új képességek közül a Medic lehelyezhető kutyúje tetszett, amivel a harctér bármely pontján létrehozhatunk egy regeneráló mezőt, illetve az Agent robotrepülője, amivel ellenségek után kutathatunk, valamint bombát robbanthatunk a fejük fölé. Bocsánatkérés elfogadva, kedves Bethesda, de nem sértődnénk meg, ha az ingyenesség kététes időkorlátja örök érvényű lenne. [CS](#)



GameStar
82
Ár: 800 Microsoft pont

FEJLESZTŐ: Team Bondi KIADÓ: Rockstar

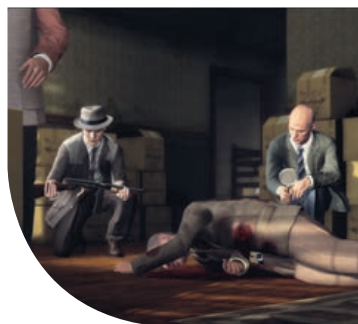
L.A. NOIRE ROCKSTAR PASS

Belépő az alvilágba

//Chavalier

A ROCKSTAR AZ *L.A. NOIRE* megjelenésére időzítette a *Rockstar Pass* bevezetését, amivel a használt játékok piaca ellen kíván küzdeni. Magyarán az újonnan vásárolt termékekhez ingyen járnak bizonyos tartalmak, míg másodkézből vett játékok tulajdonosaként mindenért tejelelnünk kell. Az eddig megjelent összes DLC 960 MS pontért lehet a miénk *Rockstar Pass* beszerzésével, így 320 pontot (kb. 800 forintot) takaríthatunk meg ahhoz képest, ha külön-külön vásárolnánk meg őket. A csomag egy géppisztolyból, három öltönyből (ezek Phelps valamely képességén javítanak), egy challenge küldetésből (jutalom intuíción pontokkal), valamint négy esetből (*The Naked City*, *A Slip of the Tongue*, *Nicholson Electroplanting*, *Reefer Madness*) állnak. Egyértelmű, hogy leginkább ezek miatt érdemes elgondolkodni a pakk beszerzésén.

Nem szeretnék poényilkos lenni, ezért a bűnesetek részleteibe nem mennék bele mélyebben, a *Naked City*-ben például egy fiatal modell állítólagos öngyilkosságának körülményeit kell kivizsgálnunk, míg a *Slip of the Tongue*-ban egy autólöpásra szakosodott banda vár lefűlélsre. A *Nicholson Electroplanting* misszió során egy robbanással járó üzemi baleset körülményeit kell tisztáznunk, végezetül a *Reefer Madness*-ben sötét drogügyletbe keveredünk. Az ügyek olyannyira tökéletesen illeszkednek az *L.A. Noire* történetébe, hogy még akkor is tudnánk, hogy megjelenés előtt kivágott tartalomról van szó, ha a Rockstar maga nem ismerte volna el. A jövőben érkezik még néhány további kivizsgálásra váró eset, nem kizárható, hogy egy egész ügyosztály problémái szakadnak majd a nyakunkba, hiszen Phelps karrierjének állomásai közül hiányzik a betörési csoport, pedig a játék folyamán többször is szóba került. [CS](#)



GameStar
90
Ár: 960 Microsoft pont

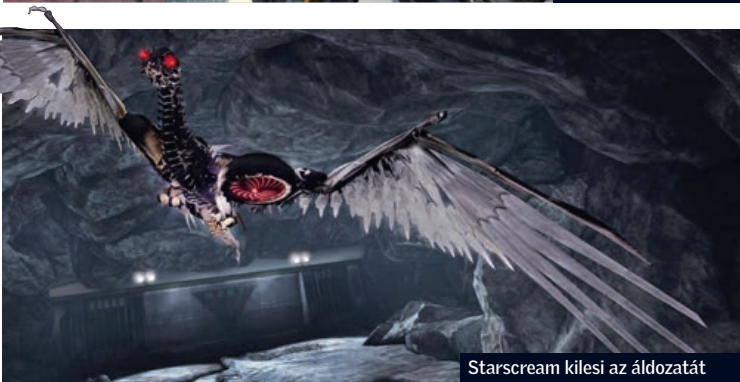
i Michael Bay csak úgy ontja magából az új generációs Transformers-filmeket, hiszen 2007, 2009 és 2011 is meghozta a maga robotadagját. Ez Bay karrierjében az első sorozat, ami három részt is megélt, és bár a régebbi Transformers-rajongók szerint a történeti szál elég bugyuta, a rendező filmjei pénzügyi szempontból sikeresek. További folytatás várható!



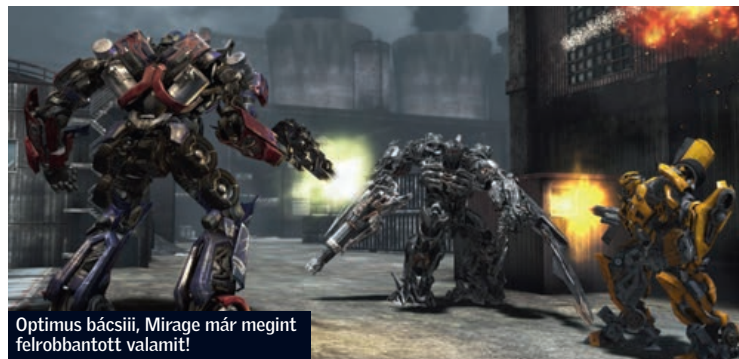
Roppan elszánt robot



Need for Speed: Transformers Edition



Starscream kilesi az áldozatát



Optimus bácsi, Mirage már megint felrobbantott valmit!

FEJLESZTŐ: High Moon Studios **KIADÓ:** Activision

TRANSFORMERS: DARK OF THE MOON

A robotok nemcsak autókká vagy repülőkké, hanem játékokká is át tudnak alakulni! //EndreMan

BEVALLOM, A '90-ES ÉVEKBEN nekem bizony az egyik kedvenc rajzfilmem volt az eredeti amerikai Transformers rajzfilmsorozat. Michael Bay első robotos filmje előtt – ami 2007-ben jelent meg – sok ideig nem láthattunk semmilyen játékot a témában, hős Transformerseink kissé a háttérbe szorulva vívták soha véget nem érő háborújukat egymással, talán pont a hold sötét oldalán. Ám ekkor beindultak Hollywood marketinggépezetei, és természetesen a film mellett megjelent póló, játékfigura és videojáték is. Ámde egy „újragondolt” Transformers-sorozattal kellett szembesülnünk: a robotok, bár természetesen az eredeti figurákon alapulnak, eltérő kinézetűek lettek, ugyanis Bay úr szerint realisabb külsőt kellett hogy kapjanak, és a történetük is kissé megváltozott. Ahogy pedig az már ilyenkor lenni szokott, a játékok szorosan követték a filmek eseményeit.

ELŐRE A SÁRGA KÖVES ÚTON

De itt az ideje, hogy rátérjünk az aktuális részre, ami ezúttal a harmadik rész előzményeit mutatja be nekünk, így azok az újabb keletű Transformers-rajongók, akik a film által kedvelték meg a hőseinket, biztos örülni fognak,

hogy újabb fejezettel bővítették a történetet. A játék maga akció-TPS, amely értelemszerűen annyiban különbözik a sima TPS-ektől, hogy itt a karaktereink többek között autókká vagy akár repülőkké is átalakulhatnak, ezáltal színesítve a játékmenetet. Igen ám, de a *Dark of the Moon*ban annyira lineárisak lettek a pályák, hogy az alakváltásnak tulajdonképpen csak akkor van értelme, amikor azt a programozók is úgy akarták. Pontosan érződik a felépítésen, hogy na, itt most autó alakban kell végigsuhanni, amott pedig lopakodni kell például robot alakban. Nem arról van szó, hogy ez így hülyeség, csak jó lett volna egy-két olyan terület, ahol különböző megoldásokat kereshetünk volna, és az alakváltással variálhattunk volna. Persze bármikor változathatunk a módok között, de az akciórészeknél sosem volt túl sok értelme például járműalakba váltani stb. A játék grafikája lehetne sokkal szebb, pláne mivel egy „csőjátékról” beszélünk, tehát nem lett volna szükséges, hogy a programozók ezer kilométeres területeket szépre díszítsenek, elég lett volna azt az egyetlen utat, amin előrehaladhatunk. A pályák felépítése ettől függetlenül változatos, de ne keressünk benne olyan mértékű fantáziát,

mint amivel a *War for Cybertron*ban találkozhattunk, igaz, az nagyban annak is köszönhető, hogy az előző Transformers-játék végre nem a bugyuta történetű filmek alapján készült. Ha már a változatosságról beszélünk, van többek között repülő pályák, ahol szinte végig repülőként kell támadnunk egy hatalmas teherszállító gépet, csak néha alakulunk vissza a jó öreg, bár itt teljesen jellegtelen Starscreammé, hogy megrongáljuk kicsit a dolgokat. Emellett az országutas száguldás is érdekes volt, az is nagyon tetszett mindenkinek, hogy a robotjaink például autó alakban is elő tudják „kapni” a fegyvereiket, mintegy köztes állapotot létrehozva a két alakjuk között.

A SÖTÉT OLDAL

Vegyes érzéseim vannak a játékkal kapcsolatban, mert nincs ugyan nagyobb baja, a lövöldözős részekkel sincs semmi probléma, mégsem ajánlanám tiszta szívből totális jellegtelensége miatt. Hiába van benne relatíve sok játszható robot, hiába nem csúnya a grafika, de semmivel sem több a játék egy tisztas iparosmunkánál. Azt sem értettük, hogy az előző rész remek multijával mi történhetett?! Sőt, ha azt nézzük, hogy a játék hét fejezete akár elsőre végigoltható egy

szomorú esős délutánon, akkor még rosszabb a kép. Csak az új film rajongóinak ajánlott. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/transformers-dark-of-the-moon

GameStar

ENDREMAN

Sajnos ismét a rossz úton, pedig az előző játék már egész jó volt.



- hibátlan harc
- változatos helyszínek
- picit szeretjük a Transformerst
- nagyon rövid
- butított multi
- tompa összhatás

70

A rossz filmek árnyékából nehéz kilépni, ezúttal sem sikerült



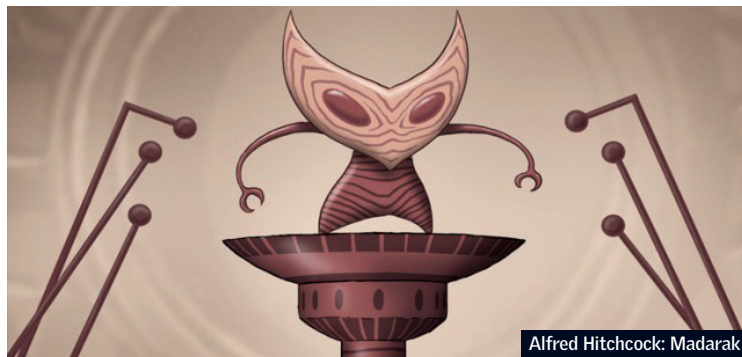
Az *Insanely Twisted Shadow Planet* jelenleg 1200 pontért vásárolható meg az Xbox Marketplace-en. Azt hiszem, ennyiért sehol máshol nem kaphatunk egy igazán jó állapotú, alig használt kis ufót, pláne nem lézerfegyverrel.



Ebből bossharc lesz...



Nincsen róza tövis nélkül



Alfred Hitchcock: Madarak



Olyan, mint egy majom, de inkább kutya

FEJLESZTŐ: Microsoft Studios **KIADÓ:** Shadow Planet Productions

INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

Az ufófigyelők mostantól ne az eget kémleljék!

//EndreMan

HISZEN MEGÉRKEZETT HOZ-ZÁNK A CSEPPET SEM RÖ-VID CÍMŰ JÁTÉK, az *Insanely Twisted Shadow Planet*. Az utóbbi időben remek logikai platformerek érkeztek az Xboxunk Arcade rendszerébe: a *Limbót* lassan senkinek sem kell bemutatnunk és a *Ms. 'Splosion Man* is igazán jól sikerült. Most pedig máris itt egy újabb, igazán igényesen és egyedien megalkotott játék, a *Twisted*.

KIS UFÓ, NAGY INDÍTÉK

Főhősünk – akit legtöbbször csak az ufójában ülve fogunk látni – egy igen bátor kis alien, akinek a bolygóját, sőt az egész naprendszerét elfoglalta egy sötét gonosz erő. Egyedüli túlélőként rá(nk) vár a feladat, hogy egyenesen a titokzatos parazitaszerű fertőzés szívébe hatoljunk kis űrhajónkkal, és utánanézzünk annak, hogy hogyan lehetne távozásra bírni. Bár a logikai platformerek közé sorolhatjuk a programot, nem kell félni a te-reptárgyaktól, nyugodtan a falhoz csap-hatjuk űrhajónkat a hatalmas labirintusban, alapesetben nem lesz bajunk ettől. A játék legérdekesebb szereplője egészen pontosan a kis ufó, amit a kalandjaink során kilenc kiegészítővel kell felszerelnünk ahhoz, hogy meg tudjunk küzdeni az éppen aktuális kihívással. Ezek a képessé-

gek igen különbözők, van köztük sima lézerfegyver, markolókar, energiapajzs stb. A legelső felvehető cucc egy kis szenzor, ami akkor hasznos, ha nem tudunk továbbjutni valahol. Ilyenkor ha megcél-ozzuk a szenzor érzékelőjével a probléma forrását, megtudhatjuk, hogy az adott helyen melyik képességünket kel-lene használni, valamint mit kell megsze-reznünk.

EGYRE MÉLYEBBEN AZ ÚT-VESZTŐBEN

Azonban nemcsak logikai fejtörőkkel kell szembenéznünk a labirintusban, hanem ellenfelekkel is; eleinte csak lebegő szűrős izék nehezítik meg a továbbhaladásunkat, de később egyre keményebb ellenfelekbe botolhatunk bele, nem is beszélve a játék egyik legjobb részéről, a bossokról, illetve az egyéb nagymé-retű, organikus, de mégis gépszerű mo-numentális lényekről. Ezek felbukkaná-sa hihetetlen jó rendezői készségről tesz tanúbizonyságot, mert a játék fokozato-san enged be az elmebeteg kis világába. Az elején egyszerűnek tűnik a grafika, és úgy gondolhatjuk, hogy ez egy ara-nyos platformer, aztán ahogy haladunk előre, meglepően hatalmas lényekkel és grafikailag lehengerlő művészeti megoldásokkal találkozhatunk ebben a rendkí-

vül hatásosan felépített idegen parazi-tavilágban. A labirintus különböző részei tulajdonképpen már a játék elején sin-csenek lezárva a szó szoros értelmében, de a továbbjutáshoz minden kiegészítőt fel kell kutatnunk, például egy helyen, ahol kövek zárják el az utunkat, szükség lehet a markolókarra, hogy el tudjuk pa-kolni a köveket, de adott esetben kuka-cokat is megetethetünk velük.

Hogy a negatívumokról is szó esszen ki-csít, sajnos azt mindenképpen el kell mondani, hogy az irányítás néha ide-gesítő, főleg a célzás/lövés. Űrhajónk mozgását a bal analóg karral irányít-hatjuk, az ágyúnkat, illetve az aktuális éppen kiválasztott kiegészítőt pedig a jobb oldalival, amelynek az irányát az űrhajónk mozgásirányától teljesen függetlenül forgathatjuk. Mondanom sem kell talán, hogy ez egy komolyabb boss harc esetén mennyire idegtépő tud lenni, illetve a forgatási sebességet hiperérzékenyre állították, és néha, ha csak pár fokkal el akarnánk forgatni, mindig túlmegyünk a célponton. A más-ik negatívum, persze csak ha szeretjük a játékot, a rövidsége. Öt-hat óra alatt teljesíthetjük ezt a kis űrkalandot, és csak remélhetjük, hogy a következő pár órára nem kell megint négyéves fejlesztési időt végigvárunk. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/insanely-twisted-shadow-planet

GameStar

ENDREMAN

Egy minden hájjal megkent alien érdekes kalandjai, egy igazán örülten csavaros armékbolygón.



- + egyedi látványvilág
- + fantáziadús bossok
- + ufó
- rövid
- a kezelés néha idegesítő

80

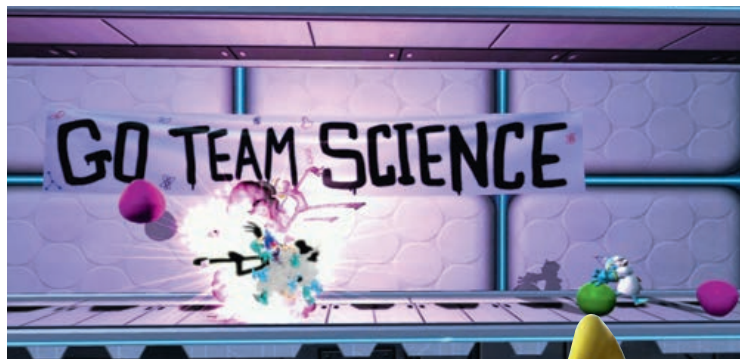
Az Xbox Arcade játékok egyik zászlóshajója!



Három robbanással hihetetlen, mennyi mindent meg lehet úszni ebben a játékban



A bombajó reflexekre alapuló platformjáték következő epizódja, kicsit nőesebb kivitelben



FEJLESZTŐ Twisted Pixel KIADÓ: Microsoft Game Studios

MS. 'SPLOSION MAN

Bombabiztosan jó játék!

IDŐRŐL IDŐRE MINDIG MEGLEPIK a PC-felhasználókat az Xbox Live Arcade játékok, hiszen iszonyatosan olcsón kínálnak nagyon jó játékokat. Idővel a sikeres címeket PC-n is megjelentetik, így a *Limbo* és a *Braid* sem kerülte el ezt a sorsot, ennek persze örülni kell. A legközelebbi esélyes a *'Splosion Man* és annak éppen kivesézett folytatása, a *Ms. 'Splosion Man* lehet, hiszen hónapok óta (a hazánkban még nem elérhető *Bastion*nel együtt) a legaddiktívabb játékok egyikét jelenti az árkádfelhozatalban.

A *'Splosion Man* sikerén felbuzdulva a Twisted Pixel nem siette nagyon el a folytatást, két év alatt rádobtak egy masnit a főhősre, továbbá külső helyszínekkel felkavarták kicsit a történetet, egy rakás újdonsággal megpakolták az eredeti játékot, plusz szóltak egy grafikusnak, hogy ugyan húzza már át egy kicsit lányosabbra a karakter színét. Nagyjából kész is volt a játék ezek után.

KIROBBANÓ SIKER

No persze ez túlzás, de alapvetően pont ugyanazokkal az előnyökkel és hiányosságokkal küzd a játék, mint amit az előző epizódban már láthattunk. Féltreértés ne essék, a *'Splosion Man* nagyon sikeres

volt, pedig a legutolsó pumpedli sem gondolta volna, hogy egy olyan cucc jó lehet, amiben semmi mást nem lehet csinálni, csak felrobbanni a főhőssel. Márpedig tényleg csak ezt lehet, azaz ugrani, háromszor egymás után elpukkanni, aztán várni, amíg újra nem töltődik az egész és folytathatjuk máshol. Persze minden a pályadizájn és az ötleteken múlik, abban pedig nem volt hiba és ezúttal sincs, ráadásul az új részben változatosabbak a helyszínek. Ezt megspékeli még pár eddig nem látott játékelem is, aminek hatására főhősnőnk könnyebben és összetettebben közlekedhet a robbanásai közepette.

TÉNYLEG HANGULATOS A CUCC

A zene továbbra is frenetikusán jó, mérhetetlen mennyiségű női vokál, lágy dallamok, no és a karakter beszólásai, vagy egyszerű énekelgetései mind azt az érzést keltik, hogy kellemesen töltjük az időnkét. A hangeffektek és a vicces videobetétek hangjaira szintén nem lehet panasz, valahogy az egész játék dinamikus és lendületes, muszáj kipróbálnotok ahhoz, hogy pontosan értsétek, miről is van szó.

Természetesen is a játékmekanika könnyen okozhat frusztrációt, hiszen nagyon sokszor csak akkor tudjuk meg, mit

is kellett volna csinálni, merre szeretett volna vezetni a játék, amikor már késő és meghaltunk. Akik nem szeretik a sűrű elhalálozást és próbálkozásorozatot, választhatják azt az opciót is, hogy néhány halál után automatikusan a következő mentési pontra helyezi a karaktert a gép, de ez valahol beépített csalásnak számít, továbbá mások újrajátszásait tanulmányozva csak szemlesütve gugolnánk a sarokba, hogy bizony nekünk nem sikerült az adott pályaszakasz. A többjátékos módot is érdemes meglesni, bár ez már tényleg nehéznek mondható, aminek a hardcore játékosok örülni fognak, de azok, akik nem születtek controllerrel a kezükben, nem biztos. Rém precíz robbantásokra van szükség többjátékos mód esetén, így megduplázódik a hibalehetőségek száma, tehát csak olyanoknak ajánlom ezen módot, akik már kívülről fűjják az egész alapjátékot.

Össességében véve azok számára mindenképp megvásárolandó, akik az első részt kedvelték és vissza szeretnék térni a pörgős játékmenethez, immáron új kontósban, azok pedig, akik mostanság találkoznak először a *'Splosion* családdal, döntsenek az első benyomásuk alapján. Reflex-platformjáték kedvelők semmiképp se hagyják ki!

//Flatline



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/ms-splasion-man

GameStar

FLATLINE

Renészanszukat élük a jobbnál jobb platformjátékok az XBLA-n!



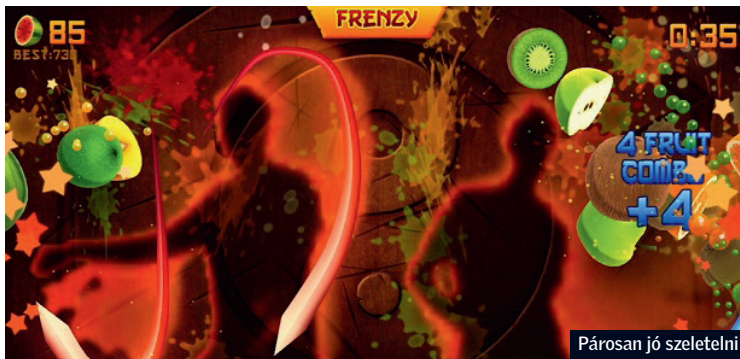
- lendületes
- jó zene
- ötletes pályák
- néhol frusztráló
- nem érezni két év fejlesztését

84

Bombanő



A *Fruit Ninja* elsőnek megjelenő iPhone-os verzióját már az első hónapban több mint kétszázezen vásárolták meg, és a harmadik hónapban az eladások száma elérte az egymilliót. 2011-ben a *Time* magazin pedig az év 50 legjobb iPhone-programjai közé is beválogatta.



FEJLESZTŐ: Halfbrick KIADÓ: Halfbrick

FRUIT NINJA KINECT

Az addiktív gyümölcsök ezúttal Xboxon szedik áldozataikat

//EndreMan

ALIGHA SZÜKSÉGES BE-MUTATNOM MINDEN IDŐK EGYIK LEGISMERTEBB MOBILOS JÁTÉKÁT, a *Fruit Ninját*, mivel szinte minden második okostelefonon, különösen iOS-n rajta volt, van vagy lesz (majdnem, mint Lenin). A téma alapvetően nagyon egyszerű: a képernyőn időről időre felugráló alulról különböző gyümölcsök, és azokat kell egy ujjmozdulattal a touchscreenen, illetve most a Kinect szenzor segítségével a karunkkal vágó mozdulatot utánözvett kettévágni. Ez így talán nem hangzik elsőre egy olyan dolognak, ami hosszú időre lenyűgözné az embert, de mégis van egy nagyon nagy varázsa, amit főleg az online ranglétrák hoznak elő. Mindjárt érdekesebb a dolog ugyanis, ha arról van szó, hogy figyeljük, kinek mennyi pontja van, akár a világ másik táján, és megpróbáljuk legyőzni azt. Különösen nagy móka, ha barátaink, ismerőseink rekordjait követjük nyomon, és másnap élőben beszéljük meg, élcelődve egymással, hogy kinek a pontjait múltuk éppen felül.

VEGYÜK KOMOLYAN A KOMOLYTALANT

Hiba lenne a játékot azonban túl egyszerűnek nézni, bármennyire is úgy érez-

hetjük akár elsőre, hogy nagyon könnyen széletelhetjük a gyümölcsöket. Az első pillanatokban sikeresnek tűnhet az a taktika, hogy ész nélkül csapkodunk fele, de ebben az esetben lemaradunk a kombókról, amikért érdemes egy kicsit kockáztatni. A kombók ebben az esetben természetesen úgy jönnek elő, ha egy mozdulattal több gyümölcsöt vágunk szét, de ehhez meg kell várni, hogy több is a képernyőn legyen egy időben, kockázta az, hogy amíg várunk, a korábban felugrott darabok lehullanak, mielőtt észbe kapnánk. Természetesen több játékmód is fellelhető. Az alap játékban kezdetben 3 életünk van, és ha kihagyunk egy gyümölcsöt, máris búcsút inthetünk egynek, azonban bizonyos pontszámok elérése után bónusz élethez juthatunk. Sajnos bombák is potyognak, amiket jobb, ha nem vágunk ketté, viszont az idegeseknek rendelkezésükre áll a Zen mód, ahol már csak időre, illetve pontokra megy a móka. Az arcade módban nincsenek életek, hatvan másodpercünk van arra, hogy eldöntsük, ki tud több gyümölcsöt szétvágni azonos idő alatt. Véletlenül szerencsés speciális gyümölcsök is felbukkanhatnak, amelyek különböző bónuszokat adnak, például pontot dupláznak, megnövelik a beugró célpontok számát, vagy akár lelassítják a zuhanásu-

kat, több időt adva nekünk ezáltal a végzetes csapások elvégzésére.

POÉNOS MULTIPLAYER MÓD

A legérdekesebb újdonság viszont a Kinect-verzióban a multi, ami bár eddig is létezett netes kapcsolaton keresztül, de mégiscsak nagyobb a móka, ha a két ellenfél ugyanazon tévé előtt csapkodja a célpontokat, hangosan nevetve, izgulva, hogy ki mikor találja el véletlenül az ellenfél gyümölcsét, és kap érte a pontlevonást. Grafikáról nincs nagyon értelme beszélni ennélfelől, hiszen lényegében fekete képernyő előtt felugró gyümölcsökről van szó, ez az Xbox-verzióban sem változott. Annyi újítás történt, hogy a Kinect kamerájának köszönhetően a játékos sziluettje folyamatosan mozog a háttérben, hiszen a szenzor az egész testünket érzékeli. Az irányítás már érdekesebb kérdés, hiszen az eddigi fentebb említett érintőképernyős megoldás költözött át a Kinect rendszerébe, és azt kell, hogy mondjuk, remekül sikerült. Talán egy kicsit mintha lassabb lenne a dolog, de azt hiszem, ez érthető is, hiszen azt a közvetlen vágást, amit egy kis képernyőn az ujjunkkal meg tudunk csinálni, nehéz lenne már eleve karral ugyanolyan gyorsan végrehajtani. Játék közben nem tapasztalható túl nagy lag, és amúgy is, aki játék közben ezen agyal, az magára vessen. A

program 800 MS pontba kerül, ennyit lazán megér, ha egy kis gyors, addiktív társasjátékra vagyunk.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/fruit-ninja-kinect

GameStar

ENDREMAN

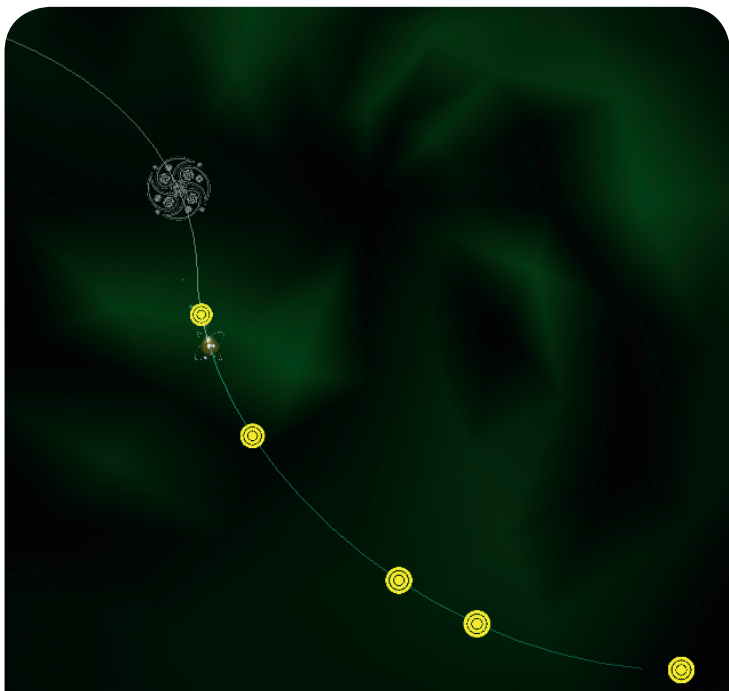
Ami siker volt mobilon, most siker lesz Kinect-en is.



- végre Kinecten is elérhető
- vicces multi
- gyors menetek
- egyedül azért megunható
- mintha picit lassult volna

85

Gyertek csak, gyümölcsök, már vártunk titeket...



GROOVE COASTER

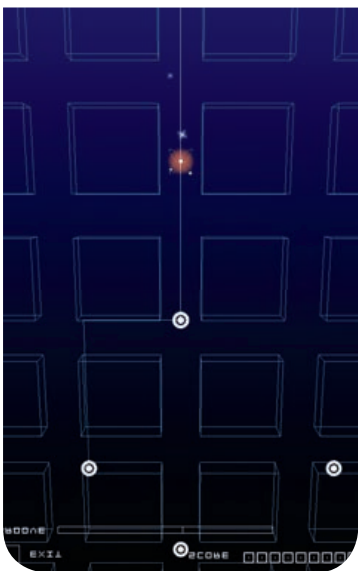
KIADÓ TAITO Corporation FEJLESZTŐ TAITO Corporation

Buli a nadrágzsebben

//Paca

LÁTHATTUNK MÁR SZÁMOS zenés ritmusjátékot, gondoljunk csak a más platformokon is sikeres *Guitar Hero* és *Rock Band* szériák iPhone-os változatára, vagy a kimondottan iOS-re fejlesztett *Tap Tap Revenge* sorozatra. A *Space Invaders: Infinity Gene*-t jegző TAITO Corporation azonban új szintet visz a műfajba a változatos zenékkal (bár főleg japán technóval), remek hangulattal és egyszerű, mégis fantasztikus grafikával ellátott *Groove Coaster*rel. A játék lényege természetesen itt is az, hogy az éppen szóló zene ritmusára

nyomogassuk a kijelzőt (azért csak finoman), de nem a megszokott „jönnek a pöttyök, ha leérnek, odanyúlunk” sémát kell alkalmaznunk. Az avatárunk egy kanyargós vonalon halad, ahol változatos színű és formájú pontok jelennek meg, amikhez odaérve meg kell érinteni a képernyőt, és a pont kinézetétől függően úgy tartani, elhúzni oldalra, esetleg ide-oda mozgatni. Az Ad-lib rendszert szintén a játékműködés fokozása céljából építették be, ami úgy működik, hogy akkor érintünk, amikor ugyan nincs pötty, de úgy érezzük, hogy kellene oda. Ennek kihagyása nem jár pontlevonással, azonban ha találunk ilyet, pluszpontot kapunk. Ahogy haladunk előre, egyre több, különböző képességekkel rendelkező avatár, tárgy, zene, téma és nehézségi szint válik elérhetővé, de ha extra tartalmakat szeretnénk, alkalmazáson belüli vásárlással ez is megoldható. [GS](#)



GameStar

PACA

Retro játékműködés, kiváló ritmusjáték mindössze 0,79 euróért!

96

- ➕ remek hangulat
- ➕ új szín a műfajban
- ➖ a zenék nem biztos, hogy mindenkinek tetszeni fognak



RECKLESS GETAWAY

KIADÓ Polarbit FEJLESZTŐ Polarbit

Kék-piros villogó a visszapillantóban

//Paca

RÉGÓTA NAGY IZGALOMMAL vártam a *Reckless Getaway*-t, mert már a képek alapján is látszott, hogy ez bizony egy szórakoztató autós játék lesz. Nem kellett csalódnom, a szoftver megfelelt az elvárásaimnak, sőt ha lehet, felül is múlta azokat. A játék kicsit a *Driver* sorozat első részére emlékeztet, ugyanis itt is egy bankrablás után kell menekülnünk. Nem fektettek túl nagy hangsúlyt a történetre, de nem is ebben rejlik a *Reckless Getaway* varázsa, inkább a játékműködés az, ami miatt órákat

fogunk vele eltölteni. Tipikusan az a játék, amit könnyű elsajátítani, de mesterien üzni már jóval nehezebb. Az irányítás történhet gombokkal vagy a mozgásérzékelővel (inkább előbbi ajánlom). Az a feladat, hogy mielőtt célhoz érnének, minél több pontot szerezzünk, amelyeket károkozással és mutatványokkal gyűjtögethetünk. Négy csillagot kell megtölteni a tökéletes teljesítményhez, ezzel azonban a tutorial pályán is meggyűlhet a bajunk. Ha összetörjük az autót, egy csillag bukott, ha fennakadunk valamilyen, és ezért a kamera továbbmegy, vagy szakadékbá zuhanunk, pontlevonás a jutalmunk, aminek köszönhetően a csillagok száma is kevesebb lesz. Ha megunnánk a tizenhét pályát (beleértve az oktatót is), akkor indulhatunk az achievementekért, vagy versenybe szállhatunk a világ játékosai a Game Center ranglistán. [GS](#)



GameStar

PACA

Izgalmas autós üldözések, amik hajszállal könnyebbek is lehetnének.

88

- ➕ remek ötlet és kivitelezés
- ➕ hosszú játékidő
- ➖ nehéz négy csillagot szerezni



DOODLE FIT

KIADÓ Gamelion Studios FEJLESZTŐ Gamelion Studios

Egyszerű logikai játék tetris utánérzettel

SZÁMTALAN LOGIKAI JÁTÉKKAL találkozhatunk az Android Marketen, amelyek nagy része egy kaptafára készült, mégis, néha befuthatunk ötletesebb megoldásokba is. A *Doodle Fit* pont ilyen, amely nemrégiben debütált iOS-en és Androidon. Utóbbi rendszeren a program ingyenes, ám néhány reklámtól el kell tűrnünk cserébe, de ezek szerencsére közel sem olyan zavarók, mint sok más játék esetén. Maga a játékmenet igen egyszerű: az előre megadott, *Tetris*-ből már ismert formákból kell kiraknunk egy megha-

tározott határokkal rendelkező területet. Az első néhány pályán nem kell túl sokat gondolkodnunk a helyes elrendezésen, de a későbbiekben becsúszik egy-egy trükkösebb kialakítás is. A játék előnye egyben a hátránya is, ugyanis az egyensúlyt nem nagyon sikerült megtalálni – van, amikor pár másodperc alatt megvagyunk egy fejtörővel, de néhány esetben több percig is agyalnunk kell a megoldáson. A pályák nehézsége tehát igen változó, ami nem feltétlenül logikus. A rajzolt képvilág nagyon passzol a játékmenethez, kissé olyan érzést kelt, mintha egy unalmas tanóra alatt firkálnánk a füzetbe. Újrajátszani viszont szinte biztosan nem fogjuk a *Doodle Fit*-et, ugyanis nincs semmilyen rendszer, ami osztályozná a teljesítményünket, érthető okokból. A monotonitás ellenére durván el lehet merülni a játékban, így egy fárasztó utazás során gyorsan el tudjuk ütni az időt. [GS](#)



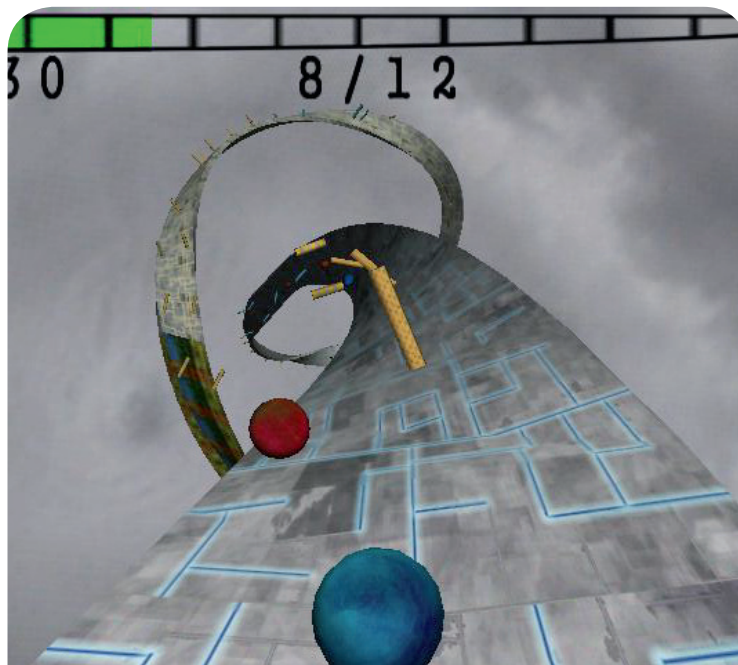
GameStar

DISORDER

Matekosoknak lightos időtöltés a buszon

83

- stílusos megjelenés
- be tudja szippantani a játékost
- változó nehézségű pályák
- nem fogjuk újrajátszani



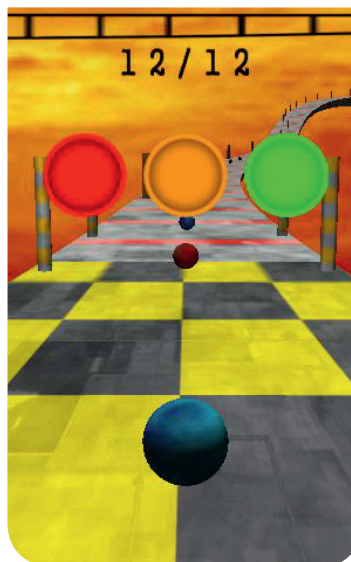
SKYBALL

KIADÓ foxyjojo FEJLESZTŐ In-House

Trackmania golyókkal, és egy adag idegbajjal

HA EGY MONDATBAN KÉNE jellemezni a *SkyBall*-t, akkor azt mondanánk, hogy „*Trackmania* golyókkal”. Gyakorlatilag tényleg erről van szó, ugyanis a játékban nem más a feladatunk, mint egy színes golyóval mindenkit megelőzni az égben összevissza kanyargó pályákon. Persze a helyzet nem ilyen egyszerű, ugyanis az ellenfeleink megpróbálnak lelokní minket a keskeny útestről, de ha ez nem lenne elég, még különböző pályakadályokkal is meg kell küzdenünk. A teljes 3D-s megva-

lósítás ellenére nem dobtuk magunkat hanyatt a grafikától, de ami a nagyobb probléma, hogy a játékmenet sem kárpótolt minket teljesen. Bár semmilyen komolyabb agyi aktivitásra nincs szükség a feladatok abszolválása során, mégis sokszor problémákba ütközhetünk, ugyanis a mesterséges intelligencia által irányított golyók és szentelenül pozícionált akadályok idegőrlő élményekkel gazdagíthatnak minket. Ugyan alapvetően egy ügyességi játékról van szó, viszont sokkal inkább hívhatnánk türelemjátéknak – vagy a játék, vagy az idegeink győznek. Ettől függetlenül igen szórakoztató tud lenni a kacskaringós, lejtős utakon való száguldás, csupán a kezdeti idegeskedésen kell túltenni magunkat. Egy biztos, ez nem az a szoftver, amivel utazás alatt el lehet szórakozni. [GS](#)



GameStar

DISORDER

Szórakoztatóan idegesítő

75

- *Trackmania*-feeling
- idegesítő ellenfelek

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

GameStar Olvasói TOP5

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



GameStar Szerkesztőségi TOP5 (játék)

- 1 ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS**
Ezio utolsó nagy harca
- 2 FROM DUST**
Ősi istenkedés
- 3 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION**
Adam Jensen a jövő embere
- 4 VERDÁK 2**
Én, a sebesség
- 5 FRUIT NINJA**
Sihisuhni tenyeresi



Szerkesztőségi TOP5

- 1 GS TÁBOR 2011**
- 2 NEM SZERETJÜK AZOKAT A...**
- 3 MENÜSZÖRP**
- 4 HATÉVES HÍR**
- 5 TÁRSASTÁNC**

VELENCEI KEMP PARTY!
GAMESTAR TÁBOR 2011

RPG



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

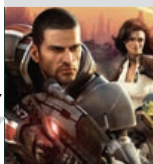
Geralt visszatér, hogy még több ellenféllel harcoljon, és még több nővel... ismerkedjen meg.



DRAGON AGE 2
GS 2011_03 - 91%
A Dragon Age II méltó folytatása elődjének, sőt talán túl is szárnyalja azt!



FABLE 3
GS 2011_05 - 91%
Dicső uralkodó, netán zsarnok leszel? Tökmindegy, a végén úgyis csirkét eszel!



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



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
GS 2011_08 - 89%
A korábbi részek után a folytatás az előzményeket dolgozza fel, hogy mindannyian a lehető legjobban képen legyünk.



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.



ALPHA PROTOCOL
GS 2010_05 - 87%
Egy titkos ügynök bőrébe bújva, saját stílusunkban vihetjük végig a játékot, legyen az csendben lopakodós vagy géppisztolyal kaszálgatós.

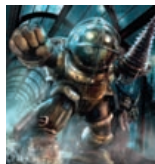
FPS



CRYSIS 2
GS 2011_07 - 94 %
Fel a nanoruhát, és kezdődjön a tánc!



COD: BLACK OPS
GS 2010_11 - 90%
Az igazi játékos mindig kapható egy kis akcióra, főleg hálózaton, de nem árt odafigyelni a zombikra is.



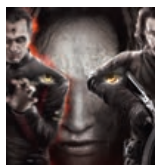
BIOSHOCK 2
GS 2010_02 - 91%
A történet tíz esztendővel az első rész eseményei után játszódik, és Rapture városa még mindig ellenáll az irdatlan víztömögnek.



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?



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



LEFT 4 DEAD 2
GS 2009_12 - 90%
Az elfogyhatatlan hullámban támadó zombik még így, közel három év múltán is szórakoztatók.

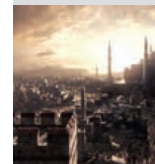
Stratégia



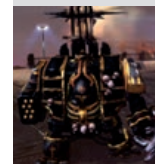
SHOGUN 2: TOTAL WAR
GS 2011_03 - 93%
A Shogun új epizódja még látványosabb, még akciósabb – és még több figyelmet igényel, mint elődje!



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



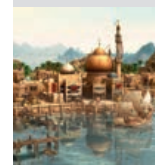
CIVILIZATION 5
GS 2010_10 - 89%
A kissé egyszerűsödött, de annál szórakoztatóbb játék ezzel a változtatással szélesebb rétegeket célozott meg.



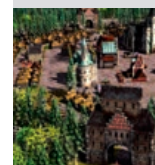
WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR II - RETRIBUTION
GS 2011_04 - 85%
Az új kiegészítő egymagában is megállja a helyét, mind indítás-, mind élményügyileg!



TRAFFIC MANAGER
GS 2011_06 - 85%
A hazai illetőségű fejlesztőcsapat funkcionális grafikával alkotta meg a logikusan felépített, közlekedésszervezést feldolgozó játékot.



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



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

Akcio



ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD
GS 2011_03 - 96%
 Kedvenc történelmi bérgyilkosunk továbbra sem szesziztik a mediterrán környezetben.



DEAD SPACE 2
GS 2011_01 - 90%
 Az elménkre települő pánik egyre jobban összekuszálja a gondolatainkat, és már... mi volt az ott? Ááá!



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.



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

Sport



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



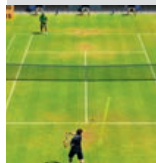
PES 2011
GS 2010_10 - 86%
 Nem kapott több pontot, mint a FIFA 11, ugyanakkor megvannak a maga egyedi tulajdonságai, amikért nagyon lehet szeretni.



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



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



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

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!



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

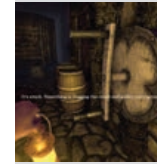


OMSI: THE OMNIBUS SIMULATOR
GS 2011_03 - 81%
 A nem túl csicsás grafika ellenére az egyik legjobban kidolgozott fizikával rendelkező buszos játék.



LONDON UNDERGROUND SIMULATOR
GS 2011_06 - 83%
 A WoS folytatásában szebb grafika, jobb fizika, eredeti hangok várnak minket.

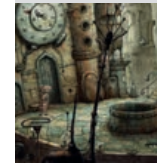
Kaland



AMNESIA: THE DARK DESCENT
GS 2010_11 - 96%
 Hősünk a kihalt Brennenburg kastélyban ébred, és semmire nem emlékszik. Csak ki ne aludjon a lámpa.



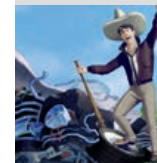
GRAY MATTER
GS 2010_12 - 93%
 Egy néhai feleség megkeveri azt, amit lehet, ebből aztán lesz egy kis bonyodalom, de ez megszokott dolog a halálból visszatért feleségektől.



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



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



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

Kiemelt megjelenések



CALL OF DUTY 4 GOTY
2990 Ft
 Még mindig nagyon jó



SPORE
4490 Ft
 Hass, alkoss, gyarapíts



FALLOUT 3
2990 Ft
 Klasszikus sorozat, klasszikus rész



JUST CAUSE 2
1990 Ft
 Adrenalinbomba adrenalinfüggőknek!



TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN
1790 Ft
 Robot vagy autó? Autó vagy robot? Netán földönkívüli?



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2
2490 Ft



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



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT
2490 Ft
 Rajtnál tövig a gázt, célnál pedig felegedni. Ezenkívül csak egyetlen feladat van: nyerni!

FRISS MEGJELENÉSEK



ORDER OF WAR
1999 Ft
 Eljön az idő, amikor harcba kell menni



FIFA MANAGER 11
4999 Ft
 Hiába a focifrizura, ha nincs, aki kereskedjen velük



SIMS 3: VÁROSSZÉPÍTŐ CUCCOK
3990 Ft
 Újabb kiegészítő az életszimulátorhoz

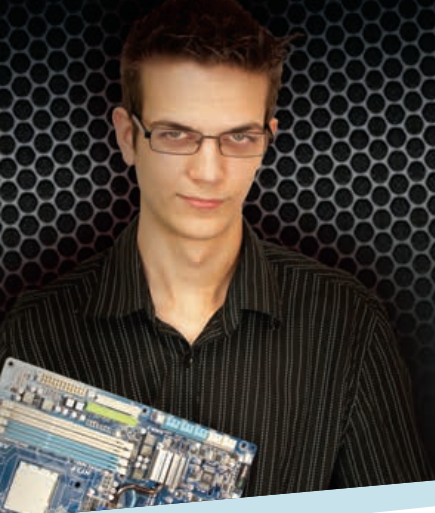
Játékok 5000 Ft alatt

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
FEAR 2: Project Origin	4990 Ft	Splinter Cell: Conviction	2990 Ft
FIFA 11	4990 Ft	The Witcher (bővített kiadás)	4990 Ft
GTA 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

Megjelenési lista

FIFA 12	2011. szeptember	The Elder Scrolls 5: Skyrim	2011. november
F1 2011	2011. szeptember	Saints Row: The Third	2011. november
Red Orchestra 2	2011. szeptember	Assassin's Creed: Revelations	2011. november
Rage Anarchy Edition	2011. október	Need for Speed: The Run	2011. november
Might & Magic: Heroes 6	2011. október	Star Wars: The Old Republic	2011. december
Pro Evolution Soccer 2012	2011. október	Diablo III	2011. december
Batman Arkham City	2011. október		
FIFA Manager 12	2011. október		
Battlefield 3	2011. október		
Call of Duty: Modern Warfare 3	2011. november		

KOMOLY FELHOZATAL LESZ IDÉN ISI!



ZAJLIK AZ UBORKASZEZON

Nem sok minden történik mostanság a hardverek világában, ugyanis mindenki a hamarosan induló őszi szezonra készül, amikor is a legtöbb gyártó teljesen új termékekkel fog előrukkolni. Addig is nézzük, mi jutott az e havi GameStar Mélyvíz rovatába. Először is összeszedtünk néhány tippet, amivel a számítógépünk sebességét kissé feljebb tornászhatjuk, amelyet egy rövid, ám annál velősebb Sony Vaio-teszt követ. A YouTube-on zenét hallgatók tábora sem marad érdekesség nélkül, ugyanis bemutatunk néhány olyan szolgáltatást, amivel komplett DJ-szettekkel állíthatunk össze, teljesen legálisan, a népszerű videomegosztón található anyagok segítségével.

Végül, de nem utolsósorban muszáj megemlíteni a GS Tábor, ahol minden volt, mi szem-szájnak ingere. Akik ott voltak, felejthetetlen események részesei lehettek, de akik idén kimaradtak, azok se csüggedjenek, mert jövőre még magasabb szintre emeljük az idén látottakat!



MSI GT683DX – GAMER NOTEBOOK NAGYOKNAK

Az MSI már az év első felében is jelentkezett egy igen durva játékos noteszgéppel, de erre most rátettek még egy lapáttal

A NNAK IDEJÉN KICSIT ÉRTETLENÜL ÁLLTUNK A GAMER NOTEBOOKOK FELTETT, mivel a játékokról mindenkinek rögtön egy brutális asztali konfiguráció jutott az eszébe. Mára ez megváltozott, ugyanis a hordozható gépek egyre nagyobb teret nyernek a desktop variánsok rovására. A mobilitás előtérbe került, de emellé a nagyobb címek futtatásához izmos belső is kell. Az MSI már sokad-szorra bizonyítja, hogy ezt a két dolgot mesterien tudják ötvözni. A cég legújabb gyermeke a GT683DX, amely természetesen az Intel Sandy Bridge platformján alapul. A 2 gigahertzes Core i7-2630QM processzor már nem mondható meglepőnek ebben a kategóriában, de a mellépakolt 1,5 gigabájtnyi GDDR5 memóriával megtámogatott NVIDIA GeForce GTX 570M – amely a „zöldek” legújabb mobil-GPU-ja – annál inkább örömteli meglepetés. A háttértáraknál a már korábban lá-

tott „dual-disk” megoldást alkalmazzák, vagy két RAID-0-ba pakolt merevlemez forog a burkolat alatt, de igény szerint akár egy 120 gigabájtos Intel SSD-vel is felturbózzuk. A négy darab DDR3-slotba akár 16 gigabájtnyi RAM-ot is tehetünk, bár kérdéses, hogy egyelőre mi szükség ennyire.

Természetesen saját technológiákkal is telepakolta az MSI a gépet, így bekerült a „TDE” (Turbo Drive Engine) névre keresztelt tuningos opció is, amely egy gombnyomással megemeli az órajeleket, és minden extrát kipróbál a gépezetből. Ezenfelül a Cooler Boost nevű funkció is elérhető, amely szintén egy gombnyomásra minden létező hűtést a maximumra kapcsol, így némi zajért cserébe extra légkavarási teljesítményt kapunk. A hangrendszer a már előző generációból megszokott Dynaudio megoldáson alapul, amely az átlagos notebook-hangszórónál sokkal komolyabb minő-

séggel szolgál. Persze ettől még nem kell csodát várni, de kétségtelen, a lehetőségekhez mérten szépen szerepelnek a zajkeltők.

A 15,6 hüvelykes kijelző természetesen full HD-felbontású (1920×1080), de ha ennél komolyabb eszközön szeretnénk viszontlátni a képet, akkor a HDMI-kivezetés segítségével bármilyen monitort vagy tévét használhatunk. Kissé ironikus, de a kihagyhatatlan energiatakarékos mód is megtalálható a gép képességeit felsoroló listában, bár ezt minden bizonnyal senki nem fogja használni, ha már ennyi pénzt áldozott egy erőműre.

A robusztus dizájn megmaradt, amit már az elődnél is láthattunk – és ami még valószínűbb, hogy az eszméletlenül magas ára is, így akik komolyan gondolkodnak egy ilyen gépezet beszerzésén, azoknak nem lesz elég a malacperselyt feltörni. **CS**



AZ EA SZERINT NEM SIKERES A 3D

NEMCSAK A JÁTEKOSOK, HANEM A HARDVERGYÁRTÓK SZÁMÁRA IS VÉSZJÓSLÓ KIJELENTÉST TETT AZ ELECTRONIC ARTS VEZETŐJE, John Ricitiello, miszerint a vásárlók nem mutatnak elegendő érdeklődést a térhatást nyújtó technológiák iránt, így kimondhatjuk, hogy egyelőre sikertelenek az ez irányú próbálkozások. A legnagyobb vállalatok súlyos dollármilliókat öltek a 3D-be, így egy ilyen nyilatkozat után a legtöbbben a szívükhöz kaphatnak. Persze ez még kevés ahhoz, hogy más irányba te-

relődjének a fejlesztések, de annyi biztos, hogy ideje átvizsgálni a piaci igényeket, és aszerint alakítani a jövő stratégiáit. Reméljük, hamarosan olyan új megoldásokkal rukkolnak elő a mérnökök, amely jóval hétköznapibbá teheti az elmúlt évek egyik legjobban hype-olt jelenségét, a 3D-t. Talán az új konzolgeneráció nagyot lendíthet a kissé dőcögő szekéren, főleg akkor, ha addigra a 3D-képes HDTV-k ára is kissé lejjebb esnek, ugyanis jelenleg 4-500 ezer forint alatt nem igazán jövünk ki, ha ilyen rendszert építünk otthonra. [GS](#)



Nem mindenki szereti, ha az arcukba másznak a karakterek



ASUS EEE PAD SLIDER

NÉHÁNY HÉTTTEL EZELŐTT RAJTOLT EL HAZÁNKBAN IS AZ ASUS EEE PAD TRANSFORMER, amelynek különlegessége a csatlakoztatható billentyűzetes dokkolóban rejlik. Akik számára a netbookokra hajazó kivitel nem tetszik, azoknak lehet alternatív megoldás az Eee Pad Slider, amely a már Transformer esetében is bejáratott táblagépen alapul, ám a dokkolóval ellentétben a fizikai billentyűzet kicsúsztatható formában mindig velünk van, ahogy azt már a legtöbb QWERTY-s okostelefon esetében megszokhattuk. Az Android Honeycomb (3.2) operáci-

ós rendszert futtató eszköz IPS-paneles kijelzővel, USB-porrtal, miniHDMI-csatlakozóval és microSD-bővítő helyllyel is rendelkezik, amelyek által minden lehetséges extrát megkapunk, amit egy csúcskategóriás tablettól elvárhatunk. A kétféle Tegra 2-alapokon nyugvó Slider „Gorilla Glass” előlapi üveget kapott, amelynek köszönhetően a karcosításoknak is ellenáll a kijelzőnk. Az eszköz 16 és 32 gigabájtos beépített háttértárral rendelkező verziókban létezik, ám hazánkban egyelőre csak az utóbbi megjelenése biztos, amelynek végfelhasználói ára valahol 150 000 forint környékén várható. [GS](#)

THUNDERBOLT-CSATLAKOZÓS VIDOOCK?



PÁRAN TALÁN EMLÉKEZNEK A VILLAGE INSTRUMENTS NÉVRE HALLGATÓ VÁLLALATRA, amely annak idején már próbálkozott olyan külső PCI-Express dokkok megalkotásával, amelyek Express Card-csatlakozón keresztül kommunikálnak a notebookokkal. A ViDock néven futó megoldás azóta is létezik, ám közel sem terjedt el annyira, amennyire azt a cég várta. Most ismét megpróbálkoznak a bevezetésével, ám a jóval nagyobb sávsebességgel kecsegtető Thunderbolt-csatlakozókat szemelték ki az adatátvitelre, amiből már a legtöbbször számára kiderülhetett, hogy kifejezetten a Mac-

felhasználókat célozzák meg, mivel egyelőre csak az Apple alkalmazza az említett interface-t. A gyártó nem megy a véletlenre, ugyanis egy Facebook-bejegyzésben kérdezte meg a Mac-felhasználókat, hogy mit szólnának egy ilyen kialakítású dokkolóhoz. Az eddigi visszajelzések alapján az „almások” szívesen látnának egy ilyen eszközt a boltok polcain, mivel így például egy jóval erősebb videokártyát csatlakoztathatnak a MacBookjukhoz, arról már nem is beszélve, hogy egy gépcserére alkalmazással sem kell lemondani a korábban beszerzett PCI-Express-szes kiegészítőkről. [GS](#)

BULLDOZER 300 DOLLÁRÉRT

A BULLDOZER, AZ AMD KÖVETKEZŐ PROCESSZOR-GENERÁCIÓJA, amelyet a közép- és felső kategória meghódítására szán a gyártó, az ígéretek szerint augusztus végén, szeptember elején remélhetőleg tényleg elrajtol, ám az áráról egyelőre nem esett szó. Most végre erről is megtudtunk valamit, még hozzá egy, az AMD által szervezett versenynek köszönhetően, ahol FX jelzésű Bulldozer CPU-kat sorsolnak ki. A leírás szerint ezen eszközök értéke egyenként 300 dollár környékére tehető, amely a legerősebb variáns, a nyolcmagos FX-8150P ára lehet. A 3,6 gigahertzes

alapórajellel büszkélkedő központi egység a Turbo Core technológiának köszönhetően akár 4,2 gigahertzen is ketyeghet, 125 wattos TDP mellett. A 8 megabájtnyi L2 és a szintén 8 megabájtnyi L3 gyorsítótárral rendelkező processzor ára egy hajszálnyival az Intel Core i7-2600K alatt van, ami arra enged következtetni, hogy a teljesítményük is nagyjából azonos lehet. Az AMD-nek nagy szüksége lenne egy ilyen erővel rendelkező processzorra, ugyanis a highend kategóriában egyelőre igen messze állnak a konkurensától. Ha a vállalat a tőlük megszokott árazási politikát alkalmazza az FX sorozatnál is, akkor szép jövő elé nézhetnek. [GS](#)



STAR WARS-IHLETTE XBOX 360



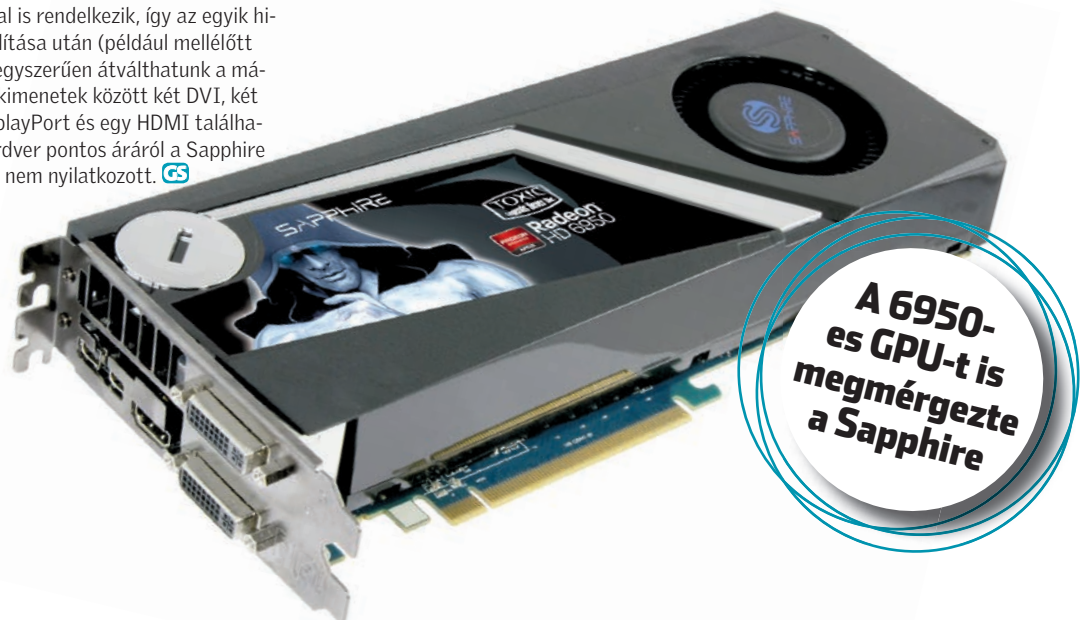
MÉG A TAVALYI E3 ALKALMÁVAL KAPTUNK EGY KIS ÍZELÍTŐT EGY KÉSZÜLŐ KINECTES STAR WARS JÁTÉKRÓL, amely igencsak megosztotta a tömeget. Azóta nem hallottunk róla semmit, egészen az idei E3-ig, amikor is kiderült néhány részlet, illetve láthattunk játékmenev-vidéókat is. Úgy látszik, a Microsoft komolyan gondolja ezt az egészet, ugyanis egy igen komoly Xbox-csomagot állított össze a játék tiszteletére. Az egyedik konzol R2-D2 és C-3PO stílus elemeit alkalmazza – előbbi a gép megjelenéséhez adta a „ruháját”, míg utóbbi az arany kontrollerek képé-

ben fog visszaköszönni. Nemcsak a kinézetet, hanem a hangokat is megörökölte a 320 gigabájtos merevlemezrel ellátott Xbox 360, ugyanis bekapcsoláskor, valamint a tálcá kinyitáskor kedvenc asztromechanikai droidunk sípolása hallatszik. A dobozban természetesen a játékhöz elengedhetetlen Kinect is helyet kapott, amelynek ezen kiadása fehér színben pompázik. A *Kinect Star Wars* című játék mellett a *Kinect Adventures* is helyet kapott a dobozban, amelyért összesen 450 dollárt kérnek el. Nem lesz tehát olcsó a limitált kiadású Xbox 360, de a fanatikusok biztos nem ez alapján fognak dönteni. [GS](#)

TOXIKUS 6950 A SAPHIRE MŰHELYÉBŐL

HABÁR AZ AMD MÁR IGEN RÉGEN KIADTA A 6900-AS SOROZAT GRAFIKUS LAPKÁIT, néhány gyártó még mindig foglalkozik velük, és épít rájuk újabb megoldásokat. Ilyen többejt között a Sapphire is, akik a Radeon 6950-el játszottak el egy kicsit, hogy abból egy „Toxic” jelzővel ellátott variánst készítsenek. A Cayman kódnevű GPU gyári 800 megahertzes órajelét 80-nal emelték meg, míg a 2 gigabájtnyi GDDR5 memóriák 5 gigahertzes effektív órajele 5,2 gigahertzre módosult. Ezen specifikációk alapján a Sapphire videokártyája az egyik leggyorsabb 6950 a piacon. A hőkamrás rendszerű hűtésben egy ventilátor asszisztál, amely már egy megszokott megoldás a gyártótól. A digitális VRM-mel operáló eszköz két

BIOS-szal is rendelkezik, így az egyik hibás beállítása után (például mellőlött tuning) egyszerűen átválthatunk a másikra. A kimenetek között két DVI, két mini DisplayPort és egy HDMI található. A hardver pontos áráról a Sapphire egyelőre nem nyilatkozott. [GS](#)



A 6950-es GPU-t is megmérgezte a Sapphire



Urald a játékokat!

Az új ROG MATRIX grafikus kártya a hardveres finomhangolás alfája és omegája

A vérbeli játékosok szüntelenül a legerősebb grafikus kártyákat keresik, és jelenleg is számos felső kategóriás megoldás közül választhatnak, amelyek képesek megbirkózni a legújabb játékok által támasztott magas grafikai követelményekkel is. Néhányan a túlhajtást is kipróbálják valamely segédprogram segítségével, de belegendoltatok-e már valaha abba, hogy létezik olyan tuningeszköz is, amihez csak egy gombnyomás szükséges? Az ASUS pontosan ezt alkotta meg az új ROG MATRIX GTX 580 hardveren.

Tuningolj, mint egy PROFI!

Az ASUS ROG MATRIX GTX 580 grafikus kártya gyárilag megemelt, 816 megahertzes órajellel és 1,5 GB-nyi, 4008 MHz-es frekvencián üzemelő memóriával büszkélkedhet. Ez elég komoly ugrásnak nevezhető a referenciakártyához képest, de ami még izgalmasabbá teszi ezt a modellt, az a teljesen áttervezett NYÁK, illetve a TweakIT- és ProbeIT-eszközök, amelyekkel hardveres szinten finomhangolhat a vezérlő. Csak nyomd meg a „+” vagy „-” gombokat a kártyán, amikkel azon nyomban növelheted vagy csökkentheted a feszültséget!



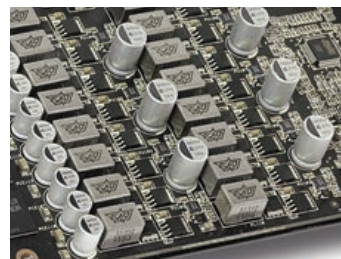
A sikeres túlhajtáshoz és a legjobb beállítás megtalálásához rengeteg tapasztalatra van szükség, de akár egy eltűzött módosítás is a vezérlő összeomlásához vezethet. A kártya eredeti állapotának visszaállítása sok esetben trükkös lehet, a ROG MATRIX GTX 580 esetében azonban a Safe Mode gomb azonnali gyógyírt jelent a kellemetlenségekre; egy gombnyomás, és újra használható a ROG fenevad. Az ötszintű MATRIX LED-terhelésjelző beépítése révén azonnal láthatóvá válik a GPU aktuális terhelése – a mérnökök egyedi módon valósították meg azt, hogy a felhasználó a számítógépház plexi oldallapján keresztül lássa, hogy épp mennyire dolgozik a grafikus kártya.



A teljesen új GPU Tweak segédprogrammal valós időben szabályozhatók az órajelek, feszültségek, memóriaidőzítések és a ventilátorok fordulatszáma – továbbá a szoftver képes egy gombnyomásra rögzíteni az aktuális játékmenetet, amit a barátokkal is megoszthatsz. A gondosan kiválogatott hardveres és szoftveres összetevőknek köszönhetően, a ROG MATRIX GTX 580 képes elérni a 6000-es pontszámot a 3DMark 11 Performance beállítása mellett.

Terhelés alatt is hűvös marad

A szinte állandó magas terhelés elviselése érdekében a ROG MATRIX GTX 580-nak masszívnak és erősnek kell lennie. Hogy a kártya megfeleljen eme követelményeknek, a hardver az ASUS különleges fémötvözetét alkalmazó Super Alloy Power technológiájára épül, ami a referenciavezérlőhöz képest 15 százalékkal nagyobb teljesítményt és alacsonyabb üzemi hőmérsékletet garantál, miközben a hardver élettartama 2,5-szer hosszabb lesz.



Az új ROG kártya hűtése az egyedi tervezésű DirectCU II-technológián alapul, ami közvetlen kapcsolatot biztosít a GPU és a réz hőcsövek között. A csövek ezáltal hatékonyabban szállítják a meleget a lamellák felé, amelyeket két óriási, a referenciahűtéshez képest 600%-kal nagyobb légszállítást eredményező ventilátor szellőztet át; ennél fogva a hardver 20 százalékkal alacsonyabb hőfokot biztosít a referenciatervekhez képest. A kártya ugyan gyárilag 816 megahertzen jár, de csak meg kell nyomni a 100 százalékos ventilátorsebességet bekapcsoló gombot, majd növelni a feszültséget, és az 1 GHz is elérhető lesz!

Eredmények

3DMark 11 (Performance)

MATRIX GTX 580 Platinum	6,002
Referencia GTX 580	5,487

Unigine Heaven 2.1 (1920 x 1200, 4 x AA, 16 x AF)

MATRIX GTX 580 Platinum	45.4fps
Referencia GTX 580	44.1fps

Metro 2033 (1920 x 1200, 4 x AA, 16 x AF)

MATRIX GTX 580 Platinum	45.00fps
Referencia GTX 580	43.33fps

Összegzés

A ROG MATRIX GTX 580-at az alapoktól újratervezték, megfelelően ezzel az ASUS ROG termékcsalád rendíthetetlen hírnevének. Az egyedi ASUS-jellemzők egybegyűrésével magasabb tuningpotenciál, hűvösebb működés és hosszabb élettartam érhető el, amelyek révén az új MATRIX jelentős fölényrel győzedelmeskedik a referencia változatok felett, megadva ezzel a tökéletes választást azon profi játékosok számára, akiknek szükségük van az extra teljesítményre.

Specifikációk

MATRIX GTX580 P/2DIS/1536MD5

Grafikus processzor: NVIDIA® GeForce® GTX 580, 816MHz
 Memória: 1536MB GDDR5, 4.008 GHz effektív
 Memóriabusz: 384-bit interface
 Kimenetek: DVI x 2, HDMI x 1, DisplayPort x1
 Kimenetek: 28,9 x 15,2 x 6 cm



CM STORM – SIRUS

A Cooler Master kifejezetten játékosokat megcélzó brandje új termékkel bővült, még-hozzá nem is akármilyennel

A CM STORM MÁRKANÉV ALATT már jó néhány hardvert megtalálhatunk, amelyek kifejezetten a hardcore játékosokat célozzák meg, még hozzá az átlagnál jóval elfogadhatóbb áron.

A család legújabb tagja egy igen különleges eszköz, ami egy újabb rést töm be a branden belül, így már szinte mindenféle kútyúval tudnak szolgálni, amire egy igazi gamernek szüksége lehet. A Sirius nem más, mint egy 5.1-es fejhallgató, ami önmagában még nem lenne különleges, de a szolgáltatásaival együtt több mint szívmengető. A dobozban az első feltűnő kellék nem is maga a méretes fejhallgató, hanem a sci-fi filmekben látott kezelőpultokat megszágyenítő „keverő”, amely egy LED-sorral és egy nagy tekerővel rendelkezik. Az említett eszköz egyben egy hangkártya is, amely a többcsatornás zajok előállításához szükséges. A gépünkhez két darab USB-csatlakozón keresztül kapcsolódik a Sirius hangkártyája, amelyek közül az egyik csak az energiael-

látásért felel. A pulton több funkciót is elérhetünk, mint például a fejhallgató és a rajta található mikrofon némtitása, illetve a különböző hangcsatornák közötti váltogatás – ezeknek a hangerejét a tekerővel állíthatjuk. Amennyiben inkább a saját hangkártyánkat kívánjuk használni, ezt is megtehetjük, ugyanis 3.5 mm-es jack csatlakozókkal ellátott



kábelvégződés is illeszthető a fejhallgatóra, bár egy USB-re ekkor is szükség van, szintén energiaellátási okokból. Magának a fejhallgatónak a kialakítása igen egyszerű, viszont annál kényelmesebb. Hosszabb használat után sem érezzük kellemetlennek, annak ellenére, hogy van némi súlya. A masszív eszközön a már korábban is említett lehajtható mikrofon is helyet kapott, amely igen flexibilis, így mindenki kénye-kedve szerint lötheti azt be.

A hangminőség kérdésében három dolog vizsgáltunk meg: zenét, filmeket és játékokat. Előbbivel kapcsolatban kissé vegyesek voltak az érzéseink, de kijelenthető, hogy a hardver az árához képest teljesen korrekt szolgáltatást nyújt, bár egy picit ko-

molyabb mélyet el tudunk volna képzelni. A filmek terén hasonlókat tapasztaltunk: szépen kijött a térhangzás, annak ellenére, hogy igen közel állnak egymáshoz az „első” és „hátsó” hangszórók. Játékok terén viszont abszolúte tarolt a Sirius, és a dobhártyánk mellett az állunkat is erőteljesen megmozgatta.

Nincs mese; aki ma komoly gamer fülel akar vásárolni, és nem szeretné, hogy akár minimális hang is elveszzen abból, amit a játékfejlesztők az egyes jelenetekhez elképzelték, az szaladjon a boltba, ugyanis ennyi pénzért szinte ajándék a Sirius. **GS**

GameStar 94

Ára: 35 000 Ft

Ennyiórt gyakorlatilag nem lehet jobbat találni

ASUS CROSSHAIR V FORMULA

Megindult az AM3+ foglalatos alaplapok dömpingje, amiből az ASUS sem kíván kima-radni, így több termékkel is készülnek a Bulldozer rajtjára

A CROSSHAIR SOROZAT MIN-DIG is a csúcskategóriát képviselte az ASUS AMD-s termékpallettáját tekintve, így az új foglalatos eljövételével ismét elölvették a márkanevet. Az AM3+ foglalatos kifejezetten az AMD Bulldozer, vagyis az FX jelzésű processzorok tiszteletére jött létre, amelyek mellé egy új chipset is társult, a 900-as széria képében. Már magából a lapkából adódóan sok újdonsággal találkozhatunk magunkat szemben, mint például az NVIDIA SLI-technológia támogatása, vagy az új verziójú HyperTransport bevezetése. Előbbi már csak azért is érdekes, mivel a „zöldek” az utóbbi időben nem engedélyezték az AMD chipsetekben az SLI-támogatást, így a kisebbik processzorgyártó termékeivel rendelkezők csak CrossFire-rendszereket építhettek. A Crosshair V Formula minden szempontból a legjobbat próbálja kínálni,

így nem kérdés, hogy esetében a legkomolyabb felszereltséggel rendelkező lapkakészletet alkalmazták, a 990FX-et. A 3 darab 16x-os PCI-Express mellett egy négyszeres és egy egyszeres is helyet kapott, de egy sima PCI-csatlakozó is ráfért a nyomtatott áramkörre. Ha SLI- vagy CrossFireX-kiépítést alkalmazunk, akkor két kártya esetén mindkét csatlakozó 16x-os sebességgel fut, ám három kártyánál a második és a harmadik számú VGA csak 8x-on működik. Memóriamoduljainkat négy DDR3 slotba pakolhatjuk, amelyek akár 2133 megahertzen is ketyeghetnek. A meghajtókat hét SATA III-csatlakozó szolgálja ki, de egy eSATA is rendelkezésünkre áll a hátlapon. Emellett még négy USB 3.0 és nyolc USB 2.0 is megbújik a hátoldalon, az 1 gigabites Intel hálózati kártya kivezetése mellett. A hangkeltésért egy SupremeFX X-Fi 2, nyolccsatornás

(7.1) vezérlő felel, amelyet minden ma népszerű technológiával elláttak. Mivel egy Republic of Gamers családba tartozó alaplapról van szó, minden



szokásos RoG-feature helyet kapott a deszkán, mint például a ROG Connect, ami egy USB-kábel segítségével köti össze az asztali gépünket például egy noteszgéppel, amely segítségével figyelemmel követhetünk különböző statisztikákat, például egy esetleges tuning során.

A remek ár-érték aránnyal rendelkező ASUS Crosshair V Formula az AM3+-os alaplapok közül az egyik legjobb ajánlat, amely főleg a RoG-besorolásnak köszönhető extrák miatt kerül ebbe a pozícióba. **GS**

GameStar 91

Ára: 57 000 Ft

Kiemelkedő RoG alaplap a készülő Bulldozer processzorokhoz

SAMSUNG GALAXY S II

85 nap alatt 5 millió darabot adtak el az androidos termékpaletta egyik zászlóshajójából – jól döntöttek a vásárlók?

A NNAK IDEJÉN A SAMSUNG Galaxy S hatalmas sikert ért el a csúcskategóriában, amelyet nem éppen az alacsony árú telefonok armadája jellemez. Ennek ellenére vitték, mint a cukrot, így igen hamar komoly eladási rekord született. Ki gondolta volna, hogy a következő generáció még ezt is felülmúlhatja? Nem véletlenül, ugyanis minden téren komolyat lépett előre a dél-koreai gyártó legkomolyabb készüléke. Bár maga a verziószám a Galaxy S családba sorolja a telefont, azt mégis teljesen áttevették, így egy minden nemében új alkotással van dolgunk. Kezdjük a legfontosabb előrelépéssel, amely a System on Chipet (SoC) érintette: a Samsung Hummingbird helyére egy kétmagos, 1.2 gigahertzes megoldás lépett, az Exynos, amely szintén a gyártó saját megoldása. A Cortex A-9 processzormagok mellett a grafikus vezérlő is szintet lépett, így már egy Mali-400 pakolhatja a textúrákat, amely jóval erősebb, mint az

előző generációban szereplő PowerVR. A RAM mennyisége is megnőtt, így már egy gigabájt áll rendelkezésünkre. A kijelzőben is komoly előrelépés történt, ugyanis a sok kritikát kapott Super AMOLED továbbfejlődött, és egy „Plus” jelzővel látták el. Ez annyit jelent, hogy elhagyták a PenTile elrendezést, és visszatértek a „hagyományos” megoldáshoz. Ennek köszönhetően a felbontás most már ténylegesen 800×480. A kijelző mérete is változott, egészen pontosan 4,27 hüvelykre, ami miatt a kisebb kézzel rendelkezőknek többet kell bűvészkedniük, hogy a felület minden egyes pontját elérjék. A kamera 8 megapixelesre hízott, és már 1080p-s videó rögzítésére is képes. A készülék háza igen impozáns, arról nem is beszélve,

hogy jelenleg lehetetlen vékonyabb telefont találni. Az androidos verziószám terén sincs okunk panaszra, hiszen 2.3.3-as Gingerbread fut a telefonon.

Nehéz ilyen terjedelemben átadni, hogy mit is nyújt a Galaxy S II, de egy biztos, hogy nem lőtt mellé az az 5 millió ember, aki megvásárolta, ugyanis kétségtelen, hogy az egyik, ha nem a legjobb androidos telefont állunk szemben. Sehol egy röccenés, vagy egy lassan betöltött alkalmazás. Ehelyett szédületes kijelző és iPhone-t megszégyenítő weboldal-renderelési idő áll a rendelkezésünkre, hogy csak néhányat említsünk a Galaxy S II által nyújtott pozitív élményekből. Aki tud ennyit áldozni egy okostelefonra, az biztosan mindent meg fog találni a Samsung legerősebb ajánlatában, amire szüksége lehet. [GS](#)



GameStar 95
Ára: 150 000 Ft
Az androidos paletta egyik legdurvább készüléke

GIGABYTE GTX 580 SUPER OVERCLOCK

Az ASUS után a Gigabyte is piacra dobta a legdurvább egy GPU-s megoldását, a GTX 580 Super Overclockot

A KÉT LEGNAGYOBB GYÁRTÓ közötti versengés újabb fejezetéhez értünk, amikor is a jelenlegi legerősebb grafikus lapkára épült kártyáikból készített szörnyetek csapnak össze. A Gigabyte nehéz helyzetben van, hiszen az ASUS Matrix Platinum igen jól sikerült – lássuk, helyt tud-e állni a Super Overclock Edition. A csomagolás kevésbé exkluzív, mint a Matrix esetében, ám semmi fontos nem maradt ki, ami szükséges a kártya használatához. Magát a hardvert megvizsgálva nyilvánvalóan a hűtés a leginkább szembeütő, amely a már korábban is bejáratott Windforce hűtésnek egy új variánsa. A 3X névre keresztelt ventilátortrió a hőcsövekkel tarkított bordázatot hivatott

hűsebb levegővel ellátni. Ennek az a különlegessége, hogy a légvakarók nem merőlegesen, hanem kissé döntve fújják a levegőt, ami által a felmelegedett levegő gyorsabban tudja elhagyni a bordák közötti réseket. Kell is a komoly megoldás, ugyanis a hidegre vágó GF110-es grafikus lapka szignifikáns gyári tuningon esett át. Az NVIDIA ajánlásához képest – amely 772 megahertz – 80 megahertzzel magasabb órajelet sikerült belőni, amely által 855 megahertzen operál az eszköz. A shader-órajel is változott, amely 1544 helyett 1710 megahertzen operál. Az 1536 megabájtnyi GDDR5 memóriák is egy kis mértékben gyorsabbak lettek, szám szerint 4100 MHz-en üzemelnek. A többi specifikáció változatlan, így 384 bites memóriabusz,

PCI-E 2.0-csatlakozó, PhysX- és DirectX 11-támogatás is várja a rendelkezésünkre. Csatlakozóiból három is kapunk: két darab DVI-D-t, illetve egy miniHDMI-t, amire egy átalakítókábelt is mellékeltek. A gyors mérések után nagyon nehéz helyzetbe kerültünk, ugyanis természetesen a konkurens által produkált számokkal már tisztában voltunk. Akármennyire is szeretnénk, nem lehet a kettő között dönteni, lévén szinte tizedre pontosan hasonló framerate-értékeket generáltak. Még az órajelek emelésénél is azonos a két kártya tűrőhatára, valahol 940–945 megahertz környékén ütköztünk akadályokba. Az ár és a magasabb gyári órajelek azok, ahol a Gigabyte versenyzője minimális előnyre tesz szert, de a márkafanatikusoknak ez úgysem nyom a latban. Mi alapján válasszunk, ha egy ilyen, tuningra született VGA-t akarunk vásá-



rolni? Gyakorlatilag csak a szívünkre hallgathatunk, ugyanis az ASUS-hoz hasonlóan a Gigabyte is brutális videokártyát épített, ami minden ma piacon lévő játékkal gond nélkül meg tud küzdeni – ha van rá elég pénzünk. [GS](#)

GameStar 93
Ára: 130 000 Ft
A csúcskategória felett egy hajszállal



SONY VAIO VPCCA2S1E

A Sony VAIO laptopok eddig is a PC-s világ élharcosainak számítottak, ha külsőről volt szó, most azonban bátran beletapostak a gázba. Színpompás „dizájnlaptop”-szériájukat lehet szeretni vagy nem szeretni, de egy dolog biztosan elmondható róluk: észreveszik őket. Minden más kizárólag ízlés dolga

//Wywern

NEMRÉGIBEN A SONY HORDOZHATÓ VAIO laptopjainak több új sorozatát dobta piacra. Ezek közt találhatunk kicsi „netbookokat”, hordozható szuperlaptopokat és golf-labda felületű, elegáns munkagépeket. Mi azonban most egy speciális készülékcsoportból, a VAIO C szériájából kaptunk meg egy példányt tesztelésre, ami már az első pillanatban feltűnést keltett a szerkesztőségben. A laptop többféle színben elérhető, mi pedig a piros darabban találtunk. Kicsomagolás után az első pillanatra a meghökkenés volt – ez valószínűleg mindenkinél így lesz, aki először kap kézbe egy C szériás VAIO-t. A gép felülete ugyanis áttetsző plaxibevonattal rendelkezik, amely a laptop élén vezet ki a teljes készülék házon keresztül összegyűlt fényt, így olyan érzést kelt, mintha belső világítással rendelkezne, főleg olyan helyeken, ahol a borítás felülete megtörik, például a touchpadnál.

SZÉP IS, ERŐS IS

A laptop hardvere nem gyenge. Természetesen nem a csúcskategóriát képviseli, de az Intel Core i3-2310M processzort 4 GB-nyi memóriával (amit maximálisan 8 GB-ig lehet bővíteni) nem valószínű, hogy zavar-

ba lehet hozni bármilyen ésszerű használat esetén. A kijelző egy 14 hüvelykes, 16:9-es képarányú, fényes darab. A felbontása WXGA (1366×768), és egy AMD Radeon HD 6470M hajtja meg 512 MB RAM-mal. Az adattárolásról gyárilag egy 5400-as fordulaton pörgő 500 GB-os HDD gondoskodik, illetve egy DVD Supermulti meghajtó, ami a linzerkarikán – és sajnos a Blu-ray-en – kívül mindent olvas és ír, amit bele tudunk helyezni.


Csatlakoztatási lehetőségeink is bőségesek egy ilyen laptoptal, hiszen a „kötelező elemek” (VGA, fejhallgató, mikrofon, 2×USB 2.0) mellett találunk itt HDMI-kimenetet, kártyanyílást, amibe SD-kártyát vagy Memory sticket helyezhetünk, valamint egy USB 3.0 kaput a lehető leggyorsabb adatáramlás érdekében. A hálózati csatlakoztatást az Ethernet-kábelen kívül Wi-Fi is megoldhatjuk (IEEE 802.11b/g/n), illetve Bluetooth-kapcsolatra is lehetőségünk van.

APRÓ FINOMSÁGOK

A billentyűzet háttérvilágítással rendelkezik, ami ebben a kategóriában nem megszokott. Az egymástól markánsan elválasztott billentyűk (chicklet keyboard) precíz gépelést tesznek lehetővé, a világításuk

automatikusan bekapcsol, ha a környezeti fény már túl kevés. Érzékelőszensor biztosítja a mindig optimális kijelzőbeállításokat is, az integrált „Exmor” HD webkamera segítségével pedig jó minőségű HD-képeket továbbíthatunk a videochathez. A billentyűzet felett található a hagyományos „Sony-s” extra gombok.

A WEB billentyűvel pillanatok alatt lehet kapcsolódni az internethez még kikapcsolt állapotból is: ekkor a gép nem bootol teljesen és értékes időt takarít meg például a repülőgéphez való beszállás előtt. A gyártó szerint ekkor nem több, mint 16 másodperc alatt feláll az internetezésre alkalmas rendszer. Nekünk ez 21 másodpercet vett igénybe, de még így is messze gyorsabb, mint bármiféle operációs rendszer bootolása, és igazából ennek a funkciónak a fő előnye a gyors rendelkezésre állás mellett, hogy ilyenkor nyugodtan hagyhatjuk netezni a gyermekünket is, nem fog hozzáférni a fájljainkhoz és munkánkhoz. A szintén dedikált ASSIST gombbal a VAIO Care szoftver indítható el. A VAIO C sorozatú gépei azon felhasználók számára jelenthetik a tökéletes megoldást, akik különleges gépet szeretnének az asztalukon tudni, és cse-

rébe nem akarnak lemondani a gyors rendszerről és a kényelmes méretek-ről sem. 

Termék: Sony VAIO VPCCA2S1E

Forgalmazó: Sony Central and Southeast Europe Kft.

Ár: 209 000 Ft

Web: www.sony.com

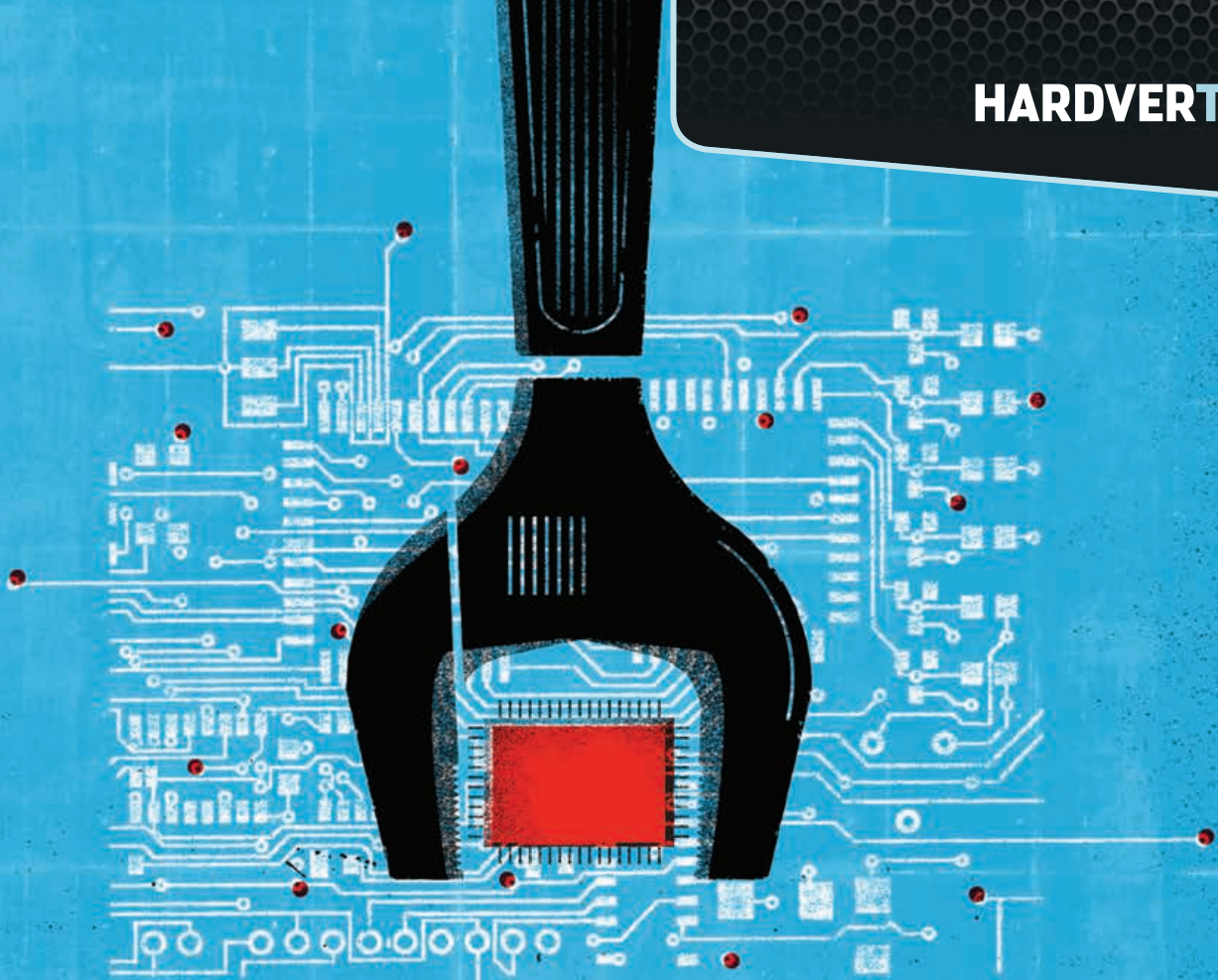
Adatok:

- Intel Core i3-2310M
- 4 GB DDR3 1333 Mhz SDRAM (max. 8 GB)
- 500 GB Serial ATA 5400 rpm
- AMD Radeon HD 6470M
- DVD×RW/×R DL/RAM
- SuperSpeed USB 3.0
- „Exmor” HD-webkamera
- Dolby Home Theater technológia

Értékelés

Dizájnos, fiatalos külsővel megáldott Vaio noteszgépek, egészen elfogadható árral

GS ★★★★★



HARDVERES TIPPEK-TRÜKKÖK

Összeszedtünk néhány trükköt, amivel még többet kihozhatunk a számítógépünkben meglapuló hardverekből

A LEGTÖBB KÜTYÜNK JÓVAL több dologra képes, mint azt hisszük, de ezek előhozása többet igényel, mint egy gomb megnyomása. Jelen cikkünkben bemutatjuk, hogy némi odafigyeléssel és türelemmel milyen plusz funkciókat hozhatunk ki az eszközeinkből, amelyek által gyorsíthatjuk azt, vagy éppen a képességeik repertoárját bővíthetjük. Mielőtt hozzákendénénk, fontos megemlíteni, hogy a következő módszerek közül néhány semmissé teheti a termék garanciáját, így csakis fokozott odafigyeléssel lássunk hozzájuk. Akinek megéri a kockázatot, rendkívül jól járhat, de mindenképpen számoljunk ezzel a rizikóval.

TUNINGOLJUK AZ ASZTALI GÉPÜNKET!

Egyértelmű, hogy mindenki folyamatosan a legnagyobb teljesítményt próbálja kisajtolni a gépének összetevőiből, ám nem mindig tehetjük meg azt, hogy egy-egy komponenst vagy akár az egész gépünket lecseréljük néhány extra másodperc érdekében. Habár az egyes komponensek túlhajtása nem ér fel egy

komolyabb fejlesztéssel, de a legtöbb esetben komolyabb sebességnövekedést tapasztalhatunk. Ahogy a bevezetőben említettük, figyeljünk a biztonságra, és számoljunk azazal, hogy garanciavesztést szenvedhetünk el, amennyiben a leírtak közül valamelyik folyamat által a szilícium végtelen mezejére küldjük néhány alkatrészünket. Amennyiben olyan eszközzel rendelkezünk, amelyet kifejezetten túlhajtásra terveztek, akkor a gyártók valamivel engedékenyebbek szoktak lenni a jótállás kérdésében, de természetesen ez sem jelenti azt, hogy az ész nélküli feszültség- és órajelemelés indokolt. Azt sem szabad félvállról venni, hogy a tuningolás okozta fizikai sérülés még az említett eszközök esetén is automatikus garanciavesztéssel jár, tehát tényleg csak azoknak ajánljuk a következőket, akik nem lesznek szívbarjosak egy kis processzorfüst vagy éppen néhány kiegészítő kondenzátor láttán. Először is a legfontosabb, hogy legyen rendszermonitorozó alkalmazásunk, amely segítségével folyamatosan figyelemmel követhetjük az egyes komponensek pontos értékeit, így például a feszültséget, az órajelet vagy a szorzót.

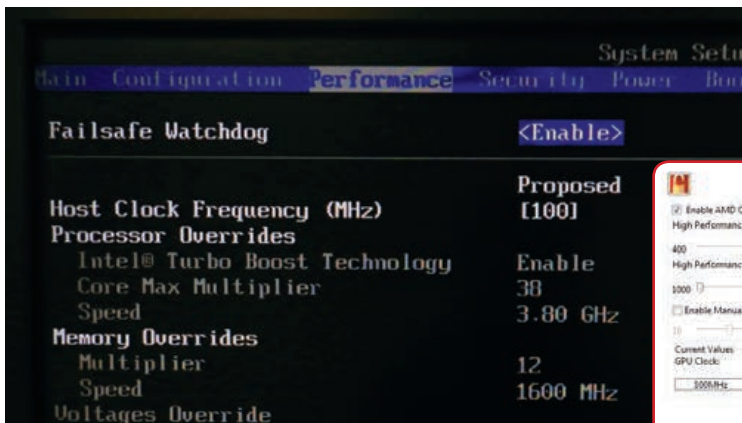
Az egyik leghasznosabb applikáció e területen a CPU-Z, amely ingyenesen elérhető a www.cpuid.com weboldalon. Másik rendkívül fontos lépés, hogy a gépünk legyen tiszta, ami alatt a porosodást értjük, ugyanis a megemelt órajelek fokozottabb hőtermeléssel járnak, amelyek következményeképpen nem nehéz megsütni a processzort vagy a videokártyát. Szintén jó ötlet, ha néhány extra léghűtőt is bevetünk a procedura előtt, hogy megfelelő levegőcirkuláció legyen a gépházunkban. Aki még tovább szeretne menni, annak a vízűtés a legjobb választás, amit kicsit később bővebben ismertetünk.

TUNING: PROCESSZOR

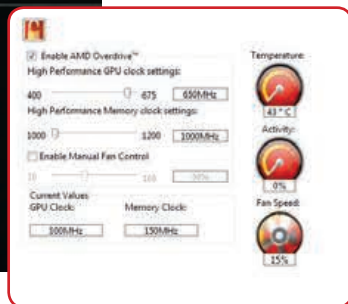
A központi egységünk tényleges frekvenciája az alapórajel felszorozásából jön létre (például 15×200 megahertz). Ebből már nem nehéz kitalálni, hogy az előbbi érték (szorzó) emelésével juthatunk a legegyszerűbben extra megahertzekhez, ám ezt nem minden esetben tehetjük meg. A két nagy processzorgyártó, az Intel és az AMD is alkalmaz úgynevezett szorzózárakat,

amelyeknek köszönhetően nincs lehetőségünk ezen értékek állítására. Ekkor az alapórajelet kell kozmetikáznunk, ám itt jóval korlátozottabbak a lehetőségeink. Aki konkrét tuningos tervekkel rendelkezik, az a CPU vásárlásakor figyeljen azok kiadására, mivel mindkét vállalat gyárt „feloldott” szorzós darabokat. Az Intel CPU-k esetében a verziószám végén elhelyezkedő „K” betű tanúsítja a szabad garázdálkodás lehetőségéről (legalábbis a Sandy Bridge architektúra bevezetése óta), míg az AMD a „Black Edition” fémjelzéssel megáldott processzoraival hirdeti a hasonló megoldásait.

Habár ma már kezdik átvenni az uralmat az UEFI-vel ellátott alaplapok, nem sokban különbözik az értékek manipulálása a BIOS-ban megszokottaktól. Mi egy Intel Core i7 2600K-val próbálkoztunk, amelynek megpiszkálása alig igényelt pár kattintást. A belépés után csupán meg kellett keresnünk a „Performance” – azaz a teljesítménnyel foglalkozó fület, ahol két kattintással megadhattuk az eredeti 34×99,8 megahertzes érték helyett a 40×99,8-ast, ami által a következő be-



A GPU-t kényelmesen tuningolhatjuk a videokártya vezérlőprogramjában, de a processzor és a memória túlhajtásához a BIOS-ban kell turkálnunk



töltéskor már 4 gigahertzen pörgött a processzor. Természetesen nem szabad azonnal ekkora értékkel kezdeni, ugyanis ki kell tapasztalnunk a mi példányunk tűrőképességét – mivel köztudottan minden CPU egyedi olyan szempontból, hogy milyen feszültség mellett mekkora órajelre képes. Apró lépésekkel haladjunk, és amikor a rendszerünk már nem hajlandó betölteni, próbálkozunk egy kis feszültségemeléssel, ám óvatosan, ugyanis könnyen elsüléshez vezethet. A mi processzorunkkal 46x99,8-as beállítások mellett 1,35 voltos feszültségre volt szükség, ami mellett teljesen stabilan operált a gépezet, léghűtéssel.

Aki nem akar rögtön kísérletezni, az választhat az előrekonfigurált profilokból, amelyek esetében tényleg csak egy kattintást kell elvégezni, vagy néha egy gombnyomást, ha olyan alaplappal rendelkezünk, amelyen elhelyeztek a mérnökök egy dedikált frekvenciaemelő gombot (ez legtöbbször 4 GHz-es beállítást jelent).

A rendszer betöltődése után ellenőrizzük a CPU-Z-ben, hogy a konfigurált értékek megmaradtak-e, lévén sokszor szembeüthetünk azzal, hogy az alaplapunk a gyári beállításokra állt vissza. Ha ez többször előfordul, próbálkozunk meg az alaplap gyártójának honlapjáról letölteni a legfrissebb BIOS-t vagy UEFI-t, majd frissíteni azt. Ne ijedjünk meg, ha gyanúsán alacsony értékekkel találkozunk a CPU-Z-ben, mivel mind az Intel, mind az AMD processzorokban van energiatakarékos üzemmód, ami Idle – azaz nyugalmi – állapotban leveszi a frekvenciát, így a hőtermelés és a fogyasztás is mérséklődik. Amennyiben tuningolunk, érdemes ezeket a beállításokat kikapcsolni, csak hogy tisztán lássuk a dolgokat – ezt szintén a BIOS-ban vagy az UEFI-ben tehetjük meg.

Ha elértük a legmagasabb, stabilnak vélt órajelet, futtassunk benchmark-programokat, amelyek maximális terhelés alá helyezik a központi egységünket, valamint egy pontszámot is kapunk, így

lesz összehasonlítási alapunk. Az egyik legkedveltebb megoldás a Prime95 program Torture módja. Ha hibát jelez számolás közben a szoftver, akkor érdemes lejjebb venni az órajelet, mivel terhelés közben a processzor instabillá válhat.

Amennyiben egy hosszabb stresszteszt során „kék halál” és fagyás nélkül megúszunk, akkor sikeresnek mondhatjuk a processzorunk tuningolását, és továbbléphetünk a következő komponensre.

TUNING: VGA

A másik legkedveltebb célpont a tuningosok körében a grafikus vezérlő, amelyek túlhajtása manapság már gyerekjáték. A legtöbb esetben csupán az eszköz meghajtóprogramjában kell néhány csúszkát arrébb löknünk, és máris élvezhetjük az extra sebességet. Ezen okból kifolyólag fontos, hogy a legújabb driverrel rendelkezünk, ami a gyártó weboldaláról (nvidia.com vagy amd.com) tölthető le. Minden hónapban kiadnak 1-1 új verziót, így érdemes mindig visszalátogatni, hogy naprakész legyen a meghajtónk. Az AMD programcsomagja alából tartalmazza az AMD OverDrive nevű szolgáltatását, ami a már előbb említett csúszkás megoldással teszi lehetővé a tuningot. Az NVIDIA-felhasználóknak külön le kell tölteni az NVIDIA System Toolt, ami szintén hasonló szemszögből közelíti meg a kérdést. Néhány videokártya-gyártó saját szoftvert is a rendelkezésünkre bocsát (például az ASUS vagy az MSI), amelyek szintén teljes körű „izzasztó” pakkal szolgálnak. Miután a legfrissebb driverrel rendelkezünk, nyissuk meg a vezérlőprogramot, amelyen belül keressük meg az OverDrive (AMD) vagy a Performance (NVIDIA) fület. Ahogy a processzorok esetében, itt is apró, 5, maximum 10 megahertzes lépésekkel haladjunk, ezután mentjük el a beállításokat, indítsuk újra a gépet, majd teszteljünk. A mai modern videokártyák miatt érdemes egy komolyabb, DirectX 11-es

relemjáték, és sokszor időigényes is, annak függvényében, hogy az adott komponensek milyen tűrőhatárral rendelkeznek.

FOLYADÉKHŰTÉS ÉPÍTÉSE

Nem mondunk újdonságot azzal, hogy a számítógépünk működése komoly hőtermeléssel jár, főleg, ha azt még túl is hajtjuk. A legtöbb esetben elég a hagyományos hűtőborda-ventilátor kombináció, ám mi lesz akkor, ha komolyabb tuningot és az ezzel járó hőtermelést szeretnénk kezelni? Ekkor jöhet szóba a léghűtés száműzése, és a folyadékos megoldások bevetése.

Amit első körben fontos megjegyezni, hogy komoly folyadékhűtést építeni nem olcsó, de ma már vannak egészen kompakt megoldások, amelyek a dobozból való kibontás után csak néhány csavarozást igényelnek, és máris hűtik a processzort. Ezek természetesen nem olyan teljesítményűek, mint egy komplett rendszer, de az egyszerűségükből adódóan sokak számára vonzó lehetnek. Ha komolyabb megoldásokra vágyunk, a következő alkatrészekre lesz szükségünk.

HÁZ: nem mindegy, milyen számítógépházzal rendelkezünk, mivel a csövek és az egyéb alkatrészek beszereléséhez na-





A folyadékűtéssel alacsonyabb hőmérsékleteket érhetünk el, de a megépítése időigényes, és tervezést igényel

gyobb helyre lesz szükségünk. Válaszunk az átlagosnál nagyobb méretű házat, amelyeket már gyárilag felkészítettek a vízűtéses rendszerek fogadására. Ez nagyban megkönnyíti a beszerelést és a használatot.

RADIÁTOR: a radiátor feladata nagyon egyszerű, a felmelegedett folyadék keresztül folyik rajta, majd a rácsok nagy alapterületének köszönhetően könnyen és gyorsan lehűl a hozzá erősített ventilátor segítségével. Radiátorból sok fajta van, az egészen kicsiktől (amelyek a házba építhetők) a nagyokig, amelyek már-már a szobai radiátorok méreteivel is felveszik a versenyt. Természetesen utóbbi véglet már csak azoknak ajánlott, akik nagyon extrém szintű tuningot terveznek, vagy éppen a sivatag közepén élnek.

HŰTŐBLOKK: végtelen mennyiségű lehetőség áll rendelkezésünkre, amiben az egyetlen korlátozó tényező a processzor foglalatunk, illetve a pénztárcánk vastagsága. Az egyetlen tanács, amit ezzel kapcsolatban adni lehet, az az, hogy ne vásároljunk fémötvezetekből kialakított blokkokat, mivel ezek könnyen korrodálódnak.

PUMPA: a pumpa forgatja a rendszerben lévő folyadékot, így annak kiválasztása attól függ, hogy hány komponens szeretnénk hűteni. Ha csak a processzort, akkor elég egy kisebb teljesítményű, mivel a csövek jóval rövidebbek, ám ha a videokártyát is hidegebb éghajlatra kívánjuk küldeni, már egy erősebb megoldáson kell elgondolkoznunk.

TARTÁLY: minő meglepetés, de itt tárolja a rendszer azt a folyadékot, ami a hűtési folyamat főszereplője. Itt ellenőrizhetjük a szintjét, és szükség esetén itt korrigálhatjuk azt. Itt is találhatóunk rengeteg fajta mérettel, ám a legkompaktabb megoldások között olyat is találhatunk, amelyek 5,25 hüvelykes foglalatba illeszkednek, így a folyadékszintet anélkül is tudjuk ellenőrizni, hogy a gépházat meg kéne bontani.

CSATLAKOZÓK: ezekkel kötjük össze a csöveket és a hűtőrendszer egyes elemeit. Ezen apró dolgok jelentéktelennek tűnnek, ám érdemes minőségi darabokat

választani, mert komoly problémákba ütközhetünk, ha egy silányabb példány miatt szivárogni kezd a hűtőfolyadék.

CSÖVEK: milliónyi opció áll a rendelkezésünkre, ha csövek vásárlásáról van szó, de fontos, hogy ugyanolyan méretűt válasszunk, mint amilyenek a csatlakozóink. A nagyobb csöveken természetesen több folyadék halad át, ám komolyabb pumpára és nagyobb tartályra lesz ezekhez szükségünk. A kisebb csövek beszerelése egy fokkal több türelmet igényel, viszont hajlékonyabbak és valamivel olcsóbbak is. Ha több komponens hűtünk, akkor mindenképpen gondoljunk a nagyobb átmérőjű variánsokra.

LESZORÍTÓK: amennyiben nagyobb csöveket (például 1/2-t) használunk, akkor érdemes leszorítókat alkalmazni, hogy biztosan a megfelelő helyen maradjanak. Mivel nem túl drágák, érdemes rájuk költeni a biztonság kedvéért.

FOLYADÉK: habár rengeteg lehetőségünk van a folyadék kiválasztását illetően, mi mégis az egyszerű desztillált vizet ajánljuk. Fontos, hogy kerüljük a sima csapvizet, ugyanis az tele van olyan, nem odaillő dolgokkal, amelyek hamar tönkreteszik a nehezen összerakott rendszerünket.

AZ ÖSSZESZERELÉS

Mielőtt elkezdenénk a beszerelést, tervezük meg a rendszer elrendezését.

Érdeemes egy kis rajzon megjeleníteni az elképzelésünket a következők tudatában: a folyadék akkor a leghidegebb, amikor elhagyja a radiátort, mivel ott hűtik le a légkavarók. Fontos tehát, hogy a radiátor távol legyen a fő hőtermelő egységektől, mint a processzor, a grafikus kártya vagy a merevlemez. A víz innen a komponenseink felé halad (CPU, GPU stb.), ahol felmelegedik, majd eljut a tartályba. Onnan a pumpa hivatott elküldeni a folyadékot vissza a radiátorba – így lesz teljes a kör.

A lepraktikusabb, ha az üres házba először a tartályt, a pumpát és az alaplapot szereljük be, mivel ezek elhelyezése kritikus. A radiátort ezek után úgy rakjuk be, hogy a hozzá tartozó ventilátor ne fújjon rá forró levegőt. Ezután következnek a csövek beszerelése, valamint a blokkok felerősítése, amit fokozott odafigyeléssel végezzünk. Vizsgáljuk meg az illesztéseket, óvatosan helyezzük fel a csatlakozókat és szorítsuk le a csöveket. Ha a csatlakozók nehezen akarnak felcsúszni a csövekre, próbáljuk meg egy hajszáriróval minimálisan meglágyítani utóbit, így az rövid időre könnyebben kezelhető lesz. Miután fent vannak a blokkok és a radiátor, illetve a vezetékek is kész, csatlakoztassuk a rendszert a pumpához.

Bekapcsolás után először csak egy kis vizet tegyünk a tartályba, hogy megnézzük, nincs-e szivárgás. Ha mindent megfelelőnek tartunk, rendesen megtölthetjük a rendszert, és már készen is vagyunk.

VÁLTSUNK SSD-RE!

Az SSD-k az elmúlt időszak legnagyobb durranásának számítanak, ami a számítógépes fejlesztéseket illeti. Nemcsak hogy kevesebbet fogyasztanak, nem annyira rázkódásérzékenyek, valamint kisebbek is, mint a merevlemez, hanem összehasonlíthatatlanul gyorsabbak is. Eljött a flashalapú tárolók ideje, főleg, hogy ma már az áruk is jelentősen csökkent.



A hagyományos HDD lecserélése megnövelheti a notebookok akkumulátorának idejét, és a rendszer általános sebességét

Az egyik legfontosabb dolog, amit az SSD-k esetében meg kell említeni, a hozzájuk való közelítés, ugyanis a legtöbb esetben csak szimplán tárolóként gondolnak rájuk, pedig esetükben ennél jóval többről van szó. Ezek a meghajtók sokkal inkább olyan eszközök, amelyek inkább a gépünk általános sebességén dobnak nagyot, semmint a videóinkat és zenéinket hordozzák. A rendszerünk sebessége, a programok betöltődése és munkavégzési folyamatai jelentősen gyorsabbak lesznek. Nem szabad tehát a tárkapacitás alapján elítélni őket – az SSD-kre csak a rendszert és a legtöbbet használt alkalmazásokat kell telepíteni.

Persze egyébként hasznos is van az SSD-knek, elég például a noteszgépekre gondolni, ahol kritikus az akkumulátorok állóképessége. Egy SSD sokat erősíthet az akkumulátorokon, ugyanis a mechanikus alkatrészekkel operáló merevlemezhez képest elenyésző fogyasztással rendelkezik.

Néhány pontban összeszedtünk a fontosabb tudnivalókat, amelyek az SSD-re való váltás előtt hasznosak lehetnek.

WINDOWS XP: amennyiben ezt a rendszert használjuk, komoly problémákba ütközhetünk, ugyanis a kissé korosodó XP-t nem optimalizálták ezen meghajtók kezelésére, így érdemes egy Windows 7-et beszerezni, amely rendszer az eszköz élettartamának, valamint teljesítményének kezelésében is fényekkel jobb.

BIOS: a rendszer mellett a BIOS-nak is támogatnia kell az SSD-eket, de szerencsére az elmúlt néhány évben kiadott alaplapok esetében nem kell emiatt aggódnunk, emellett legtöbb esetben a régebbi alaplapokhoz is van BIOS-frissítés.

ÚJRATELEPÍTÉS: az új meghajtóra valamilyen rendszerrel kell tenni, ám sokan nem szeretnék a régi szoftverüket lecserélni, a programokat újratelepíteni és konfigurálni. Ilyenkor klónozzhatjuk a merevlemezünkön található adatokat, ami által minden ugyanúgy fog működni, mint azelőtt, kivéve, hogy jóval gyorsabb lesz. Persze ez nem olyan tökéletes megoldás, mint egy tiszta telepítés, de fájdalommentesebb. A legegyszerűbb megoldás a Windows Easy Transfer nevű program (<http://hopp.pcworld.hu/8038>), ami pár kattintással megoldja a problémánkat.

Összehasonlításképpen egy notebookban kicseréltük a hagyományos merevlemez egy SSD-re, klónozásos módszerrel, így az 55 másodperces betöltési idő 38-ra, míg a kikapcsolás 18-ról 13 másodpercre csökkent. Érdemes tehát megfontolni a váltást, ugyanis ma már egészen baráti áron találhatunk közepkategóriás SSD-eket.

YOUTUBE-KEVERŐK

Eddig is igen nagy népszerűségnek örvendett a YouTube mint online zenetár, de a köréjük épített szolgáltatások által még kényelmesebben tudjuk kihasználni a benne rejlő lehetőségeket.

EGYRE TÖBB HÁZIBULIBAN TÖLT BE FONTOS SZEREPET A YOUTUBE, ugyanis a Google videoszolgáltatásának hatalmas adatbázisában szinte minden zene szám megtalálható, klip vagy más mozgóképhez hozzárendelt háttérzene formájában. Ennek köszönhetően bármilyen szám azonnal beszerezhető, még a legfrissebbek is, teljesen legális forrásból – ám sajnos a YouTube-ot még nem igazán készítet-

ték fel erre a felhasználási módra. Habár bejelentkezve készíthetünk lejátszási listákat, nagy magabiztosság kell ahhoz, hogy előre megmondjuk azt, hogy a vendégeinknek milyen zene fog majd tetszeni. Ezen ok miatt még mindig a legegyszerűbb helyben, azonnali bemondás alapján összeállítani a zene listát, amelynek hatalmas hátránya, hogy valakinek mindig ott kell ülnie a gép mellett, ami egy házibuli közepén nem túl hálás feladat. Összeállításunk-

ban négy olyan megoldást gyűjtöttünk össze, amelyekkel egyrészt áthidalható a probléma, másrészt alaposan feldobhatjuk a buli hangulatát. A gyűjteményünknek ráadásul annál is inkább jogosultsága van, mivel a négy legjobb megoldás közül kettő magyar fejlesztés, azaz e tekintetben a világ élvonalához tartozunk. Csapjunk is a lovak közé, és nézzük meg, hogy miként érdemes jó, YouTube-zenétől hangos bulit szervezni. **GS**

//Hmolnarj



A Muziic.com megoldása kiemelkedik a vetélytársai közül azzal, hogy a segítségével egy igazi virtuális lemezlovasnak érezhetjük magunkat. A főoldalt megnyitva ugyanis egyrészt válogathatunk az elérhető zeneszámok, a webes rádiók, a lejátszási listák és a karaoke számok között, másrészt a kedvenc zenéinkre is rákereshetünk, amely elemekből egyedi összeállításokat készíthetünk, s egy gyors regisztrálás után akár el is menthetjük a gyűjtésünket, hogy később bármikor elővehessük. Tapasztalatunk szerint Firefox 5 esetén gondunk lehet a videók megjelenítésével; ha ez megtörténne, akkor próbálkozzunk más böngészővel (esetünkben például az Internet Explorer 9 már megoldást jelentett). Ha minden jól működik, akkor könnyedén tallóz-

hatunk a YouTube-on meglévő zeneszámok között, úgy, hogy a lejátszáshoz nem kell egy embernek mindig a gép előtt ülnie. A Muziic esetén a mindig szón van a hangsúly, mivel a DJ föltre kattintva juthatunk el a megoldás lényegéhez, a digitális keverőpulthoz, amely bár képes automatikusan cserélni a beállított lejátszási listát (az Auto DJ üzemmódot mindenképp engedélyezzük ehhez), néha érdemes egy picit eljátszozni vele, hogy igazán forró hangulatot teremtünk a táncteren. A lista összeállítása után ehhez kapcsoljuk ki a véletlenszerű lejátszást (Shuffle) és az Auto DJ üzemmódot, majd hajtsuk meg mindkét lemezt és kezdjük el keverni, egyedi hatások eléréséhez pedig bátran kísérletezzünk a lenti vezérlővel.



A Muziic megoldásához hasonló programmal próbálkoznak a TurnTubelist készítői is, mivel a webszolgáltatásukkal is készíthetünk YouTube-alapú lejátszási listákat, illetve a két külön csatornának köszönhetően alapvető keverésre is lehetőségünk van. A szoftver azonban, mint ahogy a jobb fenti sarokban lévő „béta” jelölés mutatja, egyelőre még le van maradva a közvetlen vetélytársától. Ez egyrészt a fapados megjelenésben, másrészt abban érezteti a hatását, hogy a TurnTubelist gyakran listáz olyan YouTube-videókat, amelyeket időközben már eltávolítottak a Google szolgáltatásáról. Ezt a jelenséget a többi három honlapnál nem tapasztaltuk. Automata lejátszásra itt is lehetőségünk van, ehhez az „Auto play mode” mellett

kell elhelyeznünk egy pipát. Ezen esetben amint véget ér egy videó az egyik ablakban, a kezelés átkerül a másik csatornához, a webszolgáltatás pedig rögtön megkezdje a következő klip betöltését. A listák kezelésénél egyelőre még csak szöveges alapon – keresési kulcsszavak szerint – másolhatjuk ki az elemeket, amely egy „bétás” ötletnek tűnik. Emiatt egyszerűbb, ha inkább a publikálás (Publish this set) lehetőséggel élünk, amely esetben a listánkat egy egyedi URL-címre menthetjük ki, hogy azt később könnyedén elérhessük. Persze így mások is hozzáférhetnek, de ez nem gond, hiszen ezen a módon mi is tallózhatunk mások gyűjtései között, és könnyedén rálehetünk értékes összeállításokra is.



ROLLING.FM - KÖZÖSSÉGI ZENEKEVERÉS

A „wannabe DJ”-k annak idején a VirtualDJ pultjait nyúzták, ám ma már ez kissé kulturáltabban is működhet, legálábbis ha komolyabban elterjed a mostanában felszínre törő szolgáltatások használata. A közösségi zenehallgatásnak már több formáját is láthattuk, ám amivel most foglalkozunk, ott a DJ-pult előtt és mögött is mi lehetünk. A sok közül az egyik a **Rolling.Fm**, amely egy Facebook-alapú zenehallgatási szolgáltatás. Annyi a lényege, hogy bejelentkezés után választhatunk szobákat, ahol belépés után grafikus felületen láthatjuk a helyben szóló dallamokat hallgató avatárokat, valamint az azt szolgáltató DJ-figurákat, akik szintén ott ülnek, valahol a gép mögött. Választhatunk, hogy

DJ-ként vagy szimplán hallgatóságként szeretnénk jelen lenni a „rendezvényen”. Ha utóbbit választjuk, pillanatok alatt összedobhatunk egy szettet az oldal adatbázisából, vagy a gépünkől feltöltött anyagokból, és beállhatunk a többi DJ mellé, akik folyamatosan rotálódnak egy-egy zeneszám után. Az „előadást” a hallgatók pontozhatják, amiért a DJ-k krediteket kapnak. Ezekből új ruhákat, és kiegészítőket vásárolhatunk a karakterünknek, bár ennek nincs túl sok gyakorlati haszna. Habár igen egyszerűnek tűnik az egész rendszer, mégis zseniális és igen addiktív tud lenni, arról nem is beszélve, hogy rengeteg új zenevel ismerkedhetünk meg, akármilyen stílusról is legyen szó.

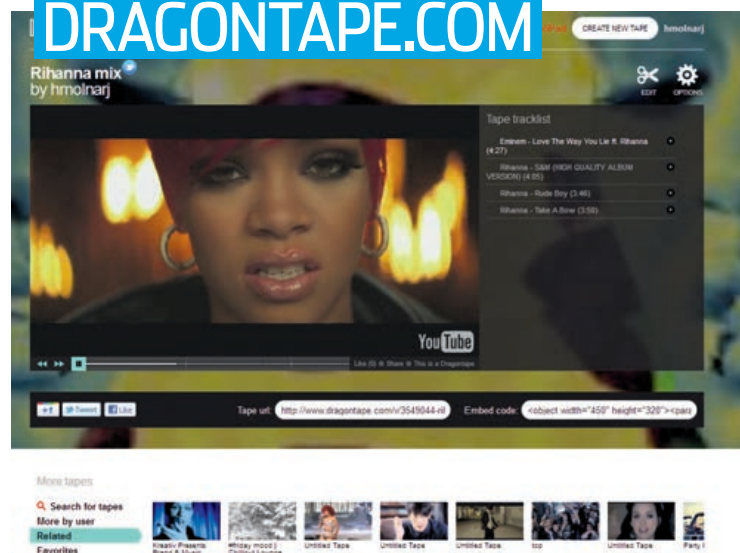
CANTIO



A weboldalon található információk alapján 2010 végén kezdett bele három magyar programozó – nevezetesen Gera János, Krupa György és Viszt Péter – a szolgáltatás fejlesztésébe, amely fél év alatt meglehetősen jól használható YouTube-alapú zenelejátszó programmá nőtte ki magát. Az általunk tesztelt megoldások közül ráadásul a legszebb felhasználói felülettel rendelkezik, amelynek pofonegyszerű a használata. A klasszikus megjelenésen túl – ahol az éppen játszott számokat és a saját lejátszási listáinkat kezelhetjük –, rendelkezik egy YouTube-videomejelenítő oldallal, valamint egy úgynevezett teljes képernyő móddal, ahol tetszetős formában megjelenik az éppen játszott előadó nagy felbontású képe és neve, rövid leírás a zenésről vagy a csa-

patról, valamint természetesen az aktuális szám címe. Az itt található adatok szerint a Cantio nemcsak a YouTube, hanem a **last.fm** webszolgáltatására is támaszkodik, ugyanis a népszerű rádiós megoldástól kéri le a megjelenített képet, valamint a szöveget, sőt a magyar megoldás rendelkezik egy rádió üzemmóddal is, amikor szintén a **last.fm**-től jelennek meg az ajánlások. A Facebook-csatlakozásnak hála pofonegyszerű egy Cantio-profil létrehozása, amely elengedhetetlen ahhoz, hogy saját lejátszási listákat hozzunk létre, amelyek utána lekérhetők például a buli közepén, ha éppen kifogytunk a zeneszámokból. Ezenfelül sajnos egyelőre nem tudunk böngészni mások lejátszási listái között – talán e funkciót is hamarosan létrehozza a hazai fejlesztőcsapat.

DRAGONTAPE.COM



A májusi PC Worldben már röviden írtunk a Szakál Tamás és Szakál Péter által alapított videokeverő szolgáltatásról, amikor a 10 legígéretesebb magyar startup cég között szerepeltettük a Dragontape-et. Nem véletlenül, a megoldás ugyanis remekül sikerült, és az újabb fejlesztéseknek hála könnyen belefeleldkeztünk a YouTube-alapú „szalagunk” szerkesztésébe. A megoldás nem rendelkezik beépített keverővel, sőt a Cantio által legjobban alkalmazott lejátszási listákat sem támogatja. Esetében igazából egy olyan szerkesztőről beszélhetünk, amellyel összeállíthatunk egy maximum háromórás, YouTube-videókból összefűzött felvételt. A megfelelő eredmény érdekében a megoldással megvághatjuk a mozgóképeket, sőt áttűnéseket is

beállíthatunk, azaz bátran elengedhetjük a fantáziánkat, hiszen a videók szabad szerkesztésére is lehetőségünk van. A Dragontape minden összeállításához egyedi webcímet rendel, így az könnyen megosztható, sőt akár egy honlapba is beilleszthető. Természetesen a látogatók nem a szerkesztőt fogják látni, hanem a honlap lejátszóját, amelyet valamelyest személyre szabhatunk. A szolgáltatásban is egyedi, hogy képes a Twitterhez is aktívan csatlakozni, felkészítették a csoportmunkára, illetve a videók keresésénél az egyedi kulcsszavakat is megjeleníti, amely korlátozottan megkönnyíti a szerkesztő dolgát. Végezetül az iPhone- és az iPad-kliens igazi különlegességnek számít, amelyekkel akár útközben is szerkeszthetjük a szalagjainkat.

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

//Disorder

MONITOR

PHILIPS 273E3SB



ÁRA 79 000 Ft
WEB www.philips.com

Lassan már elmondhatjuk, hogy a legnépszerűbb monitor-képpátló méret a 24 hüvelyk, mivel az effajta monitorok ára már 40 000 Ft környékére csökkentek. Ideje tehát megnézni, hogy mi a helyzet az egy-egy nagyobb kategóriában. A 27 hüvelykes 273E3SB már egészen baráti árcédulával érkezik, legalábbis a méreteit tekintve. A full HD-felbontású, 1000:1 kontrasztarányú rendelkező monitor D-Sub és DVI-kábellel csatlakoztatható a géphoz nagyobb kategóriába lépéskor.

ROUTER

TP-LINK TL-WR1043ND



ÁRA 13 000 Ft
WEB www.tp-link.com

A mai gyors internetkapcsolatok kezeléséhez és megosztásához egy komolyabb routerre is szükségünk van, amely az akár 100 megabites sávszélességet is hiánytalanul tudja szórni a vezeték nélküli eszközök felé. Az „n”-es Wi-Fi-szabványt is támogató TP-Link útválasztó a szokásokhoz híven négy vezetékkel csatlakozó eszközök között támogat, amelyekkel akár 1 gigabites sávon is képes kommunikálni. A három leszerelhető antennával érkező router nagyobb területek lefedésére is képes.

HDD

HITACHI HDS-723020BLA640



ÁRA 25 000 Ft
WEB www.hitachigst.com

A nagyméretű merevlemezek ára mára már igen mélyre zuhant az SSD-k rohamos térnyerése és a gyártási költségek folyamatos csökkenése miatt. Ezen okból már 25 ezer forint környékén kapunk 2 TB-os megoldásokat, amelyeket SATA II-csatlakozással vértettek fel. A Hitachi eszköze 64 megabájtnyi gyorsítótárral kedveskedik, ahova a percenként 7200-at forduló táányörökről húzza be az adatokat. A 3,5 hüvelykes helybe illeszkedő merevlemezből kapható 1,5 és 3 terabájtos változat is.

TOP TIPP

TÁPEGYSÉG

FSP AURUM AU-650M

ÁRA kb. 30 000 Ft
WEB www.fsp-group.com

Még év elején jelent meg az FSP új tápsorozata, az Aurum, amelynek a sajátossága a 80 Plus Gold besorolás volt. Az egyik szívfájdalmunk akkoriban – az egyébként jó minőségű eszközzel kapcsolatban – a moduláris kialakítás hiánya volt, de már akkor tudatában voltunk annak az információnak, miszerint később effajta kiserelés is érkezik. Most jött el ennek az ideje, így gyorsan meg is néztük, hogy miként sikerült a gyártónak meglépnie a fejlesztést. A 650 wattos variáns négy 18 amperes + 12 voltos ággal operál, hogy minden eszközünknek egyenletes áramellátást szolgáltatson. A hűtésért ugyanaz a 120 mm-es ventilátor a felelős, ami az előző Aurum szériában is megtalálható, sőt a MIA IC (Multiple Intelligence Ability) névre hallgató chip sem hiányzik, amely komplex védelmet nyújt a túlfeszültség, az áramingadozás, valamint a szivárgás visszaszorításának érdekében. A kábelek alacsony profilú kialakítást kaptak, ami annyit jelent, hogy az ATX-kábelen kívül az összes vezeték lapos gumiharisnyával vonták be, így könnyebben elvezethetjük azokat az alaplap mögötti részen. Ha már a csatlakozóknál tartunk, érdemes kiemelni a 4 darab 6+2 pin-es PCI-e végződést, amelyek által akár két komolyabb videokártyát is meghajthatunk. Külön öröm viszont az öt éves garancia, ami főleg egy táp esetében biztató jel.



MÉDIALEJÁTSZÓ

POPCORN A-210



ÁRA 55 000 Ft
WEB www.popcornhour.hu

A manapság igen nagy népszerűségnek örvendő médialejátszók egyik legjobbjának számítanak a Popcorn Hour-féle eszközök, amelyek közül az A-210 gyakorlatilag minden fájlformátummal megküzd, akár mivel is kínáljuk meg. Ha egy merevlemez teszünk bele, egy komplett médiatárunk lesz, így néhány mozdulattal elérjük az összes anyagunkat, akár az otthoni hálózaton keresztül is. A HDMI mellett régebbi csatlakozókkal is felszerelt eszközökkel komplett multimédiás megoldást nyújt.

TABLET

ASUS EEE PAD TRANSFORMER 16GB



ÁRA 130 000 Ft
WEB www.asus.com

Rögtön egy felső kategóriás megoldással lépett be az ASUS a táblagépek piacára, amire rádobott még egy lapáttal egy igen egyedinek mondható kiegészítővel, egy billentyűzetes dokkolóval. Ennek a kombinációnak az olcsóbbik variánsa e nélkül érkezik, de így is egy komoly eszközzel találjuk magunkat szemben. Az Android Honeycomb operációs rendszert futtató, Tegra 2-alapon nyugvó gépezet 1280x800-as felbontású kijelzővel és 16 GB-os belső tárral rendelkezik.

VGA

MSI N560GTX-TI TWIN FROZR II



ÁRA 59 000 Ft
WEB www.msi.com

A GTX560 Ti egy rendkívül jól sikerült grafikus kártya, ami főleg az ár-érték arányával büntet a középkategóriában. Az MSI erre a lapkára is készített egy Twin Frozr II hűtéssel ellátott variánsot, amely a hőcsöves kialakításának köszönhetően jóval komolyabb teljesítménnyel szolgál, mint a referenciamegoldások. A 880 megahertzes órajelen kettyegő GPU mellé 1024 megabájtnyi GDDR5 memóriára társul, amely 4200 MHz-en üzemel.

SSD-K



1. OCZ VERTEX 3 120 GB
TIPP 68 000 Ft
WEB www.ocztechnology.com

2. A-DATA S511 120 GB
TIPP 55 000 Ft
WEB www.adata.com.tw

3. Intel 510 120 GB
67 000 Ft
WEB www.intel.com

4. Corsair Force 3 60 GB
36 000 Ft
WEB www.corsair.com

5. PLEXTOR PX-128M2S 128 GB
70 000 Ft
WEB www.goplextor.com

OLCSÓ PC-S HANGFALAK



1. Creative-Labs GigaWorks T20 SERIES II
TIPP 15 200 Ft
WEB www.creative.com

2. Logitech Z323
15 500 Ft
WEB www.logitech.com

3. Genius SP-HF1255A
12 400 Ft
WEB www.genius.hu

4. Trust XpertTouch 2.1
11 200 Ft
WEB www.trust.com

5. Philips SPA5300
TIPP 14 990 Ft
WEB www.philips.com

USB-HUBOK



1. D-Link DUB-H7
TIPP 7990 Ft
WEB www.dlink.com

2. Ednet 7
7690 Ft
WEB www.ednet-gmbh.de

3. Trust HU-5870
TIPP 5490 Ft
WEB www.trust.com

4. Elecom X
2990 Ft
WEB www.elecom.co.jp

5. Sweex US017
4290 Ft
WEB www.sweex.com

PROCESSZOR

AMD A6-3650

ÁRA kb. 26 000 Ft
WEB www.amd.com

Gőzerővel nyomul előre az AMD mind a belépő szintű, mind a mainstream kategóriás számítógépek piacán. A Fusion névre keresztelt szemléletük alapján elkészült Brazos platform után itt a Llano, amely a komolyabb teljesítményű notebookok és az általános felhasználásra szánt számítógépek piacát kívánja meghódítani. Az A6-3650 egy erősebb asztali variáns, amely négy maggal operál, 2600 megahertzes frekvencián. Az FM1-foglalatba illeszkedő központi egység beépített grafikus vezérlővel is rendelkezik, amely néhány egyszerűbb játék futtatására is alkalmas, de aki kifejezetten erre szánna a processzort, az számoljon egy diszkrét videokártya beszerzésével is. Az alacsony ár és a mellé társított relatíve komoly teljesítmény abszolút vonzóvá teszi az AMD új CPU-családját.





BÉLÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Pentium G840 2.8 GHz	18 000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	Gigabyte GA-H67M-D2	21 000 Ft
Memória	Kingston 2 GB DDR3-1333 MHz	5000 Ft
Grafikus kártya	Gigabyte GV-R5570C-1GI	16 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Seagate 2 TB SATA-II 32MB	18 000 Ft
DVD író	Sony Optiarc AD-7243S-0B	5000 Ft
Ház	Cooler Master RC335 Elite	10 000 Ft
Táp	FSP400-60APN	8000 Ft
ÖSSZESEN		101 000 Ft
Jobb VGA-val	Sapphire Radeon HD6790	33 000 Ft
Routerrel	D-Link DIR-615	11 000 Ft

Vélemény A BÉLÉPŐ szint képviseli azt a kategóriát, amely manapság szükséges, hogy kevésbé részletes beállítások mellett is futtathatók legyenek a legújabb játékok. Ha játszani szeretnél, ennél gyengébb PC-t egyáltalán nem szabad megvásárolnod.

Játékteljesítmény ★★★★★



GAMER

200 000 Ft-os PC

Processzor	AMD A8-3850	38 000 Ft
Processzorhűtő	CPU Tartalmazza	0 Ft
Alaplap	Asrock A75 Extreme6	33 000 Ft
Memória	Mushkin Blackline DDR3 1600 MHz 2x2Gb	20 000 Ft
Grafikus kártya	Sapphire Radeon 6870 1GB Toxic	50 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Western Digital 1Tb SATA-III 32MB Green	16 000 Ft
DVD író	NEC 24x AD-5260S SATA	5000 Ft
Ház	Thermaltake Armor A90	26 000 Ft
Táp	Corsair VX450	18 000 Ft
ÖSSZESEN		206 000 Ft
Blu-Ray íróval	Pioneer BDR-206BK	28 000 Ft
Egérrel	Roccat Kova Pure Performance	11 000 Ft

Vélemény A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékgép elemeit tartalmazza. Ezek a részegységek kellene ahhoz, hogy ne kelljen komolyabb kompromisszumokat kötni a magasabb grafikai részletesség és az élvezhető sebesség között.

Játékteljesítmény ★★★★★



HIGH END

300 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Core i7-2600K	68 000 Ft
Processzorhűtő	NOCTUA NH-D14	21 000 Ft
Alaplap	ASUS P8P67 Deluxe	50 000 Ft
Memória	Corsair Vengeance DDR3-1866 8Gb	24 000 Ft
Grafikus kártya	GW GTX570 1280MB GoesLikeHell	88 000 Ft
Hangkártya	ASUS Xonar DX	18 000 Ft
Winchester	Western Digital 2TB SATA-III 64Mb	33 000 Ft
DVD író	Pioneer 22x DVR-218L	5000 Ft
Ház	Chieftec AEGIS CX-05B-B	25 000 Ft
Táp	Corsair CX600W	18 000 Ft
ÖSSZESEN		350 000 Ft
SSD-vel	OCZ Vertex 3 120GB	62 000 Ft
Monitorral	Samsung S27A350H 27" LED	90 000 Ft

Vélemény A High End képviseli az abszolút csúcskategóriás 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/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 GIGABYTE 990FXA-UD7

MEGÉRKEZETT AZ AMD következő generációs chipsetje a 900-as széria képében, amelynek fő újdonsága a **Bulldozer** kódnéven futó csúcskategóriás asztali processzorok támogatása. Ebből kifolyólag ezen alaplap esetében már is egy komolyabb problémába ütközünk, méghozzá abba, hogy jelenleg nincs hozzá processzor, ugyanis a kisebbik CPU-gyártó csak augusztus végén fogja piacra dobni az FX jelzésű központi egységeket. Természetesen az alaplap támogatja a régebbi AM3-as Phenom II-t, illetve Athlon II-t, így mi is ezekkel próbálkoztunk. A Gigabyte 990FXA-UD7 a gyártó egyik legkomolyabb megoldása az AMD

termékei között, amiről már a doboz tartalma is árulkodik. A CrossFire mellett SLI-hidakat is találunk a csomagolásban, ugyanis a 900-as sorozatban az NVIDIA ismét engedélyezte a többkártyás GeForce-kiépítéseket az AMD chipsetekben. Az egyéb, szokásos kiegészítők mellett csak a komoly megjelenésű fekete hardver leledzik, amely követi az eddigi UD7-ek stílusvilágát. A felszereltsége sem hazudtolja meg az eszköz hovatartozását, mivel a 6 PCI-e, a nyolc SATA (6 GB/s) és az USB 3.0-támogatás sem hiányzik róla. A hátlapon elhelyezkedő eSATA-, valamint digitális audio-kimenetek már nem is adnak okot a meglepetésre. Memóriáinkat négy darab 1.5v-os DDR3 foglalatra helyezhetjük,

amelyek 1066/1333/1600/1866/2000 megahertzesek lehetnek. Mivel még nincs kifejezetten ehhez a chipsethez és foglalathoz szánt processzor, a teljesítményhez kötődő adatokkal egyelőre nem érdemes foglalkozni, hiszen egy Phenom II processzor aligha lesz gyorsabb ezzel a deszkával, mint egy AM3-assal. A 990FXA-UD7 ettől függetlenül szemmel láthatólag komoly szereplője lesz a felső-középkategóriának, így akik komoly felszereltséggel rendelkező alaplapot akarnak vásárolni a közeljövőben, és egy Bulldozer processzor beszerzését tervezik, azok biztosan nem fognak kifogásolható pontot találni a Gigabyte termékében. **GS**



GameStar 93

Ára: **57 000 Ft**

Komoly felszereltséggel rendelkező, Bulldozer-kompatibilis alaplap

A GYILKOS KÖZTÜNK JÁRT?

Tragédiák és videojátékok

//BadSector



MÁR LERÁGOTT CSONT-
NAK SZÁMÍT A SZÁMÍ-
TÓGÉPES JÁTÉKOK ÁZ-
LÍTÓLAGOS ERŐSZAKRA BUZ-
DÍTÓ HATÁSA, oly sokszor
hallhattuk már ezeket az érveket
a játékok ellen pszichológusoktól,
politikusoktól, Jack Thompsontól
és híveitől. Természetesen vannak
konkrét esetek is: X amerikai egyete-
men megőrült egy fiatal srác és miu-
tán – állítólag – valamilyen durva já-
tékkal játszott, kiment a campusba
és jó pár társát megölte. A játékok-
ra való acsarkodás során legtöbbször
szenzációhajhászról volt szó,
vagy Thompson mániákus játékok el-
leni gyűlöletéről, a gyilkosok pedig
leggyakrabban egyszerű elmebete-
gek voltak, értelmes motiváció nél-
kül. A játékokhoz való kötődésük ál-
talában mindössze arra szűkölt, hogy
a „CS-zett egy kicsit” vagy „szerette
a GTA-t”. A frissen napvilágot látott
információk alapján azonban az oslói
gyilkos, Breivik nem ebbe a kategóri-
ába tartozik.

„PROFI ÉS MAXIMALISTA VEZETŐ”

Így jellemezte Szax, egy magyar
World of Warcraft-játékos Breiviket.
A norvég tömeggyilkosság elkövetője
nemcsak egy egyszerű *WoW*-játékos
volt, hanem egy óriási klán vezetője.
Aki huzamosabb ideig játszott a
WoW-val és egy igazán nagy, erős
klán tagja volt, az jól tudja, hogy az
ilyen klánok vezetői nem egyszerű já-
tékosok. Csak a karizmatikus, legin-
kább irányításra termett, és nagyon
intelligens egyének alkalmasak arra,
hogy egy esetenként több száz fős
klánt irányítsanak és a raideket (a
dungeonokban való 10–25 fős harco-
kat) vezessék. Ahhoz, hogy egy ilyen
klán a legerősebb lehessen egy több
ezer fős szerveren, keményen és cél-
tudatosan kell megszervezni a guild
életét. Ebben a tekintetben az újság-
írók kicsit túl is liehgték Breivik te-

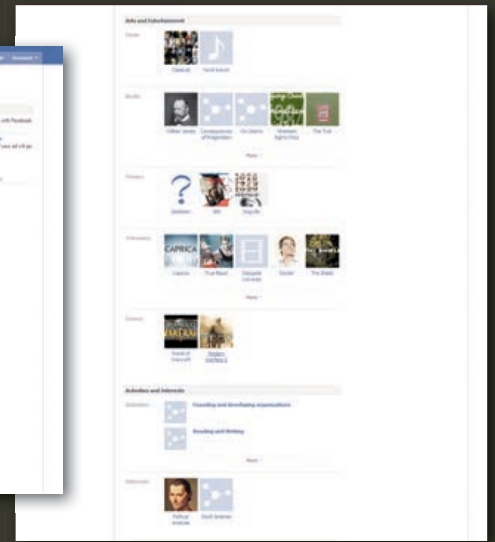
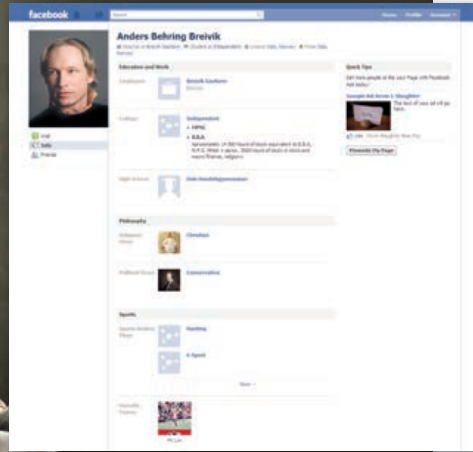
vékenységét. „Breivik egy idő után
vezető szerepbe került a klánban” –
szerepelt egy beszámolóban, „és vol-
tak, akiket ki is rágott onnan, mert
egy ideje inaktívak voltak. »Rájuk
már nincs szükség« – mondta ak-
kor.” Aki egy nagyobb klánban játszik
a *WoW*-ban és inaktív, azt minden
klánvezér kirúgja, tehát ez nem egye-
di eset és nem Breivik „hideg kegyet-
lenségére” utal.

Ugyanakkor Breivik nemcsak ráter-
mett vezető, hanem rendkívül ügyes
kereskedő is volt a *WoW*-on belül.
Abban az időszakban, amikor még
az 1-2 ezer arany birtoklása is rit-
kaságszámba ment, Breiviknek több
tízezer arany figyelt a bankjában.
Aki aktív *WoW*-os és raideelő, na-
gyon jól tudja, hogy mekkora mun-
ka ennyi aranyat összeszedni; nem
elég farmolni, mint a güzü, hanem
az aukciósházat is úgy kell ismerni,
mint a tenyeredet, vagy (a való élet-
re kivetítve) úgy, mint a profi bróke-
rek a tőzsdét. Anélkül, hogy isteni-
tenénk az oslói gyilkost (ez minden-
képpen távol álljon tőlünk), el kell
ismerni, hogy a *WoW* gazdasági ré-
szének beható ismeretére, emellett
pedig rengeteg szorgalomra és intel-
ligenciára utal, hogy Breivik pusztán
az aukciósházzal ilyen jól tudott ke-
resni a játékon belül.

DEPRESSZIÓ VAGY ÁLCA?

Egy nemrég megjelent cikk állítá-
sa szerint Breivik depressziójának el-
lenszere volt a *WoW*. Merész kijel-
entés, lévén ezt nem egy pszicholó-
gus mondta, hanem egy játékos-társ,
az újságíró viszont készpénznek vet-
te a véleményt. Az biztos, hogy a kő-
kemény *WoW*-játékosok hajlamosak
lehetnek a depresszióra, különösen
akkor, amikor kezdenek kiábrándulni
a játékból. Ilyenkor nem egyszer-
rűen arról van szó, mint más, egyjá-
tékos programnál, hogy egyszerűen
megunták, kész, vége, uninstallálják
a gépről, hanem a játék magába szip-
antó varázsa veszett el. Az igazán
kemény kockáknál az is előfordulhat,
hogy a külvilág, amely megszűnt lé-
tezni számukra, éppúgy nem nyújt
perspektívát, hiszen a környezetük-
kel megszakították a kapcsolatot, így
nincs igazán közösségük, ahova „visz-
szamehetnének”. Hogy Breiviknek a
WoW lett volna az „ellenszer a de-
pressziójára”, mint ahogy ezt egykori
klántársa állítja, egyáltalán nem biz-
tos, inkább az a jellemző, hogy a já-
tékból való kiábrándultság okozhat
depressziót az igazi kockáknál.
Ugyanakkor Breivik saját állítása
szerint *WoW*-os kockasága való-
jában arra szolgált, hogy terroris-
ta terveit nyugodtan szövögethes-





BREIVIK NEMCSAK RÁTERMETT VEZETŐ, HANEM ÜGYES KERESKEDŐ IS VOLT A WOW-ON BELÜL

se. Szerinte az olyan „túlzott közönségi elhivatottság”, mint a *World of Warcraft*-tal való játék (magyarán kockaság) tökéletes módszer arra nézve, hogy az ismerősei, barátai ne nyaggassák túl sokat azért, hogy nem válaszol a telefonjaikra. „Mondd nekik azt, hogy elkezdtél játszani a *World of Warcraft*-tal, vagy más online MMO-val és az elkövetkező hónapokban ezzel szeretnél foglalkozni. Ez az új »projekt« tökéletesen igazolja, hogy miért izolálsz magad annyira és miért nem válaszolsz a telefonjaikra. Egyszerűen mondd nekik azt, hogy rákattantál a játékra, raidelsz

stb.” – írta Breivik a beszámolójában. „Egész egyszerűen elképesztő, hogy mennyi mindent meg lehet tenni úgy, hogy a játékra fogod. Ha a tervezés miatt utaznod kell, akkor elég, ha annyit mondasz, hogy egy *WoW*-os barátodat látogatod meg, vagy egy lányt a guildből, aki egy másik országban lakik. Ezután már senki sem fog több kérdést feltenni.” Breivik három évig írta az 1500 oldalas politikai irományát. Az első év so-

rán „hardcore” módon *WoW*-ozott, aszketikus és izolált életstílust követve. „Erre az időszakra azért volt szükségem, hogy teljesen elszakadjak a játéktól, az üres fogyasztói életmódomtól, azért, hogy a céljaimra koncentrálhassak.”

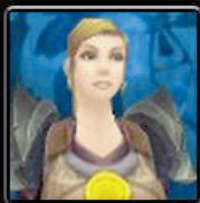
AGE OF CONAN, VAGY AGE OF SZABADKÖMŰVESEK?

A *WoW* mellett azonban felmerült egy másik MMORPG neve, amellyel a sajtó nem nagyon foglalkozott, pedig kézenfekvő lett volna. Aki megnézte Breivik YouTube-os videóját, annak feltűnhetett, hogy milyen epikus zenét használt fel hozzá. Aki pedig néhán játszott a norvég, szintén oslói illetőségű Funcom MMORPG-jével, az *Age of Conan*-nel, az felismerhette az aláfestő muzsikát; bizony, Breivik az *AoC* zenéjét használta fel hozzá. Nemzeti büszkeség? Lokálpatriotizmus? Talán... Ámde utánanéztünk a Funcomnak és néhány érdekes információra bukkantunk: a Funcom vezetője, Torn Arne Aas a szabadkőműves titkos mozgalom tagja (lásd a *dobozban*), csakúgy, mint az oslói gyilkos, Breivik. Véletlen egybeesés? Bár a szabadkőműves mozgalom rengeteg taggal büszkélkedhet, azért az kevésbé valószínű, hogy két oslói emberük egyáltalán nem is-

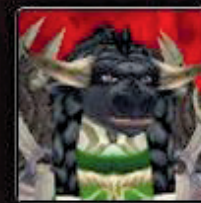
merre egymást. Az is érdekes, hogy a Breivik-videót nem a rendőrség vagy a YouTube vezetősége távolította el a YouTube-ról, hanem maga a Funcom, állítólag „szerzői jogokra” hivatkozva. Pusztán azért szedték volna le, mert a zenéjüket felhasználták? Elképzelhető, bár kicsit valószínűtlen... Vagy az lett volna az ok, hogy kínos, hogy a zenéjük is kötődik egy elmebeteg terrorista véres akciójához? Ez is elképzelhető, de mégis furcsa, hogy maga a Funcom lépett közbe ilyen drasztikusan. Ráadásul a Funcom egy újabb MMORPG-n dolgozik *The Secret World* néven, amelyben a három kaszt közül kettő az Illuminati és a templomosok lesznek – ráadásul maga Breivik is templomosnak tartja magát.

TEPLAMOS?

Aki egy kicsit most kapkodná a fejét, hogy mi közük a szabadkőműveseknek a templomosokhoz, annak elárulhatjuk, hogy a szabadkőműves mozgalom a templomos rend utódja; erre utalnak a szertartásaik és a mód, ahogy ezeréves titkaikat őrzik. A szabadkőműves beavatási szertartáson például a jelölt kap egy kardot, hogy megvédje a páholyát és megbosszulja a templomosok nagymesterének, Jacques de Molaynak a meggyilkolását. Érdekes, hogy ugyan sok játék foglalkozott a templomosok titkaival, de a legtöbbben csak a fel-szint kapargatták, csupán kevés játék



Conservatism
85 Human Mage
Silvermoon



Conservative
85 Tauren Druid
Silvermoon

Breivik WoW karakterei



Breivik valódi katonai kiképzésben is részt vett



ment bele komolyabban a témába. Az egyik leghíresebb régi cím, amely igencsak behatóan foglalkozott a templomosokkal, a *Gabriel Knight 3*. A klasszikus kalandjátékban a főszereplő Gabriel egy franciaországi kisvárosban nyomoz a templomosok után, és szabadkőművesekkel is találkozik, akik az életére törnek. A játékban egy kis helyi múzeumban rendkívül részletes leírást kapunk a templomosok eredetéről, tevékenységéről és a sorsukról. Egy másik klasszikus kalandjáték, amelyben a templomosok is megjelennek, a *Broken*

Sword: Shadow of the Templars, amelyben George Stobbard, egy amerikai turista keveredik bele egy gyilkossági ügybe, amelynek szálai szintén a templomosokhoz vezetnek. A játék során egyfolytában George és a hozzá csapódó csinos újságíró nő életére törnek, miközben hőseink fokozatosan derítik ki a templomosok titkait, akik egy pogány istent, Baphometet imádják. A sztori nem egészen kitárlalt alapokon nyugszik: a templomosokat valóban azzal gyanúsították a középkorban, hogy Baphomet követői voltak, ám konkrét bizonyítékokat

sohasem találtak erre, és egyes feltevézések szerint Baphomet valóban Mohamed megfelelője, amelyet a frank királyságban nem tudtak kiejteni, ezért torzult el a név. Nem lehetünk el az utóbbi idők legsikeresebb akció-kalandjáték sorozata mellett sem, amely talán a legnegatívabb fényben tünteti fel a templomos rendet. Az *Assassin's Creed*-ben két szervezet harcol egymás ellen: a gyilkosok szövetsége, az „assassinok” (vagy az első részben a „hassassinok”, mert ott a középkori muzulmán gyilkos szervezet tagja volt a főszereplő) és az Abstergo, amely nem más, mint a templomosok által irányított multinacionális cég. A templomos rend a játékban egy diktatórikus szervezet, céljuk pedig, hogy egy tökéletes világot hozzanak létre, ha kell, erőszakos módszerekkel. Az assassinok viszont a szabad akaratban hisznek, még akkor is, ha ez az emberiség pusztulását okozhatja. Szintén negatív fényben tüntetik fel a templomos rendet a *Dante's Inferno* készítői. A játék főszereplője, Dante egy bekattant extemplomos, aki a rendjének kereszties jelképét saját mezten mellére varrja, miután – társaival egyetemben – tömérdek ártatlan, fogva tartott muzulmán fogolyt mé-

szárolt le Acre városában. A főszereplő egyfajta „bukott hős”, aki saját bűnei miatt veszíti el a szerelmét és emiatt kénytelen lemenni a pokol mélyére, hogy megpróbálja visszaszerezni a lelkét. A nemrég megjelent *First Templar* azon ritka játékok közé tartozik, amelyben a templomosok viszonylag pozitív figurák – bár itt sem mindenki.

A TEMPLOMOSOK MA

Breivik vallomása során saját magát a Pauperes commilitones Christi Templique Solomonici, vagyis a Krisztus és Salamon templomának szegény követői rend tagjának nevezte magát, amely nem más, mint a templomosok klasszikus, középkori elnevezése. (Breivik a rendre PCCTS-ként is hivatkozott.) Ennél negatívabb rek



Andersnordic		
Race	Human	WarcraftRealms ID 63495699
Class	Mage	First Seen Jul 05, 07
Level	80	Last Seen Feb 19, 09
Guild	Goosfraba	Recent Battlegrounds
Server	EU-Silvermoon	Armory Link
Battlegroup	Cyclone	
History		
Level	Guild	Date
80	Goosfraba	Jan 24, 09
80	Oblique	Jan 21, 09
80	Osmosis	Jan 07, 09
80	Risao	Jan 02, 09
78	Spirit Odyssey	Dec 29, 08
77	Spirit Odyssey	Dec 29, 08
76	Spirit Odyssey	Dec 28, 08
74	Spirit Odyssey	Dec 27, 08
73	Spirit Odyssey	Dec 27, 08
70	Nevermore	Sep 11, 07
70	Unit	Jul 05, 07

* Unguilded entries could be bogus due to problems with the World of Warcraft client not always 100% of the time getting guild information from Blizzard's servers.

Conservatism		
Race	Human	WarcraftRealms ID 97826640
Class	Mage	First Seen Feb 20, 09
Level	85	Last Seen Jan 28, 11
Guild	Nevermore	Recent Battlegrounds
Server	EU-Silvermoon	Armory Link
Battlegroup	Cyclone	
History		
Level	Guild	Date
85	Nevermore	Dec 12, 10
84	Nevermore	Dec 10, 10
83	Unguilded	Dec 09, 10
80	Unguilded	Sep 10, 10
80	Goosfraba	Feb 20, 09

* Unguilded entries could be bogus due to problems with the World of Warcraft client not always 100% of the time getting guild information from Blizzard's servers.

Conservative		
Race	Tauren	WarcraftRealms ID 110546891
Class	Druid	First Seen Oct 10, 09
Level	85	Last Seen Jan 25, 11
Guild	The Consul	Recent Battlegrounds
Server	EU-Silvermoon	Armory Link
Battlegroup	Cyclone	
History		
Level	Guild	Date
85	The Watchtowers	Jan 08, 11
85	The Consul	Jan 08, 11
85	The Consul	Jan 08, 11
84	Cruel Intentions	Jan 02, 11
84	We has a bucket	Jan 01, 11
83	We has a bucket	Jan 01, 11
81	We has a bucket	Dec 30, 10
80	Unguilded	Nov 25, 10
80	The Consul	Oct 10, 09
80	Unguilded	Oct 10, 09

* Unguilded entries could be bogus due to problems with the World of Warcraft client not always 100% of the time getting guild information from Blizzard's servers.

Breivik WoW statisztikái



A Modern Warfare 2 botrányos reptéri jelenete



A WORLD OF WARCRAFT MELLETT MÁSIK NAGY KEDVENCE A MODERN WARFARE 2

lámot talán nem is lehetne a templomosoknak szerezni, azonban tudni kell, hogy nem a terrorista Breivik volt az első, aki napjainkban sorbított az egykori templomos rend hírére. A kilencvenes években hatalmas botrányt és felindulást kavart Franciaországban az a tömeges gyilkosság- és öngyilkosság-sorozat, amelyet az Ordre du Temple Solaire, vagy rövidítve OTS vezetői rendeltek el. Ez a titkos társaság szintén a templomosok leszármazottjának vallotta magát és céljuk egy új rend és hatalmi rendszer kialakítása volt az egész világon. A szélsőjobb elgondolásokat megfogalmazó szervezet Krisztus második eljövételét hirdette és más, régebbi okkult és szélsőséges mozgalmak elgondolásait is felhasználta. Az OTS rituáléi során a vezetők és magasabb rangú tagok templomos lovagoknak öltöztek be, és kétkézes karddal a kezükben imádkoztak. Az első véres esemény a rend egyik tagjának, Tony Dutoiltnak három hónapos csecsemőjének rituális kivégzése

se volt, akit az OTS vezetője, Joseph Di Mambro ítélte halálra, mert szerinte a kicsi az Antikrisztus megtestesítője volt. Később – mind a mai napig ismeretlen okokból – Di Mambro egy „utolsó vacsorát” tartott alvezéréivel, majd pár nappal később a Franciaországban és Svájcban is működő szervezetek tagjai mind rituális öngyilkosságot követtek el. A tagok zacskót húztak a fejükre, majd egy kört formálva egymás mellé fektüdtek és egy társuk pisztollyal mindenkit fejbe lőtt. Az áldozatok között több gyerek is volt. Állítólag a szervezet hiedelme szerint a zacskók azt az ökológiai katasztrófát jelentették, amely az emberiségre vár, miközben az OTS tagjainak lelke mind a Szíriuszra száll.

MODERN WARFARE 2

Ugyanakkor Breivik nem a templomosokat ábrázoló játékokba merült bele igazán, hanem a *World of Warcraft* mellett másik nagy kedvence a *Modern Warfare 2* volt. Az 1500 olda-

las írásában ezt olvashatjuk: „Éppen most vásároltam meg a *Modern Warfare 2*-t. Valószínűleg ez a legjobb katonai szimuláció, amelyet kapni lehet és ez az idei év legütösebb játéka is. Az *MW2* számomra sokkal inkább számít katonai képzés-szimulációnak, mint bármi más. Majdnem teljes tökéletességgel lehet aktuális katonai akciókat szimulálni vele.” Hátborzongató szavak ezek az események tükrében. Az biztos, hogy ez a kétes értékű „reklám” nem tesz igazán jót a sorozat hírnevének, bár az közismert, hogy a negatív reklám is jó lehet az eladók szempontjából, még ilyen borzalmak ügy kapcsán is. Hozzá kell azonban tenni, hogy Breivik állítólag nemcsak játékban informálódott, hanem valódi katonai kiképzésben is részt vett. Mikhail Reshetnikov, a belorusz ellenálló front vezetőjének állítása szerint a norvég fiatalember egy viszonyult KGB-s tiszttel, Valerij Lunev kiképzőtáborában kapott különleges kiképzést. Állítólag Breivik háromszor is járt emiatt Fehéroroszországban és

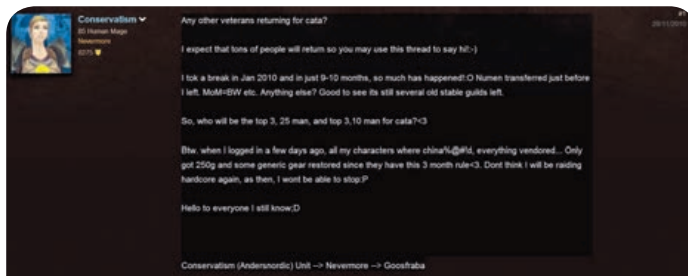
erős kapcsolatokat alakított ki az országban.

ROSSZAT TESZ NEKÜNK?

A norvég fiatalember ügye mind a napig nincs lezárva, igazi céljait nem árulta el. Breivik a kormány, a vezérkar és a király lemondását követelte ahhoz, hogy további részletekről tájékoztassa a nyomozókat, ez pedig természetesen teljesen irreális követelés. Nem nyilvánították elmebetegnek, de az is egyértelmű, hogy nincs ki a négy kereke. Az viszont biztos, hogy más hasonló ügyekkel ellentétben nem egy teljesen flúgos örültről van szó, aki csak úgy tüzet nyit egy egyetemi campusban, mint más, hasonló ügyekben, amelyek specialistája a jó öreg Jack Thompson volt. Breivik félelmetesen összeszedett figura, van ráció az örületében, még akkor is, ha teljességgel elfogadhatatlan. Bár nem valószínű, hogy bármilyen konkrét következménye lenne a játékvilágra nézve, az biztos, hogy egy újabb negatív történet kötődik hozzánk, amely sokkal megrázóbb, mint valaha. **GS**

BREIVIK, A WOW-KOCKA

A tökéletes álca



GYORSAN ÉS DRASZTIKUSAN REAGÁLT A BLIZZARD, AMIKOR BREIVIK ÜGYE

KAPCSÁN KIDERÜLT, hogy az oslói gyilkos aktív *WoW*-játékos és két magas szintű karaktere is volt: azonnal törölték a norvég fiatalember accountját. Breivik karaktereinek nevei egyébként beszélgetések voltak: Conservatism és Conservative. A játékon belül ugyanakkor sohasem képviselt szélsőséges nézeteket: a guildjében a különböző nemzetiségű játékosokat (köztük például a törököket is) ugyanolyan, szigorú, de normális elbánásban részesítette, mint a honfitársait.

BÁBEL TORNYAI

A Tower Defense múltja, jelene és jövője

//Chavalier

EGY CSAPATNYI ORK ROHAN ELŐRE A KÍGYÓKÉNT TEKERGŐ SZŰK FOLYOSÓN azal a céllal, hogy leromboljanak egy erődöt.

Az egyikük hirtelen felkiált, majd összeesik, szemüregében még rezeg a néhány pillanattal korábban becsapódott nyílvevssző. Társai rendületlenül nyomulnak tovább, míg nem valahonnan a magasból villám csapódik közéjük, agyon-sújtva egy újabb szerencsétlen párárt. Elhatározásukat ez sem ingatja meg, mind közelebb és közelebb kerülnek célpontjukhoz, miközben a számuk egyre fogyatkozik a mesterien elhelyezett védműveknek köszönhetően, amelyek tűzzel, vassal, villámmal, jéggel és savval marnak beléjük, míg nem a végén az utolsó bestia néhány lépésnyire a vár kapujától életetlenül esik össze. Ekkor valahol, egy egyszerű MI elméjével fel nem fogható távolságban egy különös masinára, és felkészül a következő hullám fogadására.

TORONYŐR

A fenti jelenet ismerős lehet mindenkinek, aki valaha is játszott Tower Defense- (továbbiakban TD) stílusú alkotással. A stratégiai játékokból született műfaj lényege rendszerint nem más, mint az ellenséges támadók visszaverése különféle tornyok építésével. Az ostromlók vagy előre meghatározott

útvonalon érkeznek hullámokban, vagy pedig nyílt területen rohamoznak a szélrózsa minden irányából. Utóbbi esetben a tornyok megfelelő elhelyezésével kényszeríthetjük a menetüket szűk folyosókba. Az első pillantásra egyszerűnek tűnő játékműfaj nem kevés agymunkát igényel, hiszen a siker egy-egy rosszul elhelyezett építményen is múlhat. Mivel nem csupán a tornyok lehetnek többfélék, hanem a támadók is, kulcsfontosságú, hogy megismerjük azok gyenge pontjait, és úgy emeljük védműveket, hogy azok hatásai lehetőleg kiegészítsék egymást. A megfelelő pozíció és kombináció megtalálása felér egy logikai játékkal, a kihívás pedig nem merül ki ennyiben. Az elpusztított ellenség után járó pénzből tudunk ugyanis újabb tornyokat felhúzni, illetve fejlesztéseket végrehajtani. Mivel pedig az erőforrásaink nem végtelenek, alaposan meg kell fontolnunk, hogy mire költünk. A győzelem iránti vágy és a készletelés, hogy megdöntsük saját rekordunkat, valamint másokét, újra és újra a gép elé szögezi a játékost.

A TD-játékok legnagyobb hibája, hogy könnyen frusztrálónak válhatnak; sokszor csak úgy érhetünk el sikert, ha fejből ismerjük a pályákat és tisztában vagyunk azzal, hogy mikor milyen ellenségtípus támadására kell felkészülnünk.

ELEFÁNTCSONT TORONY

A műfaj gyökerei egészen messzire nyúlnak vissza az időben, mégpe-

dig egészen 1983-ig. Japánban ekkor jelent meg a *Bokosuka Wars*, egy olyan akciójáték, amelyben a feladatunk egy tornyokkal és falakkal őrzött vár megtámadása volt, afféle fordított TD-ként. (Szinte hihetetlen, hogy egy hasonló játékra 28 esztendő kellett várnunk, ugyanis idén jelent meg az *Anomaly: Warzone Earth*, amiben egy járműkonvojt kell végigvezetnünk a nagyvárosok utcáin, miközben folyamatos zaklatásnak vannak kitéve az őrtornyok részéről.) Ezt a receptet alkotta újra az Atari, amikor az eredeti összetevőket hiánytalanul meghagyta, csak épp a szerepeket cserélte fel a *Rampant* című játékában. Még csak 1990-et írtunk ekkor, de a védelmet biztosító tornyok máris a stratégiai játékok szerves részévé váltak. Az 1992-ben megjelent *Dune 2*, a világ legelső RTS-einek egyike lehetővé tette, hogy a játékosok löveg-tornyokat emeljenek, amelyekkel akkor is megvédehették főhadiszállásukat, ha a csapataikat épp máshol kötötte volna le egy támadás. Ezek a röghöz kötött defenzív építmények változó formában ugyan, de az összes nevesebb valós idejű stratégiai játékban felbukkantak. A műfaj népszerűségét a Blizzard játékei alapozták meg, pontosabban az a tény, hogy elsőként az 1998-as *StarCraft*hoz mellékeltek egy olyan pályaszerkesztőt a fejlesztők, amelyekkel az eredeti játékmechanizmusoktól a legkevésbé sem



TOWER DEFENSE

Műfaj és cím



A TOWER DEFENSE KIFEJEZÉS MEGALKOTÓJA FOGHATJA A FEJÉT, UGYANIS NEM JUTOTT ESZÉBE LEVÉDETNI A NEVÉT.

Sőt, egészen 2007-ig szabad volt a gazda, míg nem egy szemfüles dél-koreai stúdió (Com2US) 2007-ben rá nem tette a kezét. A név jogainak birtokában megtehették, hogy az évek folyamán több mobilra fejlesztő kis csapatot felszólítottak, hogy fizessenek a névhasználatért, vagy változtassák meg a játékok címét. A Com2Us idén májusban saját játékot adott ki iPhone-ra *Tower Defense: Lost Earth* címmel, de nem sikerült kasszát robbantania vele.





függő térképeket kreálhattak a játékosok. Amit később a stíluszerűtől *DotA* jelentett *Warcraft 3*-nak, ugyanazt jelentette a *Turret D* a *StarCraft*-nak. Rakétatornyok tucatjai szegélyeztek egy kacskaringós utat, és szedték le sorra az arrafelé szárnyaló ellenséget. A *Turret D* később a már említett *Warcraft 3*-on belül fejlődött tovább, egyebek mellett olyan térképeket inspirált, mint az egyszerre maximálisan nyolc játékost kiszolgáló *Element TD*.

TORONYÓRA LÁNCCAL

Ilyen előzmények ismeretében igen csak meglepő, hogy az első teljesen önálló TD-stílusú játékra elég sokáig kellett várni. A fantaszkörnyezetbe

helyezett 2005-ös *Master of Defense* Oroszországból érkezett egy kísérletező kedvű páros munkájának eredményeként, s bár nem robbant be kitörőn a köztudatba, mégiscsak sikeresen indított el egy máig tartó toronyépítési lázat. A nagy áttörés 2007 márciusában érkezett a *Desktop Tower Defense* képében. Az egyszemélyes projekt 15,7 millió játékost ragadott magával, Paul Preece hobbifejlesztő pedig olyan jól megélt az oldalán elhelyezett reklámok után, hogy még a *Wall Street Journal* is foglalkozott vele egy cikk erejéig.

Két évvel később újabb üstökös bukkan fel a toronyépítő játékok horizontján, ami többek között olyan patinás lapok szerkesztőinek figyelmét

i A vak és gyengénlátó játékosok közössége 2010-ben ismerkedhetett össze a Tower Defense-stílusú játékokkal, ugyanis ekkor jelent meg az ő fogyatékoságukat is figyelembe vevő *Aprone's Towers of War*.

MAGYAR TORONYOK

Dugovics Titusz után szabadon



A TOWER DEFENSE JÁTÉKOK EGYRE NÖVEKVŐ TORTÁJÁBÓL TÖBB MAGYAR CÉG IS KIHASÍTOTTA, VAGY MOSTANÁBAN TERVEZI KIHASÍTANI A MAGA SZELETÉT. Az első komoly sikert a budapesti Game In A Bottle aratta le többszörösen díjnyertes *GemCraft* című alkotásával 2008 nyarán, ami mára többreszes sorozattá bővült. A játék különlegességét a tornyok tetejére helyezett drágakövek jelentik, amelyek eltérő hatását kombinálhatjuk, a köveket magukat pedig szabadon cserélgethetjük, amíg csak manával bírjuk. Az azonos típusú ékkövek összeolvasztása magasabb szintű, s ezáltal erősebb követ eredményez. A nagy sikerre való tekintettel már be is jelentették a széria következő epizódját *GemCraft Chapter Two: Chasing Shadows* címmel.

A német Candygun Games fejlesztése, a *Dead Block* újabb keletű produktum, amiben ugyan egyetlen árva torony sincs, ám mégis gátat kell szabnunk a zombik folyamatosan özönlő hordáinak torlaszok építésével és furfangos csapdák állításával. Az XBLA-n és PSN-en már elérhető, PC-re pedig rövidesen megjelenő alkotás magyar vonatkozása nem más, mint hogy az egyszerű fejlesztőből kiadóvá avanszált Digital Reality adta ki. Szintén magyar alkotás a *Most Wanted (Joint Task Force)* játéka, a *Majesty* széria világára építkező *Defenders of Ardanía*. Ennek különlegessége az átlagon felüli grafikai köntös mellett, hogy védművek építésén túl harcosokat is toborozhatunk, akik aztán megindulnak az ellenség szíve felé. A csapatainkat varázslatokkal támogatjuk majd, miközben az ellenfél előrenyomulásának megnehezítésére is akad néhány varázsigé a tarsolyunkban. A fejlesztők ezenfelül többszemélyes játékmódot is terveznek a szeptemberben PC-re, XBLA-ra és PSN-re megjelenő játékukba.

A MŰFAJ GYÖKEREI EGÉSZEN MESSZIRE NYÚLNAK VISSZA AZ IDŐBEN, MÉGPEDIG EGÉSZEN 1983-IG

is felkeltette, mint a *New York Times* és az *Independent*. A témát nem épp hagyományos alapokon megközelítő *Plants vs. Zombies* címéhez hűen harcias növényeket eresztett össze aranyosra rajzolt zombikkal, akiket inkább sajnáltunk, mint rettegtünk tőlük. A sajtó elismerő kritikái és a játékosok rajongása milliós eladásokat eredményezett, a zöldségek és a zombik első háborúja pedig a PC-k után sorra meghódította a konzolokat és az okostelefonokat is. Innentől már nem lehetett megállítani az áradatot, boldog-boldogtan TD-játékok fejlesztésébe kezdett a lehető legtöbb platformra, a független fejlesztők ugyanis a kitörés lehetőségét látják bennük toronnyal vagy torony nélkül.

Napjainkra a piac kezd telítődni, szinte minden hónapra jut egy-két említésre méltó megjelenés, amelyek igyekeznek a játékmechanizmusok variálásával (*Anomaly: Warzone Earth*), különböző műfajok ötvözésével (a *Sanctum* az FPS, a *Dungeon Defenders* az akció-RPG műfaját vegyíti a TD-vel), esetleg egy nagyobb franchise hátszínét kihasználva (*Two Worlds 2: Castle Defense*) megkülönböztetni magukat riválsaiktól.

A TD műfaja tehát él és virul, sőt mi több, az egyre éleződő versenynek köszönhetően folyamatosan fejlődik, az okostelefonok és a táblagépek előretörésének köszönhetően pedig belátható ideig potenciális célplatformokban sem fog szűkölködni. **CS**

MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod,
nézned és olvasnod!



Sokszor felmerül bennem, hogy vajon a világnak szüksége van-e erre a rengeteg szuperhősre. Hirtelen minden képregénykiadó látványos filmekben akarja viszontlátni a hőseit. Van vajon ennek értelme? Az Amerika Kapitányt megnézve egyértelmű a válasz: van!
Gyu

Amerika Kapitány

//Gyu

TOP
TIPP

FILM

NAGY DIVAT MANAPSÁG szuperhősös filmet csinálni, különböző okokból némelyik jó is lett, bár megmondom őszintén, sosem lettem igazán szuperhős-ranjongó. Túlzottan amerikainak tartom a stílust, legyen az egyes filmek főszereplője akár Batman, Superman, Vasember vagy bárki más. Természetesen élvezem az ilyen alkotásokat, de ami számomra egy film esetében a legfontosabb, a velük való azonosulást sosem sikerült elérni, hiszen nem vagyok sem gazdag fegyvergyáros, sem gazdag örökös, sem kriptoni menekült, sem pokolfattya.

EGY SRÁC, KÖZÜLÜNK

Erre idejön ez a „szemtelen” Amerika Kapitány, aki a film elején a vizuális trükköknek köszönhetően mindenkinek, akinek valaha is volt kisebbségi komplexusa, tökéletes tükröt tart. Bele is kötnek persze, ahogy szoktak, így azonnal a szívembe zártam a srácot. Nem azért, mert kicsi volt, esendő, meg béna, hanem azért, mert ennek ellenére nagyra vágyott, mint a mesében. Nem adta fel. Helyes. Így kéne mindenkinek hozzáállnia a dolgokhoz. Persze erre lehet jönni az „ez Amerika” dumával, meg a generálszósszal, amivel leöntöt-

ték szegényt, de amikor feltűnt a film-ben a zseniális Hugo Weaving, Stanley Tucci és Tommy Lee Jones, akkor már sejtettem, hogy itt valami komoly dolog van készülöben. És bamm: a srácból szuperember lett, akit egyszerű cirkuszi szerepre kárhoztattak béna előadások keretében jó csajokkal. Ez a hozzáállás persze Amerikában, ahol a háborúnak a szele sem érte el a hősiüket, be is jött, ám a fronton bizony a katonák kocká-ra röhögtek magukat a propagandagépezet által elképzelt háborún. Pedig a Kapitány már azt hitte, hogy ő aztán tényleg szuper...

Elő tehát a képregényből ismert menő pajzssal és hajrá. Egy csapat „vidám fiúból” kommandó jött létre mellé, így kiegészítve egymást, a francia három (azaz négy) testőrré emlékeztetve nekiálltak a német birodalmat téglánként leépíteni. Bravó!

BULLSEYE

Ez a beceneve a dartsban a kör közepének, de a telitalálatot is így nevezik angolul. Úgy érzem, hogy a filmben az eredeti képregény sztorijának emberi oldalát emelték ki, amitől az egész történet sokkal befogadhatóbb, szimpatikusabb és átélhetőbb maradt. Kiváló színészek játszanak a melléksze-

repekben, a sztori megfelelően fordulat-os és egy pillanatilag sem unalmas, a levegőben pedig vibrál a be nem teljesülő szerelem és az ez iránti folyamatos vágy – nem véletlenül említem a vibrálás szót, hiszen a bájos Hayley Atwellnek és Chris Evansnak sikerül úgy előadnia ezt, hogy abszolút a magaménak éreztem az érzelmeiket is. Félreértés ne essék: lehet ezt a filmet „csak” akciófilmként vagy „csak” képregény-adaptációként is nézni, így is igencsak élvezetes lesz. De aki nyitott lélekkel, a világra rácsodálkozva nézi, jóval többet kap majd tőle, mint bármely más képregény-adaptációtól. Emellett érdemes még megemlíteni Alan Silvestri zenéjét is, ami nagyon remekül sikerült. Számomra kellemes csalódás volt a film, így hát mostantól kezdve félreleteszem minden prekonceptiómat a képregény-adaptációkkal szemben.

GameStar



Valaki megtartaná a Kapitány-nak a megígért táncóráját?



A föld inváziója – Csata: Los Angeles

DVD

//Gyu

VÉGY EGY RÉGI TÖRTÉNETET, amely még a II. világháborúból származik – Los Angelesben harci riadót rendeltek el japán támadástól tartva, miután azonosítatlan repülő tárgyak tűntek fel az egén. Ez az esemény inspirálta a filmet, amelyben az emberiség egyik legnagyobb kollektív félelmével kell szembenéznünk: megérkezik az idegenek, és értelmezhető ok nélkül azonnal ránk támadnak. Persze nemcsak Los Angelesre, hanem a világ számtalan nagyvárosára meteorok hullanak, amelyekről kiderül, hogy voltaképp idegen űrhajók álcázására szolgáltak, és kezdődik a móka.

AZ EMBERISÉG VÉDEKEZIK

Első látásra nyomasztó az ellenség fölénye és végtelen a rombolási ösztöne, nem könnyű túlélni az első sokkot, ennek ellenére egy, már visszavonulóban lévő katonatisztre újra szükség lesz, hogy hadba vezesse a fiait. Az egysége egyszerű feladatot kap, egy közeli rendőrállomáson ragadt civileket kell evakuálniuk, miközben permanens har-

ci érintkezésben vannak az ellenséggel. Ezek voltak azok a pillanatok, amikor néha olyan hangulatot támadt, mintha a Black Hawk Down inspirálta volna a filmet. Ha nem tudtam volna, hogy fikcióról van szó, azt hittem volna, egy valódi harci konfliktust ábrázol az alkotás. Számomra hiteles volt az a dinamika, ahogy a csoport változott, és a katonák kezdtek rájönni, hol sebezhető az ellenfél. Persze a csapatba latin, afroamerikai katoná, sőt nő is bekerült, így aztán tényleg elég hitelesen látszik az, hogy a katonák közötti különbségeket.

VESZTESÉGEK ÉS NYERESÉGEK

Mindkét oldal nagy veszteségeket szenved, igazi háborúról van szó. Azonban a harc alatt sok mindenre rájönnek az emberek, amely információkat a katonák megosztják egymással, bárhol is legyenek a világban. A főszereplő csapat sikeresen végrehajtja a misszióját éjjel-nappal harcolva, sőt a pihenő helyett is a harcot választják. Igazi amerikai hősök ők egy ál-dokumentumfilmnek látszó világban, amelyet elég jól töltenek meg a harcot ábrázoló jelenetek. Csak azt nem értem, hogy a készítők miért nem adtak több magyarázatot az invázióra, de ez már az én bajom.

GS ★★★★★☆

Néhol tényleg háborúnak tűnik, és nemcsak közhelyek gyűjteményének



MEGJELENT
DVD-N ÉS
BLU-RAY-EN
AUGUSZTUS
10-ÉN

Tim Powers: Ismeretlen vizeken

KÖNYV

//Eskin

KALÓZOS TÖRTÉNETEKSEL bizony nem lehet Dunát rekeszteni, pont ezért méltányolandó, hogyha olyan kötet jelenik meg, amelyben hitelesen ábrázolják a kalózok életét, valamint pluszként fantasy-ba illő varázsvilág jelenik meg (a voodoo képében). John Chandagnac fiatalon kerül a kalózok kötelékébe, amikor rajtaütnek a hajójukon, amellyel az Újvilágba igyekezett, a nagybátyja által elhappolt örökségét visszaszerezni. Nagy reményekkel indult útnak, amikor azonban csatlakoznia kell a kalózokhoz, egy idő után megbékél a sorsával, és nagy kalandokat élhet át, amelyek során a legendás Feketeszakáll oldalán találja magát, valamint megismerkedik a leghíresebb női kalózzal, Anne Bonnyval is. Nem véletlen, hogy az izgalmas sztori sokakat inspirált, így például a fülszöveg árulkodik arról, hogy a Karib-tenger kalózái sorozat legújabb tagja

is ez alapján a kötet alapján készült, azonban tudnunk kell, hogy nemcsak ez a filmsorozat, hanem a híres Monkey Island játéksorozat is innen merítette a történetének alapjait (a Monkey Island főszereplője például egy az egyben John Chandagnac alakját idézi). A szereplők karaktere jól kidolgozott, John személyisége jelentős változáson megy át, miközben megbarátkozik a kalózzal, emellett a szerelme és a főbb mellékszereplők is érdekes alakok (nem nehéz felismerni például a Johnny Depp által ábrázolt szereplőt a Johnnt elfogó kalózkapitányban). Emellett a voodoo és a loák megjelenése ad különleges ízt a regénynek, miközben a félkarú, szinte már esztétizált Hurwood azon tevékenykedik, hogy visszahozza meghalt feleségét az élők világába. Ezért szövegez Feketeszakállal, aki a való életben is égő kanócokat font a szakállába csata előtt, és van annyira elmebeteg, mint az előbb említett Hurwood. Érdekes sztori kerekedik ki tehát, érdemes elolvasni a regényt azoknak, akik egy remek kalandregényre vágnak, és szeretik a kalózos történeteket.

GS ★★★★★

Voodoo, loák, remek sztori



ISMERETLEN
VIZEKEN

KÖNYV

Robert E. Howard – Kull király és az ősök //Chavalier

EGY KŐKORSZAKI VADÁSZ új otthon keres, ahol letelepedhet és saját törzset alapíthat; egy nyomorult texasi férfi nyughatatlan lelke letűnt korok eseményeit éli át álmain keresztül, egy atlantisi barbár pedig arról álmodik, hogy egy napon ő lesz Valúzia királya. A koronát könnyebb megszereznie, mint gondolta, ám korántsem biztos, hogy képes lesz megtartani azt az ármányokkal és mérgezett törökekkel teli udvari intrikák világában. Vítán felül Conan Howard legismertebb hőse, ám korántsem az egyetlen, mint az az eredeti forrásokból dolgozó, a novellák mellett verseket és töredékeket is tartalmazó kötetből kiderül. A könyv eszmei értékét jócskán megnöveli, hogy

önkényes csonkítások és toldalékok nélkül olvashatjuk a szerző írásait nem egy esetben magyarul első alkalommal. A műveknek egyedi zamatot kölcsönöz azok kora, hiszen mindaz, ami közel egy évszázad távlatából kiforratlannak és klisé klisére halmozódnak tűnik, a maga idején nemcsak forradalmian újszerű volt, hanem stíluskeresztőnek is bizonyult.



GS ★★★★★

Howard életművének kevésbé ismert fejezete

ZENE

Queensryche – Dedicated to Chaos //Gyu

ÚGY LÁTSZIK, A NAGY PROGRESSZUS csapata nem tudja a káosz szót kikerülni, előbb-utóbb mindnyájukat megihletti ez a „fogalom”, ami rájuk is fér, főleg egy olyan hektikus pályafutás során, mint amilyen a Queensryche zenekaré. Geoff Tate és csapata ugyanis volt már a csúcson, és volt már a mélyben is. Egy ideje piszkosul kapaszkodnak felfelé, így ahhoz nyúltak, amihez a legjobban értenek: a 60-80-as évek hangzásaihoz. Legjobb albumaik az Empire és az Operation Mindcrime, amelyek ezekre a hatásokra támaszkodva tették világhírűvé a zenekart, ámde most ez nem fog bekövetkezni, hiszen azóta a világ rengeteget vál-

tozott. Ez a lemez nem azoknak szól, akiknek intravénásan az ereikben van a modern rohanás, a gyorsuló kommunikáció, a sietség – ez az alkotás ráérős, kicsit lebegős, olyan családösszeülős, amikor a negyvenes szülők mesélhetnek a tizenéves csemetéknek a múlt csodáiról. Tény, hogy nem egy Empire II vagy Operation Mindcrime III, de a Dedicated to Chaos már önmagában is rengeteg értéket hordoz.



GS ★★★★★

Klasszikus hangzás klasszikus zenekartól

KÖNYV

R. A. Salvatore – Az orkkirály //Chavalier

ROBERT SALVATORE KORÁBBAN úgy nyilatkozott, hogy addig folytatja Drizzt kalandjait, amíg képes újat mesélni. Az utóbbi években ez egyre nagyobb nehézséget okozott neki, így teljességgel érthető, hogy végül azt az utat választotta a sok lehetséges közül, amin az Átmenetek trilógiával szándékozik végigjéldelni. Mithrill Csarnok az orkhordák háborúja mindkét oldalon számos áldozatot követelt, a kemény tél alatt beállt kényszerű szünetet a felek állásai megerősítésével töltik. Bruenor király ezalatt makacsul keresi a megoldást a problémára, amelynek neve Obould. Gauntlgrym a kulcsszó, így hát újabb utazásra indul Drizzt és Regis

kíséretében, amelynek végén olyan válaszok várják, amelyekről álmodni sem mert volna. Mindeközben Wulfgar és Cattie-brie a barbár nevelt lányát szeretné megtalálni. A Csarnok Vándorai új kihívásokkal néznek szembe és ismeretlen ösvényekre tévednek, miközben a horizonton lassan kirajzolódnak a változások első jelei. Faerûn sosem lesz már a régi.



GS ★★★★★

Helyét keresi a fantasyponyva nagymestere

ZENE

Wolfpakk – Wolfpakk //Gyu

A WOLFPAKK KÉT, FŐLEG a dallamos rockzenében tevékenykedő úriember közös metálapú szerelemgyermek. Michael Voss (ex-Casanova, -Mad Max) és Mark Sweeney (ex-Crystal Ball) írták és hozták létre a dalokat, amelyek ötlete egy közös lemez felvételek merült fel; az egész lényege az volt, hogy a szakma legjobb zenészeit kellene egy metáalbumra összegyűjteni. Sajnos nem elég ahhoz a hely, hogy bemutassam az elképesztő csillaghullást, elég, ha az énekesek közül sorolok fel néhányat: Paul Di'Anno, Tony Martin, Jeff Scott Soto, Rob Rock, Mark Boals, Tim Ripper Owens, Paul Shortino, de a többiek között is olyan bandák képviseltetik magukat, mint a

Primal Fear, Whitesnake, Gotthard, At Vance, Glenn Hughes, Rough Silk és még sokan mások. Tényleg döbbenetes a névsor. Ezek a népek akkor is képesek lettek volna létrehozni egy jó albumot, ha csak rájuk zártuk volna az ajtót. A debütáló lemez legfőképp a powermetál műfajába sorolható, és a legfőbb gondom vele pont az, hogy bár rutinos mestermunka, ennyivel meg is áll a dolog.



GS ★★★★★

Két rockzenész kirándulása a metál világába

Sebastian Bach – Kicking and Screaming

//Gyu

AKINEK SEBASTIAN BACH nevéől nem jutna eszébe semmi (és most nem a zseniális komolyzenei zeneszerzőre, Johann Sebastian Bach-ra kell gondolni), annak csak annyit súgnék: Skid Row. 1987-től 1996-ig énekelt az említett glambandában, amikor is kirúgták, mert lekötött egy koncertet a Kiss előzenekaraként és a „kollégák” szerint a Skid Row nagyobb banda volt annál, minthogy más előtt játsszon. Azóta többféle formációban és főleg szólóban próbálkozott kisebb-nagyobb sikerrel. A magánéletben is elég balhész énekes új albuma is kemény címet visel, hiszen a Kicking and Screaming nem épp a békés viselkedés szinonimái. Maga az album modern amerikai rock-

zene a Sebastian Bach életét és munkásságát végigkövető zenei stílusok behatásaival; vannak itt metál-, glam-, dallamos rock-, sőt néhol country rock-áthallások is. Kétségtelen, hogy az album korrekt, mind a dalok komponálásában, mind a produceri munkában, ám összességében így is csak erősen közepes. Az előadó rajongóinak feltétlenül ajánlom, de egyébként amolyan „egyszer meghallgatom, aztán jól fog kinézni a polcon” album.



GS ★★★★★

Korrekt munka, de felejthető

Uriah Heep – Live in Armenia

//Gyu

ÁLTALÁBAN NAGY ÖRÖM koncertlemezokről írni, ugyanis ilyen felvételeken a zenekarok a kipróbált dalukat igyekeznek a lehető legjobban előadni, sőt jobb esetekben még megannyi pluszt is adnak hozzá, amit esetleg a stúdióalbum kötöttségei nem engedtek meg. Léteznek olyan zenekarok, amelyek közismerten nagyon jók élőben, akiket bárhol és bármikor érdemes megnézni, meghallgatni, egyrészt mert a repertoárjukban nyüzsögnek a „slágerek”, másrészt, mert az aktuális lemezük is kiváló, harmadrészt pedig azért, mert jó zenészek. Mindhárom igaz a Uriah Heepre, amely sokáig pályázhatott volna a „legtöbb rockzenészt elfogyasztó

zenekar” díjára és hiába állítjuk mind a mai napig, hogy első éveit voltak a „legnagyobbak”, azóta is működnek, termelik az albumokat, a dalokat és a koncertlemezeket. Ezúttal Örményországban készült a felvétel, amely első korongján az aktuális turné dala (legújabb, illetve ezt megelőző lemez legjobbjai, egy-két régebbi sláger), míg a második korongján Heep-slágerek találhatók. Klasszikus rockhívőknek nagyon ajánlott.



GS ★★★★★

Lehet, hogy a zenészek öregednek, de a Uriah Heep zenéje egy percnyi sem

Epysode – Obsessions

//Gyu

LIBABŐRÖS VOLT A HÁTAM, amikor meghallgattam ezt a lemezt. Dallamos progresszív-metál koncepció albumról van szó, amelyet Samuel Arkan, a Virus IV gitáros hozott létre. A történetről magáról nem ejtenék most túl sok szót, de úgy képzeljük el a lemezt, mint egy misztikus, életen túli léttel foglalkozó színdarabot, amelyben egy fiatal rendőr nyomoz egy gyilkosság után, de a természetfeletti erők egyre inkább beszippantják, s amelyet progresszív metálban írtak meg. Nem, ez nem egy musical, inkább zseniálisan egymásnak felelgető párbeszéd és képek sora. A dalok, a „jelenetek” mestermunkát képviselnek még akkor is, ha viszonylag „ismeretlen” előadókról van szó. Az énekeseket ki-

válóan választották ki: Kelly Carpenter (Beyond Twilight), Oddleif Steinsland (Communic), Rick Altzi (At Vance, Thunderstone), Magali Luyten (Ayreon, Beautiful Sin, Virus IV), Liselotte Hegt (Ayreon, Dial, Valentine). És a zenészek: Kristian Gildenlów, Christoph Godin, Leo Margarit, Julien Spreutels – nagyon tehetséges banda. Kétségtelenül az ősz legkellemebb progmetál-meglepetése lesz a lemez.



GS ★★★★★

Sok tehetség egy kiváló misztikus koncepcióalbumon

House of Lords – Big Money

//Gyu

AKI ISMERI JAMES CHRISTIAN énekes és társainak munkásságát, az nem vásárol zsákamacsát ezzel az albummal sem. Könnyen megjegyezhető, mégis igényesen kidolgozott dallamok, nagyívű kórusok a legklasszikusabb AOR/dallamos rock hagyományai szerint. Miközben a lemezt hallgattam, egyre-másra elevenedtek meg a '80-as évekbeli emlékeim, pedig friss alkotásról van szó. Tökéletesen hordozza azokat a képeket, pillanatokat, azt a hangulatot, azt az igényt, hogy kinyissam a borítót és együtt énekeljek az énekeskel, ahogy azt rengetegszer megtettem annak idején olyan csodabandákkal, mint a Foreigner, a Survivor vagy a Toto. Nem,

a House of Lords nem egy másolat: önálló zenei világú, dallamos rockzenét játszó zenekar, azonban még a Guns n' Roses munkássága is beleszólhatott az életükbe, a szakma legnagyobbjaitól eltanult megszólalási trükkökről nem is beszélve. Mivel jómagam büszke tulajdonosa vagyok több House of Lords-korongnak is, bátran állíthatom, hogy íme egy kiváló példája a 2011-ben újra támadó dallamos rockzenének.



GS ★★★★★

Már önmagában is a nagyok közé számító amerikai banda nyolcadik (és egyben kiváló) albuma

KÖVVSZÁM

2011. SZEPTEMBER 15.



DEAD ISLAND

A TECHLAND RÉMÁLOMBA ILLŐ déltengeri nyaralásra invitál mindenkit, aki szeret zombikat nézegetni, sörétes puskával fejbölni, vagy házilag barkácsolt fegyverekkel szét-/össze-/levetni/-ölni/-kaszabolni.

TELJES JÁTÉK S.T.A.L.K.E.R.

AZ UKRÁN TITKOSSZOLGÁLATTAL IS ÖSSZEAKASZTOTTUK A BAJSZUNKAT, hogy megszerezzük szomszédaink nemzeti kincsként tisztelt játékát. A Strugackij fivérek által ihletett FPS-ben radioaktív anomáliák, mutánsok és olyan ellenfelek várnak, akiknek már viszket az ujjja a ravaszon.

SPACE MARINE

HA SZÜLETÉSEDTŐL KEZDVE ARRA VÁGYTÁL, hogy egy két és fél méteres, genetikailag tuningolt harcos páncéljába bújva motoros lánckarddal szeletelj, és sorozatvetővel lőj halomra orkokat, akkor ez a te játékod!



SZEPTEMBERBEN MEGÚJULT KÜLSŐVEL!

SIKERJÁTÉKOK SZUPER ÁRON!

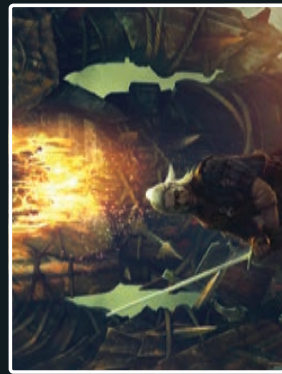
PC
2499 FT

PS3, X360
5999 FT





Teljes DVD-tartalom **GameStar** 2011. augusztus



PLUSZ

The Witcher 2 képregény
Mindannyiunk szelíd tekintetű witchere szabadságra ment egy kis ideig, de most folytatódhat a kalandjai. Azok kedvéért, akik lemaradtak volna az előzményekről, mellékeljük a korábbi anyagot is, amely a játék mellé egyfajta extra tartalmat szolgáltat.



DEMÓ

Harry Potter and the Deathly Hallows Part 2
A varázslóink félceperetűek és a sorozat is az utolsó részhez érkezett. Ami a játékot illeti, ez nem olyan nagy tragédia.

GSTV-MŰSOR

- Másvilág
- Mélyviz
- Aréna
- Kerekasztal
- Játékvideók
- Extra

HÁTTÉRKÉPEK

- Forza Motorsport 4
- Twisted Metal
- Darksiders 2
- World of Tanks
- WoW: Trading Card Game
- Basfion
- Killzone 3
- Call of Juarez: The Cartel

MÉLVIZ

- Panda Global
- Vipre Antivirus
- Antispyware
- Outpost Pro
- Eset Smart Security
- ATI XP 11.7 driver
- ATI VISTA 11.7 Driver
- NVIDIA XP 275.33 driver
- NVIDIA Vista 275.33

JÁTÉKEMŐK

- HPatDH Part 2
- Pride of Nations
- Star Ruler

JAVÍTÁSOK

- AC: Brotherhood
- StarCraft 2

MINIJÁTÉKOK

- Stargirl
- Titanon
- 5 days a stranger
- Time to Warp
- Absorb

PC DVD-ROM

GameStar

SWAT 4

SPECIAL WEAPONS AND TACTICS



16+
www.pegi.info



SWAT 4

IDG CS1108

GAMESTAR TÁBOR 2011

KÖSZÖNJÜK!



Kiemelt partner

ASUS®

Inspiring Innovation • Persistent Perfection

Arany partnerek



Ezüst partner



Bronz partnerek



www.gamestar.hu
2011/08
1995 Ft
Gamestar
IDG
9 771787 902009
1 1008

**BROTHERS IN ARMS:
FURIOUS 4**
Teljesen megújult a sorozat, a taktikát
felváltja a tarantínoi meszarlás

**LORD OF THE RINGS
WAR IN THE NORTH**
Új hősök, új szövetség, új történet
a Gyűrűk Ura világában

KING ARTHUR II
GUILD WARS 2
RED ORCHESTRA 2
DIABLO III
AGE OF EMPIRES ONLINE

Mentsd meg a világot – mindig, hogy hogyan!
Ember maradsz vagy lelketlen gyilkológép leszel?

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

**EXTRA AJÁNDÉK
WITCHER KÉPREGENY**

Gamestar

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2011. AUGUSZTUS
1995 FORINT

TELJES JÁTÉK: SWAT 4

