

DISHONORED
SZABADRABLÁS

DEAD ISLAND
HOLTSZEZON

BORDERLANDS 2
TOVÁBBFEJLÖTTÜNK

2011.
SZEPTEMBER

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

EXKLUZÍV
TELJES JÁTÉK:
S.T.A.L.K.E.R.
SHADOWS OF
CHERNOBYL

MEGÚJULT
BELSŐ & KÜLSŐ
TARTALOMMAL

WORLD OF TANKS
RESISTANCE 3
RIDGE RACER
FIFA 12
RAGE

FÓKUSZTESZT

GEARS OF WAR 3

THE ELDER
SCROLLS V **SKYRIM**

MINDEN, AMIT TUDNI AKARTÁL RÓLA

www.gamestar.hu

2011/09
1995 Ft

IDG
HUNGARY



"A HÁBORÚS FPS-EK KÖVETKEZŐ SZINTJE

GameStar
WWW.GAMESTAR.HU

"VILÁGHÁBORÚS JÁTÉK, AHOGY A NAGYKÖNYVBEN
ÍRVA VAN"

PC GAMER

RED ORCHESTRA 2

HEROES OF STALINGRAD

18
www.pegi.info

PC
DVD
ROM

SZEPTEMBER 16.

CNG.HU


TRIPWIRE
INTERACTIVE


1C
COMPANY

RED ORCHESTRA 2 ©2008-2011 TRIPWIRE INTERACTIVE. A RED ORCHESTRA 2 A TRIPWIRE INTERACTIVE BEJEGYZETT VÉDJEGYE. AZ USA-BAN ÉS MÁS ORSZÁGOKBAN, MINDEN JOG FENNTARTVA. EZ A TERMÉK AZ NVIDIA CÉGTŐL LICENCELTELT KÓDOT TARTALMAZ; UMBRA SOFTWARE TECHNOLÓGIÁT HASZNÁL. ©2007 UMBRA SOFTWARE, BINK VIDEO TECHNOLÓGIÁT HASZNÁL. COPYRIGHT © 1997-2011 RAD GAME TOOLS, INC. EZ A SZOFTVERTERMÉK TARTALMAZZA AZ AUTODESK® HUMAN IKO TECHNOLÓGIÁT. ANI AZ AUTODESK, INC. TULAJDONA. ©2008, AUTODESK, INC. AZ AUTODESK, AZ AUTODESK® HUMAN IKO; AZ AUTODESK, INC. VÉDJEGYEI VAGY BEJEGYZETT VÉDJEGYEI. MINDEN JOG FENNTARTVA. UNREAL® ENGINE, COPYRIGHT 1998-2011, EPIC GAMES, INC. MINDEN JOG FENNTARTVA. AZ UNREAL® AZ EPIC GAMES, INC. BEJEGYZETT VÉDJEGYE. A STEAM, A STEAMWORKS ÉS A STEAMWORKS EMBLEMA K VALVE SOFTWARE INC. BEJEGYZETT VÉDJEGYEI AZ USA-BAN ÉS MÁS ORSZÁGOKBAN. MINDEN JOG FENNTARTVA. ©2011 VALVE CORPORATION.

IMPRESSZUM

Főszerkesztő:

Virágh Márton (mazur) mviragh@idg.hu

Főszerkesztő-helyettes:

Fülöp Viktor (ender) vfulop@idg.hu

Szerkesztők:

Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu

Szeleczy Ádám (aDaM) aszeleczy@idg.hu

Rátfai Gábor (RG) gratfai@idg.hu

Váraljai Krisztián (Disorder) kvaraljai@idg.hu

Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@idg.hu

Munkatársak:

Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu

Balla Ákos (Mayer) mayer@gamestar.hu

Beregi Tamás (Berrr) berrr@gamestar.hu

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

Erdei Patrik (Paca) paca@gamestar.hu

Hajdú Éva (Eskin) ehajdu@idg.hu

Halász Bertalan (Boe) bhalasz@idg.hu

Kálvin Balázs (Flatline) flatline@flatline.hu

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

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

Molnár József (hmolnarj) jmolnar@idg.hu

Páll Zsófia (Sophiaso) zspall@idg.hu

Grafika:

Béres Gábor (Gaben) gberes@idg.hu

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@idg.hu

Berényi István iberenyi@idg.hu

Berényi Teréz tberenyi@idg.hu

Marketing munkatárs:

Kovács Judit jkovacs@idg.hu

Kiadja az IDG Hungary Kft.

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

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Internet: www.idg.hu

Bankszámlaszám:

10300002-20328016-70073285

Felős kiadó:

Bíró István ibiro@idg.hu

Műszaki vezető:

Babinecz Mónika mbabinecz@idg.hu

Nyomás és kötészet: Infopress Group Hungary Zrt.

Igazgató:

Lakatos Imre office@infopressgroup.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

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

e-mail: terjesztes@idg.hu

MediaShop: mediashop.idg.hu

HIRDETÉSI OSZTÁLY

Kereskedelmi igazgató:

Melovics Csaba csmelovics@idg.hu

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

Kereskedelmi asszisztens:

Bohn Andrea abohn@idg.hu

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

Médiaajánlatok: idg.hu/media

Email: keriroda@idg.hu

TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika mbabinecz@idg.hu

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

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

A GameStar megjelenik minden hónap harmadik csütörtökén.

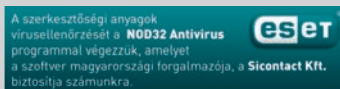
GameStar dupla DVD-melléklettel: 1995 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4920 Ft, 1/2 éves előfizetés: 9 870 Ft, 1 éves előfizetés: 19 020 Ft

GameStar dupla DVD melléklettel: ISSN 1787-9027

Jogi közlemények:

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

Lapunkat a MATESZ auditálja.



KEDVES OLVASÓK!

Elérkezett az idő, hogy megújítsuk kedvenc magazinunkat, úgy-hogy íme, fogadjátok szeretettel az új GameStar! Szívem szerint én magam nyújtanám át mindenkinek egyesével, de az sokáig tartana, úgyhogy csak innen integetek lelkesen. A megújult magazinban találhattok olyan változtatásokat, amelyekkel már igencsak adósak voltunk a szélesebben változó játékiparnak, de vannak olyanok is, amelyekkel próbáltunk saját hagyományainkhoz

a PC, a PS3, az Xbox 360 és a Wii között (nem is beszélve a kézi konzolokról, mobilokról), mert egyetlen dolog számít: a játék. (Van a fejetekben az a hang, ami mondja mindezt, amikor olvastok, nos, remélem, kellőképp drámaian hangzott!) A magunk részéről ezzel az ősi PC vs. konzol vitát lezártnak tekintjük, mert minket csak a játékok érdekelnek, és hogy kinek melyik platform a szíve csücske, legyen az ő dolga. *A GameStar mindenkit szeret.*

TÖBBÉ NEM ÁLLÍTUNK FONTOSSÁGI SORRENDET A PC, A PS3, AZ XBOX 360 ÉS A WII KÖZÖTT, MERT EGYETLEN DOLOG SZÁMÍT: A JÁTÉK

visszanyúlni. Nem ragozom túl, meglátjátok úgyis, egy újítást viszont mindenképp szeretnék kiemelni. Mivel a játékok túlnyomó része eddig is multiplatform volt, mostantól nem tesszük külön rovatba a konzolos teszteteket – a cikkek elején egyszerűen feltüntetjük az adott játék platformjait, és kész. Ha van lényeges különbség a különféle változatok között, arra természetesen kitérünk, sőt, akár külön tesztet is szánunk rájuk – ahogy például az *L.A. Noire* hamarosan érkező PC-s verziójáról is új tesztet írunk majd. Természetesen lesznek továbbra is platformexkluzív címek, de többé nem állítunk fontossági sorrendet

Bármiféle véleményt, építő vagy romboló jellegű kritikát természetesen izgatottan várunk, ne habozzatok, írjatok levelet – vagy aki személyesen öntene ki szívét nekünk (vagy kergetne meg vasvillával), legközelebb október 1-jén, a következő Corvin mozis megmozdulásunkon teheti meg (ezúttal a *FIFA 12*-t lehet nagy vásznon játszani – részletek a 21. oldalon), netán október 8-9. között a MondoCON-on (a HungExpón), ahol szintén megpróbálunk elvegyülni és nem túl feltűnően bámulni a csajokat. No de addig is jó szórakozást a magazinhoz!

mazur

CÍMLAPSZTORI TES V: SKYRIM



CÍMLAPSZTORI GEARS OF WAR 3

TARTALOM



SKYRIM 28



BORDERLANDS 2 34



DISHONORED 38



RAGE 42



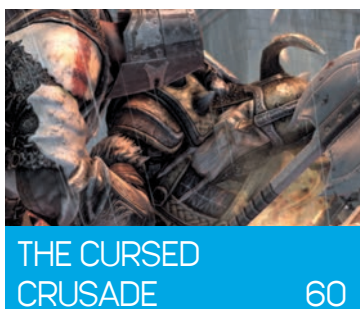
RIDGE RACER 44



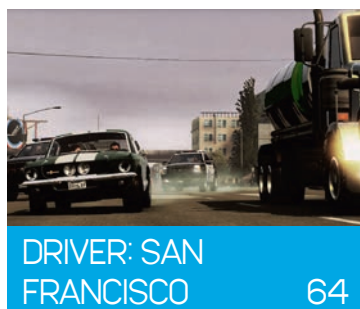
GEARS OF WAR 3 48



DEAD ISLAND 56



THE CURSED CRUSADE 60



DRIVER: SAN FRANCISCO 64



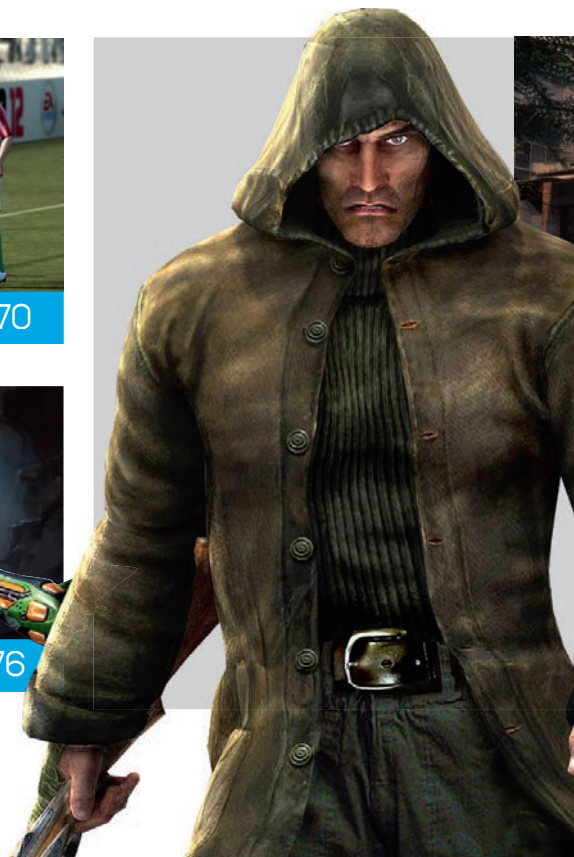
FIFA 12 70



RESISTANCE 3 76



SKYDRIFT 76



BÖNGÉSZDE

ELŐZETES

- 12 HÍREK
- 28 TES V: SKYRIM
- 34 BORDERLANDS 2
- 38 DISHONORED
- 42 RAGE
- 44 RIDGE RACER UNBOUNDED
- 46 PREY 2

TESZT

- 48 GEARS OF WAR 3
- 56 DEAD ISLAND
- 60 CURSED CRUSADE
- 64 DRIVER: SAN FRANCISCO
- 68 ICO
- 69 SHADOW OF THE COLOSSUS
- 70 FIFA 12
- 74 WORLD OF TANKS
- 75 GATLING GEARS
- 76 RESISTANCE 3
- 79 SKYDRIFT
- 80 HOLE IN THE WALL
- 80 BODYCOUNT
- 81 RISE OF NIGHTMARES
- 82 NYXQUEST
- 82 SPY MOUSE
- 83 ETERNITY WARRIORS
- 83 ARMA 2: FIRING RANGE
- 84 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 86 HÍREK
- 90 PIACTÉR
- 92 AMD LLANO
- 94 KÖZÉPKATEGÓRIÁS PC-HÁZAK TESZTJE
- 97 ASUS EEE PAD TRANSFORMER
- 98 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

KULT

- 100 MINDENT ÁTHATÓ JÁTÉKOK
- 101 GAMIFICATION
- 120 JÁTÉKOK A MŰZEUMBAN
- 108 MÁSVILÁG



BODYCOUNT

80



RISE OF NIGHTMARES

81



240 GB SSD

90



AMD LLANO

94



HÁZAK

94



KULT

100



MÁSVILÁG

108

TELJES JÁTÉK S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

A HELYSZÍN AZ ALTERNATÍV JÖVŐ, CSERNOBIL SUGÁRFERTŐZÖTT TÉRSÉGE. Különös dolgok történnek. Bár védőruha nélkül szinte a halállal egyenlő a benti létezés, és válogatott rémálmokból szalajtott szörnyek ólálkodnak mindenfelé, mégis sok szerencsevadászt vonz a Zóna. A bátrak ugyanis kisebb vagyonokat érő, használójukat különféle képességekkel felruházó tárgyakra bukkanhatnak – a stalkereknek (nekünk is) ez bőven megéri a kockázatot. Különféle frakciók igyekeznek átvágni egymást (és egymás torkát), és ha nem

lenne ez elég kavarodás, valami minden eddiginél sötétebb dolog is készülődik a háttérben. Rajtunk áll, hogy miképp próbálunk boldogulni, kikkel szövetezünk, kikkel rúgjuk össze a port. Mi döntjük el azt is, hogy megelégszünk-e a kincset érő „artifaktokkal” vagy a Zóna mélyebb titkai után is kutatni kezdünk. A semmilyen más játékhoz sem hasonlítható atmoszférában szabadon kóborolhatunk, felfedezhetünk, nyomozhatunk, és talán nem csupán válaszokra lelhetünk, de ha szerencsénk van, még elmesélni is lesz alkalmunk, ha túléljük a kalandot. Isten hozott a Zónában!

A szeptemberi DVD még az iskolakezdésnél is sokkal, de sokkal nagyobb élményt nyújt!

DVD-TARTALOM

PLUSZ:

WORLD OF TANKS 0.6.6 KLIENS

Az online mőkát kínáló játék kódját megtaláljátok a DVD-tokon. Fontos tudni, hogy csak új *World of Tanks*-account regisztrálása esetén működik, cserébe viszont bónuszként 350 aranyat, egynapos prémium tagságot és T-127 tankot kaptok. Kis segítségként jeleznénk, hogy klánon belül lehet aranyat utalni, a többit ki tudjátok találni.



GSTV:



**DRIVER:
SAN FRANCISCO TESZT**



**MÉLYVÍZ
ASUS ALAPLAP**



**ARÉNA A HÁROM TESTŐR
NINCS AFRIKÁBAN**



**KEREKASZTAL
GAMESCOM-ÉRTÉKELŐ**

HASZNOS PROGRAMOK

DRIVER: ATI v11.8, NVIDIA v280.26

HÁTTÉRKÉPEK: ST.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, Need for Speed: The Run, League of Legends, Gears of War 3, Battlefield 3, Star Wars: The Old Republic, Warhammer 40K: Space Marine

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 GS1109 jelű DVD-lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a könyvtárban található index.htm nevű állományt. A kezelőfelület Firefox böngészőre és 1024x768-as felbontásra van optimalizálva. A *World of Tanks 0.6.6 kliens* telepítéséhez a DVD „Teljes játék” pontjában kattints a kiemelt menüpontra. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA-kártya driver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is.

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitum két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják október 31-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogassunk el a www.agnitum.hu/gamestar oldalra és írjuk be az aktuális havi kódot (az Antivirus Prohoz: **2L24D-TDYD4-W88W4-G8S4E-XNR1E**, a Security Suite Próhoz: **5MR4D-GCR3H-S88W4-SWSWC-45EA9**), 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 feltölteni, amelyekből mostantól 32 és 64 bites változatok is elérhetők.



VIPRE ANTIVIRUS + ANTISPYWARE (VIPWER)

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



ESET SMART SECURITY (8U8ECR)

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



PANDA GLOBAL PROTECTION 2010

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

MEET THA TEAM

Visszamennétek-e a suliba? Ha igen, akkor miért? - Nandesz



MAZUR

VÁLASZ:

Járok iskolába eleget így is, például szülői értekezletre. Az bőven elég, sőt. Sót-sót-sót.

MIVEL JÁTSZOL?

Deus Ex, Dead Island, Alice: Madness Returns

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Battlefield 3, The Elder Scrolls V: Skyrim



SZONJA

VÁLASZ:

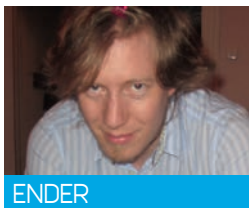
Egy átvowozott éjszaka után az osztályteremben lényegesen könnyebb észrevétlenné válni, mint a szerkesztőségben.

MIVEL JÁTSZOL?

Lego Universe, Dragon Age I

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Star Wars The Old Republic



ENDER

VÁLASZ:

Nem mennék, hiszen: „ami jön, fogadjátok, ami megy, engedjétek”.

MIVEL JÁTSZOL?

Kingdom Rush

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Serious Sam 3



BAD SECTOR

VÁLASZ:

Az iskolába önmagában nem, de az időben és az iskolába igen. Többet C64-eznék, csajoznék, buliznék, zúllenék és engednék meg magamnak, mint akkor.

MIVEL JÁTSZOL?

Deus Ex, Resistance 3

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Assassin's Creed: Revelations



KACOR

VÁLASZ:

Visszaülnék. Most már tudnám, hogy én is tetszem a Lánynak, összejönnék és lenne sok pici kacorunk. Meg persze az érettségi tételeket is tudnám előre.

MIVEL JÁTSZOL?

Deus Ex

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Skyrim, Mass Effect 3



GYÚ

VÁLASZ:

Nos, több okból is igen. Feltételezzük, hogy visszakapom az akkori testalkatomat – akkor mindenképp. Aztán: csajok. És végül: csajok. Majd' elfelejtettem: csajok.

MIVEL JÁTSZOL?

Age of Empires Online

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Star Wars: The Old Republic



ESKIN

VÁLASZ:

Kizárt dolog! Jobban tudok egyedül tanulni, mint szervezett körülmények között valaha is. Egyetemre viszont minden további nélkül visszamennék.

MIVEL JÁTSZOL?

Deus Ex

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Mass Effect 3



MAYER

VÁLASZ:

Nem. Bár a felsőoktatásba vissza fogok menni, de a középiskola világának varázsa már elmúlt. Majd ha lesz gyermekem, azért irigykedni fogok rá.

MIVEL JÁTSZOL?

Battlefield Bad Company 2, Xenoblade Chronicles

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Battlefield 3, Batman: Arkham City



CHAVALIER

VÁLASZ:

Csak ha nagyon jól megfizetnék és szedhetnék vámot az alsósoktól. Amúgy bőven elegendő volt tizenek évet eltölteni az iskolapadban.

MIVEL JÁTSZOL?

Deus Ex

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Batman: Arkham City



MOCSY

VÁLASZ:

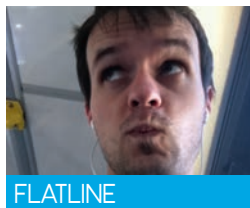
Naná, ha húsz évet fiatalodhatnék, de a mostani eszemmel. Okosabban állnék a sulihoz és nagyobb lendülettel vetném bele magam a gondtalan diákévekbe!

MIVEL JÁTSZOL?

World of Warcraft

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Batman: Arkham City



FLATLINE

VÁLASZ:

Igen, mert tudom, hogy Anitának mit kellett volna mondani, hogy leolvadjon róla a melltartó. Nem azt, hogy: „Képzeld, tegnap negyven mammoth tankom volt!”

MIVEL JÁTSZOL?

Might & Magic: Clash of Heroes

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Uncharted 3, Mass Effect 3



ADAM

VÁLASZ:

Nem! Úgy is túl sokáig tartott. Ráadásul ami 50 éve még egy nemzetközi mércével is kimagasló tudást nyújtó rendszer volt, mára egy elavult.

MIVEL JÁTSZOL?

Resistance 3, God Of War: Ghost of Sparta (3D upscale)

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

F1 2011



SOPHIASO

VÁLASZ:

Persze, annak idején a gimnáziumba is visszamennék a barátokkal, hogy az iskolánk névadójának szobrával újra lefényképezzünk.

MIVEL JÁTSZOL?

Lost Odyssey

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Batman: Arkham City, Guild Wars 2



DUNCAN

VÁLASZ:

Amikor az öcsémet vittem beírni gimibe, az egyik tanár felkiáltott: „Nem kérünk több Ballát!” Persze, hogy visszamennék.

MIVEL JÁTSZOL?

LotRO F2P, Age of Conan: Unchained

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Battlefield 3



ENDREMAN

VÁLASZ:

Visszamennék, mert sokkal több időm volt játszani, illetve lehet, hogy most már meg merném szólítani azokat a lányokat, akik tetszenek.

MIVEL JÁTSZOL?

Deus Ex, Dead Island

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Star Wars The Old Republic



RG

VÁLASZ:

Minden további nélkül, de csak a fősulira, mert ott tanulunk a legtöbbet (minden szavam hazugság). De már régen volt, talán a fiatalabb kollégák jobban emlékeznek.

MIVEL JÁTSZOL?

Condor Competition Soaring Simulator

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

WRC 2, F1 2011

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



KEDVES OLVASÓKI!

Ma egy igazi kalóz őszinte valóságát olvashatjátok – olyan mély, hogy búvárnuha kellett hozzá, hogy felhozhassuk. Úgy látszik, az ősz meghozta a kalózkodás témáját, ám szerencsére lesz másról is szó: vajon miért nem RPG ma már egy RPG? Ez a shakespeare-i kérdés mára. Jó szórakozást az Arénához!

ÉN, A KALÓZI

Már annyiszor volt szó az illegális letöltésekről, hogy úgy gondoltam, én is hozzászólok a másik tábor képviselőjeként: egyáltalán nem tartom elítélendőnek azt, ha valaki egy játékot az internetről tölt le, egy warezoldalról. A legtöbb játékom letöltött, közülük mindössze öt eredeti, és van ezenkívül hat gamestaros játékom. Ingyen letöltésnél ugyan van egy hátrány: nem mindig működik a multiplayer mód, de ez nem zavar, mert az eredeti játékokban sem használom, illetve crackfájlt kell keresni, ha az nem töltődött le a játékkal. És végül: várni kell, amíg letöltődik. Ennyi a negatívum. Ha megveszem a játékot, mit kapok? Egy szép tokot és egy (vagy kettő – játéktól függően) CD-t/DVD-t, aminek szintén ízléses a borítása. De ennyi és mindez X ezer forintba kerül. Ha letöltöm, akkor ingyen van, kiírom CD-re, DVD-re; vehetek 30 forintért tokot, kinyomtathatok egy képet, beletehetem a tokba borítónak és kész. A lemezt pedig a Nero program borítótervezőjével megtervezhetem. Mindez pedig 500 forintból összejön. Még egyszer mondom: a multiplayer nem mindig működik, de nekem ez nem lényeges. Mivel 12 megabites internetem van, az idő nem olyan sok a letöltésnél. Aki erre azt mondja, hogy „de a szegény fejlesztők mennyit dolgoztak vele...”, azzal egyetértek, viszont néhány dologgot hozzátennék: a nagy játékcégeket nem kell féltetni, minden játékhoz hozzáteszik a maguk hasznát. Másrészt egy cég több országban kiadja a játékot, bizonyára más országokban inkább megveszik. Sok ember szeret játszani, de nagyon kevesen vannak olyan helyzetben, hogy havonta 10 ezer forintot (vagy többet) költsenek játékokra, és nem mindenkinek van türelme várni, míg végre olcsóbb lesz a játék. Így marad a letöltés. Azonban ne értsetek félre.



Melyik volt eddig a legviccesebb vagy legértelmetlenebb üzenet, amit kaptál az Arénába? – **Hilgier Armand**
Amikor úgy 2000 táján jött egy e-mail, hogy „Szeretlek! Aranka”. A feladó Kovács Aranka volt. Utólag egy GS-olvasó bevallotta, hogy ő volt a nagyon vicces.

Tisztelen azokat, akik minden játékot eredetiben szereznek meg, csak nem értem ezt az előítéletet a letöltők iránt. Nyilván nem azért töltenek le játékokat/programot illegálisan, mert a svájci számláikon milliárdok vannak, és csak bosszantani akarnak másokat, hanem mert esetleg más helyre kell a pénz. – **Naraku**

Sajnos nemcsak te gondoldod így, hanem mások is, az pedig még szomorúbb, hogy hisztek is benne.
Ha megveszed a játékot, mit kapsz? Nem, nem a tokot, meg a kézikönyvet,

se hatalmas lehet. Gondolj bele: ahogy terjednek a házimozik, azzal vajon arányosan több DVD-filmet is vesznek, vagy letöltik őket? Meg egyáltalán, minek megvenni egy CD-t zenével, amikor leszedhetjük pár óra alatt az adott előadó összes lemezét, és MP3-ban kényelmesebb tárolni, ráadásul a CD-tok sem fog a polcon porosodni, és nem is kell fizetnünk érte. Ha valamire kíváncsi az ember, rögtön a letöltés jut eszébe. Lehet, hogy ez a letöltőgöcsdi valakinek az érdeke? Mert ha senkinek sem, akkor miért létezhet még? Vagy nem tudják megállítani azokat, akik feltörik a játé-

MIÉRT NEM RPG-S MÁR MANAPSÁG ANNYIRA EGY RPG?

hanem a jogot, hogy játszhasz vele. Tudom, az EULA-t úgysem olvasod el, de attól még a játék használatával elfogadod. Az illegálisan letöltött játékot nincs jogod használni. Felmerül még néhány kérdés: például miért költesz egyáltalán tokra vagy CD-re? Azt miért nem lopod el? Csak bemész az áruházba, amikor pedig nem figyel senki, akkor suttyú, be a zsebbe. Mert hát mit kapsz többet akkor, ha fizetsz érte? Egy blokkot? Aztán... a papírt vetted? És a nyomtatót, azt meg miért? Felesleges pénzkidadás... Ó, igen, mert más-képp nem lehet megoldani, értem. És nem kell féltetni a nagy cégeket? Persze, hogy nem, ha bedőlnek, majd biztos talál más munkát az a néhány ezer ember.

VAJON MEGSZŰNIK A KALÓZKODÁS VALAHA?

Arra lennék kíváncsi, hogy szerinted meg fog-e szűnni a kalózkodás valaha, és ha igen, mikor? Az biztos, hogy a kiadók, játékstúdiók és a filmstúdiók bevételkiesés-

kat, és üzemeltetik a torrentoldalakat? Hát ők lennének azok a hősök, akiket nem lehet pénzért megvenni? Az én eszem nem ezt súgja. A tiéd? Vajon mennyivel lenne olcsóbb őket megvenni a kiadóknak, hogy ne csinálják, mint elviselni a letöltést? A jelenlegi helyzet alapján az a véleményem, hogy ez így megy jól valamiért, mert nem gondolom, hogy ezt ne tudnák megállítani a kormányok. Ha nem is a feltöresi oldalról, de a szolgáltatók felől. Szerintem a filmipar, a zeneipar és a játékipar közül melyiknek a helyzete a legrosszabb most a letöltés miatt? Mondjuk, ha ez az új generáció inkább játszani fog, akkor a filmgyártás csak hanyatlani tud, mert szerintem nincs annyi szabadideje a népnek, hogy a filmipart is eltartsa abból.

– **Roland**

A kalózkodás addig fog létezni, amíg az emberiség. Mi, emberek, amit ingyen megszerezhetünk, azt meg is szerezzük, lásd az előző levél esetét. Sokszor valóban a drágaság okolható ezért, emellett a régi stílusú gyár-

Csak az lenne a kérdésem, hogy ugyebár volt ez a facebookos szavazás a női Shepardról, és tudtommal a szőke verzió nyert. Ezt a magazinban is lehoztátok hírként, azonban pár napja meg az került fel a GSO-ra, hogy valami vörös. Akkor most melyik? – **Heiczman Gordon**
Ha a készítők azt mondják, hogy vörös, akkor vörös is lesz!

Miért nem voltatok augusztus 27-én szombaton a HoldfényCon fesztiválon?

Valami közbejött vagy nem is terveztetek, hogy elmentek? – **Hilgier Armand**
Ott voltunk, sőt forgattunk is rengeteget, készültek fotók, filmek és beszámolók. Nem lehet, hogy te nem voltál ott?

A segítségedet szeretném kérni egy dologban. Pár napja a barátommal arról beszélgettünk, hogy mi lenne, ha végigvinnénk egy jó kis játékot ketten koope-

★ A HÓNAP LEVELE ★

ÜDVÖZLET, KEDVES GYUI

Habár sok-sok éve vagyok olvasótok (és előfizetőtök), sosem vettem rá magam, hogy írjak neked, a júliusi számot lapozgatva mégis ihletet kaptam. Több helyen is írtok a játékipar hanyatlásáról, stúdiók bezárásáról, majd továbblapozva a játékok bemutatójánál ilyen értékeléseket találok: 82, 75, 73, 52, 62, 72, és így tovább. Elolvasva a cikkeket, az értékelések jogosak is, így nem nehéz összefüggést találni a két dolog között. Alig akad játék, ami képes lenne hosszabb távon lekötöni, esetleg átvirrasztott éjszakákat okozni. Szinte kizárólag ötletlen szörnyes, zombis, tömegmészárlós, vagy agyonrágott csontokkal találkozom, mint például Batman, Indiana Jones, Gyűrűk ura, Harry Potter, Star Wars és társaik. Egyszerűen hiányzik az ötlet, az innováció, a kreativitás, interaktivitás, a megragadó hangulat és a hosszan tartó szórakozás. Hol vannak az olyan emberek, mint Peter Molyneux? A *Black & White* hónapokra függővé tett a hangulatával, ahogy régen a *HoMM* is, mire feltáptoltam egy-egy lovagom és nekironthattam a nekromanta várnak, vagy az *Anno* és *Settlers* sorozat, amiben éjszakákon át lehetett agyalni egy jól működő gazdaság felépítésén. Esetleg az *Assassin's Creed*, amiben van eredetiség, egyedi irányítás és játékmenet. De hosszan lehetne ezeket sorolni, ki-ki a maga ízlése szerint. Nem lehet arra hivatkozni, hogy lehetetlen már újat létrehozni, hisz valakinek mégis mindig sikerül, igenis vannak lefedetlen területek a játékok terén, és igenis lehet eredeti történetet létrehozni, vagy némi kreativitással újszerű játékményt és stílusokat. Hatalmas lehetőség rejlik az MMO-kban, egyetlen példaként a *World of Tanks*, ami úgy tűnik, lesz repülőben is, de jöhetne tengeralattjárókkal és/vagy hajókkal is (csak a megvalósítás ne legyen oly nyögvenyelős és bosszantó, mint a *WoT*). Valamint az egész teljesen más érába is lehetne helyezni, mint újkor vagy középkor, az örök antik római és görög birodalmak, indián törzsek csatározásai, esetleg a jövőt és ezzel együtt az űrt lehetne meghódítani. A hosszan tartó, de nem idegesítően nehéz és megmagyarázhatatlan dolgokon alapuló menedzsment, vagy a különleges hangulat köti le az embert, ami miatt egy játékot akár évekig, vagy többször is újra lehet játszani. Manapság az RTS-ekből hiányzik a „random generated map” vagy egyáltalán a skirmish fogalma, az FPS-ek egy délután alatt végigjátszhatók veterán fokozaton is. Számítalan és temérdek negatívumot lehetne mondani, amelyek miatt ott tart a játékipar, ahol tart, de ezekkel szemben ugyanannyi ötletet is lehetne rövid idő alatt összehozni, majd pedig formába is önteni azokat. Képtelen vagyok elhinni, hogy ne lennének kreatív ötleteik az ebben kompetens személyeknek, és megfelelően találva ne találnának ezekre nyitott kiadók is! Nem szeretnék összeesküvés-elméleteket gyártani, de úgy tűnik, a játékipar hanyatlása egy olyan folyamat, amit minden illetékes karba tett kézzel néz végig anélkül, hogy valami elméleti, majd gyakorlati dologgal megakadályozná azt. Tisztelet azon kivételeknek, akik időről időre – de sajnos egyre ritkábban – előrukkolnak valami eredeti ötlettel, ezek a nevek képesek életben tartani a stúdiójukat, és a játékosoknak a valamire való játékokba vetett hitét. Ezzel szemben a szörnyek unásig halomra gyilkolásától hemzseg a piac. Ebből nem kérek! – **Tuvok**

Miért tart ott a játékipar, ahol tart? Szemben azzal, amit leírtál, jönnek *Uncharted*ek, *Resistance*-ok, *Deus Ex: Human Revolution*ök, *Minecraft*ek, és még sok-sok, már a születésekor klasszikus játék. Gyenge, közepes játék mindig is volt, nem is kevés. Ez olyan, mint a filmek: attól, hogy magyar mozikba nem jut el jó sok közepes és gyenge film, még léteznek. A vásárlói ízlés sokat változott az évek alatt. Nézd csak meg a nőket, pár éve szinte mind csótányroppantó 20 centis cipőben járt, most meg strandpapucsban. Egyik se szép, de épp sikeresek. Ilyenek a játékok is. A különbség csak az, hogy sok játékba nagyon sok milliót investáltak, amelyet viszont akarnak látni, így a tőke felülírja a divatot. Az eredeti ötletek száma pedig véges, nem csoda, hogy egyre kevesebb kerül elő.

ratív módban. Utána is néztünk a dolognak, de semelyik játék alá nem volt nagy piros betűkkel odáírva, hogy „nagyon jó coop”. Ezért gondoltam, megkérdezlek téged, nem tudnál-e ajánlani egy-két akció-FPS játékot, amit kipróbáltál és szerinted jó ebben a dologban. – **Anonymus**
Kedves olvasótábor, ki milyen jó kooperatív játékot ajánl a kedves GS-olvasónak? Tippeteket és javaslatait

tokat az arena@gamestar.hu e-mail címre küldjétek!

Szerintetek a *Fallout* jobb a poszt-nukleáris hangulat terén vagy a *S.T.A.L.K.E.R.*? – **bate88**
Nehéz eldönteni, szerencsére még egy atomháborút sem éltem túl, így nem tudom, hogy vajon életszerű lenne-e ezen játékok hangulata.

BLOGSZEMLE



WEB4-ES HÍREK

Legnagyobb hírünk, hogy több Web4-es blog is továbbjutott a 2011-es Goldenblogon – habár senki sem nyert első helyezést, ám azért igen szép eredmények születtek, például a Greatbox 25. lett közönségsvavazáson, az Electrose pedig bekerült a szakmai zsűri által kiválogatott első 11 helyezett közé. Jövőre ismét megmérettetjük a legjobb blogokat, addig is jó blogolást mindenkinek!



A HÓNAP BLOGJA

Már régóta velünk van a Kinggames, amelynek vezetője egy lelkes játékszerető fiatal, Asio, aki cikközönnel szór meg minket, úgyhogy ezúttal neki kívánunk boostot adni a munkájához, hiszen jól ír és jókat, illetve igencsak lelkes. Hajrá, Kingames!

Ha játékkészítők lennétek, milyen stílusú játékba fognátok bele? – **Anonymus**
Egy egyedi birodalommenedzselős stratégiai RPG-be.

Jövőre milyen „programok” lesznek a GS-táborban? – **Kicsicaca**
Például „Ki találja meg Gyut a strandon?”, illetve „En vagyok Yngwie Malmsteen!” Rocksmit-verseny, lesz FIFA 12, amit ezúttal nem Matthew120 fog megnyerni.

Lesznek a szokásosak, gondolom, MW3 és BF3 verseny is. Egy gombfoci-bajnokságnak is örülnék.

Melyik játék miatt mulasztottatok már iskolai kötelezettséget? – **Rexusmaximus**
Úgy hívták, hogy Kávézó. A pénztárcámat kellett benne menedzselni az egyetemi kávézó kínálatával szemben, s közben így lemaradtam órákról.

tő/elosztó hálózatok nagyon sok embert tartottak el. Az internet nagyon sok mindent egyszerűsít; nemcsak azt, hogy az adott termékből digitális kópiát lehet tölteni, hanem azt is, hogy azonnal megkapható a cucc. Ha délben jelent meg, akkor egy órákor már fent van valahol és leszedhető. Az egész akkor fog csökkenni, amikor a rendszerek átállnak a felhőalapú sugárzásra és játéokra. Ott ugyanis magát a játékot nem lehet majd ellopni, maximum az eléréseket a játékhoz, ami persze másfajta kalózkodáshoz vezet majd. Azt sem gondolnám, hogy lesznek „tört szerverek”, mivel ezek olyan bonyolult és nagy forrásigényű programok, hogy mezei PC-n nem fognak futni. Így aztán a filmipar, a zeneipar és a játékipar is ki fogja használni a gyors netet, és streamelni fognak mindent. Hogy jelenleg ki áll a legrosszabbul? Szerintem a zeneipar, de ott szerencsére megmaradtak a fellépések, amelyek ma már a zenekarok fő elfoglaltságai. A filmiparban is létrejött a NetFlix és a hasonló szórakoztató szolgáltatások, amelyek nem adnak ugyan valós tartalmat a felhasználók kezébe, de bárholon elérhetővé teszik azt. Nem tudom, milyen értékcsoportok vannak a nemzetközi kalózvilágban, de nem is akarom tudni.

HARRY BUGGER – IZÉ, POTTER

Egy-két érdekes dolgot akarok veled megosztani. Miután a családdal megnéztük a Harry Potter sorozat utolsó részét a moziban, a testvéremmel kitaláltuk, hogy az összes Harry Potter játékot újra végigjátsszuk. Hát a retróérzések megvoltak. Ám a negyedik résznél már majdnem dührohamot kaptam. Az első dolog: miközben egy nagy sziklát fel akarok emelni (mert mind a hárman kellünk hozzá), a mesterséges intelligencia szépen nézelődik, hogy „némár, ez itt mit szenved” – nemhogy segítene. Aztán meg tovább akarnék menni, de jön két nagy bogár. Megölöm, erre egy ezredmásodperc sem telik el és jön egy újabb, és így megy ez elég sokáig. Elegendő lett, megnéztem a családokat az interneten (pedig nem szoktam csalni). Ezt találtam mindenhol: „ha az összes goblinkártyát megszerzed, akkor 20 házpontot kapsz”. Amikor ezt láttam, majdnem dührohamot

kaptam. Miért? Mert a 3. részben lehet goblinkártyákat gyűjteni, és a 4. részben nincsenek is házpontok! Na jó, megnézek még egy weboldalt. Ugyanaz. Kérem szépen, egy hülye leírt valami baromságot, és az összes hülye lemásolta! Miért kap mindenki internetet? A másik már inkább vicces téma: az ötödik részben egy videóban: az iskolában hősés közben szervezzük meg a Dumbledore seregét. Utána már mi irányítunk, és a feladat, hogy mindenkit küldessünk a Szükség Szobájába. Erre sűt a nap kint az udvaron. Mindenki ott van végre, és megtanítunk minden varázslatot a népek. Erre jön egy videó: valaki mondja (talán Harry?), hogy ez volt az utolsó óra karácsony előtt. Akkor szeptemberben esett a hó, aztán meg nyári idő van? Ezt ki találta ki az EA-nál? Tuti, hogy nem gondolkodott. Hát csak ezt a kettőt akartam mondani. Illetve ha már a Tibiát tesztelték ('97-es, ha jól emlékszem), akkor már a 2007-es Stickman Warfare-t is tesztelhetnétek. Egyszer már említettem, és mondtátok, hogy ki is próbáljátok,

ISBN-számot kapjon. Nyáron az Amazonra is feltettem az angol és a magyar verziót is, hogy le lehessen tölteni Kindle-re vagy Kindle for PC-re. Nem tudom, emlékeztek-e még rám, én küldtem azt az epozsos olvasói levelet nektek. Az újított újonnan eszembe, hogy rákérdezek, nem raknátok-e bele a könyvbemutatókhoz a novelláskötetet, ha küldenék belőle? Vagy egyáltalán hogy működik ez, mennyit kell fizetni egy ilyen cikkért és kinek? Itt két link: goo.gl/t17N1 és goo.gl/OdZbY
– **Hegedűs Csaba**

Fizetni rengeteget kell, felét Eskinnek, felét nekem... na jó, nem. Nagyon sokuk tisztelni azokat, akik önerőből jelentetik meg a műveiket, több alkalommal is közöltünk már cikket olyan kötetéről, amelyet

GameStar-olvasó írt. Sajnos önmagában az a tény, hogy megjelenik valami, még nem biztosíték a sikerre. Egyébként



ESTE A KOVÁCSMESTER NE FOGADJON EMBEREKET, VAGY FELKELTHETIK PLUSZPÉNZ FEJÉBEN

de nem lett belőle semmi. – **Horváth Péter Henrik**

Az emberiségnek abba a kis, alternatív részébe tartozom, amely számára a Harry Potter nem éppen... klasszikus. Az első kötetet kivéve (az is nagy szenvedés volt) a többit el sem olvastam és nem is tervezem, azonban megértem, hogy sokaknak ez „A” könyvélmény és örülök, hogy legalább ennyit olvasnak. Egyébként én már átéltem májusi havat, miért ne eshetne szeptemberben? A Stickman Warfare tesztéről nem tudok, ráadásul négyéves játéknál a tesztelés esélye 0,01%.

MIT CSINÁLJAK A KÖNYVEM-MEL?

Van egy új könyvem (novelláskötet), amit sikerült kiadatnom 50 példányban, hogy

tökéletesen kitaláltam a módszert: küldesz egy példányt mondjuk Eskinnek, szívhez szólóan dedikálva, és akkor szívesen ír róla kritikát. Én pedig szívesen megszerkesztem a rovatban.

MULTIKÉRDÉS!

1. A közelmúlt sajnálatos eseményei sajnos ismét rossz fényben mutatták be a videojáték-ipart. Igazából leginkább azokat a „gondolkodókat/fejesekeket” nem értem meg, akik nemcsak a mostani, hanem a régebbi eseteknél is leginkább felemelték a hangjukat. Egyrészt egy játék hogyan tud valakit fizikailag „kiképezni” arra például, hogy egy fegyvert miként kell megtartani és működtetni? Mert semmi köze nincs egymáshoz annak, amikor valaki billentyűket és egeret nyomkod, vagy éppen egy többkilós fegyvert tart a kezében, és azt használja. Oké, hogy részletesek a mai játé-

kok, de ilyesmire konkrétan egyik se tér ki. Mélyebben nem gondolnak bele, csak megvan az első lehetséges „bűnbak” és annyiban hagyják.

2. *Battlefield vs. Call of Duty*, PlayStation vs. Xbox és hasonló viták a fórumokon – ennek sem látom sok értelmét, hogy mi a jó abban, ha pár ember nem bírja ki, hogy direkt neki ne álljon a másik táborot szakálni és kirobantani a vitát. Egy rajongó valószínűleg nem azért rajongó, mert minél változatosabban tudja a saját kedvelt „dolgát” isteníteni és a másikét lehodani, hanem azért, mert ha megjelenik a játék, megveszi (!) és játszik vele, közben nem azzal foglalkozva, hogy a másik tábor mit csinál. Valószínűleg ők is inkább a saját játékukat élvezik nagyrészt, és nem a másikéval foglalkoznak közben.

3. Olvastam, hogy említettétek a PC Gurut. A levélre adott válasznak nagyon örültem, jobb így, hogy a két lap „barátságban” van egymással. Sok ember írt már cikket mindkét lapba, gondolom, a szerkesztőségi tagok biztos jobban ismerik egymást, és ilyen téren is jó viszony lehet a két lap közt.

4. Ez már kicsit más téma: hova fog vezetni a hardverfejlődés, ha ebben az irányban halad tovább? Épp a napokban olvastam, hogy készítenek két GTX580-as magot tartalmazó VGA-t alaplóból túlhajtott órajellekkel, de a fogyasztása kis híján eléri a fél kilowattot. Ha ebben a tendenciában haladnak, lassan már a legtöbb házban a villanyóraszekrényben megjelenik a fő hálózat és a bojler mellett egy „PC” nevű külön kapcsoló. Nem beszélve arról, hogy manapság mindenhol a környezetvédelmet emlegetik. Nem az lenne a nagy csoda, ha a következő VGA-idényben dupla gyors kártyák jönének, hanem ha a mostaniakkal meg egyező sebességű, de fele ekkora fogyasztásúak lennének.

5. A DVD-mellékletre nem lehetne felrakni már nagyon rég nem kapható számokból párat mondjuk PDF-ben? Érdekes lenne visszaolvasni például a 10 évvel korábbiakat, megnézni, hogy akkor hogy festett a lap a maihoz képest, ilyesmik.

6. GSTV-ben egyszer lehetne egy videót készíteni a lap készüléséről, például hogy miként állítják össze számítógépen a lapot, hogy jut el a nyomdába és ott hogy nyomtatják, onnan pedig miként szortírozzák szét az országban. Biztosan sok embert érdekelne ilyen téren is az újság háttere. – **Lacsz**

Melyik játék „világában” éltek a legszívesebben? – **Sov3ring**
Volt ez a *Playboy Mansion*-ös játék – na, abban.

Volt olyan könyv, ami megihletett titeket arra, hogy filmet vagy sorozatot forgassatok belőle? – **HaliFax**
Több ilyen is van, *Asimov Alapítvány trilógiája*, *Larry Niven Cyűrűvilága*, rengeteg *Raymond E. Feist*-könyv, és számtalan *Terry Pratchett*-remekmű.

Ismertek olyan játékost, aki szerintetek valamit nagyon jól csinált? – **Quote**

A sportjátékokban az ellenfél sztárjai. Azok mindig mindent nagyon jól csinálnak.

Ha lenne egy együttesed, milyen fajta zenét játszanátok? – **Amacha**
Valamilyen rockos, progresszív, queenes, kórusos, AOR-os, kristálytisza ötszólamú vokális zenét. A lényeg azonban az lenne, hogy mi nagyon élvezzük a koncertjeinket, mert csak akkor van értelme és akkor élvezi majd igazán a hallgatóság is.

Melyik játékkal töltöttétek a legtöbb időt a nyáron? – **NFLBandi**
Bárányszámolás cíművel – ezt szokták az emberek, amikor nem tudnak elaludni. A nagy forróságban nagyon sokszor nem aludtam.

Mi volt a nyár legjobb élménye számotokra? – **Matthew120**
A Netidők szeptember elsejei stúdiófelvétele. Az még beleszámít a nyárba, ugye? Majd jövőre elmesélem a táborban, hogy miért, ha addig el nem felejttem!



1. Igen, ahogy mondd – megvan a bűnbak, a többi nem érdekes. Nézd csak meg, hogy egy hétköznapi átlagember mit keres, ha bármi történt? Azonnal a bűnöst. Nem az a lényeg, hogy ilyen többször ne fordulhasson elő, vagy hogy oktassuk a népet, hogy ne csináljon ilyet, esetleg mit tegyünk, hogy csökkentsük a károkat – nem. Persze, fontos megtalálni a tettést, de az összefüggések sokkal messzebbre vezetnek egy fizikai bűnösségnél. Nagyon érdekes például nézni, amikor valami nem sikerül az embereknek, például nem veszik fel őket az egyetemre vagy megbuknak a KRESZ-vizsgán. Mindenki bűnös a világon, csak ők nem, akik nem tanultak eleget.

2. Ismét az átlagos emberi viselkedésre szeretnék utalni. Rengeteg olyan ember van, akinek nincs kialakult ízlése, véleménye, egyénisége, ezért „csapódik” bizonyos körökhöz. Azonban mivel nem tiszta lelki meggyőződésből tartozik oda, így folyamatosan meg kell győznie magát és környezetét, hogy ő odavaló. A háborút a bizonytalanok vívják...

3. Ez most egy sokkal normálisabb társaság, volt ez a viszony kimondottan rossz is. Szerencsére az rég volt, tán igaz sem volt.

4. Azért azt ne felejtsük, hogy az általában említett kártya nem épp tucatáru lesz. Olyan VGA, amiből készül majd 500 darab, igazi presztízstermék. Aki Ferrarit vesz, az sosem a fogyasztást nézi...

5. Ez jó kérdés, továbbítani fogom mazurnak, mit szól hozzá.

6. Ó, ez a Luca-széke videó. Körülbelül 6-7 éve határoztuk el, hogy majd egyszer megcsináljuk, gyakorlatilag minden évben elhatározzuk, hogy most már aztán tényleg. Azt hallottam egyébként, hogy most már tényleg készül.

HOL VAN A KREATIVITÁS?

Öt év GameStar-olvasás után felmerült bennem egy kérdés. Mivel az írásaitokból a kérdésekre csak következtetéseket tudok levonni, ezért gondoltam, rákérdezek és kikérem a véleményed. Gondolom, te is sokat pen and paper-szerepjátékoztál, vagy talán még mindig szakítasz rá időt. Én aktívan 7-8 éve szerepjátsszom, e szempontból ugyancsak az RPG a kedvenc játékfajtam. Több MMORPG-t is kipróbáltam már, és egy idő után hiányolom belőlük a kreativitást. A fejlesztőket nem értem, hogy ha már sokszor hozott anyagból (tudásból) dolgoznak, akkor miért nem veszik elő a P'n'P RPG-kból az ötleteket? Pár dolog, ami hiányzik szerintem egy mai MMO-ból, az maga például az egyéniség, az, hogy a játékos tudjon azonosulni a karakterével és a világgal. Pár pontban foglalnám csak össze, hogy szerintem mivel lehetne javítani rajtuk:

- Egyéni kinézet (*APB, Oblivion*)
- A közös cselekedetek (például frakciók által végrehajtott hadjáratok) nagyobb, az egyéni cselekedetek (felgyújtott taverna, mező, elköött lovak stb.) kisebb mértékben kihatással vannak a világra. Ha jól emlékszem, a *SWTOR*-ral foglalkozó cikkben olvastam ilyenről.
- Az előző pontból fakadóan életteli világ. (Este a kovácsmester ne fogadjon embereket, vagy felkelthetik pluszpénz fejében. *Oblivion*)
- A karakter kasztját a képzettségei határozzák meg. (Részben *Oblivion*, de erre sokkal jobb példa a M.A.G.U.S. Új Törvénykönyve.)
- A páncélokat egyénileg lehetne megformálni, festeni. (*APB, Spore!*)
- A céhek (guild) tartsák fenn önmagukat, fizessenek például adót, csúszópénzt, akár lakbért.

Utoljára talán a legfontosabb, hogy ne az legyen a lényeg, hogy 90. vagy 250. szintű vagy, hanem az, hogy odáig eljutsz és ezzel változik a világ. Így akár 30 szint is elég. Arra pedig jobban odafigyelsz majd,

ha például nem respawol mindig a karaktered. Tudom, ez nagyon sok időt, pénzt örlöngne fel, és lehet, hogy a piackutatás szerint nem erre van szükség. Bár sokan pont az állandó „Érjük el a maximumot”-jellegű játékokat unják meg. Legjobb tapasztalatom szerint a hősök és bajnokok egy idő után meghalnak, megmérgezik őket, magukhoz emeli őket az istenük, vagy csak kiöregszenek. A kérdésem így a végére érve levellemnek az, hogy miért nem RPG-s már manapság annyira egy RPG, jobban mondva egy MMORPG?

Technika, pénz és kreativitás adott lenne, valamint szerintem egy szerepjáték akár még jellemfejlesztő is lehet. De ez már tényleg hosszú lenne, a már amúgy is hosszú levellem végére. – **Tod Antal**

A szerepjáték egy olyan műfaj, amely elé nem véletlenül biggyesztették a „számítógépes” jelzőt. Az ott játszódtörténetben mindenre fel kell készülni, hiszen a számítógép nem képes rögtönözni (mint ahogy egy KM/DM képes), nem tudja másképp értelmezni az információkat. Amellett, hogy az ötleteid nagyon jók, java részük vagy nehezen, vagy egyáltalán nem megvalósítható egy számítógépes környezetben.

PÁLYÁZAT A FEHÉR FOLTOK KITÖLTÉSÉRE

Lehet, hogy hülyeség, amit írok, már van vagy nem megvalósítható, de azért én

megis megírom. Gondolom, te is tudod, hogy van pár játék, aminek nincs kinn a GSO-n tesztje (tudom, nem teszt, hanem értékelés) valamilyen (biztos jogos) oknál fogva. Az ötletem egy pályázat kihirdetése lenne; a lényege az, hogy ezeknek a játékoknak az olvasók írnanak egy értékelést (itt főleg páréves játékokra gondolok, mint például az *A.V.A.*), és a legjobb írást betennétek az adott alany adatlapjára, a szerző meg XP-t vagy valami ilyesmit kapna. Remélem, azért nem akkora badarság az ötletem, mint gondolom. – **Viktor**

Az ötletedet mindenféle kommentár nélkül közzétettem. Amennyiben legalább három ember jelentkezik egy Minecraft-értékeléssel, akkor meggondoljuk a dolgot. Szóval hölgyek és urak, cél a halhatatlanság! Várjuk Minecraft-értékeléseiteket maximum 3000 karakterben. Köszönjük!

VÉGE

Azok a kalózok már megint... Miért nem képes az emberiség becsületesnek lenni? Azért még reménykedem. Voltak Harry Potter-bakik, multikérdéses levél (ilyen jöhet még sok), a szerepjátékok kreativitásának elemzése, felhívás értékelésre, még hozzá magánkezdeményezésben. Amíg pedig kiderül, hogy vevők vagytok-e rá, maradok továbbra is

Maximális tisztelettel,
Gyu

GÖNDÖCS RAJZOS ROVATA



HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL



A legjobb legjobbjai

GAMESCOM 2011



ZOMBIK, KLINGONOK ÉS GYILKOS HAJLAMÚ KISHÖLGYEK

Manapság már egy játékos rendezvényt sem rendezhetnek meg a cosplayesek jelenléte nélkül, a GamesCom 2011-en is számos szemet gyönyörködötető és „élethű” ruhakreálmánnyal találkozhattunk. Voltak animehősök, sci-fi filmek szereplői, de hátborzongató, *Silent Hill*-ből jött élőhalottak és *Zelda*, valamint *Link* (és klonjai) is elszabadultak egy pár napra saját világukból. A mi tetszésünket leginkább egy ártatlan tekintetű, véres késsel szaladgáló hölgyemény nyerte el, aki valami Csodaország nevű helyről érkezett, és láthatatlanná váló macskát, valamint egy bizonyos Vörös királynőt emlegetett. Biztosan elment az esze...



LÉNYEG A TISZTÁNLÁTÁS

A következő hónapokban két *Revelations* alcímmel ellátott játék is megjelenik. Az *AC: Revelations* és *Resident Evil Revelations* igen kevés ponton kapcsolható össze, de mindkét játék célja, hogy őrült töltsön be a szériák sztorijában.



A KÖLNI GAMESCOMON IDÉN IS SOR KERÜLT EGY DÍJKIOSZTÓRA,

amelyen összesen nyolc kategóriában választott legjobbakat a független újságírókból és egyéb szakmabeliekből álló zsűri, amely kategóriák a Legjobb PC-játék, Legjobb konzolos játék, Legjobb hordozható konzolos játék, Legjobb online játék, Legjobb böngészőből játszható játék, Legjobb családi játék, Legjobb hardver/kiegészítő és a GamesCom legjobbja voltak. A mezőny idén is erős volt, olyan címmel találkozhattunk, mint a *Mass Effect 3*, a *FIFA 12* vagy a *Modern Warfare 3*, de ahogy az lenni szokott, minden kategóriában csak egyvalaki kaphatott díjat. A számítógépes játékok közül a Blizzard várva-várt üdvöskéje, a *Diablo* széria harmadik része állt a dobogó tetejére, akinek olyan vetélytársai akadnak, mint a Ubisoft-féle *Anno 2070*, az id Software ígéretes *RAGE*-e, vagy a DICE és az Electronic Arts által dédelgetett *Battlefield 3*, amelyet egyébként a rendezvény legjobb játékának választottak. Az Xbox 360 és PlayStation 3 legjobbja a *FIFA 12* lett, maga mögé utasítva a *Mass Effect 3*-at, a *Batman: Arkham City*-t, és a PS3-exkluzív *Uncharted 3: Drake's Deception*-t. A hordozható konzolos játé-

kainak versenyében a csak PlayStation Vitára elérhető *Uncharted: Golden Abyss* nyert a *Mario Kart 3D*-vel és *Resident Evil Revelation*-szel szemben, míg a legjobb online játék címét, ahogy az várható volt, a BioWare *Star Wars*-os MMO-ja, a *The Old Republic* tudhatja magának, legyűrve az idei *Call of Duty*-t, a *Modern Warfare 3*-at és az *End of Nation*-st. A zsűri tetszését a böngészőben futtatható remekművek közül leginkább a facebookos *The Sims Social* nyerte el, mivel erősebb volt a *The Settlers Online*-nál. A családi mókázás hívei a *Sesame Street: Once Upon a Monster* szórakozhatnak legjobban, de a *Kinect Sports – Season 2* és a *Rayman Origins* is megér egy próbát. A nyertesek sorát a PlayStation Vita zárja, mint a legjobb hardver, akit a DeeBee Entertainment GameTalk Pro-2 vezetőinek külső, játékosoknak szánt fülhallgatója és Datel Power Racer 270 Wireless Racing Wheel kormányja hívott ki párbajra. A díjazottak minden bizonnyal jogosan tudhatják magukénak a GamesCom Awards 2011 díjait, és kíváncsian várjuk a teljes verziók megjelenését, hogy személyesen is megbizonyosodhassunk a választás korrektségéről. Tavaly egyébként a *Gran Turismo 5* lett a GamesCom legjobb játéka és a legjobb konzolos játék egy-

A KÖZÖSSÉG EREJE

A 2010-es GamesComon még csak hat kategóriában választottak díjazottakat, idén azonban ezek mellé csatlakozott a Legjobb böngészőből játszható játék, és a Legjobb családi játék is. Ennek háttérében valószínűleg a közösségi média térhódítása, a rengeteg Facebookon elérhető játék, illetve a Kinect és Move megjelenése áll, hiszen közösségben mindegyik sokkal nagyobb szórakozást nyújt (igaz, előbbieket nagy részét egyébként is kénytelenek vagyunk embertársainkkal játszani). Vajon jövőre mivel bővül a kategóriák sora? Az okostelefonok, tabletek játéka vajon kapnak külön szekciót?

ben, a hordozható játékok versenyében a *Super Scribblenauts* nyert, a legjobb PC-játéknak a *Crysis 2*-t, a legjobb online játéknak a *Guild Wars 2*-t, a legjobb hardvernek pedig a PlayStation Move-ot választották.

GAMESCOM 2011 – BESZÉLJÜNK A SZÁMOKRÓL

Idén a játékosok és a kiállítók létszáma is jelentősen megnövekedett, amelynek köszönhetően a 120 000 négyzetméteres területen elhelyezkedő GamesCom 2011 a világ legnagyobb játék vásárává nőtte ki magát. A több mint 275 000 látogató közül 40 ország fejlesztőinek, kiadóinak és forgalmazóinak 557 standjánál nézelődhetett, és több mint 300 játékot tekinthetett meg valamilyen formában. Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy a kölni fesztivált is a rendezvény ideje alatt rendezték meg, és ott 100 000 látogatót számoltak. Az interaktív szórakoztatás legnépszerűbb témái a hordozható eszközök játéka mellett az online és böngészőből futtatható játékok voltak, de a jártékipar jövőjéről, a következő generációs konzolokról és a 3D-s játékokról is szó esett. A sajtó részéről több mint 50 ország több mint 5000 képviselője vett részt, ami 600-zal több, mint tavaly.



EIÖZETES
GAMESCOM 2011



GAMESCOM CAMPUS 2011 – A JÁTÉKIPAR MÚLTJA, JELENE ÉS JÖVŐJE

Ebben az évben mutatkozott be először a GamesCom campus is, ahol a résztvevők előadásokat hallhattak a játékipar múltjáról, kipróbálhattak régi játékkonzolokat, úgymint a Nintendo, SEGA, Commodore, Sony vagy Sinclair gépeit, emellett informálódhattak a fiatalság védelmének fontosságáról vagy a médiaoktatásról egyaránt. A szervezők egy versennyel is előálltak, amelyben kétfős csapatoknak kellett huszonnégy óra leforgása alatt egy teljesen szokványos gépházat lélegzetelállítóvá alakítani. A folyamatot bármely érdeklődő figyelemmel követhette, és figyelemre méltó, hogy milyen kreatív alkotások születtek a faborítású gépházról a monitorral egybeépítetten keresztül egészen a tűzokádóig. A munka- és útkeresők is kaphattak tippeket, sőt, ha sikerült bizonyítaniuk a legnagyobbaknak, akár állást is.

Meglehet, hogy a Kölnben megrendezett esemény nem tekint vissza évtizedes múltira, de a statisztikai igen impozánsak, és mint minden nagy rendezvény esetében, most is érdemes egy kicsit a

dolgot mögé nézni és elemezgetni azt, amit egyébként nem tartalmaznak a sajtóanyagok.

PLATFORMVILÁG

Példának okáért a mostanában egyébként is előtérbe került témát, a PC-k létét. Nem azt kívánjuk boncolgatni, hogy haldoklik vagy nem haldoklik, esetleg éppen feljövöben van-e a trendjük, mert erről már éppen elég értekezés és parttalan vita látott napvilágot. Meg úgy egyáltalán, vallásról felesleges az egyirányú eszmecsere. Ugyanakkor érdekes volt látni, hogy a konzolok mellett a PC is erőteljesen képviseltette magát, és a hívei elégedettek lehettek. Ez persze főleg a *Battlefield 3*-nak volt köszönhető, amely egyértelműen többet fog nyújtani az asztali számítógépeken, mint konzolon, ami ettől függetlenül egyik verzió értékéből sem von le semmit. De nemcsak a modern hadviselés FPS-be öltöztetett nagygyűjta vitte előre a szekeret, hanem olyan címek is, mint a *World of Warplanes* és a *World of Battleships*, hiszen ezek is hiánypótló alkotások. E két utóbbi címet főleg azért jó látni, mert itt érhető tetten az, hogy van újító szán-

dék, friss ötlet és kielégítendő kereslet. Jómagam főleg a *Warplanes*nek örülök, mert mindig jó olyan játékkal találkozni, ami elemel a földről, legalább virtuálisan. A mikrotranzakciós rendszerben működő MMO nevéből is következtethetően a világháborús repülőgépek botkormányára mögé ültet minket, de ezt ne részletezzük, hiszen elvileg egy rövid kis hír is van róla néhány oldallal odébb. Viszszatérve a PC-hez, a mellőzöttség valóban csökkenni tűnik, aminek egyik oka a lassan, de biztosan közeledő konzolgeneráció váltásának ténye, bár ez nem holnap fog megtörténni. Az azonban egyre jobban látszik, hogy a fejlesztők egy része már most sem tud sokkal többet ki-sajtolni a konzolokból, pedig ha megnéznünk egy *inFamoust*, *Uncharted*et vagy *Resistance 3*-at, akkor azért van ott még, ahonnan ez jött.

EURÓPA A VILÁG KÖZEPE?

Másik dolog, ami látszik, hogy nekünk itt a kontinensen jó lenni, mivel a világméretű kiadók, cégek mindegyikének van központja Angliában, Németországban, Franciaországban, így a dolgok nem kerülnek el minket. Jóllehet, a megjelené-



HA TE MONDOD

Olaf Wolters, CEO, BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware): „A német játéklap pozitív fejlődést élt meg az év első felében. Az első hat hónapban a PC- és videojáték-szoftverekből, illetve az online üzleti modellekből befolyó összeg 793 millió euró volt. EZ 1 százalékos növekedést jelent a tavalyi év ugyanezen szakaszához képest. Év végére alacsony bevételi növekedést, összesen 3 százalékos várunk.”

A JÓ PÉLDA

A *World of Tanks* kiváló példa a merész és innovatív megvalósításra, mert az embereknek nagyon bejött a tankos MMO, amelynek legújabb kliensét és néhány bónuszpont eme lapszámunk DVD-mellékletén találjátok. Páncélopogatókalandokra számíthattok.



REKORD NÉZŐ-SZÁM AZ E-SPORT VERSENYEKEN

Az elektronikus sportokból, avagy videójátékokból szervezett versenyek a kezdetektől fogva rengeteg embert vonzottak, az idei GamesComon is újabb nézettségi rekord dönt meg. A legnépszerűbb játékok idén a *StarCraft II* és a *League of Legends* voltak számos konzolos cím mellett, az ESL (Electronic Sports League) arénájában a rendezvény 275 000 résztvevőjéből 223 000-en álltak meg bámmészakodni. A versenyek interneten nézhetőek voltak, ahol ötször annyian követték figyelemmel az eseményeket, mint a tavalyi évben.



sek sokszor még mindig néhány nappal korábban történnek az Államokban, mint Európában, de néhány igazi amerikai témától eltekintve semmire sem kell sokáig várni, vagy esetleg nélkülözni. Az szinte természetes, hogy egy Nascar-témájú játékot nem erőltetnek mifelénk, mert csak az amerikaiak vannak érte megőrülve, bár itthon is vannak, akik szeretik. Ez azonban nem változtat azon a tényen, hogy Európa játékos lakossága vásárlóképes területet jelent a kiadóknak, akik igyekeznek minél hamarabb és minél nagyobb mennyiségben teríteni a játékaikat. Másrészt pedig az előbb felsorolt országoktól távolságban nem képez ugyan mértani közepet a GamesCom helyszíne, de hasonló távolságra van tőlük, és a megközelíthetősége is jó. Ez pedig kényelmes, de inkább csak másodlagos tényezőként említettük.

ALKALMI VÉTEL, ALKALMI JÁTÉKOS

Tulajdonképpen csúsztatunk, ha azt állítjuk, hogy a casual gamerek célcsoportja mostanában kezdett kirajzolódni, de tény,

hogy a világ továbbra is errefelé megy. Egyre több játéknál fontos, hogy a még kezdők között is botkezünek számítójátékosok legalább ugyanolyan jól szórakozzanak, mint a vérprofilok, ez pedig egyszerre igen nehezen valósítható meg. Ennek okán legtöbbször az szokott történni, hogy egy kicsit az egyszerűbb felé tolik minden, mert alkalmiék többen vannak, mint core gamerek, így el lehet viselni azt a kevés lemorzsolódó core játékost a casual többletért cserébe. Ez viszont egy olyan trend, amin sajnos nem nagyon lehet változtatni, amíg a pénz motiválja a kiadókat. Így aztán kénytelenek vagyunk eltérni, hogy minden egyre könnyebb, vagy egyre kevésbé szimulátoros, és ha valaki esetleg mégis réteggjátékot gyárt, akkor az biztosan nem a nagy stúdiók műhelyében fog elkészülni, mert ők nem mernek belevágni csekély anyagi haszonnal kecsegtető projektekbe. Szerencsénkre azonban vannak olyan kis garázs műhelyek, akik komolyan veszik a játékot, és nem félnek belevágni olyan munkákba, amelyek valóban stílusosak, és sokszor ezt a közönség meg is hálálja.

Gépfejlesztés Battlefield 3-ra

MIT BÍR A PÉNZTÁRCA?

A jelek szerint a Frostbite 2 engine megeszi reggelire az 1-2 éves, átlagos PC-ket, ezért megpróbálunk utánajárni, hogy ár/érték arányban milyen lehetőségeik vannak azoknak, akik nemcsak a játékot veszik meg, hanem gépet is fejlesztenek mellé. Alapvető információ, hogy a *Battlefield 3* minimum rendszerkövetelménye Core 2 Duo E6600 (2 GHz)/AMD Phenom X3 8750 (2,4 GHz), 2 GB RAM, GF8600GT/ATI (AMD) X1950 Pro SM 3.0-val, valamint Vista vagy későbbi operációs rendszer. Ezek azok a konfigurációk, amelyeken elindul a játék, de a legtöbb grafikai opciót low vagy off állásba kell kapcsolni.

A RENDELKEZÉSRE ÁLLÓ ÖSSZEG:

110 000 FORINT

Mint láthatjuk, eme konfigurációban nem törekedtünk világmegváltó dolgokra. Kétfően modern, bár csodákat nem kell tőle várni, ugyanakkor az egyik nagy előnye, hogy ha összegyűlik egy kis pénz, úgy lehet fejleszteni, hogy máshoz nem kell nyúlni. Az optikai meghajtót most kihagytuk, hiszen a játék letölthető, és ha nem akarunk mindentől újat, illetve korábban okosan választottunk tápot és házat, akkor mindezt megússzuk akár 30 000 forinttal olcsóbban is, amennyiben a régi merevlemezünkkel is elégedettek vagyunk.

AMD		Ár
CPU	AMD Phenom II X4 955	25 200 Ft
Alaplap	Gigabyte GA-970A-D3	20 000 Ft
RAM	4 GB DDR3 1600	7200 Ft
GPU	Sapphire Radeon HD 6770 1 GB	25 400 Ft
HDD	Western Digital CB 320 GB	8500 Ft
Táp	Corsair Builder CX430W 430W	10 800 Ft
Ház	Aerotool V-Touch	12 200 Ft
	Összesen	109 300 Ft

Intel		Ár
CPU	Intel Core i3-2100	25 500 Ft
Alaplap	ECS P67-H2-A3	21 446 Ft
RAM	4 GB DDR3 1600	7200 Ft
GPU	Sapphire Radeon HD 6770 1 GB	25 400 Ft
HDD	Western Digital CB 320 GB	8500 Ft
Táp	Corsair Builder CX430W 430W	10 800 Ft
Ház	Aerotool V-Touch	12 200 Ft
	Összesen	111 046 Ft



AMIKOR A TANK MEGÁLL

A *Battlefield 3* egyik aprócska, de annál nagyobb újítása a járművek sérüléseiben jelentkezik. Teljesen normális harctéri esemény, hogy például egy tankban ülve találatot kapunk – ez eddig leginkább akkor érdekelt minket, amikor a páncél elfogyott, és hangos fémsikorgások közepette kiszálltunk a játékból. Most azonban annyival bonyolódik a helyzet, hogy ha kapunk egy lövést, és kellő türelmünk van, akkor visszafordulhatunk, nyalogatni a sebeinket vagy úgy is dönthetünk, hogy folytatjuk a játékot. Az automatikus gyógyulással a nem engineer kasztok boldogulását segítik elő, de egy bizonyos fokú sérülést követően már nem regenerálódnak.



A RENDELKEZÉSRE ÁLLÓ ÖSSZEG:

160 000 FORINT

Itt is megspóroltuk az optikai meghajtót, és megtakaríthatunk akár 45 000 forintot is, ha korábban előrelátók voltunk, és normális tápot vásároltunk, rendes merevlemez. Egyébként gyakorlati alapokon ez az az összeg, amiért általában a játékosok gépet szoktak venni, bár jelentős eltérések vannak a rendelkezésre álló pénzmagban. A későbbi fejlesztések lehetősége szintén adott, és az AMD-s konfiguráció alaplapja nagy barátja a ×16/×16 SLI-nek. Aki netán jobban komálna egy GTX 560-at, az durván plusz tízezer fejében tudja megvenni. Bő kétszázézer forint birtokában mindezt előálíthatjuk XFX Radeon HD 6950 2 GB VGA-val és a gyorsabb üzem érdekében 60 GB SSD-vel megfűszerezve, optikai meghajtóval. Ez azért már elég combos konfiguráció, amely biztosan nem vall szégyent a *Battlefield 3* futtatásakor.

AMD		Ár
CPU	AMD Phenom II X4 970	31 300 Ft
Alaplap	Gigabyte GA-990FXA	33 400 Ft
RAM	4 GB DDR3 1600	7200 Ft
GPU	Sapphire Radeon HD 6870 1 GB	41 400 Ft
HDD	Western Digital CB 320 GB	8500 Ft
Táp	OCZ PC ModXStream 700 W	21 200 Ft
Ház	NZXT Beta	15 285 Ft
	Összesen	158 285 Ft

Intel		Ár
CPU	Intel Core i5 2400	41 200 Ft
Alaplap	Gigabyte ZA-Z68M-D2H	22 700 Ft
RAM	4 GB DDR3 1600	7200 Ft
GPU	Sapphire Radeon HD 6870 1 GB	41 400 Ft
HDD	Western Digital CB 320 GB	8500 Ft
Táp	OCZ PC ModXStream 700 W	21 200 Ft
Ház	NZXT Beta	15 285 Ft
	Összesen	111 046 Ft

A RENDELKEZÉSRE ÁLLÓ ÖSSZEG:

250 000 FORINT

Nos, ennyit tudtunk mankóként adni, de ne feledjétek, hogy ezekben a pénzekben még nincsenek benne az operációs rendszerek, márpedig a 8 GB RAM-hoz jár egy Windows 7 64 bit, különben nincs értelme ennyi memóriának. Természetesen a lehetőségek, csakúgy, mint a hardveres összeállítások, személyre szabottak és egyediek, de kiindulópontnak a felsoroltak is jók.

AMD		Ár
CPU	AMD Phenom II X4 970	31 300 Ft
Alaplap	Gigabyte GA-990FXA	33 400 Ft
RAM	8 GB DDR3 1600	13 000 Ft
GPU	Sapphire Radeon HD 6970 2 GB	81 000 Ft
HDD	Western Digital CB 320 GB	8500 Ft
SDD	OCZ Agility 3 120 GB	42 000 Ft
Optikai meghajtó	Optiarc DVD-RW	4000 Ft
Táp	OCZ PC ModXStream 700 W	21 200 Ft
Ház	NZXT Beta	15 285 Ft
	Összesen	249 685 Ft

Intel		Ár
CPU	Intel Core i5 2400	41 200 Ft
Alaplap	Gigabyte ZA-Z68M-D2H	22 700 Ft
RAM	8 GB DDR3 1600	13 000 Ft
GPU	Sapphire Radeon HD 6970 2 GB	81 000 Ft
HDD	Western Digital CB 320 GB	8500 Ft
SDD	OCZ Agility 3 120 GB	42 000 Ft
Optikai meghajtó	Optiarc DVD-RW	4000 Ft
Táp	OCZ PC ModXStream 700 W	21 200 Ft
Ház	NZXT Beta	15 285 Ft
	Összesen	248 885 Ft



NE LŐDD A CIVILT

A DICE közölte, hogy semmiképpen sem szeretné, ha a hidegvérű játékosok civileket lőnének halomra a játékban, amit arra alapoznak, hogy szerintük mindenki a „sötét oldalt” választaná, mert egy játékban ezt büntetlenül megethetnék. Patrick Bach, a játék producere úgy fogalmazott, hogy nem szeretnének olyan videók tucatjaival találkozni a neten, amelyen a játékosok békés civileket lőnének le vidáman.



Magasra törnek a kalózok TWO WORLDS 2: PIRATES OF THE FLYING FORTRESS

Tízórányi új kalandot, küklopszokat, baziliskszokat, no meg rengeteg fél-lábú, félszemű, alnalmában papagájá-hoz beszélő tengeri haramiát ígér a *Two Worlds* széria rajongóinak a Reality Pump Studios. Talán a szintén kalózos témát választó *Risen 2* vásárlói köréből akarnak lecsipenteni egy keveset, esetleg egyéb megfontolás vezette őket, tény azonban, hogy számos fejlesztést építenek be az immáron 2,5 millió példányos eladásnál járó játékukba a kiegészítő révén. Mennydörgés és villámcsapás, valamint zuhogó eső kíséretében vehetjük szemügyre az átvezető mozik és a dialógusok során látható animációkat, ame-

lyekkel a szigetvilág felfedezése közben találkozunk gyalogosan, lóháton vagy vitorlással. A fejlesztők azt ígérik, hogy a szereplők arcáról leolvashatjuk majd a pillanatnyi lelkiállapotukat. A titokzatos repülő erőd körül forgó kiegészítő premierje után nem sokkal később, októberben dobjja piacra kiadója a *Two Worlds 2: Velvet GOTY Edition* névre keresztelt, bársonyba (PC/Mac – fekete, X360/PS3 – vörös) csomagolt gyűjteményes pakkot, amelyben a többnyelvű játék mellett kitéző, világtérkép és egy bónuszlemez található mindenféle (ingame cuccok, artworkök, plusz multiplayer pályák) extrával.

A FÉLSZEMŰ KALÓZOK

Kevesen tudják, de a kalóz szemtakarónak csak az egyik funkciója volt, hogy a sérült szemet takarja. A takaró alatt teljesen kitágult pupilla a hajótestbe belépve azonnal segített látni a félhomályban, nem kellett alkalmazkodnia a drasztikusan megváltozott fényviszonyokhoz.



Drága Kísérlet

DMC: DEVIL MAY CRY

Hatalmas pofonnak rohan elébe a Capcom, állítja számtalan felpaprikázott rajongó, akik legutóbb azt a keserű pirulát voltak kénytelenek lenyelni, hogy az új epizódot fejlesztő Ninja Theory egy laza csuklómozdulattal kukába hajította tíz év *Devil May Cry* történelmét. Az eredettörténetnek szánt *DmC*-ben még Dante fogantatásának körülményeit sem hagyták érintetlenül: vadonatúj születési anyakönyvi kivonata szerint apuci démon, ahogy eredetileg is, ám anyuci már egy angyal, nem pedig halandó asszony, miáltal hősrünk elvesztette emberitől mivoltánát utolsó morzsáját is. Minden egyes változtatás az eredeti

receptúrához képest a Capcom kreatív felügyelete és jóváhagyása mellett zajlik. A japán fejlesztő- és kiadóvállalat az elmúlt napokban hangot adott azon elképzelésének, hogy az eddigi-eknél is erőteljesebb nyugati jelenlét a célja, mert hazájában már képtelen a további növekedésre. Elemzők szerint nagy a valószínűsége, hogy a Square Enix mintájára a Capcom is amerikai, kanadai és európai stúdiókat fog felvásárolni, tehát a *Dead Rising 2*-n dolgozó Blue Castle után a Ninja Theory lehet a következő célpont, amennyiben sikeresnek bizonyul a *DmC*-a korábbi részek híveinek támogatása nélkül is.



Hull a hulla a fáról

ZOMBIKKAL MINDEN JOBBAN ELADHATÓ

ZOMBIEVOLÚCIÓ

Szögletestől a hihetően darabosig

1984
THE EVIL DEAD
(C64/SPECTRUM)



ENERGY009927 SCORE000000

A Palace Software túlélőhorror játéka a hasonló című film adaptációjaként látta meg a napvilágot, amelyben a játékos különböző fegyverekkel tudta megvédeni magát a rá támadó rémségekkel szemben.

1996
RESIDENT EVIL
(VÁLTOZÓ
PLATFORMOKON)



A ma is népszerűségnek örvendő széria kinötte videójáték mivoltát, mivel képregények, előszereplős és számítógép-animációs filmek is készültek belőle, nem is beszélve a gyűjthető figurákról, és egyéb cseccseccséről.

2011
DEAD ISLAND
(PC, XBOX360,
PS3)



Erről a játékról a DVD-mellékleten taláhattok egy mozgóképes tesztet, de amit mindenképpen meg kell említeni róla, hogy nyílt világu, kooperatív játékra is alkalmas cím.

Míg nem olyan régen a filmekben és a reklámokban úgy tartották, hogy cicivel, gyerekkel vagy kutyával, illetve ezek tetszőleges kombinációjával mindent el lehet adni, addig a játékokban ez a zombikra igaz. Elég csak körbenézniük, és azt látjuk, hogy az élőholtak témája a virágkorát éli, akár világháborús, akár modern környezetbe vezessen is minket egy-egy játék. Ódon házakban támadnak ránk, leverik a nyílászárók helyére szögelt deszkákat, vagy éppen megtámadnak minket egy egzotikus szigeten, komplett városok felett veszik át a hatalmat, és mindezek mellé lehánynak vagy felgyűjtanak minket, hörögnek és vicсорognak. Régebben egyértelműen a rettegéssel és a horrorral azonosítottuk őket, ám mára több fejlesztő átnyergelt a szórakoztatóipar mosolyfakasztó ágzatába, elég, ha csak a nagy sikerű *Stubbs the Zombie* szimpatikus figurájára, vagy a *Plants vs. Zombies*-ra gondolunk. Ugyanakkor az ingerküszöbünk is más lett: míg egy régebbi játékban képesek voltunk valóban borzongani tőlük, mostanra edzett lett a lelkiünk, és röhhögve csapkodjuk le tűzoltóbaltával vagy láncfűrészsel a végtagokat, fejeket a *Left 4 Dead*-ben. Ugyanakkor bármilyen irányban is változott a játékosok felfogása, zombikat pakolni a játékokba még akkor is megéri, ha egyébként egyáltalán nem oda valók, amire jó példa a *Call of Duty: World at War* esete, ahol bravúros egyszerűséggel, különálló egységként dobták be az élőholtakat a köztudatba, hetekre lefoglalva ezzel a fogékony közönséget. Innentől már nem volt kérdés, hogy a *Black Ops* sem kerülheti el a sorsát, és az egyszerű gondolkodású lények újra megjelennek. Viszont nemcsak a fegyveres összetűzésekben vannak jelen, hanem akár autós játékokban is felbukkanhatnak, mint például a finoman szólva visszafogott sikerű *Zombie Driver* esetében. Röviden összefoglalva, a zombik fogalma mára divatcikk lett, amelyet úgy kajálunk, mint éhes disznó a makkot.

100% FELVEZMÉNÉNY

Xiüve az akciós és előrendelhető termékek

bármely játék árából a kupon felmutatásával vagy a kód megadásával rendeléskor

kód: A LEGJOBB HELYET VÁLASZTOTTAM

A legolcsóbb most még olcsóbb! Nem hiszed el? nézd meg árainkat a www.konzolokszervize.hu címen!

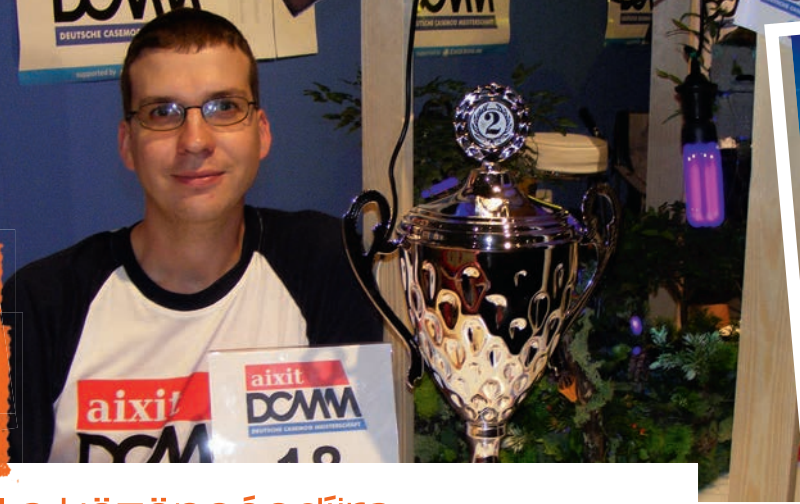


konzolok szervize
game studio

www.konzolokszervize.hu

A PANDORA-HÁZ

A képen látható ház nappal az Avatarban is látható zöld felszint idézi, de ha besötétítünk, és UV-fénnyel megvilágítjuk, akkor szó szerint életre kel. Nem véletlen, hogy a közönség körében ekkora sikert aratott, hiszen egyedül, és jól kivitelezett projekt.



Önerőből a közönségtől

BALUC HÁZA

A GamesCom adott helyszínt a DCMM-nek, amely a modderek között nagy népszerűségnek örvendő megmérettetés. Hazánkból három fiatalember képviseltette magát, akik közül Szabó Balázs (BaluC) második helyezést ért el a közönségtípusok között, az Avatarban lévő Pandora bolygó által ihletett moddingjával. A 31 éves, rendszergazdaként és mindeneként dolgozó moddert kérdeztük, hogy miként is történt mindez.

Korábban is részt vettetek már ilyen volumenű eseményen?

Igen, tavaly voltunk először a DCMM-en, saját technikával, saját forrásokból, de annál nagyobb lelkesedéssel. Akkor szakmai harmadik, valamint közönségtípus második helyezésekkel tértünk haza.

Idén mennyiben tudtátok hasznosítani a múlt évi tapasztalatokat, illetve mi változott azóta?

Leginkább a szint lett magasabb, amit pont a tavalyi megjelenésünknek köszönhetünk, mivel akkor igen keményen odatettük magunkat, és a német srácok úgy gondolták, hogy kellően fel kell készülniük ellenünk 2011-re. Egyébként most is hárman látogattunk ki, Soccer, Jones és jómagam. Ami még jelentős különbség, hogy a német figuráknál elég jó szponzoráció működik, megvannak az anyagi feltételek, mi pedig saját pénztárcánk szabta határokon belül tudunk mozogni.

További terveitek?

Most leginkább a BGS keretein belül megrendezett Mod-Tech Hall létrejöttén munkálkodunk, ami egyrészt érdeklődésen, másrészt támogatókon múlik.

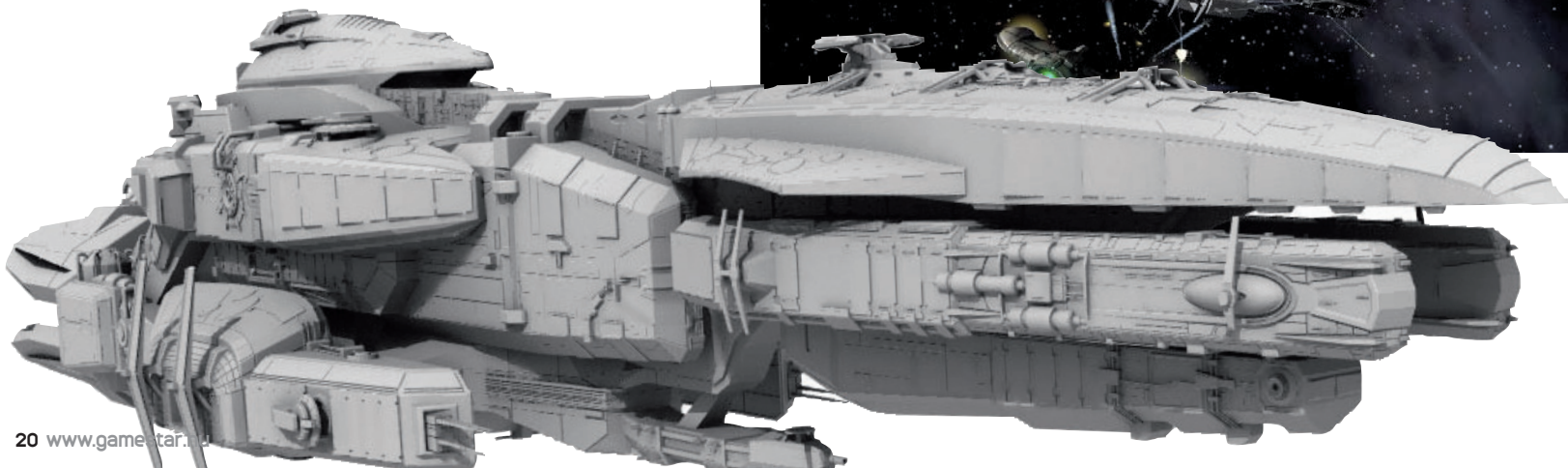
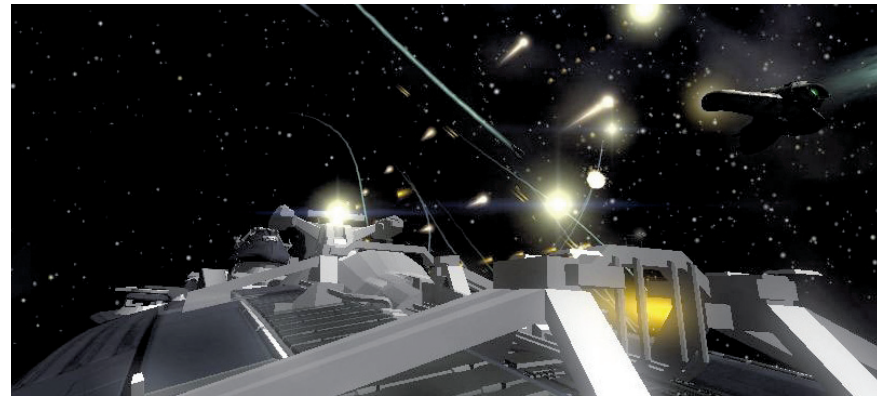
A közösség erejével

NEXUS 2

A *Joint Task Force* révén ismert Most Wanted bejelentette, hogy 2012 végére elkészíti a *Nexus: The Jupiter Incident* második részét. A csapathoz időközben többen is csatlakoztak az első rész fejlesztői közül. A *Nexus 2* története negyed századdal a Földet rabszolgáskorba taszító entitás legyőzése után játszódik. A találkozás rányomta bélyegét a fajunkra, ugyanis egyre több olyan ember születik, aki pusztán elméje erejével uralma alá hajthatja az időt, a teret és az anyagot. A pszionikusok első generációjának felnőtté válását követően ismeretlen ellenfél indít támadást az emberiség ellen, akik célja a telepatak megsemmisí-

tése. Az új frakciók megjelenése mellett az űrhajók és űrállomások moduláris felépítése, valamint a pszionikus hadviselés bevezetése hivatott feldobni a többéves receptet.

A dolog egyetlen szépséghibája, hogy a *Nexus 2* költségei kiadó és finanszírozó hiányában a fejlesztőkre hárulnak, akik a közösség anyagi támogatásával (www.games-plant.com/nexus2/) 400 ezer eurót szeretnének összeszedni. Az előzetes hozzájárulás mértékétől függően megjelenhet a nevünk a játék stáblistájában támogatóként, letölthetjük az elkészült játékot, de űrhajót is elneveznek a bőkezű adományozóról.



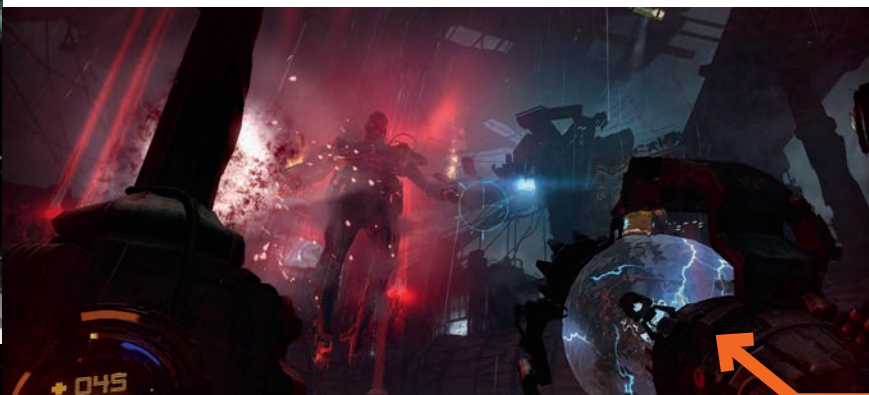
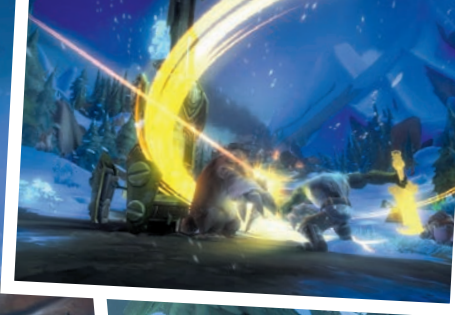
Lehet humoros egy MMO?

WILDSTAR

Önkéntelenül az merül fel az emberben a Carbine Studios játékanak beharangozó rendermoziját bámulva, hogy ebből inkább egy egész estés animációs filmet kellett volna készíteni, olyannyira mulatságosra sikeredett. A sci-fi és fantasy elemeket ötvöző MMORPG alapjait olyan szakmabeli veteránok tették le, akik a *World of Warcraft*, a *City of Heroes*, a *Guild War* és a *Fallout* születésénél is jelen voltak.

Történetünk a Nexus néven ismert planétán játszódik, amelynek lakosai nyom nélkül eltűntek, pontosabban „csak” nekik veszett nyomuk, hátrahagyott kincseik és technológiájuk pedig csak arra vár, hogy lecsapjon rájuk az univerzum söpredéke. Naná, hogy az első között érkeznek a helyszínre az emberek, akiknek a nyuszifüles aurin és az izomkolosszus gran népek tagjaival kell együttműködniük annak érdekében, hogy életben maradjanak a Nexuson.

Az elkövetkező években várható alkotás érdekessége, hogy fejlesztői ugyanakkora hangsúlyt fektetnek az építkezésre, a felfedezésre és a gyűjtögetésre, mint a szörnyek püfölésére. Ennek megfelelően alakították ki a négy, egymással keresztvezhető kasztot is (telepes, tudós, felfedező, katona), amelyek képviselőivel teljesen eltérő játékélmény vár majd reánk.



Old school játékot a népnek

HARD RESET

A Flying Wild Hog nem tehetségtelen emberek csoportosulása, hiszen a *The Witcher 2* (CD Projekt) és a *Bulletstorm* (People Can Fly) fejlesztőiből verbuválódott, hogy végeredményül egy cyberpunk játékot hozzanak létre. A sztori szerint az emberiség újfent addig tempózott, hogy a kihalás szélére került, és már csak egy Bezoar nevű város van, amelyben még csillog a túlélés reménye, de azt is a pusztulás fenyegeti. Kivéve, ha Major Fletcher (azaz a játékos) sikeresen meg nem védelmezi. A *Hard Reset* érdek-

sége, hogy a régi stílusú akciójátékok ismertetőjegyeit fogja magán viselni, tehát nem lesz többjátékos mód, és nem úgy fog az életerőnk visszatérni, hogy pár másodpercet pityergünk egy eldugott sarokban. A multi hiánya a mai kor követelményei mellett kritikus jellemzőnek tekinthető, de aki kicsit „öregebb” játékos, az tudja, hogy nem feltétlenül ez az, aminek el kell adnia egy címet. A 35 fős lengyel stúdió saját engine-t hegeszt a játékhoz, amely PC-exkluzívként lát napvilágot. Bízunk a sikerében.

A MAINSTREAM JÁTÉKOK UNALMASAK

A Flying Wild Hog CEO-ja, Michal Szustak szerint a mai lövöldözős játékok mind egy kaptafára készülnek, tele vannak gonosz terroristákkal és jó amerikaiakkal. Szerinte éppen itt az ideje, hogy a játékosok visszakapják a régi jó FPS-eket.



NYOMD
NAGYBAN!
ÓRIÁSI MECCSEK A MOZIVÁSZNON!



FIFA 12

A MOZIVÁSZNON



HELYSZÍN:
CORVIN MOZI BUDAPEST

IDŐPONT:
2011. OKTÓBER 1. 10:00

BELÉPÉS: DÍJTALAN

WWW.FACEBOOK.COM/EASPORTS.HU

LOVE FOOTBALL

PLAY FOOTBALL

EA SPORTS FIFA 12

JÁTÉK MEGJELENÉSE:
2011. SZEPTEMBER 30.



TÁMOGATÓ PARTNEREK:

FourFourTwo
CORVIN MOZI

EA
GameStar
SONY

Előzetes
ONLIVE



Azt hittük, hogy lehetetlen lesz, erre megérkezett és működik!

ONLIVE – EZ JÖN AZ ÚJ KONZOLGENERÁCIÓ HELYETT?

CLOUD GAMING – MAGYARRA EGYELŐRE LEFORDÍTHATLAN KIFEJEZÉS. Körülbelül „felhőalapú játék” lehetne, de annak nincs sok értelme, inkább a „felhőalapú játéksugárzás” lenne jobb, ám ez elég nyakatekert. Maradjunk tehát az angol kifejezésnél – itt van a cloud gaming!

PLATFORMFÜGGETLEN, HARDVERFÜGGETLEN...

Az OnLive egyike az épp fejlesztés alatt álló cloud gaming rendszereknek – talán azért kap nagyobb figyelmet a többiekénél, mert az első nagyobb, elterjedőben lévő program. Mi is az egész cloud gaming lényege? Amilyen pofonegyszerű az ötlet, annyira nehéz sokszor megértetni valakivel. Egy egyszerű analógiával próbálom tehát élni: amikor játszunk, vannak beviteli eszközeink, amelyekkel a játékmenetet befolyásoljuk (például egér, billentyűzet, joystick). Ezen hardverek a zsinórjukon át elküldik a számítógépnek, mit csináltunk, az ott futó program kiszámolja (amely számolás gyorsasága nagyban függ attól, milyen gyors a gépünk, milyen fejlett a hardver, a VGA, vagy mennyi memória van benne), mi lesz a következő képkocka, és ezt a beérkezett adatok alapján kiszámolt képet megjeleníti a monitoron. Tehát mi reagálunk, a gépünk számol, aztán megjelenít. Mi persze a képen láthatók alapján reagálunk, ami alapján a gépünk újra számol és újra megjelenít. Ez így van már jó ideje. Az online játékokra is igaz ez a módszer, hiszen azoknak is van kli-

ensük, vagy a böngészőben futó „programrészt”, amely – bár konstans kapcsolatban áll a szerverrel – az előbb leírtakat követi (reagálunk, gép számol, megjelenít). Okos mérnökök azonban rájöttek arra, hogy ezt a folyamatot meg lehet oldani másképp is, oly módon, hogy a végeredmény ugyanaz, esetleg jobb legyen. Ez esetben kissé változnak a dolgok, ugyanis a játék nem a mi gépünkön, hanem egy távoli szerveren fut, a gépünk csak kommunikál a szerverrel. Tehát reagálunk, majd az adatokat a gép elküldi a felhőbe, ott a futó program kiszámolja a megfelelő képkockát és elküldi a számítógépünknek, ami meg is jeleníti. Tehát reagálunk, a felhőben a szerver számol, megjelenít. Első látásra ugyanaz, ám mégis eltér a két módszer egymástól, ugyanis a felhő számítási teljesítménye teljesen független a mi gépünk hardverétől. Akár egy régi PIV-es gépről küldjük az adatainkat (amely például képes 1024*768-ban 30 fps-sel videót lejátszani), akár egy szuper i7-es 4 Crossfire-es csodáról, a felhőt nem érdekli – a szerverek így is, úgy is ugyanazt a képet számolják ki. Ez azt jelenti, hogy a két gépen (ha feltételezzük, hogy az internetes kommunikáció hasonlóan gyors) például 1024*768-ban ugyanazt a képet látjuk majd! Ugyanis a mi, helyi gépünk „csak” az internetről folyamatosan érkező videót játssza le, amely annak függvényében változik, hogyan irányítjuk a játékot. Sőt, a felhőt az sem érdekli, milyen gépről, milyen operációs rendszer alól küldünk adatokat. Konkrétan az OnLive esetében jelenleg PC és Mac

az elérhető platform (Mac alól pedig minden játék játszható – klassz, mi?), de már fejlesztik az ipades és az androidos verziókat is. Ennél is tovább megy a Gaikai, az egyik konkurens cloud gaming szolgáltatás, az ő rendszerük ugyanis képes konzolos címeket is „közvetíteni”, így elvileg még az is elképzelhető, hogy *Uncharted 3*-at tolnak a gépünkön Ubuntu Linux alól, vagy *Gears of War 3*-azunk Windows 7 alatt, esetleg androidos tabletünkön *Mario Kart Wii*-zünk...

Az OnLive fejlesztői ráadásul piacra dobtak egy gaming systemet, amelyet a tévénkre csatlakoztatva még a PC-re sincs szükség – ez esetben pedig a tévén tolhatjuk a *Crysis 2*-t akár full HD-minőségben is (amennyiben az internetünk elég gyors a videó lejátszásához), és ehhez nem kell atomerőmű, sőt, még PC sem!

BÁRHOL, BÁRMIKOR

Az OnLive előnyei ezzel még nem érnek véget: megszűnik a helyhez kötöttség, mivel a rendszerben található komplett játékgyűjteményünk a világon bárholnán és bármikor elérhető, legyünk akár Alaszkában, Angliában, nagyinál, havernál vagy odahaza. Szinte bármilyen, videót lejátszani képes hardverről ugyanazt a játékelményt kapjuk, így nem kell újabbnál újabb eszközöket vennünk, ha új játékok jönnek, amennyiben persze elég gyors a netünk.

Az OnLive segítségével emellett minden játék kipróbálható fél órán át – nem a demója,



TÉVÉN TOLHATJUK A CRYSIS 2-T, AKÁR FULL HD-MINŐSÉGBEN IS!



PRÓBÁLJ KII

Az OnLive kliense pillanatok alatt felkészül a gépünkre, onnantól kezdve pedig nincs más dolgunk, mint válogatni és a trial verziókat nyüszölni. Ezek időlimitesek, de arra mindenképpen jók, hogy kiderüljön, milyen is a felhőalapú játszódzás.

hanem maga a teljes játék. Ez lokálisan lehetetlen lenne. A klasszikus vásárlási modellek (azaz megveszem a játékot x pénzért) mellett olyan új, eddig elképzelhetetlen üzleti modellek is könnyen elsajátíthatók, mint például a játék bérlése játékoként két dollárért, vagy játékidő korlátozása csak hétvégére, netán prepaid játékidő lejátszása. A lehetőségek végtelenek. Emellett a felhő folyamatosan működik, a játékok 24/7 rendelkezésre állnak, nincs rendszer-összeomlás, vírus, winchester-elromlás, VGA-túlmelegedés... No persze, ha az otthonunkban elmegy a net, akkor OnLive sincs, de hát valamit valamiért.

NETFÜGGŐSÉG

Bizony, bizony, az OnLive (és konkurensei) folyamatos kapcsolatot igényelnek. A minimális internetkapcsolat lehetőleg 2 Mbps legyen – ez ma már nem lehetetlen, hiszen a nagy szolgáltatók leglassabb elérései is már 5–10 Mbps körül vannak. Fontos a „low latency”, azaz magyarra fordítva az alacsony ping. Ez azért szükséges, mert nem mindegy, hogy a szerver milyen gyorsan reagál a beérkező adatcsomagokra, mivel magas ping lagot, rángatást okozhat OnLive-os játék közben. Elvileg – és ez most nagyon egyszerűsíti a dolgokat – minél közelebb a szerver, annál alacsonyabb a ping, tehát már az angol OnLive-szerverek is elviselhetők, de ha egyszer magyar szervereket is telepítenének, az lenne az igazi (ebben azonban ne reménykedjünk egy darabig). Tehát akinek vacak vonala van,

netán éjjel-nappal torrentezik, az nemigen fog tudni OnLive-ozni.

Van azonban még egy-két dolog, ami főleg HC gamereknek nem túl előnyös: az OnLive-on futó játékokat nem lehet kedvünkre módosítani modokkal, vagy bármi mással. A cheatelés szinte lehetetlen, kivéve, ha a fejlesztők által engedélyezett csalásokról van szó. A kalózkodás is elég nehézkes OnLive alatt, ami persze nem baj, sőt nagyon jó, hogy így van, de sokakat minden bizonnyal zavarni fog. Az OnLive-on mindig az adott játék legújabb verziója fut, tehát hiába akarnék én a Műtyúrke, a gőzkalapács című játék 1.0-s verziójával játszani (mert nekem az tetszett), ha a szervereken az 1.21a-s változat leledzik. Egyébként igazi cloud gaming-ellenzők még rengeteg ellenérvet fel tudnak hozni (például azt, hogy a játék dobozát a polcukon szeretnék látni), a legerősebb pedig a ping kérdése. Emellett keveseket érint (de őket nagyon), hogy az átlagjátékos nem fogja észrevenni a különbséget a lokális futtatás és a felhő között, de aki például gyakorlott *CoD*-os (ne adj isten, cyberatléta az illető), annak fel fog tűnni – nem nagyon, csak egy kicsit.

SZEMÉLYES TAPASZTALATOK

Amint elindult a szolgáltatás európai bétája, azonnal rávetettük magunkat, kíváncsiak voltunk rá, hogy vajon hogyan teljesít. Előljáróban annyit elárulok, hogy nálam mind a gép, mind a net meglehetősen gyors, így várható volt, hogy nem fogok csalódnai. Regisztrál-

ONLIVE PRO ÉS KONTRA

- ➕ nincs helyhez/géphez kötve
 - ➕ bármilyen hardveren „fut”, amely képes az internetről videostreamet lejátszani
 - ➕ nem kell folyamatosan fejleszteni, nem fűti a szobát
 - ➕ platformfüggetlen (a közeljövőben akár Androidon is lehet majd PC-s játékokkal játszani)
 - ➕ nem romlik el, nem tűnik el, nem sérül meg
 - ➕ újszerű üzleti modellek
- ➖ folyamatos internetkapcsolat
 - ➖ lagproblémák lehetnek, ha magas a ping
 - ➖ nem moddolható a játékok
 - ➖ korlátozott választék
 - ➖ újra meg kell venni a játékokat

tam, betöltöttem a Frapsot, hogy meg tudjam nézni, mennyi fps-sel megy a dolog, és hajrá! Mivel a játékok jó részéből kipróbálható verzió is létezik, így három olyan szoftverre cuppantam rá, amellyel egyébként sosem játszanék idehaza: a *F.E.A.R. 3*, a *DIRT 3* és a *LEGO Harry Potter Years 1-4* volt a három kismemelt. Tény, hogy egyikőjük sem tegnap jelent meg (bár a *F.E.A.R. 3* júniusi, szóval elég friss), de legalább három eltérő stílust próbáltam ki. Mindhárom játék 1280×1024-ben futott 50+ fps-sel – még a *F.E.A.R. 3* legakciódúsabb jeleneteiben sem ment 50 alá. A felsoroltak közül egyik játéktílusban sem vagyok kimondottan világverő, de egyik esetben sem tapasztaltam lagot vagy késleltetést. Mindezekről teljes képernyős Frapsok is készültek, amelyek megtekintéséhez írjatok nekem – sajnos a GS DVD-re nem fért el, és GSTV-re sem szerettem volna feltölteni. Mindent összefoglalva az OnLive európai verziója remekül játszható, nem okozott csalódást, bár a választék elég korlátozott. Aki ki szeretné próbálni, a onlive.co.uk címen teheti ezt meg. 3 Mbps feletti neten már érdemes rákukkantani. Száz szónak is egy a vége: az OnLive (és társai) még nem „törtek át”, ahogy például a szintén felhőalapú is hihetetlen sikeres NetFlix a tévés felhasználások terén, azonban ez az áttörés nagyon hamar bekövetkezhet, és a gaming egy életre megváltozik majd emiatt.

Gyu



Véletlenül nincsenek

WORLD OF PLANES

A főként szimulátorokban (*IL2-Sturmovik: Birds of Prey*, *IL2-Sturmovik: Wings of Prey*) utazó orosz Gaijin Entertainment szinte a Wargaming.net-tel egyszerre jelentette be saját MMO-ját (ráadásul mindkét játék bétája szeptemberben indul), ami riválisa alkotásával ellentétben szigorúan a második világháborúra fókuszál. Több száz, akkurátusan modellezett gépre számíthatunk részletesen kidolgozott pilótafülkével, több tucatnyi fejleszhető fegyverrel, képességeink pedig küldetésről küldetésre javulnak. A *World of Planes* érdekessége, hogy amit a másik csapat három játékkal valósít meg, azt itt lényegé-

ben egyszerre találjuk meg. Magyarán, ha kedvünk tartja, szárazföldi, illetve tengeri hadműveletekben is részt vehetünk, sőt különösen izgalmasnak tűnik a lehetőség, hogy a három fegyvernem képviselői összehangolt támadást hajtsanak végre például egy sziget fölötti ellenőrzés megszerzése érdekében. A játék egyelőre nem rendelkezik megjelenési dátummal, de tekintve, hogy már nyakunkon a zárt béta, nem zárunk ki egy 2012-es premiert. Természetesen arra is kíváncsiak vagyunk, miként állja majd meg a helyét a már jól bejáratott *World of* sorozattal szemben.



Ha unnánk a tankokat

WORLD OF WARPLANES

Talán még a *World of Tanks* mögött álló Wargaming.net sem számított arra, hogy a szabadidejük eltöltésére az ő játékaikat választók száma mostanra meghaladja az ötmilliót is. Ekkora siker nem is kiálthat másért, mint a benne rejlő lehetőségek maximális kihasználásáért, így nem hatott meglepetésként a *World of Warplanes* bejelentése. Ebben az MMO-ban a játékosok maguk mögött hagyhatják a páncélosok földhözragadt világát és a felhők között kergetőzhetnek számtalan különféle repülő pilótafülkéjében ülve, a harmincas évek kávédarálójától kezdve a koreai háborúban nagyobb számban felbukkant sugárhajtású vadászokon át a vietnami háború géptípusaiig bezárólag. A napokban induló zárt bétában már közel 60 géptípus vár bevetésre a német, a szovjet, az amerikai, a brit és a japán légierő színeiben. Bár a 15 négyzetkilométeres térképeken egyelőre még csak két, egyenként 15 gépből álló kötelék eshet egymásnak, néhány MI irányította földi és légi egységgel is találkozhatunk a támadó, védekező és kísérő missziók során. Pilótakarrierünk során a kész játékban a programozók ígérete szerint akár több száz fejleszhető (lőszertípus, motor stb.) gép közül választhatjuk ki a nekünk leginkább tetsző vadászt vagy vadászbombázót.





Ha jó, ha nem jó, jön!

WORLD OF BATTLESHIPS

Míg a tankok és a repülőik irányításával akár egyetlen ember is elbaldogul, addig például egy olyan csatahajó elnavigálása, mint az 1600 fős legénységgel üzemelő HMS King George V, már teljesen más tészta. Tudják ezt a GamesComon bejelentett *World of Battleships* fejlesztői is, ezért olyan kezelőfelületet és irányítást dolgoznak ki, amire a játékosbarát jelzőt joggal akaszthatjuk. A 20. század tengeri ütközeteit dinamikusan változó időjárási körülmények között lesz majd lehetőségünk rekonstruálni egyedi jellemzőkkel (tűzerő, sebesség, páncélzat, szívósság) bíró hajók segítségével.

Viszont azokat a játékosokat, akik máris elképzelték, amint farkas-

falkába tömörülve cincálják szét az elenséges flottákat, kénytelen vagyok elszomorítani, ugyanis a fejlesztők a játékegyensúly felborulásától tartva úgy döntöttek, hogy a tengeralattjáróknak nincs helyük a játékban. (Talán majd egy *World of Submarines* igazságot szolgáltat nekik néhány év múlva.)

Arról sem szól a fáma, hogy a három játék valamikor eggyé olvadna össze a jövőben, s egyszerre folyhatna a háború földön, vízen, levegőben, ellenben a Wargaming.net tervei szerint erőforrásokat gond nélkül csoportosíthatunk át közöttük, ha épp valahol nagyobb szükség lenne rájuk.



NŐI PARANCSNOK

A HMS Portland brit hadihajó fog a flotta történelmében először női parancsnokot kapni, jövő év áprilisában. A csónakot egyébiránt már a szomáliai kalózok és a karib-tengeri kábítószercsempészek ellen is bevetették.

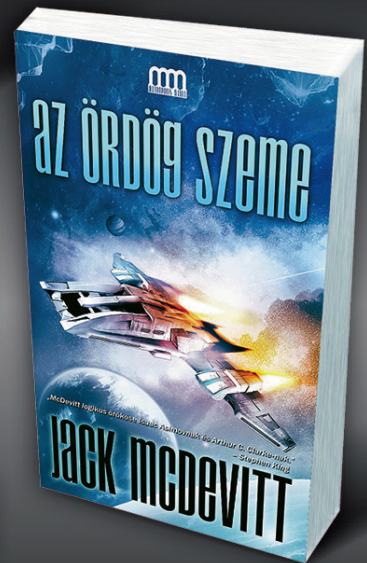


A METROPOLIS MEDIA KIADÓ BEMUTATJA:



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 könyváruház honlapján is!

booker
www.booker.hu

www.galaktikabolt.hu

A GALAKTIKA a GameStar médiapartnere

Előzetes

HÍREK

Most pedig lássuk egy kicsit a keleti RPG-frontot! **DRAGON'S DOGMA**

A *Devil May Cry* fejlesztőinek, Hideaki Itsuno és Hiroyuki Kobayashi szerelemgyereke, a *Dragon's Dogma* sincs már elérhetetlen távolságban. Bár mostanában nem irigykedtem a konzolosokra az exkluzív játékaik miatt, de ezt mégis sajnálom, hogy nem jön PC-re. A játék jövő év elején várható, lássuk a legfontosabb dolgokat róla: először is hatalmas szabadon bejárható területtel rendelkezik, amely érdekes váltás a *Devil May Cry* amúgy csodás, de mégiscsak csöszserű világá után. A hatalmas helyhez óriási főváros is dukál, amelyben

több mint 200 NPC éli napszakok szerint a kis életét.

A játékot igazán a csapatrendszer teszi egyedülállóvá, olyannyira, hogy a pontos rendszer működése még picit ködös is. A konkrétumok eddig: egy csapat 4 főből áll. Ebből egy a saját főkérdőnk, ez eddig tiszta, illetve kiválaszthatunk egy fő „pawnt”-t (így hívja őket a játék), akít részletesebben beállíthatunk. Tanácsos a kasztunkra figyelemmel lenni, és ahhoz képest hasznosra alkotni, tehát például varázslónak nem árt egy tankkarakter stb. Most kezdődik az érdekesség: amint be-

lépsz egy riftbe, több száz potenciális pawnnal találkozhatasz, akik más játékosok megalkotott segítői, akik veled tarthatnak, ráadásul mi is elküldhetjük másoknak segíteni a saját főpawntunkat is. Ha végrehajtunk egy küldetést a velünk lévő más emberek pawnaival, a játék megjegyzi, hogyan is csináltuk, azaz tanul, fejlődik. Amennyiben pedig leadjuk, majd egy újabb játékos felveszi valahol, tanácsot is adhat neki abban az esetben, ha olyan küldetéshez érnek, amit velünk már megoldott. Érdekes, nem? Emellett ráadásul a saját kiküldött segítőnk is értékes tanácsokkal térhet haza.

Az is pozitív, hogy ezenfelül a készítő komoly egyjátékos kalandot szeretnének alkotni és nem szánják a művüket multiplayer kooperatív játéknak. Természetesen a pawnnal való jó kapcsolat is fontos szerepet játszik a történetben, amelyben Capcom-játékhoz híven hatalmas szörnyekkel is csatázhatunk, nem ritkán megmászva őket.

Az ígéretek szerint komoly RPG-hez méltóan 30-tól a 100 órát is elérhetjük, amennyiben nemcsak a fő küldetésre koncentrálunk. Kíváncsian várjuk, mi sül ki ebből az érdekes companionrendszerből.

ÁLLJ ÁT A KÉK OLDALRA!



**MIND A 6 FILM MAGYAR SZINKRONNAL
TÖBB MINT 40 ÓRÁNYI EXTRA**

- 45 KIMARADT- ÉS KIBŐVÍTETT JELENET
- 90 PERCNYI STAR WARS: ÍGY LÁTJÁK ŐK
- AUDIÓKOMMENTÁROK, INTERJÚK, DOKUMENTUMFILMEK ÉS MÉG SOK MEGLEPETÉS!

LEGYEN TIÉD A PILLANAT!

SZEPTEMBER 16-TÓL  -EN!



CD GALAXIS



Star Wars The Old Republic Pre-Order

Elővételi termék, magát a játékot nem tartalmazza, azt külön lehet majd megvásárolni (a normál változat várható ára: 11 990 forint), melybe ezen elővételi termék ára (1490 forint) beszámítható lesz. További részletes információk: <http://cdgalaxis.hu/star-wars-the-old-republic>

1 490 Ft



Battlefield 3 Limited Edition

várható megjelenés: 2011. október 28.
10 990 forint helyett, kedvezményes áron előjegyezhető: <http://cdgalaxis.hu/>
A kiegészítők erejéig ajándék fémdobozzal (steelbook) illetve letölthető játékbeli tartalom kódjaival (DLC-k).

9 890 Ft



FIFA 12

2011. szept. 30 várhatóan magyar kommentárral - 10 990 forint helyett, kedvezményes áron előjegyezhető: <http://cdgalaxis.hu/>

8 990 Ft



Need for Speed Run Limited Edition

10 990 forint helyett, kedvezményes áron előjegyezhető: <http://cdgalaxis.hu/> várható: 2011. november 18.

9 890 Ft



Sims 3 magyar felirattal

8 990 Ft



Sims 3 kiegészítő: Házi Kedvenc

várható: 2011. október 21.

7 990 Ft



Portal 2

magyar felirattal, árcsökkenés, 9990 helyett 6990 Ft

6 990 Ft



Shift 2 Unleashed

árcsökkenés, 9990 helyett 7990 Ft

7 990 Ft



Sims Medieval Limited Edition

árcsökkenés, 9990 helyett 7990 Ft

7 990 Ft



Sims Medieval kiegészítő: Pirates & Nobles

7 990 Ft



Crysis 2

árcsökkenés, 9990 helyett 6990 Ft

6 990 Ft



Dragon Age II Bioware Signature Edition

árcsökkenés, 9990 helyett 6990 Ft

6 990 Ft



FIFA Manager 12

10 990 forint helyett, kedvezményes áron előjegyezhető: <http://cdgalaxis.hu/> várható: 2011. október 21.

9 890 Ft



Battlefield Bad Company 2

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

ELSŐ KÉZBŐL...

ELŐZETES

BÖNGÉSZDE

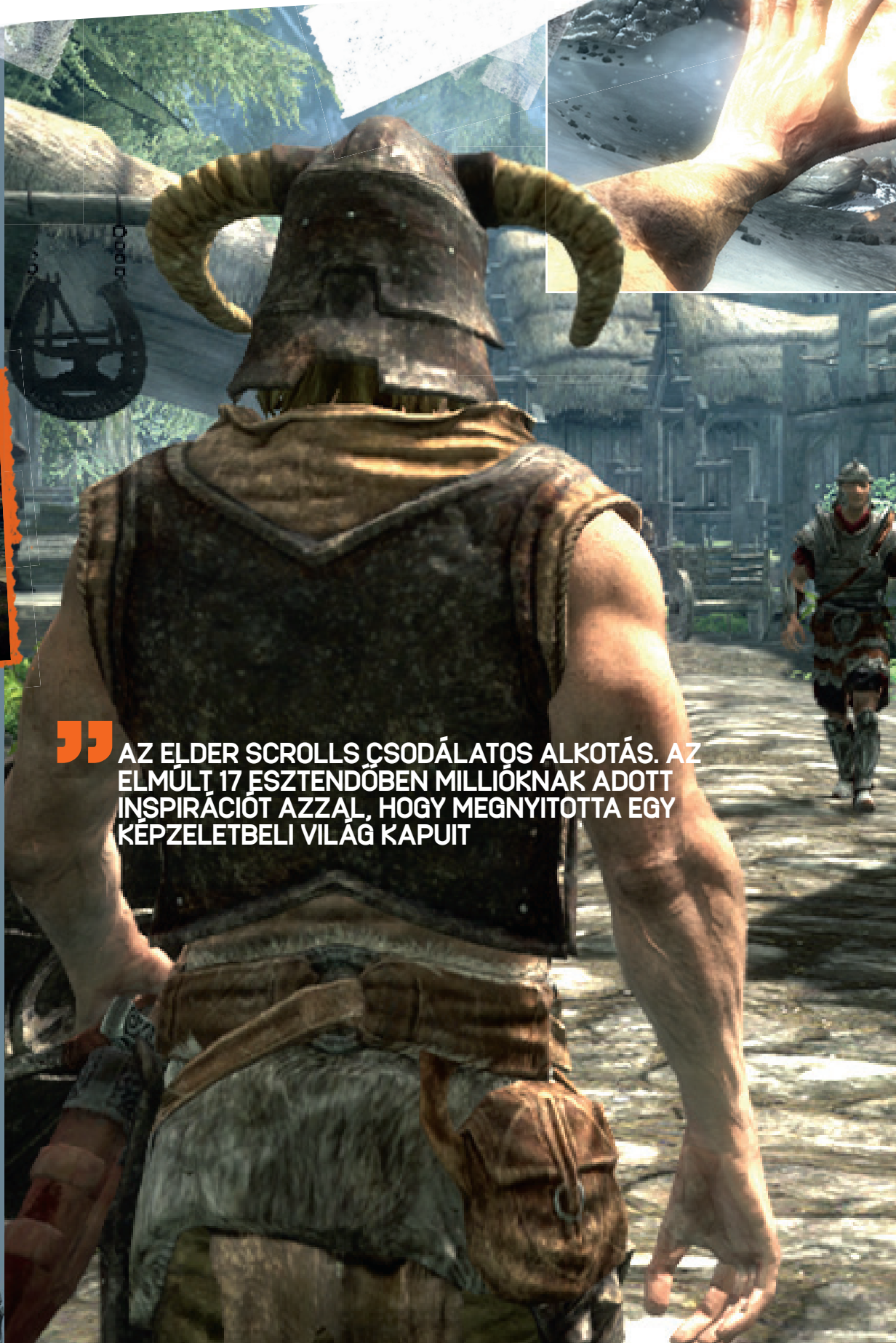
- 12 HÍREK
- 28 ELDER SCROLLS 5:
SKYRIM
- 34 BORDERLANDS 2
- 38 DISHONORED
- 42 RAGE



- 44 RIDGE RACER
UNBOUNDED
- 46 PREY 2



” AZ ELDER SCROLLS CSODÁLATOS ALKOTÁS. AZ ELMŰLT 17 ÉSZTENDŐBEN MILLIÓKNAK ADOTT INSPIRÁCIÓT AZZAL, HOGY MEGNYITOTTA EGY KÉPZELETBELI VILÁG KAPUIT





Amikor a barna maci ki-be szaladgál a barlangjából



GYŰJTŐKNEK

A játék több speciális kiszerelesben is megjelenik. A Limited Edition a játék soundtrackjét fogja tartalmazni CD-n, emellett pótlót, posztert és képeslapot is. Az igazán izgalmas a PC-s, speciális egyedi kiadás lesz, gyönyörű fadobozzal, nagy térképpel és Skyrim-függővel.

Költői kép: ágaskodj, táltos!

Köszöntlek újra, Tamriel, hegyeid, rétjeid, fekete odúid beveszem

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

HÁLÁS MELŐ LEHET, HA AZ EMBERNEK AZ A DOLGA, HOGY MÁ-SOKNAK ÖRÖMET OKOZZON.

Amikor az ideai Quakeconon a Tim Howard melletti orbitális kivetítőn, Jeremy Soule megindító zenéjével aláfestve megjelentek a *Skyrim* első képkockái, előtűnt a gyönyörűen megfestett táj és a közönség először megpillantotta a karakter végtelenül kidolgozott alakját, nos, akkor értettem meg, mit is jelent ez. Elképesztő erejű, szinte kezelhetetlenül nagy szeretet áradt a közönség felől, Howard hőisének minden mozdulatát óriási ujjongás kísérte, üdvrivalgás, éljenzés és taps. A műfaj kedvelőinek az ilyen pillanatok legalább akkora érzelmi katarzist jelentenek, mint a kedvenc filmünk utolsó képkockáit látván elmorzsolni egy könnycseppent a mozi kényelmes fotelében, vagy egy szurkolónak látni imádott csapata gólját egy izgalmas szezon utolsó felvonásában. Az *Elder Scrolls* csodálatos alkotás. Az elmúlt 17 esztendőben millióknak adott inspirációt azzal, hogy megnyitotta egy képzeletbeli világ kapuit. A sorozat ma is kérelhetetlenül építi be magát a XXI. század kultúrtörténetébe, sikere pedig nem csupán a brand ázsíóját szol-

gálja, de a videójáték műfajának általános respektjét is. Hálával tartozunk neki. Két hónap múlva érkezik az év szerepjátéka.

AZ ÉSZAKI NÖRDÖK

Az *Oblivion* története óta két évszázad telt el. Kétszáz esztendő volt tanúja annak, miként üresedik meg a birodalom uralkodójának trónja, hogy ennek nyomán miként indul újra terjeszkedésnek az elnépesség élettere, és széled szét az egykoron nagy tiszteletnek örvendő és a földrészt életében igen fontos szerepet betöltött Blade rend. Mostani játékunk helyszíne, *Skyrim* Tamriel legészakibb régiója, és egyben a legrégebbi azok közül, amelyeket az Atmorából érkezett telepések annak idején benépesítettek. Mivel több emberöltő is eltelt legutóbbi históriánk óta, a szereplők között nem nagyon találunk majd ismerős neveket (ami persze nem akkora baj, mert a Mehrunes Dagon és a Mankar Camoran egyébként is úgy hangzott, mint ha zimbabwei istenségek keresztnévének anagrammájából keverte volna őket maga Uwe Boll). A vidék komor, rideg és hideg, lakói pedig harciasságuk és arroganciájuk miatt messze földön híresek. Nem csoda hát,

ha röviddel királyuk halála után polgárháború tör ki a területük szuverenitása miatt. A nord népesség egyik csoportja a Birodalomtól való teljes elszakadást óhajtja és teljes önállóságot, míg mások Tamriel biztonságát nyújtó egysége mellett törnek lándzsát. Szegény embert a prófécia is húzza alapon, mindennek tetejében a régi tekercek is erre a viharos időszakra jóslták meg Alduin, a pusztítás ősi nord istenének visszatérését, sárkányokból álló haveri köre élén. Ezekben a vidám hónapokban érkezik el a perc, hogy valahol a kontinensen, egy börtön mélyén sínylő figura arra ébred: ő mi vagyunk.

BÖRTÖNTETKŐ

Teljesen váratlan módon tehát a síttról kerül ki a *Skyrim* főhőse, csakúgy, mint az *Elder Scrolls* játékfolyam régebbi vitézei már mennyi alkalommal. Az úgy kellemetlenebbik része, hogy emberünk illegális határátlépés miatt ül, és éppen kivégzésére vár (bizonyára a kedvezőbb munkabérek miatt próbálkozott ilyesmivel, platós teherautón, bajszos embercsempészek segítségével). A főszereplő természetesen nem akármilyen figura,



INFO

Kiadó: **Bethesda Softworks**
Fejlesztő: **Bethesda Game Studios**
Platformok:
PC, Xbox 360, PS3
Röviden FPS- és TPS-nézetből is játszható, nyílt játéktérű RPG, az *Elder Scrolls* univerzum játékfolyamának 5. epizódja.

Előzetes

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Az még rendben, hogy a csontváz egyben maradjon, de hogy a rákban ült ekkorát?!

FAJOK



ARGONIAN

Főként Black Marsh-t lakja a hüllőfejű nép, tagjai specialitása a víz alatti légzés, továbbá a mérgekkel és betegségekkel szembeni ellenállás.



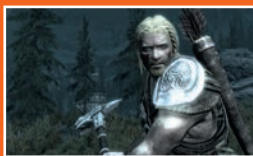
DARK ELF

A dunmerek Morrowindben élnek; szürkés bőrük, piros szemük félelmet ébreszt az ellenségekben. A kard mellett a pusztító mágiával is ügyesen bánnak.



KHAJIT

Már az elfek érkezése előtt ezek a macskafejű humanoidok lakták Tamrielt, akik egyéb tulajdonságaik mellett ügyességükkel emelkednek ki.



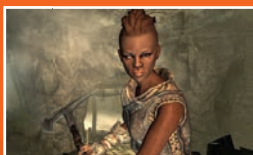
NORD

Skyrim lakói, az első emberek, akik Tamrielben éltek. Rendkívül jól bírják a hideget, kiváló harcosok, de más fajokkal szemben arrogánsak.



ORC

Tamriel lakói csak hosszú és fájdalmas küzdelem után fogadták el az orkokat, akik már a birodalmi testőrségnek is megbecsült katonái.



REDGUARD

Hammerfellből származnak ezek a nagy termetű, sötét bőrű népek, akiknek harci tudása a sötét elfekéhez fogható. A mágiát elítélik.



WOOD ELF

Tamriel legjobb íjásza a valenwoodi erdei elfek. Sorából a földrészt kiemelkedő kémei, tolvajai és ügynökei kerülnek ki.



ő egy Dovahkiin, vagyis „sárkányszülőlt”, aki lelkében maga is a pikkelyesekhez hasonul, vagyis a sors Alduin megsemmisítésére rendelte. Az ötödik rész, játékménetében – egyébként nagyon helyesen – elődje, az *Oblivion* által kitaposott úton halad előre, és amint közelünk a megjelenés felé, egyre nyilvánvalóbbá válik, mekkora lépésekben teszi mindezt.

Kezdjük az alapoktól: a kiindulópont értelemszerűen az elképesztő méretű, szabadon bejárható terület, öt hatalmas várossal, számos faluval, több mint 150 barlanggal és elképesztő mennyiségű küldetéssel. A legutóbbi epizódokhoz hasonlóan belső és külső nézetből is irányíthatjuk a figurát, a szédületes távolságokat pedig lóval és teleportkapukon leszünk képesek megtenni. A harcok során mágia és acél egyaránt fegyverünk lesz, bámulatos mennyiségű tárgyat zsákmányolhatunk, számosat pedig mi magunk állíthatunk elő. Most pedig nézzünk, mitől válik mindez igazán különlegessé a *Skyrim*ben.

FEJLŐDJ, HARCOLJ!

A játék elveti a karakteralkotás hagyományos alapját képező kasztrendszer, megnyitva az utat a játékos előtt szinte bármilyen képesség elsajátítása felé, a szóban forgó személy ízlésétől függően. A fejlesztőktől megszokott, in medias res startnak köszönhetően még a karakterünk előtörténetével sem kell különösebben foglalkoznunk, induláskor

kizárólag a faj, a nem és a külső megjelenés kieszelése a feladat. Ettől a pillanattól kezdve a fejlődésünk organikusán zajlik annak függvényében, hogy miként cselekszünk és milyen harcmódot részesítünk előnyben, ha úgy hozzá a szükség. Amennyiben kardozni szeretünk, akkor a tudásunk abban javul, ha varázsolni, akkor abban, és lényegében a karakterünk szintlépése is ezen képességeink fejlődéséhez van kötve. Így haladunk előre a szuperhősség felé vezető úton, és minden lépcsőfoknál egy perket is választhatunk azon talentum kapcsán, ami a szintlépést eredményezte. Vagyis amennyiben íjászkodással és a mágia egy bizonyos típusának tökélyre fejlesztésével óhajtjuk leigázni a világot, akkor eme jártasságokhoz szerezhetjük meg például az időlassítás vagy az extra erejű tűzlabdavetés cífra tudományát. A képzettségfát egy igen bátor ötlettel vezérelve tulajdonképpen az égre rajzolták különleges csillagképek formájában, ami sajátos vizuális orgiát varázsol elénk minden alkalommal, ha ezt a menüpontot választjuk. Elsőre igen furának tűnik a dolog, számomra már öncélúan dizájnos, de átlátható és kétségtelenül hangulatos megoldás. Varázslatból igen sok akad, bár az eddig ismertek nem jelentenek különösebb meglepetést a műfajban járatos olvasóink számára. Támadó, óvó, támogató és területre ható mágia egyaránt várható, izgalmasabbak azonban a sár-





KEMÉNY MENET

Craig Lafferty vezető producer szerint csak a főküldetés végigjátszása 30 óra tiszta játékidőt emészt fel, de valamennyi mellék-küldetéssel együtt a *Skyrim* kivégzése akár 200–300 órát is igénybe vehet. A chipset és az üdítőt tessék már most beszájzolni.



HA MÁR OTT JÁRNAK, AKKOR RÁKÖHÉCSSEL-NEK EGY-EGY PLÁZA MÉRETŰ LÁNGCSÓVÁT A NÁDFEDELÉS HÁZIKÓKRA

kányszavak, amelyek elsajátítására különleges, „dragonborn” mi voltunk tesz alkalmas-sá. Ezek megszerzéséhez sajnos nem lesz elég egy rakás villámcsapást és tűzlabdát eldobálni, a segítségükkel viszont olyan praktikákhoz jutunk hozzá, mint az idő lelassítása, vagy az ellenség levegőbe repítése. A sárkányki-áltás mágija voltaképpen az ősi faj nyelv-nek használatát jelenti, vagyis elvben minden ilyen típusú varázsigé szó szerinti jelentés-sel is bír. A tűzhányás alighanem valami „El-takarodsz!”, az időlassítás pedig „RotFLMAO” akar lenni sárkányul. Az eddigi információk szerint legfeljebb ötven szintet léphetünk a hősünkkel, de a progressziókn ezután is foly-tatódhat, csak éppen jelentősen lassabb tem-póban. Ennek következtében elméletileg mód van akár minden skill feltornászására az elér-hető legmagasabb (100) pontig, de az telje-sen kizárt, hogy az összes perket, tehát a fő-képességekhez tartozó minden trükköt elsajá-títsunk egyetlen karakterrel.

KÉZ A GÉZBEN

Mint a legtöbb embernek, nekünk is mindöss-ze kettő darab kezünk van, ami nagyban kor-látazza az egyidejűleg használható fegyverek számát, sőt, a varázslatokét is. A *Skyrim*ben

teljes mértékben mi szabhatjuk meg, hogy melyik kezünket miképpen használjuk, va-gyis azzal varázsolunk, kardozunk, pajzso-zunk, jelbeszélünk, amelyikkel csak szeret-nénk (vagy akár mindkettővel egyszerre). Kontrollerelemmel játszva mindkét joy egy-egy ka-runkat vezérli majd, így némileg a *Fight Night* játékokhoz hasonlóan a stick mozgása fog-ja meghatározni, hogy melyik fegyverrel, mi-lyen vívómozdulatokat teszünk éppen. Ha bal-kezesek vagyunk, át is vehetjük a pajzsot a jobb kézbe, a kontrollerelem bal oldali érzékelőjé-vel suhogtatva a pengét. A kombinációk meg-számlálhatatlanok. Harcolhatunk barbárként kétkéz-es pallossal, bajvívóként dupla pengé-vel, vagy kalapos mágusként varázslattal az egyik, bottal a másik marokban. Sőt, arra is mód van, hogy a kedvenc tűzlabda vagy vil-lámcsapás tudományunkat aktiváljuk mindkét kezünkben, így kölcsönözve a mágikus prak-tikáinknak még nagyobb erőt. Megjegyzem, hogy a csetepaték animációja és a kivégzé-sek is aszerint változnak majd, hogy melyik kezünkben milyen szerszámot tartunk éppen. Egy kardot és egy buzogányt forgatva érte-lemszerűen másként döf az ember, mintha egy szabályt szorongat az egyik, egy kéken iz-zó villámgyömböt pedig a másik tenyerében.

FEGYVER-BEI

Rendeteg fegyver lesz majd, de ezeknek – szokás szerint – csak egy részüket ruházzák fel különleges, mágikus hatalommal. Újdonság viszont, hogy bizonyos eszközöknek olyan, rejtett tulajdonságaik is lesznek, amelyek kizárólag akkor derülnek ki, ha használjuk is őket.

LELKES KÖZÖNSÉG

A kalandoknak keretet adó világ lélegzik, a vá-rosok és falvak népessége egy ígéretes prog-ramozói megoldásnak hála szinte teljesen önálló életet él. Mindenki teszi a dolgát, se-rénykedik a malomnál, a fűrésztelepen, sűrög az állatok körül vagy a földeken, míg a gye-rekek játszanak vagy bent a házban tolják a *Battlefield 3*-at 64 fős multiban. A települé-sekről eltűntek a bizonytalanul tébláboló nap-lópók, sőt, az autentikus milió megteremté-se érdekében még a HUD is szinte teljes egé-szében megszűnik. A fontosabb infók, mint az életereő vagy a mana csupán a menü gomb megnyomásával tárulnak fel, vagy akkor, ha valamelyiknek már nagyon híján vagyunk.

A képernyőn csak mi leszünk és *Skyrim* magá-val ragadó vidékei. A legfontosabb mégis az, hogy a régió életét szinte minden egyes tet-tünkkel alapvetően befolyásolhatunk.

A közösség reagál rá, ha bizonyos küldeté-seket sikeresen teljesítünk, ha meggyilkolunk valakit a városban, vagy ha egyszerűen be-állunk favágónak, ezzel segítve a helyi me-zőgazdaságot. A játék minden lépésünket fi-gyeli majd, mindig a megfelelő mértékben és irányba alakítva ezzel a terület szociális cap-solatrendszerét és gazdálkodását. Ameny-nyiben úgy tartja kedvünk, besegíthetünk

Előzetes

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM



Most vegyen pókot! Nagyobb! Szörösebb! Olcsóbb!

a bányában, a kovácsnál, a favágóknál vagy éppen Conan, a barbár módjára főzőcskézhetünk a konyhán tárkonyos csirkeragut hagymával, sok szafftal. Úgy kell ezt elképzelni, mint a folyó közepén átsuhanó motorcsónakot, amelynek hullámai a jármű méretétől és sebességétől függően eltérő intenzitással verdesik a part menti kavicsokat. Sokszor nem is realizáljuk majd, hogy a világban zajló események a mi cselekvéseink, vagy éppen a tétlenségünk következményei. Bizonyos küldetések teljesítésével, kisebb-nagyobb feladatok végrehajtásával például módosulhat a helyben előállított termények mennyisége, ezzel inflálódhat vagy deflálódhat az áruk, hatást gyakorolva az adott régió életminőségére is. Sejthető, hogy ha ilyenén

ÉLETHŰ

A társadalom minden tagja rendelkezik majd egyfajta programozott „élettel”, amely meghatározza a cselekvéseit. Elvileg, ha egy mellékszereplő beszélgetéseit kihallgatva megtudjuk, hogy általában mikor jár munkába, akár meglátogathatjuk a házat is, illetéktelen látogatás céljából. De az nem szép dolog.

módon tartósan kiszúrunk egy-egy környék lakóival, rögtön buktuk a diszpolgári címet. Az még nem bizonyos, hogy pontosan milyen mértékben lehet majd beavatkozni a fentiekkel Tamriel sorsába, de Howard egy szemléletes példával illusztrálta az ebben a „közösségi MI-ben” rejlő lehetőségeket (sok-sok hónappal ezelőtt egyszer már leírtam ezt a példát a *Skyrim* kapcsán, de a mechanizmus oly kedvemre való, hogy az újonnan érkezettek kedvéért most újfent elmesélem). Tehát tegyük fel, hogy a macskaköves úton bandukolva elhajtunk egy kardot, ami már feleslegesen foglalja a helyet a batyuban. Ilyen esetekben a tárgy minden más játékban eltűnik, mintha soha nem is lett volna, vagy jobb esetben a földre hullik és csak fél óra elmúltával szippantja fel a memóriaigényt. Nem így a *Skyrim*ben. A játék ugyanis követi a szerszám sorsát, és ha egy velünk kapcsolatban álló illető, aki tudja, hogy az a mi birtokunkban volt, megtalálja, döntés elé áll. Ha kedvel minket és éppen összetalálkozunk vele, visszaadja. Ha nem szimpatizál velünk, akkor csak szimplán elveszi, de az sem kizárt, hogy egy haramia lel rá a fegyverre, aki nem restell majd alkalomadtán a saját pengéjével fültövön szűrni minket. A reputációnk és az egyes illetőkkel való kapcsolatunk jelentősége olyanira nagy, hogy számos küldetés létezéséről egyszerűen nem is szerzünk tudomást, ha

nem rokonszenvez velünk kellő mértékben a megfelelő ember (vagy ami még rosszabb, tudunk rólu, csak nem bízzák azokat ránk). Hiába járjuk a környék kocsmáit egy-egy jó tippért vagy infóért, ha két nappal korábban pofán vágunk valakit, akit az ivócimborái igencsak kedvelnek.

SÜSÜ, AZ EGYFEJŰ

Skyrim ritkán lakott tartomány, a településeket óriási, kietlen területek választják el egymástól, noha a városok egyébként nagyobbak a Cyrodillban megszokottnál. A számos kisebb lélekszámú falu mellett öt nagyobb városban barangolhatunk, amelyek mindegyike különleges lesz valamilyen értelemben. Markarth Side például egy szépséges, sziklás hegyvidéken fekszik, épületei pedig néhol kőbe vajt barlangházak, néhol pedig a hegyek ormán egyensúlyozó bámulatos kastélyok. Lesz kikötőváros és lesz olyan is, aminek architektúráját a Bosmer elf építészeti formavilága határozza meg. Az ökonomia, amely a falusi és városi közösségek viselkedésének logikáját jellemzi, a természetben is tetten érhető. Símán találkozunk majd a réteken mamutot üldöző és elfogyasztó farkasfalkával, vagy éppen egy csapat óriással, akik a téli lakhelyük felé vándorolnak, jelenlétüktől egyáltalán nem zavartatva magukat – egészen addig, amíg nem kezdünk el velük kötözködni. A *Skyrim* folyamatosan követi majd azt is, hogy mely vidékeken miféle élőlényekkel futottunk már össze, és ha például nem láttunk még barnamedvét ott, ahol az ökoszisztéma ezt indokolná, fokozott eséllyel vág hozzánk egyet-egyet a gép. Tamrielen töltött mindennapjainkat azonban ennél jobban befolyásolja az a tény, hogy az egyes régiókban felbukkanó szörnyetegeket a gép a karakterünk erejéhez igazítja, majd fixálja is ezen a szinten. Vagyis ha Stonehill környékén bemelegünk egy barlangba óriáspókokkal viaskodni a játék elején, ugyanazokat az ízeltlábúakat találjuk majd ott hetekkel később is, attól függetlenül, hogy a hősünk mennyivel tud már gyorsabban suhogtatni a kardjával. A régi koncepció, ami mindig az aktuális képességeinknek megfelelően egyensúlyozta a gonosztevők



A sárkánytámadásban az a gáz, hogy utánuk már fosztogatni sem érdemes



SOKSZÍNŰ KARAKTEREK



Az új játékmotor lehetőséget nyújtott a készítőknél arra, hogy bonyolultabb és hitelesebb vonásokat rajzoljanak minden karakter-arcára. Ennek okán mind az emberek, mind az egyéb fajok esetén sokszínűbb és hitelesebb megjelenésre van kilátás.

Duncan

erejét, szerintem eleve hibás volt. Egyrészt a gondolat, hogy a goblinok ölési potenciálja folyamatosan ide-oda változik a mi aktuális tudásunkhoz igazítva, érthető okokból tök életszerűtlen, másrészt pedig ez idegesítően megnehezítette a játékos dolgát magasabb szinteken. Az új rendszer jobb lesz. Ahogy az *Oblivion*-ban a látszólag véletlenszerűen megnyíló démoni térkapuk, úgy a *Skyrim*-ben a pusztítás istenének eljövételét jelző hatalmas sárkányok felbukkanása jelenti a fő veszélyt a békés népek-re. Ők olykor-olykor falvakat és városokat látogatnak meg, és ha már ott járnak, akkor ráköhécselnek egy-egy pláza méretű lángcsóvát a nádfedelees házikókra. A kalandjaink során tehát találkozhatunk olyan helységekkel, ahol ezek a jószágok marandó károsodást okoztak, vagy ha a bűncselekmény elkövetése éppen folyamatban van, magunkat szolgálatba helyezve elejét is vehetjük a tragédiáknak. A sárkányokkal folytatott küzdelem igen látványos lesz, aminek okát nyilván a hatalmasra nőtt állatokban kell keresni. Repkednek, tüzet fújnak és hatalmas port felverve néha a földre huppannak, hogy óriásira nőtt szárnyaikkal meglegyintsenek minket vadul. Kivitelezésében gyönyörű, bár nem nagyon értem, hogy miért nem ragadnak meg inkább minket a karmaikkal, és vetnek le olyan 800 méteres magasságból, hátha esik valami bajunk...

ORMOK, LANKÁK, LIGETEK

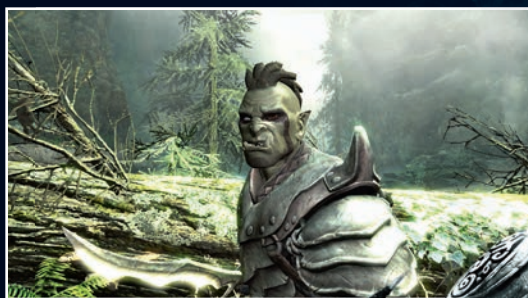
Amit talán mondanom sem kell, hogy a fentieket páratlan tehetséggel varrták gyönyörű köntösbe a Bethesda-nál, és bár

sok marketingdumát hallottam már fejlesztőktől arról, hogyan fognak a pompás grafikával szinte kézen fogva átvezetni bennünket a képzelet birodalmába, Todd Howardnak most tényleg hiszek. Először aggódtam, amikor megtudtam, hogy a sorozat következő epizódja a hó és jég birodalmába kalauzol, lévén, hogy a fakó színviláguk miatt minden játékban a havas pályákat gyűlölöm a legjobban. A *Skyrim* azonban kellően változatos lesz, élvezetesen turmixolva össze a zöldellő tájak mádárcsicsergős atmoszféráját a végtelenségig tűnő mezők tücsökciripelésével és a zord hegyek tövét borító fenyőfák hófedte erdejének látványával. Az élmény megteremtéséhez a fejlesztők újraírták a grafikus motort, ami nemcsak a táj, hanem az arcok és a gesztusok megrajzolásában is hatalmas előrelépést jelent. Nem kell persze *L.A. Noire*-szintű mimikára számítani, de az *Oblivion* viaszfiguráihoz képest igazi felüdülés lesz a játék NPC-ivel társalogni. A szociális élet élményének fokozása végett ráadásul kipusztították azt a borzasztóan illúzióromboló, statikus kameralézetet is, ami néha unalmasabbá tette a dialógusokat, mint egy peronoszpóráról folyó diskurzus hajnali ötkor a gazdatévé. Ezentúl az eszmecsérek közepette ugyanúgy nézelődhetünk és bóklászhatunk a partnerünk közelében, mint ahogy a valóságban tenénk, és ő sem szakítja meg szükségszerűen a cselekvést amiatt, hogy vendége akadt. Miközben a boltos mesél valamiről, nyugodtan nézegethetjük a portékáját, sétálhatunk az üzletében, mi több, vérbeli tapló módjára akár

köszönés nélkül is elsétálhatunk a mondat közepén. A játékban egyébként nem csupán az arcok aprólékos kidolgozottságában, hanem szinte minden más téren tetten érhető lesz a zavarba ejtő grafikai alaposság. Valamennyi megtalált vagy megvásárolt eszközt tanulmányozhatunk, körbeforgathatjuk, sőt rájuk is közelíthetünk. A könyveket a táskánkból előhúva szinte úgy lapozgathatjuk, mintha egy e-bookot tartanánk a kezünkben. A ruházat régióként jellegzetesen változik, sőt a nord népek egyes klánjai eltérő színű és szabású öltözékben jelennek meg.

ALIG VÁRÁS

A *Skyrim* nagyszerű dolog lesz, kétség sem fér a sikeréhez. Számonra csupán a fizikai motor finomhangolása a kérdéses pont a játék minőségét illetően, ugyanis az eddig nyilvánosságra került videók alapján olybá tűnik, ebben szinte tökéletesen az *Oblivion*-ra épül majd. A testek továbbra is túl „könyvűnek” bizonyulnak, egy-egy becsapódó nyílvessző vagy végzetes kardcsapás hatására métereket képesek repülni vagy a földön csuszni. Az animációk is furcsák kissé, a banditák és a ránk támadó farkasok például néha rondán korcsolyáznak a tájon, és az effektus aligha tudható be az északi vidék kellemetlen jégtakarójának. Persze ezek az apró hibák, még ha benne is maradnak a végleges verzióban, nem fogják megölni a játékélményt, de ennyi év után illendő lenne orvosolni őket. Videokártyákat beizzítani, kontrollereket lepucolni: hamarosan kezdődik a móka.



**A KÉPZETTSÉGFÁT EGY IGEN BÁTOR ÖTLETTŐL VEZÉRELVE TULAJDONKÉP-
PEN AZ ÉGRE RAJZOLTÁK**



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/the-elder-scrolls-v-skyrim

Előzetes
BORDERLANDS 2



Az első is jó volt - de sokat fejlődtünk!

BORDERLAN



IMÁDTUK A BORDERLANDS ELŐSŐ RÉSZÉT. Mazurral olyan szinten rácuppantunk, hogy évekkal a megjelenés után is elöszedtük és képesek voltunk csak azért újra felgyúrni a karaktereinket, hogy egy közös ismerősünkkel együtt tolhassunk annyi ólmot az ellenfelekbe, hogy egy kisebb bolygót fel tudnánk építeni belőle. A Gearbox rettentő jól ráérezett, hogy a *Diablo*-szerű lootrendszer és az esztelen FPS-öldöklés párosítható, így elég addiktív játékot hoztak létre. Noha a játékosok nagy része nem többjátékos módban, egymást segítve rodeózott végig Pandora buckáin, hanem egyjátékos módban, mégis sokan tettek úgy, mint mi és szedték elő újra a játékot, mert mindenhol az folyt, hogy mennyire ütős is lett az első rész, ha nem egymagunkban kell bölklásznunk. Az volt az egyetlen bajunk mazurral, hogy minden barna színben játszott, azaz hiába volt szuperjő a zene, hiába töltöt-

tünk fejenként negyven óra közeli időtartamot a játékban (kiegészítők nélkül), a végén már, ha megláttunk egy sportszeletet, vagy mazur elment kávézni, a konyhából is behallatszott az üvöltése, hogy *omg, ez is barna!*

Na, most legalább lesz rózsaszín

szín cumó is. Többek között persze, szerencsére, hiszen még nem tudni túl sokat a játékról, viszont, amit igen, azt most ti is megtudjátok és akkor mindenkinek szuperjő lesz.

ÚJRA ITT VANI

Körülbelül az a helyzet, hogy a Gearbox rájött, hogy nemigen akart csökkenni



INFO

Kiadó: **2k Games**
Fejlesztő: **Gearbox Software**
Platformok: **X360, PS3, PC**
Röviden Visszatér a fejetlen öldöklés és a rendkívül szórakoztató, mindent széthentelős FPS, amelyben legfeljebb három barátunkkal mehetünk elmosogatni a szennyest.
Megjelenés 2013.



GRAFIKAI UPGRADE

A rengeteg grafikai reszelés és a játékmotor fejlesztése persze a játékosoknak a legjobb, azaz kevesebb röccenést (az első részben sajnos sokszor előfordult, hogy nagyobb hentelek középette, többjátékos módban 60 fps alá esett a teljesítmény) és még látványosabb effekteket, robbanásokat, miegyebet láthatunk. Elsősorban úgyis az lesz a leginkább feltűnő, hogy az egész grafikai dizájn sokkal egységesebb, mint az első részben – a látottak alapján a két játék valóban ég és föld távolságban van egymástól. Nagyon reméljük, hogy a Gearbox nem szúrja el, és a legfontosabb tanulságot a többi csapat is levonja: a jó kooperatív élmény az egébe emelhet egy játékot.

DS 2

az évek során a *Borderlands*-eladási száma, azaz már rég elfelejtették volna az egészet, ha nem hozta volna be Micike mindig a következő adag eladási listát, hogy hát az van főnök, hogy a *Borderlandset* még mindig viszik, elsősorban a kooperatív játékmód miatt. Most a *Duke Nukem Forever*t véletlenül sem keverném a cikkbe, lévén az maximum pár hétig szerepelhetett az eladásiak között, hisz annyira gyengusz volt, de ezt tudjuk, ez nem hír-értékű. Az viszont igen, hogy most, hogy újra van egy raklap programozó, meg grafikus,

aki foglalkozhat a saját fejlesztésű játékkal, megmutathatja a cég, hogy mitől döglök a scag. Az új kasztok egyike az a nagydarab srác lesz, aki két lőfegyverrel is képes rendre oktatni a rakoncátlanul masirozó ellenfeleket. Biztosak vagyunk benne, hogy a szírné kaszt-nak is lesz még egy női megfelelője, így nem kell mindig azon veszekednie a Lara Crofthoz és az ő tomporához szokott játékosoknak, hogy ki legyen a csajjal. (Szerencsére a mi esetünkben a *Borderlands* első részénél nem volt gond, mazur értelemszerűen a nagydarab lövész választotta, ZsSz barátunk a mada-ras szikár mesterlövész arcot, én meg persze a csajt, mert hát nehogymár ne...) Szóval lesz több új kaszt, természetesen saját speciális képességekkel, értelemszerűen megmarad a fejlődési fa is, csak átrajzolják, úgyhogy pont azok a dolgok térnek vissza, csak erőteljesebben és még terjedősebben, amiket az első részben megszerettünk. Még több modifikáció, még

több fegyver, hajaj, alig győzzük majd tekergetni a játékautomatákat (a vásárlóléhelyek kólaautomata-szerű dobozait hívja a szakzsargon játékautomatáknak a *Borderlands* világában), hátha valamelyikben ott lesz a *csodafegyver*, amire mindig csak mazur várt, de sohasem jött el, így úgy öltük le a főellenfelet, hogy még mindig a kispisztollyal rohangált, lévén nem voltak számára elég jók az új fegyverek.

Persze nemcsak fegyverből lesz több, hanem bejárható területekből is, sőt, ha látunk valahol egy placcot, amit az első részben esetleg csak háttérzajnak hittünk, akkor a folytatásban már biztos, hogy oda lehet jutni valahogy. Aprópó, közlekedés! Újra visszatérnek a homokfutók, viszont ezúttal már négyen is beleülhetnek, plusz nem áll meg majd minden egyes bucka miatt, így az irányítás sem lesz olyan hajtépő. Ez mindenképpen jó dolog!

A mesterséges intelligenciára ugyan nem lehetett sok panasz (eleinte) az első részben, ám a sokadik óra után már meglehetősen kiszámíthatók voltak az ellenfelek. Ez olyanféle buta mozdulatokban nyilvánult meg, mint amikor egy-

INFOBOX

Minden bizonnyal megint dúskálni fog az egész játék tesztoszteronban, azaz nemcsak panelház méretű ellenfelekre lehet számítani, hanem a választható karakterek is megfelelően combosak lesznek, sok speciális tulajdonsággal.

” A BORDERLANDS 2 MINIMUM FÉNYÉVEKKEL JAVÍT AZ ELSŐ RÉSZEN – PEDIG AZ IS ÖRÖK KEDVENCÜNK MARAD

Előzetes

BORDERLANDS 2

SZERVEZKEDÜNK?!

Immáron egymást is tudják majd támogatni az ellenfelek, azaz a gyógyítástól kezdve egyéb nyálánkságokon át próbálnak életben maradni társaikkal, persze esélytelenül, mert bárkit lenyomunk.

CÉLOZGATUNK

A fegyverek gyártói ezúttal már adott kategóriákat jelentenek; a finomféle távcsöves gépkarabélyt speciálisan más gyártja majd, mint ugyanezt eldobható kiserelésben.

RONDA, DE OKOS

A legkülönfélébb mutánsok jönnek majd (nem csak libasorban), fejlesztett intelligenciával, hogy nehezebb dolgunk legyen.

NEM KELL MEGJEDNI, NEM CSINÁLNAK TEÁZÓS-BESZÉLGETŐS KALANDJÁTÉKOT KEDVENC LÖVÖLDÖZŐS ŐRÜLETÜNKBŐL



egy magasabb területre visszahúzódnak és nem tudtak a játékosok után menni. Sokszor az erőfőlnyűk (mennységben) kárpótolta butaságukat, de alapvetően szerintem az első részt senki nem nevezné nehéz játéknak, így a Gearbox fogadkozik, hogy most másként lesz és a Halo állítólagos szuperintelligens csapatmozgásai itt is visszaköszönnek majd. Persze csak elvben, hiszen a Gearboxnak köze sincs a Haloéhoz, de ha már valami hasonló MI-t összehoznak, akkor aztán mindenkinek elkezdi majd izzadni a tempora (a miénk meg főleg), mert már nemcsak annyi lesz az összjáték, hogy mazur folyton engem lő a gyógyító lövedékeivel, hogy ne haljak meg elől a zombitömegben, mert én meg mindig felgyűjtöm magam a robbanós golyók miatt, míg ZsSz va-

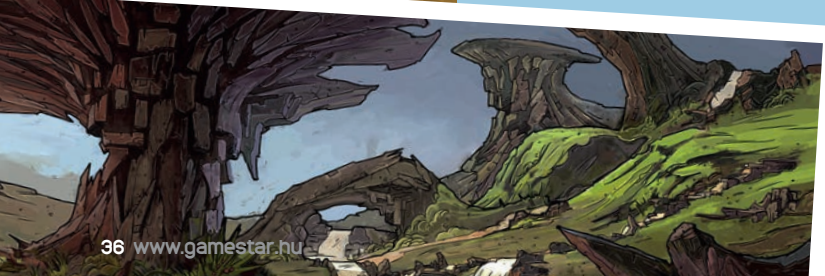


lahol corpehumpolja és lootolja a hullákat a pálya másik végén.

NYÜZSGŐ NPC-K

Be kell valljam, a Gearbox marketingesei mindig szimpatikusak voltak, mert sohasem kertetek. Ha kellett, káromkodtak, illetve mindig megmondták a tutit, mint a Borderlands 2-nél is. Mikor állít egy cég olyat, hogy „Mindig szerettünk volna robotokat, akik játékban a Holdról törté-

nő inváziót terveznek”? Na ugye! Egy a lényeg, annyi ellenfél lesz, hogy térdig fogunk gázolni a hullákban, de az egész olyan kedvesen „cuki” módon, rajzfilmesen tálalják, hogy végig fogjuk röhögni az egészét. Az első részben sajnos kevés vicces pillanat volt, viszont amikor mégis, akkor eldobtuk a kontrollert is, oly nagyon folyt a könnyünk. A városok, amelyek eddig kihaltak voltak, most tele lesznek élettel, és az NPC-k,





AZTAMINDENIT, ADD CSAK SZÉPEN ODAI

Kétségtelen, hogy a fegyverek hajkurászása és tesztelgetése a legpoénosabb és leginkább vágyott része a játéknak. Nem ámitás, ezúttal is több tízezer variációt dobhat be a random generátor, szóval mindenki megtalálja majd a számára leginkább megfelelő csúzit. Előbb-utóbb.

akikhez eddig csak információért és küldetések felvétele/leadása miatt rohangáltunk, végre tán kicsit többet fognak mozogni és nem hárman lesznek egy településen, hanem többen. A fejlesztők akkora világot kreáltak az első résznél, hogy egyszerűen lehetetlennek tűnt megtölteni (ellenfélen kívül) bármivel. Most javítani próbálnak ezen, ami dicséretes, ugyanakkor nem kell megijedni, nem csínálnak hosszasan teázós, beszélgetős kalandjátékot kedvenc lövöldözős örületünkéből. (Mazur már most lökdös oldalról, hogy amíg egy játékban van interplanetáris nindza gyilokrobot, addig ő megveszi, akármilyen legyen az. Szóval ne beszéljék hülyeségeket, ez lesz a legkirályabb cucc, amikor megjelenik...)

MARAD A KÉPREGÉNYES JELLEG

A grafikáról is szót kell ejtenem, meg a hangokról: már a látottak és hallottak alapján is tudjuk, hogy ezúttal is Jesper Kyd felel a zenéért, ami heves pavlovi reflexeket indít be bárkinél, aki nem csak a szemével játszik. (A mondat végét ne olvassátok újra, mert rettentő féltreérthető...) A grafika is javult, sokszor azon vet-

tük észre magunkat, hogy meg-megállítva a játékot, azt hittük, koncepciórajzokat nézünk, pedig nem. Mind a HUD-ot, mind a fegyvereket, meg az egész világot annyira jól összegyúrták, hogy egy szavunk sem lehet a minőségre. Aki szereti a cel shaded grafikát és még nem játszott az első résszel, feltétlenül tegye meg a második megjelenése előtt. Remélhetőleg a tárgyhasználati rendszeren csiszolnak, bár ezzel kapcsolatban is hallottunk fogadkozást. Rém idegesítő volt, hogy nem lehetett minden jóféle fegyver nálunk, mert véges tárcapacitása volt a hátizsáknak (chől), plusz a fegyverek gyorsbillentyűit is csak kicsit kuszán kezelhettük, ha azonos típusú mordállal szerettünk volna igazságot osztani. Emellett még az is jó lenne, ha majd tele lenne lehetetlennek tűnő elérhető achievementtel a játék, meg jobban kivitelezett játékos-jatékos elleni harccal, mert a közel ötven óra örület így is garantálnak tünik... Hát még akkor, ha mindent kimaxolva meg lehetne szerelni egy nulla pontos „Borderlands 2 Master” öcsit.



Flatline



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/borderlands-2

Előzetes

DISHONORED



A becsülete az élete

DISHONORED

A BIOSHOCK SZÉRIA, VALAMINT AZ ELŐZŐ HÓNAPBAN BEMUTATOTT DEUS EX: HUMAN REVOLUTION SIKERE ARRANÉRT KÖVETKEZTETNI,

hogy mára kialakult az ún. intelligens shooterek több milliósra mondható rajongótáborra, akik többre vágnak, mint egy kutyaközséges, agyonszkriptelt céllövöldére, amit minden évben minimális változtatásokkal adnak ki újra. Izgalmas, fordulatos, akár általuk alakítható történetet akarnak hiteles, élő, lélegző világgal, szerepjátékos és/vagy lopakodós elemekkel. Minden jel szerint elérkezett számukra az aranykor, hiszen jövőre megkaparinthatják a *BioShock Infinite*-t, kis szerencsével pedig a *Thief 4*-et, és jelen írás tárgyát is.

TRIMUMVIRÁTUS

Amikor játékefejlesztő nagygúyuk dugják össze a fejüket a közös munka érdekében, abból rendszerint valami különleges születik. Történetünk

szereplői közül még senki sem emelkedett félisteni státuszba a játékosok és a szakma szemében, de múltjukban akadnak olyan kiválóságok, amelyek miatt feltétlenül érdemes nyomon követni, ha merényletet terveznek pénztárcánk ellen. A hármas vezetője Raphael Colantoni, az Arkane Studios alapítója és feje, akinek irányítása mellett olyan játékok születtek, mint az *Arx Fatalis* és a *Dark Messiah of Might and Magic*. Vezető dizájnereként csatlakozott hozzá az a Harvey Smith, aki a legendás Warren Spector alatt tanult és akinek a *Deus Ex*, valamint a *Thief* sorozatokkal szerzett tapasztalataiból sokat profitált a *Dishonored*. A triumvirátus harmadik tagja nem más, mint az a szófiái születésű Viktor Antonov, akit *City 17* és a Combine technológia megálmodójaként ismer a világ. Nem a véletlen műve tehát, hogy némelyik képet elnézve a *Half-Life 2* ugrik be az embernek. Ők hárman, no és több tucatnyi kollégájuk – akiknek felsorolásától inkább megkímelném magamat és benneteket is – már 2008 óta dolgoznak a *Dishonored*-en, ami magán viseli mindannyiuk kezének a lenyomatát, s olybá fogható fel, mint korábbi játékaik szintézise.

OLAJ A TŰZRE

Képzeld el egy világot, ahol az évet 13, egyenként 28 napos hónapra osztja a naptár, de meghatározatlan hosszúságú idő múlik el, mielőtt újraindulna az asztrológiai óra. A Mindenember egyházának feje határoz ennek pontos időtartamáról, aminek kihirdetésével kezdetét veszi a Fúga ünnepe. Ez alatt az időszak alatt az emberek kiereszthetik a bennük felgyülemlett feszültséget, s mivel hitvallásuk szerint ilyenkor az időn kívül léteznek, tetteik következményeit sem kell viselniük. Ha úgy hozza kedvük, elta-



INFO

Kiadó: Bethesda
Fejlesztő: Arkane Studios
Platformok: PC, PS3, X360
Röviden Akció és kaland saját szemszögből játszott keveréke szerepjátékos elemekkel, lopakodással és mágiával egy steampunk világban.
MEGJELENÉS
2012 vége
PEGI 18+



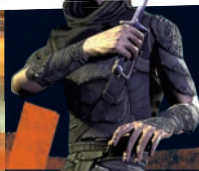
” HŐSÜNK TELEPORTÁLHAT, MEGÁLLÍTHATJA AZ IDŐT, PATKÁNYOKAT IDEZHET, SZELET TÁMASZTHAT, VALAMINT KÉPES ÉLŐLÉNYEKET MEGSZÁLLNI.

ÉPÍTÉSZEZET

Dunwall építészeti stílusát Viktor Antonov tervezte, akinek feltett szándéka volt a steampunk és a viktoriánus Anglia kliséinek elkerülése. Az általa teremtet stílusra a retrofuturisztikus jelző a legtalálóbb.

TALLBOY

A Tallboy névre keresztelt lépegetők valójában bálnaolaj hajtotta gólyalábak. A beszájzott órök a magasból jól átlátják a környéket, könnyebben szűrjék ki és érik utol hatalmasakat lépve a bűnözőket.



THIEF UTÁN SZABADON

Bár a lopakodás már korábban is felbukkant játékokban, az első saját szemszögű, célzottan a settenkedésre építő alkotás 1998 novemberében jelent meg *Thief: The Dark Project* néven. Későbbi harmadik részén Harvey Smith is dolgozott.

karíthatják végre az útból gyűlölt riválisukat, vagy ott, azzal, akkor és annyiszor csálhatják meg a hitvesüket, ahol, akivel, amikor és ahányszor csak akarják.

Izgalmasan hangzik, ugye? Pedig ez csupán egy aprócska darabja annak a kirakósnak, amit jövőre *Dishonored* címen ismerhetnek meg a játékosok.

A játék egyelőre név nélkül álló világában a civilizáció alapja a bálnaolaj, persze ne közhelyes tengeri emléőket képzeljétek el, hiszen számos uszonyuk, csápjaiuk, valamint gigantikus méretük révén inkább emlékeztetnek a régi idők tengerészei által mesélt rémtörténetek szereplőire. Mivel az olaj az első számú energiaforrás, ezért ipari méretekben vadásznak ezekre a teremtményekre. A bálnavadászhajók legénysége a kimúlt, vagy még szenvedő állatot egy leereszthető rámpára húzza, s azonnal nekilátnak az értékes anyag kinyerésének. Az állatok létszáma az utóbbi években érzékelhetően csökkenni kezdett a szigeteket övező vizeken, ami hosszabb távon az ipar, rajta keresztül a gazdaság és persze a civilizáció összeomlásához vezethet.

Arról a civilizációról van szó, ami egy nagyobb szigetcsoporthoz tartozik. Tyvia, a legészakibb földrészlet szinte egész évben vastag hótakaró alatt bujlik meg. Az élet kemény, akár a fagy, de meg is edzette az ottaniakat. Tőle keletre fekszik Morley, ahol az emberek legalább olyan melabúsak, mint az időjárás, az eső pedig gyakrabban esik, mint Thaiföldön monszun idején.

Délebbre található a legnagyobb jelentőségű sziget, Gristol a maga zöldellő erdeivel és dús legelőivel. Itt született meg a világ vezető válása, és ezen a földrészleten épült fel Dunwall, az ismert civilizáció politikai, gazdasági és szellemi központja. Még tovább hajózva déli irányba eljuthatunk a mediterrán éghajlatú Serkonosra. A négy sziget együttesen alkotja a Szigeteket, s bár mindegyik saját uralkodóval és viszonylagos autonómiával rendelkezik, a legfontosabb döntéseket a birodalmi kormány hozza meg, amely Dunwallban székel. Mindebből mi csak Dunwall városát, a Szigetek kormányzatának központját ismerjük meg közelebbről, ám úgy gondolom, nem azért fáradozott az Arkane Studios a világ felépítésével és szabályainak lefektetésével, hogy aztán

soha ne tárja azt teljes pompájában a játékosok elé. Vagy a megjelenést követő letölthető tartalmak, vagy pedig későbbi folytatás(ok) segítségével feltétlenül kirándulást tehetünk majd a főváros falain kívülre is. A Szigetektől keletre található feltérképezetlen kontinens például a maga őserdeivel és sivatagjaival, vad törzseivel és titkaival valóságos kincseshányává válhat a fejlesztők kezében. Ez viszont már túlságosan is a jövőbe vezetne, maradjunk inkább a jelen, s egyúttal Dunwall keretei között.

A várost a 17. századi London inspirálta, amihez később újabb és újabb ipariális, kicsit futurisztikus, steampunk rétegeket adtak hozzá. A túlszűfoltosság érzése, a Dickens regényeiben megjelenő nyomor remekül megfér a soha nem látott járművekkel, a gigantikus mechanikus szerkezetekkel és az elnyomó rezsim megfigyelőrendszerével. A főváros nyomasztó és fojtogató atmoszférája hibátlanul adja vissza az ügyes fűgónosz szerepét betöltő régens rémuralma nyomán kialakult közhangulatot. Mindenféle nyomorgó, betegeskedő civileket látunk, akik igyekeznek nem magukra vonni a városi őrég nagy létszámában járőröző tagjainak figyelmét, miközben a nemesség falakkal, testőrökkel és biztonsági rendszerekkel védett villákban hajszolja az élvezeteket.

S SZÓLT A HOLLÓ: „SOHA MÁRI!”

Mit tennél, ha igazságtalanul vádolnának gyilkossággal? Mene-külnél, harcolnál az igazadért,



PATKÁNYI BARÁT VAGY ELLENSÉG?

Mivel épp egy pestisjárvány kellős közepébe csöppenünk, rengeteg patkány rohangál a városban kisebb-nagyobb csoportokba verődve. A rágcsálók ránk is veszélyt jelentenek, ugyanakkor odacsalogathatjuk őket az ellenségeinkhez, ha felfordulást szeretnénk okozni.



MINDENFELÉ NYOMORGÓ, BETEGESKEDŐ CIVILEKET LÁTUNK, AKIK IGYEKEZNEK NEM MAGUKRA VONNI A VÁROSI ŐRSÉG NAGY LÉTSZÁMBAN JÁRŐRÖZŐ TAGJAINAK TEKINTETÉT, MIKÖZBEN A NEMESSÉG FALAKKAL, TESTŐRÖKKEL ÉS BIZTONSÁGI RENDSZEREKKEL VÉDETT VILLÁKBAN HAJSZOLJA AZ ÉLVEZETEKET

vagy beletörődne a megváltoztathatatlanba? Corvo, a néhai császárnő testőrparancsnokságának vezetője nem az a fajta, aki csak úgy feladja. Nem hajlandó elfogadni, hogy azok mondjanak ítéletet felette, akik besározták nevét, és lábbal tiportak a becsületén. Biztos helyre vonul, de nem menekül, helyette tervez, konspirál és kivár. Mindenkit utolér a végzet, kit így, kit úgy, Corvo pedig tesz róla, hogy azok, akik a saját bűnüket olvasták az ő fejére, a lehető leghamarabb találkozzanak teremtőjükkel. Amennyiben Corvo harcra kényszerül, szabályjával és egykezes számszerjével védi meg magát a *Dark Messiah of Might & Magic*-ben látott módon belső nézetből levezényelt összecsapásokban. Az még nem világos, hogy mennyire lesz brutális és zsigeri a küzdelem; abból kiindulva, hogy a különböző játékművészeket preferáló emberek igényeit egyformán ki akarják elégíteni a fejlesztők, el tudom képzelni, hogy nemcsak vérpermet tör elő egy-egy vágás és szü-

rás nyomán, hanem akár végtagok is elválhatnak a gazdájuktól. Harc közben – újfent az Arkane előző játékához hasonlóan – folyamatosan emelkedik Corvo adrenalin szintje, míg nem a telítettség állapotába érve elsópró erejű, részben mágikus támadásokat hajthat végre. Valaki elmésen megállapította évekkel ezelőtt, hogy nagyjából a *Doom* óta minden saját szemszögű akciójátékban találunk robbanó hordókat. Ez alól a *Dishonored* sem kivétel, ha tehát épp úgy adódik, hogy nem látunk más kiutat, ne legyünk restek a levegőbe röptetni a bálnaolajjal színültig töltött tárolókat, amelyeket nem találomra szórtak szét a városban, hanem különféle szerkezeteket látnak el energiával. Corvo képességei és lehetőségei azonban nem merülnek ki ennyiben, hiszen egy rejtélyes idegének köszönhetően szert tett egy másik világból származó álarcra, ami a játék világában meglehetősen ritkának számító mágikus képességekkel ruházta fel. Hősiünk teleportál-

hat, megállíthatja az időt, patkányokat idézhet (erre különösen érzékenyen reagál a lakosság, tekintve, hogy Dunwall populációjának felével végzett a történetünk ideje alatt tomboló pestis), szellet támaszthat, valamint képes élőlényeket megszállni – ráadásul ezeket még kombinálhatja is. Megteheti, hogy megvárja, amíg egy ör tüzet nem nyit rá, ekkor megállítja az időt, átveszi ellenfele teste felett az irányítást, a lövedék útjába sétál vele, majd újra kiengedi gátja mögül az idő folyamát. Corvo arzenáljában különféle trükkös kütyüket is találunk, mint például a pengéket szétrepítő aknát, amit rászerezhetünk egy megidézett patkányra, az állatot pedig beküldhetjük ellenségeink közé. A szállókéssel visszaküldhetünk egy gránátot feladójának, a teleportálást akár harc közben is használhatjuk, a lista pedig még hosszan folytatható. Egy biztos, lesz mivel kísérletezgetnünk, ha végre magunk is kipróbálhatjuk a játékot.



ANTON SOKOLOV

Ő tölti be a Természetfilozófiai Akadémia elnökének tisztét, s bár köztudottan iszákos, továbbá eretnek tanok híve, komoly hírnévre tett szert festőként, valamint udvari orvosként. Vajon köze van a császárnő halálához?



Aki nem rajong a feltűnésért, megpróbálhat észrevétlenül közlekedni, amiben az előbb taglalt képességeken túl olyan apróságok segítik, mint a leskelődés kulcslyukakon keresztül, vagy épp az NPC-k kizsebelése anélkül, hogy az bárkinek feltűnne.

Számos megoldás létezik minden helyzetre, és bármilyen módszert is alkalmazunk, készüljünk fel a következmények viselésére, mert...

KÁOSZ A LELKE MINDENNEK

A játék tervezésének kezdetén azt találta ki a csapat, hogy attól függetlenül, milyen eszközökkel érjük majd el a célunkat, a játéknak mindvégig szóra-kozhatóan kell maradnia, és nem érezhetjük azt, hogy épp keményen szankcionál csak azért, mert mi a nyílt sisakos küzdelmet szeretjük, nem pedig az árnyékok mélyén settenkedve azt figyelni, nehogy egy patkány visítása eláruljon, ha épp a farkára találnánk lépni.

Tetteink következményeit az Arkane Studios az ún. káoszrendszer bevezetésével szabályozza. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy ha például úgy hatolunk be egy célponthoz, hogy először elteszünk láb alól a testőreit, továbbá végzünk az otthonában dolgozó személyzettel, ráadásul még szemtanúja is akad a szörnyűséges mészárlásnak, akkor a

káoszmutatónk (ezt mi nem látjuk, a rendszer a háttérben számol) igencsak meglódul. Amennyiben nem szeretnénk összeválni a kezünket, az is kivitelezhető. A fejlesztők még annak a lehetőségét sem zárták ki, hogy a Corvo megkegyelmezzon a célpontjának, magyarul gyilkolás nélkül is végig lehet majd játszani a *Dishonored*-et.

Corvo két küldetés között főhadiszállására visszatérve beszélgethet szövetségeseivel, akik nem rejtik véka alá a véleményüket. Akad majd közöttük olyan, aki ledorongolja, ha nem volt tekintettel az ártatlan civilekre, más viszont akkor sértődik meg, ha hősünk ahelyett, hogy minden helyszínen otthagyná véres kéznyomát, inkább kerül a feltűnést, és igyekszik minél több életet megkímélni. A szövetségesek a két véglet között feszülő képzeletbeli skála különböző pontjain helyezkednek el, s mindannyian másként reagálnak Corvo tetteire, így ne lepődjünk meg azon, ha valamelyik pacifista segítők egy idő után ellene fordul, mert nem bírja tovább tétlenül szemlélni az általa véghezvitt mészárlást. Dióhéjban, ha kíméletesek leszünk, akkor talán jobb helyé válhat Dunwall, ha viszont ész nélkül pusztítunk, akkor a régens szorítása erősödik a városban, aminek a lakosság issza meg a levét. Sokat markol tehát az



Arkane Studios, és merészet álmodik. A *Dishonored* játékmecanizmusainak változatossága, a steampunk és viktoriánus elemeket csipetnyi fantasyvel elegyítő retrofuturisztikus világa, és a káoszrendszer rugalmassága külön-külön is sikerre vihetne egy játékot, ám egybegyúrva olyan sajátos kombinációt eredményez, ami miatt feltétlenül helyet érdemel a 2012-es év leginkább várt játéka között.

Chavalier

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/dishonored

Előzetes

RAGE



Carmack újra tombol, tomboljunk hát vele!

RAGE



NAGY PORT KAVART 2004-BEN TUDOMÁNYOS KÖRÖKBEN AZ A TANULMÁNY, amely az Apophis nevű aszteroida Földdel való ütközésének esélyét körülbelül 2,7 százalékosra tette. Ha életünk szerelme ekkora sanszot adna arra, hogy lesz közöttünk valami, azonnal rámozdulnánk. Innen tudjuk, hogy a 2,7 százalék sok. A *Rage* készítőinek fantáziáját például olyannyira megmozgatta az Apophis 2029-re datált, esetleges becsapódása, hogy rögtön el is kezdtek készíteni hozzá egy játékot.

RAGE AGAINST

A sztori önmagában nem túl eredeti: amint kiderül, hogy a Föld és az Apophis ütközése elkerülhetetlen, az Eden Project nevű nemzetközi szervezet előkészíti az Ark programot, a világ kiemelkedő tehetségei megmentésének tervét. Ennek részeként több ezer föld alatti kapszulában, 12 fős csoportokban hibernálnak olyan embereket, akiket értékes adottságaik a pusztulás utáni újjáépítés vezetésére predesztinálnak. A projekt azonban balul sült el, az aszteroidával történt ütközés során az Ark szuperemberei tragikus halálra jutottak, produkálnak, olyannyira, hogy főhősünk csoportjából mindössze ő maga marad életben. A *Rage* világát nagyjából úgy lehet jellemezni, mint egy tortát, amelynek piskótáját *BioShock*-ból és *Fallout*-ból keverték, a külső máza Mad Max-ből van, a tetején pedig egy John Carmack figura ül marcipánból, *Doom 3* feliratú pólóban. A játékban az sok-sok borszerkót jelent, nagyon csúnya embereket löfegyverekkel, lepukkant, de nagy sebességre képes autókkal és a posztapokaliptikus történetekre jellemző, tudománytalanul megírt, valószerűtlen társadalomrajzzal.

FIKCIÓ VAGY BUTASÁG?

Valamiért minden sci-fi író azt feltételezi, hogy egy ilyen szintű katasztrófa után az emberi társadalom egy primitív állatsordává változik, mintha a tagjainak halvány emléke sem lenne egy normálisan működő államról és semmiféle igényük nem lenne a békés közösség nyújtotta biztonságra. No, és persze kenyérek és víznek ugyan híján vannak, de végtelennek tűnő lőszertartalékok valahogy mindig akadnak az elpusztult világ romjai között. A *Rage* univerzuma is követi ezt a sémát, bár némileg összetettebb lesz a „falusiak vs. tízszeres túlerőben lévő banditák” felállásnál. Létezik például egy titokzatos kormányzat, az Authority, amelynek céljait nehéz felfedni, de annyi bizonyos, hogy Ark-túlélőkre vadásznak, továbbá bizarr kísérleteket folytatnak a becsapódás nyomán kialakult mutáns fajokkal. Nem ők lesznek tehát a legjobb barátaink, csakúgy, mint a haramiák sem, akik bandákba verődve járkás és tartják ellenőrzésük alatt az egyes régiókat. Fél tucat ilyen kompánia van és mindegyikük valamilyen speciális ismérv alapján szerveződik. Van itt a brit férfilakossággal kapcsolatos sztereo-típiákat meglovagoló galeri (pia, bunyó), vagy éppen a technológia vívmányai iránt már-már vallásos imádatot viselő, geekszerű csoport, amelynek célja a romok alatt fellelhető, fejlett technológiájú eszközök megmentése az utókor számára. Ezen bandák mindegyike eltérő harcmódot képvisel, ami egyrészt az alkalmazott taktikájukban, másrészt a küzdelmekben használt fegyvereszköz típusában mutatkozik meg. Egyes csapatok jóformán kövekkel és botokkal jönnek ránk, mások tűzfegyverekkel, míg az Authority katonái már alig különböznek

INFO

Kiadó: **Bethesda Softworks**
Fejlesztő: **Id Software**
Platformok: **PC, Xbox 360, PS 3**
Röviden
Posztapokaliptikus játék, FPS/RPG/árkád autóverseny ötvözet. Egy aszteroida becsapódását követően kialakult, Mad Max-szerű világban játszódik.
MEGJELÉNÉS 2011. október
PEGI 18





Info

A Rage-et eredetileg T korbesorolással tervezték elkészíteni, vagyis a PEGI 12 évesekre vonatkozó korlátozásának eleget téve. Szerencsére egy későbbi döntés értelmében ez M besorolásra módosult, azaz a fejlesztők így 18 éven felülieknek szóló tartalmat is elhelyezhettek a készülő alkotásba.

SZABAD ÚT A KREATIVITÁSNAK...

...legalábbis ami az ellenfelek likvidálását illeti. A telepíthető és felhasználható segítségnek hála, hatékonyan és gyorsan tudunk végezni a ránk támadó úrlényekkel. Robotpók, telepíthető géppuska, kinek mi tetszik jobban.

” LESZNEK JÁRMŰRE SZERELHETŐ FEGYVEREK, AMIBŐL LOGIKUSAN KÖVETKEZIK, HOGY LESZNEK JÁRMŰVEK IS

az apokalipszist megelőző világ legfejlettebb alakulataitól.

A megjelenés közeledtével egyre több információ lát napvilágot a Rage-ről, így szépen lassan összeáll a kép arról, hogy miféle élményben is lesz részünk, amikor októberben elindítjuk a játékot. Tim Willits szavaival élve: „Ez lesz az id következő nagy dobása.” A Doom, a Wolfenstein és a Quake alkotói ezúttal egy olyan FPS-t álmodtak a monitorra, amely a Fallout-szerű világot és nyitott játékményt ötvözi a BioShock fegyvertuningos, taktikázós harcmodorával.

LÖVÉS ÉS VÉDÉS

A csatározások során kimondottan nagy szerepe lesz a saját magunk által meghackelt és feltuningolt fegyvereknek. Géppisztolyokat, puskákat és shotgunokat vehetünk kezelésbe, de az ólomgolyók mellett az acélpenge is fontos lesz. Lesz például egy, a denevérember arzenáljából kölcsönzött, bumerángszerű tárgy, amely hűségesen visszatér, miután nyaknál leszelte a vicsorogó haramia kobakját. Eszközparkunkat különböző lőszertípusokkal színesíthetjük. Ezek között lesz például sokkölő is, ami – hogy, hogy nem – a közvetlen mellkaslövés mellett úgy is képes emberi életet kioltására, ha abba a pocsolóba lövünk vele, amiben a páciens épp bokáig elme-

rült. A taktikai lehetőségeinket bővítik továbbá olyan automata eszközök, amiket (már amennyiben rendelkezünk ilyenekkel) harc közben szinte bármikor bevetethetünk. A másodperc törtrésze alatt beüzemelhető géppuskatorony egy dolog, ám durvább, hogy ledobhatunk olyan géppókot is, ami a tereptárgyak között elképesztő ügyességgel lavírozva megkeresi az ellenséget, majd pengeéles lábaival ráugorva végez vele. Mindezt ráadásul olyan útkereső motorral és annyira gyönyörűen animálva teszi, hogy az emberen már az előzeteseket nézve is arachnofobia lesz úrrá.

ROBBANT, LŐ, GÁZBA LÉP

Lesznek járműre szerelhető fegyverek, amiből logikusan következik, hogy lesznek járművek is. Ezeket nemcsak csatában, hanem köztudottan versenyekben is irányíthatjuk, a megnyert futamokból befolyó lóvét tuningra elverve. Annak idején sokan gondolták, hogy a Rage csupán egy FPS-elemekkel teletűzdelt buggy-verseny lesz, a helyzet azonban éppen fordított. Elvileg a versenyeken való részvétel opcionális, ha nagyon nem fekszik nekünk ez a műfaj, akár teljesen eltekinthetünk a lehetőségtől. A hangsúly sokkal inkább a karakterekkel történő interakciókon, az RPG-megoldásokon, a felvehető küldetéseken és a sztori izgalmasnak ígérkező fősodrán van. A Rage

CARMACK MEGMONDJA

Bár a Rage Xbox 360-on élvez elsőbbséget, nemrég Carmack azt is elismerte, hogy a PC-ben nagy lehetőségek rejlenek. Kár, hogy ez most jut eszébe, amikor a jelenlegi konzolgeneráció kezd kifutni magát.

nem lesz teljesen nyílt játéktérű, inkább amolyan „irányított sandboxnak” számítják, amibe mindenből a legjobbat kívánják átvenni, ezzel kölcsönözve a turmixnak egy gyanúsán ismerős, mégis ízletes koktéll aromáját. Van azonban valami, amiben a Rage megelőzi valamennyi vetélytársát ebben a műfajban, ez pedig a John Carmack vezette technikai stáb által összerakott id Tech5 motor. A figurák gyönyörűek, az animáció nagyszerű, szemmel láthatóan a fizikai motorral sem lesz semmi baj. A fejlesztők ráadásul egy speciális megoldással hatalmas textúrákat képesek a környezeti tárgyakra húzni anélkül, hogy a játékos bármiféle ismétlődést tapasztalna a játék során. Ennek köszönhetően a természeti katasztrófa sújtotta vidék lélegzetelállítóan szép, a távoli sziklák, hegyek, dűlledező toronyházak nem egy összetékelt textúrának tűnnek csupán, hanem a látóterünk integráns részét képezik. A grafikus motorban rejlő lehetőségek kiváló alapot adnak ahhoz is, hogy a történet keretétől szolgálat falkákat, közönségeket, embereket vizuálisan a lehető legautentikusabban jelenítsék meg. Nagyon fog durranni az id haragja, de hogy meddig szól el, az csak októberben derül ki.

Duncan

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/rage

Előzetes
RIDGE RACER UNBOUNDED

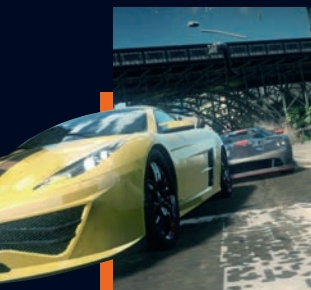
SCORE



Most tölthetjük a betétlapot egész este...

Amit nem rombolunk le, az nincs is

RIDGE RACER UNBOUNDED



INFO

Kiadó: **Namco Bandai**
Fejlesztő: **Bugbear**
Platformok: **PC, X360, PS3**
Megjelenés: **2012**
Röviden Városi autóverseny, amelyben elengedhetetlen a környezet amortizálásával történő előnszerzés.



Szép a város, csak nem elég romos

A FINN BUGBEAR NEVÉRŐL MI JUTHATNA eszünkbe, ha nem a *FlatOut?* Megmondom, a *Rally Trophy*.

Aki mindkét játékot ismeri, annak egy pillanatilag sem jut eszébe kételkedni abban, hogy az északi srácok értenek az autós játékokhoz. Mindkét játékuk rendkívül élvezetesre és jól eltaláltra sikerült, attól függetlenül, hogy teljesen más stílusban álltak rajthoz. Éppen ezért tekintünk bizakodva a jövőbe, amikor a *Ridge Racer Unbounded*-ról van szó, amely szintén a Bugbear esztergapedjén fogja elnyerni végső formáját. Az E3 kapcsán már írtunk a játékról, de akkoriban még nem lehetett túl sok információt tudni, és ami volt, az is kimerült néhány screenshotban, illetve kőszapletykában. Ugyanakkor az *Unbounded* egy elismerésre méltó műltra visszatekintő sorozat új epizódja lesz, így azért már árnyaltabb a helyzet. Az első rész néhány nap híján 18 évvel

ezelőtt jelent meg, és azóta számtalan résszel gazdagodott, különféle platformokon.

VAN EGY JÓ ÉS EGY ROSSZ HÍRÜNK...

...nézőpont kérdése, hogy ki minek éli meg. A szívlapáttal hátba csapó igazság az, hogy el lehet felejteni a régi idők *Ridge Racer* játékménetét, ahol célszerűbb volt a dolgokat kikerülni, semmint átgázolni rajtuk, és oda az egymást üldöző, békésen autózó és ütközéseket kerülő baráti menetek emléke. Az *Unbounded* hamisítatlan Bugbear játék, kedvenc *FlatOut* részeink minden előnyével, és ha volt, hátrányával (de erre már nem emlékszünk, mert az idő vasfoga elsárnyalt felettünk és megszüpítette az emlékeinket). Kétségünk sem lehet tehát, hogy a fejlesztők által megálmodott fiktív település a megjelenésünket követően impozáns romokba fog dőlni, vakmerő vezetési stílusunknak köszönhetően. De hol is van ez az elképzelt város pontosan? A futamokat Shatter Bay közterületein fogjuk élvezni, amely valahol New York és Chicago között helyezkedik el a térképen. Egy pillanatra elmélázhatunk azon, hogy egy ilyen játékban van-e értelme valós helyszínek közé helyezni egy elképzeltet, de ne kukacsozkodjunk, mert a finn srácokat kedveljük annyira, hogy még ezért is hálásak legyünk, hogy foglalkoztak vele. A megmértetések napszak szerint is különböző időpontban kerülnek megrendezésre, nyomhatjuk a pedált verőfényes napsütésben, a felhők nélküli kék ég alatt, és sötét éjszakában is, amikor a neonfények és utcai lámpák pettyezik a karosszéria tükröződő felületeit. Ez rögvést megvilágítja azt a tényt is, hogy Shatter Bay figyel a polgáira, hiszen a nappali versenyeket élvez-

hetik a munkanélküliek és az éjszaka dolgozók, a sötétben lebonyolított futamokat pedig a nappal dolgozók és a munkanélküliek, mert nekik nem kell korán kelni (vagy róluk már írtam volna)?

ÁLMODTAM EGY VILÁGOT MAGAMNAK

Azt kell mondjuk, hogy ennek a játéknak a világa mérföldekre van a régi sorozat környezetétől, de ez a megoldás a termék előnyére szolgál. A Bugbear szerint az egyik legnagyobb probléma a korábbi részekkel Ridge City sterilítése volt, amelyet a rombolhatósággal sikerült feloldani. Irodaházak szobáin mehetünk keresztül, komplett betonoszlopokat szelhetünk ketté, többemeletnyi magasságból zuhanhatunk alá, és mindezt úgy, hogy nem zúzódnak atomjainkra. Ebből nemcsak a szemfülesek tudják levonni azt a következtetést, hogy a tárgyak nem a valóságnak megfelelő módon amortizálódnak, hanem ez egyáltalán nem róható fel hibaként egy ilyen játéknak. Mindezt még meg lehet fejteni azzal is, hogy az *Unbound* egy pályaszerkesztőt is tartalmaz, amellyel mindenki kiélheti alkotói hajlamait. A fejlesztők szerint a szerkesztés menete egyszerű, de mégis hatásos, és a mai kor követelményeinek megfelelően közösségi szinteken is megoszthatjuk a műveinket. A tile-based alapú építkezés egyébként is nagy barátja a szárnyaló fantáziának, és maga a szerkesztődsi is azért jó, mert így megnöveli a multis élettartamot, főleg akkor, ha a végleges játék valóban annyira ütős lesz, mint ahogyan most annak tűnik.

GURUL, REPÜL, ÖSSZEDŐL, FELROBBAN

Az előbb leírtakból könnyedén kikövetkeztethető, hogy a versenyek sikeres abszol-



ISMERD MEG A BUGBEART

A cikk elején említett Rally Trophy hatalmas dobás volt a fejlesztőktől, akik ezzel örök időkre beírták magukat a Nagy Játékos Almanachba, ami egyrészt a nagyon jó fizikának, másrészt a hetvenes évek versenygépeinek volt köszönhető. Akkortájt még nem nagyon volt olyan játék, amelyhez elengedhetetlen lett volna a kormány+pedál periféria, de ez ilyen volt. Egy kitörni készülő Lanciát senki nem fogott meg billentyűvel, kormányal viszont igazi profivá válhattunk. Az ezt követő FlatOut részek is szépen odatették magukat, így nem is csoda, hogy a Namco őket kereste meg.

A legszebb autós csendélet

KÖNNYEDÉN SZELJÉK KETTÉ VAGY ROMBOJLANAK ÁT AZ ELSŐ LÁTÁSRA LEGDURVÁBB TÁRGYAKON

válásához elengedhetetlen lesz a környező tárgyakkal történő interakció, akár egy kukáról, akár egy felüljáró pilléréről van szó. Könnyedén megtörténhet ugyanis az az eset, hogy ha egy ilyen, statikai szerepet betöltő elemet porrá zúzunk, akkor menthetetlenül összedől az egész felszerkezet, és jaj annak, aki éppen alatta van, vagy féktávon belül észleli a veszélyt. Sokan pontosan ezért a *Split/Second*hoz hasonlítják a játékot, de ez téves megállapítás annak tükrében, hogy abban a – egyébként kiváló – programban közvetve voltunk felelősök a többiek „elaprózódásáért”, itt viszont mi magunk kell előidézük a bajt, fizikai kontaktussal. Mindehhez viszont megfelelő járművek is szükségeltetnek, amelyekről eddig nem ejtettünk elég szót. A fejlesztők elmondásuk szerint az autókat gyermeki naivitással hozták létre, mint ahogyan egy kiskölköz rajzol a zsirkretával, de szerencsére mindez inkább csak a marketingrészt jelenti, és a négykerekeűek sokkal jobban hasonlítanak valódi verdákra, mint gyermekrajzokra. A kialakításuk leginkább a Lamborghiniire emlékeztet, pontosan azért ék alakúak, hogy könnyedén szeljék ketté vagy romboljanak át az első látásra legdurvább tárgyakon is. Mindezek mellett tömeggel és eltérő menettulajdonságokkal rendelkeznek, amelyek erőteljesen befolyásolhatják a versenyek végkimenetelét. Mindez azt jelenti, hogy a taktikánkat több-rétegtűn építhetjük fel, annak megfelelően, hogy

inkább gyorsak, de „puhánkok” szeretnének lenni, vagy nehezek, robusztusak, de lassúk.

EZ NEM A RIDGE RACER 8

A fejlesztők a lehető legtöbb fórumon igyekeznek elmondani, hogy címében ugyan megegyezik a korábbi részekkel, de ez nem egy hagyományos folytatás, sokkal inkább egy, az elődök értékeit megtartó, de azokat jelentősen újraértelmező és megreformáló játékról van szó. Ez egyrészt kényszerű beavatkozás, hiszen ma már nehéz újat alkotni, és egy évek óta ugyanolyan játékmotore épülő dologgal nem lehet sem elismerést, sem anyagi sikert elérni. Megmarad a korábban megismert drift, de egy kicsit megfejelve többletfunkciókkal, és ez jellemzi az egész játékot: mindenben új, de mégis felismerhető a régi. Ami pedig különösen öröndetes, hogy a jövő évi megjelenéskor nemcsak konzolon élvezhetjük, hanem PC-n is tiszteletét teszi, aminek elég sokan örülnek azok közül, akik kedvelik a témát. Remélhetőleg ügyesen fogja továbbvinni a Bugbear játékaiból ismert könnyed, élvezetes, de mégis kihívást nyújtó játékmotort.

RG

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/ridge-racer-unbounded



SZEPTEMBER 28-TÓL
 Disney 3D -EN, Disney Blu-ray -EN
 ÉS Disney DVD -N!



© 2011 Disney



Előzetes

PREY 2



Dí-áj-esz-szi-jó!!!



Leszámolás Ūrvadnyugaton. Vadász vagy áldozat?

PREY 2

ÖT ÉVE JELENT MEG A PREY: EGY FPS A DUKE NUKEM FOREVER EREDETI KIADÓJÁTÓL, amelyre szőke hősünk feltámadásával ellentétben csak röpke 12 évet kellett várnunk. Egy indiánt alakíthattunk, akit barátnőjével egyetemben elrabolnak az alienek jól, hogy aztán egy rövidke kampány során irthassuk őket; azaz kaptunk egy új *Doom 3*-at, innovatív, de ritkán használt ötletekkel. A *Prey* igazi újdonsága a portálrendszer volt, de az öregedő engine és a lineáris pályák miatt a játék nem aratott osztatlan sikert. A 2K Games játéka így akár folytatás nélkül is maradhatott volna, ha a remek RPG-íról ismert Bethesda nem veszi a fejébe, hogy készítsen egy, az ismert univerzumban játszódó, elődjéhez képest feje tetejére állított „folytatást”. Ez a *Prey* ugyanis nem az a *Prey*.

IDEGEN KOKTÉL

Végny egy adag *Blade Runner* atmoszférát, keverj hozzá bősséggel *Mirror's Edge* játékményt, majd hintsd meg csipetnyi

Prey-jel: ez volt a Bethesda receptje. A játék futurisztikus, nyitott világban játszódik, ahol fejvadászként az űrlényeket üldözzük. Dönthetünk úgy, hogy az áldozatot futni hagyjuk, vagy éppen ártatlanokat taszíthatunk le egy felhőkarcoló tetejéről; jó vagy rossz cselekedeteinket a játék nyilvántartja, és ez persze kihat a helyiek további vendégszeretetére is. A látottak alapján az irányítás kiforrott, az akció gyors és lendületes. Fedezékből fedezékbe bújhatunk, mászhatunk, ugorhatunk, miközben folyamatosan használhatjuk a fegyverünket (több mint 30 van a játékban, a különböző gránátokról és egyéb kiegészítőkről nem is beszélve), majd az üldözést egy mozgó vonat tetejére ugorva folytathatjuk, onnan átugorhatunk egy másik épületre, miután kigyönyörködtük magunkat a *Mass Effect* Citadel-jére hajzó metropoliszban – Exodus függőleges városában a házak egymás tetejére épülnek, így nemcsak ide-oda, hanem fel és le

INFO

Kiadó: **Bethesda**
Fejlesztő: **Human Head Studios**
Platformok:

PC, X360, PS3

Röviden A *Prey 2*-nek nincs sok köze az első részhez. Mégis, azok számára, akiknek a Szondi-teszten minden képről Bobba Fett jut eszébe, most itt a nagy lehetőség!

Megjelenés 2012. március



JÁTSZÓTÉR

Exodus városa éppoly nyitott, mint a *Deus Ex* vagy a *GTA* világa – a játékot a vörös lámpás negyedben kezdjük, de a night clubok után kocsmákba, vonatokra vagy épp a város utcáira is eljuthatunk. Hogy milyen sorrendben, az rajtunk áll.

RÉGI-ÚJ

A játék továbbra is az id negyedik, multiplatform motorját használja, de ez (szerencsére) nem látszik rajta. Az űrlények sokadik típusú találkozásáért – bár a kiadó változott – továbbra is az első részt hegesztő Human Head a felelős.

A 23. Halálcsillag támadását levertük. De hol van Bobba Fett?

” A PREY 2-BEN VADBÓL VADÁSSZÁ VÁLUNK, ÍGY A DOLGOK EGÉSZEN MÁS MEGVILÁGÍTÁSBA KERÜLNEK

is rohagálhatunk-ugrálhatunk-mászhatunk majd. Az első rész kicsit platformos játékmenetét a folyamatos száguldás váltja fel. Az űrepsz hatása egyébként nem csupán a háttérben érhető tetten: az űrlények fizimiskája a *Prey* cyber-rondaságaitól a sokszínű és izgalmas, karakteres fajok irányába mozgott el: a *Mass Effect*-saga. A *Prey 2*-ben vadból vadásszá válunk, így a dolgok egészen más megvilágításba kerülnek, a szó szoros értelmében: hősünk vizuális szkennere színekkel jelöli a látókörünkbe eső lényeket (mint a *Predator*-ban, ha már vadászok vagyunk). A zölddel jelöltek általában segítséggel, információval szolgálhatnak, vagy épp ártatlanok, akiket megmenthetünk. A sárgák semlegesek: döntéseinktől függően megtámadhatnak, segíthetnek, vagy épp tudomást sem vesznek rólunk. A pirosak meg gyakrak, ha erősek, fussunk. Végül a kékek azok, akiknek vérdíj van a fejükön, így őket elkapva lesz pénzünk Happy Mealre a helyi Mos Eislej-ban (vagy még inkább új felszerelésre az NPC-knél). Szkennereink annyira sci-fi, hogy még azt is megmutatja, ha vérdíjat kaphatunk az áldozatért, így juthatunk másodlagos küldetésekhez. Az ellenfeleket egyébként túsul is ejthetjük, hogy afféle rongybaba-

ként pajzsnak használjuk őket. A képességeinket fejleszthetjük, gyorsabbak lehetünk, átláthatunk a falakon (kém... *Deus Ex*?) és így tovább.

A sztoriról egyelőre nem sokat tudunk: Killian Samuels amerikai tábornokot egy szép napon elrabolják az idegenek. Némi csúrcsavar után hősünk amnéziásan fejadásznak áll, hogy Exodus sandbox világában a csúnyákat, esetteket és antipatikusokat üldözze – és persze hogy a saját kérdéseire (hol a zoknim? mit ettem reggelire?) választ találjon.

AZ MEG MI OTT A KEZEDBEN?

A fegyvereink továbbra is igen futurisztikusak, a hatásuk azonban jóval izgalmasabb, mint az elődben. Csak egy példa: miután a körözött bűnöző őreinek arcbereendezését átrendeztük egy-két gyors golyóval, magával a főcsúnyasággal kell elbánnunk. Csakhogy ezek a főcsúnyaságok általában tudnak valamit, amit mi nem. Az egyik ultragenya például teleportálni tud, és ez az üldözést igencsak megnehezíti – egészen addig, amíg a hősünk elő nem kapja az antigravitációs gránátját, így repítve fel a jobb sorsra érdemes(?) hüllő-cápa-Freddy Krüger ivadékot a levegőbe. A lufiként repkedő, immár jóval ártatlanabbnak tűnő

ISMERETLEN TEREP

A Bethesda új vizekre evez, és bizakodhatunk, mert eddig még nem csalódtunk bennük. Az is biztos, hogy az eredeti *Prey*, a *Mirror's Edge* és a *Mass Effect* rajongói is csak akkor fogják élvezni az újragondolt játékot, ha nyitottak más műfajokra is. Mert a *Prey 2* igazi koktél.

E.T.-rokont aztán már nem nehéz finom ösztönzéssel az elektromos sokk állapotába juttatni: a hősünk ugyanis így dermeszti le áldozatait, mielőtt (E.T. számára szerencsésebb esetben) letartóztatja, azaz a bíróságra telepörtálja őket, a portálok tehát valamilyen formában mégis megmaradtak. E.T. számára kevésbé szerencsés, de Steven Seagal-filmeken nevelkedett gamereknek kívánatosabb esetben a feszültség (a szó szoros és átvitt értelmében történő) fokozásával „kihallgathatjuk” az áldozatunkat. A mellékhatások elkerülése érdekében ugyanakkor érdemes kezelőorvoshoz fordulni – a gyengébb lelkületű, elektromos görcsben fetregő ellenfelek ilyenén módon kinyilvánított célzásaink hajlamosak felháborodni, és ezt irányunkba instant kipurcanással jelezni. A halott E.T. pedig sokszor kevesebb kreditet hoz, mint a béke jelét két ujjal mutogató élő. A *Prey 2* ígéretes darab: a sci-fi noir hangulatnak és a pörgős játékmenetnek köszönhetően nagy siker lehet belőle. Nagyon várjuk a játékot, aztán majd elbeszélgetünk, barátságosan. Ahogy Samuels szokta.

kacor

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/prey-2

TESZT

Kritikák és elemzések a legújabb játékokról

BÖNGÉSZDE

- 48 GEARS OF WAR 3
- 56 DEAD ISLAND
- 60 CURSED CRUSADE
- 64 DRIVER: SAN FRANCISCO
- 68 ICO
- 69 SHADOW OF THE COLOSSUS
- 70 FIFA 12
- 74 WORLD OF TANKS
- 75 GATLING GEARS
- 76 RESISTANCE 3
- 79 SKYDRIFT
- 80 HOLE IN THE WALL
- 80 BODYCOUNT
- 81 RISE OF NIGHTMARES
- 82 NYXQUEST
- 82 SPY MOUSE
- 83 ETERNITY WARRIORS
- 83 ARMA 2: FIRING RANGE
- 84 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Eldől az emberiség sorsa, velünk az első sorban!

GEARS

SOKAN KEZDIK VALLOMÁSSAL A CIKKEK ELEJÉT, általában azért, mert vagy nincsenek kapcsolatban a szöveg témájával szolgáló alanyaggal, vagy nagyon is megvan a közös nevező, de előfordulhat az is, hogy hecből csak ki szeretnének tölteni pár sort. Nos, ugyan egy kicsit jutott itt a harmadikból is, valójában a második eset miatt vetemedem arra, hogy jelen cikkem elején egy kicsit meséljek nektek arról, hogyan is viszonyulunk mi egymáshoz a *Gears of War* sorozattal. Mindez azt segíti majd elő, hogy a későbbi kivesésést kicsit jobban meg lehessen érteni.

ÍGY JÁRTAM GOW-OTOKKAL

Szóval valamikor a '90-es évek végén már nagyban ment otthon a tanulás és házi helyett a PC nyúzása, azon is leginkább a játékoké. Még kezdő voltam, és mindenbe belekóstoltam, amit csak ajánlottak a barátaim. Volt ott *FIFA*, *Need for Speed*, meg természetesen *Age of Empires*, de igazán nem tudtam magam egyik vagy másik játékhoz odaláncolni. Nem volt meg az az érzés, hogy a sulis utolsó óráján vörző szemekkel figyeljem az órát, hogy mikor lesz vége és mikor mehetek már játszani az XY nevű játék legújabb változatával. Aztán pár év elteltével az angoltanárnőm (bizony!) megkérdezte, hogy miért is nem próbálom ki ezt az *Unreal Tournament*-et, mert az nagyon gizda, hogy lőheted a haverjaidat. Sikerült egy demót szerezni a játékból (mert akkoriban még voltak PC-s demók dögivel, szipp-szipp), és mondhatni megváltozott az életem. Volt benne maximum 2-3 pálya, de én hónapokig elvoltam velük. Persze aztán beszereztem a teljes változatot is (*Game of the Year Edition!*), és hagytam, hogy magába szippantson a más virtuális emberkék minél brutálisabb kicsinálása. Szerencsére ezután nem az jött, hogy kimentem az utcára kipróbálni, amit a játék tanított nekem, hanem szimplán elkezdtem érdeklődni az alkotók más játécai iránt. Ez akkoriban igazából a sima *Unreal*-t jelentette, ami persze egy régebbi alkotás volt. Kipróbáltam, és nem



INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **Epic Games**
Platformok **Xbox 360**
Röviden A játék, amely sikerre vitte a fedezékcentrikus harcmódot, immáron trilógiává nőtte ki magát.
PEGI 18

csalódtam. Éreztem, hogy ezek az epices gye-rekek tudnak valamit. Aztán jöttek a folytatások, újabb *Unreal*, újabb *Tournament* és a szebb grafika, finomhangolt játékmenet, meg a többiek. Csak sajnós aztán rá kellett jönnöm, hogy ez így már azért annyira nem elég, kellene valami újdonság, amivel újra lesöpörnek a lábamról, éppen úgy, mint az első epizód. Ekkor érkezett a *Gears of War* nevezetű alkotás, amelynek első szemrevételezése közben csak értetlenkedni tudtam. Valóban valami mást kértem, de nem annyira! A *GoW* ugyanis szakított a megszokott *UT*-s vonallal, és nagyobb hangsúlyt fektetett a történetre, illetve a fedezékek kihasználására. Gyakorlatilag amit az *UT* megtanított (gyorsan rohanni és sorozni – na nem mintha ez sokszor bevált volna), az mind haszталannak bizonyult a *GoW* esetében. Idővel magával ragadott a *GoW*, és kíváncsian vártam, hová viszik majd ezt az új franchise-t a készítők. A második résznél már teljesen beleszerettem a sorozatba, így amikor közölték, hogy jön a trilógia záróepizódja, gyakorlatilag augusztus 20-ai petárdázás zajlott le az elmémbe. Gondolom, most sokan úgy vélték, hogy „ezt bizony megvették kilóra, és bármit elédobnak *Gears of War* felirattal, annak behódot és istenként imádni fogja”. Nos, nagyot fogtok nézni.

HA TE MONDOD



Cliff Bleszinski, Epic Games, design director: „Nagyon jó érzés látni, hogy manapság egyre több játék jön ki fedezékcentrikus shooterként. Még a Japánok is kezdik átvenni, amit elkezdtünk annak idején.”

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

1-59%

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

GEARS OF WAR 3

” TESSEK, MEGMONDTAM, A GEARS OF WAR 3 OLYAN, MINT A HÁZASELET, MOST PEDIG MINDENKI DÖNTSE EL, HOGY EZ A JÓ-E VAGY SEM



Mi lenne, ha nem ugyanazt lőnének?

A HÁBORÚ FOGASKEREKEI BEINDULNAK

A *Gears of War* sorozat ma már oda jutott, hogy a popkultúra része lett, filmet akarnak belőle készíteni, és a legújabb videókat és infókat népszerű amerikai talkshow-kban lengetik meg először. Gyakorlatilag ha a világ videojáték-kritikusai összefognának és poénból lehíznák a harmadik felvonást, akkor is több millió eladott példánnyal büszkélkedhetne a játék. Ez veszélyes is lehet, mégpedig éppen azért, mert oda jutott a sorozat, hogy az Epic legnagyobb arca, Cliffy Bleszinski még azzal az ötlettel is előállhat, hogy a folytatás legnagyobb újdonsága a fegyverre szerelhető gőzmozdony legyen, és így is medencéket tölthetnek meg a befolyó pénzzel. Szóval volt bennem azért aggodalom, amikor a Microsoft titkos bunkerében rám zárták az ajtót. Ők azonban kedves emberek voltak, azt mondták, hogy annyit játszom, amennyit jólesik, enni is adtak, de láttam én a vigyázó tekintetet az irodának alcazótt börtön ablakában, és a hőmlökömon mint ha kis lézerpontok je-

lentelek volna meg, amikor az első tapasztalatokról kérdeztek. Vigyáztam is azzal, mit mondok, de mivel most csak te meg én vagyunk, kedves olvasó, nyugodtan lehetek őszinte. Ez az őszinteség pedig most egy hasonlattal fogja indítani a tesztet: a sorozat számomra olyan, mint egy kapcsolat lépcsőfokai. Az első résznél még csak ismerkedtünk, döcögött a dolog, de jó volt felfedezni a másikat és újabb információkat megtudni róla. A második felvonásnál már dúlt a szerelem, a lila köd, minden szép volt és káprázatos. A harmadik epizód pedig mint a házasság. Biztonságot ad, élvezed, mert tudod, hogy finom meleg vacsi vár otthon, ami jó. Tessék, megmondtam, a *Gears of War 3* olyan, mint a házaselet, most pedig mindenki döntse el, hogy ez a jó-e vagy sem. De mondok egy jobbat, olvassatok tovább és lehet, hogy segítetek.

TÖRTÉNELEM DIÓHÉJBA ZÁRVA

Bár nehéz elképzelni, hogy van olyan ember ezen a földön, aki nem ismerné az emberek és a sáskák egymás elleni el-



MULTI

A játék a hagyományos játékmódok mellett két sajátos módot is tartalmaz. A továbbfejlesztett Horde módban be kell védenünk egy adott pontot, majd túlélni az egyre nagyobb számban érkező ellenfeleket. Ami miatt Horde 2.0 a neve: az egyes körök után különböző védelmi eszközöket is vásárolhatunk, például szögcsődrót, lézerválót vagy löállomást, amiket taktikusan elszórhatunk kijelölt parancsnoki állásunk körül. Illetve van még a Beast mód is, melyben a Sásák hétköznapijaiba nyerhetünk bepillantást némi embervadászattal.



GEARS OF WAR 3D

A Microsoft konkurenciája, a Sony már évek óta harsogja, hogy 3D-ben a jövő és mindent 3D-kompatibilissé kell varázsolni. Nem tartott sokáig, hogy a Microsoft az Xbox 360-on is elérhetővé tegye a 3D-s megjelenítés lehetőségét, legalábbis ha ehhez való televízióval rendelkezünk. A *Gears of War 3* pedig már kifejezetten úgy készült, hogy 3D-ben is élvezhessük, azonban ezt nem nagyon ajánlanánk, ugyanis érezhető, hogy a felbontás esik, a textúrák elmosódnak és a színek még fakóbbak lesznek. Ennek pusztán az az oka, hogy a konzolnak egyszerre két képet kell generálnia, ám ehhez már nem elég erős. Így csak egy „jó, hogy van” dolognak maradt meg a 3D lehetősége a *GoW 3*-on belül.



keseredett harcát, azért a játék rögtön azzal indít, hogy lehetőséget ad megtekinteni egy „mi történt eddig” videót – viszont valamiért úgy érzem, hogy a tisztelt alkotók sem kifejezetten tudták feldolgozni, hogy lehet valaki, aki nem hallott még a *Gears of War* világról, ugyanis a felvétel eléggé összezsúpolva magyarázza el, hogy mi ez. Éppen ezért tegyük szépen rendbe a dolgokat. A *Gears of War* a távoli jövőben játszódik egy Sera nevű bolygón, amelyet az emberiség megtalált magának és lelkesen be is népesített. Boldogan éltek rajta, már amikor éppen nem saját magukkal háborúztak a bolygó titokzatos nyersanyagáért. Idővel viszont kiderült, hogy nincsenek egyedül a planétán, a föld alatt ugyanis egy ősi civilizáció rejtőzködött, és bár egy ideig elviselték az emberek folytonos bulizását, amikor már sokadszorra sem ért semmit a plafon partvisnyéllel történő csapkodása, berúgták az ajtót, hogy rendet tegyenek. Pontosabban, kiirtsák az embereket. Ez volt az Emergence Day, amikor is a bolygó számos városában megjelentek a sáska névre hallgató faj képviselői fegyverekkel és roppantul csúnya állatfarmjokkal. Egészen jól sikerült az akció, hiszen az emberek egyszerűen nem tudták felvenni a kesztyűt a föld alól váratlanul érkező lényekkel szemben. Sze-

rencsétleneknek nem maradt más választásuk, mint Jacinto városába tömörülni, amely egy gigantikus sziklára épült. Ez éppen annyira volt erős talaj, hogy nem tudták magukat átfúrni rajta a sáskák. A háború akkor durvult el igazán, amikor az emberiség egy utolsó lehetőséghez nyúlt: az űrből hipererős lézersugárral porig romboltak mindent, ami nem éppen Jacinto volt, ezzel pedig milliók életét is feláldozták. A jacintói lakosság tehát nem számított túl népszerűnek a bolygó más pontjain fellelhető, néhány túlélőt tömörítő kis lyukakban. A harcok persze nem álltak le, és még egy utolsó próbaképpen az emberek leásták magukat a sáskák birodalmába, hogy majd akkor hazai pályán csinálják ki őket. Ez azonban elhamarkodott gondolat volt, hiszen a sáskák sem ültek tétlenül a hátsójukon és ők is saját akcióba kezdtek. A végén nem maradt más hátra, mint Jacinto elszüllyesztése, amellyel gyakorlatilag az emberek otthon nélkül maradtak, ám a sáskák sem jártak jól, hiszen az alagútjaikat elöntötte a víz, így szerencsétlenek a felszínre kényszerültek. Ha figyeltetek, még az elején említettem azt a bizonyos titokzatos nyersanyagot. Nos, ez az Imulsion, és a második felvonás végére kiderült, hogy akárcsak a legtöbb energiát tároló nyersanyag, ez sem

éppen a legkörnyezetbarátabb dolog. Sőt, olyannyira nem az, hogy megfertőzi az élőlényeket és seperc alatt robbanó gyilkos vadállattá varázsolja őket. Így indul a harmadik epizód. Az emberiség elvesztette a reményt, a sáskák ellepték a bolygót, nincs egy nyugodt pont se, ráadásul a korábban életet mentő nyersanyag mostanra mutáns-/zombihadsereget növesztett a bolygó hátára, ha ennyi rosszarcokból álló frakció nem lett volna elég.

CSAK AZ ISMERŐS ARCOK

Akkor tehát most már egészen biztosan képen van a tisztelt olvasó a *Gears of War* világával, meg is indulhat a harmadik epizód kampánya, megtudhatjuk, hogy vajon miképp végződik a Serát teljesen leamortizáló háború. A kampány elején természetesen lehetőségünk támad nehézségi fokot választani, ám még a *GoW*-tól legmesszebb állóknak sem ajánlanám a legalacsonyabb szinten történő ismerkedést, az ugyanis piszkosul könnyű lesz és már-már unalmas. Állítólag könnyebbre vették a „casual”-nek nevezett szintet a korábbi játékokhoz képest, és ez érződik is, szóval aki teheti, a második szinten kezdje, akkor már azért meg fog izzadni néha-néha. A nehézségi

fokozat kiválasztása után kezdődhet a móka, amely rögtön egy keretes szerkezettel indít. Az első epizódban ugyanis a főhősünk, Marcus Fenix egy börtönben dekkolt, majd jött a haverja és kiszabadította, mert hát szükség volt rá. A harmadik felvonás is a börtönben csücsülő Marcusszal kezd, akihez ezúttal a sorozat „jó nője”, Anya (ejtsd Anja) érkezik menetfelszereléssel a kezében.



”**ÖSSZEGYŰJTJÜK AZ EGYSÉG TAGJAIT, MAJD TERMÉSZETESEN AHOGY AZ LENNI SZOKOTT, ELSZABADUL A POKOL**



Még egy ilyen megjegyzés, és mehetsz borotválkozni!

Jó katonánk ezután a harcmezőn találja magát, ahol az apját kell védelmeznie a folyamatosan érkező sáskahadtól. Nem köntörfalaz a játék, rögtön megmondja, hogy ez itt a *Gears of War*, és felesleges hősködni; azért van az a sok derékig érő magasságú fal meg doboz, hogy fedezéknek használód. Ha pedig már olyan ügyesen el tudunk bújni, ideje megtanulni löni is, ám érdemes mindeközben odafigyelni, hiszen az ellenfelek célzása miniket is láthatóvá tesz, ezért jobb néha visszabújni a falak nyugalmas árnyékába. Lényegében ezzel el is magyarázta nekünk a játék az összes tudnivalót, és igaza is van, a többi majd idővel csurgatja nekünk. Mivel pedig olyan jó tanulók voltunk, a játék lerántja a leplet az igazságról, miszerint mindez csak egy emlék volt, és kedves Marcus Fenix kollégánk valójában egy hajó kabinjában igyekszik pihenni, ám megszólal a hangosbemondó és mehet eleget tenni a kötelesség-

nek. Összegyűjtjük az egység tagjait, majd természetesen ahogy az lenni szokott, elszabadul a pokol, és megindul a hullámvasút, tele csúnya lényekkel, sok-sok fedezékkel, millió lőszerrel és egyéb durvulásokkal. És a végén? Nos, nem lövöm le, hová is viszi a játék, miken is megyünk keresztül, de annyit elmondhatok, méltóképpen ér véget a trilógia, de bőven hagynak lukat arra a kedves fejlesztők, hogy legyen egy negyedik felvonás is a *Gears of War* világában.

ÚJDONSÁGOK VAGY INKÁBB CSAK ÚJ CSOMAGOLÁS?

A kalandok során a megszokott szolid *GoW*-élményt kapjuk, mint korábban. Valamilyen okot (avagy missziót) szerzünk arra, hogy elinduljunk A-ból B-be, és közben itt-ott meg kell állni, mert jön az ellen és minket szemel ki céltáblának. Elimináljuk őket, majd haladunk tovább, nyomulunk előre, amíg el nem érjük az elénk kitűzött célokat. Néha

meg kell védeni egy adott pontot, vagy valakiknek a segítségére kell sietnünk, de gyakorlatilag mindig csak megyünk és sorozunk. Nincs túl nagy variálás, de ez nem is gond, van egy hangulata a játéknak, ami viszi előre az embert, egy megmagyarázhatatlan erő, ami nyom minket hátulról, hogy nézzük meg, mi van a mögött az ajtó mögött, mi van ott a domb tetején, honnan jöhet ez a segélykiáltás. Mindig van mit tenni, és örömmel teljesítjük a parancsokat, mert egyre nagyobb és durvább hordák támadnak meg minket, a mellünk pedig egyre nagyobbra dagad minden egyes akadály átlépése után. Azonban valami mégis hiányzik. Gyakorlatilag az egész játékot az mozgatja, hogy eljussunk a végső felvonásig, kiderüljenek a dolgok és lezáruljon a háború, eljöjjen a béke, vagy mégse, de záruljon már le a trilógia légszűri! Ez azonban visszalépés a második epizódhoz képest. Tisztán emlékszem azokra a pillanatokra, amikor mentünk a se reggel, ültünk a kocsin és lőttük az ellent, izgultunk, hogy átjussunk a harcmezőn. Majd az első pillanatok a sáskák birodalmában, a barlangokat járva és nyomulva előre, a gigantikus kukacsal való találkozás, annak bendőjének megmasszírozása a láncfűrésszel, és a végső csata Jacinto alatt. Mind-mind egy olyan pillanatról rögzített emlék, amikor az agyam eldobtam. Ilyesmí viszont

ROSSZAK

A gonosz sáskák oldalán mindenkinek megvan a maga feladata, mint a szorgos hangyáknak, csak ők nem kaját cipelnek a hátukon, hanem különböző gyilkolóeszközöket, amikkel aztán szépen aprítják a megmaradt emberiséget. »



BEASTLO

BOOMER

nincs a harmadik epizódban. Gyakorlatilag mindent arra tettek fel a fejlesztők, hogy most mindenki nagyon elkecsereedett, nagyon nincsen otthon, nincs nyugalom, mert az ellenség mindenütt ott van, és szervezett katonaság gyakorlatilag nincs. Eltűnt a második rész „Oorah!” hangulata, és ami a helyén keletkezett űr, azt nem igazán tudták megtölteni. Sőt, annak ellenére, hogy ez lenne az egyik legnyomasztóbb epizód, ez lett a legszívesebb is. Szeretjük savazni a korábbi *GoW*-részeket, mert a készítőik a fakó, kopottas fekete, sötét és barnás árnyalatokon kívül nem nagyon ismertek színeket,

Ezért a művésért sárga lap járna



Say hello to my little friend!



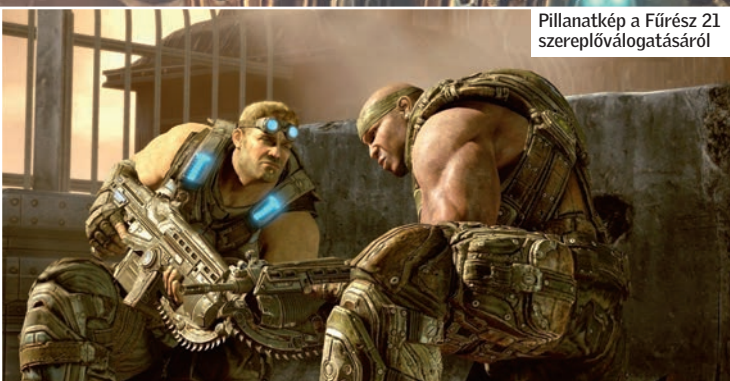
Felvágós



Érdemes tehát figyelni minden csata közben, hogy kivel is van dolgunk. Ha egy Hunter rohan felénk, akkor nem kell túl nagy erőfeszítéseket tennünk a győzelem érdekében, de Theron már nehezebb falat. A Boomer közeledte esetén is érdemes jó közel simulnunk a fedezékünkhöz, mert nem véletlenül kapta a nevét, és annál inkább sem véletlenül harsogja folyton azt, hogy „Boom!”. Ráadásul ha mindez nem volna elég, a jószágok néha a náluk is csúnyább sáska-állatok is bevetik a küzdelembé.



„ MOST ELŐSZÖR A KÉTAJTÓS SZEKRÉNY KATONÁINK MELLETT A CSAJOK IS FELVETTKÉ A PÁNCÉLT



Pillanatkép a Fűrész 21 szereplőválogatásáról



JÓK

A mi oldalunk is bővült az utóbbi epizódokhoz képest. Bár korábban is megfordult a körünkben több másik arc, soha ennyi társunk nem maradt mellettünk stabilan egy egész kampány során. Ami roppantul tetszetős, hogy az eddig csak egy eldugott biztonságos bunkerből üzengető Anya is felvette a páncélt, és elindult velünk feneket

billenteni. Mellette még egy harcos amazon, Sam is feltűnik, ha esetleg valakinek nem a szőke a gyengéje. Szintén van megint egy Carmine is a csapatban, azonban, hogy a jöember vajon végre túlél-e egy Gears játékot vagy követi a testvéreit a túlvilágra, arról nem mondanék semmit, ezt mindenki fedezze fel magának.



és lehet, hogy éppen emiatt gondolták, hogy a harmadik részre kibővítik a palettát. De könyörgöm, azért, mert most már a sárga/narancssárga a domináns, attól még nem lett sokkal színesebb az összkép. Sőt, mint mondtam, nem is kifejezetten illik bele a maroknyi túlélő nyomorúságos napjait bemutató kompozícióba.

A teszt alatt még igazából két újdonságot fedeztem fel magamnak a korábbi játékokhoz képest, ebből egy istenigazából szemkiszúrás, de legalább jobb fajta. Most először ugyan-

is a kétajtós szekrény katonáink mellett a csajok is felvették a páncélt. Így lehetséges, hogy a korábban csak információkat szállító Anya már mellettünk küzd menetfelszerelésben, de ha már lúd, legyen kövér alapon beraktak egy Sam nevű jó csajt is, akiről nem tudtam eldönteni, hogy brit-e a beszéde miatt, vagy spanyol-e a bőrszíne miatt. A másik újdonság a sáskák mellett megjelenő második ellenfél-frakció, a lambent. Bár alapvetően ugyanúgy viselkednek, mint a sáskák (jönnek a gépágyúkkal és soroznak minket), azért van némi különbség abban,

hogy miképp is érdemes irtani őket. A lambent ugyanis vicces egy fajta, hiszen a bennük folyó Imulsion nyersanyag miatt különösen robbanékonyak, így nem érdemes a közelükben tartózkodni. Emellett mindemellett előszerezzel növesztenek csápokot és egyéb csúnyaságokat, abban a pillanatban, amikor azt gondoljuk, hogy már elég golyót eresztettünk beléjük. Ráadásul ezek a csápok néha önálló életre kelnek, csak hogy még tovább szívathassanak bennünket a földön kúszva. Persze az új frakció meglepte nem elég, a jó öreg sáskák is kaptak néhány új arcot

a soraikba. Ilyen például az a csúnyaság, ami a föld alatt fúró gránátot tud kivetni, így bármilyen fedezék mögött állhatunk, az ügyis átjön alatta, szóval érdemes az ő jelenlétükben gyakran módosítani a pozícióinkat.

HA EGYEDÜL NEM MEGY

Bár a legtöbben ódákat zengtek arról, hogy egyszerre négy játékos is viheti a kampányt az új coop funkciónak hála, én annyira azért nem ugrálok örömben. Tény, élvezetes mással együtt végigigzolni a kampányt és egymás fejéhez vágni a különböző utasításokat, de

A MÁSDIK EPIZÓD OLYANNYIRA MAGASRA TETTE A MÉRCÉT, HOGY ANNAK MEGUGRÁSÁT CSAK ÁLMAINKBAN REMÉLTÜK



őszintén szólva ez csak egy a sok „legyen még nagyobb és még több” fejlesztés közül, ami kifejezetten hidegen tud hagyni. Multiplayerfronton azonban már annál több az érdekesség. Abba most nem megyek bele, hogy a különböző Deathmatch és egyéb funkciók hogyan szuperálnak, mert általában ezeket nem nagyon lehet elszúrni. Inkább nézzük a második felvonásban debütált Horde módot: a játékmód lényege ugyebár, hogy haverokkal beássuk magunkat a pályák egyes pontjain, és túléljük az egyre nagyobb számban érkező sáskahad támadásait. Ez abból a szempontból változott, hogy most meg kell választanunk a helyszínt, amit megvédünk, majd az egyes ellenfélhullámok végeztével fejleszthetjük a bázisunkat. Különböző csapdák, automatikus és manuális géppágyúk szerepelnek a repertoárban, szóval minden itt van, ami egy agresszív túlélési kézikönyvben szerepelhet. Ám éppen ezért durvábbak is az ellenfelek, szóval érdemes lesz jól összedolgozni a cimborákkal, különben hamar véget ér a móka. A Horde mellett egy teljesen új mód is megjelent Beast néven. Itt fordul a kocka, és a sáskák oldalán kell szolgálatot teljesítenünk. Kicsit olyan, mint a *Dead Space* multiplayerje, hiszen a különböző képességű rosszarúakkal mehetünk aprítani az embereket. Eleinte még csak az alap sáskák közül válogathatunk, de idővel egyre több válik elérhetővé és akkor aztán már igazán durvulhatunk. Mondanám, hogy így jó meg úgy jó, de őszintén

szólva azért nem lehet a multiplayererről ennyi idő alatt messzemenő következtetést levonni, így a játékról alkotott végső értékelésbe nem veszem be ezeket az élményeket. Amit láttam, az biztató volt és szórakoztató, de tudjuk, hogy majd idővel jönnek patch-ek, pályák és megieyek, amelyek tovább csiszolják az élményt.

VONJUK LE A KÖVETKEZTETÉST

A *Gears of War 3* fantasztikus játék. A sorozat eddigi legstabilabb és legjobban csiszolt darabja, tényleg érződik, hogy mindent megtettek a fejlesztők annak érdekében, hogy igazán pópec szoftver legyen. De hogy vajon élményben is a sorozat legjobbja volna? Nos, efelől vannak kétségeim, ám ezt már fentebb is taglaltam. Nagy volt az igyekezet, próbál-

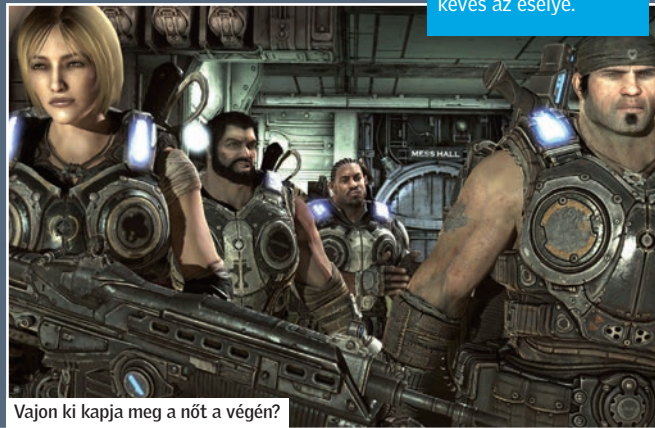


INFO

A *Gears of War* sorozatnak mindössze csak az első felvonása tiszteleg a PC-s közönséget, a második felvonás azonban Xbox 360-exkluzív maradt. Bár a játék fejlesztői nem zárták ki, hogy a harmadik epizód mégis megjelenjen PC-re, valószínűleg ennek nagyon kevés az esélye.

tak minél több és minél nagyobb dolgot beleszúrni a játékba, de mintha elvesztették volna a fókuszot, nem vették észre, hogy valami mégis kifejezően. A hangulat az ott van, viszont a második epizód olyannyira magasra tette a mércét, hogy annak megugrását csak álmainkban reméltük. Nincsenek meg azok az emlékeztető pillanatok, amelyek akkor a padlóra küldték az állainkat. De ez ugyebár csak a mérleg egyik kezén helyezkedik el, a másikon ott a tény, hogy ez az eddigi legszébb *Gears*-játék, és a legkiforrottabb játékmódot is ez szállítja, itt lehet három haverrel együtt végignyomni a kampányt, és itt lehet végre sáskaként nyomasztani az embereket. Mint a házasság: már nincs meglepetés, de mi nagyon boldogok vagyunk ezzel.

Mayer



Vajon ki kapja meg a nót a végén?

- + izgalmas harcok
- + bizonyos fedezékek már törnek
- + nagyon szép látványvilág
- kevés az emlékeztető momentum
- nincsenek igazán forradalmi újítások

MAYER

Nyugodt szívvel teszszük le a láncfűrész puskát

90



A százméteres női gátfutás kelet-német résztvevője





Öt perce itt még nagy buli volt

Vigyázz!... Már mindegy...

Nyaralás a trópusokon, meglepően erőszakos váratlan vendégekkel

DEAD ISLAND



INFO

Kiadó **Deep Silver**
Fejlesztő **Techland**
Platformok **PC, Xbox 360, PS3**
Röviden Egy vérbeli túlélőhorror ezúttal FPS-nézetben, zombikkal egy üdülő-paradicsomban, erős kooperatív móddal és hosszú főszállal. **PEGI 18+**

TUDJA VALAKI, HOGY VAJON GEORGE A. ROMERO SZOKOTT-E JÁTSZANI? Lehetséges, hogy gamer az öreg? Mert ha igen, akkor a *Dead Island*dal biztosan eltöltene pár kellemes órát, hiszen tulajdonképpen kedvenc, sokszor feldolgozott alapsztóriájára épül cikkünk alanyának története. Végy egy elzárt helyet, ahonnan el kell menekülni (sziget, pipa), egy maroknyi túlélőt, akik különböző érdekes karakterek (négy is van, pipa), zombisereget (ez csak simán pipa), valamint a lelki szálát, miszerint az emberek nem tudnak összefogni, lopás, fosztogatás, egymás gyilkolása történik a bajban is (hát bizony ez is pipa). Minden adott tehát ahhoz, hogy akik szeretik a zombis témájú filmeket és játékokat, remekül szórakozhassanak. Az egyik legfontosabb kérdés persze az volt, hogy miféle zombik lesznek a játékban – értem ezalatt, hogy mint tudjuk, ahány film, annyi szokás. Történettől függ, hogy kedves zombijaink lassúak, avagy gyorsak-e, netán parkour-tudással rendelkezve a falon is tudnak futkosni. Általános tendenciának mondható az is, hogy az évek során egyértelműen felgyorsultak; a már említett Romero nagy sikerű kultuszfilmjei inkább az apokaliptikus lelki oldalait hangsúlyozták ki, a zombik lassan, kimérten, komótosan támadtak, manapság pedig már inkább nagy ordítások közepette, őrgöngve rohannak áldozataik felé.

A *Dead Island* nemcsak ezeket vegyíti, hanem a korábban más szoftverekben látott zombikarakterosztályok is felbukkannak a játékban, különböző képességekkel – no, de ne rohanjunk ennyire előre, lássuk először, hogy mibe is keveredtünk már megint.

LAST MINUTE RÉMÁLOM

Az intrót egy szállodai vendég szemszögéből láthatjuk, amint meglehetősen részegen... mármint fáradtan botorkál Banoi szigetének part menti éjszakai életében. Aztán összefutunk a játék főszereplőivel is, majd miután látunk egy-két furcsa eseményt (semmi érdekes, zombitámadás, haldokló félzombi a női mosdóban, mindennapos dolgok), egy remek szállodai szobában roppant körültekintően, gyógyszerre alkoholt hörpintve nyugovóra térünk. Ezután máris választhatunk a

négy főszereplő közül, akik tényleg igencsak különböző karakterek lettek. Nagyon tetszik a főhőseink esetében, hogy nem kiscserkészekkel van dolgunk, mindegyiküknek megvan a jó és a rossz oldala is, de nemcsak a történetük, hanem a képességeik is különbözik egymástól. Ezt az egyéni speciális támadásoknál fogjuk leginkább észrevenni, Chavalier szerkesztőtársam például Logant választotta, aki amerikai focis múltja miatt remekül dob, fury módban töröket zúdít ellenfelére, Purna pedig, aki az én választottam volt a játék során, rendőr mivoltának köszönhetően remekül ért a löfegyverekhez. Erre majd kitérünk, most kanyarodjunk vissza a történethez, már amennyit lelőhetek spoilermentesen. Főszereplőink magukhoz térnek tehát a szállodában, és ahogy az már más játékban is előfordult, egy hang szól hozzánk a biztonsági



HA TE MONDOD

Vincent Kummer, Deep Silver brandmanager:
„Mindenki szereti a zombis játékokat. Ha azt mondod, hogy te nem, akkor tévedsz...”

Dugjuk össze a fejünket!

”NAGYON TETSZIK A FŐHŐSEINKKEL KAPCSOLATBAN, HOGY NEM KISCSERKÉSZEKKEL VAN DOLGUNK

rendszer kameráján keresztül, és elkalauzol az első túlélőcsoportig. Egy sajnálatos incidens után eszméletünket veszítjük, de amikor magunkhoz térünk, egy kis csapat túlélő között találjuk magunkat egy part menti viskóban. A kis Mókus órs „vezetője” az életmentő Sinamoi, aki először arra kér minket, hogy keressük meg és biztosítsuk a közeli életmentőbázist, ahol még viszonylag biztonságban tudhatjuk magunkat a zombiktól. Ezen a ponton derül fény egy roppant érdekes dologra, nevezetesen, hogy választott hőseink immúnisak a zombivírusra! Vagyis maximum attól halhatunk meg, ha széttépnek minket, zombivá válni nem fogunk. Tetszik az a dolog, ugyanis mindig hülyeségnek tartottam, hogy ezernyi zombival küzdünk meg egy zombis játékban, akik harapnak, karmolnak minket, de valahogy sosem kapjuk el a vírust, a főszeplőn kívüli karakterek pedig sokszor egy köhögéstől is átváltoznak, ha az írók úgy akarják.

Szóval megérkeztünk első igazi safe house-unkba, és itt fog először feltűnni a párhuzam egy másik zombis játékkal, nevezetesen a *Dead Rising*gel. Bár szerencsére ezúttal nincs időlimit, a játék felépítése mégis nagyban hasonlít az előbb említett programéra, csak az FPS-nézet más. Adott egy sandbox-jellegű terület, safe house-ok, ahol túlélők adhatnak melléküldetéseket,

illetve egy főbb szál, és itt van emellett az egyik legérdekesebb dolog, a workbench, ahol ugyanúgy, mint a *Dead Rising*ban, a fegyvereinket javíthatjuk vagy alakíthatjuk át, sőt a talált kacetokból módosíthatjuk is a meglévőket. Bár itt is alkothatunk egy-két érdekesebb megoldást, például elemekkel feltöltött elektromos macsetét stb., a játék ezen a fronton mégis sokkal komolyabban veszi magát, elég, ha csak a *Dead Rising* „fénykardjára” gondolunk, amit egy marék gyémántból, valamint elemlempából csináltunk. Nos, itt ilyen nem lesz, a fegyverek sokkal reálisabbak, és nagyon, de nagyon gyorsan rongálódnak. Lőfegyverek esetén ez nincs így, ott bőven elég korlátozás a nagyon kevés lőszer, illetve az, hogy még ha lenne is, nem vihetünk sokat magunkkal egyszerre. Lőfegyverek esetén csinálhatunk elektromos vagy például tüzes golyós upgrade-et is, mondani sem kell, hogy sokkal hatékonyabb lesz tőle. Említettem, hogy Purna nevű színés bőrű hölgyem képessége a jó lőfegyverhasználat. Nos, nem mondom, hogy őt senki se válassza, de elárulom, a játék 90%-ában nem lőfegyvereket fogunk használni, ugyanis azok főleg az emberi ellenfelek ellen jók, akiből a játékban jóval kevesebb van, mint zombiból, de persze az ilyenkor szokásos tolvajokkal többször is összefutunk a játék során. A gépfegyverekkel zombik ellen is

HASONLÓSÁGOK

A *Dead Island*et leginkább két játékhoz, a *Dead Rising*hoz és a *Left for Dead* sorozathoz hasonlították az előzetesek alapján a játékosok. A készítőik nyilatkozata szerint azonban például a munkaasztalok ötlete már jóval 2007 előtt létezett, a sandbox játékmódot pedig nem is hasonlíthat a *Left for Dead* szűk pályáira.

jól lehet harcolni, de a kevés töltény miatt nem érdemes, emberi ellenfeleink pedig majdnem mindig lőfegyverrel támadnak ránk, jobb tehát rájuk tartalékolni a golyókat.

A történet folytatásában nemcsak a tengerparton kell tevékenykednünk: a hotelben is többször akar majd dolgunk, később pedig eljuthatunk egy tipikus dél-amerikai favellaszzerű kisvárosba, ahol a szűkebb utcákon néha elszakadhat az a bizonyos cérna, miután sokadszor szorítottak minket sarokba. Felbukkan még egy titokzatos rádióadás is, aki persze az egyetlen reménysugarat nyújtja hőseinknek, de természetesen az odáig vezető út sokféle ágazik, és lesz itt minden, segítséget kérő anyán keresztül (aki a beteg gyermekének szeretne inzulint) korrump, embertelen rendőrökig.

AZ IGAZI VEGYES PÁROS

A játékról már az első pillanatokban lerí, hogy kooperatív játékmódot terveztek. Olyannyira, hogy a többjátékos módot nem is különítették el a single player-től: ha új játékot kezdünk, mindössze azt állíthatjuk be, hogy helyi hálózaton vagy interneten keressenek-e ránk, aztán mehet a móka.



Extrém ducitréning



„A JÁTÉKRÓL MÁR AZ ELSŐ PILLANATOKBAN LERÍ, HOGY KOOPERATÍV JÁTÉKMENTRE TERVEZTÉK

A skilleken is látszik, hogy a kooperatív játékmenet a lényeg: nagyon sok olyan, MMORPG-re hasonlító támogatóképességet tanulhatnak a karaktereink a szerepjátékokat idéző szintlépéses fejlődés során, amelyek a csapattársaink tulajdonságait erősítik. Sőt, a játék átvezető animációiban mindig mind a négy karakter szerepel, akkor is, ha egyedül játszunk végig, valamint a különböző NPC-k is folyamatosan többes számban beszélnek hozzánk. A pályákon található interaktív elemek, fegyverek, például gázpalackok, hordók működésén is látszik, hogy csapatmunkára tervezték őket, hiszen például sokkal gyorsabb, ha a társunk bedobja az ellenfelek közé a robbanó hordót, és mi lőfegyverrel elbújva rögtön szétrobbantjuk azt, ha a megfelelő helyre ért. Azonban nemcsak mi, hanem a zombik is szintet lépnek velünk a játék során, így biztosítva az állandó veszélyeket szerthe a szigeten.

(Ha már a zombiknál tartunk, meg kell említeni, hogy nem csupán egy fajta van belőlük, keményebb verziókban is léteznek, sőt van, amelyek savat köp majd arcunkba, ha nem ugrunk félre, de főleg a kényszerzub-

bonyos rohangáló örültektől féljünk.) Kooperatív módban a mellettünk küzdő társainkkal kereskedni is lehet, szintén MMO-szerű barterablakban. Ilyenkor magasabb szintű barátaink adhatnak ugyan nekünk erősebb fegyvereket, de ezek használata úgyszintén lesz kötve, így csak hordozhatjuk őket a hátizsákunkban.

A hőseink a jól ismert karakterosztályoknak is megfelelnek, de úgy éreztük, hogy a komoly RPG-kel szemben ennek itt nincsen túl nagy szerepe. Elvileg Sam B a tank, Xian egy igazi gyógyító-támogató, Logan és Purna pedig különböző fegyverjártasságaikkal tűnnek ki, a talentfaik is teljesen eltérő képességeket tartalmaznak. A fegyverek minőségi osztálya is az MMO-kra hajt, vannak zöld, kék, lila, sőt gold színű fegyverek, hatékonyság szerint. Érdekesség, hogy bár például Purna fury módban egy lőfegyvert használ, ehhez nem kell, hogy ténylegesen legyen nálunk egy – ezt a kis speciális képességet nézzük el a hőseinknek.

A játékosok egyszerűbb összehozásához viszont nagyszerű rendszert kreáltak a Techland programozói: amennyiben interneten nyitott módban játszunk, a játék folyamatosan scanneli a háttér-

ben a lehetséges játékosokat, és ha talál egyet, aki éppen a történet hasonló pontjánál tart, megkérdezi, hogy nem kívánunk-e csatlakozni hozzá. Nagyon ötletes dolog, más játékban is alkalmazni lehetne.

TEHÁT AKKOR HÁNY ZOMBI AZ ANNYI?

A Techlandnek a rossz kritikákat kapó előző játéka után sikerült bebizonyítania, hogy lényegesen jobb produkcióra is képes. Még ha nem is lesz éveken át emlegetett klasszikus a *Dead Island*, de egy igazán hangulatos játékot dobtak össze nekünk a vénasszonyok nyarára. Ha van egy haver, akivel végigélhetjük a kalandokat, nem fogunk csalódni, egyedül talán egy kicsit lassabban haladunk. Viszont vitán felül a játék egyik legjobb „szereplője” maga a sziget, ami igazán nagyra sikeredett, és ha minden mellékületést meg akarunk csinálni, akkor jó pár órára ott ragadhatunk. Manapság nagyon ritka a hosszabb játék, szinte csak RPG-vonalon találhatunk több tízórás játékokat, úgyhogy becsüljük meg és élvezzük ki a *Dead Island* hosszúságát. Ha a Techland így fejlődik tovább, a legközelebbi játékukra nagyon kíváncsi leszek!

EndreMan

Info

A fiatalabbaknak talán már régiesnek tűnhet John Romero Holtak sorozata, amelynek első részét még fekete-fehérben, 1968-ban forgatták. Legelismertebb része talán a második, amelynek címe a Holtak hajnala. Jelentőségéről elég annyit megjegyezni, hogy az Amerikai Kongresszusi Könyvtár védelem alá helyezte a kultúrában betöltött nagy szerepéért.

Logan

A korábbi amerikai-futball-sztár élete zuhanórepülésbe kezdett. Egy felelőtlen utcai autós versenyzés során nemcsak a kocsijában ülő utas halt meg, hanem olyan sérülést szenvedett, aminek köszönhetően fel kellett adnia a sportkarrierjét is. Egy illegális üzletből nyert pénzből fizette az útját Banoira.

Purna

Az ausztrál hölgy a sydney-i rendőrség jeles tagja volt, egészen addig a pillanatig, amíg le nem lőtt egy pedofil, aki bár megerőszakolt egy 14 éves lányt, mégsem ítélték el a kapcsolata miatt. Még inkább megerőszakolt a tettét, ha hozzáteszem, hogy az áldozat öngyilkos lett.

Sam B

Egylágeres afroamerikai rapsztár New Orleansból. A Royal Palms hotelben lép fel, hogy jól ismert dalát, a Who Do You Voodoo-t adja elő a hotel rendezvényein. Boldogan vállalta a fellépést, mert sajnos alkohol- és drogproblémája után úgy gondolja, hogy ez az utolsó esély a nagy visszatérésre.

Xian Mei

Kínában született és alig várta, hogy új kultúrákkal ismerkedhessen meg. Nemrég érkezett Banoira, és a szállodai recepciós munka ideális arra, hogy inspirálja őt és beutazza az egész világot. Kisebb szépségihiba, hogy igazából beépített rendőr, aki itt kémkedik gazdag turisták után.

- hatalmas a sziget
- profi hangulat
- hosszú
- kisebb bugok
- túl gyors respawn
- strandlabda

ENDREMAN

Remek hangulatú sandbox FPS, egy hatalmas szigeten zombikkal, és remélhetőleg a barátainkkal

81

Lapleadás előtt néhány perccel

Házhoz jön a kötözött sonka



Egy elátkozott keresztieslovag krónikája

THE CURSED CRUSADE

ALIG NÉHÁNY HÓNAP MÚLT EL AZÓTA, HOGY A NAGY REMÉNYEKKEL INDULT **THE FIRST TEMPLAR** ALÉLTAN HEVERT A **BONCASZTALON**, miközben módszeresen ízekre szedtem, és máris itt a következő páciens, ami rettentő mód hasonlít reá témaválasztását tekintve. A megvalósítás azonban teljesen más, így pizsama helyett teljes lovagi vértben nyugovóra térő játékosok polcán szépen elférnének egymás mellett. De túlságosan is előrerohantam, a verdikt ismertetése előtt még úgy tizenkétezer leütéssel szavakká és mondatokká formált gondolatfűzére kell átrágnom magatokat. Persze lapozhattok is, de akkor hova tűnik a feszültséggel vegyes izgalom, hogy vajon hány százalékot is kapott a *The Cursed Crusade* és miért?...

A JÓ, A ROSSZ ÉS A VICCES

Történetünk hőse Denz de Bayle, egy templomos lovag leszármazottja, aki a Szentföldre szeretne eljutni, hogy megtalálja az apját, aki nem tért vissza a harmadik kereszties hadjáratról. Kapóra jön neki, hogy III. Ince pápa meghirdeti a következő csoportos utat, ezért a többi örökség nélkül maradt nemesifjúhoz (a de Bayle család birtokaira a nagybácsi tartott igényt) hasonlóan maga mögött hagyja a zsoldosok bizonytalan életét és felcsap keresztiesnek. Előtte azonban még túl kell esnünk a játék bevezető szakaszán, amit rétestészta hosszúságúra nyújtott animációk vezetnek

fel. Nem túlzok, amikor azt állítom, hogy az első félórán alig nyúlunk a controllerhez, vagy a billentyűzet és az egér elválaszthatatlan párosához. Szerencsére átugorhatjuk őket, ezért elég egyszer végignéznünk a filmbetéteket (hogy tudjuk követni a sztorit), nem muszáj minden visszatöltött állásnál vagy újakezdésnél ismételtlen bekészítenünk a literes kólát és a dézsányi pattogatott kukoricát. Már a kezdet kezdetén szembesülünk azzal, hogy Denzen átok ül, ám nem ő az egyetlen. Sorsában osztozik spanyol haramia is, bizonyos Esteban Noviembré, aki ugyanúgy megjárja a poklot álmaiban, és mindaddig nem is tudja mire vélni a történeteket, mígnem egy napon kereszties egymás útját egy erőd ostrománál. Véletlenül keverednek egymás mellé, s a gyorsan kialakuló bajtársiasság lassanként barátságba fordul. Együtt mennek el a Szentföldre induló lovagok selejtezőjének szánt tornára, ahol Esteban Denz apródjaként (afféle gyakran humorizáló sidekickként) veszi ki a részét a küzdelemből, illetve lesi el a nála tapasztaltabb nemesből a fegyverforgatás alapjait. El kell ismernem, találok már sokkal rosszabbul megvalósított tutorialal is. Miközben kivívják a jogot, hogy a többi lovag között lovagolhassanak, összerúgják a port Boniface de Montferrat báró jobbkezevel, egy Baudouin de Flandres nevű hadvezérrel, akivel később számtalanszor akad konfliktusuk annak ellenére, hogy ugyanazon zászló alatt vonulnak a muzulmánok ellen. Azaz vonulnának,

ha a játék nem követné a történelemhez hűen a sereg útját, mivel a harcosok Itáliába érve Velence flottáját vennék igénybe az átkelésre. Megfizetni azonban nem tudják a dízse szolgáltatást, ezért a pápa áldásától kísérve megtámadják és elfoglalják a magyar koronához hű Zara kikötőjét, amit Velence kért a segítségért cserébe. E rövid kitérő után sem indulnak azonnal pogányokat gyilkolni, hanem inkább kedélyes mérsárlással egybekötött városnézést szerveznek a kereszties belviszály sújtotta Bizáncba. Közben arra is fény derül, hogy de Montferrat báró és vérebe ugyanúgy átkozottak, bár ők nem örökölték vagy közvetett módon szállt rájuk, hanem a kegyetlenkedéseiknek köszönhetik. Míg a hőseink megtörni akarják, addig a másik kettős örök életről álmodik az átokkal járó hatalommal együtt.

POKOLJÁRÁS

A templomosok átkának hordozói korlátozott ideig (ennek mértéke egy specifikus skilltől függ) képesek egy másik dimenzióban tartózkodni, ahol eltorzul a valóság, minden pokoli vörösben izzik és szinte tapintható a hőség. Ilyenkor láthatjuk például a falak szerkezeti hibáit és áttörhetünk a gyenge pontokon, titkos helyeket fedezve fel, valamint megnyitva az utat magunk számára a valóságban. Hőseink emellett az ún. átok módban ellenséges szándékú szellemet láthatnak maguk körül, akiket az általuk idézett tüllel oldozhatnak fel. A tüzet, és később néhány másik speciá-

INFO

Kiadó **dtp entertainment**
 Fejlesztő **Kyloonn Games**
 Platformok **PC, PS3, X360**
Röviden A negyedik kereszties hadjárat feldolgozása akció-játékként történelmi és fiktív szereplőkkel, kegyetlen harcokkal és egy csipetnyi mágiával fűszerezve.
PEGI 18



Bemutatom Bélát. És a belét



lis támadási formát kapuk kidöntésére is sűrűn használják majd. Amint az átokmérő töltöttsége nullához közelít, érdemes visszatérni a valóságba, különben hamar elszívárog az életerőnk. A történet egyes pontjain álmukban lepi meg őket a Halál. Az ilyen intermezzók során rendszerint az ezúttal Darth Revanba oltott orgyilkosra emlékeztető kaszást, és az őt kísérő lelkeket kell elpáholnunk, miközben újabb és újabb képességeket sajátítunk el.

HENTESKÉPZŐ

Ha már egyszer úgy hozta a sors, hogy a *The Cursed Crusade* az akciójátékok, azon belül is az „Addig öllek, amíg meg nem halsz!”-típusú alkotások táborát gyarapítja, mélységes csaló-dást okozott volna, ha a harcrendszer bugyutának és minden izgalomtól mentesnek bizonyul. Nem kis meglepedésemre ennek épp az ellenkezőjéről számolhatok be. A fejlesztők ugyanis tartották magukat az ígéretükhöz, miszerint a *The Cursed Crusade* vérmocskos harcai testközelbe hozzák azt a világot, amikor még a kard döntött becsületről, életről és halálról. Súlyos buzogányok zúznak be csontrepesztő erővel koponyákat, sugárban spriccel a vér a lenyisszantott végtagok helyéről, hideg acél hatol át bőrön, húson és csonton, amennyiben nem óvja már semmiféle páncél az emberek testi épségét. A Kytolonn játéka ugyanis eddig nem látott módon kezeli a páncélzat kérdését. Hőseinkkel egyetemben az ellenséges fegyverforgatók jelentős hányada visel ma-

gán valamilyen vértet. Ahhoz, hogy megsebezzenek bennünket, vagy mi magunk fakasszuk vért, előbb a páncélon kell átvágunk magunkat. Az épp használt fegyvertől (nehézpáncélosok ellen a pallos, a kétkezes bárd, vagy a buzogány a nyerő), valamint a páncélozottság mértékétől függ, hogy mennyi fáradsággal jár egy-egy két lábon járó konzervdoboz felnyitása. Persze ehhez az sem árt, hogy eltaláljuk az ellenfelet. Akkor áll leginkább nekünk a zászló, ha a társunk (irányítsa őt akár egy megbízható barát, vagy az MI) épp leköti egy harcos figyelmét, mi pedig hátulról megsorozzuk. Ez a fajta feladatmegosztás gyerekjátékká teszi a magányos ellenfelek leküzdését, pláne, ha még valamelyikünk megragadja és felkínálja őket kivégzésre a másik számára. Kiegyenlített viszonyok mellett már egyedül kell boldogulnunk oly módon, hogy ríposztokra építünk, s amikor csak lehet, taszítunk ellenfelünkön egy nagyot, akinek beletelik néhány másodpercbre, míg újfent képesé éri magát bármilyen ellenállás kifejtésére. A bevezetőm elején emlegetett *The First Templar*hoz hasonlóan ezúttal is látjuk, ha épp arra készülne a galád, hogy lesújtson ránk a fegyverével, vagy valamiképp kibillentsen az egyensúlyunkból. Előbbit simán blokkolhatjuk is, ám ha megfelelően időzítünk, akkor a saját fegyverünkkel oldalra tereljük és leszorítjuk a sajátját, ebből a pozícióból pedig rendszerint mi indíthatjuk előbb a következő támadást, amit már jó eséllyel képtelen



Mátrix-mozdulataid kardom ellen mit sem érnek, kutya!



TANÁCSOK EGY GYAKORLÓ LOVAGTÓL

Ha hazamosabb ideig szeretnétek életben maradni a *The Cursed Crusade* harcmezőin, akkor néhány szabályt észben kell tartanotok.

1. Soha, semmilyen körülmények között ne engedjétek, hogy vastagon páncélozott harcosok fogjanak körül!
2. Lehetőleg az összes fegyvertípus kezelését sajátítsátok el, mert ha tönkrementek a fegyvereink, azt leszünk kénytelenek használni, amit a halottaktól veszünk el.
3. Használjátok az íjat, a nyílpuskát és az interaktív tereptárgyakat; egy fejhez vágott szék vagy tűzbe nyomott arc csodákra képes!

„VÉRMOCSKOS HARCAI TESTKÖZELBE HOZZÁK AZT A VILÁGOT, AMIKOR MÉG A KARD DÖNTÖTT BECSULETRŐL, ÉLETRŐL ÉS HALÁLRLÓL



Fejezetek Technoviking emlékirataiból



lesz hátrítani. Ha meg akar rúgni vagy ütni, akkor ezüst helyett aranyló aura veszi körül. A megfelelő gombot jókor lenyomva elkerülhetjük, hogy harcceptlenné tegyen, de személy szerint pokolian hiányoltam, hogy nincs lehetőség gyors visszavonulásra vetődéssel vagy bukfenchezéssel. Aki most még nagyképuően legyint, velem ért majd egyet, miután először megtapasztalta, hogy milyen az, amikor körülveszik az embert és minden irányból bökdösik.

Hőseink tucatnyi fegyvertípust képesek alapszinten kezelni úgy, hogy az egykezes mellé pajzsot is ragadhatnak, vagy egy másik egykezes, akár ugyanabból, akár más típusból. Érdemes egyébként folyamatosan szemmel kísérni a fegyverek állapotát, mert viszonylag hamar elhasználnódnak, és győztesnek hitt párharcot is elveszíthetünk, ha hirtelen csak egy csonkot tartunk a kezünkben a jól megmunkált kard helyett. Akkor sem kell tragédiától tartanunk, ha földre kerülünk, mert a társunk jön és gyorsan talpra segít. Mindezt ráadásul profi animációk kíséretében. A legjobb filmes koreográfiákat idéző mozdulatsorokat láthatjuk viszont, még az Akhilleusz névjegyének számító támadás (döfés a dárdával felugrásból) is előcsalható, amit a Trójában csodál-

hattunk meg Brad Pitt előadásában. A jellemzően daralós feladatok mellett előfordult, hogy ostromgépet toló szövetségesek bőrére kellett vigyáznom, fal-törő kossal kaput bedöntönnöm, kerekere szerelt cölöpfal mögülléjásokat lelőnnöm, vagy ballistával gyengítenem egy erőd védműveit.

MINEK KERESSEM?

Személy szerint nem tartom túl elegáns megoldásnak, ha gyűjtögetéssel ösztönzik a pályák körültekintőbb bejárására a játékosokat, ám ha a holminak van valami haszna is, és nem merül ki abban a dolog, hogy egy virtuális mutatónk (kevésbé modoros körökben e-pénisz) növekszik, akkor hajlandó vagyok szemet hunyni fölötte. Szerencsére a *The Cursed Crusade* kellemes meglepetést okozott ezen a téren. Játék közben elegendő csak egy gombot lenyomnunk, és máris látni fogjuk, hogy hány kincsesládát találtunk meg az aktuális pályán eldugottak közül, hány lelket és hány keresztet tisztítottunk meg tüzzel. Ezen részfeladatok teljesítésével a következő pályára előtt az alapból járó kettő-négy győzelmi pont mellett maximum három további pontot

EGY ÁTOK, AMI NÉHA ÁLDÁS

A templomosok átkának nevezett állapotot többféleképpen érheti el egy ember a játék története szerint: olyan szörnyiséget követ el (például egy ártatlan gyermek meggyilkolása), ami megbocsáthatatlan bűnnek számít, hasonlóképpen átkot von magára az, aki közvetett módon (például csata közben dezertál, a sereg pedig vereséget szenved) okozója számos élet kihunyásának. A harmadik és egyben legkülönlegesebb ok, ha valaki megkérdőjelezi Isten igazságát. Akik így tesznek, azok továbbbőrökítik a terhet a gyermekeikre, azok pedig a saját gyermekeikre. Az átkot túlvilági hatalommal (emberfeletti fizikai erő, különleges látás, pokoltűz idézése stb.) ruházta fel a hordozóit, de cserébe mindvégig a sarkukban loholt a Halál, hogy magával ragadja a pokolra halhatatlan lelkeket. Kiutat ebből az állapotból az jelenhet, ha sikerül összegyűjteni Krisztus megfeszítésének ereklyéit, Longinusz dárdáját, a kereszt egy darabját, a töviskoronát stb. Ezek a nagy hatalmú kegytárgyak együttesen képesek arra, hogy megtörjék az átkot, és megmentsék az elátkozottak lelkeit a pokol kénkőves tüzeitől.



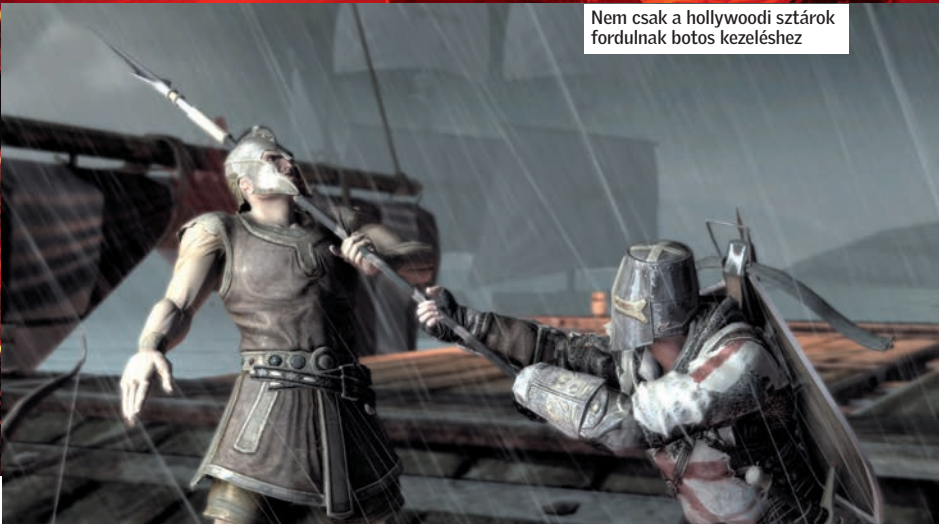


Amon, Bémon és Cémon után már csak Démon van hátra

Info

A *The Cursed Crusade* fejlesztői igyekeztek úgy felépíteni az egyes helyszíneket, hogy a történelmileg nagyobb jelentőséggel bíró építmények felismerhetők legyenek. Ha épp nem gázolunk bokáig a vérben, megcsodálhatjuk Theodosius falának és Konstantin hippodromjának (lőversenypálya) pontos mását.

Nem csak a hollywoodi sztárok fordulnak botos kezeléshez



- + brutális harcok
- + pokoljárás
- + kooperatív mód
- az első félóra
- amatőr hibák
- hosszú töltési idő

CHAVALIER

Ha szereted a lovagokat és nem riadsz vissza a vér látványától, akkor érdemes belevágnod

75

” A TEMPLOMOSOK ÁTKÁNAK HORDOZÓI KORLÁTOZOTT IDEIG KÉPESEK EGY MÁSIK DIMENZIÓBAN TARTÓZKODNI, AHOL ELTORZUL A VALÓSÁG, MINDEN POKOLI VÖRÖSBEN IZZIK ÉS SZINTE TAPINTHATÓ A HŐSÉG

oszthatunk szét a fegyverforgató képességeink között. Érdemes tehát nyitva tartanunk a szemünket, minden zugba bekukkantanunk, mert azzal csak saját magunkon segítünk. Egyáltalán nem mindegy ugyanis, hogy mennyire vagyunk jártasak az adott fegyvertípus forgatásában, mert míg egy tapasztalt harcos akár öt-hat fej felőli és vízszintes suhintásból (mindkettőre külön billentyű szolgál) álló kombót is összehoz, amivel ráadásul ki is billentheti egyensúlyából ellenfelét, addig egy kezdő kevésbé látványosan, és ami fontosabb, fele olyan hatékonyan küzd csupán. Denz (és kooperatív módban Esteban) tulajdonságai fejlesztésére minden pálya teljesítése után egy-egy pontot fordíthatunk. Az erő, a vitalitás, a fegyverkezelés, a páncélzat és az átok egyaránt fontos lehet, ám tapasztalataim szerint érdemes prioritálni annak érdekében, hogy a játék későbbi fejezeteiben is állni tudjunk a sarat az egyre szívósabb ellenfelekkel szemben.

Az első a páncélzat mielőbbi maximumra fejlesztése legyen, mert így nem csupán a hősök kiállása lesz daliásabb, hanem lényegesen több ütést lesznek képesek elviselni, mielőtt az életerejük is megsínylené a találkozást egy fejse élével. Ezt követően a fegyverkezelésre érdemes rágyúrni, mert nem csupán a tartósságukat növelhetjük jelentősen, hanem egyszerűbben hajthatunk végre ellentámadásokat és törhetjük át ellenfeleink védelmét. A nagyobb sebzést okozó erő, valamint a több életeret jelentő vitalitás nem szorul különösebb magyarázatra. Az átok fejlesztéséről is elég annyit tudni, hogy azt az időtartamot növeli meg, amennyit büntetlenül a másik dimenzióban tölthetünk, mielőtt lelkünk (rajta keresztül pedig élet-erőnk) is megsínylené a dolgot.

TISZTÁN CSÉNG, DE VAJON CSILLOG IS?

Mint az eddig leírtakból is kiderül, de-
rekasan igyekezett a Kyloonn Games,

hogy valami igazán különlegeset és egyedit tegyen le az asztalra. Némelyik elképzelést sikerült kompromisszumok nélkül átültetni a gyakorlatba, vagyis a játék legfőbb elemének tekinthető harcok kellőképp szórakoztatók, miközben még kihívást is nyújtanak. A mozgásanimációk parádésak, ahogy a szinkronszínészek játékát és a bizsergető zenei betéteket sincs okom támadni. Még a történet is tartogat izgalmasakat kiszámíthatósága ellenére, a játék-
idő pedig csont nélkül meghaladja a tíz órát, ami nem kiemelkedő ugyan, de nem is elkeserítően kevés. A fejlesztők viszont túlzásba vitték az átvezető animációk gyártását; főként a játék első félórájában hittem azt, hogy egy interaktív filmet nézek. A kevesebb néha több, tartja a bölcs mondás, talán nem ártana megfogadni a jövőben. El tudott volna viselni még a *The Cursed Crusade* némi sorjárást a durvább éleken, ugyanis az ildomosnál jóval

több grafikai anomáliával találkozunk, a tárgyak egymásba lógása pedig bántja az ember szemét. Ugyanígy zavaró a főként átvezetőkkorán buzdogn adagolt blur, ami miatt olyan mosottas hatást keltett némely jelenet, mintha valaki rátüsszentett volna a képernyőre. Ehhez hozzátenném még, hogy a textúrák felbontása is gyakran hagy kívánnivalót maga után, miközben a fizikát is sikerült jól elbaltáznai. Ha nekimegyünk egy nem rögzített (akár több mázsás) te-reptárgynak, úgy röppen arrébb, mintha papírmáséból készült volna. Bosszantó hibák, amelyeket kijavítva úgy ragyoghatott volna a játék az üzletek polcain, mint Denz de Bayle fényes-re suvíkolt mellvértje, s akkor mindenkinek jó szívvel ajánlhatnám, nem csupán a lágy szívű, történelemrajongó úriembereknek, akik előbb kezét csókolnak a ki-szemelt leányzóknak, s csak utána próbál-ják meg lefeszgetetni az erényövéit.

Chavalier



Egy tökös zсарu kómában fekvő is San Francisco utcáinak császára

DRIVER: SAN FRANCISCO

TANNER ÉS JERICHO TULÉLTÉK A DRIVER VÉGŐ LESZÁMOLÁSÁT, AMIKOR GOLYÓT ERESZTETEK EGYMÁSBA

ÚRISTEN, EZ „PADLÓGÁZ”! Még hozzá nem a száguldós értelemben... Ez volt az első gondolatom, amikor még tavaly, a GamesComon megismertem a *Driver: San Francisco* sztoriját, amely szerint Tanner szerepében más sofőrök testébe kell majd „beleszállnunk”. Édes istenem, mit művelt a Reflections ezzel a szerencsétlen autós sorozattal?! Lehet ebből még normális játékot csinálni? Ám most, hogy teszteltem a programot, rájöttem, hogy lehet. Még hozzá nem is akármilyet...

TESTRABLÓ SAN FRANCISCÓBAN

Ne aggódjatok, azért ennyire nem gáz a sztori, nem valamilyen horror sci-fi témát próbáltak lenyomni a torkunk a Reflections-ös arcok. Tanner továbbra is emberi létformájú rosszfiúkra és nem alienekre vadászik, valamint sugárhajtásos lebegő autó helyett most is egy jó öreg Dodge-ot fog vezetni. A történet szerint Tanner és Jericho túléltek a *Driver 3* végő leszámolását, amikor golyót eresztettek egymásba, és mindketten kórházba kerültek. Jerichót egy rabszállító teherautóval elszállították, azonban egy elrejtett savas tableta segítségével meg tudott szabadulni a bilincseitől, miután pedig elintézte az öröket, megszerezte a járművet. Tanner társával, Jones-szal lesz szemtanúja az esetnek, és persze üldözőbe is veszik

a veszélyes bűnözőt. Az akció azonban sajnos igen rosszul alakult Tannerék számára: miután szembekerült velük a rabszállító, karamboloztak vele úgy, hogy a kocsijukat nekipasszírozta egy teherautónak. Tanner kómába került, a további eseményeket pedig ebből a szemszögből látjuk. Itt kezdődik a zсарu pszichedelikus kalandtúrája, lévén az egész sztori Tanner kómájában lezajlott ál-mában játszódik. Hősünk agya egészen páratlan képességű lehet, ugyanis egész San Franciscót feltérképezte, ráadásul még az autós forgalmat is tökéletesen érzékeli. Hogy hogyan képes álmában emberek agyába beleférközni, annak logikai csavarját már szerintem ne nagyon feszegetjük...

SZUPERZSARU HELYETT ISTENZSARU

Lényegében tehát a *Grand Theft Auto* alapötletének alaposan megcsavart verzióját láthatjuk, hiszen nem kell az utcákon szaladgálnunk és embereket a volán mellől kirángatnunk, vagy a parkoló kocsikat elkötnünk, hanem „isten” mivoltunknak köszönhetően a térképből ki-be zoomolva pécézhetünk ki járgányokat, majd a sofőrbe költözhetünk. Így akár azt is megtehetjük, hogy csak ökörködünk a városban cél nélkül, és véletlenszerűen váltogatjuk a járműveket a pillanat töredéke alatt. Kicsit olyan az egész, mintha egy Peter Molyneux-féle RTS-t nyakon öntöttek volna

na egy autós játékkal, és az egészet megmagyarázták volna a kómás sztorival. A történet egyébként amilyen valószerűtlen, egy idő után annyira érdekes és élvezetes – az mindenestre biztos, hogy jobban jártunk, mintha megint lenyomtak volna a torkunkon egy hagyományos, „a zсарu üldöz rosszfiút”-féle *Driver* játékot.

ZSARU HOPP, ZSARU HOPP, MÁRIS EGYBE ÁTUGROTTI

A történetnél sokkal lényegesebb, hogy maga a játékmenet is sokkal élvezetesebb, mint amit eddig bármelyik *Driver* játékban tapasztalhattunk. (Beleértve szerintem az első részt is, amely nem volt rossz, de hosszú távon monotonná vált a sok egymásra hajazó üldözés.) A főterképen szambázva változatos küldetések tömkelegét vállalhatjuk el, úgy, hogy klikkelünk a kis kék zászlók valamelyikén. Ilyenkor egy mezei járgány helyett egy adott szituáció kellős közepébe csöppenünk, amelyeknél a Reflections tényleg eleresztette a fantáziáját. Találkozunk hagyományos küldetésekkel is, ahol rendőrök hajszojják közönséges bűnözők verdáit vagy illegális versenyek résztvevőit. Itt előfordul, hogy egyetlen faka-bátba kell „belebújnunk” (haha), de az sem ritka, hogy váltogathatunk az üldöz rendőrök autói között bármelyik pillanatban. Ettől rendkívül dinamikussá válnak ezek a részek, hiszen nem kell egyetlen volán mögött görcsölni,

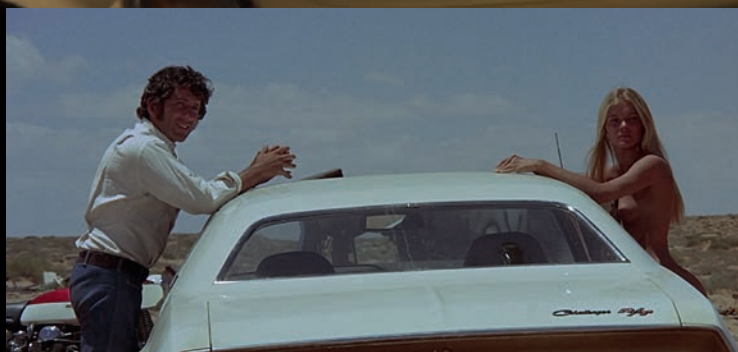
INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Reflections**
Platformok
PC, Xbox 360, PS3
Röviden Visszatért Tanner, a *Driver* sorozat vagány zсарuja, hogy San Francisco utcáin hasítva, más sofőrök testébe költözve próbálja elkapni örök ellenségét, Jerichót.
PEGI 12

Info

A *Driver* játékok mindig is híresek voltak filmszerűségükről, és ez alól a legelső játék sem volt kivétel. Aki egy kicsit utánakeres IMDB-n, az például megtalálhatja az azonos című filmet, amely Magyarországon *Gengszterek sofőrje* (1978) címen jelent meg. Egyébként nemcsak a *Driver* sorozat merített sokat ebből a remek krimiből, hanem a *Grand Theft Auto* játékok is, érdemes megnézni.

HŐSÜNK AGYA EGÉSZEN PÁRATLAN KÉPESSÉGU LEHET, UGYANIS EGÉSZ SAN FRANCISCÓT FELTÉRKÉPEZTE



SZÁGULDÁS A SEMMIBE

Primal Scream-rajongók biztosan ismerik a „Kowalski” című nótát, amelyikben sejtelmes hangon éneklük időnként, hogy „vanishing point, vanishing point”. Talán még ők sem tudják, hogy a bandát egy klasszikus amerikai autós film ihlette. A *Vanishing Point* (magyarul: *Száguldás a semmibe*) című road movie főszereplője egy, az életből kiábrándult, cinikus, elkeseredett ex-zsaru, Kowalski, akinek egy Dodge Camarót kell az USA-n keresztül szállítania. Az út során azonban hősünk összeütközésbe kerül a rendőrséggel, akik hajtóvadászatot indítanak ellene. Hősünk útja hamarosan reménytelen ámokfutásá válik... A *Vanishing Point* az évek során igazi kultfilmmé vált, így nem csoda, hogy a *Reflections* csapata is merített belőle. Tannerék például ugyanolyan autóban ülnek, mint Kowalskié volt a filmben, sőt a festése is pont olyan, mint a *Primal Scream* videoklipjében. Még nagyobb poén, hogy maga Kowalski is szerepel a játékban, az egyik küldetésben az ő testébe fogunk beleköltözni, amikor rendőrként illegális versenyzőket üldözünk.

ha például karambolozunk, hanem át-ugorhatunk egy jobb pozícióban lévő üldöző járgányba, aztán egy másikba, ha ezzel is lemaradnánk. Persze nemcsak a rendőrök kötelékében fogunk tevékenykedni – ha már szabadon garázdálkodhatunk, akkor miért is ne próbálnánk ki a másik oldalt? Mi magunk is részt vehetünk illegális autóversenyekben, még hozzá egy tinédzser japán srác személyében, akinek nemcsak a rivális autókkal kell megküzdenie, hanem az állandóan nyafogó tesóját is el kell viselnie. Ha nem nyerjük meg a futamot, akkor szegény srácoknak vissza kell menniük hazájukba maffiózó szüleikhez, amit persze nem vennénk a lelkünkre. Még mulatságosabb az a misszió, ahol egy tévétűdió számára kell látványos attrakciókat végrehajtunk: ugratás kamion tetejéről, brutális karambolok, rendőrök elől való menekülés. Miközben a nő kaszkadőr szerepébe kerülve visszük a bőrét a vásárba, addig a kollégája egyfolytában filmezi a tevékenységünket. Hát „ócsó” film lesz, az egyszer biztos...

A CICABABA TITKÁRNŐ ÉS AZ ELRABOLT KÉMIKUSNŐ ESETE

Egy másik feladatnál egy sikeres sztár énekes riválisának hirdetőtábláit kell elsodornunk, hogy a rajongói ne találjanak oda a koncertre. Közben folyamatosan hallgathatjuk, amint a mellettünk ülő cicababa barátnő (titkárnaő?, asszisztens?, mindhárom?) egyfolytában kommentálja Tanner, vagyis a sofőr teljesítményét, hol alázva, hol dicsérve hősünket. Aztán persze nem hiányoznak a tanneres küldetések sem a játék repertoárjából, hősünk ugyanis nem adta fel a Jericho utáni kutatást és minden szálat felgöngyölítve nyomoz utána gőzerővel. Tanner feladatai között található az egyik legeredetibb és leginkább formabontó autós örület: úgy kell megmentenünk egy elrabolt és egy autó csomagtartójába tuszolt kémikusnőt, hogy csak előlről koccanhatunk a járgánnyal, lévén, ha hátulról gyűrnenk fel a kasztnit, az kissé káros lenne a hölgy egészségére. Természetesen



JOBBAN JÁRTUNK, MINTHA MEGINT LENYOMTAK VOLNA A TORKUNKON EGY HAGYOMÁNYOS „A ZSARU ÜLDÖZ ROSSZFIÚT”-FÉLE DRIVER JÁTÉKOT

itt is a „shift” (átugrás) képességünket kamatoztathatjuk: egyfolytában a szembejövő forgalomból kell más autókat kipécézni, átvenni felettük az irányítást, majd az emberrablók autójával szemben kell karamboloznunk. Emellett persze nem hiányoznak a hagyományos üldözős, követős, menekülő missziók sem. A küldetések nemcsak önmagukban véve rendkívül szórakoztatók, hanem ráadásul a Reflections ügyesen kidolgozta a struktúrájukat. Ahhoz ugyanis, hogy a fősztori szálához kötődő missziókat megkapjuk, először helyt kell állnunk a véletlenszerűeknél is, ahol San Francisco derék (vagy kevésbé derék) polgárainak kell segítenünk.

ENYÉM A VÁRCOS), TIÉD A LEKVÁRCOS)

A küldetések mellett másik újdonság, hogy akcióinkért tapasztalati pontot kaphatunk. Ebbe persze az is beletartozik, ha sikeresen teljesítünk egy feladatot, de az olyan attrakciók is, mint a kamionok tetejéről való ugrás, vagy amikor elhasítunk a szembejövő autók közvetlen közelében, farolunk, száguldozunk stb. A tapasztalati pontokért egy helyi szufinban turbózzhatjuk fel a képességeinket, ezáltal gyorsabbak és ügyesebbek le-

szünk, vagy növelhetjük az extra lehetőségek csikját. Ezek közé tartozik például az utánégetőhöz hasonló képességünk használata, amikor a verdánk hirtelen extra sebességet nyer, illetve a „bikalökés”, amikor autónk „felfújja” magát, majd egy erőteljes lökessel felökleli a közvetlenül előtte található verdát. No igen, ez a játék nem a realizmusáról híres, az egyszer biztos, inkább a *Burnout*-féle vonalra tessék gondolni. A játék során egyébként végig azon morfondíroztam, hogy a fejlesztők imádhatták a *Burnout Paradise*-t, mert rengeteg elem onnan köszön vissza.



HA TE MONDOD

Gareth Edmonson, Ubisoft Reflections, vezető dizájnér: „Az eredeti Driver-recepthez akartunk visszatérni, de igazi innovációkkal és nem a szokásos »én is, én is GTA-kción akarok lenni« hozzáállással”

A szuperképességek fejlesztése mellett Tanner a tapasztalati pontokat elkölthető vásárolhat be a tömérdek csodautóból is, amelyeket folyamatosan unlockolunk. Itt minden autórangjog el fog ájulni, hiszen a sportkocsik mellett hetvenes évekbeli „muscle car”-kínálat is szerepel a repertoárban. Ha már a tömérdek autótípusnál járunk, meg kell jegyeznünk, hogy itt nem nagyon találkozunk a kocsik viselkedésének azzal a hihetetlen realizmusával, amely például a *Driv3r*t jellemezte. Ez a *Driver* inkább igazi árkád örület – bár azt el kell ismerni, hogy a járművek mind-mind másképp viselkednek, ezért pedig ismét elismerést érdemelnek a fejlesztők.

’NYÁTOK.COM

Miközben alapvetően nagyon bejövős volt ez a *Driver*, azért találkoztam pár apró bosszúsággal, amely kicsit ron-

tott az összképen. A játék nehézségi szintjei közötti különbségek például enyhén szólva egyenetlenek: előfordul, hogy sok-sok viszonylag könnyű küldetés után hirtelen bekaptam egy olyan (nem átugorható...) feladatot, amelyet csak többszöri szenvedés után sikerült végigvinni. Látszik, hogy a Reflections azért nincs annyira otthon a kőkemény autóversenyek világában és ezeknél rendkívül bosszantó volt, amikor egy-egy karambol után már képtelenség volt visszakérülni az élbolyba. Az egyik legnehezebb misszió nál pedig a Kowalski nevű rendőrrel kellett megállítani egy utcai versenyzést: egyértelműen túl kevés volt a megadott idő ahhoz, hogy mind a négy versenyzőt tropára karambolozzuk, mielőtt még átérnének a célvonalon. Emellett „apró” fejfájást okozott, amikor egy másik misszió nál

info

A játék bejárható (beautózható) területe összesen 335 km², ami igen erősen a nem semmi kategória. Sok valódi helyszín is szerepel a játékban, de azért hozzá kell tenni, hogy alapvetően nem az igazi San Francisco szerepel a játékban.

AUTÓT VÁLTS, NE SEBESSÉGET!

A *Driver: San Francisco* nem túl realiztikus, ám annál szórakoztatóbb újítása, hogy furikázás közben bármikor átugorhatsz egyik járgányból a másikba. Nem kell mást tenned, csak kikerülnöd a saját sajátodból, aztán huss be a másik kocsiba.

- + az innovatív Shift játékmód hatalmas ötlet és remekül működik
- + rengeteg játékmód, tömérdek autó
- + remek grafika
- a sztori eleinte kissé... furcsa
- rosszul kialakított nehézségi szintek
- hamar vége a fősztorinak

BADSECTOR
Egy tőkös zsarú
kómában is ász!

82

kiléptem egyik verdából a másikba, és az MI sikeresen behajtott a falba, vagy rossz irányba ment tovább. A legnagyobb probléma tehát, hogy a sikerünket túl sok véletlenszerű esemény teheti tönkre és ilyenkor kezdetjük előlről az egészet.

FRISCO MÉG SOHASEM VOLT ILYEN BABA

Szerencsére bosszúságainkat könnyedén elfeledteti a rendkívül ütős grafika. San Francisco él és lélegzik, ahogy kell, a hatalmas felhőkarcolók, kisebb házak, üzletek, reklámlakátók, a sétafikáló emberek és minden egyéb kidolgozása is elsősorú. Külön érdemes még kiemelni az autók külsejét, amely a moddingolt *GTA IV* szintjét verdesi. Emellett az átvezetők most is rendkívül stílusosak, ahogy azt már a *Reflections*-tól megszokhattuk. A főszereplők arcának kidolgozásával kapcsolatban sem lehet panaszunk: majdnem olyan szintű, mint például a *Heavy Rain*-é. Játék

közben, amikor vezetünk, a főszereplők arcát kis ablakokban is láthatjuk, ami növeli a beleélés-faktort. Sajnos, amilyen gyorsan beleéljük magunkat a történetbe, olyan gyorsan vége van, pedig még elődöttük volna a virtuális San Franciscóban. Tíz órányi játékidő és az end credits után ugyan visszakérülünk a városba egy arc nélküli „testbe kötözöként”, de ez a játékelmény már közel sem olyan szórakoztató, mint Tanner küldetései esetében.

EZ NEM VOLT „SZÁGULDÁS A SEMMIBE”, AZ BIZTOS...

A megjelenés előtt agyonajnázott és jónak tűnő, ám hatalmas csalódást okozó játékok ellentéte a *Driver*. Amilyen viccesen idiótának, idétlennek és erőltetettnek tűnt a „testablás” ötlete, olyannyira sikerült kivágniu magukat a fejlesztőknek és valami igazán eredetit megalkotni, nemcsak egy újabb *Driver*/*GTA*-utánzést.

BadSector

ÁLOMAUTÓK SZUPERZSARUKNAK

A játék során több csoda kocsit is unlockolhatunk, ahogy egyre több tapasztalati pontot szerzünk. Az egyik például nem más, mint James Bond híres járgánya, a DB5-ös Aston Martin, amely az 1964-es *Goldfinger* című filmben szerepelt először. Ez volt az első olyan autó a James Bond-filmek (és igazából minden más film) történetében, amelybe különböző csodakütyüket építettek, amelyek védték hőstünket. A másik csodaautó egy 1972-es Lamborghini Miura, amely a világon először Rod Stewart tulajdonában volt, és a *Top Gear* című filmsorozatban is szerepelt.

Info A játék alapján készült könyv 2004-ben készült Japánban, de csak mostanában került a boltokba az angol fordítás. Az Icónál is beszélgetik a filmadaptációt, de persze ez függ a *Shadow of the Colossus* mozi fogadtatásától is.

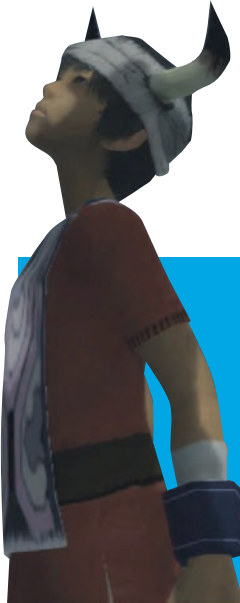


Hinnétek, hogy előtte a tenyerükbe köptek?



Felidézzük a régi kalandokat

ICO



A TEAM ICO KICSIT ÉRDEMTELENÜL elfeledett játéka pontosan 10 éve, 2001 szeptemberében került először a PS2-es gépek meghajtójába. Nem csoda, hogy kevesen emlékeznek rá, mivel már a megjelenése pillanatában alaposan megosztotta a játékosokat. A kritikusok imádták, sorra kapta az elismeréseket, de a japán és amerikai vásárlók körében nem aratott igazán nagy sikert. Mindössze 700 000 példány fogyott belőle világszerte, ami egy ilyen megjelenésnél igencsak kevésnek számított.

ZSENIÁLISAN EGYSZERŰ, EGYSZERŰEN ZSENIÁLIS

Pedig az alapötlet és a kivitelezés nagyszerű, bár a *Shadow of the Colossus*-ban megismert minimalista stílus itt is fellelhető. Adott egy hatalmas várkastély, ahová katonának egy szarvakkal megátkozott kisfiút zárnak. A nyitó képsorokból nem is derül ki több, de később egy földrengésnek köszönhetően a kisfiú kiszabadul és felfedezőútra indul. Találkozik egy bájos, de felettébb esetlen kislánnyal, akiről kiderül, hogy hercegnő, de a gonosz királynő fel akarja áldozni a szellemeknek, hogy meghosszabbítsa a saját életét. Persze azért ehhez nekünk is lesz egy-két szavunk, feltett szándékunk, hogy valahogy kiszabaduljunk a várkastélyból és megmentjük a lányt. Ez elsőre nem is tűnik olyan nagyon vészesnek, mivel a főszereplő kisfiú rendkívül ügyes, de sajnos a hercegnő meglehetősen gyámoltalan, szó szerint fogni kell a kezét minden feladat végrehajtásánál. Ez

INFO

Kiadó: **Sony**
Fejlesztő: **Bluepoint Studio**

Platform: **PS3**

Röviden Egy újabb klasszikus videojáték feldolgozása.

A Shadow of the Colossus-hoz hasonlóan ez a játék is nagy felbontásban, 3D-támogatással, kedvező árázással és egy halom trophy-val tért vissza a piacra.

PEGI: 7+

persze alaposan megnehezíti a feladatunkat, de egyben érdekes és izgalmas játékmenetet is biztosít. A *Shadow of the Colossus*-sal ellentétben az *Ico*-ban inkább a rejtvényelemek kerültek az előtérbe, bár lesz részünk akcióban is, de ott is a minimalista stílus dominál inkább, szóval senki se számítson egy *God of War* kaliberű harcrendszerre.

A remake az eredeti európai verzióról készült, ahol már bizonyos változásokat eszközöltek az első verzióhoz képest. Itt már lehetőségünk lesz átváltani kétjátékos módba, bár ehhez egyszer mindenféleképpen végig kell tolnunk a játékot. Mindenféleképpen meg kell még említeni a játék zenéjét. Kötelező meghallgatni, a YouTube-on tessék szépen rákeresni (*Ico - You were there*), garantáltan elbűvöl. Amúgy amíg az európai verzióban egy lemezen található meg a két játék, Japánban külön-külön kerültek a boltok polcaira. Kí érte ezt?

A Shadow of the Colossus és az *Ico* le sem tagadhatná a közös gyökereket, a fejlesztők okosan és ügyesen elrejtettek titkos utalásokat a másik játékra vonatkozóan, érdemes ezekre odafigyelni és persze végigjátszani mindkettőt.

A REMAKE A VIDEOJÁTÉKOK JÖVŐJE?

Határozottan és egyértelműen ki merem jelenteni, hogy igen. Sajnálatos módon egyre kevesebb új ötlettel találkozunk a játékok között és egyre gyakrabban nyúlnak vissza a kiadók a régi, jól bejáratott címekhez. Ez persze nem is csoda, hiszen egy új brand bevezetése eszméletlenül pénzekbe kerülne, ezt inkább szeretnék megspórolni vagy ne adj' isten a fej-

lesztésekre költeni. Szép lassan a videojátékok is belépnek a felnőttkorba, főként, ha azt számoljuk, hogy a nyolcvanas évek elején a Spectrum és a C-64-es korszakban már egészen kiváló alkotásokkal szórakozhattunk. Persze a nosztalgia mindig is rendkívül megszépítette a múltat, és már annyira elkényelmesedtünk, hogy nem másoljuk be a kedvenceinket egy emulátorba. Egy jól sikerült remake viszont újralesztheti a régi nagy kedvenceket és siker esetén még akár egy nagyobb horderejű folytatást is el tudok képzelni, ami továbbmozdíthatja a sorozatot a holtpontról. Mindenféleképpen ebbe az irányba vinném el a játékfejlesztést, hiszen előbb vagy utóbb mindenki megunja az évente megjelenő, de igazából minimális fejlődést felmutató sport- és lövöldözős játékokat.

Mocsy

- a kevés kultjáték egyike
- immáron HD-minőségben
- nagyon lassú a játékmenet

MOCSY
A *Shadow of the Colossus* után ez legyen a következő játék, amit megnézel!

90



Adjatok alám egy lovat és megmászom a kolosszusokat



A PS2 egyik legnagyobb sikere 3D-ben és HD-minőségben

SHADOW OF THE COLOSSUS

A NAGY KLASSZIKUSOK IDEJE SOHA NEM JÁR LE, de időnként nekik is szükségük van arra a bizonyos ráncfelvarrásra. A Sony kiváló érzékkel nyúl a régi, sikeres PS2-es játékhöz, kicsit helyrepopozza őket, felruhazza nagy felbontású grafikával, 3D-támogatást tuszkol rájuk, ad egy jópofa Thropy rendszert, hogy az achievement-mániásoknak is legyen mivel elherdálni a szabadidejüket. Vesz rögtön két jópofa játékot, rásüti őket egy Blu-ray lemezre, majd fagyipénzért a piacra dobja. Igazán nagy marketingkampányt sem kell a játékok mögé tennie, mivel az alapverzió sokszor kultjátékként él az idősebb gamerek emlékezetében, a fiatalabbak meg kíváncsiak, hogy a szüleik miért is voltak oda ezekért a tízéves címekért.

OLDIE, BUT GOLDIE

Aki ismeri és szereti a japán játékokat, az jól tudja, hogy mentalitásban és játéklélményben igencsak különböznek attól, amit az európai gamerek még képesek megemészteni. Údító kivétel volt a 2005-ös év egyik legsikeresebb játéka, a *Shadow of the Colossus*. Kevés fejlesztőcég engedheti meg magának, hogy egy akciójátékban mindössze 16 ellenfelet lehessen legyőzni, de ezek a japánok valahogy mégiscsak keresztülvitték ezt a felépítést. 16 ellenfelet említettem, de ezek persze nem közönséges lények, hegynyi behemótokról beszélünk, amelyeket még megközelíteni is külön feladvány. Az egész játék nem áll másból, mint ezeknek a kolosszusoknak a becserkészéséből és leveréséből. Elismerem,

INFO

Kiadó: **Sony**
Fejlesztő: **Bluepoint Studio**
Platformok: **PS3**
Megjelenés **2011.** szeptember
Röviden A *Shadow of the Colossus* a 2005-ös verzió remake-je. Teljesen egyedi játék, talán az akció-kaland-puzzle kategóriába lehet leginkább besorolni. Egy kitalált fantasyvilágban kell 16 óriási szörnyeteket legyőzni, hogy felélesszük a gyönyörű, ámde igencsak halott hercegnőt.
PEGI: 12+



hogy először ez igencsak harmatosnak tűnik, de higgyétek el, hamar ráéreztek az izére és egyedi játéklélményben lesz részetek. A kolosszusok legyőzéséhez mindössze egyetlen varázskard, az ifjunk, hűséges paripánk és az ügyességünk áll a rendelkezésünkre. Elsődleges célunk az, hogy valahogy feljussunk a szörnyetegekre, ami nem is lesz olyan egyszerű feladat. A legelső szörnyekre még simán felmászhatunk, de később már trükközniünk kell, hogy valahogy felkecmeregjünk a kolosszusok testére. Itt először is meg kell keresnünk a szörny gyenge pontjait, azokat felszabdálni a kardunkkal, de közben arra kell törekednünk, hogy valahogy megkapaszkodjunk, mivel a behemótok nem fogják tétlenül nézni, hogy felszabdaljuk őket. Persze akkor sincs nagy tragédia, ha lezuhanunk, de akkor előlről kell kezdenünk a mászást és ugye az nem olyan vidám tevékenység.

AZ ÚJDONSÁG VARÁZSA

A remake igazából három újdonságot hozott be, ezek közül a legszembetűnőbb a HD-felbontás. Szép és jó ez a feature, de azért senki se számítson egy *God of War 3*-típusú látványorgiára. Itt a fejlesztők mindössze a HD-felbontást hozták be, ettől még igazán nem lett szebb a játék, vagy részletgazdagabbak a textúrák. A minimalista grafikai stílus megmaradt, a környezet meglehetősen sivár, de mint említettem, nem ez a fő csapásirány. A fantasztikus bosszarcok bőven kárpótolni fognak minket mindenért. Meg kell még említenem a játék zenéjét, ami valami hihetetlenül hangulatos lett, remekül illeszkedik a koncepcióhoz, igazán

kellemes hallgatni. A 3D-megjelenítést is említettem már, ezt nem volt szerencsém kipróbálni; gondolom, a szokásos parasztkavítás, mint a többi 3D-s csoda, ettől aztán igazán nem lesz jobb a játék, de minden bizonnyal demózni kell valamivel a Sony legújabb 3D LED-tévéit. Fontos lehet még az új Trophy rendszer is az elvakult gamereknek; akinek túl sok idejük van, az elkezdheti gyűjteni ezeket, aztán lehet dicsekedni a haveroknak, hogy milyen okosak és menő csávók vagyunk. Nem mintha erre olyan nagy szükségünk lenne, mivel a játékidő többszöröse a manapság divatos pár óránál, szóval néhány napot egészen biztosan el lehet vele tölteni úgy, hogy észre sem vesszük az idő múlását. A modern és csicsás játékok mellett nézz rá ezekre a felújításokra is alkalomadtán, meg fogsz lepődni, milyen zseniálisak is voltak a játékok a hőskorban.

Mocsy

+ klasszikus játék, új kontösben
- ennél pörgősebb játémenethez vagyunk már szokva

MOCSY
Dobj el mindent és nézd meg ezt, nem fogod megbánni!

91



Chavez és a Hattyú halála újfajta értelmezése felkavarta a balett világát



Riquelme vár a szöglettel, hadd napozzon mindenki

Végre ugyanaz PC-n is, mint konzolokon!

FIFA 12

INFO

Kiadó **Electronic Arts**
 Fejlesztő **EA Canada**
 Platformok
PC, Xbox 360, PS3, Wii, PS2, PlayStation Vita, Xperia Play, PSP, 3DS, iOS
 Röviden Amennyiben létezik igazi pénzcsináló gép az EA Sportsnál, a FIFA sorozat az. De nem érdemtelenül.
PEGI 3

VÉGRE A PC IS UTOULÉRTÉ A TÖBBIEKET, UGYANAZOKAT A DOLGOKAT KAPJUK, mint konzolon – mit mondjak, ideje volt. Ez persze nem kritika akart lenni, hiszen a nappalimban ott a tévé alatt az Xbox 360, azonban elég nagy borság volt különböző rendszerekre eltérő játékokat kiadni ugyanazon a néven. Lényeg a lényeg, ez mostanra megszűnt, csak néhány, rendszerspecifikus különbség maradt, például PC-n a billentyűzetes irányítás, amelyet változatlanul nem ajánlok senkinek, és nemcsak azért, mert ha lesz megint corvinos FIFA rendezvény, ott kontrollerral kell játszani, hanem azért is, mert a GS-táborban jövőre a FIFA 12-bajnokság minden bizonnyal kontrollerral megy majd. Félreértés ne essék, ez elvileg egy multiplatform-cikk, nem szabadna itt lelkesednem azon, hogy a PC így, vagy a PC úgy, de örülök, hogy végre ugyanazok a lehetőségek.

MIRE VÁRTUNK ENNYIT?

Hadd kezdjem viszont ezúttal a két dologgal, ami nagyon-nagyon zavart. Az első a régi vesszőparipám, az edzés. Ugyan a játékban van egy „tutorial” rész, ahol főleg az új mozdulatokat lehet elsajátítani, azonban ha már egyszer sikerült valamit megcsinálni, akkor ennyi, vizslát. Nagyon zavaró, hogy nagyon kevés az oktató rész, valamint az is, hogy folyton megszakad egy adott mozdulat sikeressége esetén, emellett ha nem megy valami, akkor nem segít a program, hogy miért nem voltunk sikeresek. Van egy szűkszavú leírás, mit kell tenni, ha jól csinálod, bravó, ha meg nem, akkor néma csönd és hullaszag.

Ez így szép, nagy, kövér 1-es, kedves EA Sports. Megértem, hogy nem pont rám hallgatnak egy új FIFA részről, de miért nem lehet egy jó oktató/gyakorló/magyarázó részt beépíteni, például azzal kapcsolatban, hogy gyakoroljunk szabadrúgást, szögletet vagy tizenegyeset? Utóbbi mellett ráadásul nem szabad elmenem szó nélkül: már a FIFA 11-ben is borzalmas volt a tizenegyes lövése, itt pedig ugyanaz a rendszer maradt. Értelmetlen, borzalmas, rettenetes. Nem lehetne visszazakapni a régi?

A második negatívum, hogy bár nagyon jó, hogy sok átvezető animációt kivettek, azonban ami vacak, hogy hiába változott meg a komplett prezentáció, a meccs előtt a csapatok kiemelt játékosait bemutató rövid animációk pont ugyanazok, mint régen. Ez bizony meglehetősen illúzióromboló már a második/harmadik esetről is. Nem lehetett volna legalább 10-12 új animációt készíteni ide? Úgy nehezebb lett volna az ismétlődést észrevenni. Na mindegy, legalább van még hova fejlődni.

ÜTKÖZNI KELLI

Manapság szerintem már a hatéves focistapalánták is azt tanulják, hogy a fizikai kontaktus mennyire fontos a játékban. Bár ők még nem tudnak taktikát végrehajtani, de szerintem ők is sejtik, hogy ha az ellenfélnek ütköznek, akkor az elveszíti a labdát. Ez a modern fociban alapelv, ugyanis az ütközések, ez a fajta testi érintkezés nem szabálytalanság, egyszerűen férfias küzdelem a labdáért. Az előző FIFA-k esetében nemigen

volt lehetőség erre – esetleg tojógalambszindrómával odébb lehetett tolni valakit recegve, de a fizikai kontaktust, azt, hogy mi és ki hol ér hozzá a másikhoz, nem számolta a program. Most, a FIFA 12 esetében a legnagyobb technikai újdonságnak a készítőök az Impact engine-t tartják, és jómagam is úgy vélem, hogy ez már valami. Szinte azonnal tapasztalni fogjuk a hatását, amint játszani kezdünk: a játékosok hitelesen ütköznek egymásba, esnek el, botlanak meg a földön fekvő játékosársukban stb. Simán át lehet lökni a labda felett az ellenfelet, vagy egy egyszerű bodycheckkel is földre lehet vinni – no persze ehhez jó időzítés és hokis tapasztalatok kellenek. Két dolgot nagyon fontos tudni ezzel az ütközésmoddellel kapcsolatban: az egyik, hogy mindenkire vonatkozik, tehát olyan játékosokkal is előfordul, akiknél épp nincs a labda. (Nagyon mókás jelenet volt például valamelyik nap, hogy amikor egy meccsen az ellenfél két játékosa összefutott, elesetek, a harmadik pedig átesett rajtuk és hárman fetrengtek a pálya közepén. Vicces volt.) A másik, hogy a sérülések bekövetkeztét is befolyásolják az ütközések. Tehát ha például nekiütközünk valakinek, aki a földre huppan, akkor nagyobb az esélye annak is, hogy esetleg megsérül. Vicces jelenetek történhetnek egyébként mérkőzés közben ezzel a lehetőséggel kapcsolatban, például tegnap is volt egy eset, amikor elesett az emberem, ráesett a védő és a védő fejéről pattant tovább a passz – sajnos a háttérhez, nem pedig a másik csatáromhoz. Kétségtelenül szép nagy ötös jár ezért az újításért.



LT Call for 2nd Player
RT Change Kick Taker



Gera Zoli belötte, most pedig megkéri a kezét (azt, hogy kinek, nem tudjuk, nincs a képen)



33' Goal (PEN)

Z. GERA



Ez a Real Mad... izé, Real Alsóörs edzőpályája



A JÁTEKOSOK HITELESEN ÉS HIHETŐEN ÜTKÖZNEK EGYMÁSBA

VÉDEKEZZ, VÉDEKEZZ!

Tavaly vezették be a FIFA-ban a pressure gombot, amely végül is folyamatos nyomásgyakorlásra, a támadó terrorizálására, meg persze a labda elvételére, néha pedig borzalmas bírói ítéletekre szolgált. Mókának jó volt, de realisan nem, ki is dobták a kukába, így aztán teljesen átalakították a védekezést. A lényeg most már nem az, hogy feltétlenül maceráljuk az ellenfelet, hanem az, hogy a helyezkedésünkkel megakadályozzuk a labda továbbadásában. A mesterséges intelligencia csak „levédi” a passzsávokat, nem lép oda szerelni – legalábbis a mi oldalunkon. Tehát a játékosunk csak követi a csatárt, végig takarva az utat a kapu felé. Ugyanezt egy csapattársunktól is kérhetjük: ha nem akarjuk irányítani a csatáron levő védőt, akkor megteszi helyettünk más és mi közben megpróbálhatjuk leszerelni. Leírva ez nem hangzik egyszerűen, de igen praktikus, lévén az automatikus váltást nem implementálták automatikusan, és váltani is már az LB gombbal kell. Minden védekezési taktikát gyökeresen át kell gondolni és újra kell tanulni, mivel a rendszer okosabb,

ügyesebb. Azonban ha egyszerűen elengedjük a sticket, és azt figyeljük, hogy a két „automata” mit tesz egymás ellen, nos, erre mondják: tanácstalanul passzolgat. Valóban szükség van az emberi innovációra, hogy feltérjünk a védelmet. A védekezés mindenestre könnyebb lesz.

LABDÁT VEZESS, NE MECCSET!

Régi probléma volt a FIFA-k esetében a labdavezetés, mivel a labda vagy ragadt a lábhoz, vagy pont ellenkezőleg, utálta azt. Egyik megoldás sem jó, nemcsak azért, mert nem reális, hanem mert borzalmasan néz ki. Ez évben vezették be a „precision dribbling” nevű technológiát, amely a labda vezetéséről szól; nagyon hamar látni fogjuk, hogy ezt az ellenfelünk használja is. Megtorpan, felnéz, terelgeti a labdát, hol külsővel, hol belsővel – várja, amíg a többiek felérnek, sőt, ezt már a labda fedezése közben is meg lehet tenni. Igen hasznos funkció, amikor például oldalt vagy ritmust akarunk váltani: kicsit dajkálthatjuk a labdát, majd egy precíziós passzal indíthatjuk a csapattársat. Apropos, passz: már amikor EndreMannal nézegettük a játékot, akkor feltűnt, hogy sokat

TERJED, MINT A FIFA

Ki hitte volna 1993-ban, hogy ekkora siker lesz!... 1993 júliusában jelent meg az első játék a FIFA sorozatban, a FIFA International Soccer. Akkor még senki nem sejtette, hogy a sorozat összes eladása átlépi majd a 100 milliót, minden idők egyik legnépszerűbb sorozatává téve a FIFA-t. Sőt, azt sem gondoltuk volna, hogy a játékot egyszer 18 nyelvre lokalizálják és 51 országban lesz kapható. Rádásul akkor még nem beszéltem a FIFA 11 tavalyi sikeréről, amellyel minden idők leggyorsabban eladott sportjátéka lett.





Palermo szép város és jó csatár – ez nem mondható el Budapestről. Mármost a csatár!

A fociban az a szép, hogy akár a kapuból is nézhetjük a meccset, ha nekünk úgy tetszik



Haver, maradj még fekvé, még nem adta meg a bíró a tizenegyest!



VALÓBAN SZÜKSÉG VAN AZ EMBERI INNOVÁCIÓRA, HOGY FELTÖRJÜK A VÉDELME

javult a passzolási képesség, ugyanis a *FIFA 11*-ben hiába nyomtuk megfelelő irányba az analóg kart, sokszor a passz nem arrafelé, vagy nem annak ment, akinek akartuk. Ebben az esetben ez precízebb lett, viszont lomhább is – az erősebb passzhoz tovább kell a gombot nyomva tartani, tehát jól meg kell gondolni, mi legyen a következő lépés. Ne feledjük, a jó beadás a szívelelke a modern futballnak. Az ellenfél mögé kerülni, majd onnan bejátszani – esszenciális, így játsszunk több tét nélküli meccset, ahol a beadásokat gyakorolni tudjuk, hiszen edzés ugye nincs. A fizika egyébként itt is működik: egy Argentína–Magyarország meccsen úgy fejeltem gólt, hogy a beadás lepatlant a földre és Messi csípőmagasságából bólintotta be előrehajolva. Gyönyörű gól volt. A passzolás kapcsán egyébként tényleg el lehet mondani, hogy a támadófoci igencsak örömteli élményt fog okozni többeknek, igen szépen lehet tenni-venni a labdát, ha valaki azt szeretné.

LÉGY KAPUS ÉS VADÓCZOKAT TERELŐ JUHÁSZ!

A játéknak mindenféle igencsak fejlett multis opciói, bájnokságai és egyebei is lesznek, sőt még olyan rendszerrel is rendelkezni fog, amit arra készítettek, hogy megakadályozza, hogy a multizók csak az öt legismertebb sztárscsapattal játsszanak, ami

abszolút tipikus probléma, a tavalyi Corvin-beli *FIFA* napon is 5-6 csapat volt, akiket folyamatosan választottak. Ugyanígy választani lehet majd hasonló stílusban játékosok között, ahogy elvileg el lehet majd kerülni a „rage quitters”-t, akik dühükben kilépnének, ha vereségre állnak – az ilyen játékosok igencsak tönkre tudják tenni az online játék élményét. Ami viszont javítani tudja, az az új mesterséges intelligencia, amely segítségével sokkal inkább adaptálódik a gép a helyzethez. Vegyünk egy esetet: van egy szélső, aki jól ad be. Amennyiben jól fejlődő csapattárs van a tizenhatoson belül, akkor sokkal inkább dönt úgy, hogy beadja a labdát, mint ellenkező esetben, ha nincs ott jól fejlődő. Ugyanígy a játékosok jobban tisztában vannak a saját képességeikkel: aki erős és gyors, az inkább sprintel, aki jobban passzol, az inkább passzolni próbál, ráadásul az MI által irányított játékosok azt is tudják, mennyire jól passzolnak: „aki” képes hosszú passzokra, az többször fogja megpróbálni, mint az, aki nem jó ebben a műfajban. Hogy miért légy kapus? Mert végre PC-n is itt van egyik kedvenc játékmódom, a Be a Goalkeeper. Lényege, hogy egy kapus életét éljük, miközben a csapat játszik, és bizony, amikor az ellenfél támad,



mi csak a kaput irányítjuk – ha jól, akkor nem kapunk gólt, ha rosszul, akkor egy mezei hazagurítás is végzetes lehet. Szokatlan kihívásról van szó, ugyanis sokszor hosszú percekig nem történik semmi, amíg a mi csapatunk támad, viszont ha forrósodik a pite és jön az ellenfél, akkor nagyon kell figyelni a pontos helyezkedésre, mivel kapusként sokkal megbocsáthatatlanabb hibázni, mint mondjuk középcsatárként. Az az élmény pedig, amikor lehúzzunk egy beadást, vagy megfogunk egy lövést, nagyon kellemes, egyedi és érdekes. Mindenkinek szívből ajánlom, hogy próbálja ki ezt az üzemmódot, ugyanis olyan jellegű fociélményt kap, amelyet még nem kapott soha játékban.

PREZENTÁCIÓ ÉS EGYEBEK

A játék menürendszere a régi, klaszikus menüből mára egy vízszintesen scrollozó csökká vált, ám így is teljesen átlátható és használható. A meccsek bevezetője, átvezetői és a meccs végi prezentáció is megváltozott, elegánsabb, letisztultabb lett. A hangulati elemek (a közönség hangja, reakciói, a közvetítés) mind kiváló. Úgy gondolom, ebből a szempontból is vérprofi a *FIFA 12*. Az újítások java része rövid távon igen jónak tűnik, nem találkoztam olyasmivel, ami zavart volna (kivéve, amiket már leírtam). A PES-nek igen nagyot kell gurítania, ha le szeretné győzni az ellenfelét!

- ✦ nagyon jó útközésmódel
- ✦ realisztikusabb környezet
- ✦ szuper fizika
- ✦ újra kell tanulni
- ✦ az oktatórész nagyon gyenge – nincs edzés
- ✦ a 11-esek borzalmasak

GYU

Nagy helyzet volt ez az EA Sportsnak és be is lötték. Bravó!

92

FourFourTwo

A
FourFourTwo
a GameStar
médiapartnere

Shop

LEVERTÜK AZ ÁRAKAT!

FourFourTwoShop.hu **Csak a foci számít!**



Ég a város, ég a váz is



A füstjelek kódolva azt jelentik, hogy valami nem okés



Megy a Tigris, az Abrams és a T-34 a sivatagban...

WORLD OF TANKS

NEM ELŐSZÖR TALÁLKOZHATTOK NÁLUNK A WORLD OF TANKS CÍMŰ KIS CSODÁVAL (amennyiben a „kis csoda” nem hord félre, lévén soktónnás gépszörnyekről beszélünk itt, nem a *Hello Kitty Online*-ról). Ennek nemcsak az az oka, hogy fanatikus rajongói vagyunk, de még csak az sem, hogy sikerült exkluzív promóciós kódokat szereznünk hozzá (új felhasználói fiók aktiválása esetén a DVD-tokon található kód beírásával 350 aranyat, egynapos prémium hozzáférést és T-127 bónusz tankot kapunk), hanem hogy a Wargaming.net tank-nevelgető (tankagochi?) MMO-ja egyre szebben áll össze. Aki esetleg nem lenne teljesen képben, azok kedvéért gyorsan foglaljuk össze a lényegét. A *World of Tanks* egy ingyenesen játszható (freemium) MMO, tehát csak annyira ingyenes, mint amennyire az életben ingyen vannak a dolgok, itt is lehet azért pénzen némi boldogságot (de legalábbis

aranyat) vásárolni. Közel száz, a történelmi hűség igényével rekreált amerikai, német és orosz harckocsit lehet terelgetni az 1930–1950 közötti időszakból. A játék alapvetően PvP-orientált (azaz a játékosok egymást igyekeznek kifütyölni).

INFO

Kiadó
Wargaming.net
Fejlesztő
Wargaming.net
Platformok
PC
Röviden MMO harckocsikkal. Ellenséges harckocsikkal. PEGI 12

FOLT HÁTÁN FOLT

Egy offline játék esetében az ember nem sok jóra számít egy patch-től, hiszen javarészt csak hibajavításokat tartalmaz, de egy MMO-nál a játékosok úgy várják a következő javítást, mint a karácsonyt. A „javítás” nem is a legjobb szó, mert ugyan itt is fontos, hogy a fejlesztők különféle technikai részleteken reszelnek-csiszolnak, de sokkal izgalmasabb, hogy az izgatott harckocsi-sofőrök új tartalmakat is kapnak. Mindezt csak a legutóbbi, szeptember eleji frissítés fényében érdemes kiemelni, mert az új map (Siegfried Line), az új páncélosok (Pz.VI Tiger (P), VK 4502 (P) Ausf A, E-50, E-75, E-100, T-15, T-25) és számos egyéb apróság jól jelzi, hogy milyen szépen fejlődik a játék. Fontos szempont az is, hogy a *World of Tanks* mára sokkal „kezdőbarátabb” lett, mint korábban: ha valaki épp csak belekezd a játékba, kényelmesebben tudja elsajátítani az alapokat, avagy több idő telik el az első keserű vereség előtt (ami azért, valljuk be, elkerülhetetlen).

MÁR NEM OLYAN IJESZTŐ

Ahogy korábban már írtuk, ez olyan tapasztalat, amit nem lehet könnyű úton megszerezni, csak vérrel-gépszírral-verejtékkel. (A tapasztalatot pedig szó szerint és kép-

letesen is kell érteni, mivel nemcsak a sajátunkról van szó, hanem a fedélzeti személyzetünkéről is – itt jön képbe a „tankagochi” effektus.) Most már kicsit barátságosabb az első néhány szint, a játék főbb mechanizmusainak (szintlépés, harckocsik váltása, pénzkérés, javítás stb.) elsajátítása, például az újoncokra szabott új battle tier bevezetésével. Emellett fontos, hogy új matchmaking rendszer került a játékba, így nagyobb az esély, hogy képességeinkre szabott ellenfelekkel kerülünk össze. Megváltoztatták a lálalati modellt is: most már valóban van jelentősége annak, hogy melyik részegységet találjuk el – nyilván máshogy reagál a gép, ha csőrön billenti a lövedék, mint ha lánctalptájékon. Szóval alakul a *World of Tanks*, érdemes figyelemmel követni. Aki még nem próbálta, annak talán ez a legjobb alkalom.

Gyu



- Látod?
- Látom!

- + egyedí
- + könnyen elsajátítható
- + hiteles
- beakadások a pályán
- még mindig nincsenek magyar tankok!

GYU
Ha egy hosszú csíkot látsz az égen, akkor bújj el!

85



Sohasem jön a vonat, amikor kellene

Nem ez a gömb az, amit keresünk

Régi nagy árkád klasszikusokat idéz

GATLING GEARS

KI NE EMLÉKEZNE A RÉGI NAGY C-64-ES FELÜLNÉZETI KLASSZIKUSOKRA, mint a *Commandos* vagy a *Rambo*? Visszagondolva hihetetlennek tűnik, hogy mennyi időt elpocsékolunk ezekkel a mai szemmel nevelésesen egyszerűnek tűnő szoftverekkel. Aztán felbukkan egy hasonló játék és ugyanolyan hévvel vetjük bele magunkat a lövöldözésbe, mint 20 évvel ezelőtt. A *Gatling Gear* a Vanguard legújabb üdvöskéje, amely ugyan nem fogja elnyerni az Év Játék címet, de ettől függetlenül meglehetősen szórakoztató kikapcsolódást jelent. A főszereplő egy ex-birodalmi katona, aki egy közepes lépegetőben irtja megállás nélkül az ellenfeleit. Menet közben jutott eszembe, hogy ha sikerült volna megszerezni a Star Wars-jogokat egy hasonló játékhoz és egy AT-ST vagy AT-AT lépegetőben pusztítanánk a Birodalom ellenfeleit, akkor nagyságrenddel nagyobb érdeklődés övezte volna ezt a kis játékot. De félre az álmodozással, térjünk vissza a realitás talajára.

INFO

Kiadó EA
Fejlesztő Vanguard
Platformok PC
Röviden Igazi klasszikus felülnézetű lövöldözős játék, harmatgyenge sztorival, de élvezetes „csak még egy pályát” játékménnyel. Meglepően addiktív, nem is gondoltam volna, hogy ennyire le tud kötni egy ilyen játék. Megjelenés 2011. szeptember
Platform PC
Pegi 12+

ÉN, A ROBOTI

Ott tartottunk, hogy egy meglehetősen gyenge fegyverrel és páncélzattal ellátott kis lépegető az egyetlen fegyverünk. Ez azonban nem marad sokáig így, mivel minden pálya elején egy kalózhajó fedelzetén lehetőségünk lesz fejleszteni a fedélzeti géppuskát, az ágyút, a gránátvetőt, sőt még a páncélzatot is. Ingyen ebéd persze nincs, ezek a fejlesztések is pénzbe kerülnek, nevezetesen a pályákon összegyűjtött aranyból tudunk vásárolni.

További segítséget jelent a pályákon véletlenül megjelenő boosterek használata, amelyek segítségével rövid időre pusztító erőre tehet szert valamelyik fegyverünk. Szükségünk is lesz ezekre a segítségekre, mivel rengeteg gyalogos és gépesített ellenfél tör az életünkre, földön, vízen és levegőben egyaránt. Néhány másodperces pihenőkön kívül ne számítsunk sok nyugalomra, folyamatosan jönnek az ellenfelek, megállás nélkül megy a henteles. Hat fejezet harminc pályáján kell keresztülverekedni magunkat. Minden fejezet végén lesz egy főellenfél, akinek a legyőzéséhez először meg kell keresnünk annak gyenge pontjait. Könnyű szinten ez nem fog túl nagy nehézséget okozni, a legnehezebb fokozaton viszont alaposan leizzadhatunk, mire legyőzzük ezeket a bossokat.

A RÉSZLETEKBEN REJLIK A NAGYSZERŰSÉG

Grafikailag nagyon rendben van a játék, minden robban, a robotunk menet közben kidönti a fákat, eltápossa a talpa alá kerülő gyalogosokat, de közben egyáltalán nem hat erőszakosnak. Mindig találhatunk valami szokatlan

dolgot a képernyőn: hol pityangmagok szállnak a levegőben, hol egy magányos róka figyel minket a hegyoldalból, hol meg egy egész falut nyel el egy hatalmas földrengés. Az épületek nagy része lerombolható, és ezt még meg is jutalmazza a játék. Minden pálya végén pontozzák a teljesítményünket és az ezért kapott tapasztalati pontokból lehet újrafesteni a lépegetőnket, vagy valami extra effektet mellérendelni, de akár vehetünk érte egy békés kisállatot is, amely mindenhová elkísér.

Az első néhány fejezet kifejezetten élvezetes volt, de aztán hamar repetitív vált a móka. Szinte mindig ugyanazt kellett csinálni és túl hamar kifogyott a játék az újdonságokból. Azonban biztos vagyok benne, hogy kétjátékos módban (helyi vagy online) sokkal nagyobb móka. Aki végzett a hadjáratával, az még kitombolhatja magát a túlélő pályákon, de ennél sokkal több nincs a *Gatling Gear*ben, felesleges is keresni.

Mocsy



Minden ablak csukva, mint a Sísüben

- + jó kis játék
- + 10 percre is elég
- hamar meg lehet unni
- kétféle, hogy érdemes lenne többször végigjátszani

MOCSY
Ideális, ha csak egy rövid menetre vágyasz, de tartós kapcsolatot ne remélj tőle!

80

Hadd puffantsak a pocitokba, pufók ufók!

RESISTANCE 3



INFO

Kiadó Sony
Computer
Entertainment
Fejlesztő Insomniac
Games
Platformok
PS3

Röviden Négy évvel a második rész eseményei után egy családos ember hadat üzen a Föld jelenlegi urainak.
PEGI 18

Ha az ember csak magánhangzóiban képes beszélni, miközben egy pisztoly csövénél a vége pihen a szájában, akkor egy idegen eredetű, vírussal megfertőzött lény vajon milyen hangokat adna ki, miközben garatig nyomnánk neki a stukkunkat? Ez a kérdés akár költői is lehetne, hiszen jelen pillanatban – megszálló földönkívüliek hiányában – semmilyen lehetőségünk nincs arra, hogy ezt kipróbálhassuk. Egy gyenge lábakon álló viszonyítási alapot ellenben mindenképpen adhat az immáron trilógiává bővülő *Resistance* sorozat legújabb része, ugyanis annyian és olyan közel jönnek majd hozzánk a különböző két/három/négy lábú csúnyaságok, hogy akár kísérletet is tehetnénk... Erre viszont sajnos nem igazán lesz lehetőségünk, ugyanis a történet jelen szakasza sokkal drámaibb annál, hogy csak úgy nekiálljunk kísérletezgetni, és ezt a fejlesztésekért felelős Insomniac is nyomatékosan érzékelteti velünk.

AZ ELTIPORT FÖLD LELKEI

A második világháborút követően nem sok ideje maradt a Földnek és az emberiségnek arra, hogy kiheverje a saját hatalomvágyából és ostobaságából eredendő traumákat. A *Resistance* sorozat első része 1951-ben játszódott, amikor is az emberiség aggasztó helyzetbe került, ráadásul a következő részben csúnyán megtiportak és eltapostak miniket. Már akkor lehetett tudni, hogy ezt bizony az egész társadalom csúnyán megszívta! Mit várhatunk akkor egy alternatív idősíkból

lyezett kaotikus világtól, hat évvel azután, hogy megjelentek az első chimeranok? A választ rögtön megkapjuk, mihelyst elindítjuk a játékot. A durván megcsappant számú, vegetáló populáció kénytelen a felszín alatt tengetni a mindennapjait, és az emberek már csak azért élnek, hogy meghaljanak. Észak-Amerika kormánya – de globális szinten az összes hatalom – megszünt létezni. Teljesen értelmetlennek tűnik egyetlen lövést is leadni a jogtalanul itt tartózkodókra, hiszen amint kiiktatunk egyet, máris kettő nő a helyére.

Ebbe a reményvesztett helyzetbe újdonsült hősrünk, Joseph Capelli is belefáradt. Ő volt az, aki a második rész végén egy drámai fejlődéssel küldte a túlvilágra Nathan Hale-t, ezzel akaratlanul átvéve a főszereppel járó súlyos terhet. A szervezetlen földalatti ellenállás már őt sem ösztökéli világmegváltó gondolatokra és tettekre. Joseph-et nem élte semmi más, csak hogy frissen szerzett aráját és kicsiny gyermekét a lehető legnagyobb biztonságban tudhassa ebben a káoszban. Mégis pont ez a tényező teszi az egész alkotást paradox módon lebilincselővé és élvezhetővé. Az elődök enyhén felszínes, csöppet sem belsőleges történetvezetéssel próbáltak bennünket szórakoztatni, ahol – tegyük a szívünkre a kezünket – nem nagyon érdekelt minket, hogy mi lesz a világ sorsa, és hogy kik hullanak el mellettünk. Csupán eszeveszettül reptettük a soktucatnyi ólmot és teljesítettük az adott feladatot. Ebben az epizódban teljesen más a helyzet, ugyanis itt most személyes emberi tragédiák és történetek állnak a középpontban. Igaz, talán eléggé sztenderdek

mondható a Capelli-pereputty bevonása a sztoriba, de ebből meríthet új erőt egy veterán harcos, és többek között emiatt leszünk kíváncsiak mi is arra, hogy milyen kalandokba keveredik majd a családapa.

IRÁNY A NAGY ALMAI

A kaland pedig nem más, mint egy fél kontinenst átölelő utazás lesz. Oklahomából (az ország közepéből) kell eljuttatnunk élharcosunkat a chimera csapatok székhelyének ott-hont biztosító New York városába, és ott kell majd egy kis felfordulást okoznunk. A halálos túránknak öt főbb állomása lesz, amelyek bővelkednek a különböző helyszínekben. A többéves megszállás rendesen rányomta a környezetre a hatását: bármerre megyünk, mindenhol a pusztulás jegyeit látjuk majd: elhagyatott tanyák, cefatokra lőtt városok, chimera-parazitáktól hemzseggő csatornarendszerek. Mindezek megjelenítésében kiváló munkát végeztek a készítőik, valóban elhiszük, hogy egy totálisan leigázott és halálkló világban járunk. A grafikának – még ha nem is vetekszik egyes PS3-mas játékok színvonalával – nincs miért szégyenkeznie. A sorozat legszebb darabja érkezett meg hozzánk! Néha, ha éppen nem lóttek rám, megálltam és ámulva néztem a romok közé beszökkenő fénysugarakat, a viharban táncoló fű hullámzását, vagy egy idegen lény agyának a falra fröccsent képét... Ebből pedig láthatunk majd eleget!

AMIKOR A KUTYA KUTYÁT ESZIK...

Unalmas és egyhangú lenne, ha szimp-lán több ezer földön futkározó, durrog-



Munkásököl vas... á, hagyjuk inkább



Info

A görög mondavilágban a kiméra egy oroszlántestű szörnyeteg, amelynek gerincéből egy tüzet okozó kecskefej nőtt ki, a hátsóján lévő farok szerepét pedig egy kígyó tölti be. Gyakran találkozhatunk különböző játékokban ezzel a különös lényvel, de a *Resistance* sorozatban hiába keressük... furán is nézne ki!

tató földönkívülin kellene átvágni magunkat, így kapunk a nyakunkba egy egész chimera-állatkertet! Lesz dolgunk szöcskeként ugrálóval, izomból nekünk rohanó behemóttal és durván eltorzult, undorító egyedekkel is. Utóbbiak miatt didergetősen ijesztő, már-már horrorisztikus pályaszakaszokon haladhatunk át, ahol majd csak úgy özönlenek ránk az ellenfelek – amolyan stílusos zombi módra. Egy nagy bögre gőzölgő tea mellett még hosszú percekben keresztül sorolhatnám, hogy milyen lényekbe botlunk majd, de nem szabad elfeledkeznünk fajunk söpredékéről sem. Ne siessünk glóriát csapni az emberi nép – az istenadta nép – feje fölé, mert hiába csappant meg a számunk, a gonoszságunk mit sem veszített az erejéből. Maradtak olyan egyedek (régij börtöntöltelékek, bűnözők, matektanárok...), akik szadista módon tizedelnek tovább minket, ráadásul szerény személyünket is beteges arénaharcba kényszerítik majd!

...AZTÁN MEG BELEDÖGLIK!

Persze ezen díszes ellenállománytól egy pillanatra sem szabad megijednünk, mert a pogyásunkban tucatnyi fegyver lapul. Ezek között számosnak már ismerős lesz a markolata, mint például az idegenek alapfegyvereként szolgáló Bullseye-nak, vagy a közkedvelt, ám igen csak korlátozott tartalék töltényszámmal rendelkező Magnumnak. Az összes gyilkolásra alkalmas eszköz három szintig fejleszthető, ami megnövekedett tűzerőt és teljesítményt jelent – ez alól az a 15 kilós kétkezes kalapács a kivétel, amit bármikor előránhathatunk az oldalzsebünk-ből. A stukkerek használatuk függvényében fognak megváltozni, így előnyös a szívüinkhöz közel álló darabokat a megszerzésük után a kalamajkák tengerében sűrűn megüsztatni.

SZÉGYEN A FUTÁS, DE ROHADJAK MEG, HA ITT MARADOK!

Hiába viszont a terebélyes ólomköpő arzenál, sokszor kellett megtapasztalnom a nyúlcipő-efektust. Egyes szakaszokon (szinte) lehetetlen csak a precízen célzó és fedezékbe húzódo képességünkre hagyatkozni. Jól érzékelteti az

esélytelenséget, hogy néha csak eszeveszett rohanással, hátrálással és folyamatos tüzeléssel élhetünk túl helyzeteket. Ha netalántán egy barátunk vagy ismerősünk kooperatív segítségére támaszkodnánk a pokol ezen bugyrában, akkor nagyot fogunk csalódni, ugyanis ő is loholni fog! Ezen körülményeket megfelelő időközönként ültették be ebbe a kommersz szituációkat és feladatokat felvonultató lövöldébe, így hullámzóan lendületessé és felettébb élvezhetővé teszik az egész alkotást. Talán éppen ezért találtam egy kicsit karcsúnak a játék hosszát, amely könnyű fokozaton 7-9 óra alatt teljesíthető. Persze ez nem nevezhető siralmasan rövidnek, de úgy éreztem, hogy szívesen elvegetálnék még jó néhány órát ebben a „borzalmas” világban.

Nightwolf

- + hitelesen szétszagotott világ
- + változatos helyszínek
- + tucatnyi fejleszthető fegyver
- + kooperatív mód
- még játszánék vele

NIGHTWOLF

Kár, hogy jó lett, most minden nap térdelve imádkozhatunk a folytatásért... és a térelés az fáj!

93



NÉZTEM A ROMOK KÖZÉ BESZÖKKENŐ FÉNYSUGARAKAT, A VIHARBAN TÁNCOLÓ FŰ HULLAMZASÁT, VAGY EGY IDEGEN LÉNY AGYÁNAK A FALRA FRÖCCSENT KÉPÉT

Ha ekkora a csótány, mekkora a légyecsapó?



KERESD A **BLU-RAY** MAGAZINT
SZEPTEMBER UTOLSÓ HETÉTŐL AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL



Blu-Ray magazin

ISSN 2002-7331

I. ÉVFOLYAM 3. SZÁM 2011. SZEPTEMBER
bevezető ára **2490 Ft** melléklettel

NYEREMÉNYJÁTÉKOK!
Blu-ray Disc
melléklettel csak
2490.-

MEL GIBSON
A SÖTÉTSÉG HATÁRA
VANNAK TITKOK, MELYEKRE JOBB, HA NEM TUDOD

12

Tizenkét éven alulak számára a megtekintése nagykorú felügyelete mellett ajánlott

BUDAPEST FILM

A lány és a farkas **Paul** Halálos iramban - Ötödik sebeség **Thor** Ismeretlen férfi **A sebhelyesarcú** Ben Hur **Superman**



2009 OSCAR-díj a legjobb női mellékszereplőért
2009 GOLDEN GLOBE-díj a legjobb női szereplőért

Javier Bardem Penélope Cruz Scarlett Johansson

Patricia Clarkson Kevin Dunn Rebecca Hall Chris Messina

Vicky Cristina Barcelona
WOODY ALLEN vigjátéka

magyar hang - PCM stereo
angol hang - PCM stereo

info A Digital Reality pályázatot hirdetett, amely segítségével a Facebookot használva lehetett a játék javasolt magyar szlogenjét beküldeni, amit ti már biztos ismertek.



Liszt Ferihegy, leszállási engedélyt kérünk



Alvázmosás még a repülőgépeknel is kötelező



Képzeltbeli repülőekkel versenyzünk

SKYDRIFT

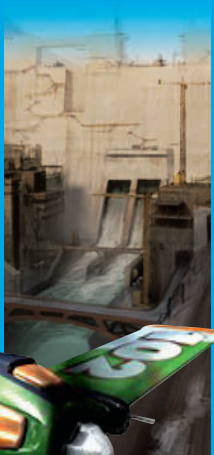
MAGYAR GAMEREKNEK SOKAT mondhat a Digital Reality neve, hiszen a magyar játékfejlesztés „aranykorában” ez a cég volt az egyik legfontosabb a honi fejlesztők közül. Mára persze sok minden megváltozott a piacon, de szerencsére a Digital Reality túlélte a nehéz időket, ami nagy öröm számunkra.

FOGJ EGY REPÜLŐT ÉS KERESS EGY SZŰK KANYONT...

A *SkyDrift* voltaképp az árkád autóversenyek kiterjesztése egy harmadik dimenzióba. Amíg ott az aszfaltcsíkon/földúton robagva kell megelőzni a vetélytársainkat, itt a levegőben versenyezhetünk, ami kicsit több szabadságot, de jóval nehezebb irányíthatóságot ad. Utóbbi akkor is igaz, ha a játéknak a szimulátorokhoz nemigen van köze. Hogy miért pont most jött ez az ötlet, nem tudom, ilyen jellegű játék nemigen van a piacon, így két dolog lehetséges: A *SkyDrift* vagy hiánypótló, vagy nem érdekel senkit a stílus – ez hamarosan, a megjelenés után kiderül. Ami számomra feltétlenül szimpatikussá teszi a játékot, az az igen igényes grafikai megvalósítás; öröm elnézegetni a tengerpartokat, kanyonokat és egyéb tájegységeket. XBLA-játékról lévén szó, nem a teljes dobo-

INFO

Kiadó: **Digital Reality**
 Fejlesztő: **Digital Reality**
 Platformok: **XBLA, PSN, PC**
 Röviden Igazi árkád repülőverseny, amiben elképzelt gépekkel versenyzünk szűk helyeken, powerupokat gyűjtve és használva.
PEGI: 7



zos verziókkal versenyzik. Legjobban Kreiner mester zenei aláfestése tetszett a játéknak – hiába, minden idők talán legjobb magyar játékeszéze ezúttal is kitétt magáért, nagy piros pont. Persze most már többen érezhetitek, hogy ha ezt a két jó dolgot ilyen hamar elsütöttem, akkor majd jönnek a rosszak. Nem, nem tervezem a játékot apró darabokra szedni, két okból sem: egyrészt tisztellem a készítőket (sokukat személyesen is ismerem), másrészt értékelem, hogy magyar fejlesztők igyekeznek új utakat keresni, új ötleteket megvalósítani, nem ragadnak le egy stílusnál. Végre egy fejlesztőcég, amely voltaképp bármit és bármilyen platformra el tud készíteni!

AKAROK ÉN SZŰK HELYEKEN REPKEDNI?

Erre Veres Zoltán vagy Bessenyei Péter biztosan lelkesen azt mondaná, hogy „igen”, de miután jó néhány versenyt végigtoltam a játékkal, el kell mondjam az aggályaimat. Elsőként úgy vélem, egy játék megkedveléséhez az kell, hogy fokozatosan nehezedjen, viszont az első versenyen máris kiérdemeltem a Crash Test Dummy achievementet, ami a 10 falba ütközésért jár. Kedves fejlesztők, ezt nem így kell, ugyanis a játékos sikerélményt akar, nem kicsúfolást és frusztrációt. Többször éreztem úgy, hogy a játékos megszávatása volt az igazi cél, ami 2011-ben már nem illik. Persze, az ellenfelek is ütköznek, utána meg jön a respawn, ezzel nem is lenne gond, azonban sokszor olyan helyre rak vissza a program, ahol máris újra a falban landol az ember. Ilyenkor csábító a játék eltávolításának kísértése. Másik gondom, hogy az „elméleti” haladási irányt a pályá-

ra rajzolja ki a játék, azonban ha épp rosszul áll a repülő orra, akkor nem lehet látni, hogy jobb- vagy balkanyar jön-e – ezt jelezném külön is, hiszen van hely a képernyőn. Amennyiben sikerül a pálya „tetejét” elérni, igen durván változtat irányt helyettünk a gép, ebbe is többször belehaltam, ez sem jó. A legnagyobb bajom azonban nem ez, hanem az, hogy „mi a kihívás ebben?” Versenyzünk, még egyszer versenyzünk, unlockolunk új festést a géphez, újabb verseny stb. Ha már a repülő a fantázia műve, és ha már úgyis vagy 8-10 dizájnert dolgozott rajta (végignéztem a stáblistát), akkor igazán írhattak volna hozzá egy kis sztorit is. Arról nem is beszélve, hogy pilótánk nincs is, csak repülőnk van. Ha már grafikai igényes lett a cucc, akkor körítésileg is az lehetett volna, mert így csak olyan, mint egy akciófilm, amiben csak akciójelenetek vannak... Ami persze egy ideig elég, de vajon valóban ez volt a cél?

Gyu

- + elsőrangú grafika
- + kiváló zene
- + egyedi ötlet
- pici powerupok
- szívtós pályák
- következtelen pályatervezés

GYU
 Igazi dizájnert játék jó grafikával, zenével és nem túl sok motivációval.

75



A legendás zebrajom-ember előbúj rejtékéből

Történetet nélkülöző FPS BODYCOUNT

INFO Kiadó Codemasters Fejlesztő Guildford Studio
Platformok Xbox 360, PlayStation 3
PEGI 16

A CRITERION GAMESBŐL KISZAKADT Guildford Studio első játéka a mai kor elvárásait tekintve igen megosztóra sikeredt. Az FPS-kedvelők két csoportra bonthatók: az egyikben azok vannak, akik szeretik beleélni magukat egy hős katoná, vagy egy sorsa elől menekülő személy szerepébe, a másik csoportot viszont csak a teszteszteron hajtja, hogy minél jobban fröcsögjön a vér, minél ritkábban kelljen tárat cserélni és elengedni a ravaszt. Legfeljebb utóbbiak tetszését nyerheti el a *Bodycount*, amelynek története kimerül a „szuperkatona vagy, menj és lőj”-nél, de emellett a játékmene is hagy némi kivetnivalót maga után. Ledobnak minket egy területre, lőni kell mindenre, ami mozog, aztán a következő küldetés elején szinte ugyanott találjuk magunkat, csak máshonnan indulunk, így a pályadizájn repetitívabb nem is lehetne. A küldetések egyik pontból a másikba jutásról szólnak, néha bombát kell hatástalanítani, vagy ránk omló épületből menekülni, de ezen igazán akciódús jelenetek száma szintén csekély. A fegyverek egysíkúak, az erejük körülbelül ugyanakkora, tehát mindegy, melyikkel szórjuk az áldást, az eredmény ugyanaz lesz. Megvan a hangulata, ahogy lebontjuk a fedezékeket, vagy ahogy trükkös lövésekkel intézzük el a klóngyárból szabadult el-

lenfeleket, ezekért pontokat is kapunk, de ez önmagában sajnos nem elég.

Paca

A büfében felemelték a csokik árát, ami nem tetszik a vásárlóknak



- + hangulatos fedezékrombolás
- + a sci-fi bunker
- + kooperatív mód
- ismétlődő helyszínek, ellenfelek
- gyenge sztori
- szokványos multiplayer

PACA
Jobb, mint a semmi, de elég nagy a kategória választéka ahhoz, hogy kihagyhassuk

51



Ér-e lyukas garast a lyukas játék? HOLE IN THE WALL

INFO Kiadó Microsoft Fejlesztő Ludia
Platformok Xbox 360 (LIVE Arcade) + Kinect
PEGI 3

N YÍLT TITOK, HOGY A LEGTÖBB örült show a japánoktól ered. Nincs ez másképp az „emberi tetris”-nek is nevezett Hole in the Wall esetében sem: az először 2006-ban debütált műsorban a játékosoknak kényelmetlen és nyakatekert pozíciókat kell felvenniük, hogy átréslődjenek egy lyukon, mielőtt a hozzájuk közeledő fal belökné őket a vízbe. A fejlesztők úgy vélték, hogy a kinectes technológia segítségével a számos országban sikerrel futó műsort megfelelően lehet adaptálni játékkonzolokra is. Részben igazuk volt, részben hatalmasat tévedtek: bár a „kütyü” alkalmas arra, hogy a mozdulatainkat pontosan modellezze, a technológiában rejlő potenciált szinte egyáltalán nem használták ki, a játék gyakran tűnik „bugosnak” és kevésnek. A képernyőn egyszerre ketten játszhatunk (összesen négyen, egy-egy csapatban), és adott idő alatt kell felvennünk bizonyos pozíciókat, kezdve az egészen egyszerű egy helyben állástól a közel teljesíthetetlen és érthetetlen négyzetformáig. Nem kell pontosan felvennünk a formát, a játék a piros, a sárga és a zöld különböző árnyalataival jelzi, hogy mennyire illeszkedünk az ő elképzeléséhez. Gyakran előfordul, hogy látszólag tökéletesen végrehajtottuk a feladatot, de a játék mégis mást sugall; máskor teljesen mást csinálunk, mégis elfogadja. Különösen erős az elutasítás „show” módban, amelyben különböző turnékon kell egyre nehezebb fordulót teljesítenünk, a fináléjuk pedig gyakran meglepő, például elsőtétített képernyő

mellett kell megtalálnunk a megfelelő formát. Bár a végtelen játékban (amely egy hibáig tart) sikerült több százezer pontot gyűjtenem, a „show”-kkal nagyon megszenvedtem: ugyan a turnék esetében fordulónként három hibát enged a játék, még ennek ellenére is kifejezetten nehéz teljesíteni a feladatokat. Egyedül játszva nem szórakoztató a játék, és még tornának sem megfelelő; több játékos esetén az élményfaktor sokkal magasabb (mi a videotesztnél a szerkesztőségben elég jól szórakoztunk négyen), viszont nagyon függünk a partnertől, ugyanis csak akkor enged tovább egy „fal”, ha mindketten jó pozíciót vesznek fel.

A *Hole in the Wall* tipikusan olyan játék, amelyet egy-egy házbulli alkalmával elővesz az ember, tíz percig játszik vele, aztán elrakja. Sajnos csak rövid ideig szórakoztató, az újra- (sőt, a végig-)játszási esélye kevés, pár száz pontért meleg szívvel ajánlanám, a 800-at viszont sokallom érte.

Sophiaso

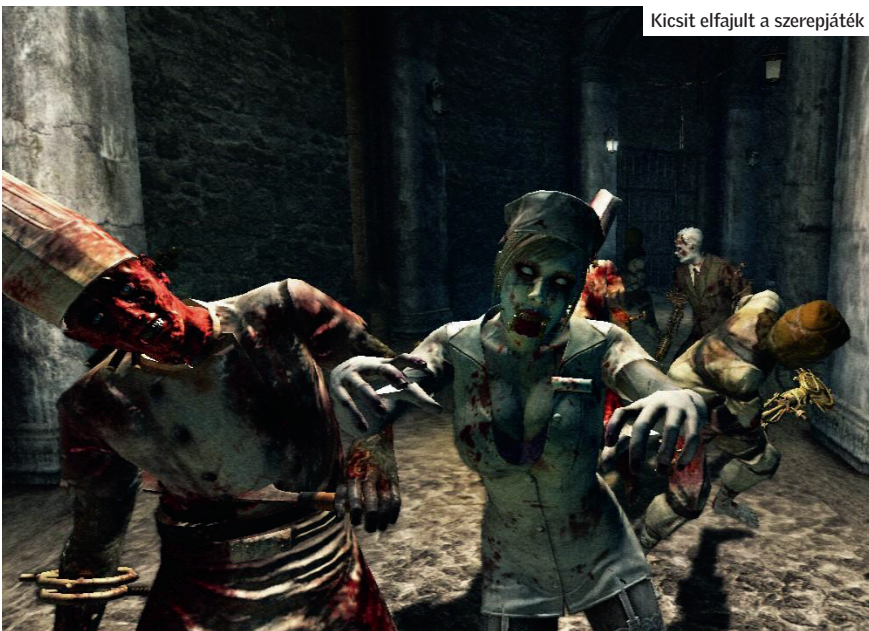
- + négyen szórakoztató
- hamar unalmassá válik
- egyedül nincs értelme
- hibahalmok

SOPHIASO
Nem beszél lyukat a hasunkba

50

Info A játékot ugyanannak a fejlesztőgárdának köszönhetjük, akiknek a *House of the Dead*-szériát is. Hogy a *Rise of Nightmares* méltó kihívója, büszkén mutogatható folytatása-e a nagy elődnek, esetleg inkább ki kéne húzniuk az önéletrajzukból, ki-ki maga döntse el.

Teszt
RISE OF NIGHTMARES «



Kicsit elfajult a szerepjáték



Élőhalott-bugi



Diótörő baltával



Sok babot evett ebédre

Horror első kézből

RISE OF NIGHTMARES

SZENDE TERMÉSZETEM RÉVÉN SZERETEK ELHATÁROLÓDNI A HORROR MŰFAJÁTÓL. Sajnos mazur megpuhításán a kérelő bociszemek nem segítettek, így otthonomba fogadtam az engem már borítójával is teljesen meghódító játékot. Az sem tűnt enyhítő körülménynek, hogy a *Rise of Nightmares* teljes egészében a testemmel kell irányítanom, így tehát én teszteltem az első, Kinectre megjelent horrort.

MIKOR ELINDUL A VONAT, A SZÍVEM MAJDNEM MEGSZAKAD

Amikor a tipikus horrorzenével és misztikus háttérrel rendelkező menü megkért arra, hogy nyújtsam ki a kezem és „lépjek be a rémálomba”, egész testemben remegtem (igen, mazur, ezt tetted!). Rögtön a beállításoknál elkalandoztam, mivel reméltem, hogy lesz egy titkos mód, amelyben a szörnyek gyilkolása helyett kiskutyákat kell simogatni. Sajnos nem volt. Beléptem hát a világba, és vártam, hogy mikor akad el a lélegzetem és mikor fognak rám vérbe fagyva találni a nappalimban. A nem túl meggyszóós első öt-hat zombinak köszönhetően azonban szerencsére hamar átváltottam féllősből G.I. Jane-é. A 0. epizódban a játék megismertetett az irányítással, bemutatott pár szörnynek, majd játszi könnyedséggel lapáttra tette a karakterem. No nem azért, mert béna voltam (habár a játék ezen pontján ez még helytálló leírás volt): a *Rise of Nightmares* horrorokhoz illően bemutat karaktereket, majd szemünk láttára eliminálja azokat. A kontroller nélküli irányításnak köszönhetően sokkal inkább „benne voltam” a játékban, mint eddig bármikor – a *RON* minden potenciált magában rejtően kezdődik, a kis kité-



INFO

Kiadó **SEGA**
Fejlesztő **SEGA AMI**
Platformok **Xbox 360**
Röviden Az első kinectes horrorjáték, amelyet teljes egészében a testünkkel irányítunk. **PEGI 18**

rő 0. epizód után egy román javasasszonyokkal és balerinákkal telt vonaton találjuk magunkat a feleségünk után kutatva – ez a helyszín valóban alkalmas arra, hogy minden rémálomunk beteljesüljön. A karakterünk akkor lép, ha te is előre helyezed a lábad; akkor fordul, ha kicsit elforgatod a vállad; akkor csap, ha te is csapsz, egy szóval szinte teljesen imitálja a játékos által tett gesztusokat. Pár perc alatt könnyen hozzá lehet szokni az irányításhoz, és a játék szerencsére sosem válik pixelvadászattá, ugyanis kis piktoqramok jelzik, ha a közelben fel tudsz venni vagy meg tudsz nézni valamit. A mechanizmus a fáradt/türelmetlen embereknek is segít: a képernyő jobb felső sarkában a játék nagy részében automatikus haladást biztosító gombocskát találhat, azaz ha felemeljük a kezünket, akkor a karakter automatikusan a „jó” irányba kezd el haladni, és csak akkor áll meg, amikor meg kell húznunk egy kart, meg kell keresnünk valamit, esetleg előugrott a bokorból egy újabb zombi. Ez a gomb hasznos, de tökéletességre törekvőknek nem érdemes használni, ugyanis általa éppen a felfedezés öröme vesz el, és nagyon sok mindentről lemaradhatunk (például az achievementekről).

CSEND, JÖN PÉNTEK 13 ÚRI

A *Rise of Nightmares* hamar szakít a vonatos szettinggel, és egy véres tragédia után egy barátságtalan szigetre helyez minket. Itt minden sarkon áll egy zombi, ráadásul ezek a zombik minimum nyolcasikrek, ritkán változó külsejük nagyban hozzájárul a hamar repetitívnek érzett játékmenethez. Vannak azonban meghökkenően jó pillanatok: a Kinect képi és hangfunkcióit teljesen kihasználva többször előfordul,

hogy például szó szerint meg kell bújnunk egy sarokban; ha megmukkanunk, akkor ránk talál a szörny, és vége a játéknak. A komoran sétálgató arc – nevezzünk Péntek 13 úrnak – az egyik fő-ellenségünk, és bár ő is horrorskatulyából lépett ki, tudunk „félni” tőle. Igen, rettegtem a játéktól, de a játékban már nem: hentes ez, kevés háttörzongató, mint inkább szórakoztató pillanattal. Ahogy a trailerben is látható az önfelédten csapkodó játékosoknál, hamar azon kapja magát az ember, hogy élvezi, hogy a keze a fegyvere, ráadásul a gazdag fegyverarzenál (láncfűrész, szike, váza, boxer és társaik) elég sok gimnasztikai lehetőséggel kecsegtet. Ez a szórakozás palástolja a játék hiányosságait, mivel általa meg lehet bocsátani a buta és egyenkinézeti ellenfeleket, a klisés sztorit és karaktereket. Nem rossz, ez az első „komolyabb” kinectes játék, de azért nem teszi olyan magasra a mércét.

Sophiaso

- + kihasználja a Kinect lehetőségeit
- + hasznos funkciók
- + szórakoztató
- repetitív
- irányítási nehézségek
- buta MI

SOPHIASO
Zombiölés egy szigeten – nahát!

73



Indiana Jones is a fejét használta NYXQUEST

INFO Kiadó **Chillingo** Fejlesztő **Over The Top Games**
Platformok **iPhone, iPod Touch, iPad**
iTunes-Rating: 4+

MINDEN BIZONYNÁL ELSYERI AZ ÓKORI GÖRÖG MITOLÓGIA **KEDVELŐINEK TETSZÉSÉT** az Over The Top Games izgalmas platformere, amelyben Nyxet irányítjuk, aki miután barátja, Ikarosz eltűnt, leszállt a romokban álló világba, hogy az istenek segítségével felkutassat. A 12 pálya mindegyikén az a cél, hogy eljussunk a pályák végén lévő portálhoz, miközben különböző képességekkel leszünk gazdagabbak. Eleinte a jobbra-balra mozgáson kívül a szárnyainkat használhatjuk, de mindjárt az első pályán elsajátítjuk csak a tárgyak mozgatójának képességét, majd később a szelét is tudjuk irányítani, illetve sugarakat lőhetünk. A homokhoz nem érdemes hozzáérni, illetve vigyázni kell a dobozokra, amelyek könnyen agyoncsaphatnak minket. Ezenkívül minden pályán található számos, életadó szívet tartalmazó váza, illetve néhány relikvia, összesen 20, amelyekért érdemes küzdeni, ugyanis nemcsak a pár órás játékidő növekszik meg általuk, de achievementet is kapunk. A *NyxQuest* már a menüől kezdve gyönyörű látvánnyal kápráztat el minket, a pályadíjain mellett az animációk is rendkívül gyönyörűek. A Crystal-támogatás miatt számos achievement, ranglista is elérhető, amelyekért érdemes lesz minden

pályát újratekdeni. Az irányítás néha hagy némi kivételül maga után az oszlopok mozgatása miatt, de ha ettől eltekintünk, érdemes beruházni a 2,99 eurós iPhone-, vagy 3,99 eurós iPad-verzióra.

Paca



- + fantasztikus grafika
- + egyszerű irányítás
- + maga az ötlet
- oszlopok mozgatása
- lehetne hosszabb
- és olcsóbb

PACA
Hol a fenében lehet Ikarosz?

89



Macska-egér játék okosan SPY MOUSE

INFO Kiadó **Electronic Arts** Fejlesztő **Firemint**
Platformok **iPhone, iPod Touch**
iTunes Rating: 4+

A FIREMINTRŐL JOGOSAN ÁLLÍTHATJUK, HOGY AZ IOS PLATFORM EGYIK LEGJOBB FEJLESZTŐCSAPATA, hiszen nekik köszönhetünk olyan fantasztikus játékokat, mint a *Flight Control* vagy a *Real Racing*. Legújabb játékuk története rendkívül egyszerű: egy egeret alakítunk (név szerint Squeak ügynököt), akinek egyetlen célja a pályákon található sajt megszerzése, majd visszajuttatása a biztonságot nyújtó lyukba. Ámde a macskák nem tolerálják, hogy az egerek csak úgy szabadon mászkáljanak a házban, így ha meglátnak minket, akkor érdeklődve indulnak meg felénk. A játékmenet részben a *Flight Control* mechanizmusára épül, ugyanis vonalakat kell rajzolnunk, amelyek mentén az egér mozoghat. Összesen 72 pályán kell bizonyítanunk, hogy érdemesek vagyunk a kémszerepre, miközben különböző képességek, kutyuk lehetnek segítségünkre, de megjelennek további hátráltató tényezők is, mint az egérfogók vagy a fejlettebb macskák. Érdemes minden pályát alaposan megnézni, ugyanis repedéseken és ajtókon keresztül titkos helyszínekre juthatunk, ahol további sajtdarabkák várnak ránk. Ha legyűrtük volna ezeket a pályákat, hajthatunk 15 achievementért

vagy az öt kihívás valamelyikéért. Apró hibái ellenére a *SPY Mouse* mindenképp helyet kap a minden idők 10 legjobb iPhone-játékainak listáján, és már-már keveselljük is azt a 0,79 eurót, amit a fejlesztők elkérnek érte.

Paca



- + innovatív
- + rengeteg játékidő
- + gyönyörű
- erőszakos In-App Purchase
- több nincs
- tényleg

PACA
A Firemint nem okozott csalódást, kíváncsian várjuk, hogy legközelebb mivel állnak elő

94



Hentelés ész nélkül ETERNITY WARRIORS

INFO

Kiadó **Glu Mobile** Fejlesztő **Glu Mobile**
Platformok **Android 2.1**

A GLU MOBILE MÁR JÓ NÉHÁNY olyan címmel látta el az Android-felhasználókat, amelyek bár ingyenesek voltak, mégis inkább a prémium kategória felé kacsintgattak, több-kevesebb sikerrel (bár tegyük hozzá, hogy inkább kevesebbel). Most egy kicsit változtattak a tőlük megszokott koncepción, és a két „analóg” stickes hack & slash irányítást a hagyományosabb, egy stick plusz vezérlőgombok változatra cserélték, amely a legtöbb ilyen típusú alkotásnál megszokott. A környezet ezúttal nem sci-fi, hanem a fantasy közép-kor ihlette területekből áll, amit mi sem bizonyít jobban, hogy az általunk alakított barbárral egy hatalmas pallos segítségével milliónyi élőhóltat kell tömegesen lekasznunk. A játékmenet ebből adódóan rendkívül egyszerű: a néhány meglévő képességünk ész nélküli spamelésével az esetek nagy részében sikert tudunk aratni. Persze ennél azért még nincs vége a történetnek, hiszen a Glu sem adna ki egy ennyit tudó játékot. No, nem kell semmi eget rengetőre gondolni, csupán az RPG-kből jól megszokott tárgy- és fejlődésrendszerrel van szó. Ezek annyiban nyilvánulnak meg, hogy az élőhóltak után kapott aranyat be tudjuk váltani a szintenként felodott fegyverekre. Ezek ára viszont igen magas, így nem keveset kell kaszabolnunk, hogy új cucchoz jussunk hozzá. A különböző fegyveres képzettségek (kard, fejsze stb.) is külön-külön fejlődnek, így nem mindegy, hogy milyen új tárgyat

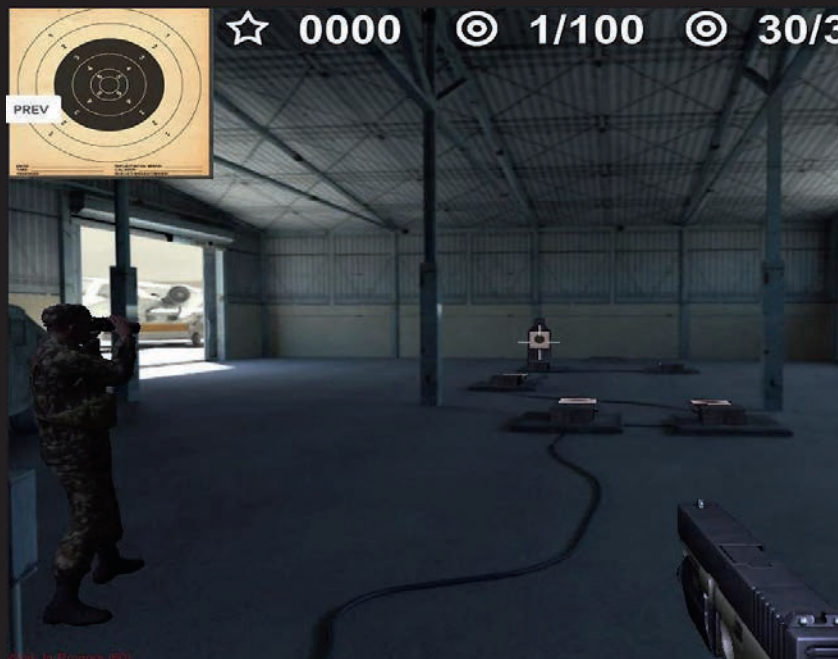
vásárolunk. A játékot egyébként egy mikrotranzakciós rendszerrel is felturbózták, amelyen keresztül valódi pénzért vásárolhatunk játékbeli gyémántokat. Ezen kövekkel erősebb felszerelésekhez juthatunk hozzá, amit egyébként csak nagyon nehezen, vagy sehogy sem kaphatunk meg. A játék során egy, a mesterséges intelligencia által irányított társ is segítségünkre van, aki bár nagyon lelkes, de jobb lenne, ha inkább nem látatlankodna körülötünk, hiszen a harcászati képességei egy alultáplált élőhólt csontvázal vetekednek. Az alkotás legnagyobb előnye mégis egyben a legnagyobb hátránya, mivel bár rendkívül egyszerű elsajátítani, legalább olyan könnyű meg is unni, a nem túl változatos tartalomnak köszönhetően. A stílus kedvelői ettől függetlenül biztosan az örömeiket fogják lelteni az *Eternity Warriors*ban, mivel hack & slash-nek derekasan megállja a helyét.

Disorder

- + nagyon hamar monotonná tud válni
- közepes grafika
- egyszerű „elsajátítani”

DISORDER
Elmebeteg hack and slash

80



Techdemőből ötös ARMA II: FIRING RANGE

INFO

Kiadó **Bohemia Interactive**
Fejlesztő **Bohemia Interactive**
Platformok **Android (Tegra2)**

A KI EGY KICSIT IS KONYÍT az FPS-ekhez, szinte kizárt, hogy ne hallott volna a Bohemia csapatáról, illetve az *Arma* szériáról. Az eredetileg az *Operation Flashpoint*-ből elindult, brutálisan részletes harcászati szimulátor PC-n azóta is hódít, persze csak mértékkel, hiszen egyrészt nagyon komoly gépigénye van – hála a rengeteg valós idejű számításnak –, de a nagyobb probléma, hogy egy olyan rétegtájról van szó, amely nagyon apró közösséget szólít meg. Ezért is furcsa, hogy a hordozható eszközökhöz nyúlt a Bohemia, amelyeken aligha lehet megvalósítani az általuk képviselt, utolsó részletekig kidolgozott játéktípust. A félelmeink részben jogosak voltak, hiszen egy teljes mértékben árkád alkotást kaptunk, viszont a grafika kárpótol mindenért, ugyanis a cég által fejlesztett motort kifejezetten az NVIDIA Tegra 2 processzorral szerelt készülékekre írták. Ez persze azt is jelenti, hogy egyelőre csak az okostelefon-tulajdonosok egy része juthat hozzá a játékhoz, de feltételezhetően az iPhone 5 debütálásával az Apple rendszerére is ellátogat a játék. Visszatérve a játékmenetre, nem tudunk elmenni amellet a tény mellett, hogy az irányítás több szempontból is kifogásolható. A célzás sokszor pontatlan, hiába nézünk a célkeresztrel a megfelelő helyre, de olyan is előfordul, hogy önkényesen arrébb vándorol. Választhatunk persze a hagyományos érintőképernyős irányítás és a gíroszkópos bohókodás között,

de egyik sem indította be hevesen a nyáltermelésünket. Ez már csak azért is bosszantó, mert a *Firing Range* nem más, mint egy célőlvölde, ahol a felbukkanó táblákat, ellenségeket és ezek einsteini kombinációit kell eliminálnunk. A fegyverek számára viszont nem lehet panaszunk, hiszen majdnem 30 valódi fegyvert modelleztek le, amelyek egyedi tulajdonságokkal, valamint felszerelhető kiegészítésekkel kápráztatják el a nagyérdeműt. A környezet az első fél órában egészen változatosnak tűnhet, de később kiderül, hogy a három-négyféle helyszínt igen hanyagul mixelte a fejlesztő, ami szintén hozzájárul ahhoz, hogy könnyen beleunjunk a célőlvöldebe. Annak ellenére, hogy nem egy addiktív alkotás, remek szórakozási lehetőséget nyújt az *Arma II: Firing Range*, csupán rá kell éreznünk az elsőre furcsa irányításra.

Disorder

- + gyönyörű grafika
- + sok fegyver
- béna irányítás
- unalmas terepek

DISORDER
Célőlvölde nagyoknak

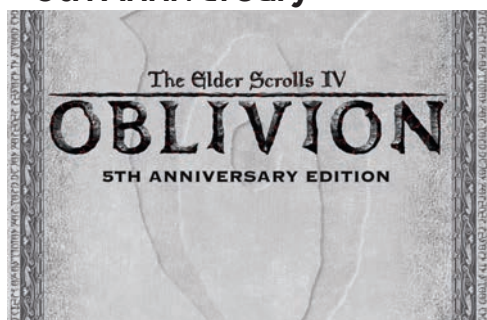
72

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

GYŰJTŐI KIADÁSOK

The Elder Scrolls 4: Oblivion - 5th Anniversary



Platform multi GS 2006. április
 Ár 5990 Ft (konzol: 6900 Ft)

GameStar
95

Deus Ex: Human Revolution Limited Edition



Platform multi GS 2011. augusztus
 Ár 25 990 Ft (PC: árazás alatt)

GameStar
89

Driver: San Francisco Collector's Edition



Platform multi GS 2011. szeptember
 Ár 17 999 Ft (PC: árazás alatt)

GameStar
82

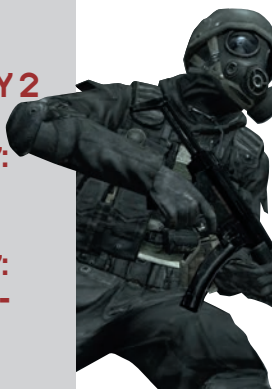
A nagy sikerű játék hetekre megszüntette az embert létezni a külvilág számára, és most szeptember végén a konzolos, október elején a PC-s különleges kiadás is a boltokba kerül. A csomagban megtalálható az alapjáték az összes kiegészítővel, valamint Cyrodiil térképe. PS3-on további újítás, hogy bekerült a trófeátámogatás, hiszen az eredeti játék ezt nélkülözte.

Az új epizód jött, és igencsak jól szerepelt, de a gyűjtői változat mellett döntő játékosok a XXI. század második felének alapban is járó, disztribúoz forradalma mellé kapnak egy exkluzív bónusz DVD-t, 40 oldalas artbookot, Adam Jensen figurát és játékon belül aktiválható extrákat (extra küldetést, fegyvert, automatikus kódtörőt)..

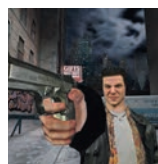
A sorozat folytatása az újdonsággként jelentkező Shift mellett a gyűjtői változatot megvásárlók számára tartalmazza a játékban is szereplő, 1970-es Dodge Challenger modelljét (amit „vroom-vroom” felkiáltással lehet tologatni a padlószőnyegen), San Francisco térképét, két exkluzív, letölthető járművet és a „Mass Chase” játékon belüli módot.

Olvasói TOP5

- 1 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE**
2007. november 95%
- 2 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION**
2011. augusztus 89%
- 3 BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2**
2010. március 90%
- 4 CALL OF DUTY: BLACK OPS**
2010. november 90%
- 5 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2**
2009. november 93%



BUDGET MEGJELENÉSEK



MAX PAYNE ANTOLÓGIA
 N/A
 1990 FT
 Nevéből is következik, hogy mindkét részt tartalmazza, így akadályoktól mentesen merülhetünk el a New York-i alvilágban.



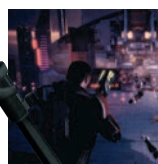
CIVILIZATION 4: COLONIZATION
 GS 2008. SZEPTEMBER - 85%
 1990 FT
 Sid Meier tizennégy év után újra belevágott az Újvilág meghódításába és ahogyan ez nála általában lenni szokott, ismét sikerrel járt.



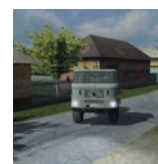
ST.ALKER: CALL OF PRIPYAT
 GS 2010. FEBRUÁR - 79%
 1990 FT
 A Zóna hívó szavának engedelmessége ismét bevethetjük magunkat a mutációkkal és artifactekkel teli környezetbe, remek hangulat mellett.



BATMAN ARKHAM ASYLUM
 GS 2009. SZEPTEMBER - 94%
 1790 FT
 Joker dédelgetett terve valóra válik, amikor az ápoltak kiszabadulnak. Szerencsére itt van Batman, aki mindenkit szépen visszatérel.



MASS EFFECT 2
 GS 2010. JANUÁR - 95%
 A legütöképesebb csapatot összegyűjtve kell megfejtenuk, hogy mi az oka annak, hogy egész kolóniák tűnnek el nyomtalanul.

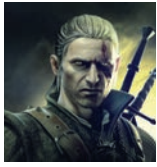


FARMER SIMULATOR 2011 KIEG.
 N/A
 1990 FT
 Az önmaga számára is meglepő sikert produkáló sorozat kiegészítőjében olyan egzotikumok szerepelnek, mint például az IFA.

PC



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
GS 2011. AUGUSZTUS - 89%
9999 FT
 A korábbi részek után a folytatás az előzményeket dolgozza fel, így mindenki képbe kerül.



THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS
GS 2011. MÁJUS - 94%
9999 FT
 Geralt visszatér, hogy még több ellenféllel harcoljon, és még több nőt győzzön meg cselekvőképességéről.



PORTAL 2
GS 2011. MÁJUS - 90%
9999 FT
 GLaDOS újra borsot tör Chell orra alá, plusz van kooperatív játékmód is. Mi kell még egy jó játékhoz?



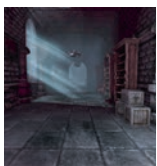
SHOGUN 2: TOTAL WAR
GS 2011. MÁRCIUS - 93%
6999 FT
 A *Shogun* új epizódja még látványosabb, még akciódúsabb, mint elődjei. Pont ennek köszönhetően koncentrációból is többet követel.



ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD
GS 2011. MÁRCIUS - 96%
7999 FT
 Kedvenc történelmi bérgyilkosunk továbbra sem sziesztázik a mediterrán éghajlat hús lombú fáin alatt.



SHIFT 2: UNLEASHED
GS 2011. MÁRCIUS - 91%
9999 FT
 Felejtsd el, amit eddig a *Need for Speed* sorozatról gondoltál! Bár még ez sem szimulátor, de már egészen más élményt nyújt.



AMNESIA: THE DARK DESCENT
GS 2010. NOVEMBER - 96%
5999 FT
 Hősünk a kihalt Brennenburg kastélyban ébred és semmire nem emlékszik. Nagyon para.



CRYSIS 2
GS 2011. MÁRCIUS - 94%
6990 FT
 A grafikai etalont jelentő játék folytatása ismét magasra tette a léceket, főleg a DirectX 11 pack megjelenése után.

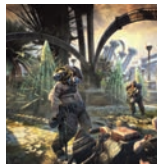
XBOX 360



DEAD SPACE 2
GS 2011. JANUÁR - 96%
12 999 FT
 Az addigi békésnek számító környezetünk hirtelen megváltozik, és immáron minden az életünkre tör, ami csak mozog.



L.A. NOIRE
GS 2011. JÚNIUS - 91%
13 999 FT
 Az *L.A. Noire* alaposan felrészítheti műfaját, mivel a szabad mászkálás és az akció mellett a lelke mélyén egy igazi, keményvonalas kalandjáték lakozik.



BULLETSTORM
GS 2011. FEBRUÁR - 80%
12 999 FT
 Bármennyire is elcsépelten hangzik, de valóban a gyilkolás művészetéről van szó, hiszen ritkán kapunk ennyire szabad kezet a témában.



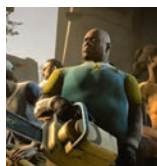
RED DEAD REDEMPTION
GS 2010. JÚNIUS - 98%
12 999 FT
 Igazi jó vadnyugati céllövölde, amely számos jópofa érdekességet is hordoz, mint például az időlassítás vagy az ígéretes multi.



ROCK BAND 3
N/A
6999 FT
 A *Rock Band* három évvel ezelőtt forradalmasította a zenés játékok világát, most pedig kész bizonyítani, hogy még mindig ő a stílus legjobbjá.



FORZA MOTORSPORT 3
GS 2009. OKTÓBER - 86%
5999 FT
 Az Xbox 360 zászlóshajójának számító *Forza* a harmadik részben is kitett magáért, a remek gépjármű-felhozattal és versenyélménnyel.



LEFT 4 DEAD 2
GS 2009. DECEMBER - 90%
6999 FT
 Négyen, kooperatív módban hatalmas móka, és szinte megunhatatlan a zombik el nem fogyó mennyiségben támadó hada.

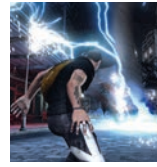


HALO: REACH
2010. SZEPTEMBER - 95%
8500 FT
 Az emberiség mindent bevet a Covenantok elleni küzdelemben, de így sem áll valami jól a helyzet. De majd mi megint, mindenkinek megmentjük a valagát.

PS3



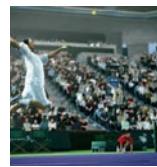
MASS EFFECT 2
GS 2010. JANUÁR - 95%
12 999 FT
 elődjénél sokkal kifinomultabbá vált, és az RPG-értékek megőrzése mellett tovább erősödött az akciójellege, ezzel pörgősebbé vált.



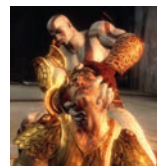
INFAMOUS 2
GS 2011. JÚNIUS - 94%
12 999 FT
 Több ellenség, több karakter, több harc, több képesség. Röviden mindenből több, mint amennyi korábban volt.



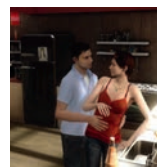
FIGHT NIGHT CHAMPION
GS 2011. MÁRCIUS - 90%
12 999 FT
 A méltán híres *Fight Night* sorozat következő része a *Champion*, amely rengeteg bordatörést, zúzóást és vértől áztatott arcbereendezést ígér.



TOP SPIN 4
GS 2011. MÁJUS - 90%
13 999 FT
 A tenisz világában tehetünk körsétát, átélve a játék minden örömet és frusztrációját.



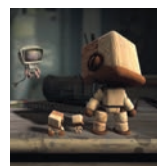
GOD OF WAR 3
N/A
8999 FT
 A sorozat harmadik része folytatja Kratos történetét. A spártai harcos ezúttal Olümposzon szállítás szembe a görög istenekkel.



HEAVY RAIN
GS 2010. OKTÓBER - 83%
8999 FT
 Főhősünk egy Madison névre hallgató szimpatikus riporter, aki egy mérhetetlenül gonosz sorozatgyilkos után nyomoz.



UNCHARTED 2: AMONG THIEVES
N/A
8999 FT
 Drake kapitány kincse után most Marco Polo nyomába eredünk, és elvisszük az ezzel járó összes bonyodalmat.



LITTLE BIG PLANET 2
GS 2011. JANUÁR - 91%
12 999 FT
 Szabadon állíthatjuk a zsákemberek MI-jét, saját zenét, hangokat rögzíthetünk, saját HUD-ot és átvizelő videókat alkothatunk.

VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Red Orchestra 2 F1 2011 Supremacy MMA Agent FIFA 12	zeptember 16. zeptember 23. zeptember 23. zeptember 24. zeptember 30.	NBA 2K12 Rage WRC FIA World Rally Championship 2 Dark Souls Might & Magic: Heroes VI	október 4. október 7. október 7. október 7. október 13.	Dead Rising 2 Off the Record Forza Motorsport 4 Batman: Arkham City Battlefield 3 Call of Duty: Modern Warfare 3	október 14. október 14. október 21. október 28. november 8.	The Elder Scrolls V: Skyrim Need For Speed: Run Saints Row: The Third	november 11. november 18. november 18.
---	---	--	---	--	---	---	--

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

HARDVER



Az első igazi gamer notebook! – mondta a Razer

Gamer notebookkal támad a Razer

A RAZER, A VILÁG EGYIK, HA NEM A LEGISMERTEBB, JÁTÉKOSOKNAK SZÁNT PERIFÉRIÁKAT GYÁRTÓ CÉGE ÚJ VIZEKRE EVEZETT, és bemutatta

a Blade-et, amellyel a PC-piacba fektetett hitünket kívánják megerősíteni.

„A PC haldoklik, már nincsenek rá játékok, ami van, az is konzolport, gépet fejleszteni pedig drága” – csak hogy a legnépszerűbb kijelentésekkel kezdjük, amelyekkel hón szeretett számítógépeinket szokták sokan illetni. Ezen felbuzdulva egy egész kampányt tervezett meg a Razer, amellyel az előbb említett – általuk tévhitnek vélt – szurkálódásokra kívánnak választ adni. Nem is okatlan az aggodalom, ugyanis elég, ha csak a HP bejelentését említjük, miszerint teljesen ki fognak vonulni a PC-piacról – persze ez első körben a gamereket nem igazán érinti, de jobb félni, mint megjedni.

A Razer tehát már most elkezdte hirdetni, hogy teljes válszélességgel kiállnak a PC-gaming és az ehhez készülő komponensek és perifériák mellett – amely a profiljukat tekintve egyébként csöppet sem mondható meglepőnek. Hogy ne csak a levegőbe beszéljenek, rögtön be is mutattak néhány újdonságot, amelyek közül az

INFO

Hardver:
Intel Core i7 2640M
8 GB RAM
NVIDIA GT555M 2 GB
320 GB HDD
Windows 7 Home Ed.

egyik legérdekesebb példány a Blade névre keresztelt notebook, amellyel egy új piacra lépnek be. Nem lesz könnyű dolguk, ugyanis azon a terepen kívánnak odacsapni, ahol például az Alienware évek óta nem talált legyőzőre, pedig vannak kihívók szép számmal, elég, ha csak az ASUS-ra gondolunk. A Razer nagyon bízik a termék sikerében, hiszen állításuk szerint igen komoly teljesítmény volt a Blade-et megalkotni – lássuk, mivel is állunk szemben.

A váz teljes mértékben alumíniumból készült, amely nemcsak a megjelenésen dob komolyat, hanem a hőelvezetésben is segít valamennyit. A külsőnél maradván fontos megemlíteni a vastagságot is, ugyanis sikerült 2,24 cm-re redukálni, amely igen szép teljesítmény annak tudatában, hogy más gyártók hasonló kategóriájú gépeinek vastagsága 4-5 cm körül szokott alakulni. A súlya 3,16 kg, amely szintén igen szép teljesítménynek mondható. A kijelző egy 17,3 hüvelykes, LED-es háttérvilágítású, full HD- (1920×1080) felbontású panelből áll. A burkolat alatt négymagos, 2,8 gigahertzes Intel Core i7 2640M, Sandy Bridge architektúrájú processzor dolgozik, 8 gigabájtnyi, 1333 MHz-es DDR3 memória társaságában. A megjeleni-

tésért egy NVIDIA GeForce GT 555M grafikus vezérlő felel, amely 2 GB GDDR5 dedikált memóriával operál. Adatainkat 320 GB-os, 7200 rpm-es SATA-merevlemezre helyezhetjük.

Ezek alapján annyi derül ki, hogy a felső kategóriában megszokott hardverelemeket kapta a Blade – nem a legerősebb, de azért kellően jó konfiguráció a legtöbb mai játékhoz. Ami igazán feldobja az összképet, az a Switchblade nevezetű, multitouch-támogatással rendelkező LCD-kijelző, amelyen az adott játékhoz használható speciális interface jelenik meg, hogy gyorsabban érhetjük el a legtöbbször használt parancsokat, de egér hiányában akár azt is helyettesíthetjük.

Az ajánlott végfelhasználói ár 2799 dollár, ami mai árfolyamon kb. 540 000 Ft. A Razer Blade tehát nem olcsó, főleg annak tudatában, hogy hasonló hardverrel megáldott – bár nem gamereszköznek kikiáltott – notebook már kevesebért is kapható. Persze nem szabad ezt felróni a Razernek, ugyanis a pénzünkért kapunk extrákat is, mint például a Switchblade-et, ám ennek ellenére kíváncsian várjuk, hogy mit tud tenni a hardver a jelenlegi élvonalosok ellen, a királyi kategóriában.

**„RITKÁN LÁTNÍ
OLCSÓ, DE KOR-
REKT AJÁNLATOT
A TÁBLAGÉPEK
PIACÁN – EZÉRT
IS ÖRÖMTELI A
LENOVO BEJE-
LENTÉSE**



**Kevés pénzért
tapizhatjuk**

Olcsó táblagépek a Lenovótól

A Lenovo már korábban bejelentette az üzleti szférába szánt Android Honeycomb (3.2) operációs rendszerrel szerelt táblagépét, ám most egy újabb taggal bővíti a családot. A kifejezetten fiataloknak szánt IdeaPad A1 három kialakításban lesz kapható, amelyek között csak tárhelybeli különbségeket vélhetünk felfedezni. A 8, 16 és 32 gigabájtós változatok igazi előnye az árban van, ugyanis 200, 250 és 300 dollárba kerülnek, a flashmemória méretének függvényében. A rendkívül kedvező árcédulák ellenére mégsem szúrják ki a szemünket vállalhatatlanul gyenge hardverrel, ugyanis a LED-es háttérvilágítású,

7 hüvelykes, 1024×600-as felbontású tablettel egy 1 gigahertzes OMAP 3622 processzor hajtja meg, 512 MB memóriával a segítségét. Az Android 2.3-as rendszerrel operáló A1 ezek mellett mindenel rendelkezik, ami ma elvárható egy átlagos tablettől, mint például microSD-kártyaslot, GPS vagy Wi-Fi. A hátlapi 3 megapixeles kamerával készíthetünk fényképeket, de előre is biggyesztettek egy VGA-felbontásút, ha éppen magunkban szeretnénk gyönyörködni. Mivel kifejezetten a tablettel ismerkedő fiataloknak szánja a gyártó a hardverét, ezért többféle színben is kapható lesz az eszköz.

Nagyképű, de okos

Samsung Galaxy Note – új kategória?

A nemrégiben megrendezett IFA kiállítás rengeteg újdonságot tartogatott számunkra, amelyek felvonultatásában a Samsung volt az egyik kiemelkedő gyártó. Többek között bemutatták a Galaxy Note nevű készüléket is, amely valahol a nagyobb méretű okostelefonok és a kisebb tabletek között kap helyet. Funkcióit tekintve mégis inkább előbbihez tartozik, ugyanis mindent megtehetünk vele, amit egy „hagyományos” okostelefonnal is. A 5,3 hüvelykes kijelző HD Super AMOLED-panellel dolgozik, amely 1280×800-as felbontással rendelkezik. Ez a magas érték még a korábbi SAMOLED-technológia ellenére is hihetetlenül éles képet tud pro-

dukálni. Az eszköz tömege 178 g, míg vastagsága kb. 9,65 mm, amely ma már átlagosnak mondható. Belül egy 1,4 gigahertzes, kétmagos processzor számol, 1 gigabájt RAM társaságában. A hátlapon egy 8 megapixeles, míg az előlapon egy 2 megapixeles kamera segít megörökíteni a fontos pillanatokot. A rendszer szerepét az Android 2.3-as verziója tölti be, amelyet a legújabb TouchWiz kezelőfelülettel vértettek fel. Külön érdekesség, hogy a telefonhoz egy kapacitív stylus is jár, amellyel írni és rajzolni tudunk a kijelzőn a gyorsabb jegyzetelés érdekében. A megjelenés és az ár még egyelőre ismeretlen, de az nem kérdés, hogy utóbbi igen magas lesz.



A merev és a szilárd Elrajtolt az OCZ RevoDrive Hybrid

Még a nyár elején mutatta be az OCZ a RevoDrive család új darabját, a Hybridet, amely az SSD-k és a merevlemezek előnyeit hivatott egybekeverni. A megoldás leginkább az Intel Z68 chipsetekben bemutatott Smart Response-ra hasonlít, amely a SSD-t és a HDD-t egy kötetbe rendezi, a flashalapú tárolót mintegy gyorsítótárként használva. Ez annyit je-

lent, hogy a gyakran használt fájlokat a rendszer áthelyezi a jobb elérési idővel, valamint írási és olvasási sebességgel rendelkező SSD-re, míg tényleges tárolóként a nagyobb, ám lomhább HDD szolgál. Ezáltal részben kiküszöbölték az SSD-k magas dollár/GB arányát, míg a sebesség esetében sem kell komoly kompromisszumokat kötni, ugyanis 4K random írás esetén akár 120 000 IOPS

teljesítményre is számíthatunk. A PCI-Express 1×-es slotba illeszkedő kártya 100 gigabájtos SSD-vel és 1 terabájtos merevlemezzel kerül a boltokba. Az eszköz 500 dollár környékén lesz elérhető, hároméves garanciával – nem olcsó tehát, de még mindig sokkal elfogadhatóbb ajánlat, mint egy nagyobb méretekkel rendelkező, pusztán flashlapokra alapozó hardver.



Nem minden a belső

Dizájnos monitorok az LG-től

A már említett IFA-n az LG is villantott néhány érdekességet, amelyek közül az egyik leginkább figyelemfelkeltő két monitorjuk volt, az E91 és a D2371PS. Előbbi egy 7,2 mm vékony, főleg a megjelenésével imponáló alkotás, amely a stílusos termékekért rajongók szívét melengetheti meg. A TN+ filmpanellel operáló eszköz leginkább a vékony ká-vájáról ismerhető meg, amely csupán 4,2 mm-es. A felbontás mi más lehetne, mint full HD, míg a válaszidő nem több, mint 2 ms.

A LED-es háttérvilágítású, full HD-s D2371PS a gyártó piacvezető technológiájára, a Film Pattern Retarderre

(FRP) támaszkodik, amely komoly 3D-megjelenítést tesz lehetővé az IPS-panellel szerelt eszközön. Ezt polarizációs technológiával éri el az eszköz, így egy passzív szemüvegre lesz szükségünk. A vonzó dizájn és az elegancia itt is megtalálható, de kétségtelen, hogy ez utóbbi inkább technológiai szempontból érdekes. Fényerő tekintetében nincs meglepetés, legalábbis 2D-s módban (250 cd/m²), ám 3D-s módban ez az érték 100-ra csökken. Csatlakozókból két juttat az eszköznek: D-Sub és DVI. A monitorok ára egyelőre ismeretlen, de egységük miatt minden bizonnyal mindkettő igen drága lesz.



Megkérlik az árát, de nem hiába

Corsair Force Series GT 180 & 240GB

A Corsair két új darabbal bővítette a Force Series GT családját, amelyek 180, illetve 240 gigabájtosak. Az új eszközök a csúcscategória legjobbjai közé tartoznak, hisz a minőségi ONFI-szinkronos flashlapkák mellé egy SandForce SF-2280 vezérlő chip került, amely már feszegeti a SATA 6 Gb/s határait. Ezek után nem túl meglepő, hogy igen komoly, 85 000 IOPS-es random írási teljesítményre képes, míg a szekvenciális írási sebesség 525 MB/s, az olvasási sebesség pedig 555 MB/s. Az eszközök visszafelé is kompatibilisek a

SATA II szabványú interface-szel, ám ekkor szignifikánsan alacsonyabb a hardverek teljesítménye. A csomagban az SSD mellett még egy egyszerűen használható 2,5–3,5 hüvelykes adapter is helyet kapott. A fenti adatokkal a világ leggyorsabb SSD-i közé fúrta be magát a GT, amelynek egyik velejárója az igen magas ár. Az Egyesült Államokban a 180 GB-os változat 379 dollár, míg a 240 GB-os verzió 489 dollár. A hazai árakról egyelőre nincs információ, de valószínűleg hatjegyű összegre kell számítanunk.



A háború istene ismét harcba indul

Hivatalosan is bemutatkozott a MARS II



A GTX 590 EHHEZ KÉPEST LEGFELJEBB KEDVES PRÓBÁLKOZÁS VOLT

Annak idején nagy port kavart az ASUS Mars, amely a gyártó első, teljesen egyedi két GPU-s szörnyetege volt. Az NVIDIA-alapokon nyugvó eszközt egy évvel később az Ares követte, amely hasonló ideológia alapján készült, ám az AMD aktuális csúcscategóriás GPU-jára épült. Kis kihagyás után most ismét hasonló dologra szánta el magát a gyártó, ám most ismét az NVIDIA-ra, azon belül is a GTX 580-ra került a sor. Egészen pontosan a GF110-es GPU-ra, amelyből fogtak két darabot, és egy nyomtatott áramköri lapra helyezték azokat. Igen, ezt hívják mások GTX 590-nek, de itt ennél jóval többről van szó, hiszen kegyetlenül megrángatták a két GPU-t. A GTX 590-

en ugyanis 607 megahertzen ketyegtek a lapkák, míg a MARS II-n 781 megahertzen. A memóriák is kaptak a jóból, hiszen egészen 1002 megahertzig könyörögték fel őket. A hardver egyéb specifikációit tekintve nem történt módosítás, talán csak a fogyasztásban, amely jóval több, mint a „sima” GTX 590 esetében – nem is csoda, hogy három 8 tűs tápcsatlakozó szükséges az üzemeltetéséhez. Az egyedi hűtés meglehetősen kérdéses, amely egészen pontosan két 120 mm-es ventilátorból és egy rendkívül robusztus bordázatból áll. A milliányi extrával felvértezett MARS II limitált, 1000-es példányszámban készül, az ára pedig 1499 dollár.



TÁMADJ LOPAKODVA

ROG G74 sorozat

Jobb. Erősebb. Gyorsabb. A technológia fejlődése nem áll meg, tartsd velünk a lépést!
A G74SX a jövő hordozható erőműve a ROG családból. Szupergyors 2. generációs Intel[®] Core[™] i7 processzorral, eredeti Windows[®] 7 Professional operációs rendszerrel és NVIDIA GTX 560M diszkrét grafikus kártyával felszerelve a lehető legjobb játékos és multimédiás élményt nyújtja a gamer notebookok között.

www.asus.hu

Az ASUS fenntartja a jogot az ajánlat és a termékspecifikációk bejelentés nélküli megváltoztatására. A képek illusztrációk. Az ASUS nem vállal felelősséget képi vagy nyomdai hibáért. A jelenlegi hirdetésnek nincsenek szerződéses követelményei. Az Intel, az Intel logó, az Intel Inside, az Intel Core és a Core Inside az Intel Corporation Egyesült államokban vagy más országokban bejegyzett védjegyei. További információért látogasson el a www.intel.com/go/rating weboldalra. A Microsoft, a Windows, és a Windows logó a Microsoft Corporation bejegyzett védjegyei. Az egyéb nevek és márkák mások tulajdonai lehetnek.



Kingston HyperX 240GB

A Kingston legújabb SSD-jével a leggyorsabb SATA III-as konkurenszeket kívánja megszorongatni



A MAINSTREAM KATEGÓRIÁBÓL kicsit kilépve most a SATA III-csatlakozás eszközök legjobbjait próbálja maga mögé utasítani a cég legújabb terméke. A felső kategóriához való csatlakozás egyik fontos eleme a vezérlő lecserélése volt, így nem túl meglepő módon a SandForce-ra esett a választás. Egy másik fontos pont, ahol a Kingston érdemben oda tud csapni az ellenfeleknek, az a csomagolás és a mellékelt eszközök, ugyanis ebben az új HyperX mindenkit leköröz. Az átlagnál nagyobb dobozban az SSD alatt egy 2,5-3,5 hüvelykes adapter, az ehhez szükséges csavarok, egy SATA-kábel, egy USB 2.0-s külső ház, valamint egy praktikus csavarhúzó bújik meg, cserélhető hegyekkel.

Ami a specifikációkat illeti – ahogy korábban már említettük –, a SandForce jelenlegi legjobb vezérlője kapott helyet az eszközben, név szerint az SF-2281, amely mellé 25 nanomé-

teres csíkszélességen gyártott Intel memóriaplakák kerültek. A gyári adatok szerint az eszköz 555 MB/s olvasási és 510 MB/s írási sebességre képes, maximum 95 000 IOPS random 4K olvasási és 70 000 IOPS random 4K írási értékekkel. A termék természetesen támogatja a TRIM-et is, ahogy az manapság már elvárható.

Tesztünkben egy ASUS Maximus IV Extreme alaplappól, Intel Core i7 2600K (@4,6 GHz) processzorból, valamint 2x2 GB Kingston HyperX DDR3 (@1333 MHz) memóriából álló konfigurációt használtunk, míg rendszerül egy Windows 7 szolgált.

Első tesztünkhöz az ATTO Benchmarkot hívtuk segítségül, amellyel az olvasási és írási sebességet kívántuk ellenőrizni. Legnagyobb meglepetésünkre a gyári adatokhoz képest (555/510) nagyobb értékeket kaptunk. A program alapján a HyperX 555 MB/s-mal olvasott, míg 518 MB/s-mal írt.

INFO

95%

Végszó: Az egyik leggyorsabb ma elérhető SSD

Ár: 154 000 Ft

Ez minden bizonnyal annak köszönhető, hogy a SandForce firmware-ek folyamatosan frissülnek, így minden egyes alkalommal egy hangyányit gyorsabb lesz minden, ezzel a vezérlővel szerelt hardver.

Következő lépésben a 4K random teljesítményt vizsgáltuk, Crystal Disk Markkal. Olvasásnál 38 MB/s-ot sikerült elérni, írásnál pedig 104 MB/s-ot. Az olvasás szinte ugyanaz, mint a Vertex 3 esetén, viszont írásban kicsit jobb lett a Kingston versenyzője, nagyjából 15 MB/s-mal.

A legfontosabb, vagyis a szekvenciális és a random 4K írási és olvasási tesztekben remekül teljesített a Kingston HyperX 240GB, amely végre teljes mértékben versenyképes árral rendelkezik. Magához tért tehát a Kingston, és ha bejön a tervük, az egyik legnagyobb SandForce vezérlővel ellátott terméket gyártó vállalat lehet.

Sony Cybershot DSC-HX100V

Komolyabb szintű Bridge megoldással jelentkezett a Sony



A BRIDGE KATEGÓRIA CSÚCSÁT célozza a Sony Cyber-shot DSC-HX100V. A nem zsebben, hanem nyakban, kézben hordható méretű készülékbe a gyártó beleadott apait-anyait, hogy minél több területen hasznát vehessük. Igen erős zoommal és optikai képstabilizátorral szerelték fel, amit jól kiegészít a hibrid (optikai+digitális) stabilizációs üzemmód. A nagy látószögű objektív csoportképek-nél és épületfotózásnál jöhet jól. A hátsó megvilágítás képérzékelő nagyszerűen dolgozik fényszegény helyzetekben is, amikor viszonylag élethely képeket kapunk, ráadásul még állvány nélküli éjszakai felvétel üzemmódot is építettek a menübe. A fényképezőgép azonban kompakt viszonylatban nagy mérete ellenére sem rendelkezik nagyobb képérzékelővel, mint más kompakt gépek, például a DSC-HX7V, ezért zajmentesség

tekintetében sem tud annak szintje fölé emelkedni, szinte mindig tapasztalható némi képi zaj.

Sok üzemmód áll rendelkezésünkre, beleértve a manuálisakat is, használhatunk dupla (optikai+digitális) képstabilizátort a sötét helyszínekhez, emellett a vaku is dicséretre méltó. A beállításokat egy hüvelykujtárcsával válthatjuk és állíthatjuk, a manuális gyűrűvel pedig a zoom vagy a fókusz konfigurálható.

Nem hiányozhat a GPS-vevő sem, így utólag is tudhatjuk, hogy épp merre jártunk. A Sony sem maradhat ki a 3D-divatból, a HX100V ezt egy objektívvel és annak elmozdítása nélkül oldja meg: többféle fókusz távolsággal exponál és így méri fel az alakok távolságát, majd ezekből az információkból összeállítja a sztereoszkopikus fotót vagy panorámaképet.

INFO

89%

Végszó: Egy picit a DSLR-ek alatt elhelyezkedő, ám komolyabb megoldás

Ár: 130 000 Ft

Összességében a HX100V a HX7V nagy testvéreként is felfogható, nagyon hasonló tudással és képminőséggel, valamint egy erőteljes zoomobjektívvel, elektronikus keresővel, sokkal jobb beépített vakuval és kicsit részletgazdagabb, akár full HD 50p videófelvétellel megspékelve. Ha nagyzoomos és alapos bridge gépet szeretnénk vásárolni sok extrával, akkor a HX100V a célmodell, de az ára miatt azt sem szabad elfelejteni, hogy valamivel többért már belépő szintű digitális tükörreflexes (DSLR) alkalmazhatóságot is be tudunk szerezni. Ha viszont pont ennyi pénzünk van, és nem kívánunk tovább spórolni, akkor kétségtelen, hogy ez az egyik jelenleg legjobb elérhető megoldás a piacon.

Livescribe Echo Smartpen

Papíralapú számítástechnikai platformként definiálhatja eszközét a LiveScribe, ami valójában egy igazi varázsceruzát takar



A MESEBELI MEGNEVEZÉS NEM túlzás, hiszen az eszköz mindent képes rögzíteni, amit leírnak vele, és ami a környezetében elhangzik, ráadásul úgy, hogy a két adatot összeköti a háttérben. Sőt az alapfunkcióin túl lehet vele papíron zongorázni, egy évszámot lefirkantva az Oscar-díjasok adatbázisában keresni, valamint lefordítani angolról kínaira egy leírt szót.

Miként lehetséges ez? A technológia lelke egy speciális papír – az úgynevezett „dot paper” –, amely négyzetmilliméterenként több száz, csak mikroszkóppal látható pontot tartalmaz. A trükk az, hogy az oldalakon nincs egy hasonló blokk, így a speciális lapok és füzetek minden része eltérő képpont-információval rendelkezik. A LiveScribe Echo infrakamerája ezeket az elemeket figyelve képes rendszerezni az adatokat, azaz

ha leírunk egy szót, akkor az eszköz milliméter pontossággal tárolja a pozícióját, hogy mely füzet mely lapjára csöpögtette oda a felhasználó azt a bizonyos tintafoltot. A beépített diktafonja is ezen adatbázist használja, így a felvett hangokat a mikroszkopikus pontokhoz társítja. E képességének hála bekapcsolt diktafon mellett akár hetek múlva is visszatérhetünk egy korábbi jegyzethez, ahol egy karakterre a tollal rábökve azonnal meghallgathatjuk azon szöveget, amely a tintafolt papírra vetése után elhangzott.

Az utasítását csak azon speciális jegyzetfüzettel lehet elvégezni, amelyből a küttyü mellé alaptól jár egy darab. A mikroszkopikus pontokon túl ugyanis e noteszéken a papír alján olyan ikonok kaptak helyet, amelyek jelzik, hogy nem egy hagyományos toll-jegyzetpár párossal van dolgunk. Ezen

INFO
89%

Végszó: Innovatív okostoll, rengeteg funkcióval

Ár: 59 900 Ft

gombokkal lehet elindítani a felvételt, illetve kiadni minden fontos műveletet.

Fontos szerep háru emellett a PC-re és Macre elérhető kliensekre is, amelyek képesek szinkronizálni, illetve egy füzet lezárásakor archiválni a jegyzeteinket és hangjainkat. A kliens mellé egy 30 napig ingyenesen használható MyScript karakterfelismerő is beszerezhető külső beépülőként, amely az írott szövegeinket elég jó hatékonysággal át tudja ültetni nyomtatott formába. Emellett hangsúlyos még a program megosztás funkciója, amely a LiveScribe webes tárhelye mellett a Google Dokumentumokkal, a OneNote és az Evernote jegyzetelővel, valamint a Facebookkal is képes együttműködni. Ráadásul a szoftverrel a LiveScribe piacterén is böngészhetünk, ahol számos – cikkünk íráskor 119 –, külső fejlesztők által írt alkalmazás érhető el a papíralapú platformra.

ASUS Maximus IV Gene-Z

A Maximus IV Gene is megkapta az új Intel Z68 chipsetet

NYÁRON RAJTOLT EL AZ INTEL Z68-AS chipsete, amely az idén debütált Sandy Bridge architektúrájú, LGA1155-ös foglalattal rendelkező processzorokhoz készült. Az új megoldás alapvetően a H67 és P67 chipsetek előnyeit hivatott egybekovácsolni, ám néhány új extrával is felvértezték; ilyen többek között a Lucid Virtu, amely a grafikus megjelenítést turbózza fel kicsit – amikor a diszkrét kártyánkat nem használja ki a rendszer, az automatikusan átvált a processzorba integrált vezérlőre, amely így jóval kevesebbet fogyaszt. Másik érdekesség az Intel Smart Response, ami egyesíti az SSD-k és a HDD-k előnyeit, amelynek értelmében a gyakran használt adatok a HDD-ről átkerülnek az SSD-re, amiket így gyorsabb elérni, írni és olvasni. Visszatérve a két előző chipsetre: az új megoldás a H67-ből az integrált grafikus vezérlő támogatását, a P67-ből pedig a tuningos, teljesítményközpontú tulajdonságokat örökölte meg – ebből állt össze végül az „ultimate” chipset. Az ASUS azonnal reagált az

új jövevényre, és a korábbi P67, illetve H67-es alaplapjait felrészítette, „Z-sítette”. Az egyik ilyen áldozat a Maximus IV Gene-Z, amely bár mATX-formátumú, de minden földi jó megtalálható benne, ami a csúcskategóriában elvárható: négy DDR3 memóriaslot, ahova maximum 32 gigabájtnyi, akár 2200 megahertzes modulokat is pakolhatunk; két 16x-os PCI-Express slot, amelyek SLI- vagy CrossFireX-kialakítás esetén 8x-os módban dolgoznak; két SATA III, 4 SATA II, 4 USB 3.0-s és számtalan USB 2.0-s port várja a kiegészítőinket. Nem szabad megfeledkezni az integrált SupremeFX X-Fi 2, nyolccsatornás audiovezérlőről, amely analóg, illetve digitális kimeneten keresztül képes leadni a minőségi hangokat. A hátlapi kivezetéseknél az említett hardverek mellett még egy HDMI is megpihen, amely az integrált GPU és a Virtu-technológia kiaknázásához szükséges. Ezzel kapcsolatos egyetlen szívfájdalmunk, hogy se D-Sub, de DVI nem került az alaplapra, így régebbi monitorokkal nem használható.

INFO
93%

Végszó: A legjobb mATX-ajánlat gamereknek

Ár: 47 000 Ft



A hardver megkapta a szokásos ROG-os extrákat is, mind például a ROG Connectet, az Extreme Engine Digi+-t, a Mem TweakItet vagy a BIOS Printet. Apropos, BIOS: természetesen a Z68-ban is UEFI található, amely könnyű kezeléssel és átlátható interface-szel kecsegtet. A Gene-Z rendkívül jó választás mindenkinek, aki nagyon komoly felszereltséggel rendelkező mATX-méretű alaplapot keres.

Az AMD hűdítő űtra indul a mainstream PC-k világában

AMD LLANO ALAPLAPOK ÉS CPU-K

JÚNIUSBAN HIVATALOSAN IS ELRAJTOLT AZ AMD notebookokba és mainstream számítógépekbe szánt platformja, a Llano, amely nemrégiben már a boltokban is feltűnt. Mivel júliusi számunkban igen részletesen bemutatuk a platform minden újdonságát, így most csak emlékeztetőül, röviden összeszedtük a legfontosabbakat. Az ismertető után két alaplappal, valamint két processzorral fogunk foglalkozni, hogy kiderüljön, mire jutott az AMD az elmúlt néhány éves komoly fejlesztési időszak után.

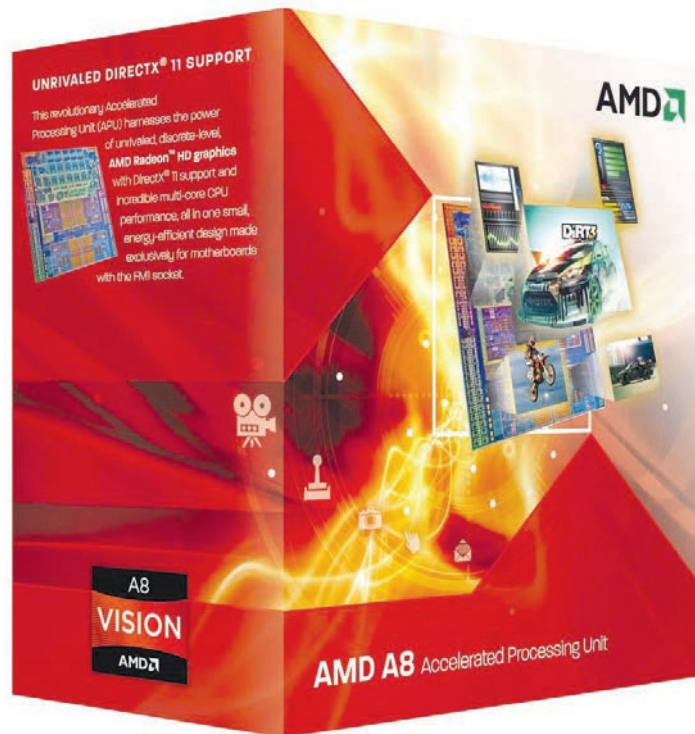
FÚZIÓ RÖVIDEN

Még pár évvel ezelőtt, az ATI felvásárlása után felvázolta az AMD néhány éves tervét, amelyben már akkor feltűnt a Llano a Fusion-szemlélet első hírvívőjeként. Ezután hosszú csönd következett, majd 2009. környékén ismét szóba került a CPU és GPU erejét egy lapkán egyesítő Fusion a tervekben, egy esetleges 2010-es rajtolási lehetőséggel. A dátum tovább tolódott, és végül ez év elején elindult az első széria, de nem az eredetileg tervezett Llano képében, hanem a netbookokba és nettopokba szánt, nagyon alacsony fogyasztású Brazossal. Az ebben megbújó E-sorozatú processzorok voltak az elsők az AMD részéről, amelyekben a grafikus vezérlő és a processzor egy lapkán leledzett. Érdekes, hogy az Intel is ekkor dobta piacra hasonló megoldását, a Sandy Bridge-et, de volt egy fontos különbség, ami miatt igazán érdekes az AMD terméke. A Fusion-szemlélet szerint ugyanis az APU (Accelerated Processing Unit) lényege a „hagyományos” CPU-kkal szemben, hogy a beépített grafikus egységet ne csak a vizuális

megjelenítéshez (ahogy a Sandy Bridge esetében), hanem az általános számítási feladatok elvégzésére is használhassa a rendszer. Hogy nevén nevezzük a dolgokat, a heterogén programozást kívánja ezzel a hétköznapihoz behozni az AMD, amely a következő lépés lehet az egy-, illetve a többmagos éra után, ugyanis utóbbiakkal több probléma is felmerült. Az egymagos processzorok esetén a cél a minél magasabb frekvencia elérése volt, de a mérnökök itt már fizikai korlátokba ütköztek, így más utat kellett találniuk a teljesítmény érdemleges növelésének érdekében. Ekkor kezdődött meg a magok számának növelése, ami átmenetileg jó megoldásnak tűnt, de a nehézkes programozás és a párhuzamosság nem túl komoly kihasználtsága egyértelműen rámutatott arra, hogy ez sem lesz végleges megoldás. Szerencsére a két nagy processzorgyártó is tisztában volt ezzel, így már mindketten évek óta szövögetik a heterogén módon programozható rendszerek hálóját, hogy a rendszerszintű integráció minél hamarabb megvalósulhasson. Az AMD egy picit gyorsabb volt, és bár sok nehézségbe ütköztek, beért a hosszú évek munkája, és megérkezett a Llano platform.

MI VAN AZ APU-BAN?

Lássunk néhány technikai részletet az új platformról. A gyártás az AMD-ből kivált GlobalFoundries-nál történik, 32 nanométeres csíkszélességen, SOI gyártástechnikával. Bár túlnyomó többségben négymagos példányok készülnek, néhány kétmagos variáns is szolgál az AMD, amely olyan négymagos egységekből készül, amelyeknek egy-egy hibásan sikerült részét letiltották.

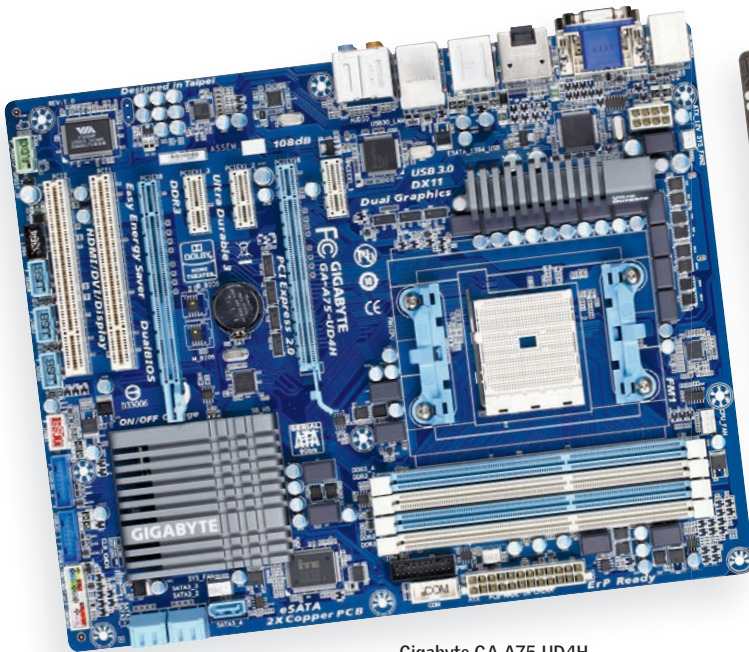


Az AMD már a notebookokat és az asztali gépeket is a Fusion szemlélet alapján akarja felépíteni, amelynek az egyik első lépése a Llano

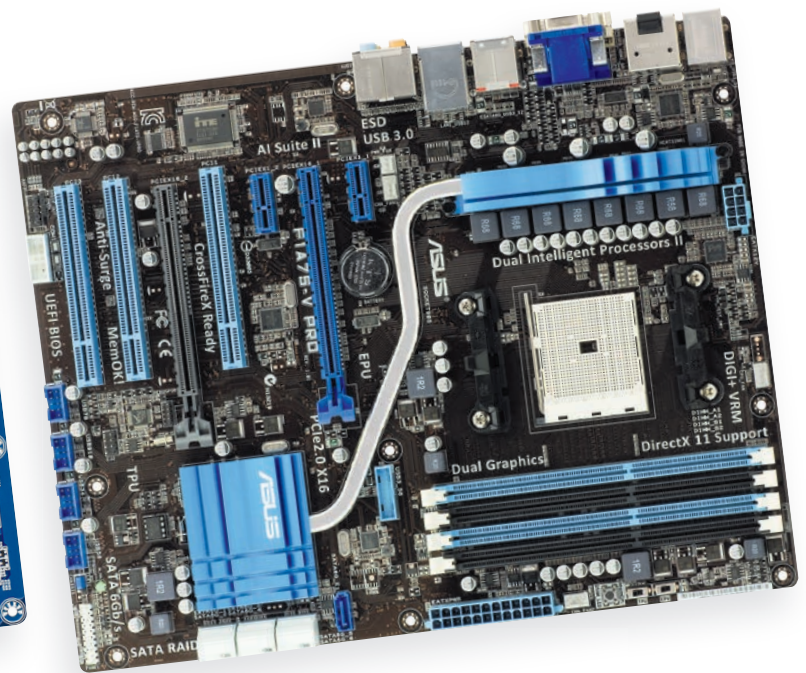
Magonként csupán 1 megabájtnyi L2-cache áll rendelkezésünkre, vagyis nem számíthatunk L3-ra. Az erősebb megoldásokban a Stars névre hallgató CPU-magok mellett egy 400 „Radeon magos” (shader egység) grafikus vezérlő is megbújik, amelyek önmagukban egy belépő szintű diszkrét grafikus kártyával érnek fel. Ezek a grafikus egységek típusonként változók, így például a legerősebb A szériás CPU-ban Radeon 6550D operál, míg az olcsóbb, kétmagosokban 6370D. (Az összefoglaló táblázatunkban található részletek.) Mivel egy APU esetében kifejezetten fontos a

GPU, lássuk részletesebben, miről is van szó. A vezérlő Redwood alapokra készült (Radeon 5570), amely egy belépő szintű asztali megoldás volt az előző Radeon generációban. A 400 darab shader egységet számláló, Suda kódnéven futó eszköz az eddigi legerősebb integrált megoldás, amely főleg az Intel nem túl erős vezérlőhöz képest igazi erőmű. Persze komolyabb játékok futtatására nem igazán képes, vagyis nem fog kiváltani egy diszkrét VGA-t, de arra, amire szánták, bőven elég. Visszatért a Hybrid CrossFire is, ám most már Dual Graphics néven kell rá hivatkozni. Ez annyit jelent,

CPU	Grafikus vezérlő	Fogyasztás	Mag/Szál	Frekvencia (alap/TB-TC)	GPU-frekvencia	3D Mark Vantage - CPU-pont	7-Zip tömörítés benchmark
AMD A8-3850	Radeon 6550D	100 W	4/4	2.9/× GHz	600 MHz	9488	11 003
AMD A6-3650	Radeon 6530D	100 W	4/4	2.6/× GHz	443 MHz	9066	9322
Intel Core i3-2100	HD Graphics 2000	65 W	2/4	3.1/× GHz	850 MHz	10055	8843



Gigabyte GA-A75-UD4H



ASUS F1A75-V PRO

hogy berakhatunk egy meghatározott (6670 vagy 6570) VGA-t a gépünkbe, amellyel együttműködve az integrált vezérlő többkártyás üzemmódban funkcionál a társított eszközzel. Ezenfelül számos új képesség is bekerült a Llano APU-ba, mint például az UVD3 (amely a videók hardveres gyorsításáért felelős, és immáron jóval több kodeket támogat, mint az elődök), vagy például a dinamikus prioritizáció, ami a CPU és a GPU között a terhelés függvényében osztja ki a rendelkezésre álló memória-sávszélességet (összesen 128 bitet). Utóbbira azért van szükség, mert a CPU és a GPU közös buszon kommunikál a memóriával, így fontos volt szabályozni, hogy melyik mikor élvez előnyt, elkerülvén az esetlegesen ebből fakadó teljesítménycsökkenést. Ha mindkét egység le lenne terhelve, akkor a GPU egy kis előnyt élvez, a Fusion-szemléletet követvén.

A legfőbb kérdés, hogy mikor lesznek olyan programok, amelyek kihasználják a heterogén programozásban rejlő lehetőségeket, ugyanis az édeskevés, hogy a hardver adott – szoftverre is szükségünk van. Tesztjeinkből kiderül, hogy mire képes mai körülmények között a Llano.

AMD A8

Most kifejezetten az asztali variánsokkal fogunk foglalkozni, azok közül is a legerősebbel, az A8-3850-nel, és a

két lépéssel alatta álló A8-3650-nel. Mindkét APU négy maggal rendelkezik, viszont a frekvenciájuk, valamint a mellőljük pakolt grafikus vezérlő különbözik. Előbbi 2,9 GHz-en kegyez, és egy 600 MHz-s Radeon HD 6550D van mellette, míg az utóbbi 2,6 GHz-es megoldás mellett egy 443 MHz-es Radeon HD 6530D bújik meg. Fogyasztásukat tekintve mindkettő esetében 100 wattos TDP-t adtak meg.

Az új processzorok mellé új chipset is társult, amely immáron csak egy lapkából áll, ugyanis az északi hídban halálható egységeket mind integrálták az APU-ba, Fusion Controller Hub (FCH) néven. Kétféle chipsettel szerelt alaplapok kerülnek fel a boltok polcaira; az A75, illetve az A55. A különbség a kettő között az USB 3.0, a SATA3, illetve az FSI-alapú meghajtókezelés támogatásának hiánya – utóbbi hátrányára.

ASUS F1A75-V PRO

Az első A75-ös alaplap, amivel foglalkozunk, az ASUS műhelyéből származik. Az FM1-foglalatos újdonságra mindent rápakolt a gyártó, ami csak lehetséges. 4x1.5v DDR3 foglalát, maximum 64 gigabájtnyi memóriátámogatással; két 16x-os PCIe 2.0 foglalát, amely által CrossFireX többkártyás kiépítést is összeállíthatunk; 7 darab SATA III, valamint egy eSATA III port is meglapul a deszkán. A videojeleket D-Subon, DVI-on, HDMI-n és DisplayPorton, míg a hangot

a 7.1-es hangkártya digitális vagy analóg kimenetein vezethetjük ki. A hűtésért két szelídebb bordázat felel, amiket egy hőcső köt össze. A régebbi kiegészítőket használatra gondolva három sima PCI is elterül az F1A75-V Prón. A szokásos ASUS-os extrák is járnak az alaplaphoz, mint például a 6+2 fázisú DIGI+VRM vagy az AI Suite II. Az idejétmúlt BIOS-t az UEFI váltotta, ahogy azt már a brazós megoldásoknál láthattuk, így már egyrérel, kényelmesen navigálhatunk a beállítások között.

GIGABYTE A75-UD4H

A Gigabyte versenyzője ugyanabban a kategóriában indul, mint az F1A75-V Pro, így nincs sok különbség az alapvető specifikációkat illetően. Ugyanúgy négy 1.5 voltos memóriamodul fér az alaplapba, amelyek maximum 2400 megahertzesek lehetnek, és összesen 64 gigabájtnyi méretűek. A videokimenetek között itt is megtalálható a négy legnépszerűbb megoldás, a HDMI, a DVI, a D-Sub, illetve a DisplayPort. A hangokat egy 7.1-es integrált vezérlő szolgáltatja, míg a hálózatért egy gigabites port felel. SATA III portból 5-öt, míg eSATA III-ból egyet kapunk, így nem kérdés, hogy raidtömböket is alkothatunk. Ezenfelül USB 3.0-s és USB 2.0-s csatlakozók egész armadája áll rendelkezésünkre. Gyártói extrákból itt sem szenvedünk hiányt, elég, ha a DualBiosra, a 3 TB feletti tárolók

támogatására, vagy az Ultra Durable 3 Classic kiépítésre gondolunk.

EREDMÉNYEK

Tesztünk során mindkét alaplappal elvégeztük a méréseket, majd ezeket átlagoltuk, amelyekből megkaptuk a végső számokat – ezek láthatók a táblázatban. Persze az esetek nagy részében nem volt érdemleges különbség a teljesítményüket illetően, de ebben nincs semmi meglepő, lévén felszereltség és márkahűség alapján választanak a felhasználók alaplapot. A processzorok teljesítményéhez hozzá kell fűzni, hogy egy sokéves megoldásról van szó, amit máig foltozgatott az AMD, így a nyers ereje nem feltétlenül tükrözi a jelen állapotokat. A következő generációban valószínűleg ki fogja nőni a Llano a gyermekbetegségeket, de addig is inkább azon érdemes eltöprengeni, hogy mi tudja kihasználni az integrált grafikus vezérlő általános számítási képességeit. A helyzet jelenleg igen furcsa, ugyanis a hardver adott, de a teljes programozási szemléleten változtatni kell, hogy a heterogén szisztéma elterjedjen. Már van erre környezetünk, például az OpenCL, de a hardvergyártóknak meg kell teremteniük először az igényt, hogy megérje ezzel foglalkozni. Habár jelenleg még igen ingatag a szituáció, néhány éven belül már teljesen természetes lesz, hogy a grafikus vezérlő is részt vesz az általános számítási feladatokban.

Disorder

AIDA64EE (CPU Queen)	wPrime (1024M) Az alacsonyabb a jobb	3D Mark Vantage - GPU	CoD: Modern Warfare 2 (1024x768, high)	StarCraft II (1280x720, medium)	Forgalmazó	Ár
22 158	438	4155	50 fps	30 fps	CHS Hungary Kft.	30 000 Ft
21 449	465	3266	37 fps	25 fps	CHS Hungary Kft.	26 000 Ft
22 990	541	1004	22 fps	12 fps	Intel Magyarország	28 000 Ft



Nemcsak a küllem számít, amikor PC-házat vásárolunk

KÖZÉPKATEGÓRIÁS PC-HÁZAK

A számítógépünk háza sokkal több szerepet lát el, mint egy laikus gondolná – nemcsak, hogy védi a komponenseinket a mindennapi behatásoktól, de megfelelő ventilátorkialakítással komoly hűtést is biztosít azoknak. Jogos a kérdés, hogy mikor szükséges új házat venni? Ez teljes mértékben szubjektív megítélésen alapul – amikor már idősnek, elavult kinézetűnek véljük a „dobozt”, vagy csak új dizájnrá, esetleg komolyabb rendszerhűtésre vágyunk, netán az új konfigurációnk több helyet igényel, akkor ideje új ház után kutakodni. Írásunkban a kicsit komolyabb megoldásokat szedtük össze, amelyek ugyan a profiljukat tekintve inkább a játékosokat célozzák meg, ám áruknál fogva bőven a középkategóriába sorolhatók. Az alábbiakban néhány pontban össze-szedtük, hogy mire érdemes figyelni, ha a választékot böngésszük.

1. Gondoljuk át, hogy mekkora helyet foglal el a konfigurációnk; itt főleg az alaplap és a videokártya méretét kell meg-

vizsgálni. Előbbi a szabvány miatt fontos (eATX, ATX, microATX, miniITX), utóbbi főleg a komolyabb diszkrét megoldások miatt lehet kritikus, ugyanis néhány brutális NYÁK-kal és hűtéssel operáló eszköz akár bőven 50 centis is lehet.

2. Bizonyosodjunk meg róla, hogy a kinézetű ház elég 5,25 és 3,25 hüvelykes bővítőhellyel rendelkezik, hogy a tárolóink rendszeresen elférjenek.
3. Felhasználási mód és alaplapméret függvényében válasszunk megfelelő méretű házat. Három főbb típus van, sorban: mini tower, mid-sized tower és full-sized tower. Ezek mellett lehetőségünk van vízszintes, valamint „slim” vízszintes házak beszerzésére is, de utóbbiak használata általában az OEM irodai gépek esetén jellemző.
4. Fontoljuk meg, hogy szeretnénk-e tuningolni, ugyanis ez esetben olyan házra van szükségünk, amelyet sok ventilátorral láttak el, illetve amelybe később vízűtés is beszerelhetünk.
5. Nem elhanyagolható kérdés a csavarok kezelése, lévén a modernebb há-

zak esetén már nincs szükség csavarhúzóra az oldallap, netán a meghajtók eltávolításához, ugyanis az illesztések vagy kézzel tekerhető csavarokkal, vagy lepattintásos módszerrel válnak el egymástól. Ez főleg azoknak érdekes, akik napi szinten piszkálnak bele a gépükbe.

Persze ezek mellett a vásárlók nagy része a már többször is említett dizájn miatt dönt egy adott típus mellett. Fontos viszont, hogy inkább áldozzunk egy kicsit többet egy házra, de az legyen masszív, komolyabb anyagminőséggel, precíz illesztésekkel, ugyanis ezek a dobozok sokszor több százezer forintos konfigurációkat rejtnek el a falaik mögött. Tesztünkben 15–28 000 forint közötti árú megoldásokból válogattunk, hogy szélesebb képet tudjunk mutatni a jelenleg kapható felhozatalból.

CM STORM – ENFORCER

A Cooler Master külön márkanevet hozott létre, amely kifejezetten a játékos-

kat célozza meg, ám ezt nem csillagászati áron, elmért arányban teszi, hanem kifejezetten elfogadhatóan. Az első házunk is ez alá a brand alá esik, amely a hangzatos Enforcer nevet viseli. A komoly megjelenésű, teljesen fekete ház eleje erős műanyagból, míg többi része fémből van. Az 5,25 hüvelykes slotokat egy ajtó rejteti, ami mögött egyébiránt – nagyon okosan – a Reset gombot is eldugták. Efölött két USB 3.0-s és két USB 2.0-s kivezetés bújjik meg a két jack csatlakozó és a méretes bekapcsológomb társaságában. Az átlátszó résszel is rendelkező oldallap két darab, kézzel tekerhető csavar eltávolítása után szedhető le. Bent rögtön szembe-sülünk az előbb említett kivezetések kábeleivel, valamint egy dobozzal, amiben egy 2,5–3,5 hüvelykes adapter, valamint olyan sínek leledzenek, amelyek segítségével a 3,5 hüvelykes meghajtóinkat becsúsztathatjuk a házba. Ez szükséges nagyon ötletes megoldás, ugyanis nem csavarozni, csupán 1-1 sánt kell rápattintani a HDD két oldalára, majd betolni a slotba. Sajnálatos viszont, hogy nincs beépített SATA-

CM STORM – ENFORCER

ENERMAX HOPLITE ECA3220



csatlakozó a házban, így manuálisan szükséges a kábelezést megoldani az egyes meghajtókhoz. Ventilátorból alapértelmezésben kettőt kapunk: egy 200 mm-es, 1000 RPM-es, piros LED-es világítással ellátott előlapit, amely befelé tereli a hűs levegőt, valamint egy 120 mm-es, 1200 RPM-es hátlapit, ami kifújja a forró levegőt. Ezek mellett még beszerezhetünk egy 200 mm-es légkavarót is a ház tetejére. A tápukat a ház alsó részébe helyezhetjük, ahogy az a komolyabb kiépítéseknél megszokott.

Kétségtelen, hogy a CM Storm háza nagyon dizájnos, és ennyi pénzért igen jó választásnak tűnik azok számára is, akik csak egy átlagosnál komolyabb házat szeretnének.

ENERMAX HOPLITE ECA3220

Hazánkban egyre ismertebb Enermax cég, nemcsak a tápjaik, hanem a remek házaik miatt is. Két termékükkel is fogunk foglalkozni, amelyek közül az első egy kicsit komolyabb megoldás. A Hoplite névre keresztelt modell első ránézésre felszereltség szempontjából az előbb ismertetett CM Storm ház közelében helyezkedik el, ugyanis az 5,25 hüvelykes slotok felett két USB 3.0-s, egy eSATA- és a szokásos jack csatlakozók is megtalálhatók, amelyek mellett még egy 3,5 hüvelykes SATA-dokkoló is terpeszkedik a ház tetején. Az előlap alsó részén is található egy kis érdekességet, méghozzá egy kétslots, 3,5 hüvelykes SATA-s fiókrendszert, amelynek segítségével mobilrackszerűen ki-be tologathatjuk a tárolóinkat.

A dizájn egyébként nincs túlbonyolítva: a Hoplite fémrácsos és közepesen igényes műanyagok szolid kombinációjából épül fel. A megjelenést az előlap mögé bújtatott 120 mm-es ventilátor dobja fel, amely 12 fajta LED-es megvilágítási profillal rendelkezik. A ház oldala csavarhúzó nélkül leszedhető, csakúgy, mint az 5,25 hüvelykes slotok leszorítói. Sajnálatos módon a HDD-khez, bár okosan el

vannak dugva, se előre telepített csatlakozók, se csavar nélküli megoldással nem szolgál az Enermax háza, így miután betoltuk a lemezeinket a helyükre, két-két csavarral meg kell őket fogatni. A táp helye itt is alul van, kiegészítve egy kivethető porszűrővel, hogy a takarítás egyszerűbb legyen. A korábban említett légkavaró mellett egy szintén 120 mm-es hátsó is megtalálható a házban, de akinek ez kevés, az a ház felső részére kettő, míg oldalára szintén két 12/14 cm-es ventilátort is felhelyezhet.

Az Enermax Hoplite remek termék, de kissé alacsonyabb áron még inkább elfogadható lenne.

COOLER MASTER 690 II ADVANCED

A Cooler Master fő márkanéve alatt a komolyabb megjelenésű megoldásokat sorakoztatja fel, amelyek közül az egyik legismertebb, és ebből kifolyólag legsikeresebb példány a 690 II Advanced. A hardver dizájnya tiszteletet parancsoló a minősé-

gi fémrácsos kialakítással és a két fémhatású krómozott műanyag díszcsikkal. Amennyiben nem teszünk az 5,25 hüvelykes slotokba meghajtót, akkor a tökéletes harmóniát semmi sem töri meg. A ház tetején a kategóriában már szokásosnak mondható két USB-port, egy eSATA-port, valamint az audiocsatlakozók mellett egy praktikus 3,5 hüvelykes dokkoló bújik meg, amit el is rejthetünk egy műanyaglapra. Az oldallap leválasztásához itt sem szükséges csavarhúzót alkalmazni. A me-revlemezek kivétele és beillesztése, valamint az 5,25 hüvelykes slotokba helyezhető kiegészítők rögzítése szintúgy nem igényel semmilyen szerszámot. A mellékelt kiegészítők között a táphoz dukáló porszűrő mellett (amely ennek a háznak az esetében is az alsó részre kerül) egy VGA-khoz tartozó kütyü is helyet kapott. Ez „félülről” közrefogja a kártyáinkat (ha több van), így azok, ha nagyobb súlyúak, stabilabban fognak állni, nem beszélve az extra hűtésről, a rászerezhető kisebb ventilátornak köszönhetően. Ha már a légkava-

róknál tartunk, nézzük meg, hogy itt mit kapunk alaphoz. Először egy 140 mm-es darab terpeszkedik, amely 1200 RPM-mel üzemel, és egy kék LED-es világítással is rendelkezik. A hardver tetején is egy hasonló méretű és fordulatszámú ventilátor forog, ám ez világítás nélkül. Hátral egy kisebb, 120 mm-es operál, 1200 RPM-mel. Aki még többet szeretne beépíteni, az az eszköz tetejére 2x140 mm, bal oldalra 2x140 mm, valamint a HDD-hez egy 120 mm-es illeszthet be. Ma a piacon az 690 II Advanced az egyik legjobban felszerelt középkategóriás ház.

ANTEC ONE HUNDRED

Jóval olcsóbb megoldás az előzőknél az Antec egyik középkategóriás háza, a One Hundred, így ebből kifolyólag valamivel kevesebb szolgáltatással és extrával kell beérnünk. Többek között nincsenek a hátlapon a vízűtéshez elengedhetetlen lyukak, de a külső HDD/SSD-dokkoló hiányát is fel kell valahogy dolgoznunk. Ettől függetlenül a visszafogott, igen egyszerű külsővel megáldott One Hundredet négy előlapos USB-, valamint a szokásos audiocsatlakozókkal is felszerelték. Az oldallaphoz – nem túl meglepően – itt sem kell csavarhúzó, kézzel is le tudjuk szedni. Belül semmi extra kiegészítőt nem találunk, csak a szokásos csavarszettet. A tárolóinkat az olcsó házakban megszokott módon tehetjük be, azaz nincs semmilyen bölcsős-fiókos vagy bepattintós megoldás. A tápot itt is alulra kell illesztenünk, ám a ház alján nincs rácsoszás, így ventilátorral felfelé kell elhelyezni. Ez előnytelen, ugyanis így a természet meleg levegő egyenesen a gépbe, egészen pontosan a videokártyákra áramlik. Gyárilag két ventilátor kapott helyet a házban, egy 140 mm-es a tetején, és egy 120 mm-es a hátsó oldalán, de ha a tárolóinkat szeretnénk hűteni, akkor előre beszerezhetünk két 120 mm-es, emellett a ház oldalán is van

COOLER MASTER 690 II ADVANCED

ANTEC ONE HUNDRED





THERMALTAKE ARMOR A90



ENERMAX LUXURAY ECA3190



egy slot egy másik 120 mm-es légkaváró számára. Az anyagminőség – mivel egy olcsó eszköztől van szó – igen átlagosnak mondható, és bár nagyrészt fémből van a ház, nem a masszív fajtából készítették. Főleg azoknak ajánlott az Antec One Hundred, akik 20 000 forint alatt akarnak költeni, de azért az átlagosnál jobban felszerelt házra szükségük, ház-hűtő-bővítési lehetőségekkel és visszafogott megjelenéssel.

THERMALTAKE ARMOR A90

A Thermaltake neve jól cseng, ha PC-házakról van szó – nem véletlenül, ugyanis nálunk is rendkívül népszerűek, főleg a középkategóriás termékekkel. Ilyen többek között az Armor A90 is, amely 20 ezer forint körüli árával és a mellé társított szolgáltatásokkal a mezőny egyik legszimpatikusabb darabja. A dizájn követi az Armor családba tartozó társak stílusát, így a kissé radiátoros, ipari hatást keltő műanyag és fémek kombinációja elég zord külsőt kölcsönöz neki. Az eszköz tetején két USB és egy eSATA-port terpeszkedik, amelyeket az előlapon, az 5,25 hüvelykes slotokat rejtő ajtó mellett található még két USB-, valamint az audiocsatlakozók egészítenek ki. A plexirésszel megpékelt oldallap levételéhez – már szinte említeni is felesleges – nem szükséges szerszám. A tárolóinkat nagyon egyszerűen és gyorsan szerelhetjük be, ugyanis egy tolvárás megoldással lehet az eszközeinket „bepattintani” a slotokba, amiből nem is keveset, szám szerint hatot kapunk. Hűtés terén is odatette magát a Thermaltake, mivel az előlapon egy 120 mm-es, kék LED-es, a hátlapon egy szintén 120 mm-es, ám nem világító, míg a hardver tetején egy brutális 200 mm-es, LED-es légkaváró üzemel, igen alacsony fordulatszámra, így a nagy mennyiségű levegő

szállítására ellenére sem lesz hangos a gép. Persze, aki akar, az még az oldallapra és pluszban előre is szerelhet egy 120 mm-es ventilátort. Tápunk az előzőkhez hasonlóan alul helyezkedik el, ráadásul egy kis magasságon, így nagyobb hely adódik a meleg levegő távozásához. A Thermaltake Armor A90 ugyan nem a legjobban felszerelt ház a tesztünkben, de az ár/érték aránya mindenképpen kimagasló.

ENERMAX LUXURAY ECA3190

Előbbiekben egy fél kategóriával komolyabb Enermax házzal foglalkoztunk, de a LuxuRay-nek sincs oka szégyenkezésre, ugyanis hasonlóan praktikus megoldásokkal szórta tele, mint az előző Enermax-hardvert. A közepes minőségű fémből összerakott ház előlapja fényes fekete műanyagból van, amely porosodás és karcolódás tekintetében nem túl előnyös, bár kétségtelenül látványos. Az elől elhelyezkedő csatlakozók a megszokott 2xUSB-, egy eSATA-, plusz jack aljzatok felállításában találhatók meg. A Hoplite-nál látott LED-es vezérlőgomb is helyet kapott a házon, ami az említett termékhez hasonlóan itt is az előlap mögött megbújó 120 mm-es ventilátor világítását kontrollálja. Az oldallap itt is másodpercek alatt eltávolítható, a kézzel eltávolítható csavaroknak hála. A 3,5 hüvelykes slotba illeszkedő eszközök leszerelését a CM Storm Enforcerben is látott sín által közrefogós módszerrel oldották meg, így csavarozni itt sem szükséges. Az 5,25 hüvelykes lefogatok a Thermaltake megoldásához hasonlítanak, kivéve, hogy itt nem tolvár van, hanem egy apró tekerő. Ventilátorból gyárilag két darabot kapunk: a LED-es előlapi mellett egy hátlapi, szintén 120 mm-es. A ház tetejére ettől függetlenül egy 120/140 mm-es, míg az oldalára egy 120 mm-es ventilátort tehetünk be. A tápunkat az összes előző

házhöz hasonlóan a hardver alsó részére szerelhetjük be, amiből a kiáramló meleg levegő egy porszűrős rácson keresztül távozik a ház alján. Az Enermax LuxuRay nagyon kedvező áron kínál igen sok szolgáltatást (még folyadékűtést is építhetünk bele), még hozzá oly módon, hogy nem fosztották meg a felhasználókat életbevágóan fontos elemektől.

ÉRTÉKELÉS

Igen nehéz volt a döntés, ugyanis több ház csak néhány jellemzőjét tekintve tért el egymástól – természetesen elsősorban a főbb specifikációkra gondolunk, nem pedig a dizájnról. Ennek tudatában az objektív megítélés kérdéses, mivel egy ház esetében a kinézet igen sokat nyom a latba, annak megítélése pedig teljesen szubjektív. Ebből az okból kifolyólag elsősorban a bővítési lehetőségek és az elérhető szolgáltatások alapján hirdetésünk végeredményét, majd egy Design díjas alkotást is kiemelünk.

TESZTGYÖZTESI COOLER MASTER 690 II ADVANCED

A Cooler Master egyik leghíresebb háza a 690 II Advanced, amely címet nem véletlenül érdemelte ki az eszköz. A kategóriához mérten mindennel felszerelték, ami csak elvárható, így közepes folyadékűtéses rendszereket is bátran építhetünk bele, de ha sok merevlemezünk, SSD-nk vagy optikai meghajtónk (és egyéb 5,25-ös előlapi slotot igénylő eszközeink) lenne, nem kell félnünk attól, hogy nem fogunk elférni. Ha videokártyával táplálkozó rendszert rakunk össze, akkor sem lesz probléma, ugyanis három méretes kártya is bőven elfér egymás mellett. A könnyű karbantartást segíti a jobb oldali hát-

lap mögötti, menedzselhető kábelezés, illetve a processzorhűtő mögötti „lyuk”, amelyen keresztül a komplexebb hűtőket anélkül bonthatjuk le vagy szerelhetjük fel, hogy az alaplapot ki kéne venni. A ház tetején lévő SATA-dokkoló nagyon stabilan fogja meg a tárolóinkat, mivel az precízen belefekszik a kialakított „medencébe”. Itt a Windows HotSwap funkciónak hála akár működés közben is gyorsan és egyszerűen, bármilyen külső HDD-ház nélkül ráapplikálhatjuk a winchestert a gépünkre. A komoly házzellőzést 10 ventilátornak elegendő slotot biztosítják, így aki tuningol, vagy csak szimplán hidegebb komponensekre vágyik, az is könnyen ki-elégítheti ezt az igényét. Végül, de nem utolsósorban nem szabad megfedkezni a szuper anyagminőségről és a tiszteletet parancsoló külsőről. A 690 II Advanced minden, kicsit is igényesebb felhasználó számára remek választás, ha a középkategóriából kívánunk válogatni.

GS AJÁNLATAI ENERMAX LUXURAY ECA3190

Főleg a jó árával bombázza a piacot az Enermax – legalábbis ami a házat illeti, így nem meglepő, hogy a LuxuRay is igen kedvező árcédula mellett kínál relatíve sok szolgáltatást. Az kétségtelenül nem állítható, hogy kiemelkedő lenne az eszköz, de ennyiért nem kérdés, hogy remek vétel. Akár egyszerűbb vízhűtésekkel is babrálhatunk, de ha a levegőnél maradunk, akkor is berakhatunk 5 légkavárót. Az öt 5,25 és öt 3,5 hüvelykes slot mellett egy 2,5 hüvelykest is beépíthetünk, ahova a SSD-nket pakolhatjuk, arról már nem is beszélve, hogy szerszám nélkül is beszélni, hogy szerszám nélkül is beszélni a bővítési lehetőségek használatunk – ami ebben az árkategóriában szintén örömteli.

Ez a ház főleg a kompromisszumokat kötni tudó és kevesebb pénzből gazdálkodó felhasználók szívébe lophatja be magát.

DESIGN DÍJ! CM STORM ENFORCER

Habár a tesztünk győztese is a Cooler Mastertől származik, az általuk külön kezelt CM Storm márkanev alatt futó házuk mindenképpen külön említést érdemel. Az Enforcer brutális kinézete mindannyiunk állát a föld felé húzta, ami már csak azért is örömteli, mivel az ára nem sokkal magasabb, mint a többi, a tesztben szereplő terméké. Az 5,25 hüvelykes slotokat elrejtő redős kialakítású ajtó és az az alatt elhelyezkedő, hasonló stílusú, rácokkal kiegészített szellőzőnyílásokon kiömlő vörös fények híven jellemzik a CM Storm márkanevet. Az oldallapon elterülő méretes plexilap sem elhanyagolható, ami szintén igen imponáns látványt képes nyújtani. A komoly dizájn mellett egyébként felszereltség terén is nagyon ütős a Cooler Master ajánlata.

Disorder

Táblagép dokkolóval

ASUS Eee Pad Transformer TF101 (32 GB)

HA VALAKI ÉSZRE AKARJA vetetni magát az Apple mellett a táblagéppiacon, akkor valami különleges, de egyben használható újdonsággal kell kirukkolnia. Az ASUS is tisztában volt ezzel, és szerencsére olyasmit választott, ami a gyártó termékvonalaiba, előéletébe is tökéletesen illik. Ami pedig még fontosabb: szerethető és jól használható termék született.

EGYSZER TÁBLAGÉP..

Dönthetünk úgy is, hogy csak az Eee Pad Transformert vásároljuk meg, ez esetben egy kontrasztos, nagy fényerejű, 10,1 hüvelykes IPS-panellel ellátott táblagépet kapunk, amelyen az Android Honeycomb 3.2-es verziója fut. A készülék valamivel vastagabb az etalonnak számító iPad 2-nél, de ez egy percig sem zavaró, sőt a hátlapnak adott enyhe ív még könnyebbé

teszi a kézben tartását. A táblagép mindössze 680 gramm, így még hosszabb használat után sem húzta a kezünket. A hátlap anyagában mintázott műanyagból készült, aminek a felső részén 5 megapixeles kamera csücsül, sajnos vaku nélkül. Az előlapra is kaptunk egy objektívet, amely 1,2 megapixeles felbontást ad. Minden további csatlakozó és a külső hangszórók is az oldalt végigfutó, bronzos színű fémkereten találhatók, amelyek közül talán a mini HDMI és a microSD-kártya foglata emelendő ki. Az alsó szélén, középen található a táblagép egyedi, 40 tűs csatlakozója, amely a töltésért és egyben az adatszinkronizálásért felel, illetve ez köti össze csatlakoztatás esetén a dokkolóval. A Transformeren a Honeycomb a legjobb oldalát nyújtja: a számítási kapacitás bőven elegendő a feladatok elvégzéséhez, legyen az multimédia, internetezés vagy éppen játékok futtatása. A kezelőfelület ugyan szabványos, de azért az ASUS több szoftvert is felpakolt nekünk: olvasáshoz az Amazon Kindle-t és a MyLibrary-t használhatjuk, az egy évig ingyenes és korlátlan tárhelyet biztosító Webstorage szolgáltatáshoz a MyCloud áll rendelkezésünkre, és akkor sincs gond, ha dokumen-

tumokat akarunk kezelni, mert ahhoz ott a Polaris Office teljes verziója.

...MÁSSZOR NETBOOK

Ha pedig írásról, szövegszerkesztésről van szó, akkor jön képbe a saját akkumulátorral rendelkező, vagyis töltőállomásként is funkcionáló mobil dokkoló, amelyhez egyetlen mozdulattal csatlakoztatható a tábla. A dokkolóval nemcsak egy teljes fizikai klaviatúrát kapunk, hanem két USB-csatlakozót, egy újabb memóriakártya-nyílást, valamint egy multitouch-képes touchpadet is. Az USB-re nyugodt szívvel rádughatjuk a kedvenc egerünket, amit pár másodperc alatt felismer a rendszer és máris mehetünk tovább. A billentyűzet igényes anyagokból áll, és bár nem nagyok a gombok, viszont egyszer sem gépelünk félre. Sajnos angol kiosztású, amihez rendelhetünk ugyan magyar karakterkészletet, viszont ennek megszokása némi időt fog igényelni. A PC-knél megszokott helyeken más-más funkciókkal fogunk találkozni, hiszen a rendszer is más: a bal felső sarokban viszszalépés, a Start menü helyett Home gomb, a szökőz második oldalán a menü, a Delete billentyűt pedig ne is keressük, mert nincs. Ha le akarjuk választani a dokkolót, akkor mindössze annyit kell tennünk, hogy eltoljuk a kijelző alatt található reteszt és már meg is ejthető a „válás”.

Nincs annál megnyugtatóbb, mint amikor elkezdünk egy eszközt használni és minden egyértelműen működik. Az Eee Pad Transformer ezt az érzést nyújtja, ami miatt mindenkinek ajánljuk, aki egy különleges, hibrid hardvert használna azokhoz a műveletekhez, amelyekhez korábban a netbookokat ajánlották. A dokkoló megvételét is érdemes megfontolni, hiszen a jövőben megjelenő Transformer-modellek kompatibilisek lesznek vele.

balage



INFO

Forgalmazó:
ASUS Magyarország

Ár: 149 900 Ft (táblagép), 169 900 Ft (teljes ár, dokkolóval)

Termékjellemzők:

LED-háttérvilágítású, IPS-kijelző (10,1", 1280×800 képpont, multitouch), 1 GB belső memória, 16 GB/32 GB tárhely, 1 GHz-es NVIDIA Tegra2 CPU, Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth 2.1 + EDR, 5 MP kamera, autofókusz, mini HDMI 1.3a port, 24.4Wh lítium-polimer akkumulátor, 9 órás üzemidő (dokkolóval 16 óra)

Előny: egyedi kombináció, eltálat csatolófelület, Androidra szabott billentyűzet

Hátrány: nincs magyar kiosztású billentyűzet, egyelőre nincs 3G-s verzió, egyedi csatlakozó

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

SSD

Crucial M4 256 GB



Idén rajtolt el egy új sorozat, az M4, amely négyféle kiadásban jelent meg: 64, 128, 256, illetve 512 GB-os tárterülettel. A hardverek nem csupán méretüket, hanem írási sebességüket illetően is eltérőek. Csatolófelületüket tekintve természetesen mindegyik SATA III-at használ, így 6 gigabit/másodperces sávszélességgel garázdálkodhatnak az eszközök. A minél nagyobb sebességértékek elérésének érdekében a burkolat alatt a hangzatos nevű Marvell 9174-BLD2-es revíziója dolgozik. A legfontosabb kérdés a 4 KB random írás/olvasás sebességét illeti, de szerencsére az M4 ebben is a helyzet magaslatán van, ugyanis előlbi 55 MB/s, utóbbi pedig 225 MB/s értékkel zárta a tesztek. Ez bőven versenyképesé teszi a kategóriájában szereplő hasonló megoldásokkal szemben, és még az árat is sikerült valamivel a konkurens eszközök alá pozicionálni.

Ár: kb. 105 000 Ft
Web: www.crucial.com

NETBOOK

ASUS Eee PC X101



Rendkívül érdekes netbookkal jelentkezett az ASUS, amelyet az elsők között szereltek fel az Intel és a Nokia által közösen dédelgetett MeeGo operációs rendszerrel. A kifejezetten egyszerű felhasználásra szánt szoftver főleg iskolákba, illetve szerényebb informatikai készségekkel rendelkezők számára ajánlott. Hardveres tekintetben egy teljesen alap netbookra kell gondolni, a maga 1,33 gigahertzes Intel Atom CPU-jával, 1 GB DDR3 memóriájával, valamint 8 gigabájtos integrált SSD-jével. Az eszköz turpissága mégis abban rejlik, hogy akár Windows XP-t is tehetünk a gépre, így akiknek nem jön be MeeGo, azok visszatérhetnek az öregecske, ám jól bevált microsoftos rendszerre. Persze ekkor számolnunk kell azzal, hogy a 8 gigabájtnyi tárhelyen épphogy csak elfér a rendszer, de egy külső meghajtóval ezen a problémán is túltehetjük magunkat.

Ár: kb. 44 900 Ft
Web: www.asus.com

MONITOR

BenQ G2220HD 21,5"



A legjobban fogyó monitorok mindig a 30 000 forintos árkategóriában helyezkedtek el. Mivel a technológiák gyorsan fejlődnek, így ma már ennyiért is kapunk nagyobb, akár 22 hüvelykes, full HD-felbontással operáló darabokat. A BenQ több ilyen is kínál, amelyek közül az egyik legjobb ajánlat a G2220HD. A 21,5 hüvelykes hardver TN+ filmpanellel rendelkezik, amely 40 000:1-es dinamikus kontrasztra képes. A géphez DVI-on és D-Subon keresztül tudjuk a monitort csatlakoztatni, így a régebbi videokártyákkal rendelkezők analóg módon, míg a modernebb eszközökkel operálók digitálisan is átküldhetik a jeleket. A dizájn teljes mértékben követi a BenQ termékpalettájára jellemző irányzatot, amelyre leginkább a jobb alsó sarokban kitüremkedő irányítópánel jellemző. A G2220HD ár-érték arányban igen kellemes pozíciót foglal el, így bátran merjük ajánlani.

Ár: 32 000 Ft
Web: www.benq.com

FM1 ALAPLAPOK



- Gigabyte GA-A55M-S2V**
16 000 Ft
www.gigabyte.com
- ASRock A75M**
20 000 Ft
www.asrock.com
- ASUS F1A75-M**
23 990 Ft
www.asus.com
- MSI A75MA-G55**
22 000 Ft
www.msi.com
- Gigabyte GA-A75-UD4H**
34 000 Ft
www.gigabyte.com

OLCSÓ PROJEKTOROK



- Epson EB-S7**
89 000 Ft
www.epson.com
- Optoma DS-211**
84 500 Ft
www.optoma.com
- Acer X1210K**
92 450 Ft
www.acer.com
- BenQ MP515**
77 900 Ft
www.benq.com
- Sony VPL-EX100**
119 900 Ft
www.sony.com

KÜLSŐ HDD-K



- WD Elements Portable 160 GB**
10 000 Ft
www.wdc.com
- Samsung G2 Station 320 GB**
12 000 Ft
www.samsung.com
- A-DATA Classic CH94 320 GB**
12 000 Ft
www.adata.com.tw
- ASUS AN200 320 GB**
14 000 Ft
www.asus.com
- Kingmax KE-93 500 GB**
15 200 Ft
www.kingmax.com

KÖZÉPKATEGÓRIÁS VGA



- MSI R6850 Cyclone 1GD5 PE**
43 000 Ft
www.msi.com
- ASUS EAH6870 DC/2DI2S/1GD5**
50 000 Ft
www.asus.com
- Gigabyte GV-N460OC-768I**
41 000 Ft
www.gigabyte.com
- Zotac GTX560 1 GB**
48 000 Ft
www.zotac.com
- Point of View GTX560TI 1 GB**
57 000 Ft
www.pointofview-online.com

BELÉPŐ

80 000 Ft-os PC

Processzor Intel Pentium G850 2.9 GHz	21 000 Ft
Processzorhűtő Gyári	x
Alaplap ASUS P8H67-M Le	21 000 Ft
Memória Kingston 2 GB DDR3-13 GHz	5 000 Ft
Grafikus kártya Integrált	x
Hangkártya Integrált	x
Winchester Seagate 1 TB SATA-III 32 MB	15 000 Ft
DVD-író NEC 24x AD-5260S SATA	5 000 Ft
Ház Codegen 3331-CA +400 W	9500 Ft
Táp Házba építve	-
ÖSSZESEN	76 500 Ft
SSD-vel OCZ Agility 3 120 GB	50 000 Ft
VGA-val Gainward GeForce GT440 1 GB	30 000 Ft

VÉLEMÉNY

A belépő szint képviseli azt a kategóriát, amely manapság szükséges, hogy kevésbé részletes beállítások mellett futtathatók legyenek a mai játékok.



GAMER

150 000 Ft-os PC

Processzor AMD A8-3850	32 000 Ft
Processzorhűtő Gyári	x
Alaplap Gigabyte GA-A75-UD4H	31 000 Ft
Memória G.Skill DDR3 1,6 GHz 2x2 GB	11 000 Ft
Grafikus kártya ASUS Radeon HD6570 1 GB	19 000 Ft
Hangkártya Integrált	x
Winchester WD 1 TB SATA-III 32 MB Green	13 000 Ft
DVD-író Sony Optiarc AD-7243S-0B	5000 Ft
Ház Cooler Master CM 690 II Basic	23 000 Ft
Táp Gigabyte SuperB GE- R460-V1 460 W	9000 Ft
ÖSSZESEN	143 000 Ft
Routerrel Linksys Wireless-N WAG160N	20 000 Ft
Monitorral Samsung EX2220 22"	37 000 Ft

VÉLEMÉNY

Ezek a részegységek kellene ahhoz, hogy komolyabb felbontás és részletesség mellett is élvezhető sebességgel fussanak a játékok.



HIGH END

350 000 Ft-os PC

Processzor Intel Core i7-2600K	68 000 Ft
Processzorhűtő NOCTUA NH-C14	24 000 Ft
Alaplap ASUS P8P67 WS Revolution	60 000 Ft
Memória Corsair Vengeance DDR3-1866 8 GB	24 000 Ft
Grafikus kártya XFX Radeon HD6950 1GB	60 000 Ft
Hangkártya ASUS Xonar DX	18 000 Ft
Winchester WD 2.5TB SATA-III 64MB	28 000 Ft
DVD-író Pioneer 22x DVR-218L	5000 Ft
Ház Chieftec AEGIS CX-05B-B	25 000 Ft
Táp Corsair CMPSU- 850TXEU SL	33 000 Ft
ÖSSZESEN	345 000 Ft
Blu-ray íróval LG BH10LS30	21 000 Ft
Külső HDD-vel A-DATA Classic CH11 500GB	15 000 Ft

VÉLEMÉNY

Itt már minden beállítást nyugodt szívvel a maximumra tolhatunk, és abban is biztosak lehetünk, hogy egy darabig nem kell gépet fejleszteni.



PROCESSZOR- BÖNGÉSZDE

INTEL	
Intel Socket 775/1156/1155 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 BE / 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

ALAPLAPAJÁNLO

INTEL	
Intel Socket 1155	
Gigabyte GA-P67A-UD7-B3	78 000 Ft
ASUS P8P67 Deluxe	51 000 Ft
Asrock P67 EXTREME 6-B3	46 000 Ft
MSI P67A-GD65 B3	42 000 Ft
AMD	
AMD Socket AM2/AM2+/AM3	
ASRock 890GX Extreme4	30 000 Ft
ASUS M4A785TD-V EVO	24 000 Ft
Foxconn A9DA-S	26 000 Ft
Gigabyte GA-880GMA-UD2H	25 000 Ft

Különösen ajánlott Sony Ericsson Xperia play

A Sony Ericsson Xperia arc hardvere és szoftvere beköltözött egy szétcsúsztható, egyedi játékvezérlőkkel ellátott mobilba, ezért nem is csoda, hogy a Play súlyos személyiséggé vált, ami talán nehezebben tolerálható, mint a vastagsága. A 16 mm-es készülék szétnyitva még hatalmasabb, viszont cserébe megkapjuk a PlayStationnél megszokott kezelőszerkezetet. A joystickokat érintéssel vezérelhetők, kör alakú felületekkel pótolták, emellett pedig a mutatóujjainknál, hátul elhelyezett L és R gombok is rendelkezésünkre állnak. A Play szétnyitása után automatikusan megjelenik a játékmű, ahova négy játékot (*Bruce Lee*, *Sims 3*, *Star Battalion*, *FIFA 11*) telepítették előre nekünk. Ezeket máris indíthatjuk, de csak akkor tudunk játszani, ha előtte letöltjük a szükséges telepítőfájlokat. A grafika a legtöbb esetben, a sebesség pedig minden alkalommal megfelelő volt, valóban a PSP-érzést kapjuk, észre sem vehető, hogy nem egy dedikált játékkonzolt nyúzunk. A további játékok beszerzése történhet a Play menüből, ahol is a kiadók oldalára kerülünk, majd onnan tölthetjük le, amire szükségünk van. A Play különleges hibrid készülék, ami azoknak lehet érdekes, akik képtelenek elindulni úgy, hogy nincs náluk egy játékkonzol és tisztában vannak azzal, hogy aktív játék mellett az akku jó, ha fél napig bírja.

INFO

Ára:

92 000 Ft

Az első komolyabbnak szánt játékos android mobil

89



KULT

Mindent átható játékok

Sok panaszt hallunk a játékkultúráról, hazairól, nemzetköziről egyaránt: baj van a sorozatokkal, baj van minden új játékkal („bezzeg az én időmben”), baj van a kockázatkörülö fejlesztő- és kiadócégekkel, baj van az új üzleti modellekkel...

Mi sem állítjuk, hogy mindenben elértük az ideális állapotokat. Ez a rovat viszont azért kaphatott helyet kedvenc újjászületett magazinotokban, mert hiszünk abban, hogy van és lesz valódi kultúrája a játékoknak, a játszásnak, és hogy a játékok hatása egyre nagyobb tömegek hétköznapi életére mára tagadhatatlanná vált.

A rovat születése alkalmából éppen ezt a mindent átható jelenlétet szerettük volna megmutatni nektek: az első alkalommal olvashattok arról, hogy ma már itthon is helyet kaphatnak játékok a múzeumok ódon falai között, és arról is, hogyan veszik be magukat a játékok egyre inkább a munkahelyekre, hogy könnyebbé, motiválóbbá tegyék a munkát. Mindezek mellé pedig álljon itt egy kuriózumnak is beillő körinterjú, igazi hazai nagygúgyúkkal!

Mit gondolnak a játékok kultúrájáról azok, akik szerintünk a legtöbbet teszik érte?



Kultúrateremtők

A MIKOR HÓN SZERETETT bossunk, Mazur megkörnyékezett a Kult rovat gondolatával, rögtön az jutott eszünkbe, hogy ebből az ünnepélyes alkalomból bizony illene megkérdezni azokat, akik szerintünk nagyon is sokat tettek és tesznek ma is a hazai játékkultúra kialakulásáért. Olyan legendás nagy öregeknek és ifjú titánoknak adtunk szót – és lehetőséget a savazásunkra –, mint Kiss „CoVboy” László, a legendás *Com-*

modore Világ (CoV) emblemikus alakja; Stöckert „Stöki” Gábor, az *Index* újságírója és az *IDDQD* blog szerzője; Beregi „Berr” Tamás, *GameStar*-szerző, játéktörténész és a *Pixelhősök* című játéktörténeti könyv atyja; Fekete Zsombor játékkutató, játéktervező és az egykori *level up* című tévéműsor elkövetője; valamint Képes Gábor infomuzeológus, többek között az *Úrhódító* című hazai játékkiállítás fő szervezője. Interjúalanyainknak egymástól

függetlenül tettük fel kérdéseinket, és válaszainknak megfelelően kellőképpen színes válaszok születtek... Vajon van, amiben mindannyian egyetértetek?

MIT JELENT SZÁMOTOKRA A JÁTÉKKULTÚRA, VAN-E ILYEN HAZÁNKBAN?

Kiss „CoVboy” László: Zipelve: semmit. Pontosabban: egy rózsaszín szappan-


buborékot, ami gyakorlatilag ugyanaz – pulk!, és már nincs is ilyen. Nem tartom ugyanis kulturális jelenségnek (vagy tevékenységnek) a játékot. A számítógépes játékot – mert, felteszem, arról beszélünk – meg különösen nem. Hogy miért nem, az egy kissé hosszabb gondolatsor lenne (kezdve rögtön a „kultúra” definíciójával), te pedig azt mondtad, hogy igyekezzek tömör lenni (amit nem tudok) – szóval inkább ugorjunk, Pósalaky néni!

És hogy van-e ilyen hazánkban? Hát hogyan lenne! Ez a válasz ugyan látszólag teljesen ellentmond az előzőnek, de csak addig, amíg nem alkalmazunk némi taoista megközelítést (értsd: ha sokan hisznek valamiben, az egyszer csak elkezd nagyon is valószínű tünni). Kis hazánkban roppant trendi dolog az úgynevezett „kultúra” részének definiálni bármit, amivel a definíció megtevője (definítor?) éppen foglalkozik. Ettől jóval fontosabbnak tűnik majd az adott te-


vékenység. (Legalábbis szemléletmást sokan így hiszik.) Ha történetesen használt övszerek távolba hajításáról van szó, akkor az illetőnek feltehetőleg anyagi érdeke fűződik a dologhoz: éppen egy ilyen verseny rendezésével próbál egy kis pénzt kisíbolni a jónépből (ha jól megy a biznisz, akkor pár éven belül olimpiai sportág is válhat a dologból, ő pedig akár a kotondobók Bernie Ecclestone-ja is lehet), de az is elképzelhető, hogy csak simán feles mennyiségű használt övsze-

re van, amire épp nincs igény a Vaterán (ami mellesleg hülyeség, hiszen kifordítva még használható). Ha viszont az illető történetesen valami médiafelületen teng-leng, akkor meg az is elképzelhető, hogy ezt találta ki neki a főszerk., és most éppen izzad. Szemléltető példának például remek lehet Betlen János tevékenysége a Napkeltében.

Stöckert „Stöki” Gábor: Nem tudom másként meghatározni, mint a játékok

körül a társadalomban kialakuló összetartó erőt. Lezajlik egy folyamat, ahogy a különálló gamerek játékokhoz kapcsolódó tevékenységeiből formálódik valami, amit már kultúrának nevezhetünk. A játékkultúrának két határozott pólusát láttuk kialakulni: a nyugatit és a keletit. Mindkettőt más típusú fogyasztás és más típusú játékok és játékosok jellemzik. Hazánk inkább a nyugati felé vonzódik, de mindkettőhöz ké- pest le vagyunk maradva. A kul-

”A MIÉNK WAREZKULTÚRA, AMI ANNAK IDEJÉN MÉG A CSOKI ÉS A KOPIKLUBOK KORSZAKÁBAN VERT GYÖKERET, AMIKOR TÖRVÉNYI SZABÁLYOZÁS HÍJÁN MÉG TALÁN NEM IS VOLT ILLEGÁLIS A WAREZ. DE EZ AZ ELEM MÁIG MEGHATÁROZÓ MARADT: GYORSAN, KÖNNYEN ÉS FŐLEG INGYEN SZERETÜNK JÁTÉKOKHOZ JUTNI

 túra hazai formálódását a centralizáltság jellemzi, leginkább Budapest körül pezsgett mindig is az élet, például annak idején a Csoki körül, pedig játékosok már akkor sem csak Budapesten voltak.

Fontos eleme még a hazai játékkultúrának, hogy a miénk warezkultúra, ami annak idején még a Csoki és a kopiklubok korszakában vert gyökeret, amikor törvényi szabályozás híján még talán nem is volt illegális a warez. De ez az elem máig meghatározó maradt: gyorsan, könnyen és főleg ingyen szeretünk játékokhoz jutni.

Ebből következően további jellegzetesség, hogy nálunk annak idején a Commodore-ok, majd a PC-k kerültek túlsúlyba, a konzolkultúra szinte máig nem érte el a kritikus tömeget.

A hazai játékkultúra további egyediségét a CoV (Commodore Világ) jelenti: egy teljes generáció nőtt fel ezen az újságon, több tízezer ember olvasta, és

az, hogy ezt felhozom, megmutatja kultúránk egy másik sajátosságát is: rohadt nagy nálunk a nosztalgiafaktor. Kicsit úgy állunk hozzá, mint a gulyásszocializmushoz: bezzeg a régi játékok még jók voltak.

Fekete Zsombor: Ez a kérdés önmagában is fontos lenne, mert a kultúra egy nagyon izgalmas fogalom. Valamiféle letisztultságot, a közösség által elfogadott értékeket sugall. Izgalmas a „játékkultúra” szóösszetétel is, mert Huizinga a kultúra kialakulását épp a játékból eredezteti. A modernitásban érdekes módon az emberek elhatárolódtak attól, hogy a „komolytalan” játékot a kultúra lehetséges forrásaként értelmezzék. A művészetek, az irodalom, a tudomány felmagasztalódott, a játék – a produktivitás első számú el- lensegéneként, a sport kivételével – pedig kegyvesztetté vált. Ezért is nagyon fontos hinni a játékkultúrában, hiszen

ezzel egy évszázados trendre mondunk nemet!

Hazánkban ugyan van játékkultúra, de nem egységes. Konzolok, e-sportolók, szimulátorosok, partijátékosok, modderek, alkalmi játékosok és még sorolhatnám azokat a valós vagy hasonlóságuk alapján mesterségesen képzett csoportokat, amelyek a játékkultúra különböző szegmenseit alkotják. Kultúra az is, amikor egymástól függetlenül sokan játszanak ugyanazzal a játékkal. Általában még azok is tudják, hogy miről szólnak ezek a játékok, akik maguk nem játszanak velük. Ez a „tömeg-

kultúra” Magyarországon is jelen van, de értelmesebb világviszonylatban beszélni róla.

Beregi „Berrri” Tamás: Jan Huizinga, a zseniális holland kultúrtörténész azt írja Homo Ludens című könyvében, hogy a játék az embernél is ősi tevékenység, az egyik legfontosabb kulturális forrás és összetartó erő. A videojátékok ennek a sok ezer éves játékkultúrának ifjú titánjai, amelyek előtt még óriási lehetőségek állnak, hiszen egyedülálló módon képesek ötvözni a történetmesélés, az interaktivitás és a wagneri „Gesamtkunstwerk” (to-

Stöckert „Stöki” Gábor





Beregi „Berrr” Tamás

” A VIDEOJÁTÉKOK ENNEK A SOK ÉZER ÉVES JÁTÉK-KULTÚRÁNAK IFJÚ TITÁNJA, AMELYEK ELŐTT MÉG ÓRIÁSI LEHETŐSÉGEK ÁLLNAK, HISZEN EGYSZÉLTŐR MÓDON KÉPESEK ÖTVÖZNI A TÖRTÉNETMESÉLÉS, AZ INTERAKTIVITÁS ÉS A WAGNERI „GESAMTKUNSTWERK” (TOTALIS MŰVÉSZET) FOGALMÁVAL ÉLVE A KÜLÖNFÉLE TÁRSMŰVÉSZETEK (PÉLDÁUL FILM, ZENE) ERÉNYEIT

tális művészet) fogalmával élve a különféle társművészetek (például film, zene) erényeit. Honnan indultak, hogyan fejlődtek, hova tartanak, milyen kapcsolatban állnak más művészetekkel, milyen hatással vannak ránk, hogyan és miért játszik – számomra ez a legérdekesebb aspektusa a videojáték-kultúrának.

A nyolcvanas-kilencvenes években nagyon karakteres volt a hazai játékkultúra – elég csak a sajátos ííz hazai játékokra, a virágzó klubéletre, a demoscene kultúrára és a ma már misztikus homályba vesző régi játéklapokra gondolni. Most sajnos nehezen tudnám megfogalmazni, mi a hazai játékkultúra jellemzője, mi benne a hungarikum, vagy, hogy van-e ilyen egyáltalán.

Képes Gábor: Ehhez egy kicsit vissza kell ugranunk az időben, a '70-es évek tájára, a PC keletkezéséhez. A személyi számítógép annak idején Theodore Roszak amerikai szociológus fogalmával élve egyfajta ellenkulturaként jött létre a számítógéppontokkal szemben: hobbisták készítették például az Altairt is, számunkra pedig különösen érdekes benne, hogy sikerét számottevő részben köszönhetette a játékoknak is. A játékok egyfajta katalizátort jelentettek annak, hogy az emberek úgy érezzék, kell egy gép otthonra, valami, amivel reprodukálhatják a játékkermi élményt. A játékok azóta is egy sor hardverfejlesztést és grafikai teljesítménybeli javulást

indukáltak, hogy csak a technológiai kultúránál maradjuk. Mindemmellett a játékipar nemcsak üzletág, hanem komoly művészeti tényező is. Bizonyos értelemben a kreativitás bölcsője.

Ennek ellenére itthon alapvetően még mindig negatív a hozzáállás a játékokhoz: a szélesebb közönséget megszólító média és a magánemberek egyaránt egyfajta vulgárpiszológiai nézőpontból közelítenek hozzá. Veszélyesnek tartják, vagy azért, mert azt gondolják, hogy elidegenít, vagy mert azt hiszik, erőszakossá tesz. Mindkét vád előítélet, és mint minden előítélet, általánosító, minimális igazságtartalommal. Az elsőre éppen a '80-as évek művházaiban kialakult „kopiklubok” és folyóiratok körül kialakult virulens közösségek jelenthetik az ellenpéldát. Ami pedig a veszélyességet illeti: a játékok mindig szolgálták többek között erőszakos vágyak kielégítését is, gondoljunk csak az ólomkatonákra, hogy más művészeti ágakról, a filmről vagy akár a szépirodalomról ne is beszéljünk!

TE SZEMÉLY SZERINT MIVEL PRÓBÁLSZ/PRÓBÁLTÁL HOZZÁJÁRULNI A JÁTÉKKULTÚRA ERŐSÍTÉSÉHEZ?

Kiss „CoVboy” László: Hogy mivel próbáltam hozzájárulni annak az erősítéséhez, ami szerintem nem létezik? (Van itt vészkiárat?) Hmm. Két dolgot

emelnék ki: igyekeztem inkább a témára koncentrálni, nem pedig annak fontos mivoltát szajkózni. A nagy koncentráció arra is jó volt, hogy így a szajkó sem esett abba tévhitbe, hogy a fontos téma miatt hirtelen ő is fontos lett. Mint ahogy tudvaló, hogy jobb, ha a bélyeg sem gyűjti önmagát. Szinte ugyanígy működik a teljes magyar média, nem? (Legközelebb egy interjú az epékultúráról?)

Stöckert „Stöki” Gábor: Tudatosan semmivel. Nem tudom, hogy a játékkultúra mennyire gerjeszhető mesterségesen: sok pénzből, kiállításokkal stb., valószínűleg igen, de egyéni szinten nem hiszem, hogy ez mérhető lenne. Egy-egy cikkel csak nagyon lassan tudunk bármit is elérni. Mások egy-két éve futó Gondolatébresztő cikksorozatot szották kiemelni velem kapcsolatban, vagy például az IDDQD-n a Hetti retrót, de számomra ez meló, illetve szórakozás, nem próbálok kultúrát létrehozni közben.

Fekete Zsombor: 2003-ban indítottam el a ludologia.hu weboldalamat, ahol először csak külföldi oldalakról fordítottam cikkeket, írásokat. Később ez az oldal képezte az alapját a *level up*nak is, ahol nemcsak stúdiófelvételek voltak, hanem szinte minden fontosabb eseményről tudósítottunk is. Amikor 2008-ban befejeztük a műsort, egy

rövid ideig csak szakértőként okoskodtam: ha ölt a videojáték, ha belehalt valaki a függőségébe, ott voltam (és vagyok ma is), hogy a megfelelő mederbe terelem a beszélgetést, mielőtt a bulvármédia túlpörgetné a kedélyeket. 2009-től az Egyszervolt.hu játékkervezője lettem. (Mondhatom, hogy az óvodás korosztályt vonom be a videojáték-kultúrába.) A hazai játékkultúra erősítéseként foghatjuk fel a Tengeri Kaland játékkunkat is, amellyel idén egy rangos nemzetközi díjat is megnyertünk, igaz, ez „csak” tízezer játékos mozgatót meg összesen, de egész komoly kis közösség alakult ki a játékhoz kapcsolódóan.

Beregi „Berrr” Tamás: Nem akarok folyton ezzel a „bezzeg az én időmben” dumával jönni, de mindig meglepődök azon, amikor egy gamert nem érdekel kedvenc szórakozási formájának a múltja. Ez olyan, mint amikor egy filmrajongót nem érdekel, hogy ki volt Fellini vagy Hitchcock, és miért volt fontos, amit csináltak. Közhely, de a múlt nélkül nem érthető meg a jelen, ráadásul a régi idők kreatív energiája és optimizmusa ma is inspiráló lehet. Ezért is tartom fontosnak a játékok történetének megismertetését. Ebből az igényből született Pixelhősök című könyvem is. A könyv bemutatójához kapcsolódó 2010-es decemberi buli nemcsak promóciós célokat szolgált, hanem igye-

keztem egy olyan össznépi mulatságot szervezni, amely kerekasztal-beszélgetéssel, kiállítással, zenei rendezvényekkel és persze jó adag játékkal hajtott fejet a régi idők játékkultúrája előtt. Jó volt látni, hogy a bulira ennyire ember volt kíváncsi, és nem csupán a hozám hasonló öregek, hanem a fiatalok is, ezért is szeretnék szervezni majd egy Pixelhősök 2.0 partit is a közeljövőben. Szeretném feldolgozni további könyvek formájában is a játéktörténelem egy-egy szeletét, őstől pedig néhány hazai egyetemet fogok fásasztani a Videojátékok története és kultúrája című kurzussal, abban a reményben, hogy a hallgatóságban néhány ásiszó geek mellett pár csinos leányhallgató is akad majd. Mindemellett nagy öskalandorként igyekszem népszerűsíteni kedvenc műfajomat.

Képes Gábor: Elsősorban muzeológusi tevékenységemmel, amelyből a 2010-ben megszervezett Úrhódító című kiállítást szeretném kiemelni. Ez a kiállítás egyfajta kanonizációs gesztus is volt: sok 2000 után született gyerek például itt találkozott először a nyolcbites kultúrával. A kiállítás mellé konferenciát is szerveztünk Rab Árpáddal és Kacsuk Zoltánnal, amelyben nemcsak a játéktörténetre, hanem a játékkultúrára is kiemelt hangsúlyt fektettünk. Ezt megelőzően magángyűjtőként működtem, gyűjteményem legtöbb darabja ma múzeumokban megtekinthető, leszámítva azt a néhányat, például a Commodore 8032-esemet, amelyeken még ma is játszom.

MILYEN LEHETŐSÉGEK ÁLLNAK A MÉDIA RENDELKEZÉSÉRE, AMIT ESETLEG NEM HASZNÁLUNK KI KELLŐKÉPPEN?

Kiss „CoVboy” László: Például az OFF gomb. Hát ha mégsem testületileg olyan hülye a liebe publikum.

Stöckert „Stöki” Gábor: Az általánosságban vett média sajnos sokszor még mindig rétegszórakozásnak tekint a játékokat, de a média – a nyomtatott és az online egyaránt – most filléres gondokkal küzd, nem igazán van energiájuk a játékkultúrában efféle társadalmi szerepvállalásra. Amit tehetünk, az az, hogy odaállunk a játékszoftverek és más események mellé, felszólalunk az illegális másolatok ellen, a szürkegazdaság felszámolásáért, edukáljuk a közönséget: elmagyarázzuk,

értelmezzük az olvasóknak, hogy megértsék, miért nem jó olcsón kapni a játékot.

Fekete Zsombor: A játékmédia szereplői nem egyenlők a játékokat kutató tudósokkal vagy a játékok tervezőivel. Egy tévéadás beszámolhat egy felfedezésről vagy egy orvosi bravúrról, de egyik műsorvezető sem tudná reprodukálni azt. A média sok dologhoz ért, leginkább ahhoz, hogy a játékvilágról szerzett benyomásait érthető és élvezetes formában adja tovább az olvasóinak, hallgatóinak. A média – ahogy is a neve mutatja – egy közvetítő, nem feladata megmondani a frankót, még ha ezt sokan feladatulnak is tekintik. Be kell mutatni a legizgalmasabb új játékokat, nemcsak a játékménetre/grafikára/újrajátszhatóságra koncentrálni, hanem kitérve az érdekesebb háttérinformációkat, azt a társadalmi-kulturális közeget, amely a játékkal kapcsolatba hozható. Láttatni a játékok határmezsgyéjét is: azokat

ren a nyugati szintre eljutnia, nyitnia a videojáték-kultúra felé.

Képes Gábor: Ma már a játékujság-írás terepe leginkább a net, de az, hogy vannak még nyomtatott lapok, azt jelzi, hogy van komoly kultúrája a játékoknak. Ez külön súlyt, felelősséget jelent, hiszen egy nyomtatott folyóiratban évtizedek múlva is vállalható gondolatok jelennek meg. Fontos, hogy ezen a terepen is mindent megtegyünk a vulgárpesztológiai tévhitet eloszlatásáért. Be kell mutatni a játékok művészi értékét, és azt, hogy milyen univerzumok épülhetnek köréjük.

MILYEN FELELŐSSÉGET JELENT SZÁMODRA JÁTÉKOKRÓL NYILATKOZNI, JÁTÉKÚJSÁGÍRÓNAK LENNI?

Kiss „CoVboy” László: Semmilyen. Az mindig csak egy darab vélemény volt, és feltételeztem, hogy a liebe publikum

úgy is fogja kezelni. A továbbiakat meg majd megoldják a raktáron levő szürkeállománnyal, ki így, ki meg úgy.

Stöckert „Stöki” Gábor: Számomra csak saját magammal szemben jelent felelősséget: ha én nyilatkozom hülyeséget, azzal nem a kultúrának ártok, hanem saját magamnak.

Fekete Zsombor: Nagyon! Nehéz terep ez, már csak azért is, mert a szakirodalom nagy része csak idegen nyelven érhető el, ráadásul igen dinamikus fejlődő területről van szó: amit ma mondasz, holnap érvényét veszítheti, bármelyik pillanatban történhet valami, megjelenhet egy olyan írás, amely kihúzza a láb alól a talajt. Így a felelősség elsősorban a folyamatos önképzés, tájékozódás, mozgás szükségében ölt testet. Ez leginkább annak tudható be, hogy én egyfajta „megmondóember” vagyok. Nyilván egy mezei játékujságíró megenedhet magának bizonyos luxust, amit

ERŐSEN ÜZLETI JELLEGŰ IPARÁGKÉNT A JÁTÉKOK HELYZETE NEHÉZ, RÁADÁSUL A HAZAI ELITISTA, HIERARCHIKUS SZEMLELET MELLETT MÉG A SZÓRAKOZTATÓIRODALOM IS NEHÉZ HELYZETBEN VAN, NEMHOGY A JÁTÉKOK. (...) JÓ LENNE, HA ELÉRHETNÉNK VALAHOGY, HOGY A JÁTÉKOK IS A TÁMOGATOTT MŰVÉSZETI FORMÁK KÖZÉ TARTOZZANAK

Képes Gábor



a kezdeményezéseket, amelyek a játékokat egyéb más területekhez kapcsolják, és amelyek nagyban hozzájárulhatnak a játékok megismeréséhez, elfogadásához; például a játékok szerepét az orvoslásban, az oktatásban, beszélni kell a demoscene-ről, a komoly játékokról!

Beregi „Berrr” Tamás: Vessetek rám követ, de úgy érzem, a játékujságíró szakma eléggé elsekélyesedett az utóbbi időben. Ritka az igazán igényes, irodalmi stílusú, elgondolkodtató cikk, a humor, az igazi egyéni hang. Ha fellapozok egy magazint, mindenütt ugyanazokat a kifejezéseket, ugyanazokat a jelzőket találok. Minden „szuper”, minden „kult”, minden „überbrutál”. Ami nem a szaksajtót illeti, a videojátékok a mai napig rendkívül alulreprezentáltak a hazai médiában, és csak a közhelyes témák (például erőszak) kapcsán kerülnek szóba. Jó lenne a hazai médiának e té-

„A MŰVÉSZETEK, AZ IRODALOM, A TUDOMÁNY FELMAGASZTALÓDOTT, A JÁTÉK – A PRODUKTIVITÁS ELSŐ SZÁMÚ ELLENSÉGEKÉNT, A SPORT KIVÉTELÉVEL – PEDIG KEGYVESZTETTÉ VÁLT. EZÉRT IS NAGYON FONTOS HINNI A JÁTÉKKULTÚRÁBAN, HISZEN EZZEL EGY ÉVSZÁZADOS TRENDRE MONDUNK NEMETI!



Fekete Zsombor

egy társadalmi problémákról nyilatkozó „szakértő” már nem.

Beregi „Berrrr” Tamás: Ha nem a szaksajtóban publikálok, próbálok olyan témákat találni, ami a „laikusok” számára is közelebb hozza, érdekessé teszi a videojátékok műfaját; ilyenek például a játékok és a társművészetek kapcsolatát elemző esszéim a *Filmvilág*ban. Ha a szaksajtóról van szó, akkor is inkább olyan szempontokat próbálok keresni, amelyek folyamatokat, összefüggéseket, kapcsolatokat mutatnak meg.

Képes Gábor: Muzeológusi munkám során sokat tanultam a felelősségről, ma már például nem írom le valamiről azt, hogy a világon az első, az „egyik” lett a kedvenc szavam, máskülönben egész biztosan megsérteném valaki érzékenységét. A játékkultúra esetében ez különösen érdekes a számtalan szubkultúra, a nemzedékeken belüli acsarkodó táborok miatt is. Arra kell törekednünk, hogy bemutassuk a kultúra sokszínűségét, s ezzel a létjogosultságát.

MILYEN SEGÍTSÉGRE – ÉS KITŐL – LENNE A LEGNAGYOBB SZÜKSÉG A HAZAI JÁTÉKKULTÚRA ERŐSÍTÉSÉHEZ?

Kiss „CoVboy” László: Kitől? Hát természetesen Réz Andrásról, aki azonnal előbukkan valami titokzatos bugyorból, ha valaki kimondja azt a szót, hogy „kultúra”.

A francba, mit tettem?! Már itt is jön. Át is adnám neki a szót – a liebe publikumnak meg ezt a hideg vizes borogatást...

Stöckert „Stöki” Gábor: Most a játékosoknak kellene lépniük, tőlük lenne szükség nagyobb nyitottságra, hogy tovább fejlődjön a kultúra. A gyártók, a forgalmazók, az újságírók is próbálkozhatnak, de úgy érzem, a labda most a játékosoknál van.

Fekete Zsombor: A diplomatikus válasz: mindenkitől! Az őszinte válasz: a játékkfejlesztőktől. Valójában látszik az, hogy egy-egy jól sikerült játék csodákra képes! Az utóbbi években a Wii, a *Guitar Hero*, a *Farmville* és még sok más játék volt képes fenekestül felforgat-

ni az iparágat, de hasonló csodák még számos más területen váratnak magukra. *Minecraft*ek kellene ahhoz, hogy az emberek végre észrevegyék a játékok jelentőségét, és elfogadják a kultúraépítő hatásukat. Persze „külső segítség” az Úrhódítók kiállítás és konferencia, illetve a Pixelhősök gyűjtemény is, és azt remélem, hogy a saját könyvemmel is fel tudok majd nőni a hazai játékkultúra továbbbepítésének feladatához.

Beregi „Berrrr” Tamás: Jó lenne, ha ismét olyan cégeink lennének, mint régen, akik világszínvonalú játékokat csinálnak. Ehhez egyrészt talán az egyetemi „játékkfejlesztői” képzést kellene a nyugati szintre emelni. Másrészt a szponzoráció hiánya a fő gond. Akár el tudnék képzel-

ni olyan szponzorációs szisztémát, mint amilyen a hazai mozgóképgyártásban működik – játékkfejlesztésekre pályázni több lépcsős rendszerben. A harmadik aspektusról, az újságírás szerepéről már beszéltem.

Képes Gábor: Erősen üzleti jellegű iparágként a játékok helyzete nehéz, ráadásul a hazai elitista, hierarchikus szemlélet mellett még a szórakoztatóirodalom is nehéz helyzetben van, nemhogy a játékok. Úgy vélem, elsősorban a kultúra más ágainak művelőitől lenne szükség ezeknek a sajátos kulturális produktumoknak az elismerésére. Jó lenne, ha elérhetnénk valahogy, hogy a játékok is a támogatott művészeti formák közé tartozzanak.

Kiss „CoVboy” László



„KIS HAZÁNKBAN ROPPANT TRENDI DOLOG AZ ÚGYMOND „KULTÚRA” RÉSZÉNEK DEFINIÁLNI BÁRMIT, AMIVEL A DEFINÍCIÓ MEGTEVŐE (DEFINÍTOR?) ÉPPEN FOGLALKOZIK. ETTŐL JÓVAL FONTOSABBNAK TŰNIK MAJD AZ ADOTT TEVÉKENYSÉG. (LEGALÁBBIS SZEMLÁTOMÁST SOKAN ÍGY HISZIK.)

Játék a munka

Gamification

A munkára és a játékra ma még úgy tekintünk, mint két teljesen különálló, sőt egymással össze sem egyeztethető tevékenységre. A munkahelyi játék szinte egyet jelent a tilosban járással. Lehetséges, hogy a mostani középiskolásokat, egyetemistákat már sokkal szórakoztatóbb munkahelyek várják majd?

A játékiparban az elmúlt években lezajlott casual forradalom nem örvend egyértelmű népszerűségnek a játékosok körében. Volt azonban egy olyan eredménye, amit mindenki pozitívan értékel, aki kicsit is szívében viseli a játékok és játékosok megítélését a társadalomban. A *Farmville*, az *Angry Birds* és társaik milliókat megmozgató sikerére felkapta a fejét a világnak egy olyan része, akik mind ez idáig igencsak magas lóról tekintettek erre a haszontalannak, sőt gyakran károsnak ítélt tevékenységre. Általuk ugyanis fény derült arra a megdöbbentő tényre, hogy nemcsak azok szeretnek játszani, akikre már amúgy is keresztet vehet a produktív, adófizető társadalom, hanem bizony mindenki, még hozzá sokat. Ha viszont a játék ekkora motiváló erővel bír, ha ilyen hosszú távú elkötelezettségre sarkallja az embert, akkor talán a világ komolyabbik fele is profitálhatna belőle...

MI FÁN TEREM A GAMIFICATION?

A gamification kifejezés leghűbb, bár igencsak csikorgós fordítása talán a játékosítás lehetne. Azt a törekvést takarja, hogy alapvetően nem játékcélú tevékenységeket – mint például a munkát – a játékok elemeinek felhasználásával a játékokhoz hasonlóan szórakoztatóvá és lebilincselővé tegyünk. Bár ez a törekvés nem új keletű, hiszen például az oktatásban talán ősidők óta van jelen, a kifejezés csak mostanában, a videojátékoknak a hétköznapi élet részévé válásával kezdte meghódítani a világot. Bár legelőször a marketinges szféra fertőződött meg, ma már úgy tűnik, mindent (video)játékosítunk az oktatástól a környezetvédelmen és az egészségügyön át egészen a mindennapi munkáig. De hogyan?

Van ugyan, aki még azt is gamificationnek nevezi, ha a száraz adatokat sikerül szépen, néhan 3D-ben vizualizálni, és ezáltal könnyebben feldolgozhatóvá tenni a felhasználók számára, ám ez önmagában még kevés: ha jobban belegondolunk, ezt még akár filmesítésnek is nevezhetnénk. A gamification.org meghatározása szerint a gamification a játékmekanikák és a játékos vagy játéktervezői gondolkodásmód (game-thinking) integrálása nemjátékos környezetekbe az elkötelezettség, a lojalitás és a szórakoztatás növelésére. A definíció első fele többé-kevésbé egyértelmű, gondoljatok csak a GameStar achievement-

rendszerére! A második fele, a game-thinking már kicsit homályosabb: talán arra utal, hogy a gamification olyan gyűjtőfogalom, amibe minden olyan elem belefér a pszichológia, a szociológiai, a technológiai fejlődés és a játéktervezői tapasztalatok köréből, ami egy játékot jobbá tehet. De ez máris továbbvisz egy következő kérdésre.

MI A JÓ A JÁTÉKBAN?

Bár a gamification trendjének máris vannak egyértelmű, pénzre vagy jobb eredményeket elérő nebulókra is lefordítható sikerei, az már most látszik, hogy a dolog nem olyan egyszerű, mint amilyennek első látásra tűnik: nem tudunk egyszerűen írni egy listát arról, hogy mi a jó például a *Call of Duty*-ban, aztán szépen beletuszkolni ezeket az elemeket egy szoftverbe, amivel pénzügyi kimutatásokat készíthetünk. Már csak azért sem, mert a gamification nem valódi játékok készítéséről, hanem kőkeményen a valóságról, a hatékonyság növeléséről szól. Egy amerikai egyetemi tanár nemrégiben kipróbálta, hogy az MMORPG-kból ismert értékelési rendszert vezet be a hagyományos osztályzatok helyére/elé, és a terve nem vált be, többek között azért, mert amíg egy boss legyőzésével egy raid tagjai akárhányszor próbálkozhatnak, addig az osztályteremben a feladatok megoldására csak igen korlátozott idő áll rendelkezésre, miközben a teljesítménynek komoly tétje van: a jövő. Vajon a következő generáció dolgozóival sikerül majd elfeledtetni, hogy a kajáért kell húzni az igát?



FÉNY DERÜLT ARRRA A MEGDÖBBENTŐ TÉNYRE, HOGY JÁTSHANI NEMCSAK AZOK SZERETNEK, AKIKRE MÁR AMÚGYIS KERESZTET VETHET A PRODUKTÍV, ADÓFIZETŐ TÁRSADALOM, HANEM BIZONY MINDENKI, MÉGHOZZÁ SOKAT





Pixelek és poligonok az utókor számára

Játékok a múzeumban



H A AZT MONDOM, KÖZLEKEDÉSI Múzeum, te azt mondd: ódon verdák, mozdonyok, a gyerekkor emlékei a régi korok járműveivel. Ám ez 2010 óta a számítógépes játékok rajongói körében is kultikus hely, hiszen itt mutattuk be az Űrhódító című kiállítást, amely a maga 90 000 látogatójával, a kapcsolódó konferenciával, a Budapest Micro-féle chiptune muzsikával és dizájnseményekkel meggyőzően bizonyította, hogy a videojáték kultúrájának helye van a múzeumban!

A Magyar Műszaki és Közlekedési Múzeum 2009 januárjában jött létre két intézményből: a Közlekedési Múzeumból és a nagyközönség által kevésbé ismert, Országos Műszaki Múzeumból, amely központi kiállítóterem nélkül, raktári körülmények között működik. Utóbbiban már a kezdetektől gyűjtöttek számolóeszközöket, az informatika felé mutató tárgyakat, 1980-ban egy kiállítást is rendeztek Fejezetek az információkészlés történetéből címmel, a Munkásmozgalmi Múzeumban, amely az információtovábbítás különböző tárgyain kívül egy modern számítógépet is bemutatott a látogatóknak. A Videoton VT-20 gépen – mint egy korabeli „infopulton” – egy BASIC nyelven megírt kvízzjáték futott technikatörténetünk nagyjairól.

A nyolcvanas évektől az akkori kurátor, Tóth Endre kezdett nagy lelkesedéssel a számítógépes relikviák gyűjtésébe, és már a mikroszámítógépek aranykorában, a '80-as években kiállított a híres SzMSZM (A számítástechnika mindenkié, a számítástechnika mindenkiért) rendezvényeken, hogy a Commodore és Sinclair masinák hívei is lássák, milyen szellemi kaland vezetett el gépeikig.

Tőle 2003 táján e sorok írója, Képes Gábor vette át a stafétát. Akkoriban több kiállítást is bemutatunk Kovács Győző szakmai vezetésével Neumann János tiszteletére, a „Mérőföldkövek a számítástechnikában” című tárlat az ország több nagyvárosába eljutott, Péctől Salgótarjánig, Szolnoktól Sátoraljaúj-



A DOStalgia kiállítás részlete

foto: Feketéne Rudo Szilvia, MNM/KM

helyig. A több évtizedes gyűjtőmunka eredménye most sincs elzárva az érdeklődőktől: a téli hónapok kivételével a múzeum Budán, a Prielle Kornélia utcában lévő Tanulmánytára látogatható, és a látványraktár salgópolcai között sétálva felfedezhetünk számos nagyon érdekes tárgyat, köztük a ProPrimo prototípusokat és az Aircomp-16-ot, hogy a nyolcbites hőskor csodáinál maradjunk, de van olyan tárgy is, amely nem férne el a polcon, ilyen a szintén megtekinthető URAL-2 elektroncsöves számítógép.

A számítógépes játék a kiállításokban eleinte csak mellékesen jelent meg: a 2003-ban, az Informatikai és Hírközlési Minisztériumban rendezett A számítástechnika mindenkié című retró kamarakiállításon már ki lehetett próbálni C64-et, emellett a 2008-ban rendezett Menő üzletember című tárlat, amely alapvetően a hordozható elektronikáról szólt, a mobiltelefon, a személyhívó és a GPS mellett azért bemutatott kvarcjátékokat is. Sőt, a legtöbb látogató a csak amolyan kakukktojásként vitrinbe rakott tamagocsi fedezte fel elsőként. A szisztematikus gyűjtés 2008 körül kezdődött a múzeumban, a MaDok-program ne-

vű, jelenkorkutató múzeumi hálózat keretében. Ekkor határoztam el, hogy megrendezük az Űrhódító című kiállítást, amelynek célja az volt, hogy ne csak az értékes hardvert mutassa be, de azt a vizuális kultúrát is, amelyre a számítógépes játék ikonjai hatottak. Így sikerült összegyűjteni Gerzsényi András és más iparművészek Space Invaders és Pac Man ihlette divatcikkeit is.

Eleinte talán furcsállták a múzeumi kollégák, amikor az első Arcade-automaták és flipperek – sőt, a rossz hírű Félkarú Rabló is – megérkeztek a múzeumba, viszont ma már viszont megértik, hogy ezek ugyanúgy mérnöki alkotások, és a huszadik század végi ember életmódjának fontos kellékei, mint bármely más, technikatörténeti tárgyak. Ráadásul funkcionális értelemben az informatika családfájához tartoznak, és a PC sikertörténete sem beszélhető el, ha nem értjük meg, mekkora vonzerőt jelentett a '70-es évek embere számára a „játékterem”.

Az Űrhódító megnyílt, létrehozásában Beregi Tamás volt a szövetségesem, aki egy-két évvel korábban már kopogtatott a múzeum ajtaján játékiállítás ötletével, amely ak-

Flipperező srácok az Űrhódítón



fotó: Feketéné Rudó Szilvia, MMKM

Generációk az Informatika gyermekei kiállításon



fotó: Damjanich János Múzeum, Szolnok

”EZEK UGYANÚGY MÉRNÖKI ALKOTÁSOK, ÉS A HUSZADIK SZÁZAD VÉGI EMBER ÉLETMÓD- JÁNAK FONTOS KELLÉKEI, MINT BÁRMELY MÁS, TECHNIKATÖRTÉNETI TÁRGYAK



kor – a Közlekedési Múzeummal való egyesülés előtt – még nem volt megvalósítható.

Az Űrhódító anyaga szándékosan úgy állt össze, hogy vitákat gerjesszen, és meglehetősen nagy kihívásnak felelt meg. A múzeum nemcsak a geekeknek, vagy egyes nemzedékeknek szól, akik egymást félszavakból is megértik, hanem jó esetben minden állampolgárnak, minden korosztálynak. Így bármennyire is szeretnénk volna, nem mutathatunk be teljes palettát a személyi számítógépek vagy a perifériák világából, de megragadtunk egy hangulatot, és bemutatunk hozzá egymással összefüggő tárgyakat, amelyek alkalmasak rá, hogy lebontsák az idősebbek előítéleteit a „veszélyes” és „haszontalan”, valójában viszont sokszínű és művészi igényű is művelhető játéktevékenységekkel kapcsolatban.

A kiállításon a látogatók kipróbálhattak multirom játékautomatát (ebben az Első Magyar Flipperklubból ismert Lugosi András segített) és – több más gép mellett – összevethették a kétféle *Mariót* a 25 éves NES-en és a vadozatú Wii-n.

Az Űrhódító nem vészett el, csak átalakult. Egy kompaktabb, de számos érdekes tárggyal – így Vectrexszel és a rég hiányolt CD32-vel – kiegészített változata Az informatika gyermekei címmel október végéig Szolnokon, a Damjanich János Múzeumban látható, majd év végéig Túrkevére, a Finta Múzeum Vadász

Pál Kiállítótermébe költözik. Ezen a kiállításon egyértelműen a kreatív játéké a főszerep!

Azért a Közlekedési Múzeum sem marad informatikatörténet nélkül: év végéig látható a DOStalgia, amely az idén 30 éves IBM PC és a 40 éves mikroprocesszor, az Intel-4004 előtt tiszteleg. Ez a kiállítás azt az először az irodákat, majd az otthonokat meghódító tárgyat mutatja be – a jó öreg PC-t –, amely évtizedekig nem volt túl kedves a játékközösségek számára, ma már viszont megkerülhetetlen platform. Sőt, ma már az asztali PC is a történelem része, és a floppy-ra már valóságos kövületként tekintünk.

A híres IBM Model 5150, tehát az első IBM PC, annak magyar klónja, a Proper és a parányi 4004-es processzor eredetiben látható a DOStalgia kiállításon, amelyet az Intel és az NKA támogatásával, Nagy Károly magángyűjtő társrendezésében hoztunk létre. Les Vadász, az első mikroprocesszor fejlesztésében vezető szerepet játszó magyar származású Intel-munkatárs személyes üzenettel köszöntötte a DOStalgia: „Az első mikroprocesszor 2300 tranzisztorból épült fel. Mára ez a szám a milliósorosára nőtt... több mint 2 milliárdnál tartunk! Az elmúlt évtizedekben ez a technológia gyökeresen megváltoztatta mindennapi életünket, a munkánkat és a számítógépes játékok világát is. Nagy utazást tettünk és a forradalom folytatódik...”

Nagyon igazat adok neki, és hozzáteszem: ezek a hatások kölcsönösek. A mikroelektronika fejlődése óriási változást hozott a játék kultúrájában. A játék kultúrája, az általa keltett igények pedig egy felemelő és folyamatos kihívást jelentenek a fejlesztőknek. Erről szólnak kiállításaink, és ezért is szívesen látott vendégeink a „gamerek”.

Képes Gábor

További infók: www.mmkm.hu



Az Űrhódító bejárata

látványterv: Kemény Gyula – Mihalkov György, fotó: Feketéné Rudó Szilvia, MMKM

Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod!

MÁSVILÁG

Barátság extrákkal

MOZI



ÉPP FUT EGY TÉVÉSOROZAT IS ezzel a címmel, biztos ti is belefutottatok. Először azt hittem, hogy közülük van egymáshoz, ámde kiderült, hogy nincs. Talán szerencsére, ugyanis a tévésorozat meglehetősen felszínes, és bár humoros, valahogy nincs valóságszaga, a film története és felépítése azonban elég hihető. Bár egy dolgot nem értek: néhány „igencsak személyes” jelenetben Justin Timberlake énekelni kezd, és mégsem lesznek belőle dalok, pedig tök jól énekel, ugye.

A TÖRTÉNETRŐL

Egy rámenős fejevadász (Mila Kunis, aki a Fekete hattyúból lehet ismerős) megbízója számára megtalálja az igazi munkaerőt (Justin Timberlake), akik rövid ostrom után meg is győz arról, hogy egy új állás kedvéért érdemes New Yorkba költöznie. Természetesen a sikeres, jóképű srác New Yorkban is „arat”, újabbnál újabb információkat és tanácsokat kapva kissé sekélyes lelki

élete miatt, emellett szilárdan elhatározza, hogy soha többé nem akar szerelembe esni. A lány pedig, aki gyönyörű és bájos, közben azon kapja magát, hogy nagyon bejön neki a srác, sőt azt is sejti, hogy az érzés kölcsönös. Abban viszont mindketten biztosak, hogy a másik tele van olyan tulajdonságokkal, amelyekről egész életükben félttek és menekültek.

A kísértésnek legjobb engedni: az új barátok megegyeznek, hogy szigorúan csak a testiségre koncentrálnak, érzelmek kizárva. Olyannyira, hogy randizni kezdenek másokkal is, mint ahogy az „normális” lenne. Mindketten abban bíznak, hogy így minden nagyon egyszerű marad, de persze tévednek. Justin Timberlake és Mila Kunis remek párost alkotnak ebben a szókimondó, könnyed vígjátékban, ahol a mellékszereplők között olyan kiváló színészeket láthatunk, mint Emma Stone (Őrült, dilis szerelem), Woody Harrelson, Jenna Elfman, Patricia Clarkson és Richard Jenkins.

SZERELEM VS. ÉRTELEM

A modern világ egyik legvitatottabb kérdésére ezúttal két szimpatikus ember keresi a választ kitaratóan, s persze senki sem segít igazán nekik, hiszen senki sem tudja az univerzális választ (ami nem is létezik). A két főszereplő azonban annyira egymásnak való, hogy előbb-utóbb ők is rájönnek ugyanerre – bár egyikük tősgyökeres New York-i, másikuk pedig Los Angeles-i, ami alapvetően szintén nem egyszerű párosítás, hiszen egy országon belül is meglehetősen nagy a kulturális különbség.

A film maga jópofa, megmosolyogtató, ráadásul sokan magukra ismerhetnek valamelyik szereplőben, így ez teszi az egészet hitelessé. A rendezés jó, a színészek bájosak, a poékok is kedvesek, gyakorlatilag semmi rosszat nem lehet mondani a filmről. Mila Kunis pedig olyan, de olyan helyes, hogy elmondani sem tudom...

Gyu

Kedves, aranyos szerelmes film

4,5/5



M. R. James

Szellemjárás Angliában

Montague Rhodes James nevét feltehetően kevesen ismerjük idehaza, ezért a Delta Vision gondozásában megjelent kötet tökéletesen alkalmas arra, hogy pótoljuk mulasztásunkat, és bepillantást nyerhessünk az angol természetfeletti irodalom egyik legkiválóbb alakjának munkásságába. James régiségbúvár alkata, valamint akadémikus mivolta műveiben is visszaköszön, novelláiban rendszerint egy antikvitások iránt érdeklődő személy kerül közvetett vagy közvetlen módon kapcsolatba a természetfeletti, amely találkozás körülményeinek részletezését a szerző sokszor tudatosan kerüli, inkább az olvasó fantáziájára bízva, hogy milyen pokolbéli alakokkal tölti meg álmait, amikor könyvét összecsuksukva nyugovóra hajtja a fejét. Napjaink véres, belezős rémtörténeteikhez képest felüldülést jelent James

írása. Bizom benne, hogy sokan megismerik, mi több, megszeretik aprólékos műgonddal felépített novelláit, amelyek közül személy szerint „A köris”, „A rúnák idézése” valamint „A Martin-zug” című darabokat emelném ki.

Chavalier



Könyv

Az a legfélelmetesebb, amit elképzelünk

5/5

Szergej Lukjanyenko

Világok őre

Egy reggel felébredsz, elindulsz munkába, dolgozol, hazamész, azonban az ajtódnál nyitva áll, bent pedig egy vadidegen lány sertepertél – azt hiszed, tolvaj, de kiderül, hogy a lakásod már ő birtokolja jó néhány éve, és ezt papírokkal is bizonyítani tudja. Megdöbbenésed nem ér véget, mivel kiderül, hogy az emberek egyre kevésbé emlékeznek rád – közeli barátaid még jobban, de távoli ismerősök már teljesen elfelejtettek. Módszeresen kitörölődik a létezésed a világból. Mit tennél?

Lukjanyenko hőseivel, Kirill Danyilovics Makszimovval ez történik – amikor pedig már épp kezdene megőrlülni, mivel a szülei is elfelejtik, és nincs hova mennie, egy ismeretlen hívó által kiderül, hogy egy határőr lett, amolyan vámtisztviselő, akinek az a feladata, hogy más világok között legyen ő. A posztjáról csak néhány kilométerre távolodhat el, de amit megálmodik, az létrejön a házában, így sosem szenved semmiben sem hiányt, ráadásul

szinte halhatatlan. Ámde, ahogy megismeri a világokat, úgy jön rá, hogy valami turpisság van a furcsa elrendezettség mögött, s az ő feladata lesz az, hogy végül kibogozza a rejtélyt.

Eskin



Könyv

Remek fantasy-kalandregény, Lukjanyenkótól nem is várhatunk mást

5/5

Red Hot Chili Peppers

I'm With You

A zenekar elvakult rajongói most nem biztos, hogy szeretni fognak, mivel valahogy úgy érzem, hogy a sok-sok állásban a Chili mintha elvesztette volna az erejét. Pirosnak piros, csilínek csilí, de a „hot”, hát az valahol elveszett... Mivel kiváló zenészekről van szó, így ez a lemez is jó iparosmunka, azonban önmagukhoz képest (például a Blood Sugar Sex Magikkal összehasonlítva) ez bizony eléggé gyöngö. Jellemző példa erre a The Adventures of Rain Dance Maggie klipje, amely egy meglehetősen közepes dal, ahol Flea-ból nem a zseniális baszusgitározás, hanem csak a bolhák ugatási képessége látszik.

Esküszöm, igyekeztem igazán ütős, friss, jó nótákat találni az albumon, de még a lemezt kezdő Monarchy of Roses is elég közepes egy rövid kis instrumentális részt kivéve. Jó lenne visszaszerezni azt a csípős ízt; a világ zenei világának nagyon szüksége lenne egy, a pályafutásának csúcsán teljesítő Red Hot Chili Peppersre.

Úgy vélem, hogy ez a lemez arra talán jó volt, hogy betömjék vele a rajongók száját, de semmilyen szinten nem kiemelkedő. Inkább mondanám korrektnek.

Gyu



Zene

Frusciante nélkül a Chili elfelejtett csípni...

3/5

R. A. Salvatore

Kalózkirály

A Garumn szurdokban kötött békével ért véget az Átmenetek-trilógia első kötete, ami az egymás melletti együttélés lehetőségét lebegtetette meg Észak civilizáltabb népei és az orkok előtt. Miközben a friss szövetség próbára tettetik, a vitorlák városa, Luskan olyan konfliktus elé néz, ami a legösszetettebb jó szándék ellenére sem érhet jó véget.

A történetben Drizzt, valamint az öt kísérő Regis inkább csak mellékszereplő, a központban régi barátjuk, Deudermont kapitány áll, aki egy vízmélyvári flotta és egy zsoldosreg élén egyszer, s mindenkorra meg akarja tisztítani a várost a kalóztól, de legfőképp az őket nyíltan támogató varázslóktól.

Az elkerülhetetlen háború szörnyű pusztítással jár, az áldozatok száma mindkét oldalon ezrekre rúg, s bár közel kerül ahhoz, hogy célját elérje, Deudermont kénytelen rádöbenni,

hogy talán nagyobb terhet vállalt magára, mint amivel képes megbirkózni. De vajon időben eszmél-e fel ahhoz, hogy a szálakat a háttérből mozgó titokzatos hatalmat megfékezze?

Chavalier



Könyv

Senki sem képes ilyen érzékletesen írni a harcról

4/5

Star Wars

A teljes legenda



Blu-ray



Ez a kilenc Blu-ray korongból álló kiadvány bizony epikus a javából. Egyrészt tartalmazza a hat darab Csillagok háborúja filmet, amelyeket George Lucas felfrissített: ez bizonyos jelenetek kicserélését, és újabbak betételét is jelentette, nem mellesleg mindezt full HD-felbontásban, ahogy azt kell. A hetedik lemez az előzmény trilógia (I., II. és III. rész), a 8. lemez a klasszikus trilógia (IV., V. és VI. rész) teljes adatbázisa filmről filmre. A történetet követve bolygóról bolygóra találhatunk kimerült és bővített jeleneteket, interjúkat, fotóalbumokat és további meglepetéseket. Rajongóknak alapvetően kötelező, sőt nemcsak nekik, hanem bárkinek, akit érdekel a Csillagok háborúja-sorozat. A filmek olyan tisztasággal és felbontással láthatók, mint eddig soha, a kimaradt jelenetek miatt, hanem a Csillagok háborúja még sosem volt ilyen „kis” dobozban ennyi információval. A kilencedik lemez is remek, amely magyar felirattal érkezik, és gyöngyszemeket tartalmaz: Csillagharcosok – egész estés dokumentumfilm a Csillagok há-

borúja-rajongók világáról. 30 évvel később: Beszélgetés a mesterekkel; George Lucas, Irvin Kershner, Lawrence Kasdan és John Williams visszaemlékezései. A Star Wars vidám oldala: 91 perces paródiagyűjtemény a Family Guy, a Simpson család és az Így jártam anyáttal című sorozatokból. Így készült a Csillagok háborúja: 49 perces werkfilm 1977-ből. Így készült A Birodalom visszavág: 48 perces werkfilm 1980-ból. Így készült A Jedi visszatér: 48 perces werkfilm 1983-ból. 20 évvel később: Új speciális effektusok a klasszikus trilógia 1997-es változatában. Star Wars-technológia – járművek, fegyverek és kutyúk a tudósok és szakértők szemével.

Lehet, hogy van az olvasók között, aki Star Wars-os pizsiben alszik, R2D2-s lámpája van és X-szárnyú a fogkefeje, ő biztos meg fogja venni – ám rajtuk kívül mindenkinek szól a gyűjtemény, aki kedveli a Csillagok háborúját. A kilenc Blu-ray korong szeptember 16-tól kapható.

Gyu

Minden, amit csak egy Csillagok háborúja-rajongó elvárhat

5/5

A Karib-tenger kalózzai 4.

Ismeretlen vizeken



DVD és Bluray



Nem tudom, meddig lehet bírni szuszszal a Karib-tenger kalózzai sorozatot, de a Disney és Jerry Bruckheimer producer ezúttal is egy egész hajórakományra való poénna és kalanddal árasztja el a nézőt – bár ez alkalommal kicsit megváltozott a jól megszokott szereposztás, ami megzavarhatja a kedves nagyjéreműt, de nagyjéremű helyett ugyanolyan nagyjéreműk jöttek. Johnny Depp újra Jack Sparrow kapitány örületes figuráját játssza e felnőtteknek is szóló mesében, amely igazságról, árulásról, fiataliságról, örökségről – és szirénéről szól!

Felbukkan egy nő (és micsoda nő!... egészen pontosan Penélope Cruz) Jack múltjából, ám a kapitánynak fogalma sincs, hogy mi a fő kapocs köztük: az igaz szerelem vagy egy hatalmas átverés. Hiszen a nő gátlástalan szélhámos, aki, mint mindenki, a titokzatos, örök életet adó forrást keresi. Jack – nem teljesen önszántából – a legrettegettebb kalóz hajójának fedélzetén találja magát, és törheti a fejét,

hogy kitől féljen jobban: Feketeszálltól (Ian McShane) vagy a múltból előbukkant nőtől? A történetben még legalább 3-4 folytatásnyi simán benne ragadt, szóval a rajongók reménykedhetnek, az ellendrukkerek pedig tovább fanyaloghatnak. Természetesen a látványvilág ezúttal is lélegzetelállító, a zenék, a hangok fantasztikusak, a hangulat fenomenális, a fiatal pár (a szirén és a tengerész) nagyon bájosak. A Rob Marshall rendezte film zsúfolásig van lélegzetelállító összecsapásokkal, rejtélyekkel és fanyar humorral, ahogy azt ilyenkor kell. A szédületes karib-tengeri kalandozást az extrák teszik teljessé, hiszen a korongon a film (kb. 140 perc) mellett a film bakijai és a Lego Karib-tenger kalózzai: Jack kapitány történetei is megtalálhatók. Sőt ha a Blu-ray verzió a miénk, akkor még a Fedezd fel a Blu-ray 3D-t Timonnal és Pumbával című műalkotást is megkapjuk. Megjelenés szeptember 16-án Blu-rayen és DVD-n.

Gyu

Ahhoz képest, hogy negyedik rész, nagyon is jó

4/5



SZIGET 2011 AZ AXE-SZAL

Magyarország legnagyobb multikulturális fesztiváljáról már sok szó esett, főként a GameStar Online Lezser rovatában. Most, hogy a bulinak vége, néhány emlékezetes fotóval búcsúzunk az idei fesztiválszezon ékkövéitől, amely amellet, hogy pompás zenével, elképesztően sok helyszínnel és nagyszerű bulikkal kedveskedett a közönségnek, az Axe jóvoltából rengeteg látóival is bővült. A standjuknál ugyanis bomba csajok – szokás szerint – vízipisztollyal és tusfürdővel öntözték a fürdőzni vágyókat (nem ritkán még magukat és egymást is), ennek tetejében az újdonsült angyalok szép, fehér lepelben tündököltek mindenfelé a fesztivál forgatagában. A lelkes önkéntesek a locsolkodásért ráadásul még jutalmat is kaptak, dezodor, táska, rövidnaci és egyéb jóságok formájában. Jó üzlet, nem? A buli minden este a Party Stationben folytatódott tovább, ahol az Axe DJ-k megalkuvás nélkül adagolták a ritmust hajnalig. A nyárnak már vége, tehát aki lemaradt, az már csak jövőre lehet a show részese, egyébként nemcsak a Szigeten, hanem kis túlzással mindenhol, ahol a jó hangulat, a bulizó fiatalok és a nyári meleg találkozik. Addig is tessék fürkészni a szórakozóhelyeket, hátha felbukkan valahol egy angyal, világító fehér ruhában, kellemes illatok után kutatva. Idén a BME napokon, a Bónusz Fesztiválon és a Fridge-en érdemes körbenézni, de további naprakész információkat az Axe Facebook-oldalán találtok: www.facebook.com/axe.magyarország



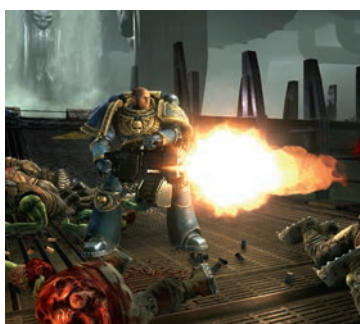
Megjelenik október 20-án!

KÖVRSZÁM

BATTLEFIELD 3



Rengetegen gondolják úgy, hogy ez lesz a legjobb *Battlefield*, emellett többen is úgy vélik, hogy felül fogja múlni a *Modern Warfare* sorozatot is. A játék meglehetősen sikergyánús, nagyon sokan várják, látványos, akciódús és pörgős, a felmerült kérdésekre pedig hamarosan megkapjuk a választ.



WARHAMMER 40K: SPACE MARINE

Az emberiség 40 000 év múlva igencsak nagy bajban lesz, legalábbis a *Warhammer* univerzumában, ugyanis szapora és agresszív ellenségei irmagostul ki akarják irtani az embereket, így aztán nagy és brutális harcra van kilátás, ahol az emberiséget a génmanipulált szuperkatonák, az űrgárdisták védik.



GAME OF THRONES: GENESIS

Eme játék a híres könyvsorozat adaptációja. A játékos Westeros királyságát formáló intrikák kellős közepébe csöppen a hatalomért küzdő családok egyikének tagjaként. A győzelemhez nemcsak nyers erőn és háborún keresztül vezet az út, a gazdaság és a diplomácia legalább olyan fontos szereppel bír majd, mint a harc.

RAGE

Az id Software Tech 5-tel meghajtott játéka, amely egy nonlineáris FPS/autóverseny hibridnek készül. A Földet ezúttal nem az emberek bombázzák ripityára, hanem egy meteor okozza a katalizmát. A végeredmény azonban hasonló: a népek meghalnak, mutálódnak vagy bandákba szerveződnek.



F1 2011

Bár a Forma-1-es szezon lassan a vége felé közelít, az ez évi hivatalos Forma-1-es játék még csak most jelenik meg. Elődjéhez képest főleg a multi módokban javított sokat, osztott képernyőn például akár ketten is lehet játszani egy időben. Lesz Safety Car, megújult grafika, fizika és karrier mód is.



TELJES JÁTÉK

GROUND CONTROL II



A *Ground Control II* egy igazi, díjnyertes RTS leszarmazottja a Massive Entertainmenttől (mai neve Ubisoft Massive). A *Ground Control* mellett a *World in Conflict* részei is itt készültek. A játék maga full 3D-s, és inkább az egységek irányítására, mint a bázis építésére és menedzselésére teszi a hangsúlyt.

**CKM****TÖBB MINT
50%
KEDVEZMÉNY****3 HAVI GAMESTAR-ELŐFIZETÉS
3 HAVI CKM-ELŐFIZETÉSSSEL****8370 FORINT HELYETT
MOST CSAK 3990 FORINT****MEGRENDELÉSI HATÁRIDŐ: 2011. OKTÓBER 20.**

HÍVD A **06-1/577-4301**-ES TELEFONSZÁMOT
VAGY KATTINTS A **PIACTER.IDG.HU** OLDALRA!

Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel. További információért hívja a **06-1/577-4301**, nem emelt díjas telefonszámot vagy írjon a **terjesztes@idg.hu** e-mail címre. Megrendelése egyben önkéntes adatközlés is. Az adatközlő hozzájárul, hogy közölt adatait a kiadó előfizetői névjegyzékében nyilvántartsa és számára előfizetésekkel, akciókkal kapcsolatos tájékoztatót küldjön. Megrendelésével továbbá hozzájárul, hogy a kiadó tájékoztató- és reklámanyagokat küldjön, és az itt közölt adatokat marketingcélből a hozzájárulás visszavonásáig kezelje. Az adatközléshez adott hozzájárulás a kiadó címére (IDG Hungary Kft. - 1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A ép. IV. em.) írt levéllel bármikor visszavonható.

Minden jog fenntartva!

GameStar



Tejles DVD-tartalom GameStar 2011. szeptember



PLUSZ

A *World of Tanks* 0.6.6 kliense tartalmazza a legújabb frissítést, és nem melleseleg 350 aranyat, valamint egy nap prémium tagságot, és egy új tankot is kaptok vele. Ugyanakkor érdemes tudni, hogy csak új regisztráció esetén működik. Harcra fel, a lövegtorony nem forog magától!



MOD

S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl teljes játékunk mellé felpakoltunk egy modot is, amelynek segítségével a játék látványvilága merőben megváltozik, és természetesen nem hátrányára. A telepítéshez elég az ikonra kattintani, és magától megkeresi az eredeti telepítési könyvtárat.

GSTV-MŰSOR

Driver:
San Francisco teszt
Mélyvíz: ASUS alaplap
Aréna: A három testőr
nincs Afrikában
Keresésztal: GamesCom-
értékelő

MINIJÁTÉKOK

3D Startíke
NaaC
Zen Bondage

HÁTTÉRFEJÉK

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow
of Chernobyl
League of Legends
Warhammer 40k: Space
Marine
Need for Speed: The Run
Gears of War 3
Battlefield 3
Star Wars: The Old
Republic

MÉLYVÍZ

Outpost Pro Security
Suite
Vipre Antivirus +
AntiSpyware
ESET Smart Security
Panda Global Protection
2010
ATI driver v 11.8
NVIDIA driver v 280.126

PC
DVD
ROM

PC DVD-ROM

S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

IDG BUSINESS GS1109

16+

www.pegi.info

GSC
GAME WORLD

THQ

GameStar



Médiatámogató: **GameStar**

LOVE FOOTBALL PLAY FOOTBALL



FIFA 12



www.facebook.com/easports.hu

www.electronicarts.hu



PS3 PSP PlayStation Portable PlayStation Network XBOX 360 XBOX LIVE. Wii. NINTENDO 3DS PC DVD App Store EA mobile

© 2011 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Official FIFA licensed product. © The FIFA name and OLP Logo are copyright or trademark protected by FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1996. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited and the Premier League Club logos are copyright works and registered trademarks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under license from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the license granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. 'B', 'PlayStation', 'PSP', 'PS3', 'PLAY', and 'EA' are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Wii and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners.



WORLD OF TANKS

www.worldoftanks.eu

FREE TO PLAY

