

**RAGE**  
Szép is, jó is,  
posztapokaliszisz

**MIGHT & MAGIC  
HEROES VI**  
Erő & varázslat

**BATMAN:  
ARKHAM CITY**  
Bennünk van a denevér

**2011.**  
OKTÓBER

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

# GameStar



**TELJES JÁTÉK:  
GROUND  
CONTROL  
2**

**EXKLUZÍV**

# MAX PAYNE 3

A FILM EHHEZ MÁR KEVÉS  
LENNE: 2012 LEGNAGYOBB  
JÁTÉKA KÉSZÜL A ROCKSTAR  
MŰHELYÉBEN



# FORZA MOTORSPORT 4

HA IGAZÁN SZÜKSÉGED VAN A SEBESSÉGRE

F1 2011  
NBA 2K11  
SYNDICATE  
ASSASSIN'S CREED REVELATIONS  
PRO EVOLUTION SOCCER 2011  
ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON

[www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu)

2011/10  
1995 Ft



IDG  
HUNGARY





HENRY  
CAVILL

STEPHEN  
DORFF

LUKE  
EVANS

ISABEL  
LUCAS

KELLAN  
LUTZ

FREIDA  
PINTO

MICKEY  
ROURKE

A 300 ALKOTÓITÓL

# HALHATATLANOK

11-11-10

ÉLD ÁT 3D-BEN IS!

RELATIVITY MEDIA PRESENTS IN ASSOCIATION WITH VIRGIN PRODUCED A RELATIVITY MEDIA MARK CANTON GIANNI NUNNARI PRODUCTION A TARSEM FILM "IMMORTALS" HENRY CAVILL STEPHEN DORFF LUKE EVANS ISABEL LUCAS  
FREIDA PINTO WITH JOHN HURT AND MICKEY ROURKE CASTING JOSEPH MIDDLETON COSTUME DESIGNER EIKO ISHIKAWA MUSIC HAPPY WALTERS BOB BOWEN MUSIC BY TREVOR MORRIS COSTUME DESIGNER LIONEL KOPP VISUAL EFFECTS SUPERVISOR RAYMOND GIERINGER  
EDITOR STUART LEVY DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY TOM FODEN PRODUCTION DESIGNER BRENDAN GALVIN EXECUTIVE PRODUCERS KENNETH HALSBAND PRODUCED BY CRAIG FLORES ROBBIE BRENNER RENE RIGAL EXECUTIVE PRODUCERS TUCKER TOOLEY JEFF WAXMAN TOMMY TURTLE JASON FELTS  
PRODUCED BY GIANNI NUNNARI MARK CANTON RYAN KAVANAUGH WRITTEN BY CHARLES PARLAPANIDES & VLAS PARLAPANIDES DIRECTED BY TARSEM SINGH DHANOWAR

RELATIVITY MEDIA VIRGIN PRODUCED atmospheres ENTERTAINMENT PARTNERSHIP ENTERTAINMENT PARTNERSHIP ENTERTAINMENT PARTNERSHIP IN THEATERS, REAL D 3D AND DIGITAL 3D SOUNDTRACK AVAILABLE ON RELATIVITY MUSIC GROUP ImmortalsMovie.com PV





# IMPRESSZUM

## Főszerkesztő:

Virágh Márton (mazur) mviragh@idg.hu

## Főszerkesztő-helyettes:

Fülöp Viktor (ender) vfulop@idg.hu

## Szerkesztők:

Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu

Szeleczyk Ádám (aDaM) aszeleczyk@idg.hu

Rátfai Gábor (RG) gratfai@idg.hu

Váraljai Krisztián (Disorder) kvaraljai@idg.hu

Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@idg.hu

## Munkatársak:

Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu

Balla Ákos (Mayer) mayer@gamestar.hu

Beregi Tamás (Berrrr) berrrr@gamestar.hu

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

Erdei Patrik (Paca) paca@gamestar.hu

Hajdú Éva (Eskin) ehajdu@idg.hu

Halász Bertalan (Boe) bhalasz@idg.hu

Kálvín Balázs (Flatline) flatline@flatline.hu

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

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

Molnár József (hmolnarj) jmolnar@idg.hu

Páll Zsófia (Sophiaso) zspall@idg.hu

## Grafika:

Béres Gábor (Gaben) gberes@idg.hu

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@idg.hu

Berényi István iberenyi@idg.hu

Berényi Teréz tberenyi@idg.hu

## Marketing munkatárs:

Kovács Judit jkovacs@idg.hu

Kiadja az IDG Hungary Kft.

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

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Internet: www.idg.hu

Bankszámlaszám:

10300002-20328016-70073285

## Felelős kiadó:

Biró István ibiro@idg.hu

## Műszaki vezető:

Babinecz Mónika mbabinecz@idg.hu

Nyomás és kötészet: Infopress Group Hungary Zrt.

## Igazgató:

Lakatos Imre office@infopressgroup.hu

## ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

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

e-mail: terjesztes@idg.hu

MediaShop: mediashop.idg.hu

## HIRDETÉSI OSZTÁLY

### Kereskedelmi igazgató:

Melovics Csaba csmelovics@idg.hu

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

### Kereskedelmi asszisztens:

Bohn Andrea abohn@idg.hu

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

Médiaajánlatok: idg.hu/media

Email: keriroda@idg.hu

## TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

**Terjesztési igazgató:** Babinecz Mónika mbabinecz@idg.hu

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

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

A GameStar megjelenik minden hónap harmadik csütörtökén.

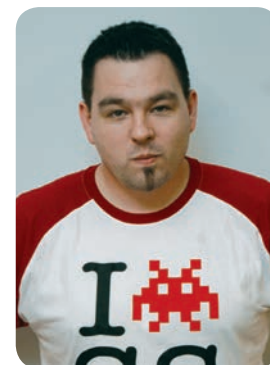
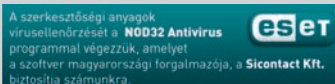
GameStar dupla DVD-melléklettel: 1995 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4920 Ft, 1/2 éves előfizetés: 9 870 Ft, 1 éves előfizetés: 19 020 Ft

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 felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal. A hirdetések a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicsereéljük őket.

Lapunkat a MATESZ auditálja.



## KEDVES OLVASÓK!

**„OCTOBER” - MONDHATNÁM, CSAK HOGY EGY MÉLTÁN HÍRES IDÉZETEL KEZDJEK,** ami hát ugye mégiscsak segíthet megalapozni a pillanat jelentőségét. Az iménti idézet egyébként a U2 zenekar „October” című dalából származik, és maradéktalanul egyet kell értek velem, hiszen sok év távlatából is igaz, mi több, napi aktualitással bír. Ez a csodálatos a muzsikában, átível népeken és nemzeteken, hiszen sok-sok évvel ezelőtt a világ egy másik szegletében ez a kiváló dublini tánczenekar megénekelte, hogy „October”, és lám, ma, Magyarországon mindannyian érezzük, hogy ez így van, nagyon is így. Talán gondolkodjunk el ezen egy percre.

Ha ez megtörtént, akkor egyrészt gondolkodjunk el azon is, hogy nem hagyjuk-e túl könnyen manipulálni magunkat a média által, másrészt ne felejtjük el, hogy miért is igazán fontos az október. Most jön az az időszak, amikor az ember könnyes szemmel megöleli családjait, barátait, háziállatait (amennyiben nem halakról van szó), búcsút

int nekik, magára csukja az ajtót és nagyot sóhajtva nekilát kibontani a *Rage*, a *Batman: Arkham City*, a *Forza Motorsport 4* és a többi frissen megjelent játék dobozát... Majd feszes tempóban nekilát játszani, mert bizony sietni kell, *nem fogja az a játék kijátszani magát*, pedig ott van már a kanyarban a *Battlefield 3*, a *Modern Warfare 3*, az *Assassin's Creed Revelations* és a *Skyrim* is!

Ha netán úgy döntene valaki, hogy nem platós IFA-val kéri a házhoz szállítást valamelyik játékboltból, hanem inkább megválogatja, hogy mire költi pénzét és mibe öli drága idejét (ami szintén pénz), akkor szívből ajánljuk a GameStar mérvadó cikkeket, mert mi bizony végigküzdöttük magunkat a szezon összes játékán, fáradhatatlanul. Mondhatnánk, hogy olyan nekünk, játékujságíróknak az az ősz, mint a hőmunkásoknak a tél, de azért – valljuk be – ez egy kicsit hülyeség lenne.

mazur

## CÍMLAPSZTORI MAX PAYNE ?



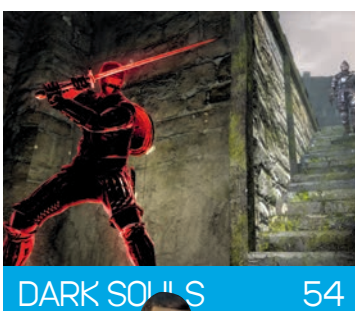
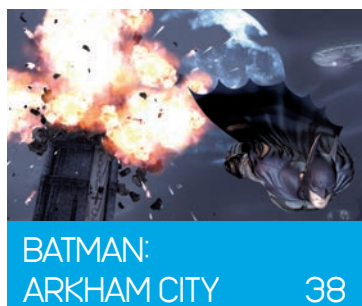
www.gamestar.hu



# TARTALOM



ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS 32





## BÖNGÉSZDE

8 ARÉNA  
12 HÍREK  
26 MAX PAYNE 3  
32 ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

### TESZT

34 RAGE  
38 BATMAN: ARKHAM CITY  
42 SPACE MARINES  
44 FORZA MOTORSPORT 4  
48 RED ORCHESTRA 2  
52 PES 2012  
54 DARK SOULS  
56 F1 2011  
60 NBA 2K12  
62 TRACKMANIA CANYON  
64 THE SIMS 3: PETS  
66 RATCHET & CLANK: ALL 4 ONE  
67 CLASH OF HEROES  
67 WORMS ULTIMATE MAYHEM  
68 ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON  
70 MIGHT & MAGIC: HEROES VI  
74 TROPICO 4  
76 XENOBLADE CHRONICLES  
77 GOD OF WAR COLL. VOL 2  
78 RENEGADE OPS  
79 RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D  
79 SUPER MONKEY BALL 3D  
80 HARD RESET  
81 GUNSLINGER  
82 ANOTHER WORLD  
82 SPACELINGS  
83 POLLUSHOT  
83 9 MM  
84 ORCS MUST DIE!  
85 TOY SOLDIERS: COLD WAR  
85 BUS & CABLE CAR SIM  
86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

### HARDVER

88 HARDVER HÍREK  
92 PIACTÉR  
94 AMD DUAL GRAPHICS  
96 WINDOWS 8  
98 MAC MINI  
99 SSD-MIGRÁLÁS  
100 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

### KULT

102 PERVERZ KELET?  
103 KELETNYUGAT  
106 DÉL-KOREAI JÁTÉKKULTÚRA  
108 MÁSVILÁG



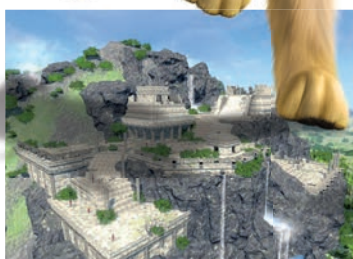
SIMS PETS



WORMS ULTIMATE MAYHEM



ACE COMBAT ASSAULT HORIZON 68



TROPICO 4 74



XENOBLADE CHRONICLES 76



NVIDIA 3D VISION 2 91



MÁSVILÁG 108

## TELJES JÁTÉK GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS

**A GROUND CONTROL ELSŐ RÉSE EGY IGEN INNOVATÍV FEJLESZTÉSNEK SZÁMÍTOTT,** nem csoda, hogy több díjat is sikerült bezsebelnie. A folytatásban az NDA Productions és a Massive Entertainment háromszáz évvel későbbre helyezte a cselekményt, 2741-ben kell helytállnunk. Szükség is lesz minden ügyességünkre, hiszen az elmebeteg Terran Empire egyre durvább nyomás alatt

tartja a Northern Star Alliance-t, amely a demokratikus elvekben hisz. Játékosként Captain Jacob Angelus, tapasztalt Northern Star Alliance tiszt bőrébe bújva kell megoldanunk a ránk váró feladatokat, amelyekben a gyors döntések ellenére a taktika is fontos szerephez jut. Apró érzékenység, hogy minden egyes küldetés előtt beállítható a nehézség, így senki nem fog leküzdhetetlen problémákba ütközni – csak ha akar.





Az októberi DVD a hidegtől ugyan nem véd, de szívmelengetően jó tartalmak vannak rajta.

# DVD-TARTALOM

## DEMÓ

Ebben a hónapban megkapjátok a két nagyszerű futballista játék demóját, tehát a *FIFA 12*-t és a *Pro Evolution Soccer 2012*-t. Aki tehát eme labdakergetős játékok kedvelője, az gyorsan rugaszkodjon neki, de előtte irány a borbély, Bundesliga-frizurát vágatni.



## GSTV:



**FORZA MOTORSPORT 4-BEMUTATÓ**



**MÉLYVÍZ SAMSUNG GALAXY TAB 10.1**



**ARÉNA MINDENRE MEGFELELÜNK**



**KEREKASZTAL ONLINE**

## HASZNOS PROGRAMOK

**DRIVER:** AMD 11.9/11.10 és NVIDIA 285.38 béta

**HÁTTÉRKÉPEK:** Rochard, RAGE, Dead Island, Aliens: Colonial Marines, Core Blaze, Street Fighter X Tekken, World of Warplanes

## FIGYELEM!

**Ha problémád van a lemezzel, hívd a 06-1 577-4301-et, vagy írd a [terjesztes@ldg.hu](mailto:terjesztes@ldg.hu)-ra, de előtte olvasd el ezt!**

Amennyiben a GS110 jelű DVD-lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a könyvtárban található index.htm nevű állományt. A *Ground Control 2: Operation Exodus* telepítéséhez a DVD „Teljes játék” kattints a kiemelt menüpontra. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA-kártya driver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is.

## TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

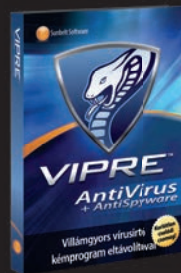
### OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitium két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják október 31-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogassunk el a [www.agnitium.hu/gamestar](http://www.agnitium.hu/gamestar) oldalra és írjuk be az aktuális havi kódot (az Antivírus Próhoz: **7LB4N-LUNZT-C8484-CKGG7-5ABGS**, a Security Suite Próhoz: **8ZJY8-QJXVM-KGKCC-CGKC4-WC4K8**), majd a kapott kódot másoljuk be a program indításakor megjelenő Kulcs megadása gombra kattintva. Probléma esetén a [support@agnitium.hu](mailto:support@agnitium.hu) címen kérhetünk segítséget. Figyelem! Programfrissítés miatt a régi klienseket uninstallálni kell, és 2010 decemberétől helyettük ezt, a 7-es verziószámú verziót kell feltelepíteni, melyekből mostantól 32 és 64 bites változatok is elérhetőek.



### VIPRE ANTIVIRUS + ANTISPYWARE (VIPDD6)

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 távoltartja. Az új tűzfal része egy reklámszűrő is, ami mindenki számára kényelmesebbé teszi a böngészését.



### ESET SMART SECURITY (DEW8EC)

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóink az ESS programcsomag szorgalmazta, amely egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is. Ezért mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepíted a DVD-mellékleten található ESS kliensprogramot, majd ezek után ellátogatasz a [www.eset.hu/gamestar](http://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 indításakor kérhetünk termékkulcsot 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](mailto:support@hu.panda-security.com).





# MEET THA TEAM

Sith vagy Jedi? – fCon



MAZUR

**VÁLASZ:**

A játékban természetesen Sith, de a valóságban Jedi vagyok.

**MIVEL JÁTSZOL?**

Rage

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

Skyrim



CHAVALIER

**VÁLASZ:**

Sith, mert nem hiányzik egy beszélő zöld púp a hátamra.

**MIVEL JÁTSZOL?**

Alan Wake

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

Batman: Arkham City



SZONJA

**VÁLASZ:**

Attól függ, melyik lábbal keltem fel. Pont az a jó, hogy nem kell választani.

**MIVEL JÁTSZOL?**

Nem sok időm jut rá, helyette játékkervezést tanítok.

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

Még mindig ugyanazt, egyre jobban.

Star Wars The Old Republic



MOCSY

**VÁLASZ:**

Sith, egyértelműen. Az új (és béna) trilógiában a Jedi lovagok olyan mértékű ostobaságról tettek tanúbizonyítást, hogy nincs más választásom, mint átállni a sötét oldalra.

**MIVEL JÁTSZOL?**

World of Warcraft (heroic Firelands raid)

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

Mortal Kombat (Xbox 360)



ENDER

**VÁLASZ:**

Egyébként nálam is a most megjelent Blu-ray kiadás vágta ki a biztosítékot, úgyhogy engem innentől a Star Warszal hagyjanak békén.

**MIVEL JÁTSZOL?**

Rage, ha nem fagyna le állandóan.

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

Még mindig a Serious Sam 3, de lassan már megjelenik.



FLATLINE

**VÁLASZ:**

Jedi. A 2011-es JediTrend kisokosban az van, hogy a Sith-ek liláspiros színe nem sugároz magabiztosságot, így legyen EndorZöld fénykardom, mert az jó.

**MIVEL JÁTSZOL?**

Gears of War 3

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

Uncharted 3, Skyrim, Mass Effect 3



HP

**VÁLASZ:**

Egészen biztosan Jedi, mert érzékeny a bőröm és nem tenne jót a tenyeremnek a villám. Az Uralkodó keze is olyan csúnya volt, nem?

**MIVEL JÁTSZOL?**

Burnout: Revenge

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

Call of Duty: Modern Warfare 3



ADAM

**VÁLASZ:**

Jedi, mert a Sith-ek végül mindig megszívják!

**MIVEL JÁTSZOL?**

Uncharted 3

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

Batman: Arkham Asylum



KACOR

**VÁLASZ:**

Jedi! A Blu-ray-en színváltós lehet a kardom, jók a csajok, cuki zöld hüllők elmélkedve adnak répát, megtalálom a papám, és a végén akár rossz útra térhetek.

**MIVEL JÁTSZOL?**

Witcher 2, Renegade Ops

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

BioShock Infinite, Skyrim



GABEN

**VÁLASZ:**

Sith. Talán, mert a fekete köpeny-piros fénykard kombótól mindenki retteg az univerzumban.

**MIVEL JÁTSZOL?**

Diablo 3 béta (sokadjára)

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

Diablo 3



GYU

**VÁLASZ:**

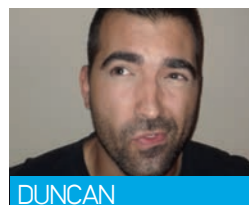
Jedi, mert ha azt mondják valakinek, hogy Jedi Down, akkor maximum hősi halált haltam, de a Sith Down esetén le kell ülnöm.

**MIVEL JÁTSZOL?**

NBA 2k12

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

Star Wars: The Old Republic



DUNCAN

**VÁLASZ:**

Nem is tudom. A Sith vagy a Jedi léphet fel fizikai erőszakkal azokkal szemben, akik meggondolatlan kérdéseket tesznek fel a Meet Tha Team-be? A Sith. Hát akkor Sith.

**MIVEL JÁTSZOL?**

FIFA 12, Battlefield 3 beta

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

Battlefield 3, Skyrim



ESKIN

**VÁLASZ:**

Nyilván Sith. They have cookies! Emellett rájuk jellemzők a következő fogalmak: erős mágia, technika, változatos létformák és hatalom. Avagy mit adtak nekünk a rómaiak?

**MIVEL JÁTSZOL?**

Csavargatom a hajam.

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

Elder Scrolls: Skyrim, SWtOR



ENDREMAN

**VÁLASZ:**

Jedi, mert valahányszor próbáltam Sith lenni, mindig lelkiismeret-furdalásom volt.

**MIVEL JÁTSZOL?**

FIFA 12, Rage

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

Star Wars The Old Republic



MAYER

**VÁLASZ:**

Csak a Sith-ek! Átlátok a Jedik hazugságain! Már nem félek a sötét oldalról. Elhoztam a békét, a szabadságot, az igazságot és a biztonságot a birodalmamba.

**MIVEL JÁTSZOL?**

Star Fox 64 3D

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

Battlefield 3, Batman: Arkham City



RG

**VÁLASZ:**

Sith, hogy ellensúlyozzam a hétköznapi úriemberségem.

**MIVEL JÁTSZOL?**

Forza Motorsport 4

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

WRC 2 (még mindig)



# ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



## KEDVES OLVASÓKI

Köszönjük a sok-sok pozitív visszajelzést az új dizájn kapcsán. A hibákra és a kritikákra odafigyelve ebben a hónapban már egy „patch-elt” GameStart-kapok, amellyel kapcsolatosan továbbra is várjuk leveleiteket és észrevételeiteket, hiszen mindig van még mit javítani és van hova fejlődni!

## AZ ÚJ LAPRÓL

Öt éve vagyok előfizető, nyolc éve olvasom a magazint. Szeptemberben nagy örömmel ragadtam ki postásom kezéből, majd kaptam atomjaira a csomagolást, amely a vadonatúj GameStart rejtette. Meglepődve konstatáltam, hogy többé-kevésbé minden megváltozott, de nem is rossz irányba! Úgy fogalmaznék, hogy velem együtt felnőtt a magazin is, amelyről most szólnék pár szót. Ritka és igen szimpatikus dolog, hogy a trendeken túl hosszú ideje az olvasók visszajelzéseire támaszkodva szerkesztitek a lapot, ami nem jellemző, viszont hatalmas előnyt jelent a többiekkel szemben. No meg sokkal szívesebben olvasom ezt a magazint, hiszen ez hozzánk, hozzám szól. A dizájn- és felépítésbeli változtatások igen jótékonyan hatottak: ugyanakkora helyen sokkal több tartalom kapott helyet. Ízléses, minimalista és modern magazin lett, ráadásul klasszul hat ez a négyzetesített stílus is.

Elgondolkodtatott, ami a megjelenés hetében, a Live-ban elhangzott a platformokról, a köztük levő, mára már tündező határokról és a multiplatform kérdésről. Rájöttem, hogy a magazinban a platform szerinti szekciók valóban erőltetetten voltak szétválasztva (hiszen már jómagam sem csak Windowson játszom), amelyek kivételként sokat dobott a lapon.

A tartalomba most annyira nem ásnék bele. Személy szerint az egyik kedvenc számom lett (vagy korszakom lesz?) ez: a híreket még úgy is szívesen lesem, hogy előtte már találkoztam velük online, az ajánlók-ból továbbra is érdemes lesz csemegézni, a tesztek pedig királyak lettek. Remek ötlet volt megemlékezni az e havi gyűjtői kiadásokról, és jó lett ez a tartalmas Hardverrovat is. Szerintem a Kult az eddigi legjobb rovata a GameStarnak: olyan emberekre, akikre felnézek, és olyan dolgokra, amelyek igazán érdekesek. Különleges, egyedi tartalom, igazi érték.

Ugyan sokat változott már a csapat, mégis olvasótok maradok még egy ideig, hiszen profin tesztitek a dolgokat, és amúgy is

nagyon megkedveltem a magazint. Jó döntéseket hoztatok, tetszik az új GS! Így tovább, várom az októberi számot! – **Neld**

**Köszönjük szépen! Tulajdonképpen azért ezt a levelet emeltem ki a lapra érkezett visszajelzések közül, mert a többi is dicsérő volt, itt pedig jól összefoglalt mindent a szerző. Igen, úgy**



**NE BÉLYEGEZ-ZÜNK MEG OLYASVALAMIT, AMIT MÉG KI SEM PRÓBÁLTUNK**

**érezziük, többé nincs „PC-s”, „konzolos” és „okostelefonos” játékos, csak gamerek vannak, attól függetlenül, hogy min játszunk – ugyanis nem a hordozó maga, hanem a játék a lényeg, az pedig ma már minden platformon lehet hasonló vagy akár ugyanaz is. Akkor meg minek szétválasztani?**

**A Kult rovatot is jól fogadtátok, reméljük, hogy rendszeresen meg tudjuk majd tölteni színvonalas tartalommal. És hogy felnőtt-e a magazin? Maga a gaming, a játékkultúra nőtt fel. Mára széles néptömegek játszanak, az Egyesült Államokban például a mért gamer átlagéletkor 35 év. Itthon is egyre inkább tapasztalható ez a hatás, mert**

**játsszani jó és nincs életkorhoz kötve. Reméljük, már csak néhány év, és idehaza is lezajlik az áttörés, amikor a gaming a hétköznapi kultúra szerves része lesz, nem pedig csak szubkultúra.**

## ÚJ DIZÁJN ÉS HOZZÁSZÓLÁS EGY MÚLT HAVI LEVÉLHEZ

Mielőtt bármit is mondanék/írnék, hadd gratuláljak az új dizájnú újsághoz! Gondolom, elsősorban mazurt illeti a dicséret, azonban szerintem a csapat érdeme, hogy megújulhatott a lap, és hogy hónapra hónapra ilyen színvonalas magazint kapunk a kezünkbe. Azonban minden dicséret mellett egy kis kritika is kijár.

Tudom, hogy az újság alapkonceptiója, hogy játékokról írtok, ami rendben is van. Azonban a nem a három fő platformra (ide sorolandó: mobil, PSP stb.) készült játékokat jobban ki kellene emelni, ugyanis akiknek nem Android fut a telefonján, nem biztos, hogy kíváncsi az androidos játékok tesztjére.

Ezek után szeretnék arra rátérni, hogy miért is ragadtam billentyűzetet. A múlt havi GameStarban volt egy olvasó, aki feltepte a kérdést, hogy „Ha megveszem a játékot, mit kapok?”

Nagyon szépen megválaszoltad a kérdést, azonban egyvalamit kifejejtéttél, mégpedig a termékátogatást. Tudom, most sokan azt mondják, hogy ez milyen jelentéktelen dolog. Ami igaz is, egészen addig, amíg nincs hiba a játékkal. Ha véletlenül beüt a krach, és annak ellenére, hogy látószólag minden rendben, mégsem megy a játék, mit csináljon az egyszerű felhasználó az illegális játékkal? Kidobja a kukába? – **Bús Rudolf**

**Köszönöm szépen az újsággal kapcsolatos észrevételeket és a „kimaradt” termékátogatást is. Ez utóbbival kapcsolatosan elgondolkodtam, hogy vajon miért is maradhatott ki, pedig annyira egyértelmű. Hivatkozhatnék általános agyi vérhiányra, feledékenységre, meszesedő erekre, de sze-**

**Eddig szerintetek melyik volt a legjobb Xbox 360-os játék? – Pokorny Barnabás**  
**Két trilógiát is mondanék – az egyik a Halo, a másik pedig a Gears of War. Ezek voltak a legjobbak azok közül, amelyek legfőképp Xbox 360-asok.**

**Melyik játék volt eddig a legrosszabb, amit teszteltetek? – Pokorny Barnabás**  
**A Tomak Saves The Earth Again. 8**

**százalékot kapott 2002 augusztusában.**

**Tényleg azért tarol a Minecraft, mert a mászkálós játékok reneszánszukat élik, a kreatív játékok kapósa, a nem lineáris játékmenetet mindenki szereti, valamint azért, mert minden játék, amibe zombikat raknak, sok eladást produkál? – UN Named**  
**Sok oka lehet annak, hogy miért tarol**

**a Minecraft, de legfőképp az a szabadság, amely a legzásban is megvan: azt csinálsz a játékban, amit csak akarsz, úgy játszod, ahogy akarod.**

**Egy olyan RTS-t keresek, ami a WIC és az End War között játszódik. Tudnál nekem ilyet mondani? – UN Named**  
**Azért válaszolok nehezen, mert nem teljesen értem, mit jelent az, hogy**



## HOL VANNAK AZ ÉRTELMESES HOZZÁSZÓLÁSOK?

Be kell valljam, én elég ritkán ülök órákig a közösségi oldalak felett, ám a napokban – először – láttam olyat, hogy két fél értelmesen vitázott a Microsoft-ról, és projektjükről. Amit viszont már láttam, az nem más, mint egy harmadik kívülálló fél szép és okos okfejtése. Ez adta az ihletet, hogy kicsit jobban megvizsgáljam az interneten jelenlévő kulturált emberek érdekeit.

A vitában a Microsoft volt a téma, ám leginkább a politikájukra hivatkoztak megtestesült gonoszokként. Csak egy-két dolgot felejtettek el. Biztosra venném, hogy az ő gépük is a Microsoft rendszere alól fut, mégis eltélik őket. Mindenki van választása, nem kötelező pont azt használni! A másik legtöbbször kritizált tényező pedig a marketinget érte – de gondoljunk csak bele: a bent ülő fejesek nem azért vannak abban a székben, hogy a vállalatot veszteségek árán csődbe juttassák, hanem hogy minél több lehetőséget megragadva nyereségesebbé, és még inkább sikeresebbé tegyék. Nem hiába költenek marketingcélokra, hiszen ahhoz, hogy egy termékük eljusson a köztudatba, igenis célratorősen reklámozniuk kell. Nem hagyható figyelmen kívül, csak azért, mert valakinek éppen nem füllik a foga az egyik termékükhöz. Nézd meg a linuxosok felét. Nem azért használják azt a rendszert, mert biztonságosabb, és kevesebb lehetőséget tudnak átszakítani rajta, hanem mert vagy sokallják a Windowsra kiadni a pénzt, vagy mert szerintük a Windows rossz. Az, hogy a Windows egy olyan rendszer, amit a világon majd' minden második ember használ, korántsem mutatja azt, hogy rossz volna. Egyszerűen ízlések és pofonok. Ne bélyegezzünk meg egy olyan dolgot, amit még ki sem próbáltunk (mert manapság a másik ember véleménye szent, és ha ő bénának titulálja, az úgy is van), hanem igenis tessék utánanézni a témának, vagy kipróbálni.

Ez a helyzet a Valve és az EA rendszere között is. Aki megrögzött Steam-felhasználó, az már csak elvből is megpróbálja lehúzni az Origin-t. Tegyük hozzá, hogy a Steam 2003 óta piacon van, míg az Origin épp hogy elindult, de máris steamcopy néven látom sok helyen. Gondoljuk végig, hogy hány ilyen esetet látni. Miért gond az, ha egy másik cég úgy gondolja, hogy jobban tudná kivitelezni azt, amit egy társuk elbaltázott? Félre ne értsetek, ez nem a Steam-Origin helyzete, ez egy általános megjegyzés.

Manapság már túlságosan is divatba jöttek a passzív hozzászólások, de ha kicsit visszagondoltok, pár éve sokkal nagyobb százalékban szerepeltek értelmes, vitatható kommentek. Egy netes oldalon az ember nem lesz attól nagyobb, hogy okfejtés nélkül nyom egy Entert az „ez béna” megjegyzésére, hanem ha emészthető formában meg tudja fogalmazni mindazt, amit gondol. – **seven**

**Hofinak volt egy zseniális anekdotája ezzel kapcsolatban: Szendrő Józsi bácsi, a legendás színdirektor meglátogatott egy színházi főpróbát.**

**A rendező megkérdezte a darabról:**

– **Mit szól hozzá, direktor úr?**

– **Fos – mondta Szendrő Józsi bácsi.**

– **És ha majd összeáll?**

– **Akkor még lehet szar!**

Sajnos ez a helyzet a magyar internettel is. Volt idő, amikor még jó volt, aztán egyre rosszabb és rosszabb lett, ma pedig hiába állna össze, már csak rossz lehetne. Ugyanis ha a dolgok felhígnak, attól sosem lesznek jobbak, kivéve, ha mérgező levegőről van szó. Úgy gondolom, hogy az internetes „anonimitásban” hívók nem a passzív hozzászólást hozták létre, hanem a hozzászólás kényszerét, a mindenáron kommentelés számukra jó érzését, azt, hogy elmondhatták, mit gondoltak, mit éreznek. Az egyéni tragédia, hogy sok esetben ez semmi, felszínes, nulla dolog, el se kéne mondani, de mivel úgysem tudja senki, kik ők (hiszik naivan), így örömmel mondanak mindenre véleményt. Egyszer azt mondta nekem egy bölcs ember: fiam, akkor nyisd ki a szád, ha van mit mondanod, ugyanis beszélni nem kunszt, de mondani is – az már nem egyszerű. Sokaknak kéne ezzel a bölcs emberrel találkozniuk...

„között”. Két teljesen más univerzumról, két teljesen más jellegű stratégiáról van szó. Passzolom, mi lehet közöttük.

Mikor jön a Resident Evil ORC és a Stronghold 3? – **UN Named**  
**Resident Evil: Operation Racoon City: 2012 január 6. Stronghold 3: 2011. október 25.**

Durván kiszúrtatok velem a 2011. áprilisi GS-ben lévő Bridge!-es cikket! Már hónapok óta keresem, de sehol se tudom megvenni. Nem tudod, hol kaphatok mégis? – **UN Named**  
**Az Aerosoft shopjában lehet kapni, most kb. 10-15 euró. en.shop.aerosoft.com/**

Másik kérdésem, hogy mi lett a World in Conflict és a Soviet Assault-kiegészítő értékelése? – **UN Named**

## BLOGSZEMLE



## WEB4-FEJLESZTÉSEK

**Hadd mutassam be nektek a tematikus oldalakat! A blog.web4.hu** főoldalán látható menüpontok (például Lifestyle, Film, Anime stb.) immáron saját oldalakat is kaptak, egyedi dizájnnal, áttekinthető felülettel, így az egyes kategóriákban publikáló bloggerek egy helyre „ömlesztethetik” a parádésan jó cikkeket, nem fognak kilógni a sorból. Mindegyik oldal már-már külön újsággá női ki magát, így akit csak egy téma érdekel, az ezen a módon is tájékozódhat.



## HÓNAP BLOGGERE

**Ezúttal nem külön blogot, hanem bloggert** emelünk ki, név szerint Gegory-t, aki az egyik legtevékenyebb blogger a rendszerben. Mobilos adást szervez, animét rajzol, interjúzik, egyszóval sok mindenbe belekóstolt már. Blogjai közül a Mobilworköt ([mobilwork.web4.hu](http://mobilwork.web4.hu)) és az Animeworköt ([animework.web4.hu](http://animework.web4.hu)) emelném ki, érdemes követni a munkásságát.

**A Gamerankings-értékeket mondom: World in Conflict 89,44%, World in Conflict: Soviet Assault 69,64 %.**

Bad Sector a szeptemberi számokban a Driver: San Francisco játékkal kapcsolatban – ahol megemlíti a Száguldás a Semmi-be című filmet – Dodge Camarót írt Challenger helyett, pedig a Camaro a Chevrolet márkához köthető, semmi köze a Dodge-hoz.

Bár nincs akkora jelentősége, hiszen kívülről úgyis mindenki felismeri az autót, de ez pont olyan, mint amikor a híradókban kamiont mondanak egy 7,5 tonnás teherautóra, ami nem ugyanaz.  
**Ejnye, el is tiltottuk Bad Sector-t az autóktól, ettől kezdve nem vezethet sem Dodge Challengert, sem Chevrolet Camarót. Remélem, méltó a büntetés! Köszönjük, hogy jelezted a hibát!**





rintem egyik sem jó megoldás. Egyszerűen én még olyan generációból származom, ahol az informatika terméktámogatása a nullával volt egyenlő, lévén a C-64/Spectrum/EnterPrise korszakban szinte minden program lopott volt, az Atari/Amiga korszakról nem is beszélve. Sőt, egyéb témákat figyelve gyermekkorom terméktámogatásai sem voltak túl erősek, amikor az országban kétféle tévét lehetett kapni (jobb esetben), az egyik Videoton, a másik Orion gyártmányú volt. Őszinte leszek: a terméktámogatás kifejezést, magát a módszert már nagyon felnőtt korban ismertem meg, egynémely MMO-k kapcsán. Más esetekben eszembe se igen jut. Mea culpa, mea maxima culpa!

Remélem, ti már úgy nőttök föl, hogy számotokra a terméktámogatás egy valós és igen hasznos dolog lesz. Én pedig mélyen elgondolkodom azon, hogy mennyit változott a világ, én pedig hogy öregszen.

Az androidos játékokról: csak a szerkesztőségben körülbelül minden második embernek androidos okostelefonja van, minden bizonnyal hamarosan én is beszerzek egyet, mivel úgy gondolom, az iPhone mellett igen fontos platform, most pedig már játékszempontból is az.

## RTS-EK HANYATLÁSA



Mostanában azt vettem észre, hogy egyre kevesebb RTS jelenik meg, és még kevesebb „régimódi” felépítésű van. Utóbbi időben talán egyetlen ilyen megjelenés a *StarCraft 2* volt, de azóta szinte semmi. Régebben más volt a helyzet, mivel ott volt nekünk az *Age of Empires*, az *Empire Earth*, *Age of Mithology*, *Warcraft*, *StarCraft*, *Knights and Merchants*, és még sok más. De aztán egyre jobban elkezdtek ezek fogyatkozni, illetve elbutulni. Ez a butulás sok helyen megfigyelhető, most csak két példát hoznék fel: az első az *Empire Earth*. A játék első részében még sok mindent lehetett fejleszteni, minden szép és jó volt, majd a második részben már ez eltűnt, és egy területfoglalás akadémia-rendszer vette át a helyét, ami eléggé lebutította a játékményt. A másik példám pedig a nem is annyira régi *Supreme Commander*, aminél szintén észrevehető, hogy a 2. rész már sokkal egyszerűbb lett. Valamennyire megértem, hogy sokaknak túl bonyolult lehet a sok apró fejlesztés, sokféle nyersanyaggyűjtés, és az eladások növelése miatt egyszerűsíteni kell a játékot, de ez nem eredményezi már azt, hogy az RTS mint stratégia megszűnik? Hisz minél egyszerűbb, annál kevesebbet kell gondolkodni, és annál kevésbé kell tervezgetni, tehát kevésbé lesz az, aminek eredetileg szánták volna. A másik ehhez kapcsolódóan, ami a hanyatlást még jobban „elősegíti”. Az egyszerűsödési folyamat (de szép szókapcsolat) szerintem egyre fokozódik. Kifejtve ez: je-

lenlegi szint + új generáció = új könnyebb szint a bevételek állandósítása érdekében. Ezzel még nem is lenne akkora baj, ha nem jönne mindig egy újabb generáció a képzetbe, ezzel még egyszerűsítve a játékokat, mert az előző játékok ismét túl nehézé válnának.

Ha ez a folyamat továbbra is így haladna, akkor a végén egy RTS is abból áll majd, hogy kétféle egységet gyártva harcol egymás ellen a két játékos. – **Rais Rais**

**Kétségtelen igazság – mindig is léteztek divatok, divathullámok, preferált stílusok. Jelenleg az FPS-generáció az, amelyik a PC-s világban domináns, de például a '80-90-es években egy mást érték a szimulátorok. Egykor beszélünk a kalandjátékok haláláról, mára összeszedték magukat, jelenleg pedig minden játékban zombik vannak, és szerintem 5 év múlva szinte egyikben sem lesznek.**

**Miért is egyszerűsödnek a játékok?**



## A LIKE NÉGYBETŰS SZÓ, ÚGY, MINT A LÁJK

Mert nyílik a potenciális vásárlók köre. Az SNES vs. SEGA Megadrive konzolháborúban a két konzolból egész életük során összesen kevesebb mint 90 millió kelt el – a jelenlegi PS3 vs. Xbox 360 „csatában” 110 milliónál tartunk (és akkor még hol a vége), ráadásul ott van még vagy 90 millió Wii és folyamatosan adnak el még PS2-t is... És még nem beszélünk a PC-ről, a kézikonzolokról, az okostelefonokról. Minél több a játékos, annál inkább általánosodnak az igények – a specifikus témák rajongóinak ott vannak a témákra specializálódott kiadók, aki pedig a nagy nevű játékokkal játszani akar, az elvárja, hogy azok mindenki számára elérhetően játszhatók legyenek. Így aztán egyszerűsíteni kell. Mert ahhoz, hogy valaki, aki nem RTS-specialista, élvezzen egy RTS-t, ahhoz azt „hülyebiztossá” kell tenni, kiszedve belőle mindent, ami szükséges lenne egy igazi rajongónak, és egyértelművé kell tenni a játékot bárki számára. Egyébként az RTS-ek szépen átköltöz-

nek a netre, ld. *Iron Grip Marauders*, *Age of Empires: Online*. Nem hiszem, hogy olyan nagy lenne a válság.

## CSÚFÍTJÁK A MAGYAR NYELVET

Nagyon idegesít az, amikor egy angol szót magyarul írnak le, de nem lefordítják, hanem úgy, ahogy hallják, leírják. Például egyik nagy kedvencem a csít. Egyszer előfordult, hogy *Counter Strike 1.6*-ban valaki így írta, hogy csít, én meg írtam neki, hogy az cheat. Erre följöttek a kommentek, hogy azt azért írják úgy, hogy csít, mert magyarul írják. Ennél még megérteném, ha azt írná valaki, hogy azért, mert így rövidebb, de a második nagy kedvencemről ezt már nem lehet elmondani, azaz a lájkról. A like négybetűs szó, csakúgy, mint a lájk. Ezt már láttam a GameStar Online-on is, de ami nagyon elszomorító, hogy láttam már kiírva például nagy szolgáltatók honlapján is. Ezek pedig csak a (szerintem) a legdurvábbak voltak. Jó, tudom, ettől még nem dől össze a világ, de azért ez mégis-

csak szomorú. Olyan szép a magyar nyelv, nem értem, miért kell ilyenekkel elcsúfítani. – **Dóczy Patrik**

Megpróbálom Bódi Zoltán barátom gondolatait idézni a témában: minden nyelv folyamatosan fejlődik, napról napra tűnnek fel új kifejezések, ahogy új fogalmak, új tárgyak is létrejönnek. Ezek java része angolszász eredetű, lévén a nemzetközi informatikai és technológiai nyelv az angol alapján működik. Bármennyire hihetetlen, olyan szavak, mint a lézer, szintén az angolból jöttek: az angol LASER betűszó feloldása Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation. Mégis simán elfogadod, hogy a lézer magyar szó. Hasonló példa a radar, amelynek eredeti feloldása RAdio Detection And Ranging angol rövidítés. Hitted volna? Vagy itt van egy modernebb kifejezés, a modem. Szintén angol jövevényszó, a MODulator-DEModulator funkciókat egyesítő szó. Mégsem tiltakozol ellene, hiszen ezt te már megszokottan, a



nyelvbe beépülve, készen kaptad. Az általam említett példák már régebben bekerültek a nyelvbe, a lájk, csfít pedig, mivel nincs igazán frappáns magyar megfelelőjük, épp most kerülnek be. Tíz év múlva pedig talán sokan azt sem fogják tudni, hogy honnan származik a lájk. A nyelv folyamatosan fejlődik, szavak tűnnek elő és tűnnek el (mint például a flopi, amely funkcióját veszve ki fog halni a nyelvből).

### MIT TEHETNÉK?

Egy nagyon gyerekes és noob kérdéssel fordulnék hozzátok, előre is elnézést kérek érte. Gondolom, ti jobban benne vagytok az efféle ügyekben, és nagyobb rálátással bírtok a dologra, mint én, ezért fordulok velem hozzátok. A helyzet az, hogy lenne egy jó pár jó ötletem (gondolom, mint sokan másoknak is) játékkészítés terén. Leginkább MMORPG-ötleteim vannak, hogy hogyan lehetne egy igazán egyedi, szórakoztató és magával ragadó játékot csinálni. (Ha érdekel, egy külön levélben elküldöm az ötleteimet, de annyi van, hogy ide nem férne ki.) Nem tudom, hogy lehetne-e ezt esetleg kamatoztatni valahol, vagy láttok-e bármi esélyt arra, hogy én egy kis senkiként el tudnék elindulni egy olyan úton, hogy megvalósítsak egy játékot? Lehet egyáltalán ezt tanulni valahol (ha igen, akkor mi a pontos neve a szakmának)? Ha tegyük fel, lenne is ilyen képzésem, akkor hogyan kéne elindulnom? Érdemes egyáltalán itthon belevágni egy ilyen projektbe? Ha igen, hogy? Kopogtassak be egy hazai játékkipadódóhoz, hogy „hello, van pár jó ötletem!”? Hogyan indul el egy ilyen dolog, és miként lehetne bekerülni egy ilyen pozícióba? Esetleg (ha csokidarabok esnének az égből és a Duna helyén kakaó folyna) külföldön volna több esélyem? – **A.Ventura**

**Nincsenek jó híreim. Hacsak nem alapítasz egy saját kis indie csapatot és neki nem láttok az ötletet megvalósítani (ami, lévén MMORPG, nem lenne túl**

egyszerű), akkor csupán ötletet eladni manapság lehetetlen. MMO-témában pedig még inkább az, hiszen nagy franchise MMO-k is szenvednek, olyanok, mint a *Star Wars Galaxies* (ami hamarosan be is zár), a *DC Universe Online* (amely kénytelen lesz ingyenes lenni) vagy a *Star Trek Online* (amely szintén ingyenes lesz). Ezek brutális nevek, mégsem lett átütő siker egyik sem. A hazai kiadók is főleg kész projektet várnak, azaz nem tervet, hanem kész vagy majdnem kész játékot. A külföldiek is. Valaha, 30 éve még egy ember is neki tudott látni egyedül egy komplett játéknak, manapság ez nem túl egyszerű. **Viszont vigasztaljon a tudat, hogy egyre jobb, ingyenes fejlesztőeszközök állnak rendelkezésre. Azon nincs vesztenivalód, ha megtanulsz programozni és rajzolni. Persze, érdekelnek az ötleteid, de nem sokat tudok segíteni.**

### AKKOR MOST MIBEN INDULHATOK?

A múltkori GameStar Aréna hasábjain olvastam, hogy hogyan is tervezték a következő táborot (programok stb.). Amin a legjobban megakadt a szemem, az az volt, hogy „Lesz *FIFA 12* verseny is, amit nem Matthew120 fog megnyerni...” Nos, kérdelem én (Matthew120), hogyan fogjátok azt elérni, hogy ne nyerjem meg? Ezek szerint nem is nevezhetek a *FIFA* bajnokságra? És ha így van, akkor melyek azok a játékok, amelyeken nem vehetek részt jövőre, és melyek azok, amelyeken indulhatok? Kérek szépen, írj egy listát, hogy tudjam, mire kell rágyúrnom. Köszönet nektek, hogy idén is ilyen felejthetetlen tábor tudtatok összehozni, és ezt a jó szokásokat tartásotok is meg, még évekig! – **Tolnai Máté (alias Matthew120)**

**Egyszerű! Amikor a *FIFA*-verseny lesz, bezárunk a szobába, és AndreMan és én fogjuk a döntőt vívni, nehogy meg-**



**verj minket! Persze mindez vicc volt, még véletlenül sem fogunk korlátozni abban, hogy részt vegyél valamiiben.**

### GAMESTAR-REKLÁM A FEGYVEREN?

Nem tudom, hogy ismeritek-e a játékot, de nagy rajongója vagyok a *Combat Arms Europe* nevű online FPS-lövöldének. Pofás kis játék, sok fegyver, pálya, játékmód (mivel ingyenes, természetesen van benne egy kis mikrotranzakciós rendszer is, ami néha nem fair dolog más játékosokkal szemben, teszem azt egy Minigun egy M16 ellen...), egyszerűen klassz. Viszont nem is olyan rég a német *Spiele* magazin olyan klassz kis reklámot rakott bele, hogy arra ösztönzött, hogy szóljak nektek, hátha ti is el tudnátok intézni. Arról van szó, hogy az újság beszélt a játékefejlesztőkkel, és berakott a magazinba egy promóciós kódot, amit ha beírtunk a játékba, kaptunk egy hónapra egy speciális P90-et (P90 TR CBS), amire rá tették párszor a magazin logóját, valamint egy sapkát is küldtek a játékosoknak, szintén a logóval. Nem tudom, ti hogy vagtok vele, de én szívesen lövöldöznék egy gamestaros P90-el, és a sapkát is büszkén viselném, hogy én bizony nagy GameStar-olvasó vagyok! Szívesen látnék valamelyik hónapban egy ilyen kódot a magazinban. Nagyon volna az újság népszerűségén a

magyar *Combat Arms* EU játékosok között. – **Bethlen Dávid**

**Hát nem is tudom. Az ötlet kétségtelenül érdekes, azonban vannak fenntartásaim azzal kapcsolatban, hogy vajon mennyien játszanak *Combat Arms* Magyarországon. Arról nem is beszélve, hogy bár szeretjük a játékokat (a lövöldözőseket is), nem hiszem, hogy pont egy fegyverszponzorálás lenne a legjobban módszer. Speciel jobb! szeretnék egy *GameStar* csapatot a *FIFA 12*-ben, de az biztos nem lenne éppen olcsó. Pedig kifutni a Real Madrid ellen gyönyörű kék mezben az új *GameStar* logóval dagadó keblünkön...**

### VÉGE

Megtudtuk, hogy csupán viccből (mert mi ilyen mókás srácok vagyunk, hiába, no) fogunk bezárni egy táborozót a *FIFA 12*-verseny alatt, megkaptuk észrevételeinket az új dizájnról, kiderült, miért nem jutott eszembe a termék támogatás, mit lehet új ötletekkel kezdeni, miért csúfol a magyar nyelv, és hogy vajon válságban van-e az RTS stílusa. Amíg pedig újabb izgalmas és érdekes leveleket írtok, addig is maradok

Maximális Tisztelettel,  
Gyu

## GÖNDÖCS RAJZOS ROVATA



göndöcs



TK  
B JÁTÉKOKRÓL

# A HÁBORÚ FOLYTATÓDIK

**A BATTLEFIELD 3 BÉTÁJÁ-  
NAK MEGJELENÉSÉT KÖ-  
VETŐEN ELÉGEDETLEN-  
KEDNI KEZDTEK A JÁTÉKOSOK.**

Patrick Bach (executive producer) erre úgy reagált, hogy az emberek összekeverik a bétát a demóval, ami annak is köszönhető, hogy mostanában a demót is sokan bétának hívják, mert jobban hangzik. A játékosok úgy tekintenek a bétára, mintha az egy olyan termék lenne, amelynek a feladata a szórakoztatás, holott inkább tesztelési célokat szolgál. Elmondta, hogy ők valóban bétát adtak ki, és a céljuk pontosan az, hogy kijavítsák az abban tapasztalt hibákat. Megtehetnék volna, hogy nem lépik meg a nyílt

tesztelés lehetőségét, de akkor sokkal könnyebben történhet meg, hogy bugos játékot dobunk piacra, ami nagyon nem lenne jó. Véleménye szerint a játékosok egy része túlreagálta a dolgokat, amire a jövőbeli megoldás, hogy nem adnak ki bétát, vagy legalábbis nem nyílt tesztelési lehetőséggel.

Más jellegű érdekesség, hogy korábban az EA elítélte a *Modern Warfare 2* híres/hírhedt reptéri megszárlós jelenetét, és kijelentették, hogy náluk ilyen nem lesz, ugyanakkor az ESRB-től tudható, hogy a *Battlefield 3*-ban rendőröket kell majd halomra löni, és láthatunk torokelvágság jeleneteket is.

Eközben a *Call of Duty* háza táján sokkal nagyobb a csend, úgy tűnik, hogy az Activision marketingesei nem nyomulnak annyira, mint az EA emberei. Azt viszont tudjuk, hogy a *Modern Warfare 3*-hoz nem érkezik Prestige Edition, mint ahogyan az előző részhez jött. A napokban jelent meg egy trailer, amely az egyjátékos mód hangulatát mutatja be, amivel azt próbálják jelezni, hogy nagyon figyelnek azokra is, akik nem csak a csapatos mulatságban szeretnék örömlüket lenni. Azt is tudni lehet, hogy most sokkal inkább dominálni fog a játékmenet testre szabhatósága, mint a karakteralakítás, ami azt jelenti, hogy a *Black Ops*ból ismert lehetőségek ezúttal





## HA TE MONDOD

**Glen Schofield – CEO, Sledgehammer Games: „Van-  
nak napok, amikor azt mondod, hogy szent sz\*r, ez  
a játék egy hatalmas szörnyeteg!”**



nem köszönnek vissza, aminek az az oka, hogy nem terjedt el széles körben, ráadásul az így elkövetett változtatások sem voltak látványosak. Mindemellett a MW3 csapatból vannak, akik már a folytatáson gondolkodnak, pedig még ez a rész sem jelent meg. Igaz, hogy nincs nagy csoda mindebben, hiszen egy jó és jól jövedelmező címet nem igazán szoktak csak úgy magára hagyni, hogy elhordják a legyek.

A Battlefield 3 színeiben dolgozó Patrick Liu elmondta, hogy az Activisionnel folytatott versengés egyre fárasztóbb, és néha mindkét kiadó azt kívánja, hogy bárcsak már megjelenne mindkét játék, és vége lenne az idegőrlő csatározásnak. A DICE minderről úgy vélekedik, hogy megpróbálja kirekeszteni a kiadó felől érkező nyomást, hiszen ők maguk is igen magasra helyezték a mércét, így tulajdonképpen saját magukat hajtják előre.

Készülődhetünk a következő generációra

# AMI BIZTOSAN LESZ NEXT-GEN KONZOLRA

Akár beismerjük, akár nem, a PlayStation 3 és az Xbox 360 már több mint öt éve a piacon van, és öt év alatt bizony sokat fejlődik a technológia. Néhány kivételtől eltekintve már ritkán beszélhetünk lenyűgöző grafikáról vagy teljesítményről (remek ellenpélda a Forza Motorsport 4, amelyről pár oldallal odébb olvashatjátok a tesztünket), és míg régen egy-egy konzolos játék grafikája mérföldekkel jobb volt, mint egy PC-sé, mostanra mondhatni fordult a kocka. Itt az ideje, hogy a Sony és a Microsoft is előálljon valami korszakalkotóval, és erre jó esély van, hiszen a pletykák szerint már több játék is készül a még be sem jelentett játégeképre. A „PlayStation 4” és „Xbox 720” (bár kétféle, hogy utóbbinak valóban ez lenne a neve) első címei közé tartozhat a Saints

Row 4, az Alan Wake 2 vagy a Beyond Good and Evil 2 is, utóbbi kettő körül talán ezért ilyen nagy a hallgatás. A Treyarch is azt nyilatkozta, hogy ők már csak egy következő generációs konzolra fognak Call of Duty-t készíteni, bár nem lennének meglepve, ha ez a Wii U vagy a PS Vita lenne. Mellettük még három xboxos fejlesztőről pletykálnak, ők pedig a Kinect Sports-os Rare, a Fable szériát is jegyző Lionhead és a Turn 10, akiknek többek között a Forza játékokat is köszönhetjük. A pletykákat erősíti, hogy négy Microsoft-dolgozó is azt írja LinkedIn-profilján, hogy az új Xbox konzolon dolgoznak. Legkésőbb jövő nyáron remélhetőleg már tényleg kapunk valami kézzelfogható is, addig csak abban bízhatunk, hogy a fejlesztők igyekeznek kihozni a jelenlegi anyagból a legtöbbet.



**OKTÓBER 5-TŐL BLU-RAY™-EN,  
DVD-N ÉS 3D BLU-RAY™-EN!  
FÉMDOBOZOS BLU-RAY™ VÁLTOZATBAN IS!**



© 2011 Screen Gems, Inc. Minden jog fenntartva. Screen Gems és a Screen Gems logo a Screen Gems, Inc. tulajdonsága. Screen Gems, Inc. és a Screen Gems logo a Screen Gems, Inc. tulajdonsága.



# Előzetes

HÍREK



## Sallangoktól mentes adok-kapok VINDICTUS

A koreai fejlesztést (Nexon/devcat) több helyen is hack and slash MMORPG-nek nevezik; ebből a hack and slash rész bizonyára stimmel. Az MMORPG is, amennyiben például a *Guild Wars* MMORPG-nek tekintjük, ugyanis a *Vindictus* is tömegesen lehet játszani, lehet csapatozni, XP-t kapni, van benne AH, lehet fejlődni, vannak tulajdonságok – tényleg RPG. Azonban az MMO-jellege már érdekes csorbát szenved és inkább ezért CORPG, mint a *Guild Wars*. Egyrészt nincs kívüllág – a questhubból a hajó egyenesen a küldetés elejére visz. Tény, idő és energiát spórolunk, de az MMORPG-k része a mázskálás is egy perzisztens világban.

A küldetésrendszer emellett igen sajátos, ugyanis egy feladat végrehajtásáért pontokat kapunk, ha teljesítettünk bizonyos szempontokat; ezek közül általában egyet lehet elvégezni egyszerre. Tegyük fel, hogy van egy küldetésünk, ahol négy szempont van: A – 20 pont, B – 25 pont, C – 25 pont, D – 30 pont. Az A azért jár, hogy teljesítettük a feladatot, azonban a questsorozatban a következő questhez alapfeltétel 90 pont megszerzése ebben a küldetésben. Magyarán még háromszor meg kell csinálnunk ugyanazt (!) a questet, hogy az alapfeltételek teljesüljenek – egy átlagos RPG-ben viszont megölni egy bosszt általában egyszer kell. Itt pedig négyszer ugyanazt a bosszt, ugyanott! Elég furcsa. Cserébe a Source motor igen jól teljesít, a játék gyönyörű, a hack and slash része élvezetes, a kombók látványosak, a sztori pedig érdekes és jól mesélik – legálábbis a béta eddigi részében nem lehetett okunk túl sok panasra. Csak könyörgöm, ne hívjuk MMORPG-nek!



## Megnyerő betekintés

# DIABLO 3

Az eset éjszaka történt – hatalmas titokban és rejtélyes körülmények között megérkeztek a *Diablo 3*-béták a szerkesztőségbe. Több napi „nem alvás” és azonnali függőség következett utánuk. Azóta pedig megy a beszélgetés azon, hogy „vajon mi a fene van ebben, hogy azonnal beszippantott?” Lássuk csak szépen, sorban...

### BEVONÓDÁS-FAKTOR

Ha most tisztán technológiai szempontokból néznénk a *Diablo 3*-at, akkor bizony a megjelenítés eléggé 20. század

végét, 21. század elejét idézi. Nem lehet a kamerát forgatni, nem lehet zoomolni, fixen, izometrikusan lehet a látványt figyelni. Ez más játékoknál biztos gondot okozna, azonban a Blizzard tudja a kamerabeállítás aranymetszésének szabályait, ennél fogva fel sem merül az emberben, hogy nem jó így a kamera. Az akció és a kihívás folyamatosan nehezedik, de egyszer sem éreztem lehetetlennek, maximum én bénáztam el valamit. Tehát a játékkészítők nem úgy találták ki, hogy ha a gamer nagyon ügyes és még mázlija is van, akkor nyer-



# FIFA 12 A CORVINBAN

Hatalmas tömeg, mintha Jancsó Miklós legújabb filmje miatt ölnék egymást az emberek... Ja, hogy azt egész forgalmazása alatt ennyien nézik meg? Akkor mégis csak lehet, hogy a *FIFA 12*-rendezvényre jöttek? Sok-sok baseballsapkás fiatalember, néhány barát – némelyik csinoska –, aranyos hostesslányok, a teremben a vászon előtt Duncan Liverpool mezben konferált, de akik a teremben voltak, azok szinte csak háromféle csapattal játszottak: Real Madrid, Barcelona, Chelsea. Nem volt ritka a Real–Real és a Barca–Barca meccs, legalább 21 Real–Barca is lezajlott, az olasz csapatok népszerűsége szinte teljesen eltűnt. Nagy taps köszöntötte azt, aki az egyiptomi válogatottat be merte vállalni, az ellenfele persze Spanyolország volt. Óránként mentek a sorsolások nagy izgalmak közepette; akik *FIFA 12*-t nyertek egy kivétellel mind Xbox 360-as kópiát kértek – úgy látszik, Xbox 360-ország lettünk. Délután öt-kor a fődíj kisorsolása után tömött sorokban vonultunk haza. Szép volt, jó volt, reméljük, jövőre más csapatokat is látunk majd, mert a Real, Barca, Chelsea hármából hónapokra előre elegendő lett...

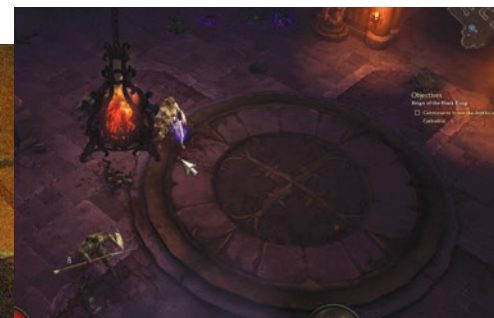


Debrecen felett az ég...

## LHDC AZ X-PLANE-BEN

Az LHSimulations csapata újabb magyar reptérrel örvendeztette meg az *X-Plane* játékosait, mégpedig ezúttal a debrecenivel. A cívisváros reptérének ICAO-kódja LHDC, frekvenciája 1259, ez főleg azoknak fontos, akik az új kiegészítő kínálta lehetőséget kihasználva szeretnék virtuálisan használni a légtérrel. A csapatnak nem ez az első alkotása, amely magyar repterekkel kapcsolatos, hiszen Sármellék, Pécs–

Pogány és Győr–Pér is az ő nevükhöz fűződik. Ezenkívül a [www.lhsimulator.hu](http://www.lhsimulator.hu)-ról egyéb kiegészítőket is le tudtok tölteni *FSX*-hez és *Flight Simulator 2004*-hez is, akár repülőgépekről, akár feladatokról legyen szó. A debreceni reptér a honlapon található többi tartalommal együtt színvonalas és részletesen kidolgozott tartalmat jelent, amelyet bátran ajánlunk mindenkinek, aki az alföldi város mellett kíván fel- és leszállni. De tessék odafigyelni a vitorlázótevékenységre, mert az elsőbbség mindig az övék!



## AUKCIÓ IGAZI PÉNZÉRT

Nem lehet tudni, milyen hatással lesz a játékra, illetve milyen kínai szürke/feketegazdaság jön majd létre a hatására, de a *Diablo III*-ban valós pénzért működő aukciós ház (is) lesz. A játékosok vagy játékbeli, vagy valós pénzért kínálhatnak tárgyakat, de csak olyanokat, amelyeket kalandjaik során találtak – a Blizzard nem tesz majd aukciórarity tárgyakat „csak úgy”. Természetesen a Blizzard felszámolókövetői díjat mind a játékbeli, mind a valós pénznél (amely mértéke egyelőre még nincs eldöntve, mennyi lesz), ésszerűen az esetleges csalásokat emiatt a *Diablo III* csakonline lesz játszható. Azoknak, akik nehezen viselik, hogy egyjáték folyamatosan online tartózkodik el lehet kezdeni siránkozni máris.



het, hanem ez a játék mindenkinek szól (ennyien is fogják megvenni). A kasztozat tökéletesen kitalálták, jól egyensúlyozottnak látszanak, a zenét a *WoW* komponistája írta, így nem rossz. A statikus és a véletlenszerű elemek úgy változtatják egymást a dungeonokban, hogy azt észre sem lehet venni. A továbbfejlesztett küldetésrendszer, a skillek és minden egyéb jótékonyan tett hozzá a *Diablo 3* sikeréhez. A játék végtelenül egyszerű, nagyon szép, villámgyorsan elsajátítható, tökéletesen le-tisztult, verhetetlen hangulatú, abba-hagyhatatlan, motíváló és a sztoriban

kézen fogva vezet egyre csak tovább és tovább – végre több skill mappellhető be és vannak még egyéb fejlesztések is. Persze gondok, bajok még vannak, a karakter néha beakad, a könyvespolcokat sokszor elég nehézkesen lehet elérni, viszont gondolom, ezeket ügyis javítani fogják. Ennél többet csak azért nehéz mondani, mert a béta igen alacsony szinten ért véget, így sok összefüggésre (skillfa állítgatási lehetőségei, rúnakövek és balansz, rengeteg fegyver, helyszínek) nem derült fény. Egy biztos: a *Diablo 3* nem forradalom, „csak” mes-termű. De az nagyon!



# Előzetes

DOTA 2

Ezért vannak a jó barátok

# DotA 2

Egészen az augusztus végén megrendezett kölni Gamescomig kellett várunk arra, hogy a Valve végre a nagyközönség elé tárja, mégis hogyan képzelte a *DotA 2*-t. A jogokra még tavaly csapott le a vállalat, azt követően, hogy IceFrog, a *DotA: All Stars* gazdája látogatást tett a Valve-nál, és még aznap állást is ajánlottak neki. A dizájnér ötlete volt, hogy hivatalos folytatást készítsenek a mod alapján, ami végül a Source motor tuningolt változatára (jobb bevilágítás, szövetanimáció) épülve jelenik meg 2012 folyamán úgy, hogy a *DotA* száznál is több karakterét vonultatja fel. A Steamworks rendszerét külön a játék miatt vértetik fel olyan funkciókkal, mint például a kezdők támogatása és

felkészítése veteránok által (képernyőt oszthatnak meg velük, bizonyos célokat jelölhetnek ki útmutatásul stb.). A klasszikus játékmenet alapjai érintetlenek maradnak, tehát továbbra is egyetlen térképen zajlik a megmérettetés a csapatok között. A természetközeli Radiat frakció és a darkerabb Dire nép esik majd egymásnak. A ötfős csapatok a térkép átteles oldaláról indulnak, és igyekeznek eljutni a másik fél erődítményéig. A két erődöt összekötő útvonal mentén tornyok sorakoznak, valamint rendszeres időközönként MI-vezérelte, ágyútölteléknek való egységek, ún. creeppek indulnak meg hullámokban az ellenség felé.

Miközben a hősök lassan elérik a maximális 25-ös szintet, folyamatosan gyűlik a játékbeli pénznemként használatos arany a számlájukon. Még gyorsabban gyarapszik a vagyon, ha derekasan irtják az ellent, és romba döntik az általuk birtokolt építményeket. A csapatból mindenki részesül a zsákmányból, de a legnagyobb arányban az a játékos, aki az utolsó, gyilkos csapást beviszi. Létezik azonban egy megoldás, amivel ha nem is fordítjuk meg azonnal a vesztesnek tűnő csata menetét, annyiban keresztülhúzzhatjuk az ellenfél számítását, hogy mielőtt végezze az adott egységünkkel vagy épületünkkel, magunk nyírjuk ki, illetve semmisítjük meg azt, nehogy megkapja az értük járó aranyat.

” A WARCRAFT 3 RAJONGÓI MODBÓL KINŐTT DOTA EREDETI CÍME DEFENSE OF THE ANCIENTS VOLT, DE LÁSSUK BE, MURISAN HANGZANA, HA MEGKÉRDEZNÉNK A HAVEROKAT, HOGY ÁTJÖNNEK-E DEFENSE OF THE ANCIENTSEZNI





## Ingyenes RvR Warhammer módra WARHAMMER: WRATH OF HEROES

Miután az EA úgy döntött, hogy a Mythic csapatát beolvasztja a jóval sikeresebben és gördülékenyebben működő BioWare-be, nagy csönd volt, hisz nem történt új bejelentés, csak a *Warhammer Online*-nal maszatoltak egy kicsit. Egészen a GamesComig ez volt a helyzet, ahol bejelentették a *Wrath of Heroes* nevezetű, kizárólag a PvP-re fókuszáló, ingyenesen játszható warhammeres játékot. Gyakorlatilag nem csinált más az immáron BioWare Mythic néven futó banda, csupán fogta az RvR (realm versus realm) feature-t, és kiemelte az amúgy igen szürkének mondható *Warhammer Online*-ból. Persze azért némi változtatást kellett eszközölniük, mivel itt nincs külön nyitott világ, küldetések teljesítése, vagy bármilyen egyéb MMO-s elem, csupán 24/7 scenario, ahogy a *WHO*-s srá-

cok nevezik. Minden esetben három hatfős csapat harcol egymás ellen, ahol a különböző területeken más-más feladatokat kell teljesíteniük, mint például objektumok elfoglalása vagy megvédése. Harc közben XP-t kapunk, fejlődünk, a képességeink erősödnek, vagyis a szokásos RPG-elemek teljes mértékben megtalálhatók. Hőst harc közben is válthatunk egy-egy esetleges halálunk után, így ha a csapat gyógyítót igényel, még nincs kárba veszve semmi. A harc egyébként rendkívül dinamikus, néha már talán túl gyorsnak is mondható, de ez volt a szép a *WHO*-ban is, hatalmas és gyors csapatok, gigantikus varázslatokkal, óriási kardokkal. Az egyelőre zárt béta-fázisban lévő játék hamarosan debütál, így bárki ingyen játszhat vele, aki elfet, orkot vagy éppen embert kíván virtuálisan eliminálni.

## Kinectes sárkányeregetés PROJECT DRACO

Az idei Tokyo Game Show egyik nagy közönségkedvence a *Panzer Dragoon* által ihletett *Project Draco* volt. A játék egyébként olyannyira hasonlít a klasszikus sárkányos lövőrdére, hogy akár pofátlan nyúlással is vádolhatnánk a fejlesztőket, ha nem találnánk közöttük Futatsugi Yukiót, a *Panzer Dragoon* atyját, és még néhány tagot az eredeti csapatból.

A *Project Draco* egy úgynevezett on-rails shooter, ami azt jelenti, hogy a játékost lényegében rövid pórázon tartva vezetik végig egy meghatározott útvonalon, sikert pedig úgy arathat, ha megfelelően időzítve hajt végre valamilyen elkerülő manővert, illetve támadást a sárkányával. Az irányítást kizárólag a Kinect mozgásérzékelő szenzorára támaszkodva oldották meg a fejlesztők, vagyis ha például jobbra vagy balra dőlünk, akkor a sárkányunk is ugyanígy tesz majd a tévé képernyőjén. Amennyiben viszont hirtelen oldalra lépünk, ak-

kor a sárkány kényelmes siklás helyett villámgyorsan kipördül, és elkerüli a felé tartó lövedéket. A kijelölni kívánt célpontot jobb kezünkkel legyezve foghatjuk be, majd egy csuklóból induló lökettel útjára is bocsáthatjuk hátsunk pusztító leheletét.

A játék folyamán több, eltérő támadási formával rendelkező sárkány háttára pattanhatunk, és attól függően, hogy mivel etetjük őket, az alap lehelet mellé még két további eszközt kapunk arra, hogy a magasból zaklassuk a jónépet. Mindent egybevetve hasonlóan működik, mint a *Child of Eden*, de a show-n látottak alapján jobb irányítással, kevésbé drogmármoros, de annál izgalmasabb körítéssel, minimális RPG-elemekkel, végül, de nem utolsósorban pedig jóval kedvezőbb áron érkezik. Igaz, cserébe dobozos formában nem lesz elérhető, csak XBLA-ról tölthetjük le 2012 folyamán.



### KASZTOLÁS

Az előre definiált, választható hősök teljes mértékben a *Warhammer Online*-ban látható kasztokon alapulnak, így aki azokat ismeri, nem fog meglepetésben részesülni.





# Előzetes

SYNDICATE



» Ebből hatalmas zakó lesz



» Fogarasi Árpi sírva fakadna



## A fogyasztói társadalom csúcsa

# SYNDICATE

**H**OSSZABB IDEJE CSIRIPEL-TEK MÁR ARRÓL A VEREBEK, hogy a Starbreeze műhelyében Project RedLime kódnéven formálódó alkotás a Bullfrog 1993-as klasszikusának, a *Syndicate*-nek lesz az újragondolása. A pletyka megalapozottnak bizonyult, hiszen előbb „véletlenül” kiszivárgott néhány kép és információmorzsa, majd a rákövetkező napon megtörtént a hivatalos bejelentés is, ami kisebb vihart kavart a különféle fórumokon. Nem árt tisztában lenni ugyanis azzal, hogy az eredeti *Syndicate* egy izometrikus nézetű taktikai akciójáték volt, amiben négy kiborggal teljesítettünk változatos célú (elleneséges ügynökök likvidálása, szövetségesek kiszabadítása, civilek beszervezése stb.) küldetéseket annak érdekében, hogy az általunk vezetett mamutvállalat a világ legnagyobbjává nőhessen. A rendelkezésre álló korlátozott mennyiségű erőforrásból kutatásra és fejlesztésre költhetünk, miközben anyagi fedezetet a megszerzett területek által fizetett adó biztosított.

Ezzel szemben a Starbreeze játéka FPS lesz, tehát ezúttal nem mi rángatjuk dróton kibernetikus implantátumokkal felturbózott ügynökeinket, hanem mi magunk is egyike leszünk a cég gyilkológépeinek. A ránk osztott szerep a Eurocorp első számú ügynökét, Miles Kilót takarja, akinek hosszú bőrkabát-



## INFO

Kiadó: **Electronic Arts**  
Fejlesztő: **Starbreeze Studios**  
Platformok: **PC, Xbox 360, PlayStation 3**  
Megjelenés: **2012. február**  
**Röviden** A nem túl távoli jövőbe helyezett cyberpunk FPS, amiben egy megavállalat ügynökeként teszünk meg mindent a piaci részesedés növelése érdekében.  
**PEGI 18**

ját magunkra öltve merülhetünk el a vállalati kémkedés, és a szó szerint agresszív üzleti műnöverek világában.

### SZÉP ÚJ VILÁG

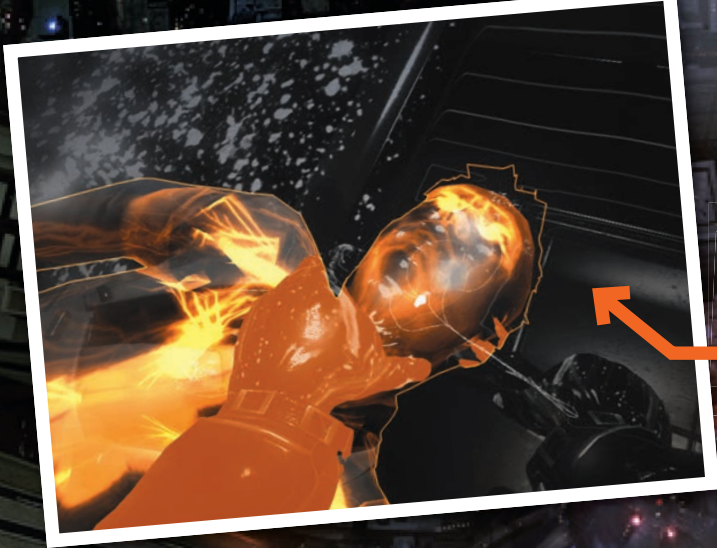
2069-re a nemzetállamok kormányai helyett társadalmi szabályozó erőként ún. szindikátusok, kontinenseket uraló gigavállalatok válnak mindennaposá, amelyek szó szerint háborút vívnak egymással a fogyasztókért. A civil lakosság túlnyomó többsége rendelkezik egy beépített chippel, amelyen keresztül a szindikátusok befolyásolhatják a szokásaikat. Ez az ára annak, hogy munkát és megélhetést kapnak, megfelelő egészségügyi ellátásban és oktatásban részesülhetnek, otthonuk pedig egy biztonságos, tiszta és végtelenül steril világban található. Ilyen például La Ballena lebegő városa valahol Ázsia felett, ahol szinte mindent holografikus kijelzők borítanak, karbantartó és takarító drónok röpködnek a levegőben, áttetsző képernyők juttatják el az emberekhez az üzenetet: fogyassz, fogyassz, fogyassz!

### BEHATOLÁS

A *Syndicate* egy közönséges FPS lenne sci-fi és cyberpunk körítéssel, ha nem lenne jelen a DART 6 chip, egy implantátum hősünk agyában, amelyen keresztül kapcsolatba tud lépni a szinte teljesen digitalizált környezettel. Úgy képzeljük el, mint a mai okostelefonokkal megteremtett ki-

terjesztett valóságot, csak itt a szerkezet a fejünkben van, nem a kezünkben. A DART 6 révén Kilo terminálokhoz férhet hozzá, zárt ajtók tárnak szélesre előtte, sőt még a chip „szemén” keresztül is rácsodálkozhat a világra. Ilyenkor nem csupán a falakon lát át, hanem az érzékelés drasztikus javulása a reakcióideje csökkenését vonja magával, így olybá tűnhet, mintha minden lelassulna körülötte. A képességet tápláló adrenalint sikeres behatolásokkal, valamint ellenfeleink likvidálásával tölthetjük vissza. Ennél is szórakoztatóbbnak ígérkezik, hogy az emberekbe ültetett chipet is képes meghackelni, ami igen érdekes dolgokat eredményezhet, példának okáért rávehetjük az illetőt, hogy fordítsa saját maga ellen a fegyverét. Ha pedig szerencsénk van, akkor egy magánál hordott gránát segítségével kívánja a lemmingetek utánozni. Hasonlóképp „rábeszélhetjük”, hogy álljon inkább a mi oldalunkra, ahol nem fenyegeti holmi 20 százalékos bérlevonás, meg egyéb huncutságok. Kevésbé látványos, de végszükség esetén jól jöhet, hogy behatolhatunk az ellenség fegyvereibe, hogy aztán egy gombnyomással az arcukba robbantsuk azt, miáltal néhány másodpercre kiütjük őket. A harc közbeni hackelést számtalan szituációban lesz majd módunk bevetni, például a felénk hajított gránátokat deaktiválhatjuk, majd visszakiülthetjük a feladónak. A komolyabb ellenfeleknél pedig előbb a páncélzatuk rendszerébe





## FEJBEN DÖL EL

A játék bizonyos pontjain lehetőségünk nyílik ellenséges ügynökök chipjeit eltávolítani, hogy azokat felhasználva a sajátunk képességeit továbbfejlesztessük.



## HA TE MONDOD

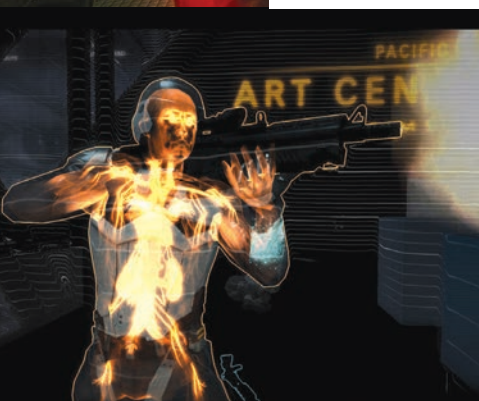
**Leo Soskin, Electronic Arts, global brand manager:  
„A Deus Ex: Human Revolution jobb szerepjáték,  
viszont a Syndicate jobb FPS”**



» Hátulról jön, mint a fodrász!



» Jégsugár, jégsugár!



kell behatolnunk ahhoz, hogy hozzáférhetővé váljanak a sebezhető pontok. A behatolási támadásokat bizonyos időközönként (ez képességenként eltérő) vehetjük majd be, tehát az időzítésre is figyelniük kell, ha életben akarunk maradni a rendkívül agresszívnek tervezett MI-vel szemben.

### ARZENÁL

Természetesen az öldökléshez nem árt megfelelő fegyverzenél sem, amit egy az egyben a klasszikus *Syndicate*-ből sikerült áttemelni. Tehát Miles pisztolytól kezdve géppisztolyon át lángszóróig és gépágyúig bármit magával cipelhet, hogy aztán jól odasózzon annak, akinek a Eurocorp CEO-ja szerint kell. A nehézfegyverzet ellenére a *Syndicate* harcai nemcsak brutálisak, hanem mozgalmasak is. Miles már-már olyan fürgén manőverezik a tereptárgyakat kihasználva, mint Faith tette azt a *Mirror's Edge*-ben, ennek megfelelően ütvészváltásban megállja a helyét; nem egy ügynök fogorvosának szerzünk majd munkát a játék során. A visszatérő fegyverek között üdvözölhetjük a Gauss gunt is, amivel elég egyszer befogni a célpontot, onnantól fordíthatjuk a fegyver csövét bármelyik irányba, a lövedékek az eredeti célt fogják keresni.

Az ellenséges szindikátusok csapatait nem csupán az általuk viselt egyenruha különbözteti meg egymástól, hanem az eltérő fegyverzet és harcstílus is. A legveszedelmesebbek a hozzánk hasonló ügynökök lesznek, akiket legyőzésüket követően megszabadíthatunk a fejükben lapuló tudástól, mivel saját chipünk képességeinek fejlesztéséhez az övéket leszünk kénytelenek felhasználni.

No de mi a helyzet azokkal az ellenfelekkel, akik nem hordanak chipet a fejükben? Ugyebár nem lep meg téged, kedves olvasó, hogy nem mindenkinek tetszik az a szép új világ, amit a szindikátusok kínálnak. A világ több pontját érintő kaland során lehetőségünk lesz majd New York mai területén a kirekesztett polgárokkal is találkozni, akik valóságos hajtóvadászatot szerveznek minden egyes ügynök felbukkanásakor. Házilag barkácsolt fegyvereik meglepően hatékonyak, a DART 6 chiphez kapcsolódó trükkjeinket pedig nem tudjuk bevetni ellenük.

### RÉGEN MINDEN JOBB VOLT?

A Starbreeze fejlesztői igyekeznek híek maradni a forrásanyaghoz, legalábbis ez szűrődött le számomra a nyilatkozataikból. Az egyszemélyes kampány több kuldetését is az 1993-as eredetiből vették

át, a fegyverzenéről pedig már ejtettem néhány szót. Még az ügynökök négyese is visszatér, bár nem a kampány keretében, hanem az attól teljesen független kooperatív módban, amelynek térképeit az eredeti pályák alapján készíti el. Ebben a játékmódban a kampányban megtalálható behatolási támadásokkal is élhetünk, amit kiegészít még a csapattársak gyógyításának és feltámasztásának lehetősége.

Mindezek ellenére ugyanaz a jelenség látszik megismétlődni, ami az új *XCOM* bemutatkozásakor: akik túl fiatalok ahhoz, hogy ismerjék az eredetit, érdeklődve várják a játékot, míg az öreg motorosok szentségtörést kiáltanak, és különben is régen minden jobb volt.

Jómagam azonban úgy vélem, korai lenne még ítéletet mondani a játék felett, hiszen az a néhány hónap, ami még hátravan a megjelenésig, hamarabb elmúlik, mint szeretnénk, s akkor majd elválljuk, hogy a játék vajon önmagában is megáll-e a lábán, valamint méltó-e arra, hogy a *Syndicate* címet viselje.

Chavalier

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/syndicate](http://gamestar.hu/jatek/syndicate)



**Előzetes**  
LOLLIPOP CHAINSAW

Zombiszeletelő szőke csöcsi

# LOLLIPOP CHAINSAW

Mint ahogyan korábban már hírt adtunk róla, a Grasshopper Manufacture egy olyan játékot készít, amely Suda51 zavart tudatának terméke, ez pedig szemernyi kétséget sem hagyhat bennünk azt illetően, hogy teljes elmebetegségről van szó. A mostanában divatos zombitrend megnehezítheti a játék sorsát, mert már olyan sok szoftver van, amelyben az élőhalottaké a főszerep, hogy kezd unalmas lenni. Ami miatt ezen alkotás mégis érdeklődésre tarthat számot, az egyrészt annak köszönhető, hogy egyáltalán nem kapcsolódik korábbi Suda51-címekhez, egyes elemeiben mégis hasonlóságot mutat velük. A Juliette nevű pomponlány nem azért megy iskolába, hogy letörölje a táblát, hanem azért, hogy miszlikbe aprítsa a támadó zombihordát. Ebben legnagyobb segítségére egy nem túl diszkrét eszköz, a láncfűrész lesz a segítségé-



Kell ez nekünk?

# COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Amikor felröppentek a hírek a készülő *Counter Strike* folytatásról, többeknek felcsillant a szemük, azt gondolván, hogy emmá' biza a második rész, de sajnos tévedtek. Ezt a felvetést ugyanis a Valve igyekezett gyorsan cáfolni és olyasmiket mondtak, hogy olyan lesz, mint a *Source*, csak éppen más, és bele lesz gyúrva egy kis 1.6 is. Ez pont elég volt ahhoz, hogy a gyanakvóbbak vagy a túlzottan reménykedők hirtelen úgy érezzék, mintha elvették volna a macijukat. Erre már csak hab volt a tortán, amikor a Valve elkezdte nyilvánosságra hozni a fejlesztéseket, mint amilyen például a vásárlási rendszer változtatása, ez ugyanis jelenleg azt sejteti, hogy immáron a *Counter Strike* is a casual játékosokat célozza. Egészen pesszimista szemmel a legnagyobb aggodalomra az

**GO, GO, GO!**

A *Counter Strike* első béta-verziója 1999. június 19-én került a játékosok kezébe a *Half-Life* modifikációjaként. Ezt követően a játék végigsöpört a világon, a népszerűsége pedig akkora lett, hogy komoly, pénzdíjas versenyeket rendeztek a szereplésével. Ekkoriban indultak útjukra a headshot, noob, láma stb. kifejezések.







re, amellyel meg tudja akadályozni, hogy az élőholtak megkóstolhassák a hamvas pipihusit. Ez eddig még mindig nem hasra esős újdonság, amiben mégis újat próbál hozni a játék, az az, hogy nem az a lényeg, hogy minél hamarabb véres cafatokba aprítsuk a támadókat, sokkal inkább fontos az elegáns technika, amellyel mindezt véghezvisszük. Minél több zombit küldünk ismét a másvilágra, annál több pontot kapunk, de nem lenne Suda51-játék, ha nem lennének benne extrém zombik, mint például a punk rock figura, amely mindenfé-

le obszcén trágárságot kiabál a mikrofonba, kedvenc leánykánkat sértegetve. Erdemes említést tenni a boss fightokról is, amelyek szintén elmaradhatatlan elemei voltak a korábbi játékoknak is, ahol epikus csatákban bizonyíthatjuk majd a rátermettségünket. Érdekeség, hogy ha az alanyainkat kettéhasítjuk, vagy levágjuk a fejüket a nyakukról, akkor nem vér fog fröccsenni mindenfelé (vagy legalábbis nem csak az), hanem a megüresedett helyen szívárvány, és sok-sok szívecske szökik a magasba.



adhat okot, hogy még a Valve is beismerte, hogy a versenyképesség nem feltétlenül élvez prioritást, ami a negatív hangulatú keselyűk agyában úgy csapódott le, hogy ezzel elismerték, hogy nem lesz egy nagy durranás. Időközben napvilágra került egy videó is, ami szintén nem sokat lendített a kialakult helyzeten, és a rajongó közönség szinte frame-enként omlott egy szinttel lejjebb, kritizálva mindent, amit csak lehet. Viszont láttunk már csodát a játéktörténelemben, nem is olyan régen például a más kategóriában induló, de példaként megfelelő *Driver: San Francisco* esetében, amelynek a demója finoman szólva nem adott okot bizakodásra, ugyanakkor a teljes játék mégis élvezetesen sikeredett. Leginkább akkor lehetünk a *Counter Strike: Global Offensive*-vel kap-

csolatban érzelmi biztonságban, ha úgy tekintünk rá, mint egy combos kiegészítőre. Remélhetőleg az árképzés is ehhez fog igazodni, de az is megtörténhet, hogy mindenkinek kellemes meglepetés ér, és a Valve mégis valami igazán tutit tesz le az asztalra. Azon nem lepődünk meg, hogy az októberre ígért bétának jelenleg se híre, se hamva, hiszen a csúszások nem állnak távol a játékipartól, még akkor sem, ha adott esetben egy bétáról van szó. A *Counter Strike* sikerét egyébiránt mi sem példázza jobban, hogy még a mai napig rengeteg rajongója van, és sokan osztják nap mint nap a fejlődéseket, illetve szereznek maguknak késes frageket. Aki felkészül a legrosszabbra, az nem fog csalódni, ez egyébként az élet más területein is be szokott válni.







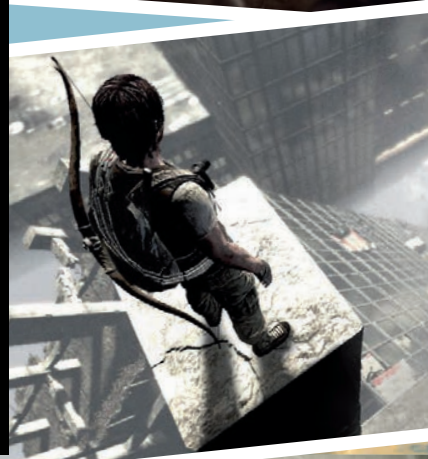
## A PC-nek befellegzett I AM ALIVE

Valószínűleg sosem tudjuk meg, hogy a párizsi Darkworks miért hátrált ki a projekt mögül, pedig a tapasztalatuk a túlélő horrorjátékok terén nem jött volna rosszul egy olyan játéknál, ami túlélő ugyan, de nem horror. Az *I Am Alive* bejelentésekor, 2008-ban a Darkworks igazán grandiózus elképzeléssel rukkolt elő: játékosként a földrengés sújtotta Chicago romjai között kellett volna életben tartanunk egy Adam Collins névre hallgató fiatal srácot, aki a barátját keresi a gyakran ellenséges, egy korty víz miatt ölni is képes túlélők között. Mindeközben természetesen a 10,3-as erősségű rengés hatásaira (instabil épületszerkezetek, kisebb-nagyobb utórengések stb.) is figyelniünk kellett volna. 2009-ben azonban közös megegyezéssel, egyéb elfoglaltságokra hivatkozva a Darkworks vette a kalapját és távozott, a helyét pedig az Ubisoft Shanghai igyekezett legjobb tudása szerint betölteni. A kínaiak ennek megfelelően fogták az eredeti koncepciót, és annak számos elemét különösebb hezitálás nélkül kukába hajították. Chicago már a múlté, ahogy a közönséges,

ám pusztító földrengés is, a főszereplő pedig inkább tűnik tapasztalt veteránnak a megújult külseje alapján, mint átlagos középosztálybeli irodai munkásnak. Barátnője helyett a feleségét és a kislányát keresi Haveton városában, egy évvel az úgynevezett Esemény után.

Hősünknek posztapokaliptikus környezetben kell majd a romok között turkálnia, miközben mérgező hamu borítja az utcákat, az életben maradtak pedig egymás torkának esnek. Mindennapos a gyilkosság, a fosztogatás és a nemi erőszak, ám több alkalommal is lehetőségünk lesz beavatkozni a verekedésekbe egy bozótvágó kés, illetve egy pisztoly társaságában. Felszerelést és utánpótlást a legeldugottabb helyeken találunk, ezért rengeteg mászásra érdemes felkészülnünk.

Mindezenáltal a legnagyobb horderejű változtatás azt takarja, hogy az *I Am Alive* többé nem AAA-kategóriás dobozos címként szerepel az Ubisoft téli megjelenései között, hanem letölthető címként XBLA-ra, valamint PSN-re. PC-re pedig nem érkezik, punktum.





## APAAA, HAZAVIHETEM?

...fogalmazódik meg sokunkban, ha ilyen aranyos kishölgyekkel találkozunk. Természetesen a cosplay szülőföldjéről, Japánból sem hiányozhattak az életre keltett animefigurák, akiknek természetesen nem volt hatalmas, csodálkozó tekintetük, de azért jelentősen feldobták a rendezvény hangulatát.

# A Távol-Kelet legjava TOKYO GAME SHOW 2011

Minden évben nyugatról keletre haladva tartják meg a játékvilág három legnagyobb rendezvényét. Már túl vagyunk a Los Angeles-i Electronic Entertainment Expón és a kölni Gamescomon, elérkeztünk a japán játékipar jeles rendezvényére, a Tokyo Game Show-ra. Sajnos a japán játégyártás egyre inkább hanyatlik, aminek a márciusi események sem tettek jót, de még mindig rengeteg ígéretes címre számíthatunk a szigetország fejlesztőitől. Bár számos játék nem jut ki Ázsiából, szerencsére a legjavába mi is belekóstolhatunk. Utóbbiak közé tartozik a Level-5 játékegyesítő és a Studio Ghibli animációs csapat együttműködéséből létrejött *Ni no Kuni*, amit 2012 elejére várhatunk (ahogy a *SoulCalibur 5*-öt és a *Tekken 3D Prime Edition*-t), a február 2-án megjelenő *Final Fantasy XIII-2* (Japánban december 15. USA-ban január 31.) vagy a PS2-n már sikert aratott *Final Fantasy X* PlayStation 3-ra és PlayStation Vitára készülő remake-je. Két új Kinectes játékkal is megismerkedhettünk a *Project Draco* és a *Grasshopper Manufacture*

műhelyében készülő *Diabolical Pitch* személyében. A Sony bejelentette a PlayStation Vita japán megjelenési dátumát (december 17.) és a kezdéskor elérhető játékok imponáns listáját, valamint a tabletekre megjelenő PlayStation Suite-et. A Nintendo nem ismertetett új játékokat, ehelyett a jelenleg fejlesztés alatt álló *Kirby*, *Mario* és *Zelda* részekből adtak ki kedvcsinálót, illetve bemutatták a 3DS-hez való 3DS slidepadet, ami egy extra analóg kar, és a Capcom pultjánál tekinthettük meg, kipróbálni viszont nem volt mivel. A nyomtatott sajtó egyik hiányossága, hogy nem tudjuk csatolni a bemutatott trailereket, pedig többek között a Ninja Theory műhelyében készülő új *Devil May Cry*, valamint a Capcom-féle *Street Fighter X Tekken* is kapott egyet-egyét. Megtudhattuk, hogy a *Sonic Generations*-ben ugyan sok karakterrel futhatunk össze, az egyetlen játszható szereplő csak és kizárólag Sonic lesz. Nem volt tehát izgalmat nélkülöző az idei Tokyo Game Show sem, de reméljük, jövőre még több érdekességgel készülnek.

” NEM VOLT TEHÁT IZGALMAKAT NÉLKÜLÖZŐ AZ IDEI TOKYO GAME SHOW SEM, DE REMÉLJÜK, JÖVŐRE MÉG TÖBB ÉRDEKES-SÉGGEL KÉSZÜLNEK





**Előzetes**  
A GAME OF THRONES RPG

## AZ EA PERELI AZ EA-T!

Az általunk is ismert EA berágott a fitnesscuccokat gyártó Energy Armorra, akik a cég szerint lenyúlták a régóta ismert EA logót. A játékos EA-nek azonban még az is fáj, hogy a fitness EA is atlétákkal reklámozhatja a termékeit, ami azért nettó baromság, mert ismerve az Energy Armor profilját, ez nem lehet annyira meglepő. A játékos EA mindemellett követeli a logójának használatából eredő teljes profitot, azaz az Energy Armor teljes nyereségét. Zsír!



Intrikáljunk!

# A GAME OF THRONES RPG

Vitathatatlanul az év egyik legjobban sikerült sorozata lett az HBO produkciójában idehaza is bemutatott Trónok Harca. A George R. R. Martin Tűz és jég dala című regényfolyamának első kötetéből készült tévésorozat bemutatása után néhány hónappal már el is készült a Westeros birodalmában játszódó történet játékos adaptációja egy stratégia formájában a Cyanide montreali stúdiójában. A könyv szerzője által is támogatott projekt azonban nem több szárnypróbál-

gatásnál, az igazán nagy durranás a cég Nanterre-i központjában apránként alakot öltő *A Game of Thrones* szerepjáték. A szoftver története az első kötetével párhuzamosan játszódik, vagyis csak szemtanúi lehetünk a sorsfordító eseményeknek, nem befolyásolhatjuk azok kimenetelét. Ez furcsa is lenne az irányítható karakterek ismeretében, hiszen egyikükkel sem találkozhattunk a könyv lapjait forgatva, vagy a sorozat epizódjait nézve. A két szereplő révén két különféle szem-

szögből ismerjük meg a történetet, miközben hol egyiküket, hol másikat irányítva merülünk el a politikai mesterkedések ingoványában, és utazzuk be a Hét Királyságot a birodalmat óvó Faltól a Stark család székhelyéül szolgáló Deresen át egészen Királyvárig. Egyik hősrünk, Alester Sarwyck a vörös papok közé tartozik, aki 15 éves száműzetés után tért vissza a királyságba. A másik szereplő nevét még nem hozták nyilvánosságra, de annyit már tudunk róla, hogy a Falon teljesíti

életfogytiglanig tartó szolgálatát az Éjjeli Őrség tagjai között. Yves Bordeleau, a Cyanide feje úgy véli, hogy legkorábban jövő év vége felé készülhet el PC-re, Xbox 360-ra és PS3-ra a játék, amelynek a harcrendszerét a *KotOR* és a *Mass Effect*, történetmesélési módját a *Planescape: Torment* ihlette. Még az HBO-val is megegyeztek, hogy felhasználják a sorozatban látott díszleteket, illetve a fontosabb szereplők orgánumát és fizimiskáját.

## Békésen a magasba TAKE ON HELICOPTERS

A Bohemia Interactive szimulációi nagyon jók, de most nem a háborús játékok kedvelőit, hanem egy másik szubkultúra képviselőit szeretnék megfogni. Eddigi munkásságukat ismerve már láthattuk, hogy mind látványilag, mind fizikailag remek játékokat képesek készíteni, úgyhogy nem aggódunk túlzottan. Jelenlegi projektjükben a polgári repülést célozzák meg, annak is a forgószárnyas változatát, családi vállalkozás körítésével. Ami azonban inkább érdekelheti a repülést, illetve a helikopterek kedvelőit, az az október végi megjelenés, ugyanis egészen pontosan 27-én vehetjük kezünkbe a játékot, és pörgethetjük fel a hajtóműveket, illetve a rotorlapátokat.

A Bohemia mindenféle szépet és jót ígér, tízéves múltjára hivatkozva a játékfejlesztésben, és hajlamosak is lehetünk hinni nekik, hiszen már az *ArmA 2*-ben is bizonyítottak a légijárművek terén. A játékban egyébként három különböző kategóriával szállhatunk fel, könnyű, közepes és nehéz helikopterekkel, amelyek különböző feladatokat tudnak majd ellátni. Akár a parti őrség színeiben is repkedhetünk, vagy VIP-utasokat szállíthatunk luxuskörülmények között, de egészen nehéz súlyokat is cipelhetünk a Vrana Corp ígáslovával. Akik előrendelik, vagy már előrendelték a *Take On Helicopters*-t, azok másfél hete repkedhetnek a bétával.



# 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, árcsökkentés, 9990 helyett 6990 Ft

6 990 Ft



## Shift 2 Unleashed

árcsökkentés, 9990 helyett 7990 Ft

7 990 Ft



## Sims Medieval Limited Edition

árcsökkentés, 9990 helyett 7990 Ft

7 990 Ft



## Sims Medieval kiegészítő: Pirates & Nobles

8 990 Ft



## Crysis 2

árcsökkentés, 9990 helyett 6990 Ft

6 990 Ft



## Dragon Age II Bioware Signature Edition

árcsökkentés, 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](http://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](mailto:web@cdgalaxis.hu)



**Előzetes**  
MAX PAYNE 3

Gyógyszer a zsebben, jöhet a fájdalom...

# MAX PAYNE 3

**A MIKOR 2001 NYARÁN MEGJELENT A MAX PAYNE,** a külső nézetes akciójátékok műfajának története új szakaszba lépett, mondhatni felnőtté vált. A tragikus sorsú főhős komor históriáját filmművészeti igényességgel mutatta be a finn Remedy, játékosok komplett generációját gazdagítva egy tartalmas és katartikus élménnyel. Ahogy Charles Bronson neve egybeforrta a bosszú fogalmával a '70-es, '80-es évek VHS-filmjeiben, úgy lett Max Payne a bosszú fekete hírnöke valamilyen játékos számára a XXI. század elején. A szenvedés intenzív, ritkán tapasztalt erejű érzékeltetésére virtuóz módon használta a műfaj nyújtotta technikai lehetőségeket, olyan megoldásokat alkalmazva, mint a családunk elvesztéséről szóló interaktív rémálom. A *Max Payne* igazán bátor alkotás volt és hatása a videojáték-iparra legalább akkorának bizonyult, mint az egér gombját hevesen nyomogató játékosok mentális egészségére. Már-már hihetetlennek tűnik, hogy Sam

Lake (eredeti nevén Sami Jarvi), aki az egész brand kiagyalója volt 12 éve, azért kénszerűlt maga alakítani a főhőst annak idején, mert a produkció büdzséjéből egyszerűen nem telt igazi színészekre. A siker aztán mindent megváltoztatott. A Rockstar (amely egyébként már az első részen is dolgozott, több platformra elkészítve a játék portjait) befolyása tovább nőtt, miután a *Take Two* megvette a játék jogait. A kiváló alapötlethez és dizájnhoz tehát immár szakmai tapasztalat is párosult, annál nagyobb meglepetésként ért mindenkit, hogy a díjszüret és az általános kritikai siker után a második epizód a vártnál kisebb eladásokkal párosult. A csalódást keltő eredmény a *Take Two* 2004-es üzleti eredményeire is alaposan rányomta a bélyegét, és talán ez volt az oka, hogy közel 10 esztendő kellett várni egy folytatás elkészítésére.

## ÖREGFIÚ

Van abban valami bájos, amikor az ember két hivatalos leírásban három ada-



## INFO

Kiadó: EA  
Fejlesztő: Ubisoft  
Platformok:  
PC, Xbox 360, PS3  
Röviden A *Max Payne* játékfolyam legújabb epizódja. Külső nézetes TPS, amely ezúttal nemcsak New Yorkban, hanem a braziliai Sao Paolóban is játszódik.  
**MEGJELENÉS** 2012. március



tot olvas azzal kapcsolatban, hogy akkor most hány év is telt el a játék második és harmadik részének története között. Maradjunk inkább annyiban, hogy nyolcnál több, de tizenháromnál kevesebb esztendőre öregedett Max. Hősünk a traumatikus élmények után testmozgásban és borotvában egyaránt hiányt szenved, a rendőrség állományát elhagyva tehát pocakos, szőrös fickóként éli a szabadúszó security-sek számkivetett életét. Privát megbízásokat teljesít, amelyek egyike New Yorkból Sao Paulóba, Brazíliába hívja őt egy Rodrigo Branco nevű gazdag pasas családjának biztosítására. Az ingatlanmágnás mellett óvnia kell annak két testvérét is (a politikai ambíciókra törő Viktort és a könnyed éjszakai életet élő playboyt, Marcellót), továbbá kirakatfeleségét, Fabianát és annak húgát, Giovannát. Kár, hogy Brazíliában mindenki portugálul beszél, kivéve gyógyszerfüggő hősünket, Payne-t, aki legfeljebb angolul képes megszólalni, de azt meg nem szereti. A Rockstar állítólag egyáltalán nem fogja feliratozni a portugál karattyolást, ennek eredményeként ugyanannyira fogjuk érteni a szövegeket, mint a főhősünk. A helyzet persze nem ennyire vésses, trikós xrendőrünk szert tesz néhány helyi spanra a sztori folyamán, akik szívesen vállalják az alkalmi tolmács

szerepét – hogy mennyire megbízhatóan teszik, az más kérdés. Az új felállás kapcsán tehát máris felmerül az első kérdés: az eddig családja megbosszulásáért és saját becsületéért küzdő, elkeseredett hős mitől lesz hiteles egy számára teljesen idegen környezetben, ahol nem-hogy a védenecit nem ismeri, de még a nyelvet sem? Már a játékról nyilvánosságra került első infómorzsák után nagy volt a felzúdulás a savanyú képző noire-cowboy megváltozott imázsa miatt, de a Rockstar szellemiségéből kiindulva egyáltalán nincs okunk aggodalomra. Ígéreteik szerint az összetett jellemrajzokat a kiadó produkciótól elvárható szintű, kreatívan megírt és nemritkán igen tartalmas párbeszédék színezik majd ki. Jó hír, hogy visszatér James McCaffrey, aki az uraság eredeti hangját is kölcsönözte, az arca mellett ezúttal a mozgását is adva az általunk irányított figurának.

### NEM HOMOKOZÓ

A tájékozottabbak számára nem titok, hogy a Rockstar elég szorosan fogja a gyeplőt még azon fejlesztőcsapatok esetén is, akik egyébként nem tartoznak közvetlenül a kiadóbirodalomhoz (az *L.A. Noire* fejlesztésekor a Rockstar producerei állítólag egyenesen a Team Bondi grafikusainak és programozóinak adtak utasí-

tásokat, az ausztrál fejlesztőcsapat menedzsmentjét megkerülve). Ennek egyik oka (és következménye) a minőségbiztosítás, a másik pedig a kiadó játékaiknak konformizálása, vagyis az a törekvés, hogy bizonyos szempontból minden játékot egységes arculatúra formáljanak. Azoknak, akik az utóbbi eshetőségtől tartanak, üzenem, hogy aggodalomra semmi ok: a *Max Payne 3* nem egy sandbox játék lesz, és nem is tesz lépéseket ebbe az irányba. Tipikusan egy játékosra írt, egyszerű végigvitelre optimalizált produkció lesz, de ami a legfontosabb illeti: erős sztorival, bullet time-mal fog rendelkezni, illetve lesznek benne képregényes átvezetők is. Hogy honnan tudjuk? A Rockstar elkezdte a játék exkluzív sajtóbemutatóit, amelynek segítségével a szerencsés újságírók testközelből is meggyőződhetnek a fél év múlva megjelenő harmadik rész nagyszerűségéről.

### INFOBOX

A 2003-as játék üzleti sikertelensége és a 2008-as *Max Payne* film kritikai bukása miatt sokan megkérdőjelezték egy újabb játék életképességét. A kiadó kijelentette, hogy a film meggyőződések szerint egyáltalán nem lesz hatással a játék népszerűségére és eladásaira.

### EZ MAX PAYNE

Egy évtizednyi fájdalom ül a főhős arcán, amikor New York-i lakásában kortyolgatja a whiskey-s üveg tartalmát, szomorú emlékeket mosva ki a játéktörténelem egyik legborúsabb elméjéből. A téli éjszakát aztán egy kiáltás veri fel, a

» Ez egyike azon trükköknek, amiket a lövészyegyletben tanítanak egymásnak az eminens diákok



### MIBEN VAGYUNK ELŐRÉBB?

A *Max Payne* második részében három fontos dolog hiányzott a most készülő játékhoz képest. Egyrészt nem volt olyan fedezékrendszer, ami lehetővé tette volna, hogy a karakter megfelelően használja a terepviszonyokat. Másodszor nem volt a mostanihoz mérhető fizikai modell (bár a korához képest e tekintetben a *Max Payne* is előremutató volt), harmadrészt a tűzharcokból hiányzott az a fajta tudatosság, ami a mostaniban már megvan.

### MAX PAYNE 3-TŰZHARC

A harmadik rész karakteres eleme, hogy a tűzharcok tervezetebbek a korábbiaknál. Az MI bizonyos mértékig előre programozott, a párbeszédék és a szereplők viselkedése is az adott kontextusnak megfelelő. Ettől a szituációk annyival hitelesebbek és élvezhetőbbek lesznek, hogy a fejlesztők szerint egyértelműen megérte rájuk fordítani azt az elképesztően sok energiát. Ezek a szkriptelt események ráadásul kiegészülnek azzal a – cikkben bővebben tárgyalt – motorral, amely lehetőséget teremt a tűzpárbaj során keletkezett sérülések dinamikusan ábrázolására. Az összkép ennek köszönhetően nagyon filmszerű, mégis interaktív élményt ad.

» Max új nanoruhájában tökéletesen beleolvad a környezetébe. Itt épp brazil hajléktalannak álcázta magát



# Előzetes

## MAX PAYNE 3

nevét ordítja valaki furcsa akcentussal, néhány pillanat múlva pedig már golyók röpködnek a jellegzetes fekete bőrka-bát árnyékában. Döbbenetes hanghatások közepette szállnak a lövedékek, törnek a vázák, reppennek fel a könyvek és polcok darabjai, miközben a hős fedezék-ről fedezékre haladva küzd magát előre, a túlélés felé. Aztán az idő szinte megáll, a könnyező harcos a sarok mögül ki-lépve, lassított felvételen pusztítja to-vább ellenségeit, lélegzetelállító látvány közepette lyukasztva ki mellkast, homlo-kot. A szkeptikusok megnyugodhatnak: ez tényleg *Max Payne*.

### EUFÓRIA

A NaturalMotion által kifejlesztett Euphoria motor már nem először szerepel Rockstar játékban. A kiadó saját fejlesztésű engine-jébe, a RAGE-be ágyazva lát-hattuk már a *GTA IV*-ben és a *Red Dead Redemption*-ben is. Bár az említett alkotásokban ez a megoldás már kitűnően le-vizsgázott, egy Max Payne-típusú, külső nézetes akciójáték számára még több le-hetőséget tartogat. A szűkebb terek mi-att fontosabb, hogy a főhős jobban alkal-mazkodjon a tereptárgyakhoz, a kanapé-hoz, asztalhoz, szekrényhez vagy akár a tévéhez. Ha egy kanyon tetejéről tüzel-nek ránk, legfeljebb két-három fedezék

közül választhatunk, míg egy nyolceme-letes házban számtalan tárgyat használ-hatunk barikádnak. Márpedig fedezék-re szükségünk lesz, hiszen a *Max Payne 3* harcrendszerének ez jelenti az egyik leg-fontosabb elemét. Ahogy az akciójátékok jelenlegi trendje diktálja, a sarkok mögül kibukva, az autók mögött gubbasztva és a kuka fölül kilesve lövöldözünk majd az ellenfélre, ami a játék eddigi részeiből hi-ányzott. A fanyalgókat a magam részé-ről egyáltalán nem értem, hiszen ettől nem szükségszerűen lesz kommerszebb a lövöldözés, élethűbb viszont igen. Az Euphoria-val megspékelt RAGE motornak hála pedig a figurák dinamikusán és hi-telesen fognak alkalmazkodni bármihez, ami éppen az útjukba kerül, akár egy te-hetséges magyar politikus. Max úgy ve-szi fel a megfelelő pozíciót, úgy dől a támlának, úgy ugrik a sarokba, mintha tökéletesen tisztában lenne a környe-ze-tével, és a harc hevében nemcsak a cél-zásra figyel, hanem arra is, hogy ne sé-rüljön meg ezen szökellések közepette. Szó szerint vigyáz a fejére, először a há-tát dönti a falnak, a földön fekvő pozíció pedig már nem az a kissé fals testhely-zet, ami a legutóbb volt. Nem mindegy természetesen, miféle matériát használunk a golyózápor feltartóztatására, te-kintve, hogy a szivacs köztudottan ke-

vésbé hatékony erre a célra, mint egy Dyneema rostos SPECTRA sisak. A te-rep ugyanis rongálódik, a nem megfelelő-en kiválasztott búvóhely könnyen járhat egy gyomorba fúródó 7.62-es FMJ-vel. Csak óvatosan!

### LEGJOBB EVÖR?

Aki játszott az előző részekkel, jól tud-ja, hogy a harcokban kiemelkedő szere-pe van az idő lelassításának, sőt a John Woo-féle akciófilmekből merítve lényegében ez a széria tette népszerűvé a megoldást a játékvilágban. Max ezen tu-lajdonságát nem valamiféle természet-feletti szuperképesség, különleges se-bészi beavatkozás vagy fekete mágia okozta (ellentétben a filmadaptációban látott sztorival), a fickó szimplán a bosz-zúvágy megborította elmeállapot mi-att képes így látni a világot. A fent em-lített programozási megoldásnak hála ez a lassítás trükk is magával ragadó vi-zuális élményt jelent majd. A golyókat a programkód nem egy speciális effektus-ként kezeli, amelynek csak a lehetséges hatásait kell kiszámolni, hanem ugyan-olyan fizikai tárgyként, mint a szekrényt, a konzervkaját vagy az óvszeres dobozt. A célpontokat képező mo-delleket így a találat he-lyén becsapódó tárgy ha-



» Szigorú tekintet 1.0



» Hiába kiáltozott az ellenőr, hogy ez a busz már nem szállít utasokat, Tibi nem tágitott a megállóból. Hát megkapta



» Háztetőről oldalirányba rókázni? BME-s vagy?





» Izzadás, emberszag, pisztolytáska

tásának megfelelően fogja mozgatni, kicsit úgy, mint a *FIFA 12*-ben alkalmazott ütközésmoделl esetében láthattuk. Tehát adott egy előre programozott animáció (például a futás), amelynek a folyamatát a pisztolyunkból kiröppenő golyó alakítja dinamikusan, rendkívül élethűre. A készítőik pedig még adják is alá a lovat azzal, hogy a bullet time során a löszert és az áldozatot a lehető legizgalmasabb szögéből mutatják meg, például magát az ólommagot követve, hátsó nézetből (ilyen egyébként az előző részben is volt). A tűzpárbajok tehát szinte páratlanul szépek, a kameramozgás a mai kor divatjának megfelelően kézi felvételekre

hajaz, remeg, rázkódik, mintha egy haverunk rohanna utánunk, hogy mielőbb feltehesse a YouTube-ra. Kicsit olyan, mint amilyenek a *Kane & Lynch* akcióit szerette volna az IO Interactive, csak hát ugye... ez most a Rockstar.

### RÉGI SZÉP IDŐK

Mivel úgyis sokan sírnak a visszatöltődő életerő paradoxona miatt, a márkahűség jegyében a fejlesztő egy huszár-vágással áthidalta ezt a problémát is: a *Max Payne 3*-ban ugyanis visszatér a jó öreg painkiller. Ha találat ér minket, csak elharapunk egy ultraerős, vényköteles fájdalomcsillapítót, és már mehet is tovább a mulatozás. Ez egyébként a pályák szerkesztését és a nehézség egyensúlyozását is megkönnyíti valamelyest a készítőik számára. Ami az arzenált illeti, sugárvetőről, neutronágyúról, de még csak légvédelmi lövegekről se álmodjunk, a fegyverzetünk nagyjából a dél-amerikai bandaháborúkban elvárható minőséget hozza. Legfeljebb három gyilkolásra alkalmas eszköz lehet nálunk, de maximum kétféle típus. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy pisztoly méretű, egy kézben is tartható lőfegyvert (például automata pisztolyt vagy Uzit) viselhetünk dup-

## MIBE KEVERED-TÜNK?!

Brazíliai bandákkal is összemérjük az erőnket, első alkalommal akkor, amikor Rodrigo feleségét elrabolják és csak váltásdíj ellenében hajlandók elengedni. Ekkor a Commando Sombre nevű utcai banda kerül az utunkba, de rögtön a helyszínen megjelenik egy másik vérszomjas csapat is, csak hogy ne tudjuk, éppen kire kell löni. A frakciókról teljesen hallgat a kiadó, csupán annyi bizonyos, hogy a brazil rendőrség különleges alakulata is lényeges szereplője lesz a történetnek.





### ” AGGODALOMRA SEMMI OK: A MAX PAYNE 3 NEM EGY ŠANDBOX JÁTÉK LESZ, ÉS NEM IS TESZ LÉPÉSEKET EBBE AZ IRÁNYBA

### VEZESSÜNK ÁT STÍLUSOSANI!

Az első két rész emblematikus jelenetei voltak az egyes pályák-, valamint a történet bizonyos szakaszai között megjelenő átvezető képregények. A fejlesztők állítólag komoly időt és energiát öltek annak kitalálásába, hogy miként tudnák ezt a pompás esztétikai elemet áttemelni az új epizódba úgy, hogy közben többet is adjanak a játékosnak. Rob Nelson művészeti vezető szerint egyfajta mozgó szöveggöngyvet akarnak létrehozni, és a munka még most is tart, tehát egyelőre még ők sem tudják pontosan, miként festenek majd ezek a képsorok.

lán, de ezek mellett csak egy nagyobb méretű karabély lehet nálunk. Sőt, a fegyverünk menedzsmentjét teljesen realisztikus módon és végtelenül egyszerűen oldják meg. Ha ugyanis például két pisztollyal lövünk, de elveszünk egy shotgunt, Max először elpakolja a stukkereket a pisztolytáskákba és a kezébe veszi a kétkezes puskát. Ha megint előkapjuk a két gyorstüzelőt, a puskát a földre veti, hiszen nem tudja hova tenni az adott pillanatban. Igen ám, de ha csak az egyik pisztoly kerül elő, akkor a főszereplő nem hajítja el a shotgunt, hanem tartja a kezében, hátha később szükség lesz rá.

#### PISZTOLYTÁSKA

Ahogy a demonstrációból kiderült, James McCaffrey továbbra is kitűnő szinkronhangja és nem kevésbé pompás arca Maxnek, és a teljesítménye a technikai lehetőségeknek hála közelebb hozza a karaktert, mint korábban bármikor. A történet egyes szakaszait a jellegzetes átvezető kötik össze: a hős rajzolt figurája ezúttal nem képregénykockákban

#### INFOBOX

Bár eredetileg a Rockstar Vancouver csapata gyártotta volna a produkciót, végül kontinenseken átívelő koprodukció lett belőle. A fejlesztésben részt vett a New England-i, torontói és londoni alakulat is, a New York-i központ koordinálása mellett.

mondja el a cselekményt, hanem a játékmotorral készült montázsok alá úszik be a jól ismert narráció. A fejlesztők „agresszív történetvezetéssel” kísérleteznek, úgy ugrálnak az időben előre-hátra, ahogy korábbi játékaikban erre még nem volt példa. Sokatmondó, hogy a Rockstar legendásan jó sztori- és szövegírói kínosan ügyelnek a spoilermentességre, tehát csakis foszlányokat mutattak meg a cselekményből, de még ezek kapcsán is hangsúlyozzák, hogy nem követik a majdani játék kronológiai sorrendjét. Tehát jelenleg még azt sem lehet tudni pontosan, hogy Payne a történet melyik szakaszában lesz kopasz kocsmatöltelék, miért borotválja le a haját és ki miatt akar egyáltalán bosszút állni.

#### FÖLDÖN, VÍZEN, LEVEGŐBEN

A pályák zártak lesznek, de a terep tekintetében törekedni fognak a változatosságra. Ez nemcsak annyit jelent, hogy a világ két, egy-

mástól tők különböző nagyvárosának utcáin fogunk harcolni, hanem azt is, hogy nyilvános parkokon, focistadionon, irodákon, szelrelőműhelyeken át csatázunk, autóbuszok fedélzetén, nappaliban és lépcsőházban. Többen az *Uncharted* játéktechnikai megoldásához hasonlították azt, ahogy a *Max Payne 3* igyekszik majd a lövöldözéseket változatossá, dinamikussá és izgalmassá tenni, ami valljuk be, nem kimondottan sértő. Sőt, a Rockstar nem kisebb ambícióval indult neki a fejlesztésnek, mint hogy ez lesz – idézem – „a legfilmszerűbb és legkifinomultabb lövöldözős játék, ami valaha készült”. Ennek részeként láthatunk filmszerű betéteket, amelyeket néhol mi, néhol a gép irányít, még mozgalmassabbá téve ezzel az amúgy sem unalmas akciót, valamint átkötte az egyes helyszíneket anélkül, hogy a cselekményt meg kellene állítani. Láttuk már ezt működni, még ha nem is *Max Payne*-ben, úgyhogy bízhatunk a legjobbakban. A fejlesztők előszeretettel ismételtetik, hogy a játékot ugyanaz a motor mozgatja, mint amelyik a *Red Dead*

» A BKV leselejtezett gépparkja. Ja nem, ezek még járnak



Redemption és a GTA IV alatt is futott, de mivel ezúttal sokkal kisebb teret fogunk bejárni, ezért rengeteget tudnak spórolni az erőforrásokon. Vagyis az a terület, amelyen az események zajlanak, sokkal részletesebb lehet annál, amit a fent említett játékok produkálni tudtak. A pályák egyáltalán nem keltek azt az érzést, hogy egy játékhoz készítették őket. Nem valamiféle terepszaltalt vagy forgatóshoz berendezett filmstúdiót látunk, hanem élő, mozgó környezetet, amely élethűbb lesz, mint Liberty City vagy Armadillo.

### BEKERÍTŐ HADMŰVELET

Van még egy dolog, amiben semmiképpen nem érdekes a játékot a Rockstar nagy sandboxaihoz hasonlítani, ez pedig az ellenség viselkedése. Mi tagadás, a kihívást eddig nem a gengszterek szellemi kvalitásai jelentették. Ha Niko Bellic vagy akár John Marston kalandjaiból indulunk ki, akkor össznépi lövöldözésre kellene számítanunk, de most egészen másról lesz szó. A New York-i és Sao Paoló-i bandák bekerítene, kreatívan használják a terep adottságait, fedezékről fedezékre nyomulva előre. Ráadásul igen keménykötésű arcok ők, a harcokban minden erőnkre, taktikai érzékünkre és per-

sze valamennyi fájdalomcsillapítónkra szükség lesz a túléléshez.

### KANE + LYNCH + NEO = MAX PAYNE

Nem tudom elhessegetni a gondolatot, hogy a Rockstar egy gyatrán sikerült Kane & Lynch folytatásban bizakodva ötlötte ki ezt a Max Payne karaktert abból a megfontolásból, hogy ezzel egy piaci rést használhat ki. Nonkonform hőseik persze eddig is voltak, de velük a lineáris TPS világában még nem ütöttek, elmentették a sandboxszal, ami mindig is a saját terepük volt. A kérdés tehát az: segít-e az a jól ismert név a Rockstarnak abban, hogy gyökeret eresszen a videojátékoknak ezen a területén is? Hogy teljesen őszinte legyek, nem állítanám teljes bizonyossággal, hogy a Max Payne 3 jó lesz, ha az eddigi információkat nem egészítené ki az a tény, hogy a Rockstar saját műhelyében készül. De ott készül.

Duncan

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/max-payne-3](http://gamestar.hu/jatek/max-payne-3)



» Pókember-perspektíva



» Erre mondják, hogy „a folyosón még erős volt”

» Ezek a brazilok soha nem voltak különösebben rugalmasak







Minden, amit tudni akartál Desmondról, Eziőről és Altairről

# ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

**PONT EGY ÉVE SZIVÁRGOTT KI A HÍR, HOGY UBISOFTÉK 2011-BEN IS MEGÖRVENDEZTETNEK MINKET KÖZÉPKORI MERÉNYLŐS SZOROZATUK LEGÚJABB DARABJÁVAL.**

A játékosvilág dramatic chipmunkként meredt a monitorára a hír hallatán, hiszen három év alatt már ez a harmadik *Assassin's Creed*... Láttunk már játékokat, filmet és könyvet is belehalni abba, hogy a részeik túl hamar követték egymást, így a fejlesztőknek nem volt elég idejük a tőlük elvárható maximalizmussal dolgozni. A játék kreatív producerének, Alexandre Amanciónak megnyugtató szavaiba kellett kapaszkodnunk: „hűek maradtunk az eddig megjelent részek hangulatához és izgalmas újításokkal tettük még élvezhetőbbé a folytatást. Biztos vagyok benne, hogy mindenkinek tetszeni fog a játék.” A szerencsés keveseknek (így nekünk is), akiknek egy PS3 pihen a nagymama fényképe mellett, már lehetőségük volt kipróbálni a játék demóját a PlayStation Networkön, ám még így is sok kérdéssel a fejünkben érkezünk meg Londonba. Mi az a hookblade? Mik azok az assassin-főhadiszállások? Milyen újítások vannak a többjátékos módban? Kicsoda Eric Cartman apja?

## SPOILER ALERT!

Egy éve, a *Brotherhood* végén Eziót megbosszulni való családtag nélkül hagytuk, Desmond pedig kómába esett, és visszatették a társai az Animusba. A *Revelations* 8 évvel később veszi fel a történet fonalát, az épp Konstantinápolyba tartó, öszülő halán-

tékú Ezióval, aki jobb dolga nem lévén elődje, Altair titkaira próbál fényt deríteni. A játék érdekessége – és számomra az egyik legszimpatikusabb része – az, hogy a cselekmény három szálon fut, és ezt a három főszereplő karakterén keresztül mutatják be. Desmond, akit csak az Animus tart életben, megpróbál kikeveredni a kómából; Ezio, aki a templomosokkal küzd Konstantinápoly utcáin, az elődje által elrejtett csodafegyvert kutatja; és persze ott van Altair, akin keresztül újraélhetjük a múlt eseményeit. Összefoglalva egy kicsit „inceptionös” a helyzet: Desmond játszza Eziót, aki játssza Altairt. (Ejha!)

„Az *Assassin's Creed* sorozatban mindig is nagyon fontos volt a narratív rész. Az *ACR*-ben megválaszoljuk a *Brotherhood* és az *AC2* végén függőben maradt kérdéseket” – jelentette ki Darby McDevitt, a sorozat írója. Első pillantásra a játék nem okozott nagy meglepetést: ahogy az előző részekben, itt is egy gyönyörűen kidolgozott világban találjuk magunkat – Konstantinápoly pedig elég hálás helyszín, mondhatjuk, hogy ez volt a kor New Yorkja, rengeteg kultúra találkozási pontja. A várost kerületekre osztották, és mindegyiknek más formát, zenét és hangulatot adtak a dizájnerek, érzékeltetve a város sokszínűségét. Ám azt mondják, a külső nem minden. Éppen ezért a tervezők egy könyven követhető, de mégis komplex történetet kerekítettek a játéknak, amittől öt óra folyamatos játék után is véreres szemmel (ha kész az ebéd, ha nem) végigtold a küldetést, csak azért, hogy tudd, mi lesz a vége. Jó volt lát-

## INFO

Kiadó: **Ubisoft**  
Fejlesztő: **Ubisoft Montreal**  
Platformok: **PC, PS3, Xbox 360**  
**Röviden** Továbbra sem „a” harmadik rész, hanem az *Assassin's Creed II*-ben megismert Ezio mini-trilógiájának lezárása. Nincs több ürügy az *Assassin's Creed III* halogatására!  
**PEGI 18**

» Azt hiszed győztél, de láttam a bugyidat!



## KÖNNYEBB FEGYVERVÁLTÁS

Az irányítást megkönnyítendő a tervezők még egy külön gombot szenteltek a fegyverváltásnak. A bombák és mérgezett nyilak között való eligazodás így sem egyszerű, de mind a két kerék teljesen testre szabható.

### HA TE MONDOD

**Alexandre Amancio, creative director, Ubisoft Montreal:** „Ha valaki végre úgy igazán eltalálja az egyjátékos mód és a multi integrációját, már azon fogunk csodálkozni, hogy hogyan létezhetek eddig enélkül a játékok.”

ni, hogy a készítők ennél a résznél is figyeltek rá, hogy a történetet ne rágják hosszú monológokkal a szánkba, hanem hagyják, hogy a játékos maga tapasztaljon meg mindent a miszsiók során. A montreali iroda vezetője egy korábbi interjúban közölte, hogy „nehéz munka volt egy open world típusú programban úgy elmondani egy történetet, hogy közben nem korlátozzuk a játékos szabadságát, de számunkra fontos volt, hogy ez a jelleg benne maradjon a játékban”.

### RENGETEG VÁLTOZÁS ÉS JUSZUF

A küldetések kicsit változtattak a karakterfejlődés mechanikáján is. A „segítsünk a bajba jutott kislánynak”-szerű mellékfeladatok mellé megérkeztek az úgynevezett Assassin Denekhez kapcsolódó questek is. Ezeknél a miszióknál nincs más dolgunk, mint a város különböző pontjain elszórt főhadiszállásokat elfoglalni, majd egy esetleges támadás esetén megvédeni azokat. A támadások alatt nemcsak harcolni tudunk, hanem mi mondjuk meg azt is, hogy a többi assasin hol foglaljon állást, emellett barikádokat építhetünk, és bombákat szórhatunk a támadó templomosokra. Ahogy fejlődünk a játékban, az ilyen főhadiszállások élére vezetőket nevezhetünk ki, hogy ha túl messze lennénk az adott helytől, vagy éppen túl jó móka az ártatlan törökök késelgetése, akkor az MI lerendezi a harcot helyettünk. A megszokott 10 szint helyett most már 15-ig fejleszgethetjük hősünket; minden szint új kihívásokkal és új megszerzhető fegyverekkel kecsegtet majd.

A kikötőben már vár ránk a helyi überassasin, Juszuf, aki amellett, hogy körbevezet a város-

ban és ad egy kis gyorstalpalót a helyi szokásokból, odaadja nekünk a játék első újtását: a hookblade-et. Ez az okos kis szerkezet egy láncon lógó kampó, ami az ígéretnek szerint nemcsak az ide-oda ugrálást gyorsítja fel (30 százalékkal), hanem a harcot is látványosabbá teszi. Hamar hozzá lehet szokni a használatához: átcsúszhatunk egyik házról a másikra, és dobálhatjuk az ellent kedvünkre. Az előző játékokból jól ismert eagle visiont felváltja az eagle sense, amelynek segítségével sokkal részletesebb információkat kaphatunk a megfigyelt emberekről. Az előtűnik sétálgató örök útját megismerve csapdákat állíthatunk nekik, vagy elcsalhatjuk őket, távol a társaitól. Az amúgy sem szegényes fegyverzenénk kiegészül még házi készítésű bombákkal is, amelyekhez mi gyűjthetjük össze az alapanyagokat, így tetszés szerint állíthatjuk össze az egyes szerkezeteket. Több mint 300 lehetséges variációból válogathatunk.

„Szeretnénk a lehető legnagyobb szabadságot adni a játékosoknak, hogy mindenki a saját játékstílusának megfelelően tudjon harcolni” – jelentette ki Falko Poiker, a küldetések kidolgozója. Darby McDervittel beszélgettünk a bemutató előtt, aki elmesélte, hogy az E3 után egy aggódó apuka levélben kereste meg, hogy „miért tanítják meg a gyereket bombákat gyártani?”. Megnyugtátnék mindenkit, csak egy okosan kidolgozott, csinálnád magad-jellegű, ártatlan virtuális bombaszakkörrel van szó, semmi egyébről.

### MULTIMÓKA

A *Brotherhood*ban nagy sikerrel debütált multiplayer mód sok extrával kiegészítve je-

## IZGALMAS ÚJÍTÁS

A játék egyik legizgalmasabb újítása, a hookblade nem csak a látványos öldöklésnél jön jól, hanem a menekülést is megkönnyíti. A készítőik azt ígérik, hogy ezzel a remek célszerszámmal 25-30 százalékkal gyorsabban közlekedhetünk majd a városban.

len lesz az új játékban is. A Ubisoft jobban figyelt a rajongók különböző fórumokon posztolt kéréseire, ezért a *Revelations*ben testre szabható karakterek, új játékmódok, más karakterek és látványos gyilkosságok utáni bejártások várhatók. Az ellenfelek profilján láthatjuk, hogy milyen stílusban játszik, és ez alapján a stratégiánkat a gyengeségeikre is építhetjük. A multiplayer ugyanazt a „templomosok betörnek az Animusba”-vonalat követi, mint elődje, de kiegészül még új helyszínekkel is, köztük a világ egyik legszebb szigetével, Rodosszal.

A hírek szerint az *Assassin's Creed Revelations* lezárja a történet Ezióval foglalkozó részét, de kérdésünkre, hogy ezzel vajon véget ér-e a Ubisoft legsikeresebb játéksorozata, csak egy elnéző mosoly volt a válasz. A remény él. Az biztos, hogy még hallunk a sorozatról, már megjelentek képregények, könyvek és rajzfilmek is, és könnyen lehet, hogy valamelyik filmes cég is megerősöskölja a sorozatot, ahogy azt a *Prince of Persiával* tették.

Már csak párat kell aludni, az *Assassin's Creed Revelations* kiadásának a dátumát előrehozták novemberre.

daev

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/assassins-creed-revelations](http://gamestar.hu/jatek/assassins-creed-revelations)



# TESZT

A legújabb... í

Ami marad,  
az a harag

# RAGE

**B**ÁR AZ ID SOFTWARE NEVÉTŐL ELVÁLASZTHATATLAN A 3D-S FPS FOGALMA, EDDIGI JÁTÉKAIK MEGLEHETŐSEN... KÉTDIMENZIÓSOK VOLTAK. Én leszek az utolsó, aki ezt felrója neki,

de az tény, hogy legutóbb (úristen, hét évvel ezelőtt), a *Doom 3* megjelenésekor már kezdtek a játékipar kínos nagybácsiává válni. Persze-persze, ők a legendás id Software, de hát túllépett az idő rajtuk, mint az indiánokon, a márványfarmeron vagy Britney Spearsen, szegények. Természetesen akik ilyeneket mondtak, azok úgy nagy általánosságban ún. köcsögök, de John Carmack és mindig vidám pajtásai kicsit mellre szívták a dolgot. A *Rage* ezért aztán teljesen más, mint a *Doom* vagy a *Quake*, ez az első pillanattól kezdve látszik rajta. Itt aztán tényleg mindent beleadtak, és szentül megfogadták: túllépnek a megszokott kliséken, és ezúttal sokrétű, komplex játéklélményt nyújtanak. Van is itt minden, a magától értetődő gyalogos lövöldözős részekén kívül autós harc, történet (hát de na!), számos karakter, akikkel interakcióba léphetünk (és ez az „interakció” most nem csupán a fejük lerobbantását, netán testük egyéb részeinek vérpürésítését, avagy a helyes terminust alkalmazva „meggibbsztését” jelenti), majdnem szabadon bejárható világ, egy rakás minijáték, gyűjtögetni való tárgyak tömkelege, különféle legyártható kütyük, megvásárolható fejlesztések... Az összhatás meggyőző: aki ezek után is azt mondja, hogy az id Software fölött eljárt az idő, az egyrészt csak rosszindulatú, másrészt úgynevezett... de azt hiszem, fentebb már megneveztük a szákszót. És hogy mindezek dacára az FPS-részek sikerteltek a legjobban? Szerintem egyikünk sincs különösebben meglepve.

## A FŐHŐS (NEM) TE VAGYI

Az újjátások persze mind ismerős elemek (kicsit mintha Peter Molyneux-t kérték volna meg szépen, hogy segítsen feldobni a klasszikus FPS-formulát), de ettől még egyedi marad a *Rage*. Ami igazán érdekes, hogy a sokféleség szépen belesimul a játékmenetbe, és a játékos csak azon kapja magát, hogy az aktuális küldetés helyett elsősorban ezzel-azzal, közben pedig remekül telik az idő. Mert itt bizony küldetések vannak, néha több is, és szépen lassan világos lesz az is, hogy mi folyik itt. Nagyon érdekes ötlet volt az id Software részéről, hogy a játékost (szándékosan nem írom azt, hogy „főhőst”) ugyan különleges képességekkel ruházza fel – a történetből ugyanis kiderül, hogy néhány harctéri sebesüléstől miért nem halunk meg és miért elegendő akár az is, ha néhány másodperc fedezékben lapítunk, megvárva, amíg elszilik szemünk elől a vérvörös köd –, de nem tette a sztori főszereplőjévé. Előttünk is megvolt a világ (amíg mi az igazak álmát aludtuk hibernációban), ha netán odavesznénk, jönne más – nem mi vagyunk ám a világ megmentői. Ettől kicsit súlytalannak tűnhet a játék, de más szempontból épp ez teszi izgalmassá: mi csak belecöppentünk az eseményekbe, és kíváncsian figyeljük, mi sül ki ebből az egészből. Közben pedig megpróbálunk nem meghalni.

## ELÜTNI AZ IDŐT, ELÜTNI A MUTÁNSZT

Márpedig meghalni itt nem nehéz. A játék három városa (na jó, két városa és egy tanyája) védelmet ad, de az ottaniak szíves-örömmel fognak rendszeresen kizavarni minket a va-



## INFO

Kiadó Bethesda  
Fejlesztő id Software  
Platformok

PC, Xbox 360, PS3  
Röviden

Posztapokaliptikus  
környezetben játszódó  
FPS, gyalogos és  
járműves harccal,  
meghíntve némi szerepjátékos beütéssel.  
PEGI 18



# ” VAN SZÁMOS KARAKTER, AKIKKEL INTERAKCIÓBA LÉPHETÜNK – ÉS EZ AZ „INTERAKCIÓ” MOST NEM CSUPÁN A FEJÜNK LÉROBBANTÁSÁT, NETÁN TESTÜNK EGYÉB RÉSZEINEK VÉRPÜRESÍTÉSÉT JELENTI

donba, ahol banditák és mutánsok garázdálkodnak. A küldetések helyszínei közti távolságokat előbb egy kis hokifutóval, majd egyre menőbb és jobban felszerelt autókkal szelhetjük át, tehát vezetni bőven lesz lehetőség, de autójuk a gonoszoknak is van, úgyhogy a harcot akkor sem ússzuk meg. Első látásra akár még sandbox játéknak is tűnhetne a *Rage*, pedig nem az, viszont remekül megteremti hozzá az illúziót. Nagyjából ez a helyzet a szerepjátékelemekkel is. A *Rage* korántsem RPG, viszont ügyesen emel be néhány olyan elemet, ami szerepjátékokban mindig is remekül működött. Karakterünk ugyan a klasszikus értelemben nem fejlődik, de néhány nagyon alapvető fejlesztést

vásárolhatunk pénzen (ez leginkább csak plusz páncélt jelent), sőt a történet egy adott pontján még „kasztot” is választhatunk – amelynek azért nincs olyan egetverő jelentősége, csak annyit számít, hogy olcsóbban vásárolhatunk a boltokban, netán hatékonyabban működnek a különféle összehekkelt masináink –, szóval csak afféle egyszeri, passzív bónuszt kapunk. Fontos azonban a mérnöki képességünk: vehetünk és találhatunk új és új tervrajzokat, amelyek alapján (ha birtokunkban van a kellő mennyiségű alapanyag) a legkülönbélebb cuccokat rakhatjuk össze, kötszertől kezdve az EMP-gránáton át a hű csatlósként ellenfeleinkre ronító robotpókiig. Alapanyagokat vásárol-



## TOTALCAR

Érdekes módon a belengetett szerepjáték-elemek az autók esetében figyelhetők meg a legkézenfekvőbb módon: különféle helyszínekhez kötődő versenyeken indulhatunk, ahol a helyezésünktől függően kapott valutáért cserébe vásárolhatunk fejlesztéseket a járgányunkhoz. Ez egyrészt arra sarkall, hogy ledaráljunk néhány versenyt (mivel az autók fejlesztése nyilván nemcsak a pályán fontos, hanem a kampány során is), másrészt legalább nem kell itt is költeni a pénzünket. Vásárolhatunk alkatrészeket és fegyvereket is a verdára, de még különféle aktiválható powerupokat is, mint a néhány másodperces védelemet adó pajzs vagy a teljes javítás.



» Come at me, bro!



» A XVII. Nemzetközi Mad Max Biennálén ismét remek a hangulat!



» Spider-bot, spider-bot...





## HA TE MONDOD

**John Carmack, alapító és vezető fejlesztő, id Software: „Nem látjuk úgy, hogy a PC lenne a vezető játéplatform. Ez a kijelentés sokakat fel fog dühíteni, de nehéz máshogy megfogalmazni. Mindkét konzolverzióknak nagyobb közönsége lesz, mint a PC-változatnak.”**

hatunk és találhatunk is, úgyhogy menet közben folyamatosan gyűjtögethetjük a vackokat, jók lesznek azok valamire – ezt úgyis mindenki szeret, hiszen mindig öröm zsebre vágni valamit, még akkor is, ha hatalmas zsákmányunk mindössze egy marék drót. De ahogy már szóba került: ezek másodlagosak a lövöldözés mellett, akár a gyalogos, akár a járműves harcot is értjük itt. A lényeg az, hogy ha rohan felénk a mutáns, fél méterről lerobbanthassuk a fejét – viszont az, hogy minden fegyverhez találhatunk (vagy készíthetünk) különféle extra lőszerkeket is, illetve a példának felhozott mutáns útjába akár egy állványra szerelt, célkövető golyószórót is lerakhatunk, rengeteg taktikázásra, kísérletezésre ad lehetőséget.

## MARIO KART FALLOUT KÖRNYEZETBEN

Mindez nagyjából igaz a járműves harcra is. Egyáltalán nem szuszakolták bele „erőszakkal” a játémenetbe, mert ugyan aki akar, az hosszú-hosszú órákat is elmolyolhat a különféle autóversenyekkel (amelyek díjából alaposan felfejleszthetjük a járgányainkat), de aki nem vacakolna ilyesmivel, annak nem kell. Autókázní így is kénytelenek leszünk néha, de hogy az se tűnjön nyúgnak, a pusztaságban autóval levadászott banditákért extra zsetont kapunk, illetve néha még véletlenszerű események is megtörik a lelketlen ingázást a küldetések helyszínei között: például kitör egy meteorzúzó, és ha időre sikerül összekapdosnunk a lehulló darabokat, plusz zsebpénz-



» Valaki megnyomta a Buttont...

hez juthatunk, és így tovább. Remélhetőleg mindebből már tényleg jól látszik, hogy az id Software gazdagon öntötte az ötleteket a játék magját képező klasszikus FPS-formula mellé, így nem válik unalmassá, mert sokáig jönnek az új és új elemek. Tény, a játék második felére már nem igazán marad meglepetés, de addigra már rajtunk múlik, hogy el tudjuk-e foglalni magunkat, vagy csak unottan daráljuk a küldetéseket egymás után. A történetről szándékosan nem szeretnék nyilatkozni, annyit azonban kénytelen vagyok beismerni, hogy összességé-

ben kicsit csalódást okozott. Nem azért, mert annyira béna lenne, sokkal inkább az a baj, hogy a remekül felépített világ lehetőségeihez képest kihagyott ziccernek tűnik. Kicsit olyan, mintha félúton feladták volna azzal, hogy „ha lesz folytatás, abban majd frankón megcsináljuk”. Értem én, hogy ez az id, nem pedig a BioWare, de... azért ne már!

## EGYSZER MÁR KITALÁLTÁK, MÁSDOBSZOR NEM

A Rage többjátékos lehetőségeivel kapcsolatban valóban nem lehet elmenni szó

## MAJDNEM FABLE

Az autóversenyeken kívül négy minijáték is került a Rage-be. A 5 Finger Fillet a régi jó késes reflexjáték, amelyben jó ütemben kell nyomkodni a gombokat, hogy az ujjaink közt mozgatott késsel oda szűrjünk, ahova kell, és ahol nem fáj, és ahol épp nincs ujj (ezek összefüggenek). A Strum egy egyszerű memóriajáték, amikor Subway Town lelkes bendzsósával kell összemérni a tudásunkat, és visszapengetni neki a dallamot, amit játszik nekünk. A Tombstones egy egyszerű, de látványos kockajáték, míg a Rage Frenzy a játék egészen végigvonuló kártyagyűjtögetésre épül: a menet közben összeszedgetett lapokkal kell szembeszállni az ellenfelünkkel, a M.A.G.I.C. és hasonló kártyaharcok szellemiségében.







## INFO

A Tech 5 grafikus motorral kapcsolatos munkálatok a *Rage* megjelenése után még hangsúlyosabbak lesznek, úgyhogy a PC-sek már csak ezért se tegyenek le első csalódottságukban a játékról. Különböző frissítések várhatók a motion blur vagy az élsimítás tökéletesítésére, illetve talán a legizgalmasabb, egy csúcsmínőségű textúracsomag. Jelen formájában a PC-s változat nem szebb, mint a konzolos, de ha elérhetővé válik a 150 GB (!) méretűnek becsült pakk, valószínűleg lesz nagy meglepetés...



» Kéne egy jó név, Nyilas Misi legyek, vagy Villám Will?

nélkül a tény mellett, hogy bár van miből válogatni, épp a klasszikus deathmatch-re nincs lehetőség – azért azoktól, akik feltalálták ezt a műfajt (mert hát na), ez egy kicsit váratlan gyomros. Rendben, tudtuk előre, hogy most a multi csak valami „járulékos dolog”, és az egyjátékos kampány van a középpontban... de akkor is. Van azonban járműves harc (Road Rage), és van külön kooperatív mód (Legends of the Wasteland), ahol a kampányból már ismerős helyszíneken kell egymást támogatva, kettiben átvergődni, normál vagy nightmare fokozaton. Ezek – nyilván a nehézségi fokozattól is függően – általában 10-20 perc alatt le tudhatók.

### HA FUT, MÁR JÓ

Ami a *Rage* technikai oldalát illeti, finoman fogalmazva is felemás érzéseket kelt. Kezdjük a konzollal, mert ott egyszerű a dolog: a játék lélegzetelállítóan gyönyörű. Az id Tech 5 névre keresztelt gra-

fikus motorja fantasztikus látványt nyújt, bár az is látszik, hogy még nem tud mindent megmutatni abból, ami benne rejlik. Középtávra felfelé nincs a *Rage*-nél szebb játék, de tény, hogy ha az orrunkat néhány tereptárgynak nyomjuk, egy pillanat alatt az id klasszikusaiban találhatjuk magunkat, mert bele-bele lehet futni néhány ijesztően csúnya, *Doom II*-szintű textúrába (ami persze nem az, csak a játék dinamikusan kezeli őket és néha meglep egy nagyon low-res változattal). Az viszont tény, hogy olyan jellegű az egész, mintha a játék minden egyes négyzetméterét kézzel építették volna fel, nyoma sincs benne az egyéb FPS-ekben oly gyakori editorsterilségnek. Konzolon alig akad probléma, de azért bőven van bug, a PC-s játékosoknak azonban a megjelenés első napjaiban egyenesen rémálom volt a játék. Volt, aki semmi különösöt nem tapasztalt. Másoknak el sem indult a játék, azonnal kifogyott, vagy minden egyes fordulás után végig kel-

lett nézniük, ahogy a játék a 3D *Tetris*-kidolgozottságú tereptárgyakra komótosan felpakolta a különböző részletességű textúrákat. Lapzártánk idején már megjött az első patch, ami javított ezt-azt, de John Carmack szerint a probléma gyökerét a driverek jelentik: a szerkesztőségi tapasztalatok szerint sem tudok egyértelmű ítéletet mondani, mert bár *Disorder* kolléga vígan irtja a mutánsokat full HD-ban, *ender* egy szimpla felbontás-állítás után is kifagy. (Aki hasonló problémákkal küzd, annak javaslom a GSO megtekintését, a GameStar Online-on ugyanis bőven találtak különféle tippeket, hogy miként lehet jobb belátásra bírni a játékot.) Őszintén sajnálom, hogy ilyen csúnya bugok rontják le az összképet (konzolon kevésbé, PC-n viszont annál inkább), mert a *Rage* így nem teljesen tudta beváltani a hozzá fűzött reményeket, ennek ellenére azonban remek élményt nyújthat. Ha sikerül ugyanis átlendülni a tech-

nikai problémákon (márpedig ez remélhetőleg előbb-utóbb mindenkinek sikerül), akkor a *Rage* érdekes, élvezetes és sokszínű játék, ráadásul gyönyörű. Akinek megmozgatja a fantáziáját ez a világ és kevésbé fontosak neki a szerepjátékos elemek (mert akkor fáradjon inkább a *Fallout*-sorozat irányába) vagy a kooperatív játékmód (mert akkor tárt karokkal várja a *Borderlands*), az végig benne bír, hosszú-hosszú órákra le fogja kötni.

mazur

#### HARDVERICÉNY

Windows 7/Vista/XP, 2 GHz Intel Core 2 Duo, 2 GB RAM, 25 GB HDD, GeForce 8800/Radeon HD 4200

- + elképesztően látványos
- + gazdag játékméret
- + tökéletes harci részek
- kiábrándító sztíri
- technikai problémák
- félvállról vett PC-s verzió

#### MAZUR

Hibái főleg technikai jellegűek, de a látvány, a hangulat és a harc mindenért kárpótol.

88



A legsötétebb bűnözőkkel csak a sötét lovag szállhat szembe

# BATMAN ARKHAM CITY

**A HATALMAS DENEVÉRSZÁR-  
NYAK ÁRNYÉKA EZÚTTAL  
GOTHAM CITY BŰNÖZŐKNEK  
SZÁNT NEGYEDÉRE, ARKHAM CITY  
UTCÁIRA VETÜL.** A Rocksteady a hátborzongató ideggyógyintézet szűk falai után egy teljes városrészt szánt Batman legújabb kalandjainak, amelyekben a Sötét Lovag – akarata ellenére – csap össze jól ismert rosszarcokkal és eddig elhanyagolt figurákkal egyaránt. Gondolom, bennetek is felmerült a kérdés, hogy miképpen lehet min-

den idők legjobb szuperhősök játékánál még magasabbra emelni a tétet. Olvasátok tovább és megtudjátok...

## AKIKNÉL TOMBOL A BATMÁNIA

Komolyan mondom, a Rocksteady csapatának elgurulhatott a gyógyszer, amikor a Batman univerzumból volt szó. Már-már a beteges kategóriát súrolja, hogy mennyire képből vannak a Bob Kane által kreált Batman világgal és mennyire tökéletesen tudják azt játék formájában visszaadni – erről ismét tanúbizonyságot adtak. Miután Arkham City utcái felett repültem a Denevéremberrel, egyértelművé vált számomra, hogy nincs az a film, rajzfilm vagy bármilyen médium, amelyben a híres képregény-sorozat lapjai ennyire életre kelnének! Az előző részhez mérten a *Batman: Arkham City*-ben ismét minden a helyén van: a városnegyed darkos, borzongató, helyenként groteszk hangulata tökéletesen adja vissza a Sötét Lovag-feelinget, a szupergonosz karakterek pedig nem is lehetnének életszerűbbek. Lássuk, ezúttal kik törnek borsot a Denevérember orra alá...

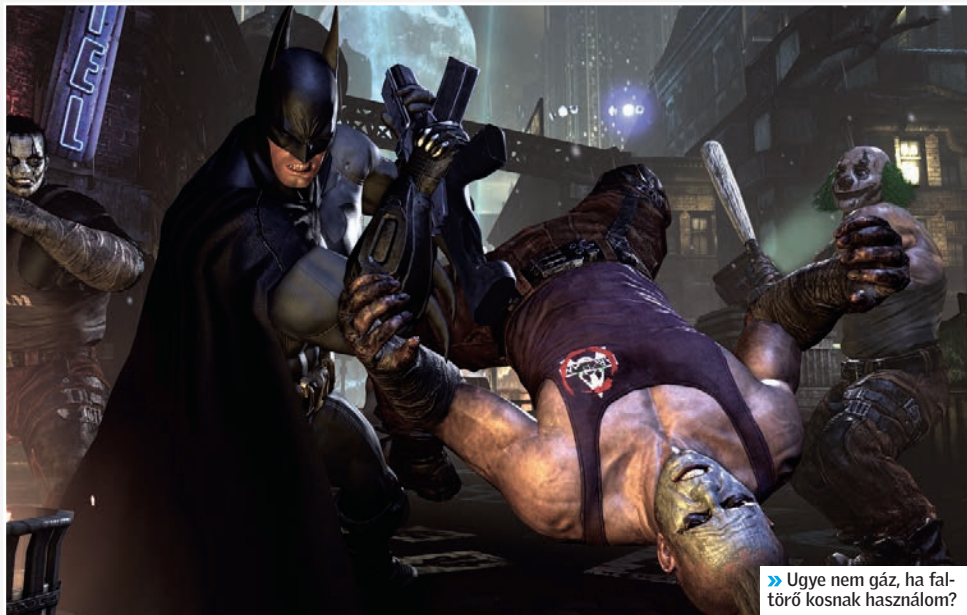
## KÖZÖNSÉGES BŰNÖZŐK

Batman természetesen most sem szabadul örök ellenségétől, az idegbeteg hangon kacarászó Jokertől, aki ezúttal is Mark Hamill zseniális

## INFO

Kiadó Warner Bros Interactive Entertainment  
Fejlesztő Rocksteady Studios  
Platformok PC, PS3, Xbox 360  
Röviden A Batman univerzum legeredetibb arcaival akaszthatjuk össze a denevérbajuszt Gotham City börtönné kialakított városnegyedében.  
PEGI 16





» Ugye nem gáz, ha faltörő kosznak használom?



» Mennyire snassz ez a gatyá, hogy lehet ilyen gagyit venni?



» Ááá... vakard meg a hátam, majd' megőrülök!



» Batman időnként masszázst is bevállal...

**A ROCKSTEADY CSAPATÁNAK ELGURULHATOTT A GYÓGYSZERRE, AMIKOR A BATMAN UNIVERZUM ISMERETÉRŐL VOLT SZÓ**

szinkronhangján szólal meg. „Mister J” (ahogy Harley Quinn, örök szerelme hívja, aki szintén tiszteletét teszi a játékban) ezúttal csúnya betegségben szenved: az előző részben elfogyasztott Títán nevű szer utóhatásaként haldoklik és „tesz róla”, hogy Batman megmentse ebből az állapotából. Hogy miképpen, azt nem akarom lelőni, majd kiderítitek a játékból. Aztán ott van Harvey Dent, alias Kéttarc, akinek savtól megégett fél arca még a Sötét Lovag filmben látott külsejénél is hátborzongatóbb, arról nem is beszélve, hogy morális problémái itt már egyáltalán nincsenek. Nincsen rózsza tövis nélkül, úgyhogy nincs Batman-játék sem Poison Ivy nélkül: a virágokért és más növényekért betegesen rajongó, még zöldes bőrrel is rendkívül szexi ökoterrorista ezúttal leggyakrabban Catwomanal csap össze. No igen, Catwoman... Hogy Selina Kyle alteregójának tényleg kilenc élete van-e, azt első kézből tapasztalhatjátok meg, a játék dobozában található, kilockolható kódnak köszönhetően, amelynek segít-

ségével a Macskanő exkluzív játszható karakterré válik. Az előző részhez képest másik vadonatúj karakter a Pingvin, aki a mókás állattal ellentétben rendkívül agresszív és sunyi kis figura, ráadásul feltűnő ír akcentussal kommunikál hősünkkel. A játék érdekessége, hogy a rosszfiúk egymást épp annyira utálják, mint magát Batmant, ezért bandáik egymás ellen is harcolnak Arkham City uralmáért. Ahogy alacsony szálva, denevérszárnyainkat kiterjesztve a levegőt hasítjuk, vagy a háztők tetején hajtunk végre nyaktörő mutatványokat, szinte állandóan hallhatjuk embereiket, amint trécselés közben saját főnöküket éltetik, vagy az ellenséges rosszfiúkat szidják, a róluk szóló legfrissebb pletykákat is megemlítve.

#### ÁRKHOM-BOKRON TÚL

Amikor a fejlesztők arról regéltek a velük elkészült interjúkban, hogy Arkham City mennyivel kiterjedtebb és szabadabban bejárhatóbb lesz, mint az *Arkham Asylum*, akkor még nem gon-

## BATMAN KÜTYÜK NÉLKÜL FÉLSZÁRNYÚ DENEVÉR

Ha Batmannek nem állnának rendelkezésére a Lucius Fox által kifejlesztett kütyüi, nos... akkor nagy bajban lenne egész Gotham City. A denevér spéci cuccait és képességeit egy külön menürendszerben fejleszthetjük a tapasztalati pontok felhasználásával: ezek egyaránt vonatkoznak a közelharcnál felhasznált kombóira, vagy azokra a képességekre, amelyek segítségével a magasból csap le a rosszfiúkra. Gondoljuk végig alaposan, hogy mire költjük a tapasztalati pontjainkat, mert mindent természetesen nem kaphatunk meg.







» Hát ez itt a két öcsém, Móker és Kókler!



» Miért nincs ilyen a vidámparkban...?



» Egy mindenkiért, mindenki Batmanért!

## INFO

Minden idők két legjobb Batman játéka a nyolcvanas években készült 1986-ban és 1989-ben még Commodore 64-re (*Batman és Batman: The Movie*) – ezt a státuszt meglepő módon a 2009-es *Arkham Asylum*ig nem is sikerült felülmúlni.



» Let's dance!

doltam, hogy ez mennyire feldobja majd az amúgy is remek játékélményt az előző részhez képest. Míg az *Arkham Asylum* azért alapvetően lineáris volt, a bűnözők számára fenn tartott városnegyedben sokkal inkább érvényesül a sandbox játékménet. Azért hál' istennek nem kell *Grand Theft Auto* vagy *Spider-Man 2/3*-kopintásra gondolnunk, lévén a sztori sokkal jobban strukturált, viszont itt is megjelennek a mellékküldetések, amelyeket ezúttal remekül integráltak a fősztoriba. Egyik külön elvállalható feladatunk például az lesz, hogy titánhordókat robbantsunk fel, ezeket pedig a főküldetés bizonyos helyszínein is megtalálhatjuk, így nem kell értük a legidősebb helyekre elzarándokolnunk, mint más hasonló stílusú címeknél. *Arkham* mellett külön életet él a városban belül: bár hétköznapi polgárokkal értelemszerűen nem találkozunk, viszont állandóan a különböző főgonosz karakterek embereibe futunk, vagy Hugo Strange, a városnegyedet irányító pszichiáter hangsbemondón keresztül leadott beszédét hallhatjuk. A bűnözők egyébként nem jártak túl jól a nagyobb „szabadsággal”: mindenki folyton panaszkodik, hogy éheznek, lévén a börtönkoszt osztogatása kimaradt *Arkham City* lehetőségei közül.

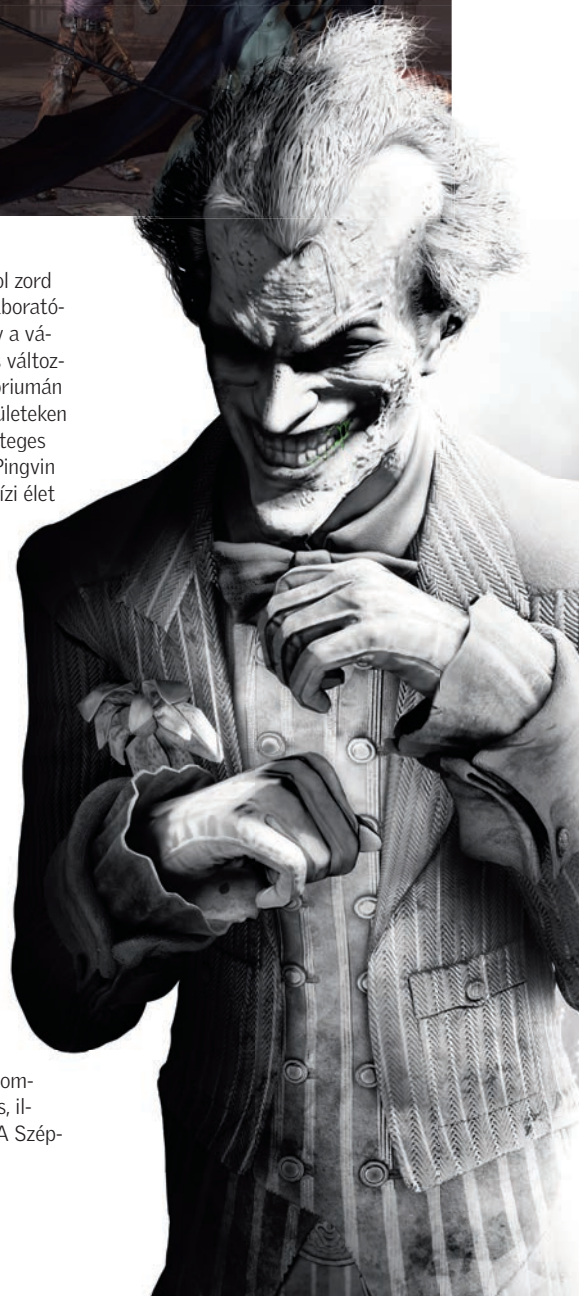
## MI NEM RÓZSASZÍN, HANEM PIROS ÉS ZÖLD SZEMÜVEGEN KERESZTÜL NÉZÜNK MINDENT...

Az előző *Batman Év Játéka* kiadásához mellékeltek 3D-s szemüvegeket, ugyanis egy külön opciót bekapcsolva az *Arkham Asylum GOTY*-ban térhatásban is élvezhetjük Batman kalandjait. Szerencsére ezúttal már nem kell várnunk a *GOTY*-ra, hogy ezt a lehetőséget megkapjuk, ugyanis az *Arkham City* (legalábbis az általam tesztelt Xbox 360-as verzió) mostani verziója is támogatja ezt a lehetőséget. De a Rocksteady azokra is gondolt, akiknek PS3-uk és 3D-s televíziójuk van, ugyanis a Sony saját 3D-s technológiáját is élvezhetjük a játékban. Az alapszintű térhatás egyébként sokkal jobban észlelhető és kevesebbet is hibázik, mint az *Arkham Asylum GOTY*-ban. Itt már nincsenek sárgás, homályos kontúrok, minden tökéletesen tiszta és jól követhető. No és természetesen ésbontóan pazar. *Arkham* városnegyede mindenféle térhatás nélkül is szemet gyönyörködtető és hihetetlenül részletes – el sem hinné az ember, hogy ez még mindig az Unreal Engine 3. Akár a város utcái, háztetői felett szárnyalunk, akár valamelyik épületen belül kell rendet teremtenünk, a készítőik mindenhol tökéletesen visszaadták a Sötét Lovag képregények neogótikus stílusát és darkos hangulatát ódon

bútorokkal, festményekkel, máshol zord gyárépületekkel, hideg, csillogó laboratóriumbelsőkkkel. Hab a tortán, hogy a városnegyed helyszínei az alapján is változnak, hogy melyik főgonosz territóriumán járunk: a Joker által birtokolt területeken például mindenhol az „őrült és beteges bohóc” motívum dominál, míg a Pingvin múzeumában rá jellemző tengervízi élet elemeit találhatjuk meg.

## FEMME FATALE-OK ÉS MORC ARCOK

A környezeten túl a különböző karakterek kidolgozása is elsőrangú. A sok macsó és beteg fickó előtt most hadd említssem meg a hölgyeket, és közöttük is elsőképpen Catwomant, aki egyértelműen az eddigi legjobban kidolgozott és legszexisebb női karakter, akár... khm... „hátsó” nézetből látjuk, akár szemből csodáljuk nagyszerűen animált, tökéletesen létezerű, rendkívül bájos arcát, vagy a férfi nemi hormonokat felpumpáló mély dekoltázsát. Némileg csinosodott az előző rész „kissé” beteges femme fatale-ja, a Jokeren érthetetlen módon szinte majomszeretettel csüngő Harley Quinn is, illetve Poison Ivy is nőiesebb lett. A Szép-







is váltak, mint az előző részben. A játék elején ugyan a szokásos kombókat fogjuk használni, ám hamarosan rá fogunk jönni, hogy mennyivel gazdagabbá vált a bevihető ütések, rúgások, visszaütések és előre-hátraugrások repertoárja. Amikor több ellenfél vesz körül minket, akkor például egyszerre kettőjüket is a földhöz vághatjuk, illetve olyan kombókat használhatunk, amelyek több ellenfélre is hatnak. A látványosabb mozdulatok egy részét Batman automatikusan használja, a többihez pedig újabb kombókat tanulhatunk meg. Gazdagodott a levegőből való támadás repertoárja is: a „zuhanórepüléssel” például azonnal leterítjük a rosszfiúkat, egy másik típussal pedig egyszerre többet is elkábíthatunk. A verekedésre továbbra is jellemző, hogy összetettsége ellenére rendkívül jól irányítható, illetve itt tényleg a reflexeinken és ügyességünkön múlik, mennyire vagyunk hatékonyak, nem azon, hogy memorizáltunk-e egy tizenötféle gombnyomást igénylő, farsztoán kivitelezhető kombót. Azt azért hozzá kell tenni, hogy egy-két kombó előhozása egy kicsit körülményes, de a Batman harcrendszere még így is az egyik legjobb és legbarátságosabb a piacon. (Aki nem hiszi, töltsön be egy kis *Ninja Gaidert*, feltéve, ha van konzolja...)

### BOB KANE BEVÁLLALNA

Eddig az *Arkham Asylum* őrizte a legjobb szuperhős-játék címet, a folytatás azonban egyértelműen hatalmas denevérszárnyakkal szárnyalta túl az előző részt. Az *Arkham City* minden tekintetben kiforrottabb: fordulatosabb, érdekesebb a sztori, jobban irányítható és izgalmasabb a harc, sokkal nagyobb és érdekesebb a bejárható terület, Catwoman pedig frissességet és némi erotikát is csempész a macsó denevér kalandjaiba. A 2012-es *Batman: The Dark Knight Rises* filmig szerintem legalább kétszer érdemes végigjátszani ezt az igazi Batman-gyöngyszemet.

BadSector

## CATWOMAN: EGY IGAZI CICUS, AKI AZÉRT KARMOL IS...

Catwoman ránézésre simán letagadhatna korából vagy 40-50 évet, lévén már 1940-ben életre kelt a *Batman*#1-ben – akkor még „The Cat” néven. Catwoman mindig is ostort használó „domina” bankrablóként kereste kenyerét, és fanyar stílusát sem hagyta el soha. Szegény cicusnak 1954 és 1966 között kényszerpihenőre kellett mennie, mert nem felelt meg az akkori Comics Code szabályzat női karakterekre vonatkozó előírásainak. Többször megszemélyesítették a filmvászonon: 1992-ben Michelle Pfeiffer nagyszerű, 2004-ben pedig az Oscar-díjas Halle Berry pocskék alakításában láthattuk, a 2012-es *The Dark Knight Rises*-ben pedig Anne Hathaway személyesíti meg. Batman és Catwoman kapcsolatára egyébként az R-Go-féle „szeretlek is meg nem is” dalszöveg jellemző.



ségek után meg kell említeni a Szörnyetegeket is: Joker remekül kidolgozott fizimiskája betegsége révén még visszataszítóbb, a hájas törpe, a szándékosan idegesítő skót akcentussal beszélő púpos és köpcös Pingvin pedig fényévekkel meggyőzőbb, mint az 1992-ben készült *Batman Visszatérben* Danny de Vito. Batman sötétkék csuklyával borított világoskék páncélja a klasszikus képregényeket idézi és csakúgy, mint az előző részben, itt is fokozatosan hasad, szakad, mocskos és véres lesz. A Sötét Lovag sohasem vigyázott magára, az egyszer biztos...

### BATMAN VAGYOK, ADOK-KAPOK

A külsőségeken túl az animáció is elsőrangú. Batman akrobatikus, elegáns mozgását mint ha csak a Christopher Nolan filmekből látnánk vissza. Minden egyes bevitt ütést, védekezést, félregurulást, levegőben siklást örömmel nézni, annyira tökéletesen sikerült visszaadni. Másrészt a bunyók némileg komplexebbé

## ” JOKER A TITÁN NEVŰ SZERTŐL HALDOKLIK ÉS „TESZ RÓLA”, HOGY BATMAN MEGMENTSE EBBŐL AZ ÁLLAPOTÁBÓL



» Látja ezt a zseblámpát?! Látja?! Már a harmadikat hozom vissza a szakadt boltjukba

### HARDVERICÉNY

Windows 7/Vista/XP, 3 GHz Pentium 4, 1 GB RAM, 256 MB DirectX 9 grafikus kártya

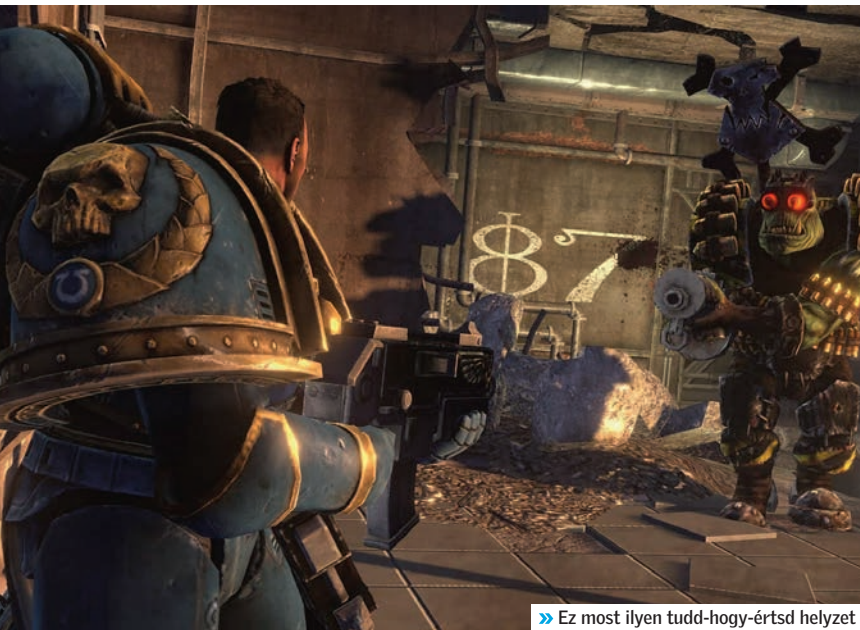
- + érdekesebb sztori, tömördek Batman-karakterrel
- + Arkham City hatalmas bejárható területe
- + jobban kidolgozott harcrendszer
- a nyomkövetés néha kicsit idegesítő

### BADSECTOR

Hogyha eljő az éj, érted jön a Bőregér!

96





» Ez most ilyen tudd-hogy-értsd helyzet



Ürbéli orkasmus

# WARHAMMER 40K: SPACE MARINES



## INFO

Kiadó **THQ**  
 Fejlesztő **Relic Entertainment**  
 Platformok **PC**  
**Röviden** Brutális „nézd a hátam” akciójáték a Warhammer 40 000 világában, orkokkal, káoszlényekkel és űrgárdistákkal. A Relic Entertainment fejlesztői még mindig megszállott Warhammer-rajongók, ez jól látszik legújabb alkotásukon.  
**Pegi 17+**

**TÖBBSZÖR OLVASTAM A NETEN, HOGY A RELIC LEGÚJABB AKCIÓJÁTÉKA MENNYIRE ARCÁTLANUL MÁSOLJA A GEARS OF WAR ÉS A HALO UNIVERZUM LEGSIKERESEBB MOTÍVUMAIT.** Na, itt álljunk meg, kérem szépen, hátrébb az agarakkal, ahogy a művelt gamer mondaná. Miről is beszélünk itt? A Warhammer 40K világa már 1987 óta nyújt szórakozást több millió megszállott részére, az előbb említett játékok pedig alig pár éve jelentek meg (na jó, a Halo idén már tinédzserkorú lett), szóval ha már koppintásról beszélünk, akkor inkább fordított a helyzet. Fogadni mernék, hogy Cliff Bleszinski és a Halo-fejlesztők gyerekkoruk nagy részében kézzel festett ork- és űrgárdista-miniatűröket tologattak a terepasztalon iskola után, és arról ábrándoztak, hogy milyen menő lenne hasonló játékokat tolni a Commodore 64-es otthoni gépükön. A Relic Entertainment csapata nem újonc a Warhammer 40K világában (*Warhammer 40K: Dawn of War*), kifejezetten jó a stratégiákban (*Company of Heroes*, *Homeworld*), viszont meglehetősen kevés tapasztalata van az akciójátékok terén (most tekintsünk el a közepesen gyenge próbálkozásnak elkönyvelt xboxos *The Outfit*ről). Éppen ezért mindenki nagy reményeket fűzött a játék megjelenéséhez, hiszen a warhammeres *Dawn of War* kiemelkedően nagy cím volt abban az időben, így egy hasonlóan izgalmas és forradalmi akciójáték jót tett volna a megújulásra váró műfajnak.

### 1 2 3 4 | I LOVE THE MARINE CORPS

Erre a forradalomra azonban még várni kell. A *Space Marines* tisztességesen összerakott játék lett, viszont semmi olyannal nem tudott előrukkolni, ami alapjaiban rengette volna meg ezt a műfajt. Kezdjük mindjárt a grafikával, ami bár nagyon kellemes lett, de egyáltalán nem lehet forradalmi nevezni. A Relic által házon belül fejlesztett Phoenix Engine felkészült a grafikai megjelenítésért, ami a *Space Marine*-ban debütált először, de messze nem tud annyit, mint a legújabb Unreal vagy CryEngine motor. Viszont cserébe baromi gyors, még a kiszolgált négyéves konfiguráción (GT8800, Athlon 3 GHz, 2 GB RAM) is szépen futott, és csak minimális kompromisszumokra kényszerültem. A technikai újítások terén tehát nem nyugodt le a program, viszont a játékelmény bőven kárpótolt mindenért. Egy ilyen akciójátéknak a harcrendszer adja a gerincét, amely jelen esetben képes az egész játékot megtartani. Szinte folyamatosan tolja az arcunkba az adrenalint, özönlenek az orkok (majd később a káoszlények), folyamatos a darálás, a játék első harmadában egy percet sem fogunk unatkozni. Távolsági fegyverekből meglehetősen imponáns az arzenálunk, többféle pisztoly és géppuska, gránátvető, plazmafegyver és mesterlövészpuska fogható hadra, vannak egészen használható repeszgránátjaink, sőt még a rögzített fegyverállványokról is letépheti a nehézfegyverzetet az, aki szerint nem

árt egy még nagyobb puska. Az igazi izgalmat azonban a közelharc fegyverek hozzák el – amikor egy hatalmas harci kalapáccsal a kezünkben rontunk be az ork hordák közepébe, na, azt nevezem én igazi Warhammer-életézésnek. Ezekből a fegyverekből csak egy lehet nálunk egyszerre, de szinte minden pályán lehetőségünk lesz visszacsereálni egy régebbi típusra. Ez néha kell is, mivel a hatalmas harci kalapács mellett csak a sztenderd plazmapisztolyt és a gépkarabélyt használhatjuk; amennyiben a másik két távolsági fegyvert is szeretnénk elővenni, úgy fájó szívvel ugyan, de meg kell válnunk a kalapácsunktól, és egy kevésbé hatékony kétkezes fejszét vagy a chainswordöt kell felvennünk. Lőszert és fegyvereket találhatunk bárhol a bolygón, de gyógyítani csak az ellenfelek kivégzésével tudjuk magunkat, illetve a fegyverek mellett szerepet kapott még néhány extra képesség, amivel felturbózzhatjuk a támadásainkat. Az ellenfelek kivégzése viszont egészen jól néz ki: a lebénított ellenséget széttaposunk, félbevágjuk, vagy akár egy baltát is a fejébe állíthatunk, és mindezt szépen lassítva, hogy az összes véres részlet jól látható legyen. Bizony, ezért kapott a játék 17+-os besorolást.

### ŰRGÁRDISTÁK, ELŐRE!

A történet végig izgalmas, és bár néhány elmaradhatatlan klisé (világ megmentése, önfeláldozás, árulás) megtalálható, az összkép mindenképp pozitív maradt. A főszerep-





## A Warhammer mozi: Ultramarines

Tavaly decemberben jelent meg a Warhammer-univerzum első egész estés CGI-filmje, az Ultramarines. A rajongóknak kötelező darab, egész jól visszaadja az űrgárdisták bevételeinek hangulatát, emellett egyszer érdemes belenéznie még annak is, aki annyira nincs oda ezért a műfajért. Meglehetősen komor a hangulata, az űrgárdisták és a káoszlények hullanak benne, mint a legyek; persze kifejezetten felnőtteket céloztak meg közönségként.

### HÁROM ULTRAGÁRDISTA ÉRI EL A BOLYGÓ FELSZÍNÉT, DE EZ IS ELEGENDŐ

lő Titus űrgárdista, akinek egy Forge világot kell megmentenie (ez egy amolyan ipari bolygó, ahol hatalmas, pusztító tüzérvél ellátott Titan óriásrobotokat gyártanak), ugyanis az orkok ezt a célpontot szemelték ki maguknak: hatalmas túlerővel rohanták le a bolygót. Mindössze három ultragárdista éri el a bolygó felszínét, de ez is elegendő, hogy reményt adjon a maroknyi túlélőnek. Idővel megjelennek a káoszt szolgáló lények is, ennél fogva egy remek hármast hadszíntérnek leszünk résztvevői, ahol mindenki lő mindenkire.

A játékmenet az első harmadban meglehetősen változatos, aztán sajnos ismétlődnek az események. A már említett folyamatos harc elég izgalmas tud lenni az első egy órában, de valjuk be őszintén, a vége felé már nem igazán tud lázba hozni ugyanaz az orkhorda, amit le kell kaszálnunk. Viszonylag kevés lény kapott helyet a *Space Marines*-ban, általában ezeket ugyanúgy kell leölnünk, nincs nagy változatosság. Nem változik a helyzet a káoszlények megérkezésével sem; időnként harmadikként beszállhatunk az orkok és a káoszimádók harcába, de sok teteje nincs a dolognak, nem kötelező kiirtani mindenkit a pálya végigjátszásához. Néhány gyenge bossarc is helyet kapott a programban, bár ezek inkább a felejtető kategóriába tartoztak, a játékvégi démon leverése pedig kimondottan a gyenge kategóriába tartozott, nem is igazán illeszkedett a játék egészéhez. Látsszik, hogy a fejlesztők is érezték, hogy a végére elfáradt már a egész, fel kellett dobni valami menő bosszarcral.

### KICSIT KÖTÖTT, DE AZÉRT SZERETJÜK

Kimondottan hiányoltam a *Halo* szabadságát, a *Space Marines* igazi csőjáték, ahol mesterséges akadályokkal terelgetik a játékosokat, még csak a szabadság illúzióját sem hagyták meg nekünk. Kis felüldülést jelentett a jetpackes rész, ahol a levegőből csaphattunk le az ellenfeleinkre. Volt még egy jópofa repülő rész is, ahol a rakétameghajtású orkkatonákat kellett leszedni a levegőből. Aztán ennyi, nincs járművezetés, nincs másik karakter, akit irányíthatunk, nincs új játékelem, csak ennyi. Ám voltaképp ez sem kevés, hiszen öt fejezeten keresztül harcolhatunk, ami körülbelül 10-15 óra végigjátszást jelent normál fokozaton.

A multi részről még ennyi jót sem mondhatok: néhány sablonos pályán és unalomig ismert és ismételt játékmódon kívül nincs benne semmi megkapó, szóval aki jó multira vágyik, az inkább másfelé keressgéljen. Őszintén szólva kicsit több

bet vártam a Relictől, mástól ez egészen elfogadható teljesítmény lett volna, de a kanadai srácok ettől jobb játékokat szoktak készíteni.

Mocsy

#### HARDVERICÉNY

Core 2 Duo/AMD X2 2.0 GHz, 2 GB RAM, Radeon 3850/GeForce 8800 GT, 20 GB HDD, Windows XP/Vista/7

- + brutális Warhammer 40K világ
- + folyamatos adrenalinbomba az első órában
- hamar unalomba fullad az egész henteles
- kevés az új játékelem a végére

#### MOCSY

Jelenleg a legjobb Warhammer 40K-s játék, de azért van még hová fejlődni

77



Most jó Xbox 360-tulajdonosnak lenni

# FORZA MOTORSPORT 4



» Csak kettecskén szépen, mint egykoron a réten

**NEM PANASZKODHATNAK AZ AUTÓS JÁTÉKOK KEDVELŐI A MOSTANI IDŐSZAK AUTÓS CSEMEGÉINEK TERMÉSÉRE, HISZEN STÍLUSBÉLI ELTÉRÉSEL UGYAN, DE VITATHATATLANUL NAGY CÍMEK JELENTÉK MEG MOSTANSÁG.** A demó utáni fanyalgás ellenére a *Driver: San Francisco* hozta azt, amit elvártunk tőle, bár még mindig vannak vele apróbb gondok, de ettől függetlenül jól sikerült. A szimulátorosabb, valamint a pályaversenyeket jobban kedvelő embereknek rendelkezésükre áll a Codemasters bábáskodásával készült *FI 2011*, amely sokkal többet nyújt, mint elődje. Most pedig itt a *Forza Motorsport 4*, a Microsoft négy keréken guruló zászlóshajója (de gyönyörű képzavar!), amelyből nem ad sem a PlayStation 3-, sem a PC-tulajdonosoknak.

## ISMERŐS GÉNEK A VÉRÁRAMBAN

Igazi benzinvérű emberként jómagam azonnal a garázsba rohantam, hogy megközelítőleg 10 percig csak trágár szavak jöjjenek ki a számon, amelyekkel elragadtatásomat próbáltam kifejezni. Ennek leginkább az volt az oka,



## INFO

Kiadó **Microsoft**  
Fejlesztő **Turn 10 Studios**  
Platformok **XBOX 360**  
**Röviden** Kiválóan összehangolt géppark segítségével nyomhatjuk le egymást, vagy a gépi ellenfeleket.  
PEGI: **3+**

hogy egyik legenda a másik után bukkant fel a képernyőn, többek között olyan személyes kedvencek, mint a '87-es Ford Sierra RS500 Cosworth, vagy az öt 5 évvel később következő Escort RS Cosworth. Persze ilyen felhozzal mellett legalább 50, hasonlóan önfeledt felkiáltásra serkentő modellt tudnék még felsorolni, ami nem is csoda, hiszen 80 gyártótól több mint 500 járművet modellezett le a Turn 10, nem kezdő kinézettel. Csak egészen zárójeltes információ, hogy a Porsche kimaradt, de a hiánya csak azoknak fog feltűnni, akik márkafüggők. Az autók besorolása a sorozat ismerőinek nem lesz újdonság, F-kategóriában indulnak a legkisebb teljesítményű masinák, ezek a való életben is gyakran előforduló verdákat je-

lentik, mint amilyen a Ford Ka (2011), Hyundai ix 20, Spark, Micra, és társaik, de ugyanitt találjuk meg a régebbi autók erősebb kiviteleit, mint amilyen a VW Rabbit GTi és a Golf GTi 16v Mk2, vagy a Saab 99 Turbo. Az E kategória sem különbözik sokban, Mazda 2, Suzuki SX4, de itt kapott helyet a Skyline 2000GT-R (1971-ből, nyami!) és a Pontiac Firebird Trans Am (1977). A D-kategória már harciasabb négykerékűeknek ad otthont, Renault Twingo Sport, Citroen DS3, Ford XB Falcon GT (1973), Volvo 242 Turbo Evolution (1983), a C-ben Peugeot 206 RC, Range Rover Supercharged, BMW M3 (1991), Corvette ZR-1 (1970) húzzák meg magukat. A B kategória igazi fenevadakat rejt, mint amilyen a VW Golf R32, Audi RS2



**HAJ NEKÜNK, HA ELMÉRJÜK A FÉKTÁVOT, MERT A BLOKKOLO KEREKEKKEL OLYAN GYORSAN CSÚSZUNK LE AZ ASZFALTRÓL, MINT AHOGYAN A NYUGDÍJAS NÉNJI UGRIK FEL A FÉLIG ÜRES BUSZRA A MEGÁLLÓBAN**





Avant (1995 és kombi!), Dodge Charger SRT8, és egy újabb szerelmem, a Mitsubishi Lancer Evo VI (1999), de ugyanitt indul harcba az Impreza WRX STi is. Az A kategória tagjai mind gyilkos vadállatok, köztük a japán autógyártás brutális csodájával, a 2002-es Nissan Skyline GT-R V-Spec II-vel, de itt csúcsul a BMW 2009-es M5-öse is, a Lamborghini Countach PL5000 QV (1988) és a Ferrari F355 Challenge (1995) társaságában. Az S elnevezésű csoport valódi sportau-

tókat takar, Lamborghini Gallardo, Audi R8 5.2 FSI quattro, Nissan GT-R SpecV, Lamborghini Diablo GTR. Az R3, R2 és R1 a pályaversenyek autóit jelöli, ezek már nem olyanok, amelyek ha még csak elvéve is, de megtalálhatók az utcán. Audi R15 TDI, BMW V12 LMR, Cadillac Northstar LMP-02, és sokan mások. A hétköznapi ember számára egytől egyig megülhetetlen, bivalyerős szörnyetegek. A sort természetesen még sokáig lehetne folytatni, de ahol ennyi autó van,

ott nagyon nehéz igazságot tenni, hiszen van itt Lexus, Holden, Infiniti, Maserati, egy raklap Mercit és a szokásos Pagani, Saleen, TVR is az elmebetegeknek. A felhozatal tehát olyan, hogy mindenki megkapja azt, amit szeret, méghozzá létező, licenc mellett szereplő járgányokkal, így az is jól jár, aki a régit szereti, de az is, aki az újat, örülnek a japán rizsrakéták szerelmesei és az amerikai izomzsig rajongói. Hát mi ez, ha nem esélyegyenlőség?

### SZIMULÁTOR-E VAGY?

Amennyiben eleget csodálkoztunk, és sikerült kiválasztani a szimpatikus járművet, mehetünk a pályára. Most van itt az idő arról beszélni, hogy szimulátor vagy árkád játékkal van dolgunk? A helyes válasz az, hogy a *Forza Motorsport 4* kicsit olyan, mint álmaink nője, ha akarjuk, szőke, ha akarjuk, karcsú, ha akarjuk, dúskeblű, kerek fenekű, gazdag, van fantáziája, és amikor előveszi az ostort... ööö... vagyis a játék széles fokon skálázható, mindenkinek a tudásszintjéhez mérten. Részemről induláskor mentem egy fél kört úgy, hogy az összes lehetséges segítség be volt kapcsolva, így

szerintem akkor sem törtem volna össze magam, ha kipeckelem a gázt és elszaladok a mosdóba, majd dolgom végeztével újra visszaveszem az irányítást. De ezzel csak magunkat csapjuk be, mert ha mindent kikapcsolunk, egészen más – hozzátesszem, élvezetesebb – világba csöppünk, ahol úgy tudjuk a jobbos kanyart bevenni, hogy végig balra tekerjük a kormányt és szépen adagoljuk a gázt, de jaj nekünk, ha elmérjük a féktávot, mert a blokkoló kerekekkel olyan gyorsan csúszunk le az aszfaltról, mint ahogyan a nyugdíjas néni ugrik fel a félig üres buszra a megállóban. A magyar fordításban „szakértő”-nek nevezett beállítások mellett semmi nem véd meg minket a saját hülyeségünktől, ugyanakkor kellő tapasztalatot összeszedve egy idő után annyira élvezni fogjuk a játékot, hogy még akkor sem hagyánk abba, ha az utcán a nudista klub legszebb hölgyei tartának békés demonstrációt. De nem, ez a játék sem szimulátor, mégis sokkal több, mint egy árkád hasmenés, mert a segítéseknél elegánsan búcsút intve, észszel kell bánni a gázzal, nem lengethetjük be csak úgy az autót, és nem taphoshatjuk az utolsó pillanatig a gázt, hogy majd



▶ Belecsípni a hátsójába, mi?



## Nem való mindenkinek

A fejlesztők korábban már elmondták, hogy a Kinect-támogatás szimplán *just for fun*, és nem a szimulációt szolgálja. A levegőben tartott két kezünkkel kormányozni jópofa dolog, ráadásul erősíti is, de ilyenkor az irányváltáson kívül szinte semmire sem tudunk beavatkozni a jármű előrehaladásába, így sokak számára hamar felejthős lesz. A Kinect a fejmozgást is figyeli, és ha elfordítjuk a fejünket, a kamera is fordul valamennyit. Nem zavar sok vizet, de érdekes, legalábbis azoknak, akik nem úgy játszanak, mint én. Nálam ugyanis az volt a baj, hogy bekapcsoltam a fejkövetést, és rájöttem, hogy teljesen merev fejfel játszom, csupán a szemem mozog a képernyő lényeges pontjai között.





» Meg mernéd előzni?



» Eredetileg kék volt, de a napon fejejttem



## HA TE MONDOD

**Dan Greenawalt, Turn 10 Studios, game director: „Minden körülmény között ügyelünk arra, hogy kellő szabadságot adjunk a különböző területeken mozgó részegységek vezetőinek”**

a menetstabilizátor és az ABS megvéd. Aki pedig igazán profi figurának érzi magát, az elmélyedhet a részletesebb beállítási lehetőségekben, mint amilyen a guminyomás, lengéscsillapítók, kerékösszetartás, gátlók és a váltóáttétel értékei.

### AZ ÁLDOTT AUTÓGYÁRTÓK

A játék lényege a győzelem, ami egy autós játékban nem fog senkit sokkolni, de ez a *Forza 4*-ben még annyira sincs túlbonyolítva, mint egyébként. A versenyek döntő többségében sokadmagunkkal állunk rajtba, a start után pedig nincs más dolgunk, mint mindenkit lehaladva elvinni az elismeréssel járó erkölcsi és anyagi jutalmakat. Ez szó szerint így van, ugyanis minden egyes győzelemmel tapasztalati pontot szerzünk, időről időre szintet lépve, aminek nagyon örülünk, hiszen ilyenkor ingyen autót üti a markunkat a zsoszó mellett. Ez utóbbiról el kell mondanom, hogy a magyar fordítás (már megint) az „FE” megjelölést használja a pénzre, ami talán a „fizetőeszköz” rövidítése lehet, mert az még autós játékban sem tűnik túl életszerűnek, hogy a vas vegyjele lenne. A lényeg azonban, hogy a sikeres futamok után a versenyben használt autót gyártója a nagy öröm okán elfogyasztott pezsgó hatá-

sára egyrészt anyagilag honorál minket, másrészt annyiszor 25% kedvezményt ad a tuningalkatrészeire, mint ahányszor győzedelmeskedünk. Így viszonylag könnyen kiszámolható, hogy négy első helyezés után adott autóra ingyen fogjuk beszerezni az összes létező cuccost, ami csak kapható. Márpedig a kínálat bőséges, az egyszerű levegőszűrőtől kezdve a motorvezérlésen és turbón át a hajtókarok, lendkerekek, váltók és differenciálzárak cseréjéig. Érdekes azonban tudni, hogy minden egyes módosítás növeli az osztályon belüli besorolás értékét (tudjátok, F, E, D, C stb.), így felsőbb kategóriába tuningolhatjuk járművünket, még hozzá nem is akárhogyan. Például C kategóriás kocsinkat A osztályos versenygéppé is upgrade-elhetjük, így új Mustangot gyalázhatunk a húszéves Escort volánja mögött.

### MI TÖRTÉNIK VERSENY KÖZBEN?

A *Forza Motorsport 4* huszonkét pályát bocsát rendelkezésünkre, amelyek több nyomvonallal is rendelkeznek, így egyiket sem fogjuk gyorsan megenni. A karrierben folyamatosan a világ legkülönbözőbb helyein kapunk alkalmat a bizonyításra, legyen az japán szarpen-tin, svájci hegyvidék, spanyol verseny-

pálya vagy amerikai tesztfutam. Külön kiemelném a Top Gear teszt pályáját, amelyen mindig egy kis extra vár ránk, és egyébként is nagy élmény azon az aszfalton (még ha csak virtuálisan is) füstöltetni a gumikat, ahol a BBC sofgőgénusza, Stig is főzi a motort. De ha már így a pályán vagyunk, beszéljünk a verseny közbeni tapasztalatokról. Egyrészt furcsának tartottam, hogy a gépi ellenfeleket alig tudom kiforgatni, míg

osztott képernyőn a *PC World*-ös kollégákat simán kipenderítettem az útból. De ez csak egy kis mini duzzogás volt, mert amikor a közel kéttónás amerikai vassal oldalba vágtam egy szemtelen Peugeot 308-ast, akkor az addigi – haladási irányával megegyező – mozgási energiája szemvillanás alatt alakult oldalirányúvá. Az MI egyébként ügyes, és alapvetően a játékos képességeihez kalibrálja magát, de ez nem jelenti azt,



## Bérelj sofőrt!

Nehezen lehet elképzelni, hogy valaki ne akarna a *Forza Motorsport 4*-ben vezetni, de ha mégis, akkor lehetőségünk van bérszofőrt felvenni, aki helyettünk fogja nyomni a gázt a versenyen. Na meg persze kormányoz is, és próbálkozik minél jobb helyezést elérni. Természetesen őt sem valamelyik karitatív szervezet küldte, ugyanis a nyerevényből leveszi a saját százalékát, de ez valahol érthető.





hogy ne lehetne tőle elhúzni, viszont nem is fog fénysebességgel utolérni. Ami pedig még jobb, hogy időről időre ők is hibáznak, elnéznek néha egy kanyart, kivágódnak a fűre, öszszekoccannak, kicsit lökdösődnek, szóval jól élük az életüket. A mi munkánkat is megnehezítik, mert egyfolytában győzni akarnak, így hátulról bökdösnek, keresik a helyet az előzésre, és csak extrém esetben száguldanak ökörrállat módjára belénk. Ez főleg azért jó, mert a legnehezebb nehézségi fokozaton kellemetlenek lehetnek a sérülések, ami az egyik oldalra való húzásban, dadogó, füstölő motorban, ezáltal elbukott versenyben nyilvánul meg. Jó tanácsként mondom, hogy aki vérbeli autós játékosnak tartja magát, az vegye le a verseny közbeni zenét, mert csak így teljes az élvezet. Mi lehetne jobb, mint amikor a Skyline visszapillantójában azt látjuk, hogy kollégánk szerencsétlenül támadó Ferrarija nem bír a japán technika hétezeres fordulaton üvöltő motorjával, ami a főtengelyen át a méretes versenygumikra adja le az erejét, a visító differenciálzáron keresztül!... Mi pedig csak azért, hogy bosszantsuk, a kanyarban picivel több gázt adunk, hogy elegánsan, kilinccsel előre tudjunk kijönni, ezzel lopva még több bájta versenybe. A sérülésekről még annyit, hogy ne számítsen senki iszonyatos fémdarálóra, nem lehet rípijára törni az autókat, de a szoknyák, szárnyak leesnek, a lámpák is töredeznek, ennél többet ne akarjunk, mert így is a nyereményünkből kell fizetni a javítást.

## A FEKETE MŰANYAG ALATT VÉRT IZZAD A HARDVER, DE EGY PILLANATIG SEM KELL SZÉGYENKEZNIÉ AZ XBOXNAK



### ÍTÉLJ ELSŐ LÁTÁSRA

Megátalkodott PC-s vagyok, soha nem is tagadtam, mindemellett nem fújok a konzolokra, így számomra ez a játék egyfajta megtérés, mert bátran ki lehet jelenteni, hogy a *Forza 4* nagyon szép. A hegyi szerpentinek hófödte csúcsai és a völgyek látképe pont olyan, mint ha éppen az ismert síparadicsomok valamelyikének környékén autóznánk, de ugyanígy gyönyörűek az olasz hegyi szakaszok is, a maguk szűk utcáival, macskaköves burkolataival. A színek élénkek, az autók csillognak-villognak a napfényben a maguk milliós poligonjaival, és az összes részlet nagyon a helyén van. Mindezt ráadásul úgy, hogy egy pillanatra sem röccen meg semmi, folyamatos a framerate, nincs olyan pillanat vagy jelenet, amikor zavart éreznék az erőben. Nem kétklem, hogy a fekete műanyag alatt vért izzad a hardver, de jelenleg úgy néz ki, hogy a Turn 10 Studios mindent kihozott a rendelkezésre álló feltételekből, és egy pillanatig sem kell szégyenkeznie az Xboxnak. A helyzet az, hogy írhatnék még hosszú sorokat a külsínről, de ezt sokkal inkább látni kell, mint olvasni. A látvány, mellé az üvöltő motorok hangja, az egymáshoz feszülő fémtestek forgácsolódása, és a gumi csikorgása olyan élményt ad, ami miatt nagyon nehéz felállni a gép előtt.

### JEREMY CLARCKSON SEM MARADT KI

Az *Autovista* nevű menüpontot megtámadva egyfajta virtuális bemutatót vehetünk részt, ahol az autókat körbejárva akár be is ülhetünk, felnyithatjuk a motorházat, a csomagtartót, és még a *Top Gear* házigazdája, Jeremy Clarkson is elmondja a véleményét az éppen képernyőn lévő kocsiról. Természetesen nála ez nem áll meg annyiban, hogy lóerők és nyomatékok, hanem a maga sajátos, egyeseket sértő, de az érte embereket megneveltető stílusában teszi mindezt. Ám ezeket a lehetőségeket csak bizonyos kihívások elérésével tudjuk megszerezni, amelyek nem bonyolultabbak, mint előrehaladni a karrierben.

### DE HOL A HIBA?

Nos, nagyon nehéz hibát találni abban, amiben az ember nem akar, de azért próbáljuk meg. Egyrészt többen is hiányoltuk a változó időjárási körülményeket, mivel a játékban semmiféle csapadék nem fordul elő. Se hó, se eső, se kód. Nem lesz részünk éjszakai futamokban sem,



## INFO

Régen a Ford Sierra egészen népszerű volt hazánkban is, de sajnos az idők folyamán szinte teljesen eltűnt. Pár éve még lehetett látni, amint jumbóspakát kőművesbrigádokat hurcolt, agyig megpakolva cuccokkal, aszfaltra lógó kipufogóval.

csupán napfelkeltés/-lementés köröket futathatunk majd. Oszt ennyi... nincs más. Ez a játék ugyanis nagyon jó, mert a karrier mód szépen felépített, fokozatosan nehezedik, a versenyek élvezetesebbek, a nehézség olyan széles skálán állítható, hogy mindenki megtalálja a maga fokozatát. A rengeteg autót egyrészt jól állították össze, másrészt lenyűgözően néznek ki, a hangokról nem is beszélve. A tuning lehetősége és a finomhangolás is ott van a színen, a többjátékos módban az osztott képernyővel nagyon jókat bohóckodtunk, az egyéb apróságokról, mint a Kinect és a fejmozgás, a *dobozban* olvashatók. Most pedig elnézést, de megyek vissza játszani!

RG



➤ Ha főzni is tudna, csomagolhatja az asszony

- remekül összeválogatott géppark
- csodás grafika
- élvezetes fizika
- kiváló hangok
- nem esik semmi
- nincs éjszaka

**RG**  
Ez nagyon odatette magát!

94



Az élelmiszer elfogyott, utolsó lőszer csőre töltve

# RED ORCHESTRA 2: HEROES OF STALINGRAD



## INFO

Kiadó **Tripwire Interactive, IC**  
Fejlesztő **Tripwire Interactive**  
Platformok **PC**

**Röviden** Szimulátori tulajdonságokkal bíró második világháborús FPS, amit pár hónappal később kellett volna tesztelni.  
**PEGI 18+**

**NEM TUDOM LETAGADNI, HOGY A RED ORCHESTRA 2: HEROES OF STALINGRAD VOLT AZ EGYETLEN JÁTÉK ÉVEKRE VISSZAMENŐEN, AMI A LEGINKÁBB IZGATTA A FANTÁZIÁMAT.** Szolgáljon erre magyarázatul az a 400+ óra, amit az első részbe és annak modjaiba öltem, illetve ennek egyenes ágú következménye; diplomamunkáim egyéves késése. De a sötét múlt helyett tekintsünk inkább a fényes jövőbe! Hiszen annyi átfúrozott éjszaka után a vágyalom végre manifesztálódott, és ha a start finoman szólva sem sikerült zökkenőmentesre, mára azért a javulás szemmel látható jelei is megmutatkoztak a játékon.

### ELIGAZÍTÁS

Nagy vonalakban vázelném a *Red Orchestra 2* koncepcióját azoknak, akik most hallanak először a játékról, vagy eddig a *My Little Pony* folytatásának gondolták. Az időpont 1942 tikkasztó nyarának utolsó napjaitól 1943 dermesztő februárjáig tart, a helyszín pedig az az ikonikus szovjet város, amiből az emberiség legkegyetlenebb csatája után csak egy romhalmaz maradt, mégis egymillió embert áldozta fel érte a legértékesebbet. A város fontosságának miéртje annak nevében keresendő, ami akkoriban így hangzott: Sztálingrád. Hitlernek elfoglalni személyes ellensége legféltebb drágakövét, Sztálingnak soha fel nem adni saját városát – ez volt a terv. Bár partra is szálltak, no meg a háború leghíresebb mes-

terlövésze is itt vált hőssé, a nyugati játékkiadók eddig inkább 1944 nyarán Franciaországban kalandoztattak minket, amerikai zubbonyban (tisztélet a kivételnek), amikor már nem az volt a kérdés, hogy ki nyeri a háborút, hanem hogy mekkora részt hódít meg magának a Szovjetunió Európából. Itt van hát a *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad*, hogy pótolja ezt az űrt, és hogy bebizonyítsa, hogy kb. 20 lelkes fejlesztő a nagyok kiadásainak töredékéből képes valami újat és különlegesen letenni az asztalra. Lássuk, hogyan sikerült ez nekik!

### FÖLDI POKOL

Senki ne lovalja bele magát káprázatos, drámával és fordulatokkal teli egyjátékos történetbe. Bár a doboz büszkén hirdeti, hogy az FPS-játéktörténelemben először német single player is került a játékba, a valóság az, hogy mindössze a multiharcerek időrendi egymásutániságára lehet számítani, megdobva egy gyors kiképzéssel és pár rajzos történelmi átvezetővel. Ennek ellenére egy végigjátásra mindenkit bátorítanak, főleg ha ez az első találkozás a sorozattal. Itt különösebb atrocitás nélkül kerülhet képbe az ifjú baka a fegyverek működésével, pályák felépítésével és a játékmechanizmussal. Ha újonc léte úgy döntenének, hogy inkább egyből a multival kezdtek, akkor bajtársi kézfogas mellett elárulhatom: készüljétek a legrosszabbra! A *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad* a

multija miatt kell megvenni és szeretni. Jelenleg három játékmód áll rendelkezésre, amit többnyire az összes pályán ki lehet próbálni. A Territory nagyon hasonlatos az előd egyetlen játékmódjára, amelynek lényege, hogy úgy tudunk bizonyos pontokat elfoglalni a pályán, ha több emberünk van a foglalási zónában, mint az ellenségnek. Erősítésként az esetleg 15-20 másodpercenként újraélednek, amíg az utánpótlás számlálója többletet mutat. A Countdown ettől annyiban tér el, hogy elfoglalandó pontonként mindenkinek csak egy élete van, és halál esetén várnia kell a kör végéig. Ha sikerül elfoglalni a célt, mindenki újraéled és jöhet a következő. Ha nem, akkor térfélcserre, így mondanom sem kell, mekkora értéke van itt az életnek. Próbáljunk meg tehát hasznosak lenni a csapat számára, de nem golyófogóként! Végére a Firefight maradt, amit betudhatunk team deathmatch-nek. Nehéz lehet úgy játékot készíteni, hogy egyfelől az első rész szimulátorokért rajongó keménymagja áll őrt váltásban a játék összes létező fórumán, és kezd el sikítófrásban flameelni, ha valamilyen hasonlóságot vél felfedezni a *CoD* és a *RO2* között, amellet, hogy fejlesztőként azt szeretné, hogy 800-1000 ember helyett azért valamivel többen vegyék elő a játékot egy nap. Számos kompromisszumos megoldásnak kellett tehát megszületnie, hogy mindenki jóllakjon, és a régi *Red Orchestra*-s hangulatból is maradjon valami. A játék furcsamód nem lett könnyebb





az első részhez képest (holott ez volt az első szempontok egyike), csupán annyi változott, hogy a FOV-zoomnak és a lélegzet-visszatar-tásnak köszönhetően még jobban lőnek azok, akik eddigi is tudták, hogy mennyivel kell elé és fölé célozni a távolban szaladó 3 pixelnek. Itt domborodik ki igazán, hogy miért nem említ-hető nehézségben és stílusban sem egy lapon a *Red Orchestra 2* a *Battlefield*del vagy a *Call of Duty*-val.

### CSAPATOMI

Ha itt próbálsz meg egyedül rambózni, halál fia vagy. Ha csapatban támadtok, valószínűleg akkor is, de így megvan az esélye annak, hogy páran elérik a kiszemelt épületet és ren-det tesznek benne. Itt szeretnék egy jó tanács-csal szolgálni minden bajtársnak: felejtsetek el a ponttáblázatot! A *RO2* nem az a játék, ahol az egyéni eredmények számítanak – itt a csapatért kell együtt dolgozni. Lényegtelen, hogy mesterlövészként csak egyet öltél a körben, ha az pont az ellenség befészkelte géppuská-sa volt, és ezzel sok bajtárs életét mentetted meg. A fontos, hogy röpké életed minden per-cét hasznosan töltsd a pályán, csak akkor hő-skődj, ha nagyon muszáj, és mindig az aktuá-lis cél érdekében cselekedj! Ha pedig nem megy szemből, akkor próbáljuk oldalról! Amennyiben erre a szemléletre nem áll rá időben az agyunk, akkor a *Red Orchestra 2* nem nekünk való já-ték. Amíg ki nem ismerjük magunkat a pályán és nem kerülünk tisztába a játékmekanikával,

folyamatosan esni-kelni fogunk. Ez annak kö-zönhető, hogy az első részhez hasonlóan itt is működik az egy lövés–egy halál szisztéma, ki-egészítve pár olyan új feature-rel, ami párját ritkítja a videojátékok között. Ha szerencsénk van, a lőtt sebet időben be tudjuk kötnözni. Ha nincs, lassan sötétedő képernyő előtt lőhetünk még párat, mielőtt végleg elvérzünk.

A fegyvereink valóban a térben mozognak; fal-akban és tereptárgyakban finoman megakad-nak, ahová együttal le is támaszthatók, ha pontosabb célzást szeretnénk. A karakterünk helyzetét is hasonlóan számolja a játék, mert például nem lehet úgy hasalni, hogy közben va-lamilyen végtagunk belelóg valamibe. Ha nem férünk el, a játék nem is engedi, hogy lefeküd-jünk. Mivel szimulátorról beszélünk, a realiszt-i-kus fegyverhasználat kiemelt szerepet kapott a *RO2*-ben. A letámasztáson túl mindegyik csú-zli ütésre és szúrásra is használható, attól füg-gően, hogy van-e bajonettünk, vagy sem. Több-ségük állítható irányzékkal rendelkezik, amit ha nagyobb távolságra állítunk, kompenzálhatjuk a lövedékek esését. De olyan extrákat is meg-említhetek, mint az MG-34 túlmelegedésekor kicserélhető fegyvercső, vagy mesterlövész-puskákon továbbra is használható nyílt irány-zék. A fedezékrendszer a másik nagy újít-sa a játéknak. Gyakorlatilag minden, ami fedezék-nek néz ki, annak is használható (léckerítés mő-gé mondjuk inkább ne, mert szó nélkül keresz-tüllövik, ahogy a vékonyabb falakat is). Erre egy külön billentyűt osztottak ki, amit ha meg-

### SZTÁLIN-GRÁD HŐSEI

A Tripwire komolyan vette a küldetését, hogy a lehető leghitelesebben adja vissza a sztálingrádi pokol könyörtelenségét. A legtöbb pályát valódi helyszínekről, akkor még álló vagy ma is megtekinthető épületekkel alakították ki. A csata egyik ikonikus szimbóluma volt az a hatalmas gabonasiló, amit a szovjetek rögtönzött erődítményként hetekig tartottak a német túl-erővel szemben, gyakran olyan közelharcok során, hogy a harcoló felek hal-lották egymás lihegését. Amikor a németek ha-talmas veszteségek árán bevették a komplexumot, mindössze negyven szov-jet holttestet találtak.



## HA ITT PRÓBÁLSZ MEG EGYEDÜL RAMBÓZNI, HALÁL FIA VAGY



» Iván lehajol az elejtett karoráért.







### INFO

A Red Orchestra sorozat egyik különös ismertetőjele, hogy más FPS-ekkel ellentétben itt megtúrt és elfogadott taktika a csemplés, amíg az valódi hasznot hoz a csapatnak.

» Elvtárs, nincs nálad egy kis papír?



» Lift van?

MANPOWER REINFORCED IN:  
1:50  
MANPOWER  
AXIS: 12



PRESS <T> FOR TACTICAL VIEW

» Hol a fenében van ezen a csúzlin az T?



nyomunk, a karakterünk szorosan a fedezékhez simul. Ennek egyik előnye, hogy így a ránk leadott lövésektől nem homályosul el a képernyő, és nem szökik fel a pulzusunk, a másik, hogy fedezék mögül újabb tervlatokat kap a fegyverhasználat. Eleve támasztva, pontosan viszonozhatjuk a tüzet, miközben csak annyit mutatunk magunkból, amennyi a legszükségesebb. A vakon tüzelés is ehhez a feature-höz kapcsolódik, amikor a rejteünk fölött vagy mellett csak a fegyvert kidugva, ténylegesen vakon tüzelünk, remélve, hogy ezzel nem a csapattársainkban teszünk kárt.

A játékos lövész, elit lövész, mesterlövész, géppisztolyos, géppuskás, utász, csapatvezető, parancsnok, tanklegénység, tankparancsnok és tankelhárító kasztok között választhat (remélem, nem hagyta ki senkit). Külön említést most csak a parancsnoknak szentelnék, akinek a többiekkel ellentétben elsősorban nem az arcvonalon kell harcolnia, hanem a háttérből kell tüzérséggel, felderítő repülő küldésével és ha kell, instant respawnnal támogatni a harcolókat. Minden fegyver, ahogy maga a játékos is, teljesítménye alapján szintet lép, extra kiegészítőket és új fegyvereket szerezhet, aminek tetején a Hero státusz áll. Ez kü-

lönösebb képességbeli javulással nem jár, harcedzett, megváltozott kinézetünk viszont jelzi a társak felé dicső múltunkat. Fontos része a játéknak a páncélos hadviselés. Egyelőre csak egy-egy tank érhető el mindkét oldalon, de azok működésének kidolgozottsága kiváló. Sajnos a tankból nem lehet kiszállni (egyelőre), cserébe viszont rögtön benne éledünk fel teljes legénységgel, akik lehetnek MI-társak vagy élő játékosok, akik eloszthatják maguk között a tankparancsnok, vezető, tüzer és géppuskás üléseket.

### RED BUGESTRA

De bármennyire is látom és tisztellem a fejlesztők igyekezetét arra, hogy ők szeretnék megtenni az FPS-ek evolúciós fejlődésének következő lépését, a végeredmény minősége megjelenéskor hagyott némi kívánnivalót maga után, és jelenleg is messze áll a készterméktől. Már a béta-teszt alatt láthatók voltak azok az embertelen bugok, amelyeknek normális esetben a megjelenésig el kellett volna tűnniük. Gondolom, végül a háttérközelsége miatt nem került erre sor, de amit ezért a játékosoktól kapott a Tripwire, az egy életre leckéül fog szolgálni. Konfigurációtól és grafikai minőségtől függetlenül maximum 15-20

fps-re számíthatunk: eltűnő hang, szerverbongészó működésképtelensége, statisztikarendszer megmagyarázhatatlan furcsaságai, random összeomlások és a számtalan apró játékbeli bogárka. A gra-

fika sem hozott áttörést, sőt ha őszinte vagyok, inkább csúnya a játék, mint szép. Vagy egyezzünk ki egy közepesben... A rossz szájt az fokozta, hogy még sem a megígért kooperatív mód, sem az SDK nincs kész a RO2-höz (utóbbi béta-verziójához a játék fórumán lehet kulcsot kérni). Ugyanakkor a hetente érkező 2-3 gigás javításokból látszik a szándék, illetve érezhető is a játékon a számottevő javulás, de messze vagyunk még a Red Orchestra 2 valódi tündöklésétől. Ezért is írtam még az elején, hogy ezt a játékot hónapokkal később kellene tesztelni, de ez ugye az első benyomáskor nagyot csalódott játékosokat nem vigasztalja.

Vakka

### HARDVER

XP/Vista/7 CPU: kétmagos 2.3 GHz RAM: 2 GB, 256 MB SM 3.0 DX9-kompatibilis NVIDIA GeForce 7800 GTX vagy jobb, ATI Radeon HD 2900 GT vagy jobb

- + valódi újítások
- + nagy, történelmihű csaták
- + hatalmas potenciál
- bugos és instabil
- fontos játékrészek hiányoznak
- még mindig nehéz

### VAKKA

Ha messzebb tudunk látni a tűnedező bugokon, azonnal magával ragad

# 83





# meex

G A M E S

Eredeti játék, valódi élmény

[www.meexgames.hu](http://www.meexgames.hu)



Assassin's Creed:  
Revelations  
Megjelenés:  
November 15.

Need for Speed:  
The Run  
Megjelenés:  
November 15.

Elder Scrolls V:  
Skyrim  
Megjelenés:  
November 11.

Call of Duty:  
Modern Warfare 3  
Megjelenés:  
November 8.

**SPECIÁLIS  
AJÁNLATOK  
MINDEN  
NAP!**

Warhammer  
40 000  
Dawn of War 2:  
Gold Edition 2990 Ft

Batman:  
Arkham Asylum  
(Xbox 360)  
4 990 Ft

StarCraft 2:  
Wings of Liberty  
9990 Ft

FIFA 12  
8990 Ft-tól

A játékokat a megjelenés napján futárszolgálat kiszállítja vagy személyesen átvehető.





» Lelkeim, ti is szedjétek Viatri! A győztesek pirulája



» Csak nem Chavez ez a csávó?



» Kék zebrák - fehér zebrák rangadó Milánóba

A Konami fociprogramja, amely a FIFA sorozat nagy versenytársa

# PRO EVOLUTION SOCCER 2012

**SOKAN ÚGY GONDOLJÁK, HOGY A FIFA HIHETETLEN FEJLŐDÉSE ÉS KERESKEDELMI SIKERE MELLETT A PES IMMÁRON „NEM IS RÚGHAT” LABDÁBA.** Akik így gondolják, azok vagy elvakult FIFA-hívők, vagy nem ismerik a piaci viszonyokat. Tény, hogy a FIFA sokkal jobb eladásokat produkál, de a PES is szép számokat hozott, PS3-on például mintegy 2,2 millió példányt adtak el belőle (ez körülbelül a FIFA 11-eladások fele). Végül is kijelenthetjük, hogy két sikerjáték küzd egymással a fociprogramok piacán.

## MÉG MINDIG JÓVAL KEVESEBB A LICENC

A FIFA sorozat nagy előnye mindig is a sokkal szélesebb körű licencelés volt, ez ezúttal sincs másképp. A PES-be a spanyol, holland és francia liga teljesen, az olasz az összes csapattal, míg az angol és a portugál csak néhányal került bele. Szokás szerint (és a moddereknek felkínálva) a két képzeletbeli liga, a PES és a D2 megint jelen van. Igazi PES-rajongó meg is elégszik ennyi csapattal, hiszen a Bajnokok Ligája, az Euró-



## INFO

Kiadó **Konami**  
 Fejlesztő **Konami**  
 Platformok **PS2, PS3, PSP, Xbox 360, IOS, Wii, 3DS, PC**  
 Röviden Eljött az új ősz, itt az új PES. Forradalmi változásokat nem hozott (ahogy a valódi foci sem), de amit nyújt, az megbízható.  
**PEGI 3**

pa Liga és a Libertadores kupa is megtalálható a játékban. Szóval van játékmód, lehetőség bőven – rengeteg válogatott, több egyéb csapat (például a Genk Kötelessel és Tózsérel) is játszható. Rájöttem, hogy ez a különbség a játékok között maximum arra jó, hogy lehet rá hivatkozni és pontokat levonni a vég-ső értékelésből, ám számomra a PES élvezetéből sosem vett el a kevés licenc, de elfogadom, hogy sokakat zavar.

Azért azt említjük meg, hogy a portugál csapatok újak, sőt vannak új stadionok is: az Estadio do Luz, az Allianz Arena és a Juventus új torinói pályája is megtalálható a játékban. Fejlődik tehát a dolog, csak szépen, lassan...

## ADJ, URAM, 11 KEZET – VAGY LEGALÁBBIS ANNYI HÜVELYKÜJJATI

Na jó, ez persze durva túlzás, de azért mégis érdekes, ami történt. Ugyanis valamikor sok-sok éve a FIFA életében nagy dérral-dúrral beharangozott funkció, az Off the Ball irányítás szépen megbukott. Hiába ölték bele sok milliót mind a kifejlesztésébe, mind a reklámmájába, a játékosok nem szerették. Erre mi tör-

ténik 2011-ben a Pro Evolution Soccer 2012-vel? Bizony, bekerült az Off the Ball kontroll. Gyakorlatilag ez a legnagyobb újítás ebben az évben. Őszintén szólva nemigen használtam eddig, aminek két oka van: a FIFA-s verzióra még mindig rossz visszaemlékezni, emellett a játékosok általában maguktól is elég intelligensen mozognak, így nemigen lett volna szükségem rá. Viszont ami kétségtelen előnye a PES-nek a FIFA-val szemben, és amin jócskán visszahozza a licenccel elvesztett pontokat, az az edzés lehetősége. Egyrészt rendelkezésünkre állnak a Training Challenge-ek, amelyekben a büntetőket, a szabadrúgókat, a labdavezetést, a támadást és védekezést lehet gyakorolni. Ezek azért challenge-ek, mert kihívások: pontszámra, jutalmakra megy a dolog, miközben meg lehet tanulni, hogyan lehet jól löni a büntetőt, szabadrúgást stb. Ugyanígy megtanít az Off the Ball kontrollra is. Az egészben az a jó, hogy nem kötelező használni, a gép addig magától mozgatja a játékosokat, amíg be nem avatkozunk – szóval az, hogy opcionális, az nagyon jó. A védekezésnél pedig nem árt gyakorolni, mivel a gép gyilkosan használja ki a lehetőségeit,



még akkor is, ha elvileg a kapusok intelligenciája is sokat fejlődött tavaly óta. Lényeg, ami lényeg, itt jól lehet edzeni, és a büntetőt is könnyebb lőni, mint a konkurens játékban.

## RÁNGASD MÁR, ADJ NEKI!

Kétségtelen, hogy a fizikai motor itt szerényebb képességekkel rendelkezik, mivel nincs meg az az ütközésmoделl, mint másutt. Azonban ez nem feltétlenül hátrány, hiszen így az ütközésmoделlből adódó problémák, illetve bakik sincsenek meg.

Itt is lehet macerálni, huzigálni az ellenfelet, vagy eltartani a minket megtámadó védő elől a labdát – azt hiszem, ezek a jelenetek sokkal valószínűbbek, mint amikor a fél csapat felbukik egymásban a fizikai motor miatt. Ha pedig már közelről nézzük a játékosokat, az animációk száma többnek tűnik: változatosabbak, jobban összefolynak, több az egyik állapotból a másikba vezető animáció. Egyedül az zavart, hogy amikor nem sprintelünk, csak gyalogolunk a labdával, az elég „mozgásérülte” sikerült. Emellett pedig sajnos mindenki ugyanúgy „megy”, tehát ez elég furcsán néz ki néha.

Akik még sokat fejlődtek az előző PES-részekhez képest, azok a kapusok: bátrabban lépnek ki, sőt néha kirepülnek, jobban helyezkednek, igyekeznek együtt élni a játékkal. Még mindig nem tökéletes a dolog, de sok-

kal jobb, mint például a tavalyi PES-ben láthattuk.

A játékvezetésen is políroztak, és bár néha nem túl hiteles ellenfél faltja nélkül lehozni egy komplett meccset, de hát nekünk néha befűz ezt meg azt. Ami miatt mégis kiemelem, az az előnyszabály sokkal jobb megítélése, illetve annak a képessége, hogy az előnyszabály után, amikor megáll a játék, a bíró képes sárga/piros lapot adni, ha úgy alakult előzőleg.

## FOLYAMATOS JÁTÉK

Valamelyik nap Duncannel a szerkesztőségben arról csevegtünk, hogy vajon az új FIFA a legjobb fociprogram-e vagy sem. Amióta neki is megvan a FIFA 12, nagyon lelkes, hatalmas derbiket nyom a Liverpoollal. Elmeséltem neki, hogy amióta PES-t tesztelek, be sem töltöttem a FIFA 12-t, és ennek nemcsak az újdonság varázsa az oka. Egy olyan képességről szeretnék beszélni, amit nehéz megfogalmazni, vagy keretek közé szorítani, és ami nagyon szubjektív. A FIFA 12 minden kiválósága ellenére engem sokszor az európai rakkolás, hajtós, sárban vonszolós, bulldog-focira emlékeztet, ami kétségtelenül jó dolog. A PES pedig sokszor olyan, mint a dél-amerikai szuper-technikás foci: megy a labda lábról lábra, gyönyörűen, élvezetesek az összjátékok, a passzok, az akciók, öröm nézni a kombinációkat.

## INFO

A PES-nek létezik egy testvérprogramja, a *Winning Eleven*, amely csak Japánban szokott megjelenni, általában a PES után fél évvel.

Én pedig – utáljatok ezért, ha akartok – a dél-amerikai pengés focit sokkal jobban kedvelem, mint az európai fogósszeszorító, hajtós futballt. Ez, mint említettem, totálisan szubjektív, emiatt azonban a PES számomra sokkal jobban, szebben játszható és izgalmasabb. Futnak a szép akciók, a gyönyörű passzok, a pengés megoldások, és néha nemcsak a közönség hördül fel, hanem magam is – a FIFA esetében pedig robotolunk, robotolunk és káromkodunk, ha a sok robotolás után mellément a helyzet. Ezért néztem utána más PES-cikknek is, és több értékelésből is kiderült, hogy ezt mások is észrevették. Persze nem volt nehéz, mert a sorozatra jellemző volt a folytonosság, gördülékenység, de ebben az évben nagyon jól sikerült. Térjünk ki még a prezentáció kérdésére is. A közvetítés megfelelő, nem kimagasló, de élvezetes, a visszajátzások jók (az automatikus replay lehetősége gól után nem tudom, hogy kikapcsolható-e, de egy idő után kicsit idegesítő), a stadionok szépek, a hangok jók – szóval idegesíthetjük a szomszédokat azáltal, hogy olyan meccset nézünk a tévében, amelyet hiába próbálnak megtalálni a távkapcsolójukkal. A *Pro Evolution Soccer 2012* sokkal polírozottabb, igényesebb játék, mint előző évi „testvére” – ha így halad a sorozat, egy-két év, és a FIFA megint gondban lehet

Gyu

» A kakasülőről minden jól látható. Mi az, gyephoki-meccs?



» Addig várunk, amíg csönd nem lesz a nézőtérén...

## COPA SANTANDER DE LIBERTADORES

A legnagyobb és legismertebb dél-amerikai klubszintű kupa 1960 óta létezik, legtöbbször az argentin Independiente nyerte meg (hétszer). Jelenleg a következő országok csapatai vesznek benne részt: Az aktuális bajnok, a Copa Sudamericana bajnoka, öt csapat: Argentína, Brazília, Három csapat: Bolívia, Chile, Kolumbia, Ecuador, Paraguay, Peru, Uruguay és Venezuela, három meghívott csapat: Mexikó

### HARDVER

Pentium 2.4 Ghz egymagos, RAM: 1 GB minimum, 2 GB ajánlott, NVIDIA GeForce 6600 vagy jobb, ATI Radeon X1300 vagy jobb

- + nagyon jó edzés
- + folyamatos, technikus játék
- + könnyű módolhatóság
- kevés a licenc
- egy-két animáció elég furcsa
- nem egyértelmű az Off the ball control

### GYU

Egy-egy meccset mindig jólesik játszani

88





» Mekkora hordó, az anyja köcsögít!



Kapd össze magad: ez egy igazi „lélekvesztő”

# DARK SOULS



## INFO

Kiadó **Namco Bandai**  
Fejlesztő **From Software**  
Platformok **PS3, Xbox 360**  
Röviden **A Demon's Souls** koreai készítőinek legújabb kőkemény RPG-je, amelyben élőhalott létedre is jó párszor fűbe harapsz majd. **PEGI 16**

### TELJESEN AMATŐR MÓDON KEZTEM HOZZÁ A DARK SOULS TESZTELÉSÉHEZ...

Miután beraktam a játék lemezét a PS3-amba, hátradrőltem kényelmes fotelemben, és a karaktergenerálás közben kellemesen elcseverészttem a barát-nőmmel, miközben pedig fél szemmel a képernyőt néztem, kedveskedésből őt alkottam meg hősként. Amikor elkészültünk vele, a játék hosszú és kicsit unalmas – amolyan „koreai Gyűrűk Ura”-stílusú – intrója után egy börtönben a hősnőket egy börtönben leláncolva találtuk. Nem túl vidám kezdet, ráadásul hűledve láttam meg azt is, hogy csöppet aszott a lelkem – csak épp annyira, mint egy egyhetes hulla. Mivel az már nem vall túlzott kedvességre, ha a páruunk játékbeli alteregója egy oszladozó élőhalott, így mielőtt még a drága a fejemhez vágott volna egy üres cigisdobozt, gyorsan visszatipliztem a karaktergeneráló képernyőre, és indítottam egy férfi zsvány herót. Jobb a békeesség. Valahol ez volt az első jele annak is, hogy ennél a játéknál nem lehet „lazázní”.

### NEM MESE EZ, GYERMEK

Bizony, alaposan benéztem, amikor azt hittem, hogy konzolos RPG lévén ez is olyan laza kis történet lesz. Tudjátok, félóra CGI-intró, lecsapok két szörnyet, majd újabb fél óra filmezés, mint a japánoknál. Ezek a koreai srácok azonban ilyenekkel nem viccelnek: a *Dead Souls* már az elején bedob minket a mély vízbe. Aszott hősnőket egyetlen csorba, törött karddal vértetkél fel, és ócska tolvajcuccokba bugyolál-

ták. Az irányítás csinját-binját rögtön a nyakunkba zúdítják, illetve azt is azonnal megtapasztalhatjuk, hogy ez a játék enyhén szólva sem egy sétagalopp. Bár a hősnünk alapból élőhalott, mégis már a gyakorlóórésznel is újra és újra feldobja a pacskert.

Igaz, később a játék során egyre táposabb karakterünk lesz, de a nehézségi szint egyáltalán nem enyhül, sőt egyre húzósabbá válik. Gyakori eset, hogy szűk, romos várfalakon kell a hirtelen ránk rontó élőhalottakat úgy levágni, hogy közben egy sunyi ijászuk egy toronyból nyílvesszőket repít a képiünkbe. A főszörnyek is hatalmasat sebeznek, így a megfelelő helyezkedés, a jó ritmusban bevitt félregurulás, a megfelelő védekezés szerepe óriási. Sajnos a célpont kijelölése, illetve a jobbra-balra sasszézás nem igazán tökéletes – ez már a fejlesztők előző játéknál, a *Demon's Souls*nál is problémát okozott. Ráadásul, amikor a hősnünk hanyatt vágja magát, mert éppen telibetalálták, eleinte nagyon lassan és körülményesen tápázkodik fel, így előfordul, hogy fel sem bírunk kelni, miközben halálra csapkodnak. Később a karakterünk nyilván ügyesedik, erősödik, de a *Dark Souls* egész végig kemény kihívást jelent; ez a játék nemcsak egyszerűen a hardcore, hanem az igazi birkatürellemmel és tömérdék idővel megáldott szerepjátékosok számára készült.

### LÉLEKVESZTŐ

Velünk vagytok még? Remek, mert egyébként a *Dark Souls* RPG-gyöngyszem, nagyszerű öt-

letekkel felvértezve. A játék „valutája” például a lélek, amelyet az elhullott ellenfeleinkből szippanthatunk fel. Új képességeket és felszereléseket vásárolhatunk belőle, és alaposan meg kell gondolnunk, hogy mire költünk, mert nem fogunk dúskálni a javakban. Újabb kihívás, hogy ha levágják a hősnőket, a lelkesedésünket talán nem, de az összeszedett lelkeket mindenképpen elveszítjük. Szerencsére visszakapjuk őket, feltéve, ha épen és egészségben vissza tudjuk küzdeni magunkat addig a vértócsáig, amelyet mi hagytunk a földön. Ha útközben mégis elhunynánk... No igen, akkor buktuk a lelkeket. Azt mondtam már, hogy ez egy rendkívül nehéz játék? Még szerencse, hogy a máglyarakásoknál nemcsak megpihenhetünk, hanem itt tornázhathatunk vissza a megcsappant életerőcsukunkat is, és itt éledünk fel, amikor valahol elpatkoltunk. Mielőtt túlságosan megkönnyebbülnének, gyorsan hozzáteszem, hogy az ellenség ilyenkor újraéled a már felfedezett útvonalon, így megint le kell őket vágunk.

### MULTIZNI EMBERI DOLOG

A *Dark Souls*ban a hőseink kétféle állapotban léteznek: „emberi” és „lélektelen”. Amikor meghalunk, akkor az utóbbi állapotba kerülünk, és az emberi mivoltunkat csak akkor kapjuk vissza, ha „humanity” pontokat áldozunk fel a máglyarakásoknál. Emberi állapotban sokkal erősebbek vagyunk, de több veszélynek is kitesz minket a játék (feltéve, ha multiplayer módban játszunk), ugyanis más játékosok is megtámadhatnak. Humanity





**]] NEM A KAZUÁR BEÁLLÍTOTTSÁGÚAKNAK KÉSZÜLT A JÁTÉK, DE A WOW-BAN KIEGETTEK IS MESSZIRŐL KERÜLJÉK**

A From Software talán nem egy nagy név hazáján túl, pedig egy ősrégi fejlesztőcégről van szó: a koreai csapat már 1986 óta, a számítógépes játékok hőskora óta létezik!

pontokat akkor szerezhetünk, amikor szörnyeket mészárolunk le, valamilyen varázsétket fogyasztunk el vagy a multiban mások világába betörve zsákmányolunk belőle. Csakúgy mint a lelkeket, az emberi pontokat is elveszítjük, amikor elpatkolunk, és újra össze kell szedni őket a vértócsánknaál, különben örökre elveszítjük azokat. „Lélektelen” állapotban csak akkor léphetünk be a multiplayer módba, ha egy másik játékos meghív annak a jelnek segítségével, amelyet a világban hagyunk. Továbbá csak abban az esetben tudjuk aktívan meghódítani mások világát, amikor „emberiek” vagyunk. Amennyiben PvP-módban játszunk, akkor állandóan számíthatunk rá, hogy egy huncut rivális játékos betör a világunkba, és pontot tesz hősi karrierünk végére.

**PUSZTULÓ VILÁG**

Ahogy Lordran hátborzongató és mégis gyönyörű világa fokozatosan

elém tárult, egyre jobban megdöbbenem, hogy mennyire hatalmas – ezen a téren bizony méltó kihívója lesz majd a hamarosan megjelenő *The Elder Scrolls: Skyrim*nek. A hihetetlenül részletes grafika nagyszerűen érvényesül a romos, pókhálós várak, a sötét és baljós erdők kidolgozásánál. De igazán a szörnyeknél gurult el a grafikusok gyógyszere: a toronymagas démonok, sárkányok és más szörnyek elfeledtetik velünk, hogy konzolon és nem PC-n játszunk. Igaz, ezúttal különbséget kell tennünk a két konzol között: PS3-on érezhetően szebb a játék, mint Xbox 360-on: itt érződnek igazán a két gép képességei közötti különbségek.

A készítők brillíroztak a pályák szerkezetének kidolgozásánál is. Miközben a várakban, erdőkben, hegyen ormain kóválygunk, tömérdek, gyakran nyaktörő módon meredeken felfelé ívelő vagy lefelé tartó keskeny

útelágazás között kell választanunk. A különböző helyszínek elképesztően változatosak, persze mindent ellep az enyészet, elvégre egy pusztuló világot kell bebarangolnunk. Mindenhol azt érezzük, hogy magunkra vagyunk maradva, és a legrémisztőbb szörnyek a legváratlanabban törnek ránk, szóval kalandjaink során végig elkísér a feszültség.

**NA, EHHEZ MIT SOULS?**

Gondolom, a fentiekből kiderült, hogy a *Dark Souls* egyértelműen nem a kazuár beállítottságúaknak készült, de a *World of Warcraft*ban mélységesen kiegészített emberek is messziről kerüljék. Amennyiben hajlandó vagy tömérdek időt, energiát és türelmet áldozni rá, egy hatalmas, időnként hátborzongató, de mindenképpen magával ragadó világot fedezhetsz fel, rengeteg eredeti ötlettel megspékelve.

- ✦ hatalmas, gyönyörű világ
- ✦ eredeti ötletek tönkelege
- ✦ darkos hangulat
- ✖ csak hardcore és türelmes embereknek
- ✖ irányításbeli problémák

**BADSECTOR**  
Hardcore arcoktól  
hardcore arcoknak

**88**

BadSector





>> A tavalyi játékhoz képest ezekben a kanyarokban érezni a legjobban a javulást



>> Ne legyenek illúzióitok, Alonso mögött senki nem lát semmit

## Még egy lépéssel közelebb a száguldó cirkuszhoz

# F1 2011

**FORMA-1-ES JÁTÉKOT KIADNI SOSEM HÁLÁS FELADAT.** Az egyik oldalon ott toporognak a profi F1-fanatikusok, a másikon pedig a bulizós, gáznymós, alkalmi pilóták, akik agybajt kapnak a légtelők és a gumikeverékek beállításaitól. Tavaly az utóbbiak örülhettek, idén pedig az előbbiek – mi is hozzájuk tartozunk.

### HOPP, EZ LEFULLADT

Az *F1 2010* hatalmas siker lett. Hosszú évek után végre olyan játékot kaptunk, ami látványos volt, játszható és reálisan szimulálta a versenyek hangulatát – viszont azon túl semmi mást. Hiába kapott BAFTA díjat, a tavalyi játék néhány ponton kifejezetten dilettánsnak számít, és ezt úgy mondom, hogy szanaszét játszottam magam vele kontrollrel és kormányal is. Bárki bármit állít, sosem fogok komolyan venni egy olyan szoftvert, amiben letört vezetősármnyalmeg tudom futni a leggyorsabb kört i Monacóban. Pont. A Codemasters 2010-es játéka számomra mindig is egyfajta „rohantunk és gyorsan befejeztük” hangulatot sugárzott, és nem a safety car hiánya miatt – egyszerűen tele volt félkész megoldásokkal. Például aránytalanul jobb voltak az ellenfelek szárazon, mint esőben. A legkeményebb versenyeket is megnyerhettük, pusztán egy jó kis zápor kellett hozzá, és máris minden autó harmadára lassult – ez talán a legkevésbé zavaró hibák egyike volt, mert a startnál például a harmadik soron túl nem láttuk a lámpát. A kerékcserénél a nyálkás ember logikátla-



## INFO

Kiadó Codemasters  
Fejlesztő Codemasters Studios  
Birmingham  
Platformok Xbox, PS3, PC, 3Ds, PS Vita  
Röviden Ízig-véríg F1 szimulátor, a tavalyi játék legtöbb hibáját javítva, szebb és sokkal hangulatosabb körítéssel, mint korábban bárhol  
PEGI 3

nul engedett vissza a pályára; ha a veszélyesnek minősített kocsik csak a box utca bejáratánál volt, 5 extra másodpercig ülhettem mozdulatlanul. Ha kaptunk egy áthajtásos büntetést az első körben, majd még egyet a másodikban, egyszerre le tudtuk zavarni egy darab áthajtással. Monte Carlóban a 15 és 16-os kanyar pedig szaggatott, de nagyon, így a világon az egyik legnehezebb kanyarnak tartott Rascasse előtt vagy láttuk, hogy hol is vagyunk, vagy nem, és még sorolhatnám. A tavalyi játék, mint említettem, tele volt buggal és hibával – olyanokkal, amelyek egy alkalmi játékosnak fel sem tűnnek, de egy F1-rajongónak pont a legfontosabbat: a hiteles szimulációt teszik tönkre. Szerencsére egy év alatt nagyot fordult a világ!

### MITŐL F1 AZ F1?

Ha a száguldó cirkusz világában szeretnénk érezni magunkat, nem elég a csajokat és az őrző tömeget megmutatni, bizony minden egyes centiméternyi változást éreznünk kell az autón. Ebben idén hatalmasat lépett előre a játék. A motor hangjától a kerekek szemmel látható kopásán át minden valóságosabb lett, így az azt értelmezni tudó játékosok pontosan tudni fogják, hogy mikor miért érdemes megállni, vagy hol indokolt előzni, kifelé és támadni. Pont ezért az *F1 2011*-et rengetegen túl nehéznek érezték majd, hiszen nem lehet csak úgy körözni, illetve lehet, de arra ott van a *DIRT* vagy az *NFS* bármelyik korábbi verziója. Itt kérem, tudni kell, mikor várható a szemcsésedés, hol jön ki a legjobban a KERS,

és melyik kanyarív engedi még a DRS használatát anélkül, hogy elindulna a kocsik fehére megállíthatatlanul kifelé. Emellett több érdekességet is üdvözölhetünk, amelyekről többet is megtudhatunk a megfelelő dobozokban: elsőre a „kutyúk” használata bonyolultnak tűnhet, de ezek manapság a versenyek meghatározó elemei, így kötelező volt a játékba kerülésük, ahogy a biztonsági autó is végre itt van, a rajongók sokévi könyörgése után.

### MINDEN UGYANAZ MÁSKÉPPEN

Egy ilyen játéknál felesleges arról írni, hogy milyen csapatok és milyen pilóták kerültek a programba, hiszen mindenki benne van és kész. Az összes csapat, az összes pálya megtalálható, ami csak létezik a világban. A tavalyi játékhoz képest a menürendszer kicsit megváltozott, de alapvetően aki a múlt évben már megtanult eligazodni a box utcában, most is érteni fog mindent. Jópofa újítás, hogy a csapatban elfoglalt helyüinktől függően állunk a boxban is, tehát ülhetünk a bal oldalon, minden menüponttal a versenymérnökkel jobbra, vagy fordítva. Jó pár opció átkerült a kocsik eléjén lévő monitorba; innen választhatjuk ki, hogy rögtön versenyt, időmérőt vagy szabadedzést szeretnénk futni, és a pályával, versennyel kapcsolatos infók is sokkal részletesebbek. Szerencsére a hülyeség szenzor nagy valószínűséggel a Codemastersnél is kiakadt néha tavaly, így már nem fordulhat elő az, hogy mielőtt a kocsiból ülve látom, hogy szakad az





» Fura módon ahogy tavaly is, az esős versenyek a leglátványosabbak

**”EZ BIZONY KOMOLY SZIMULÁCIÓ, NEM BIZTOS, HOGY MINDENKI ÉLVEZI MAJD, VISZONT AKI IGEN, AZ NAGYON**

eső, ám az időjárás-előrejelzés a zápor esélyét 65%-ra ígéri.

### NEM IS ÉRTEM, HOGY KAPHATOTT EZ DÍJAT?

Ha a Forma-1 minden apró részletében járta-sak vagyunk, a kocsit szinte darabokra szedhetjük, ugyanakkor a játék preset beállítási is vállalható, így minden fokozaton, minden nehézségen akad bőven előre belőtt setup, amit kicsit modifikálhatunk, ha több leszorítóerőt vagy nagyobb végsebességet szeretnénk.

A gumikopás szimulációja kiemelkedően jól sikerült. Ha 40–50 körös versenyt választunk, tényleg érezni fogjuk, ahogy lassan elfogy-nak a lágy keverékű gumik, majd az is egyértelmű lesz, hogy a keményebb keverékkel sokkal jobban bírjuk, viszont egészen más féktávokkal, tapadással fogunk operálni. Végre a sérülések szimulációja is jobb lett, ráadásul ha a hangokra is figyelünk, a motorzaj, a kerekek morajlása és versenymérnökünk rádióüzenetei mind-mind segítenek felmérni, hol is áll a koci fizikálisan adott pillanatban. Megint csak hangsúlyozom: ez bizony komoly szimuláció, nem biztos, hogy mindenki élvezi majd, viszont aki igen, az nagyon. Már nemcsak a vezetősárny dőlésszögét és a tervezett kerékcseré pontos idejét adhatjuk meg verseny közben, de a motoron is változtat-hatunk, így adott esetben több üzemanyag-gal gyorsabb köröket futhatunk, természetesen számolva ennek minden későbbi negatív következményével. Jó látni, ahogy idővel fel-

tűnik a pályán az ideális ív tisztasága és megjelennek a gumidarabkák, kavicsok.

### TÉNYLEG, EZ MENNYIVEL JOBB!

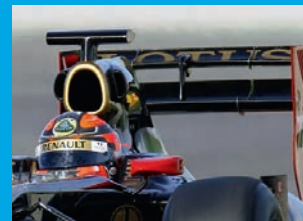
Minél többet írok a játékról, annál jobban borzadok el azon, hogy is lehetett játszani az *F1 2010*-zel? Hatalmas hiba volt például az előző részben a megpördülések esélye, száma. Ha a koci fenéke elindult valamerre, az esetek tíz százalékában csak kormányval lehetett menteni a menthetőt, de a szerencsétlen kontrolleres pilóták bizony megpördültek. Most teljesen reális az ellenkormányzás lehetősége, sok-sok korábban még végzetes hibánkat korrigálhatjuk, ha időben eszmélünk. Képileg is sokat fejlődött a játék: a pályák részletgazdagabbak, a pályabírók ott vannak és integetnek, nem beszélve a hatalmas LED-falakról, amelyek most már teljesen realiztikusan villogják szét a retinánkat egy baleset alatt. Na persze részletgazdagságban olyan mértékre kell számítani, amit 280 km/óránál vár az ember egy erdőtől! Ha a lassításoknál utólag el-

## KÜTYÜK



### KERS (Kinetic Energy Recovery System)

Ezt mi, játékosok az utóbbi 25 évben nehes egyszerűséggel csak nitrónak hívnánk. A Forma-1 nitrója a fékerőből nyeri az extra energiát, és körönként kb. 80 lóerő pluszt jelent, persze csak akkor, ha éppen nyomjuk az ezt aktiváló gombot. Folyamatos nyomás mellett pont egy Hungaroring-célegyenesnyi extra erő van benne, mindenki használja belátása szerint. Minden kör végén újratöltődik.



### DRS (Drag Reduction System)

A DRS a koci hátulján található légtérelő szárnyat állítja szélbe, így ezzel csökkenti a légellenállást, viszont növeli a végsebességet. Előnye a DRS-nek, hogy előzni könnyebb vele, hátránya, hogy ha mindezt mondjuk a Monzában a parabolics kanyarban tennénk, megállíthatatlanul megpördülünk. Ezen felül ha nem vagyunk 1 másodpercnél közelebb az előtünk autózóhoz, akkor el is felethetjük a DRS-t.







» Ha gyönyörködni szeretnénk a grafikában, próbáljunk minél gyorsabban menni, a játék lassításra csúnyul



» Figyelem! A KERS és a DRS az újabb pályákon életet menthet



kezdjük vizsgálni a fűvet, bizony előbújnak azok a pixelek, de ez talán a legkevésbé fontos komponens ebben a játékban. Azért találunk negatívumot is, például az MI-t nem dolgozták ki túl jól. Az ellenfeleink okosabbak lettek ugyan, de nem sokkal. Jobban védik az ideális ívet, viszont ezt az esetek nagy részében úgy teszik, hogy csak rajtunk múlik majd a kocsi védelme. Ők bizony ránk húznak, satufékeznek az orrunk előtt, sőt nagyon esős versenyben hiába nem látunk, ők úgy veszik be a hajtúket, mintha verőfényes napsütésben kocsikáznának. Ez megszokható, de idén is sok-sok jól induló versenyt tesznek tönkre a droidok. A versenybírók is lehetnének okosabbak, bár ennek valószínűleg szoftveres korlátai lehetnek. Ha összeütközünk valakivel, jó eséllyel miniket büntetnek meg. Kis koccanás, és pikk-pakk mehetünk is áthajtani a box utcán. Jópofa, hogy már nem azonnal büntetnek, hanem várnak pár percet, és utána közlik a szabálytalanságot járó büntetést. Apró bug, hogy több alkalommal, miután megkaptam a büntetést, azonnal szóltak rádióon, hogy jöj-jek, mert a büntetésre kiszabott háromkörös türelmi idő már elfogyott, majd amikor nem jöttem, kivágtak a versenyről. A másik kifejezetten vicces hiba Spában talált rám, amikor miután a kocsival kicsit lecsúsztam az ívről, és kimentem a fűre, egy fűcsomóban elakadva 280-nal szó szerint kirepültem az erdőbe jó 25 méter magasan, mint egy rúdugró. Azóta is próbálok reprodukálni, de úgy tűnik, lenyírták a fűvet...

## SAFETY CAR

A Safety Car akkor jön be a pályára, ha olyan baleset vagy esemény történik, ami akadlyozhatja a kocsikat a küzdelemben, de a versenybírók nem akarják felfüggeszteni a versenyt. A játékban ilyenkor továbbra is mi vezetünk, de előzni nem tudunk, ahogy a sebességünk is limitált. Alapvetően jópofa, a valóságban kicsit unalmas, de annyit hisztizett érte az F1 gamer közösség, hogy tényleg ideje volt.



A multiplayer végre újra működik split screen verzióban, nem kell folyton idegenek ellen száguldozni, vagy még egy gépet venni, ha cimborákkal akarunk versenyezni, viszont készüljünk fel: ha osztott képernyőn nyomjuk, képileg és játékelmény tekintetében is mélybe zuhan a program. Eltűnik a szimulációs jelleg, az összes féktáv felejtős, egy sima árkád versenyre készüljünk, ahol bárhol, bárkikor meg tudunk állni öt méteren. Talán ez az a rész, amire nem maradt már energia. Összességében viszont a játék baromi jó lett, sokkal jobb, mint az előző próbálkozás, így újabb egy évig van mit nyúzni, ha már a valódi bajnokságban úgysem történik semmi izgalmas. Az elsődleges célcsoport a hardcore F1-rajongótábor, azon belül is leginkább azok, akik kormányon játszanak, hiszen a kocsi valós mozgását érezni kézi kontrollal szinte lehetetlen ebben a játékban. Ez pedig a nap végén inkább pozitívum, mint negatívum. A Codemasters nagyon komolyan vette a 2011-es kiadást és ezt teljes joggal elvárhatja tőlünk is...



### HARDVERIGÉNY

C2D E8200 2.66GHz, Phenom II X2 555 Black Edition, Nvidia GeForce 8800 GS, Radeon HD 2900 Pro, 4 GB RAM, 12.5 GB HDD

- jobb szimuláció, mint tavaly
- szebb a környezet, összetettebb a verseny
- testreszabhatóbb, mint valaha
- néhol ez túl nehéz
- az ellenfelek értelmi fogyatékosok
- a multiplayer nagyon árkád

### ADAM

Ennél közelebb nem juthatsz a valós élményhez, kötelező a cirkusz minden rajongójának

91



# FourFourTwo

A világ kedvenc futballmagazinja  
bloggereket keres!

Jelentkezz a [blog@fourfourtwo.hu](mailto:blog@fourfourtwo.hu)-n, és legyél részese  
a FourFourTwo nemzetközi hálózatának!

Bodnár Zalánnak és Márványi Péternek  
már sikerült



5.2 millió karakter • 70 ezer like  
6600 komment • 430 cikk

**1 lehetőség!**





» Kobe or not Kobe – azaz dobni vagy nem dobni



» Wallace, végre vallasz?

Kosárlabdajáték a világ legjobb ligájáról

# NBA 2K12

## INFO

Kiadó 2K Sports  
Fejlesztő Visual Concepts  
Platformok Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, PlayStation Portable, Wii, PC, iOS

**Röviden** Bár egyelőre még nem indult el a valódi szezon, de az NBA 2k12 tökéletesen képes kárpótolni minket.  
**PEGI:** 3

**ITMÁDOM A KOSÁRLABDÁT.** Már apró gyerekként is elnéztem a hatalmas, magas fickókat, akik zseniálisan dobálták a kosárba a labdát – olyan akartam lenni, mint ők. Nem sikerült, de a szerelem azért megmaradt. Szerencsére az utóbbi években végre mi is benne vagyunk a nagy NBA-cirkuszban: közvetítik a meccseket, újságok, honlapok, blogok foglalkoznak a témával, sőt hagyományosan játéprogramok is léteznek. Az utóbbi években az EA NBA Live sorozata sajnos „elhunytt”, így az NBA 2k versenytárs nélkül maradt. Ez azonban nemhogy rosszat, hanem egyenesen jót tett a játéknak, mivel nem az ellenfélre, csak önmagukra kell figyelni, és így haladnak a tökéletesség felé.

### AZ A NÉHÁNY PICI PROBLÉMA

Gyorsan túl akarok esni ezen, mivel a játékban összesen 2-3 apró gondot fedeztem fel (illetve egy nagyobbat, a rookie-rendszert, de arról később). Az első, hogy szerintem a bőr túlzottan csillogó, nagyon porcelánszerű, nem természetes. A második, hogy az MI néha bekattan; például egyszer előfordult, hogy kaptam egy kosarat, de a labda elgurult a palánkom alól a másik térféltre. Ilyenkor a valódi kosárlabdában valaki, aki a közelben van, felkapja a labdát, és visszapaszolja vagy a bírónak, vagy a palánkom alá. Itt az egyik játékosom az alapvonaltól odagyalogolt a labdáig, majd visszagyalogolt és bedobta. Ez körülbelül 45-40 másodpercig tartott. (Egyébként ilyen játékon kívüli hely-

zetekben szoktak aranyos szituációk lenni.) Ami még nagyon pici gond, hogy főleg a kevésbé ismert játékosok között van egy-két elnagyolt arc. Ez azért furcsa, mert az arcok körülbelül 90 százaléka szinte tökéletes.

### VÉGRE DICSÉRHETEM!

Ezzel körülbelül túl is vagyunk azon, amibe beleköthettem, ugyanis az NBA 2K12 lassan alulról kezd súrolni a „tökéletes videojáték” definícióját. Vegyük szépen sorban, miért is állítottam ezt. Először is a prezentáció – ha azt mondom, lenyűgöző, akkor még közel sem mondtam el mindent. Egy tévés csatorna prezentációs sztenderdjeit vették figyelembe: három bemondó, plusz a pálya széli kommentátor várja, hogy megszólalhasson. Annnyira változatos, ahogy beszélnek, hogy semmilyen ismétlődés nem tűnt fel (maximum 8-10 meccs után, de akkor is csak marginális a probléma). Amikor pedig valaki elkezd egy sztorit mondani, vagy csak elemezni valamit, és mondjuk történik egy falt vagy egy szákolás, akkor a többiek felkiáltanak, de a sztorieselő folytatja a történetet. Ömlenek ránk a statisztikák, a vélemények, az elemzések – tényleg elképesztő, főleg az, amilyen gördülékenyen megy az egész. Ebben a témában ezt a szintet még senki sem közelítette meg, és szerintem egy darabig nem is fogja. Ez a grafikai és visszajátszási trükkökre is igaz: tényleg egy tévéközvetítés kellős közepén érezzük magunkat. A nézők a lelátón ki-be mászkálnak meccs közben, az árusok

kínálják a portékájukat stb. Oscar-díjat annak, aki ezt így kitalálta és elkészítette!

### JÁTÉK MENET ÉS JÁTÉKMÓDOK

Tavalyhoz képest előrelépés, hogy megváltoztatták az irányítást (és itt jön az obligát kiszólás: ha nincs még valakinek joypadja, most aztán tényleg vegyen!). Az alapvető gombok megmaradtak, ámde a dobás átkerült a jobb analóg karra. Az első egy-két meccs borzasztó megszokni, de utána kiderül, hogy sokkal, de sokkal hatékonyabb, mint az egygombos vagy gombkombinációs módszer. Például ha egy fadeaway jumpert akarok dobni (ez az a dobás, amikor hátrafelé ugrom, a védőtől minél messzebb), akkor lenyomom a kart, majd nem feltolom, hanem elindítom felfelé, de aztán magam felé húzom. És meg is vagyunk: fadeaway jumper! Ezzel a módszerrel elég sokat variálhatunk a dobással – egy horog, dobócsel mind-mind belefér. No persze óvatosan törjünk be a palánk alá, mivel a gép még mindig nagyon jól szerel a levegőben. A lepattanózás az eddigi legjobb, amit életemben láttam, az elzárások, játékok, területszerzések szinte tökéletesek, a testi kontaktus is megfelelően működik. A játékmódokban az Association voltaképp a szezon; megfelelően működő MI-vel nagyon élvezetes egy szezont végignyomni, itt pedig az MI még a csapatcseréket, átigazolásokat is jól csinálja. Ami fejlődött, az a My Player: most egy mindent eldöntő bemutató meccsel kezdődik, és ez alapján kerül az ember a draft-ra. Előre szólok: ahhoz, hogy bekerüljünk a hí-



ÓVATOSAN TÖRJÜNK BE A PALÁNK ALÁ, MERT A GÉP MÉG MINDIG NAGYON JÓL SZEREL A LEVEGŐBEN



rességek csarnokába, iszonyatosan sokat kell a karakterrel/játékosslal melőzni. A múlt évi Jordan Challenge helyett ezúttal NBA's Greatest mode-ot kapunk. Ez a játékmód nemcsak azért érdekes, mert nagy számú egykori klaszszissal lehet játszani és őket irányítani (például Larry Bird nekem hajgálja a hármásokat), hanem azért is, mert rengeteg érdekességet árul el az egykori nagyokról.

#### NA DE HOL VANNAK A ROOKIE-K?

Nos, itt van a játék egyetlen hibája, ami azonban nem olyan nagy hiba, mert nem tehetnek róla a készítőik. A lockout miatt (lásd keretes írásunkat) ez évben az újoncokat nem építették be megfelelően, így a játék a tavalyi csapatkeretekkel vág neki a következő évnek. Ez pedig nem így szokott lenni, hiszen két szezon között néha 8-10 játékos is elhagy egy csapatot, amelyhez ilyenkor ugyanannyian érkeznek – ez egy nagyon fontos szempont, hiszen nem mindegy, melyik poszton kit vehetünk számításba egy adott sérülés vagy formahanyatlás esetén. A szokásos online módokon kívül létezik online association is, amely segítségé-

## Mi is az a lockout?

Június 30-án lejárt a liga működését szabályozó kollektív szerződés (ebben írtak le minden szabályt, például azt, hogy ki milyen ruhát vehet fel, mit nyilatkozhat, hogy beszélhet, mikor kell orvoshoz menni stb.), amellyel érvénybe lépett az úgynevezett lockout, magyarul kizárás. Ez azt jelenti, hogy a klubtulajdonosok (akik ugye a pénzt adják) szó szerint kizárják a ligából a játékosokat, akik emiatt se az edzőterembe, se a klub egyéb helységeibe, se a pályákra nem mehetnek be. Elvileg magukban edzhetnek otthon, magánemberként, de csapatosan is tilos edzeni (nehogy titokban valami taktikát gyakoroljanak). Ezzel együtt mivel lejárt szerződések, szabadügynökök is vannak, ilyenkor azt sem lehet tudni, hogy egy adott csapatba ki is kerülne be, ha elindulna a szezon. Amikor ezt írom, hivatalosan elhalasztották az előszezon, és egyelőre kevés remény négyemilliárd dolláros különbséget mutató ajánlatok közeledésére.

vel barátokkal és ismerősökkel játszhatunk ugyanabban a bajnokságban. Az én tesztpéldányom idején még nemigen lehetett partnert találni az ilyesmire, de most, a megjelenés után tuti, hogy mindenki talál magának megfelelő bajnokságot. Sajnos online módban nem lehet játszani a legendás csapatokkal, de ez legyen a legnagyobb tragédia, viszont legalább kárpótol minket a rengeteg online mód.

#### ÖSSZEFOGLALÓ

Kedves nézőink! Megszületett minden idők legjobb sportjátéka, mind prezentációban, mind játékmenetben, funkcionáltságban és extrákban csak egyetlen dolog múlhatja majd felül: az esetleges NBA 2K13. Addig viszont senkinek semmi esélye (na jó, talán egy jó *Maddem*nek). Ez úton üzenem Duncannek, hogy ebben a játékban nem betonnadrágban játszanak a játékosok, így nem kell félni tőle. Azt javaslom mindenkinek, hogy aki a legjobb sportjátékot akarja, az azonnal ve-

gye meg, NBA-rajongóknak pedig egyenesen kötelező. Méltó pótlék lesz az igazi szezon helyett.

Gyu

#### HARDVER

Intel Pentium 4 2.6 GHz / AMD Athlon XP 2800+, 512 Mb RAM, 256 Mb-os nVidia GeForce 6600 vagy ATI Radeon X1300

- + szinte tökéletes közvetítés és prezentáció
- + nagyon eltalált balansz
- + eddig legjobb játszhatóság
- apró hibák
- „porcelánszerű bőr”
- néhány átlagos arc

#### GYU

Jöhet eső, jöhet hó, ezzel a csodával minden nap játszani kell

95





» Annyi a német, mintha Ibizán lenne a verseny



» Jé, látom a házunkat!

Mit szólna vajon a Greenpeace a helyszínhez?

# TRACKMANIA CANYON



## INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **NADEO**  
Platformok

PC

**Röviden** A Nadeo nagy sikerű online autóversenyzős játéka gyökeresen megújult felülettel.

Pegi: 3

## A TRACKMANIA IGENCSAK ÉRDEKES SZOFTVER - VALÓSZÍNŰLEG EZ AZ EGYIK LEGISMERTEBB NAPLOPÓ PROGRAM A VILÁGON.

Persze csillagrendszerünk központját nem lehet eltulajdonítani benne, de remek lehetőséget kínál a munkahelyen (vagy a számítástechnika-órán) az unalmas holtidő eltöltésére. Holtidő pedig, mint az közismert, a legsürgősebb projektek és a legfontosabb tananyagok középette is rengeteg akad. Így aztán cseppet sem meglepő, hogy bármikor próbáltam elűtni a kieső perceimet *trackmaniázással*, egészen komoly tömegeket találtam a verseny pályákon.

Persze a *WoW* szerverein is ezrek játszanak folyamatosan, és a *CS*-zók is bármikor összetrombitálnak egy jó kis öldöklésnyi emberanyagot, de azért az, amikor több tíz különböző pálya közül választhatjuk ki, melyiken akarunk kocsikázni, és azokon simán összegyűlik 30 versenyző, az azért élmény.

### A TELEPÍTÉS

A telepítés az elődhöz hasonlóan nem igényel atomfizikai képzettséget. Felmegyünk a *TrackMania* oldalára, regisztrálunk, megvásároljuk a programot, letöltjük, telepítjük. Biztos mindenkinek feltűnt a „megvásároljuk” szócseka a felsorolásban – hát igen, a rendszer fizetős, kőkemény 20 eurót kérnek érte. Ezért természetesen többször is letölthetjük a szer-

verről és persze teljes jogú felhasználói leszünk a programnak, ami azt jelenti, hogy – egy kis gyakorlás után – már hasíthatunk is a nemzetközi porondra, hogy versenyre kelhessünk a világ minden tájáról bejelentkezett pilótákkal. De előbb ne felejtsük el jól beállítani a játékot; a program telepítése után ugyanis, mielőtt elindulna maga a játék, lehetőségünk van néminemű beállításokat eszközölni a felületen. Ezt ugyan kihagyhatjuk, csak aztán ne sírjunk, amikor a legnagyobb verseny középette beszaggat az autónk fara. Amikor ugyanis minden beállítás a maximumon van, akkor még egy épp nálunk járt 850 000 forintos szuper laptop is be-beszagगतott, pedig külső videokártyával, SSD-vel, i7-es procival és 8 GB RAM-mal áldották meg a teremetői.

### JÁTÉK AZ ÉLET

Miután viszont minden beállítás megvan, már lehet is zúzni a gyakorló pályákra; gya-

korolni pedig mindenképp érdemes, és erre meg is van a megfelelő felület. A fejlesztők ugyanis meghagyták a játék „carrier” részét is, amelyben fokozatosan nehezező pályákat kell teljesítenie a játékosnak, és ezeken szerezhet skillpontokat, amelyek segítségével egy világranglistán haladhat egyre feljebb. Ennek a következő a menete: miután megszereztük az aktuális pályán az aranyérmét, lehetőségünk nyílik arra, hogy a hivatalos versenyeken részt vegyünk. Az ezen elért eredmény alapján számolja ki a rendszer a pontokat, amelyeket kapunk, és csak az ezeken a futamokon elért időket írja fel a nemzetközi listára. Így tehát már a pályák hivatalos ranglistájára is felkerülhetünk. Az „Official” futamok egyébként négypercenként indulnak, és ha közben elhagyjuk a pályát, újraindul a négy perc, tehát inkább gyakorolgassunk addig, az úgysem árt. Már csak azért sem, mert ez a játék gyökere-



## HA TE MONDOD

**Edouard Beauchemin, International Product Manager - Ubisoft: „A legelső belépésnél kell fizetned, aztán addig használod, ameddig csak akarsz. Bármennyi kiegészítőt letölthetsz hozzá, teljesen ingyen.”**



» Tolatóversenyben verhetetlen vagyok



» „Csak a szép, ző'd gyep, az hiányzik...”

## ManiaPlanet

A TrackMania Canyon a ManiaPlanet három ágának egyike. A másik kettő Shootmania nevű FPS-rendszerű, és a Questmania nevű RPG-játékok lesznek, amelyek sajnós még nem állnak készen a tisztelt nagyjérdemű fogadására, így a [maniaplanet.com](http://maniaplanet.com) weboldalra ellátogatva egyelőre csupán fórumot és blogot talál a megfáradt vándor, és persze egy linket a TrackMania Canyon oldalára. Ide tessék kiütközni, letölteni és nyomtatni a játékot, mert kevesen vagyunk az országból a nemzetközi porondon, és teljesen elnyomnak minket.

## ” A CANYONBAN LEGSIKERESEBBEN ALKALMAZOTT KANYARVÉTELI TECHNIKA A „KILINCCSEL ELŐRE” STÍLUS

sen különbözik az egyszerű autóversenyektől, de még az elődjétől is eltér néhány ponton.

Először is, a grafikája lélegzetelállító. Míg az eredeti TrackMania inkább a játékélményre helyezte a hangsúlyt, itt a körítés is legalább ugyanolyan fontos, ami azt jelenti, hogy a fejlesztők gondoltak az asszonyra – opcionális esetben a kedves szülőre –, aki mögöttünk sertepertél, és nem érti, mi fogott meg bennünket ebben a gagyi matchboxos játékban. Hát most nem lesz értetlenkedés. A kocsik gyönyörűek, a háttér atomszép, bár kissé egysíkú a folyamatos sziklás, sivatagos terep, de hát ez utóbbit azért lehetett sejteni a Canyon névből.

A másik alapvető különbség a korábbi modellhez képest, hogy ezek az autók bizony törnek, szép kis repedésekkel, elhagyott alkatrészekkel „hálálnak meg” minden bizonytalanságot. Ez szerencsére csak az ember szívének fáj, de másnak

nem, ugyanis a törött kocsik semmilyen hátrányt nem szenvednek a menettulajdonságaikat tekintve, és még ha a többkörös pályákon később rászaladunk a saját alkatrészeinkre, akkor sem történik semmi baj. Mindenki döntse el, hogy ez jó rendszer-e, vagy sem, de mivel én agresszív sofőr vagyok, nekem tetszik.

A harmadik markáns eltérés az elődtől a vezetési stílus változása, és ezért különösen érdemes gyakorolni pár kört, mielőtt szénné égetjük magunkat olyan ismeretlenek előtt, akikkel sosem találkoztunk személyesen, és valószínűleg nem is fogunk. A TrackManiában ugyanis – mint szinte minden autóversenyben – a legfontosabb a kanyarteknika, hiszen egyenesben padlógázzal csapatni még Stohl Buci is tud. Minél gyorsabban és biztonságosabban bekanyarodni, na, az a művészet! Itt jelezném, hogy aki ezen sorok olvasása közben a homlokára csap, esetleg a szeme hirtelen a megértés fé-

nyében kezd csillogni, az gondolkozzon el inkább valami tankos program megvásárlásán. De visszatérve a kanyarokhoz: a Canyonban legsikeresebben alkalmazott kanyarvételi technika a „kilinccsel előre” stílus, amit ráadásul nem a kerekek túlpörgetésével (ez lenne az ún. drift) hajtunk végre, hanem úgy, mint az egyszerű zsigulis a Felvonulási téren az első hó idején, fékkel, farolva. Tekintsünk el egy pillanatra attól, hogy ennél a szinte irányíthatatlan farolásnál nagyobb böszmeséget talán nem is csinálhatnánk egy versenypályán, és csodálkozunk rá arra, hogy mindezt ráadásul nem is egy kézifék gombbal, hanem az üzemi fékkel tehetjük meg. Ekkor ébredhetünk rá – talán nem is először a játék alatt –, hogy a Canyonnak semmi köze a valósághoz. Ez a játék teljes egészében arról szól, hogy a lehető legkönnyebben a lehető legélvezetesebb köröket fussuk a pályákon.

Wyvern

### HARDVER

1,5 Ghz, 1 GB RAM, 256 MB, Pixel Shader 2.0/Intel HD 2000/NVIDIA ION/AMD HD 6310, 1,5 GB HDD

- + nagyon szép grafika
- + magyar nyelvű felület
- kissé életszerűtlen vezetési mód
- egyelőre kevés játékos

**WYVERN**  
Szebb, mint az elődje,  
és ugyanolyan jó

75





» Böre, mint a hó, arca, mint a vér, haja, mint az ében



» Parancsolhatunk a macskáknak, mint a való életben soha

## Avagy Állatok bolygója – A feltámadás

# THE SIMS 3 HÁZI KEDVENC



## INFO

Kiadó Electronic Arts  
 Fejlesztő EA Play/The Sims Studio  
 Platformok PC, Xbox 360, PS3, 3DS  
 Röviden Igen, megint új Sims-kiegészítő. Igen, megint állatok. És igen, megint újszerű és megint remek!  
 PEGI 12

**KUTYA, MACSKA, LÓ, ÉS MINDEN, MI JÓ!** – ezekből az összetevőkből akarták megalkotni a tökéletes játékot. Ám Will Wright bácsi véletlenül a kotyvalékba kevert még egy alkotóelemet, az X-vegyszert, amelyek fedőneve: egy újabb Sims-kiegészítő!

Manapság már senkit sem ér váratlanul, ha azt mondják neki, hogy hamarosan érkezik valamilyen adalék a legismertebb életszimulátorhoz. Olyannyira nem döbben le senki, hogy ha valakit lehibernálnának két évre, valószínűleg számos addon megjelenését átaludná. A *Sims 3: Pets* megjelenése pedig az egyértelműnél is egyértelműbb volt, hiszen az első szériában *Unleashed* címmel, a másodikban pedig *Pets*ként már volt szerencsénk négylábú társakat nevelgetni.

A kötelező „nézd, megint egy kiegészítő”-s kör után érdemes visszakapcsolni a nemrégiben megjelent *Sims: Medieval* önállóan játszható, középkori környezetbe helyezett játékhoz, mert legnagyobb szerencsénk a *Házi kedvencek* „hasonszörű”. Hogy mit is értsünk ez alatt? Azt, hogy a fejlesztők, bár alapvetően sikerre ítélt hozott anyagból dolgoznak, mégis beleadnak apait-anyait, hogy a közel tízéves recept új ízekkel gazdagodhasson. Lehet, hogy tegnap még vállrándítással fogadtuk a legújabb *Pets*-kiegészítő hírért, de ma már önfeledten játszunk virtuális állatainkkal, nemcsak azért, mert beszippant, hanem azért is, mert meglepően sok olyan elemet tartalmaz, amiért érdemes újra feltelepíteni az alapjátékot a

gépünkre, és adni egy esélyt a harmadik *Sims*-széria ötödik kiegészítőjének.

### A KEDVENCEM, MERT OLYAN HŰSI!

Semmilyen elvárásom nem volt, amikor elindítottam a *Házi kedvenceket*. Talán még viccelődtem is magamban állatos közmondásokkal, mint például „nem árulnak zsákbamacskát” vagy „csapjunk a lovak közé”, aztán egyik meglepetés ért a másik után, és egy kis időre sikerült újra *Sims*-függővé válnom. Az új elemek ugyanis túlmutatnak a „hűha, új berendezési tárgyak vannak” tulajdonságon: ha csak a külsőségeket nézzük, a kiegészítővel egy teljesen új város, számos új lakberendezési, illetve tájalkotási elem érkezett, de ez a város meg is van töltve élettel, a tárgyak pedig fantáziadúsak, csakúgy, mint az új jellemvonások és életcélok. Ha rápillantunk a *Pets* borítójára vagy előzetesére, kutyákat, macskákat és lovakat látunk, ami nem véletlen: ez a három állattípus képviselteti magát kiemelten a játékban, ráadásul nemcsak simogatható négylábú kedvencekként, hanem irányítható karakterekként (!). Figyeljük csak meg a karaktermegalkotás fejlődését: először voltak a szimpla emberi szereplők, legutóbb már szörzetet is tehetünk rájuk, most pedig állatokat mintázhatunk a sajátunk alapján, vagy különféle anomáliákat hozhatunk létre a generátor különböző funkcióinak segítségével. Számos fajtiszta kutya, macska és ló sablonja áll rendelkezésünkre, de csakúgy, mint az emberi karaktereknél, formázhatjuk a külső

és belső tulajdonságaikat is. Állíthatunk a pocacsontjukon, testük karakterén, szőrük színén és hosszán, nemükön, beállíthatunk nekik akár különböző színű szemeket is, sőt megadhatunk néhány irányelvet a személyiségüknek. Bútorkarcoló macska, csajosós kutya, versenyektől undorodó ló kombinációit hozhatjuk létre néhány kattintással, ráadásul ezeknek a tulajdonságoknak akármilyen testet is adhatunk. Létrehoztam egy lusta, szeretnivaló ír szettert, akinek hosszú, dalmatákra jellemző színű szőre és pöndörődő farka volt, de remek választás lehet például a doberman színű palotapincsi is hatalmas szőrrel. Természetesen a kiegészítő csak kiegészítő, így az állatok nem tudnak két lábra állni, beszélni, és nem is lehet olyan háztartást létrehozni, amelyben csak állatok vannak, de ezeket leszámítva teljes értékű családtagként funkcionálnak. Mivel a játékban elég könnyű kedvenceket adoptálni, új tulajdonságként az egy háztartásban elférő lények számát tízre bővítették, amelyben maximum 8 ember vagy 6 állat lehet, így a kettő kombinációjából kell kigazdálkodni a 10 férőhelyet (bár azt hiszem, kevesen vannak, akik ennél többet szeretnének). Önálló individuummént a beállítások között az állatok ugyanúgy kaptak egy életcsíkot és egy akaratjelzőt, azaz – ahogy az emberi karakterek esetében is – beállíthatjuk, hogy teljes mértékben mi szeretnénk-e irányítani négylábúinkat, vagy teret hagyunk nekik a szabad kibontakozásra. Amennyiben utóbbit választjuk, felkészülhetünk az esetleges pusztításokra,





» Menjünk ki kukákat borogatni! - gondolja az alvó férfi



» És tényleg kimennek



» A tájrendezés csodája

de szerencsére bármikor „közbeszólhatunk”, és irányíthatjuk a szabad akarát állatainkat is. A macskák leginkább vadászni és karmolászni szeretnek (hogy kaparófan vagy bútoron, azt jellemük és nevelésük dönti el), a kutyák a kertben ásni és hosszú sétákra menni, a lovak pedig ügetni és ugrani. Minden kis lénynek megvan a maga jellemzője, örökbe fogadásukkor felvillan néhány tulajdonságuk, és ezek mellé szerezhetnek még pozitív vagy negatív jellemvonásokat. Ha hagyjuk őket elkanászodni, akkor lehet belőlük „rossz cica” vagy „rossz kutya”, de ha figyelünk rájuk emberi karakterünkkel, vagy mi magunk irányítjuk őket, akkor hamar gazdagodnak „jó magaviseletű”, „rendes” és más címekkel. Érdekes feature, hogy ha a karakterünk úgy akarja, hűséges barátját el is viheti különböző helyekre csajozni: csak odaküldi a kutyát a kiszemelt helyre, és meg is van a nyitótéma. A játék új városában, Appaloosa Plains-ben ráadásul

az állatos ismerkedés könnyebb is, mert van két hatalmas park, az egyik kutya-, a másik cicabarátoknak, ahol időnként összegyűlnek a „fanatikusok”, és amíg a kedvenceik játszanak, ők ismerkednek. Ezek az állatbarát simek a kiegészítővel együtt egyébként új életcélokat, illetve tulajdonságokat is kaphatnak: kreálhatunk kutyabarát, macskabarát, illetve állatbarát embert (de a három közül csak egyet választhatunk), és ezeknek megfelelően változhat az életcéluk. „Barátkozz össze 15 macskával”, „legyen minden állatból 2 a lakásodban” és hasonló célokat kapunk, amelyek nem is olyan egyszerűek, mint amilyenek hangzanak.

### HALAT, VADAT, S MI JÓ FALAT

Mert bizony, bár irányítani csak az emlegetett három fajt tudjuk, más állatokat is be tudunk fogni a játékban. Az így szerzett kedvencek kevésbé interaktívak, de színesítik a palettánkat. A macskánk tud nekünk különböző rágcsálókat,

madarakat, illetve egyéb állatokat (ékszerteknóst, törpesünet, kígyót) szerezni, amelyeket aztán terráriumokba rakhatunk, etethetünk és babusgathatunk. Ezek mellett időről időre megjelennek a házunk tájékán különböző vadlovak, kóbor macskák és kutyák, néha még szarvasok is (sőt, a fáma unikornisokról is beszél), amelyekkel kapcsolatba léphetünk, ha ők is úgy akarják, és masszív szeretetadagok után visszajárnak hozzánk, majd később befoghatóvá válnak. Ily módon tehát életszerű a játék (habár a mindennapos vadló-sétáltatás annyira nem jellemző), és a megjelenő állatok is természetesen viselkednek. Ezek a tulajdonságok egészülnek ki az elmaradhatatlan *Sims*-humorral és öniróniával (például a lovaglást tanító könyv címe: Naplementék és a hatásos lovaglás egyéb kellékei), amitől igazán szerethetővé válik az egész. Addiktív, bájos, szerethető.

Sophiaso



## INFO

A játékba a kiegészítővel country zene, folyamatosan úton lévő gajgys kocsis, egy új woohoo-helyszín (szénabála) és néhány új hajtípus, illetve állatos ruha is került.

## EGY KIS IDŐRE SIKERÜLT ISMÉT SIMS-FÜGGŐVÉ VÁLNOM



### HARDVERIGÉNY

Processzor: Core 2 Duo E6420 2,13 Ghz, NVIDIA GeForce 7900 GTO vagy ATI Radeon X850 XT, 2 GB RAM

- + sokféle állat
- + akiket rendes személyiséggel ruháztak fel
- + új város
- teljes árú kiegészítő

### SOPHIASO

Fantáziadús, és megírta tud újat mutatni.

80







» Hé, az nem a legújabb VW bogár?

Aki még nem próbálta négyesben, az nem élt igazán

# RATCHET & CLANK: ALL 4 ONE

## MINEK IS KELLETT KILENC ÉVVEL EZELEŐTT BELEBOTLANOM EBBE AZ OKOSKA KIS PLÉH-DOBOZBA?!

Azóta annyi ellenségem lett, mint egy hivatásában kimagaslóan jól teljesítő szűnyognak! Ha nem ismernék testközelből Ratchet eddigi kalandjait, akkor simán hihetnék azt, hogy ilyen, vagy ehhez hasonló gondolatok repkednek néha a kis hegyesfülű sokat látott kobakjában. Nekünk viszont bőven volt időnk megismerni az előző játékokban azokat az eseményeket, amelyek durván felforgatták a nyugodt kis életét, és így bátran, nyitott ablak mellett jelenthetjük ki, hogy Ratchetet nem olyan imbuszskulccsal csavarozták össze!

## A PISZKOS NÉGYES KITESZ VAGY TIZENKETTŐT

Kilenc esztendő kilenc játékot fialt eddig a franchise-ből a Sony különböző gépparkjára, ezért kellő kihívást jelent a készítőknél tizedszerre egy olyan alkotást beletenni a játékosok platformjába, ami elégedett biccentésre készíti őket. Ehhez egy történet magával ragadó továbbmesélése elengedhetetlen, de már nem elég. Ezt érezték az Insomniac háza táján is a derék munkásemberek, ezért az eddig csak duóban nyomuló legyőzhetetlen páros mellé beosztottak két főbb karaktert, akik aktívan duhajkodnak az oldalunkon: a galaxisszerte ismert nagydumás Qwark kapitányt és a folyamatosan az életünkre törő Dr. Nefarioust. Ez a kéretlen társulás már a játék legelejétől fogva szerves részét fogja képezni ennek az újabb kalandnak, és ezt a brigád rosszfűjének köszönhetjük.



## INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**  
Fejlesztő **Insomniac Games**  
Platformok **Sony Playstation**  
Röviden A rettenhetetlen duó duplikálja jelenlétét a galaxisban  
**PEGI 7**

## AKI MÁSRÁ SZÖRNYET USZÍT...

Megkapargatva a sztori elejét, szem- és fültanú lehetünk egy szolid ünnepségnek, amelyre szívélyes meghívást kap Ratchet, Clank és Qwark kapitány. Az invitálás már távolról is jócskán büzlük, de hőseink soha nem adnak az effajta megérzésekre, így tétovázás nélkül megjelennek az eseményen. A krach beütésére nem is kell majd sokat várni, ugyanis – csöppet sem meglepő módon – feltűnik a színen az üvegbura fejű Nefarious doktor, aki feléleszt egy, a város totális leamortizálására is képes fenevadat. Fondorlatos terve azonban hamvába holt ötletnek bizonyul, mivel a megelevenedett szörny nem ismerve se embert, se Istent, sem pediglen az életet adó gazdáját, dühöngve nekilődül. A nagy zűrzavar közepette a csapatunkat végül csapdába ejti egy kisebb bolygó méretű gép, amiből csak együttes erővel tudunk majd kiszabadulni.

A játékmenetet masszív kooperatív módra hegyezték ki, de lehetőségünk van – társak híján – egyedül is végigzúzni a roppantul változatos helyszíneken, ami enyhén azért csorbít az élményen. Olyan lenne, mintha a négypólusú (porcukrozott tető, tejszínhab, krém, ropogós alja) franciákrémesből kihagynánk a tetejét és az alját. Finomnak finom, de mégsem az igazi...

## MATYI ÉS A HAVEROK

A négy választható karakter ugyanazon fejleszhető fegyverarzenállal vértézheti majd fel magát, viszont mindegyikőjük különböző képességekkel hódít a csatatéren. Szükség is lesz rá, hiszen az eddigi részekre jellemző mennyiségű ellenség csapódik majd az orcánkba. A jól

megszokott küzdelmek mellett a látványvilág is ismerősként köszönt minket, és mit sem fogott rajta az idő múlása az előző részhez képest, még mindig megállja a helyét. Az egyetlen, még hibának sem nevezhető, inkább kellemetlenségnek számító tényező a játékban a kamerakezelés, amit nem változtathatunk csak úgy kényünkre-kedvünkre. Persze ez betudható annak, hogy most többen rohagálunk egyszerre egy adott helyszínen, és nem lenne túl szerencsés, ha önkényesen tekergetnénk a kamerát. Néha ez – főleg egyedül bóklászva – nagyon zavaróan hathat. Ettől eltekintve a *Ratchet & Clank* legújabb epizódja azt nyújtja, amire számítottunk, megspékelve persze a fékezhetetlen agyvelejű doktorral (akit – az alcímben említett – Matyi irányít a szomszéd-ból), és a kihagyhatatlan, nagypofájú kókler kapitánnyal, akit meg terelegessen a hóhér.

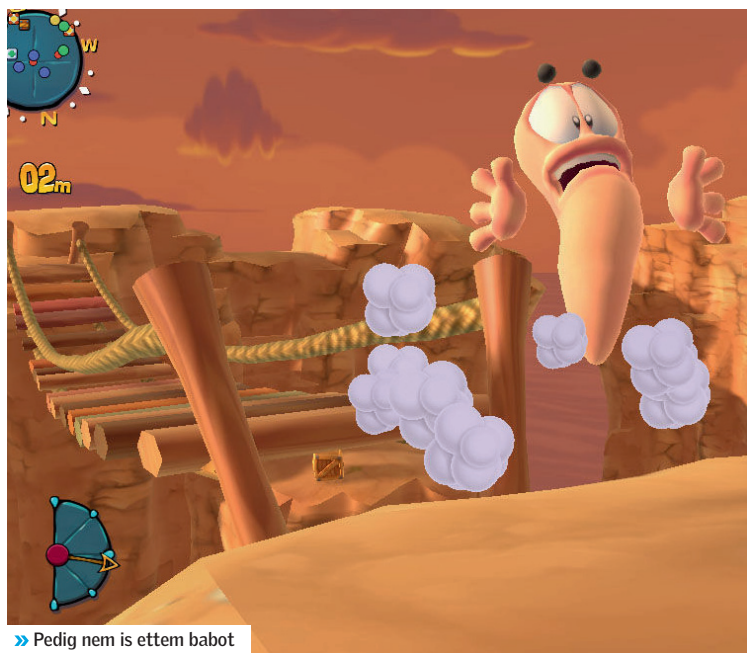
Nightwolf

- ✦ négyfős kooperatív mód
- ✦ Irányíthatjuk a gonosz Dr. Nefarioust
- ✦ hároméves újabb csavarmennyiség
- ✦ változatlanul humoros helyzetek és beszélőségek
- ✖ kamerakezelés
- ✖ néha bosszantó platform-ugrabugra

**NIGHTWOLF**  
Én három lánnyal szeretném ezt játszani!

# 84





» Pedig nem is ettem babot

## Minden van, ami 3D és Worms WORMS ULTIMATE MAYHEM

**INFO** Kiadó Team17 Software Ltd. Fejlesztő Team17 Software Ltd.  
Platformok PC, Xbox 360, PlayStation 3  
Pegi 12+

**WORMS 3D ÉS WORMS 4: MAYHEM.** Ha szeretted ezeket a játékokat, akkor nagy probléma nincs, ugyanis a Team17 ezeket fésülte most egybe, szem előtt tartva a rajongók panaszkodásait az említett játékok megjelenése óta. Most tehát PC-n és Xbox 360-on (a PS3 verzió még idén várható, de késik) egy feljavított, két részből összetakolt 3D-s Worms orgia érhető el, számtalan egyjátékos és multilehetőséggel feldíszítve. Összesen 70 küldetés (köztük 3D-s ügyességi versenyek), 5 többjátékos mód és teljesen személyre szabható kukacok gondoskodnak arról, hogy ne unatkozzunk. Ebben a tekintetben a Worms: Ultimate Mayhem tökéletesen helytáll, tartalomban nagyon erős, és tényleg sokat javítottak a kamerakezelésen a fejlesztők – ez főleg a PC-s kiadásban érezhető. Ezzel együtt a 3D-s játékmotort nekünk még mindig zavaros, nehézkes a harc, a célzás pedig térben gondolkodva gyakran lehetetlen. Bár van taktikai nézet, de ott nem lehet mozogni, kukacnézetben pedig sok a probléma a tájékozódással. Minden más hangulati elem (köztük a szintén javított szinkronhangok is) teljesen a helyén van, aki szereti a Worms 3D-s hangulatát, annak kifejezetten pozitív élmény lesz. Nekünk az oldalnézetes mód marad az igazi, ez ízlés dolga, azzal meg nem lehet vitatkozni, de amikor ötödször is kiesik a

gránát a pályáról, mert nem lehet jól látni a terep elrendezését, akkor bizony felmerül a megalapozott idegesség gyanúja. Akárhogy is, nem ez az igazi Worms.

HP



**HARDVER**  
Win7/Vista /XP; 30 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB NVIDIA GeForce 8400/ATI Radeon HD 4650 vagy ezeknél jobb, 1.8 GB HDD

- + feljavított játékmotort, a 3D-s Worms csúcsa
- + szabadon alakítható kukacok
- + nagyon ötletes pályák
- a 3D nem tesz jót a játékmotornak
- a célzás suta és nehézkes
- a grafika nem a játék erőssége

**HP**  
A kukac síkban jobb

68



## Megérte 4 évet várni HEROES OF MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES

**INFO** Kiadó Ubisoft Fejlesztő Capybara Games  
Platformok Nintendo DS, XBLA, PS3, PC  
Pegi 7+

**A HEROES SOROZATOT MÉG AZOKNAK SEM KELL BEMUTATNOM, AKIK ESETLEG TÉNYLEG MA SZÜLETETT BÁRÁNYOK,** lévén a hatodik epizód nemsokára már legördül a magyar fejlesztők csudajó gyártósoráról, addig viszont talán a legerősebb Heroes-zal kapcsolatos játék az eredetileg Nintendo DS-re megjelent Clash of Heroes. Nem kell túlgondolkodni a játékot (noha éppen azt kell nagyon sok esetben tenni benne...), egyszerű logikai játékról van szó, amelyben oszlopokba és sorokba rendezve kell az adott típusú fajnuk egységeit úgy rendezgetni, hogy a speciális tulajdonságaik hatására előbb fogjjon el az ellenfél élettereje, mint a sajátunk. Tulajdonképpen egyfajta Magic The Gathering-féle program ez, csak épp kicsit több benne az akció és a cselekmény, plusz nem kell memorizálni százezerféle lapot hozzá, csak az öt játszható faj közül a három alapegységen kívül további négy nagyobbacska lény speciális képességeit. Így rettentő száraznak hangzik, de higgyétek el, hogy nagyon jó ez, sőt ha valaki végig akarja játszani és még csak meg sem piszkálja a multit, akkor is legalább 25 órát ellesz vele, mire végigtolja. Van egy csomó varázstárgy, meg nagypapáink által rettentően kedvelt sakkfeladvány-féle logikajáték-he-

gyek, amelyekben egy körön belül kell megoldanunk adott pályákat, ami sok esetben nagyon húzós bír lenni, és már azon gondolkodik az ember, hogy nincs is agya, hiszen lehetetlen lehet megoldani. A lényeg az, hogy akinek a képek alapján megtetszik, mindenképp lessen rá az online videotesztünkre, amely egy korábbi GameStar LIVE adásban már lement, hátha még jobban rácuppan, hiszen érdemes.

Flatline

**HARDVER**  
Pentium 4 3 gigahertz, AMD Athlon XP 3200+ vagy NVIDIA GeForce 8600 GS vagy ATI Radeon HD 3470

- + csiszolja az elmét
- + Heroes-univerzum
- + multiplayer
- némi töltési idő 2D-létére
- a fő harci zene egy idő után unalmas
- bitang nehéz tud lenni, ami egyben előny is

**FLATLINE**  
Feltétlenül próbálja ki bárki, aki egy kicsit is szereti a Heroes-univerzumot

91





» Jelentem, a gyanús bugyiárus kiiktatva!

» Az amcsik megint jól megkavarják a kavarni valót

Repülő, azaz repül és lő

# ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

**A NAMCO BANDAI SOROZATÁNAK SZÁMMAL UGYAN NEM JELZETT, DE A SORBAN A HETEDIK HELYET ELFOGLALÓ RÉSE KÉT JELENTŐS ÚJÍTÁST HOZ BE,** mégpedig a helikopteres küldetéseket, valamint a Close Range Assault elnevezésű mókát. Amit azonban így, a második mondatban el lehet mondani, az az, hogy játék közben nem különösebben képviselteti magát az aerodinamika.

## 2015. KELET-AFRIKA

Az igen közeli jövőben játszódó sztori szerint a kormányellenes erők nem férnek a bőrükbe, és egyre mindenféle lövöldözéssel próbálják megzavarni a békés hétköznapokat. A szorongatott helyzetben lévő kormányzat az ENSZ segítségét kéri, aki továbbápszolja a labdát a NATO-nak, és ahogyan az ilyenkor lenni szokott, hamarosan megjelenik Sam bácsi hadereje, hogy pontot tegyen a villongások végére. Ez azonban nem vagy olyan simán, mint ahogyan az US Air Force elképzei, ugyanis a helyi lázadók meglepően jól fel vannak szerelve fegyverekkel, ráadásul az étert az orosz technikán kívül ugyan ezen népcsoport mondatai töltik meg. Ennek eredményeként a konfliktus elhúzódni látszik, miközben az egyik bevetés alkalmával egy helikopteres csoport jelentős része megsemmisül egy eddig nem látott mértékű robbanásban. Innentől kezdve főhősünk, William Bishop alezredes (108th Warwolf Task Force), és társa, Jose „Guts” Gutierrez mindent megtesz annak érdekében, hogy mi-



## INFO

Kiadó **Namco Bandai**  
 Fejlesztő **Project Aces**  
 Platformok **Xbox 360, PS3**  
 Röviden **Hamisítatlan árkád galambvadászat, szép grafikával, de idegesítő tulajdonságokkal.**  
**PEGI 12**

hamarabb fényt derítsenek a titkokra, és nem mellesleg a lehető legtöbb ellenséges gépet szedjék le. Összességében a sztori létezik, vannak visszafogottan interaktív átvezető videók, és az egész egy jófajta Top Gun-hangulattal rendelkezik, az egymással rivalizáló orosz és amerikai pilóták, valamint különleges ellenfelünk, Andrei Markov személye okán, akinek Su-35 gépét meglátva rögvest teli a gatya. Ja, csaj is van benne.

## KABINTETŐ ZÁRVA, BIZTOSÍTVÁ

Első körben nézzük, hogy mikkel és miként tudunk a levegőbe emelkedni, valamint sikeresen ott maradni úgy, hogy közben nem patkolunk el. A Namco telepakolta a játékot a legismertebb típusokkal, amelyek közül sajnos néhány már nyugdíjba ment, de ez mit sem von le használati értékükből. A szovjet és az amerikai légitechnika kedvelői is megtalálják a számításukat, hiszen olyan nevek kaptak helyet a játékban, mint az F-117A Nighthawk, Mig-21BIS, Mig-29 Fulcrum, Su-34 Fullback, Su-35 Flanker-E, F-22A Raptor és még sokan mások. Helikopterek közül is megvan az összes ijesztő forgószárnyas szerkezet, mint amilyen a Mi-24 Hind, MH-60 Blackhawk, AH-64D Apache Longbow. Ami pedig az üzemetelésüket illeti, maga a repülés nincs túlbonyolítva. A repülési segédletet bekapcsolva még egy normális orsót sem tudunk csinálni, csupán a jobbra és balra történő 90 fokos bedöntés marad opcióként. A segítséget kikapcsolva frankón orsózhatunk, viszont nem fogunk a levegőben maradni, vagy ha még-

is, akkor sokkal küzdelmesebben, mint egyébként. Ezenkívül alapvetően konstans sebességgel haladunk emelkedésben és süllyedésben is, de tudunk utánégetőt kapcsolni, és nagyon lassítani. Harci helyzetben néhány egyszerűbb kombinációval, egy looping bemutatásával hirtelen az addig mögöttünk repülő ellenséges gép mögé tudunk kerülni, illetve a Close Range Assault segítségével minimális erőfeszítéssel addig tudnánk (mert sokszor mégsem sikerül) ott maradni, míg lángoló tűzgolyóvá nem változtatjuk őt. A helikopteres irányítás már egy kicsit több megszokást igényel, de utána nincs vele gond, igazából annyi neveléses kicsit, hogy rakéta elkerülésekor az egyébként kiváló Apache úgy dobja az orsót, mintha ez lenne a legtermészetesebb dolog a világon.

## AMI JÓ, AZ JÓ

Az *Ace Combat Assault Horizon* legkevésbé az a vád érheti, hogy kevés a történet. Mind egyik küldetésben örült tempó tombol, folyamatosan sípól és pittyeg minden, a rádióforgalmazás egy pillanatra sem áll meg, a légteret keresztbe-kasul hasogatják a saját és az ellenséges gépek. Itt pedig el is jutottunk oda, ahol elkezdődik annak ismertetése, hogy mi-ért mennyi az anyyi. A megszokást igénylő, de onnantól nem túl bonyolult irányítás dicséretesen illeszkedik az árkádtulajdonságokhoz. A grafikai megjelenítésre egy szavunk sem lehet, minden repülőgép díjnyertes kinézettel rendelkezik, a repülős tempó mellett az alattunk elterülő táj is jól néz ki, van napsütés,





## VETERÁN MADÁR

A típus utolsó hazai repülésére közel negyven év szolgálat után, 2000. augusztus 24-én került sor, amely nemcsak a repülőgép leköszönése volt, hanem ezzel szűnt meg a 47. Pápai Harcászati Repülő Ezred is. Más országok modernizálva még mindig repülnek a Mig-21-et, amely paraméterei alapján ma is versenyképes.



” AZ APACHE ÚGY DOBJA AZ ORSÓT, MINTHA EZ LENNE A LEGTERMÉSZETESEBB DOLOG A VILÁGON

» Hinnye, mekkora szűnyogok!



eső, felhők felett kék ég. A robbanások hitelesek, a darabokra szakadó gépek hangulatfokozó hatásúak, a változtatható nyílazású szárnyal rendelkező repülőknél működik is ez a funkció (automatikus). A légi győzelmek alkalmával általában megszemlélhetjük, ahogyan az ellenséges gép darabokra török, miközben tűz marcangolja az egykor gyilkos vonalakat, amelyek a géptörzset alkották. A feladatok ötletesek, megtalálhatjuk a vegytiszta dogfighttól kezdve a földi célok támadásán át a Delta Force egységek helikopteres támogatását, de szintén helikopteren éltem meg az egyik legélvezetesebb küldetést.

### DUGÓHÚZÓBA ESVE

Az autorotációs helyzet nem jelenti a világvégét, amennyiben van magasságunk, hogy kijöjünk belőle. Nos, az *Ace Combat Assault Horizon* nem dugózott földig, de sokat veszített a magasságából, mire ki tudott jönni belőle. Számos olyan idegesítő tulajdonsága van, ami felnyomja a játékosban a pumpát, még hozzá nem is kicsit. Egyrészt szinte mindig nagyon zsúfolt a légtér, ráadásul mindenki szembejön, ami nem

azt jelenti, hogy folyamatosan ütközni fogunk, csupán megnehezíti a célpontok kijelölését, de főleg a megsemmisítést. Könnyen elképzelhető, hogy ha egy bombázó jön, 15 kísérő vadászal az oldalán, mennyire idegesítő, amikor berepülünk mögé, megszorjuk rakétával, de folyamatosan ott van valaki a fenekünkben, így ott kell hagyni a nagy gépet, kilőni a kicsit, de a nehézkes célpontkiválasztás miatt mire visszatalálunk hozzá, már megszabadult a bombatehertől, az pedig „Mission Failed!” De ami még rosszabb, hogy ezek soha nem fogynak el! Magyarul baromi hosszú egy küldetés, akár 20-30 percet is felél az életünkben, így túl ritkán pihenünk meg, ami egy idő után frusztráló és fárasztó. Olyan is előfordul, hogy az ellenséges gép berepül az épületek, fák közé, ott kicsináljuk, megnézzük a gyors kis betétet, ahogy szétrobban, majd belerobbanunk egy fába, vagy toronyházba, mert esélyünk sincs korrigálni (bár ezek azért ritkábban fordulnak elő). Így a helyzet az, hogy egyáltalán nem lenne rossz a játék, viszont a hibák nagyban befolyásolják a játékményt.

- + látványos grafika
- + jó hangok
- + élvezetes küldetések...
- ...amelyek nagyon hosszúak
- túl szűk légtér
- zavaró céljelölés

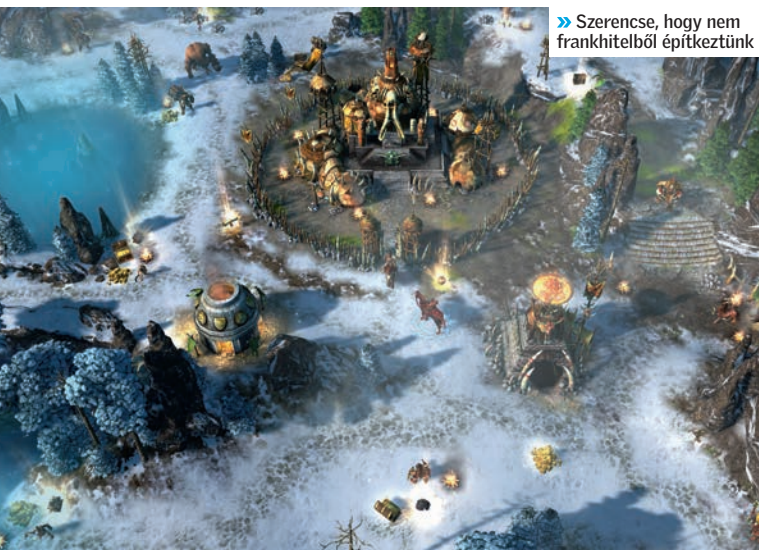
**RG**  
Kicsi ez a légtér ennyi embernek

74

» Mintha elvesztett volna valamit

RG





» Szerencse, hogy nem frankhittelből építkezünk



» Hátról érkezik a kulcs

Véres könnyek szöknek a szemembe

# MIGHT & MAGIC HEROES VI

**A KÖZHIEDELEM SZERINT EURÓPÁBAN CSAK LENGYELORSZÁGBAN TALÁLNI TÖBB HEROES-RAJONGÓT EGY NÉGYZETKILOMÉTEREN, MINT NÁLUNK.** Ha csak egy fikarcnyi igazságalapja is van ennek a mendemondának, akkor az hamarosan kiderül, hiszen mire a lapot a kezetekbe vesszitek, már meg is jelent a *Might & Magic: Heroes VI*, a sorozat első olyan tagja, amely hazánkban készült.

## RÉGES-RÉGEN, EGY MESSZIMESSZI BIRODALOMBAN

Miután az Ubisoft megvásárolta a *Might & Magic* jogokat, úgy döntött, hogy bizonyos elemeket megtartva egy új univerzumot (Ashan) dolgoz ki, és onnantól fogva az ad majd otthont a széria összes játéknak, hogy ne kerüljön veszélybe a kánon herenciája.

Ennek megfelelően a *Heroes VI* is Ashan világán játszódik, de évszázadokkal az ötödik felvonás eseményeit megelőzően. Ekkor a Griffin család még csupán egyike volt a hercegségek urainak, a mindenkori császár pedig a Falconok közül került ki. Az öt küldetéssorozatból álló hadjárat során Slava herceg gyermekeit vezethetjük a harcba, akik a sors szeszélye folytán mind egy másik népcsoport élére kerülnek. Apagyilkosság, kényszerházasság, bőségesen adagolt árulás, árny és intrika gondoskodik arról, hogy ne találjuk unalmasnak a történetet.



## INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **Black Hole Entertainment**  
Platformok

**PC**

**Röviden** A klasszikus körökre osztott fantasystratégia legújabb felvonása. Építs, toborozz, kalandozz és harcolj!  
**PEGI 16+**

## AZ ELSŐ LÉPÉSEK

Hőseink a sorozat nemes hagyományainak minden megnyert csatával (vagy elriasztott ellenféllel) tapasztalati pontokat kapnak, amelyek idővel szintlépéshez vezetnek. A térképeken elszórvan megtalálható kincsesládikákban turkálva is választhatunk arany és XP között, és ha jót akarunk magunknak, akkor inkább az utóbbit választjuk. A táposabb hős többet ér hosszútávon, mint a pluszpénz. Amint megtörténik az első szintlépés, rádöbbenünk arra, hogy milyen sok képesség közül választhatunk. Különbébe is sorolják a varázslatok (tehát nem varázslótornyot építve jutunk hozzájuk), a hős vagy a csapatok tulajdonságait permanensen befolyásoló skillek és egy rakás aktív képesség áll a rendelkezésünkre. Az első mindenképpen az legyen, ami 25 százalékkal megnöveli a hős által a későbbiekben gyűjtött XP mennyiségét. Ezt követően már mindenki olyan irányba fejlődhet, amilyenbe csak akar.

A hősünk tulajdonságait a térképeken emelt építmények némelyike permanensen javítja, míg mások hetente egy alkalommal részesítik valamilyen bónuszban, ha felkeresi azokat. Hasonlóképp pozitív hatással vannak rá a fegyverek, vérték, mágikus eszközök és egyéb feltérelési tárgyak, amelyek között akadnak egy szettbe tartozók is. Minél többet birtokolunk belőlünk, annál jobb bónuszokat adnak.

## ÚJ IDŐK SZELE

A szériát ismerő játékosok már az elején több olyan változtatással is szembesülni fognak,

amiket vagy megszeretnek azonnal, vagy pufognak egy sort, aztán idővel csak megszokják. Ilyen például a várostérképet felváltó városablak. Kevésbé mutatós, de cserébe hatékonyabban tudjuk menedzselni a toborzást és az építkezést. Ennél jóval nagyobb horderejű módosítás az erőforrások számának négyre mérséklése. Mostantól fogva teljesen mindegy, hogy melyik frakciót választjuk, ugyanazokra a lelőhelyekre fáj majd a fogunk, mint ellenéseinknek. Ugye mondanom sem kell, hogy a multis játézmák mennyivel offenzívbebbek lesznek ezentúl? Szintén ezt a támadó felfogást erősíti az új területfoglalási rendszer. Egy-egy régió felett akkor szerezzük meg az irányítást (és a hozzá tartozó nyersanyag-lelőhelyeket), ha bevesszük annak központi erődjét. Ennélfogva többé nem kell attól tartanunk, hogy ellenfelünk seregnyi hőst indít útnak azzal a céllal, hogy elhappolja őrizetlenül hagyott bányáinkat – persze még mindig állomásoztathat elöt-tük csapatokat, elrabolhat egy napi forgalmat, vagy szabotálhatja a kitermelést. A térképek teljesítése pusztán azok méretéből fakadóan elég időigényes elfoglaltság, de az opcionális küldetések bevezetése miatt csak elvétve legyint meg bennünket a monotonitás szele.

Vannak persze dolgok, amelyek most is ugyanúgy működnek, mint régen, például ilyen a csatáráncon szállított utánpótlás az első számú hősnak, vagy a teleportáció a városok között. A másik frakcióhoz tartozó ellenséges városok elfoglalása után sokakat csábíthat a gondolat,



» Tibi izgul, mert nem vízi lény, pedig elcsábította egy vízi lány



» Miért gondol valaki épp pókra ebben a helyzetben?

## Villáminterjú SZABÓ GÁBORRAL



**Kérlek, mutakozz be röviden, és meséld el, milyen pozíciót töltesz be a csapatnál és milyen minőségben vettél részt a *Might & Magic: Heroes VI* munkálataiban.**

A nevem Szabó Gábor (Boci). Én vagyok a Black Hole Lead Game Designere. A játék fejlesztése során én fogtam össze a tervezési feladatokat, ami az Ubisoft elképzeléseinek véleményezését, kiegészítését, a részletes tervek kidolgozását a Black Hole dizájnereivel, valamint a pályák egy részének elkészítését foglalta magába. Ezenkívül én állítottam be a lények, hősök, épületek, képességek, tárgyak és szinte valamennyi játékelem összes értékét, amit a fejlesztőcsapattal előtte meghatároztunk.

**Mi tartott ideig, miért volt szükség a megjelenés időpontjának többszöri elcsúsztatására?**

A *Might & Magic: Heroes VI* nagyon összetett és igen komoly tartalommal bíró játék. A fejlesztést 2008 végén kezdtük, tehát tulajdonképpen három év alatt készültünk el. Ez szerintem egyáltalán nem sok egy ekkora fejlesztés esetén. A megjelenés csúsztatására azért volt szükség, hogy a játék minősége megfeleljen az elvárásoknak. A fejlesztés során az Ubisoft a minőséget tartotta szem előtt és ennek rendelte alá a megjelenési időt.

**Milyen tapasztalatokat szereztek a bétával? Akadt bármilyen elképzelés, amit a visszajelzésekre támaszkodva alapjaiban változtattatok meg?**

Fontos itt megemlítenem, hogy a *Heroes VI* fejlesztésének kezdetétől figyelembe vette az Ubisoft a VIP-fanok ötleteit és elképzeléseit, valamint megosztotta velük a játék fejlesztése során felmerülő fontosabb kérdéseket és kikérte a véleményüket. A béta indulása után rengeteg hasznos visszajelzést kaptunk a rajongóktól. A játék alaprendszerei nem változtak, de a játékegyensúly és így a játékmenet is jelentősen módosult. Gyakorlatilag szinte az összes lény statisztikája, szaporodási mennyisége, épületek funkciói, képességek hatásai, a pályákon található nyersanyagok mennyisége megváltozott és még sorolhatnám.

**Milyen megfontolás szerint szűkült a választható frakciók köre arra az ötre, ami a játék végső változatában megtalálható? Elképzelhető, hogy a kimaradt kedvencek néhány hónap múlva visszatérnek teszem azt, egy kiegészítőben?**

A frakciókat az Ubisoft választotta ki különböző felmérések alapján. Azért lett csak öt, mert egyrészt így épül fel a játék története (öt testvér – Duke Slava gyermekei – viszik végig az 5 kampányt), másrészt gyakorlatilag a fejlesztés elején eldőlt, hogy ennyi frakció fér bele az eredeti fejlesztési időbe. A kimaradt régi kedvencek kiegészítőben visszatérhetnek, és remélem, vissza is térnek.

**Mi az oka annak, hogy egyes elemek, mint például a dinasztiajellemzők és a dinasztiafegyverek csak online játszva érhetők el?**

A játékos Dinasztiajához tartozó játékelemeket online tároljuk, ezért semmiképpen sem lehetnek elérhetők offline módban. Természetesen a tárolás online módja a csalás kiküszöbölésére készült.

**Miben volt más az Ubisofttal együtt dolgozni, mint az előző játékaikat kiadóival? Mekkora szabadságot biztosítottak számotokra?**

Az összes eddigi fejlesztésünk közül a Ubisofttal volt a legjobb a munkakapcsolatunk. Egyrészt a részünkről a játékon dolgozó emberek imádják a *Heroes* világát, másrészt lelkiismeretesen részt vettek a fejlesztésben, amelynek során ismertették az elképzeléseiket, de mindig elfogadták a véleményünket és nyitottak voltak az ötleteinkre is.

**Bónuszkérdés: hol maradnak a nyulak?**

A játék megjelenéséig sajnos csak a nyúlom túli dolgokkal van időnk foglalkozni. (Nevet.)

**Hogyan tovább most, hogy megjelent a játék? Mi a következő ezután? Jól megérdemelt szabadság, patchek és kiegészítők, esetleg egy újabb nagy projekt?**

Ez az a téma, amiről gyakorlatilag semmit nem tudok mondani. Patchek nyilvánvalóan lesznek a játékhoz.



## FEGYVERKEZÜNK

A játék újdonságai között szereplő dinasztiafegyverek nem aktuális hősünk tárgylisztájában kaptak helyet, hanem attól függetlenül élnek önálló életet. Különlegességük abból fakad, hogy képesek a fejlődésre, tehát amikor a fegyvert hordozó hős tapasztalati pontot szerez, akkor a fegyver maga is így tesz. Minden szintlépéssel egy-egy új tulajdonsággal gyarapszik, ami által erősíti a viselőjét. A might vagy magic kategóriába tartozó fegyvereket csakis az adott hóstípus tudja használni, és bár a dinasztia birtokában több is lehet közülük, egyszerre csak az egyik által biztosított bónuszokat élvezhetjük.



» Most még a ló van alul

» Duke Nukemnek bejönne

hogy vegyes összeállítású csapatokat szervezzen, de az nem lenne szerencsés ötlet. Lényeink xenofóbok, ami rányomja a bélyegét a morálra és a sereg hatékonyságára. Jobban tesszük, ha némi pénz ráfordításával átkonvertáljuk. Már csak azért is érdemesebb ezt a megoldást választani, mert mindegy, hogy melyik városunkba térünk be, egy helyen sorozhatjuk be az összes település utánpótlását.

A nagy dérrrel-dúrral beharangozott morálrendszer ötletes ugyan, de nem hasonlítható a szerepjátékokban látottakhoz, és ha minimálisan is, de megemeli a kampány újrajátszhatósági értékét.

### SZEMTŐL SZEMBEN

A Haven emberei az erős morálban és a csapatok szívósságában, a Necropolis élőhalottjai pusztá tömegükben és az elhullottak feltámasztásában, az Inferno démonfajzatai halálos mágiájukban, a Stronghold orkjai nyers erejükben, míg a Sanctuary hullónépei harcművészetükben bízhatnak, ha csatára kerül sor. Az összecsapás egy négyzetláncra bontott harcmezőn zajlik, ahol lényeink minden körben mozoghatnak és/vagy támadhatnak, ha pedig valamilyen egyedi képességgel is rendelkeznek (például gyógyítás, átok, csapdaállítás), akkor akár azokat is bevethetik. Hogy épp ki kezd, és ki a következő a sorban, az a kreatúrák kezdeményezési mutatójától függ. Teremtője válogatja azt is, hogy

ki mennyire állja a csapásokat, és hány-szor képes egy körben automatikusan visszatámadni.

Nem szükséges fejből ismernünk az összes statisztikát ahhoz, hogy eredményesek legyünk, előbb-utóbb mindenki rá fog érezni, hogy mikor kell támadni, mikor várakozni, mikor és milyen varázslatot kell elsütni a hőssel (aki egyébként minden körben támadhat is varázslás helyett). Ha pedig ehhez hozzávesszük a csatamező különleges területeit (bónusz a rajta álló lényeknek) és a hős azon képességeit, amelyek attól függenek, hogy döntéshelyzetben a békés vagy az erőszakos megoldásokat részesítjük-e előnyben, akkor kénytelenek vagyunk megállapítani, hogy a taktikai lehetőségek mármár zavarba ejtően széles választéka áll a rendelkezésünkre.

A havenbéli hősök például képesek egy-egy kiválasztott lénycsoportot olyan mágiikus burokkal körbevenni, amin semmiféle támadás nem fog ki, a nekromanták ezzel szemben reanimálhatják az elhullott kriptaszökevényeket.

A semleges lénycsoportokon gyakorolva készülhetünk fel arra, hogy más hősök (ők sem restek kihasználni a különleges képességekben, varázslatokban rejlő taktikai lehetőséget) seregeivel csapjunk össze, városokat ostromoljunk meg. A legnagyobb kihívást mégsem ők jelentik, hanem a bossok, akik egymagukban képesek egész seregeket megsemmisíteni.

### HŐSÖK EGYMÁS KÖZÖTT

Ha úgy érezzük, hogy már elégünk van a Griffin dinasztiaiból, akkor Skirmish módban nekiláthatunk a térképekkel való ismerkedésnek, hogy aztán kelően felkészülve hívjuk át a haverokat múltat idézni egy Heroes-party erejéig. Bizony, Hot Seat mód nélkül nem is lenne Heroes a Heroes. Kétségtelen tény, hogy annak is megvan a varázsa, amikor a társaságból mindenki a saját gépénél ül, de a hangulat a nyomába sem ér annak, amikor egyetlen PC körül csoportosulva árgus szemekkel figyeljük egymás lépéseit és ha csatára kerül sor, annak drukkolunk lelkesen, aki kisebb fenyegetést jelent ránk nézve.

Pontosan ez az oka annak, amiért képtelen vagyok napirendre térni afölött, hogy számos funkció csakis akkor érhető el, ha online játszunk. Ugyanakkor érthető az az álláspont is, miszerint a profilok statisztikáinak online tárolására az esetleges csalók kiszűrése miatt van szükség. Mindenesetre javasolom, hogy akinek módja van rá, a Hot Seat mellett az online multiplayert is próbálja ki, sőt a hadjáratokat is végig bejelentkezve abszolválja, különben számos érdekes újtásból maradna ki. Itt vannak például a négy nehézségi fokozat valamelyikébe sorolt achievementek, amelyek teljesítése után úgynevezett dinasztiapecsétet kapunk jutalmul. Ezeket a Kívánságok Oltáránál elköltve dinasztiajellemzőket és dinasztiafegyvereket szerezhetünk.

» ...és akkor azt mondta, rekettetés. Értitek? Rekettetés!



A fegyverekről *külön szövegdozban* olvashattok, de azért a dinasztiarendszerrel ejtenék még néhány szót, hogy mindenki fejében összeálljon a kép.

A profilhoz tartozó dinasztia rangja folyamatosan növekszik, amikor a hadjáratokban vagy a multiplayer térképeken játszunk. Amikor a kampány főhőse, vagy multiban a kezdő hős tapasztalati pontot szerez, az hozzáadódik a dinasztiaéhoz is, ami előbb-utóbb magasabb rangok elérését vonja maga után, a magasabb rangok pedig újabb és jobb unlockolható dolgokat tartogatnak számunkra a Kívánságok Oltáránál.

Emlékeztek még a korábbi *Heroes* részekre jellemző pályakezdő bónuszokra? Nos, mostantól ezek is a dinasztiahoz kapcsolódnak, vagyis kezdéskor minden játékos három dinasztiajellelmező közül választhat, de egyszerre csak egyet tud felhasználni, lévén csupán egy trait slottal rendelkezik. Ahogy fejlődünk, a Kívánságok Oltáránál számos új dinasztiajellelmezőt, valamint két extra trait slotot unlockolhatunk, így a végére mintegy 40 különböző jellemző között mazsolázva három bónusz hatását élvezhetjük. Utóbbiak sokfélék lehetnek a plusz kezdő nyersanyag-tól bizonyos lénytípusok jobb szaporodási rátáján és az előre felhúzott épületeken át egészen a hős egységnyel tulajdonságának felturbózásáig.

Még egy apróság kapcsolódik a dinasztiaikhoz, a maximális reputációjú, 30-as szintű

hősök párbaja, amit sajnos nem volt lehetőségem kipróbálni.

Számos funkció szolgálja a játékosok kényelmét. Egy beépített widget révén beszélgethetünk más játékosokkal privátban a játék alatt, de létrehozhatunk külön publikus és privát csatornákat is, amelyeket nyelvi taggel láthatunk el, ezzel is megkönnyítve a magyar játékosok egymásra találását, illetve kommunikációját. Barátokat vehetünk fel, akiknek a fejlődését folyamatosan figyelemmel kísérhetjük, ha pedig valaki ellenszenvessé válik, akkor a block listre téve őt elzárkozhatunk mindenféle kapcsolatfelvételi kísérlettől a jövőben.

Ugyanitt követhetjük nyomon a leaderboard pillanatnyi állásának alakulását, valamint itt olvashatjuk el a játékkal kapcsolatos legfrissebb híreket, és akkor még a Uplay-támogatásról nem is beszéltem, ami külön Uplay-achievementeket és játékbeli jutalmakat jelenthet a kitartó játékosok számára.

A kisebb részben a korábbi epizódokból átemelt és felújított térképeken játszva választhatunk, hogy deaktiváljuk-e a dinasztiajellelmezőket és a dinasztiafegyvereket, így küszöbölendő ki az elévő fejlettségi szinten álló játékosprofilok közötti különbséget, valamint hogy szeretnénk-e időlimitet. Ebből háromféle is a rendelkezésünkre áll: az első variáció szimpla időkorlátot takar (ha lejár, a másik fél jön), a második a sakkra emlékeztet (minden játékos fix időmennyiségből gazdálkodik, és ha valakinek elfogy, az veszít), az utolsó pedig di-



## MERRE JÁRSZ, ATYÁM?

Jon Van Caneghem, a New World Computing alapítója személyében tisztelhetjük a *Might & Magic* és a *Heroes of Might & Magic* sorozatok atyját. Stúdióját 13 millió dollárért adta el 1996-ban a 3DO-nak, ahol tovább dolgozott a kiadó 2003-as csődjéig. Ezt követően igazolt az NCSofthoz, majd a Trionhoz. Végül az Electronic Artsnál állapodott meg 2009-ben, ahol azt a feladatot kapta, hogy szedje ráncba a gyengélkedő *Command & Conquer* franchise-t.

namikus (minden körben az előző kör során megmaradt időhöz két perc adódik hozzá).

## TERÜLJ, TERÜLJ ASZTALKÁMI

A *Might & Magic: Heroes VI* gyönyörű, bár az megeshet, hogy nem minden lény dizájnya nyeri el a tetszésünket. A térképek részletgazdagok és mozgalmasak, az egységeink animációja pedig parádés. Az sem panaszkodhat, aki egy játékban fülelni is szeret, hiszen a klasszikus dallamokat az eredeti szerzőpáros hangszerelte újra, és egészítette ki további szerzeményekkel. A szinkron már inkább csak erős közepes, de legalább jókor mozog a szereplők szája az átvezetők alatt. Az angolul nem értők öröme az átlagosnál jobban sikerült fordítás mellett magyar felirattal élvezhetjük a játékot.

A változtatások többsége a játékmenet javára válik, ugyanakkor akad néhány dolog, amihez újító szándékkal hozzányúlni egyenlő a szentségtöréssel a rajongók szemében. Jómagam nem is annyira a klasszikus városnézet vagy a kincskeresés hiányát fájtalom, hanem a választható frakciók szűkre szabott körét. Remélem, egy tartalmas kiegészítővel majd kárpótolnak bennünket a srácok. Addig remekül megleszünk a mintegy 100 óra hosszúságú kampánnyal és a megunhatatlan multival.

A végére pedig egy jó tanácsot tartogatnánk: indítás előtt tegyétek fel az első napi javítást!

Chavalier

## MINDEGY, HOGY MELYIK FRAKCIÓT VÁLASZTJUK, UGYANAZOKRA A LELŐHELYEKRE FÁJ MAJD A FOGUNK

### HARDVERIGÉNY

Windows 7/Vista/XP, Intel Core 2 Duo 2 GHz, 1,5 GB RAM, 512 MB DirectX 9 grafikus kártya

- + kényeztetni a szemet és a fület
- + nagyon hosszú kampány
- + feszesebb tempójú multiplayer
- + magyar felirat
- csak online dinasztiarendszer
- kevés frakció

### CHAVALIER

Hiába sikerült jól, nem fog minden rajongónak tetszeni

# 86



A választást 99,8 százalékkal nyerte: El Presidente!

# TROPICO 4



» Szerény büdzséből szerény kezdet

## INFO

Kiadó **Kalypso Media**  
Fejlesztő **Haemimont Games**

Platformok  
**PC, X360**

**Röviden** A humoros pillanatokban bővelkedő diktátorszimulátor újabb kiadása eddig nem látott lehetőségekkel és kihívásokkal. **PEGI 16**

**I**DESTOVA KÉT ÉVE MÁR ANNAK, HOGY MEGFERTŐZÖTT VALAMILYEN TRÓPUSI LÁZ, ami szerencsére nem változtatott bugyután csoszogó, ösztönvezérelt végként (gy.k.: zombivá), hanem mindössze arra készítetett, hogy kormányt buktassak, s a hatalmat átveve kényelem-kedvem szerint alakítsam át az országot, pozíciómat pedig elcsalt választásokkal őrizzem meg addig, amíg elegendő pénz össze nem gyűlik titkos svájci számlámon ahhoz, hogy Floridába költözzek, ahol már lassan több a gazdag nyugdíjas, mint az illegális kubai bevándorló. A vágyak és késztetések végül lassan csillapodni kezdtek, míg nem tavaly váratlanul ismét szárba szökkenek egy időre, és akkor már a korlátlan hatalom megszerzése volt a célom.

Hiába kerestem fel a legjobb szakembereket, a legnagyobb eredmény, amit elértek, hogy hipnózis révén kiderítették, gyerekkoromban kecskebékát használtam tollaslabda helyett, mert az a folyóba esett, és elveszett. Most pedig újra érzem, ahogy körülöttem ólálkodik, meglobogtatva előttem a csillogó luxussal járó élet lehetőségét. Ellen akarok állni, hinni akarok a demokráciában, de tudom, hogy a végén engedni fogok, mert tisztában va-

gyok azzal, hogy jobban tudnám csinálni, mint akármelyik túlfizetett tökfilkó. Nem a népért, nem is a hazáért, hanem azért a benga nagy szoborért, amit a szomszéd szigeten láttam. Nekem is kell egy olyan, hogy a nevem örökre fennmaradjon, hulljon rá később akár híveim virágainak szirma, vagy kritikus természetű sirályok potyadéka.

### TROPICO 3.5

Mivel a játékmecchanizmusok alapjai a *Tropico 4* megjelenésével együtt is lényegében érintetlenek maradtak, ezért csak röviden foglalnám össze a lényegét, hogy aztán az újdonságokra és a változtatásokra koncentrálhassak. Aki mégis komolyabban elmélyedne bennük, annak a *2009/10*-es lapszámot ajánlom figyelmébe.

A *Tropico 4* tehát alapvetően egy gazdasági, politikai szimuláció, amiben rengeteget építkezünk (lakóházak, termelő- és feldolgozóüzemek, kiszolgálóépületek, utak stb.), folyamatosan finomhangoljuk a gazdaság motorját (erőforrások kiaknázása, kezdetben nyersanyagok exportja, később feldolgozása és hozzáadott értékkel növelt terméként való értékesítése, megfelelő élelmiszerellátás biztosítása), továbbá beleöszülünk a bel- és külpolitika szűnni nem akaró kihívásaiba (foglalkoztatás, oktatás, egészségügy, kultúra, kapcsolatok stb.). Tényleg nem nagy ördögösség az épp aktuális sziget adottságainak megfelelő működőképes gazdaság megteremtése: ha ásványkincsekben gazdag, de termőföldben szegény, akkor ne ültetvényeket telepítsünk a hegyek közé, hanem bányákat nyissunk, és fordítva.

Ha szép panorámával, homokos tengerparttal, ősrégi romokkal és egyéb látnivalóval van megáldva, akkor a turizmus jelentheti a kitörési pontot. Az egész rendszer működése hibátlan logika mentén épül fel, elrontani csak akkor lehet, ha szándékosan el akarjuk. A termelési láncolat egyszerűbb, mint tesztem azt, az *Anno* szériában, de a *Tropico 4* számára bőven megfelel, hiszen nem ez a legfontosabb eleme a játéknak.

### AZT HISZIK, ÉRTENEK HOZZÁ

A *Tropico 4* sava-borsa nem az egyébként rendkívül fontos szereppel rendelkező gazdasági rendszer, hanem a bel- és külpolitika. Nem tréfálok, amikor azt állítom, hogy szép számmal akadtak olyan pillanatok a mintegy húsz misszióból álló összefüggő kampány teljesítése során, amikor őszinte sajnálatot éreztem a világ politikusai iránt, akiknek oly sok érdeket kellene egyszerre kiszolgálniuk. Mindenki csak panaszkodik, senkinek sem elég semmi. Ilyenkor nemcsak eljátszottam a szűk-ségállapot bevezetésének gondolatával, hanem át is ültettem a gyakorlatba. Mindenki akar majd tölteni valamit, és ha megkapta, akkor később még többet kér majd. Kezdeném azzal, hogy Tropico népe korántsem egységes, vannak köztük kapitalisták, kommunisták, nacionalisták, zöldek, vallásosok, értelmiségiek, lojalisták stb. Érthető módon mindegyik frakció másként képzelel el álmai Tropicoját, ezért nem röstellenek folyamatosan vezetőiknek keresztül javaslatokat tenni arra, hogy mire is fordítsuk az ál-



» Ezt mind én építettem a két kezettel





lammassza bevételeit. Külön öröm, hogy ezek a kérések afféle opcionális mellékületként jelentkeznek, és amennyiben teljesítjük őket, akkor rövid és hosszú távú jutalomban is részesülünk. A frakción belüli támogatottságunk emelkedése hozzájárul az általános közhangulat javulásához, miáltal kevesebb polgárnak jut eszébe, hogy munka helyett csatlakozhatna a felkelőkhöz is. Később pedig a támogatottságtól is függ, hogy megnyerhetjük-e tisztességes eszközökkel is a rendszeres időközönként (sajnos megtartott választásokat. Előfordult, hogy hiába hajtottam végre egy kisebbfajta gazdasági csodát, és csináltam virágzó paradicsomot egy értéktelen földdarabból, ha egyszer nem fordítottam eléendő figyelmet a társadalmi csoportok elvárásaira (látogassuk gyakran a menüből elérhető évkönyvet, ott minden benne van), ezért vesztegetés és választási csalás nélkül úgy elvert a riválisom, hogy azt öröm volt nézni. Mármint ő örült, én tomboltam. Hasonlóan emlékezetes pillanatokat tartogat a külpolitika, ami sokkal meghatározóbb szereppel bír, mint az előző részben. Jó hír, hogy a múltat idéző, hidegháborús, bipoláris világfelosztást felváltotta egy, a maihoz jobban hasonlító multipoláris rendszer. Az USA és a Szovjetunió (még nem Oroszország) mellett már Európa, Kína és a Közel-Kelet is beleszól az életünkbe – ezt oly módon teszik, hogy rendszeres időközönként segílyt folyósítanak Tropicó számára, ami nélkül nehezen boldogulnánk a misz-

ziók kezdeti szakaszában. Ha pedig úgy alakulna a helyzet, hogy a későbbiekben is kegyelemkenyeren vagyunk kénytelenek hízalni elnöki temporunkat, akkor nem marad más hátra, mint széles mosollyal nyalni mindenkinek, változás nélkül. Csak bírjuk gyomorral... A külkapcsolatokat elsősorban azáltal befolyásolhatjuk, hogy eleget teszünk a nemzetközi partnerek elvárásainak. Szerencsére soha semmit sem kérnek ingyen, többnyire megéri a jutalomért fáradozni. Arról nem is szólva, hogy az országaink között fennálló kapcsolat bimbóztatásával egyenes arányos a támogatás mértéke is. Van még egy változó, amit nem szabad kifejeznie a képletből, ami nem más, mint a miniszterek tanácsa. A kabinetet változó képességű hazai vagy külföldi szakemberekkel tölthetjük fel. Minisztereink feladata elvileg az, hogy pozitív hatást gyakoroljanak az általuk felügyelt területre, de nekem egyszer az ENSZ előtt kellett bocsánatot kérnem külügyminiszterem botrányos viselkedése miatt. Földim volt az illető, akit csakis azért emeltem a hatalomba, mert a nacionalista frakció elmozdításommal fenyegetőzött, ha nem szabadulok meg ilyen tapasztalt, de sajnos külföldi elődjétől. Hiába no, az emberi korlátoltság néha súlyosabb csapásnak bizonyul, mint bármi, amit a természet ki tud találni, legyen az földrengés, vulkánkitörés, tornádó, hurrikán vagy szökőár. Isten óvja a népet, és Isten óvjon a néptől!

Chavalier



» Környezetbarát közterek akcióban

## NEM BŰN, HA HASZNÁLT

Az utóbbi években egyre több kiadó tette magáévá azt a szemléletet, ami a játékok másodkézből való megvásárlását valósággal kriminalizálja. Erre a végfelhasználói megállapodás biztosít számukra jogalapot, amit a telepítéssel automatikusan elfogadunk. A Kalypso Media azonban nem ellenzi a használt példány továbbadását, csupán arra kéri a majdani eladót, hogy a supportnál jelezze szándékát az egyszeri online regisztráció törlése végett.



» Ezért dolgoztatok, híveim

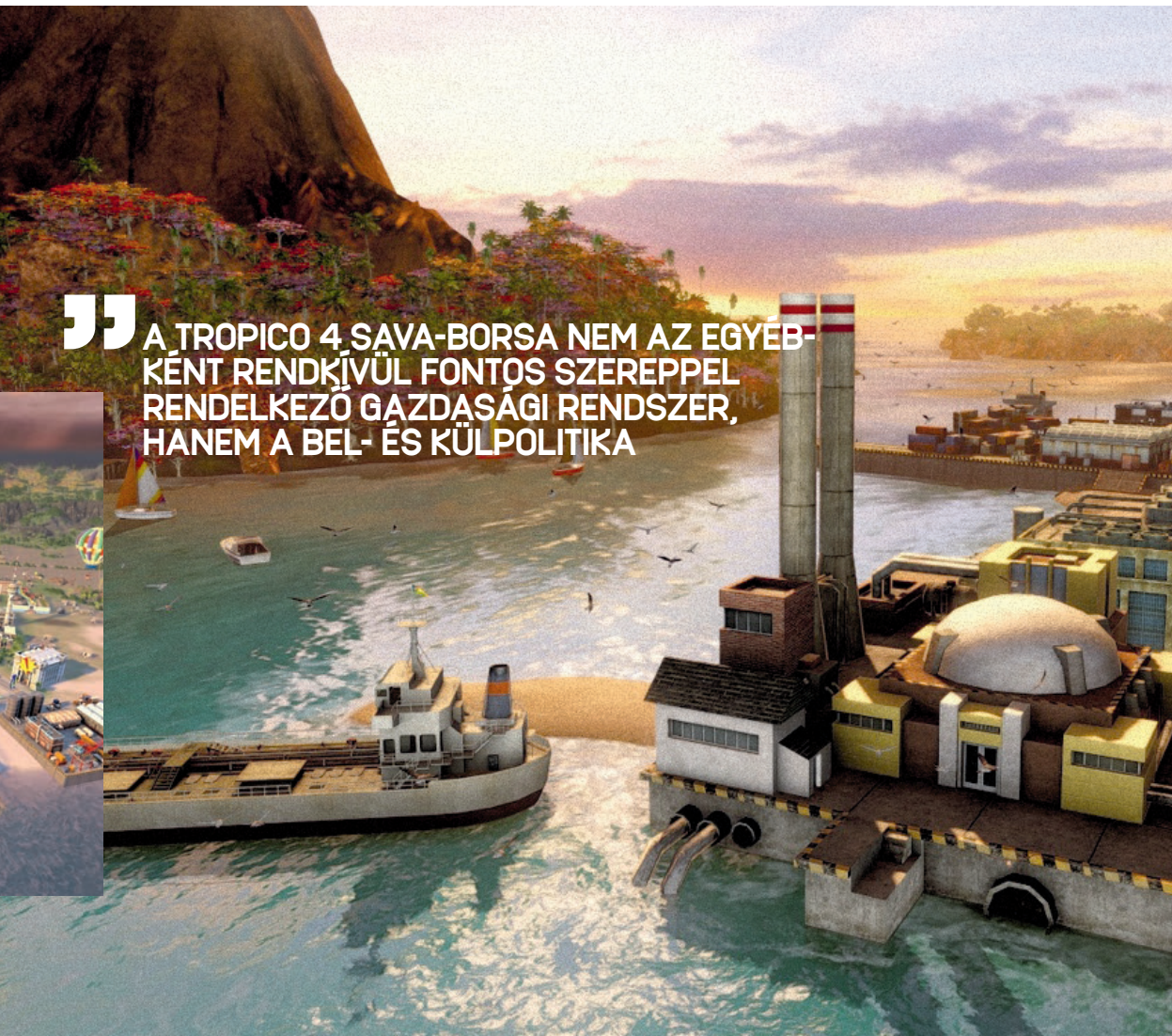


» Rajta tartom az ujjam a világgazdaság útjében



» Szép szálloda lesz ebből

## A TROPICO 4 SAVA-BORSA NEM AZ EGYÉBKÉNT RENDKÍVÜL FONTOS SZEREPPEL RENDELKEZŐ GAZDASÁGI RENDSZER, HANEM A BEL- ÉS KÜLPOLITIKA



**HARDVERICÉNY**  
Windows 7, Windows Vista, Windows XP, 2 GHz kétmagos processzor, 1 GB RAM, 5 GB HDD, 256 MB DirectX9, SM 3.0 VGA

- + összefüggő kampány
- + mellékletések
- + nincs üresjárat
- + jól optimalizált
- kevés újdonság

**CHAVALIER**  
A sorozat legjobbjá, ez az a játék, ami eredetileg a Tropicó 3 kellett volna legyen







» Legalább egy nadrágot felvehettél volna



» Nem bírom tartani magam! Ááá...!

Az idei év legnagyobb meglepetése Wii-re!

# XENOBLADE CHRONICLES

**A WII ÉPPEH HALDOKLIK - NINCSENEK RÁ IGAZÁN ÜTŐS JÁTÉKOK, ÉS AMELYEKRŐL TUDJUK, HOGY ANNAK SZÁMÍTANÁNK,** még nagyon messze vannak. Ebben az uborkaszegzonban mindenki a következő *Zelda* játék eljövételét várja, de addig nem nagyon van mivel hosszan lekötönie magát az embernek. A *Xenoblade* azonban felborít mindent. A *Xenoblade Chronicles* meséje valamikor még a Wii megjelenését követő rövid időszakban kezdődött. Akkor még *Monado: Beginning of the World* néven jelentették be, és gyönyörű grafikája mellett újszerű harcrendszerével hívta fel magára a figyelmet. Aztán eltűnt a sülyesztöbe az egész, és hiába érdeklődött a sajtó, sem halálát, sem létezését nem voltak hajlandók megerősíteni. Ám a közelmúltban előkerült a semmiből, megjelent Japánban, és megint csak eltűnt a ködben. A felkelő nap országában mérsékelt sikert aratott eladások szempontjából, a kritikák pedig szintén pozitívan szóltak róla. Mégis úgy tűnt, a nyugat sosem látja majd ezt az alkotást. Aztán valaki mégis rábeszélte az európai Nintendo-divíziót, hogy lokalizálják ezt a címet, mert az internet lánokban áll, hogy hol a fenében van már a *Xenoblade Chronicles*?! Ez úton is szeretnénk megköszönni annak a valakinek, mert a *Xenoblade* miatt megérte leporolni a Wii-t.

## REMEK VILÁG, LE A KALAPPAL

Két dolog miatt emelnék ki a *Xenoblade*-et az utóbbi évek átlagos JRPG-játékai közül: a világ teremtésének története zseniális, a játék harcrendszere pedig egy forró nyári napon ki-

## INFO

Kiadó: **Nintendo**  
Fejlesztő: **Monolith Soft**  
Platformok: **Nintendo Wii**  
**Röviden** Az eddig csak Japánban elérhető JRPG nagy kavarások árán eljutott Európába – de miért nem lehetett előbb?  
**PEGI: 12**



bontott jéghideg ásványvíz felhígító hatásával vetekszik. A sztori szerint két istenség küzdött évezredekken át megállás nélkül egymás ellen. E két gigantikus entitás végül megsemmisítő csapást mért egymásra, holttestek pedig kővé dermedve álltak a mindenség közepén. Az istenségek teste azonban önálló életre kelt, növények és élőlények kezdtek el belakni azokat, és így két új világ jött létre: Mechonis, a gépszerű lények birodalma, és Bionis, a miénkhez hasonló, „emberszerű” világ. Azonban akárcsak az istenségek, maguk az új „népek” sem bírták elviselni egymást, ezért hosszú háborúskodás kezdődött a Mechonisiak és a Bionisiak között. Az elkeseredett harcban Mechonis kerekedett felül, ám az emberek oldalán megjelent a mágikus Monado kard, amellyel sikerült visszaverni az ellenséget és ezzel békét teremteni Bionis földjén. A játék itt veszi fel a fonalat, hiszen a béke csak látszólagos, és az embereknek ismét szükségük lesz Monado kardjára, elvégre a veseséget szenvedett ellenfél nem nézi jó szemmel a múltban történeteket és ismét lecsap. Inentől kezdve jön a szokásos JRPG-forma: ifjú hősünk, Shulk csapatot szervez maga köré, majd epikus kalandra indul, hogy kiderítsék a misztikus kard titkát és megmentse a világot a pusztulástól. Kár, hogy mindez azt is jelenti, hogy a köllök nyűglődését és bizonyítási kényszerét kell végighallgatnunk újra meg újra (szintén elhagyhatatlan JRPG-elem a folyamatos Angst).

## HOGYAN HARCOLUNK?

Mindezt elfeledtetni velünk a harcrendszer, amely kiválóan mossa össze az „élő akció”

elemeit a körökre osztott „akciókiválasztós” rendszerrel. A lényeg ugyanis a következő: harc közben minden élőben történik, nem állunk meg egyetlen percre sem. Karakterünket folyamatosan mozgatjuk, aki eközben automatikusan alaptámadásokat eszközöl az ellenfeleken. Csak akkor vesz elő különleges támadást, ha külön kérjük, de ugyanígy tudunk parancsokat is osztani a társainknak. Így egy pillanatra nem áll meg az akció, viszont van időnk gondolkodni, hogy milyen taktikával terítsük le az ellenfeleket. A *Xenoblade Chronicles*-ről oldalakat lehetne írni, ám én röviden inkább csak annyit mondanék: ha van Wii a háztartásban, ennek az alkotásnak ott a helye a polcon. Remek élménnyel gazdagítja a játékosokat, és okot ad arra, hogy hosszú órákig kihasználjuk a Nintendo sikeres éveket maga mögött tudó konzolját.

Mayer

- akciódús/taktikázós harcrendszer
- hatalmas bejárható világ
- izgalmas történet
- ➖ a szokásos JRPG-nyűglődés

**MAYER**  
Legális játszadozás kislányokkal

90





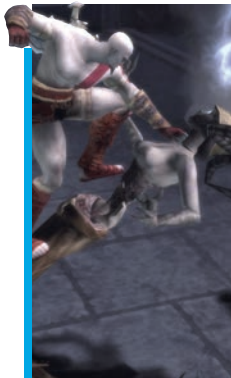
» Nagyobb felbontású vére szonjázik a tömeg

Kratos PSP-kalandjai 720p-ben PS3-on!

# GOD OF WAR: COLLECTIONS VOLUME II



**A KI KRATOST SZERETI, AZ ROSSZ EMBER NEM LEHET,** tartja az ősi görög mondás és ezzel teljesen egyet is tudok érteni. A spártai istengyilkos kalandjai már több mint hat éve borzolják a játékosok és a Microsoft fejesek idegeit. Brutális és kegyetlen antihős, mégis van benne valami emberi, ami miatt imádjuk ezt a karaktert. Két kalandja jelent meg PS2-re, kettő PSP-re és egy PS3-ra. Mint minden valamirevaló Sony-játék, ez sem kerülhetett el a remake sorsot, de ez kifejezetten jót tett a sorozatnak. A *God of War Collections Volume I*-ben a két PS2-es címet dolgozták fel, gondolom, mondanom sem kell, osztatlan sikert is arattak. Ennek öröme a Sony ráállította a Ready at Dawn-t, hogy portolják a PSP-verziókat is, mivel feltett szándékuk, hogy azokból is pénzt csinálnak ismét.



## AZ ÚJDONSÁG VARÁZSA

Tartalmilag nem is nyúltak hozzá ezekhez a sikercímekhez, ami bölcs döntés volt, mivel a PSP-változatok szinte súrolták a tökéletességet, bűn lett volna azokat megbolygatni. Kapott viszont szép 720p-s HD-felbontást, sztereoszkopikus 3D-támogatást (ez az, amikor kicsit átvágják az agyad a 2D-s képekkel

és egy megfelelően béna szemüveg felvétele után térhatást keltő képeket látsz a méregdrága Sony 3D-tévéken, de amúgy az égvilágon semmi hasznosat nem tesz hozzá a játékelményhez), élsimitást és garantált 60 frame-et másodpercenként, valamint a trophy rendszert és kontrollerrezgést. Elég impresszív a lista, de azért ne essünk hasra, ezek csak apróságok, amelyek segítenek ugyan a marketingben, ámde a játékelményhez nem sokat adnak hozzá.

## KRATOS AZ ISTENEK ELLEN

Mint ahogy azt már megszokhattuk, itt is a görög istenek ellen vonul hadba Kratos, és alaposan megkritikja a soraikat. Persze nem maradhattak érinthetetlenek a görög mitológia lényei sem, Kratos különös kegyetlenséggel mészárol le minden élőlényt, aki keresztezni meri az útját és valamilyen módon akadályozza céljai elérésében. A *Chains of Olympus*-ban Kratos főellenfele az alvilág királynője, Hádész felesége, Perszephoné, aki Kratos halott kislányát, Calliópét próbálja felhasználni a főhős ellen. A *Ghost of Sparta*-ban, amely közel negyedével lett tartalmasabb, mint az első PSP-s *God of War*, Kratos az alvilágban bebörtönzött testvérét keresi meg és eközben ismételtelen meggyűlik a baja az istenekkel. Mindkét játék megfogó, pörgős, akciós, de azért akad bennük gondolkodós puzzle-elem is.

Nem lehet egyetlen panaszszavunk sem a grafikai megoldásokra, hiszen a PSP-verziók csúcspárta járták a Sony marokkonzolját és az eredmény

még PS3-on is meglehetősen hatásos. No persze nem kell azt gondolni, hogy túlszárnyalja a *God of War 3*-at, de azért egy PSP-remake-hez képest remek munkát végeztek a Ready at Dawnnál.

Mindkét PSP-játék rendkívül magas pontszámokat zsebelt be a különböző magazinoktól, a Metacriticen például az olvasók szavazata alapján még mindig a *Chains of Olympus* áll az élen, pedig már három év eltelt a megjelenés óta.

Mindkét játékot nyugodt szívvel tudom ajánlani, jómagam is végigtöltöttem mindkettőt Csongor fiammal, aki azóta hatalmas Kratos-rajongó lett, és nem melleleg fejből vágja az összes görög isten nevét, szóval még tanulni is lehet belőle valamit.

Mocsy

## INFO

Kiadó Sony  
Fejlesztő Ready at Dawn

Platform PS3

Röviden A Sony marokkonzoljának két talán legsikeresebb és legismertebb játékát tuningolták fel PS3-ra. Mindkettő kötelező darab, aki elsiklik felette, azt garantáltan meglátogatja egy bepipult Kratos, és akkor aztán jól megnézheti magát!

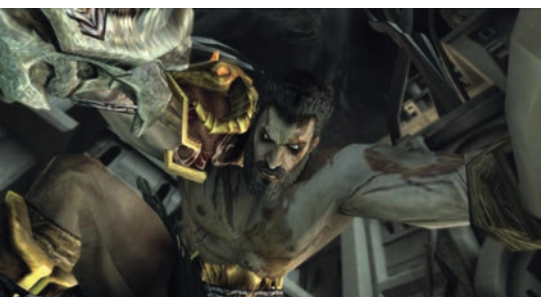
Pegl 18+

- szinte hibátlan játékmélet
- pazar grafika
- a megunhatatlan görög mitológia
- mindkét kaland kicsit rövid

### MOCSY

A brutális Kratos a PS3 egyik legnagyobb húzó karaktere, adj neki egy esélyt, nem bánod meg

93





Az áldozatok számának növekedésével egyre erősödünk; a minél gyorsabb, fájdalommentesebb győzelmekért szorzókat kapunk, amelyekkel aztán gyorsabban léphetünk szintet. A járgányunk különböző tulajdonságait fejleszthetjük: másodlagos fegyvereit, páncélját, „életerejét” vagy akár bónusz életeket is vásárolhatunk. A meglévő fejlesztések közül csak korlátozott számú lehet aktív, így érdemes átgondolni, milyen kombóval indulunk neki a lövedékek, bombák és rakéták keresztútjének.



» Na most ez itt vagy valami, vagy szétlő valamit, vagy mindkettő. De valamelyik biztosan



» Mondtam, hogy nincs olyan, hogy a priori szintetikus!!



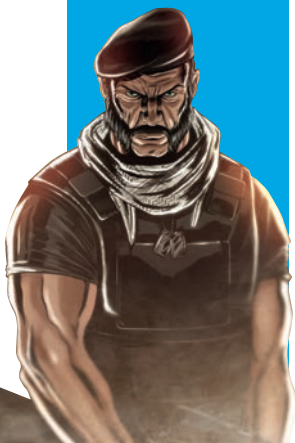
» Aprajafalva végnapjai

Ratatata, kaboom, kaboom, piff, paff, durr, durr!

# RENEGADE OPS

## INFO

Kiadó: **Sega**  
 Fejlesztő: **Avalanche Studios**  
 Platformok: **PC, PS3, XBOX 360**  
 Röviden A Sony új dual stick shootere a PS3 és az Xbox után most PC-re is megérkezett. Ebben a játékban menni kell és löni kell – egyszerre. És ennyi. Mégis: a *Renegade Ops* igazi bűnös élvezet...  
**PEGI: 12+**



**VANNAK JÁTÉKOK, AHOL A TÖRTÉNET** nem is igazán fontos – jelen tesztünk 15 dollárért letölthető alanya is ilyen. Fő ellenfelünk a nevéhez illő mentalitású Inferno, a terroristavezér, aki szép sorrendben felrobbantja a világ városait, motivációit pedig így festi le egy ördögi vigyor kíséretében: „mercsak”.

### NEM AKARSZ BESZÉLNI RÓLA?

Az amerikai fejesek persze nem örülnek, de a konszenzus alapján inkább egy kávé mellett beszélnek meg Infernoval a problémát. Mint azt a NATO tábornoka epésen megjegyzi, Inferno nevére tömeggyilkos szociopátával ő nemhogy kávé, hanem még tea mellett sem lenne hajlandó elbeszélgetni, így inkább a jelvényét a Pentagon asztalára ejtve összegyűjti hasonlóan szofisztikált barátait (a játék választható karaktereit), hogy együtt szétüssék Inferno arcát, tankjaival, rakétavetőivel, repülőivel és az egyéb földi javaival egyetemben.

A sztori tehát nem Oscar-várományos, a prezentáció viszont annál inkább. A játék átvezetői a történeteket képregényes formában tálalják, méghozzá remek stílusérzékkel. A közhelyes karakterek, szituációk, párbeszédtek tudatosak, a képsorok a comic műfaj ismeretéről, finom önróniáról és remek stílusérzékéről árulkodnak, és maga a játék még csak ezután kezdődik.

### BŐSÉG TÁL

Az első pályán rögtön leesik az állunk: a játék az egyik legszebb Arcade cím volt az Xboxon, és bizony a PC-nken se lett csúnyább. A terepet

felülről látjuk, a textúrák tüélesek, az animációk gördülékenyek, a víz hullámoz, ahogy kell, a tűz és a láng pedig szinte perzseli az arcunk. A játék során a különböző választott karakterekkel különféle járműveket irányíthatunk: Armand járgányán a pajzsot kapcsolhatjuk be időről időre, Diz az EMP-vel él előszeretettel, Roxy Buggyjának rádióján légicsapást rendelhetünk, Gunnarral pedig nehézgyűzhatjuk a népet. A játkot leginkább Xbox-kontrollerrel érdemes tolni, mivel a RO óriási előnye Xboxon épp a hibátlan, igazán áramvonalasra sikerült irányítás volt. A pályákon minden megsemmisíthető, ami csak áll (öröm a szívnek), a járművek a Havok motornak köszönhetően nagyszerűen reagálnak a terepre, az akció folyamatos, pörgős, a zene dinamikusán vérpezsdítő. Gyakorlatilag félpercenként kapunk új, időre végrehajtandó fő- és melléküldetéseket (amelyeket a képernyőn felvillanó újabb képregénykockák illusztrálnak), így a negyedóra alatt végigvihető pályák egy percre sem válnak unalmassá – annak is köszönhetően, hogy a terep változás, a dél-amerikai tájak áll-lejtően szépek és változatosak, a hegyes-völgyes prérít falvak, vízések, függőhidak váltják. Persze nézelődni nem lesz időnk.

Ha nem manőverezünk ügyesen, az életünk bizony gyorsan elfogy a kismillió ellenség összetűzésében, ez esetben pedig a piros csíkot a legyőzött ellenfelek által eldobott ládákkal pótolhatjuk ki. A küldetések változatosak: rabok megszöktetésétől száguldó vonatok követéséig sok mindenre találkozhatunk a játék kilenc pályája során, miközben tankból helikopterbe pattanunk és egy percre sem állunk meg, a játékmenet magja

azonban változatlan marad. PC-nken játszhatunk négyen coopot, de akár egy gépen, osztott képernyőn is együttműködhetünk. A játék legalább olyan jó, mint a tűzijáték, de szerencsére nem csak augusztus huszadikán játszhatjuk. A *Desert Strike* legjobb hagyományait követő remekmű nem izzasztja meg agytekervényeinket, de kikapcsolódásnak ideális. A pörgős ritmus, a remek irányítás, a stílusos tálalás az év legjobb budget címei közé emeli a *Renegade Ops*-t. Az *RO* bizony látványosabb, stílusosabb, pörgősebb és jobb kikapcsolódás, mint a legjobb akciófilmek, és bár pár óra elég is belőle egyszerre, még jó darabig biztos, hogy minden nap előveszem.

kacor

### HARDVER

CORE 2 Duo 2,6 GHz, GeForce 8800 GS vagy Radeon HD 2600, 2 GB memória  
 10 GB hely, DirectX 10

- + pörgős akció
- + remek irányítás
- + erős tálalás
- nagy dózisban repetetív
- bugyuta történet
- lehetne többféle járgányunk

### KACOR

Egyszerű, de nagyszerű

# 89





## Bemelegítés detektíveknek

# MYSTERY CASE FILES: THE MALGRAVE INCIDENT

**INFO** Kiadó Nintendo Fejlesztő Big Fish Games  
Platformok Nintendo Wii PEGI 7  
Röviden Pillanatnyi kikapcsolódást nyújtó szöszölés

**NEM HALLOTTATOK MÉG A BIG FISH GAMES NÉVRE HALLGATÓ FEJLESZTŐBRI-GÁDRÓL, VAGY A LEGNÉPSZERŰBB SOROZATUKRÓL, A MYSTERY CASE FILES-RŐL?** Nem is gond, ha nem, mert nem mondhatjuk, hogy különösebben nagy vizet kavarnának a játékipar vizein. A *Malgrave Incident* névre keresztelt misztikus történetet elmesélő detektív-játékuk a sokadik a sorozatban, de egyben az első megjelenés Wii-re. Végre itt a nagy áttörés!

Ugyan a *The Malgrave Incident* egy teljesen korrekt kis detektívjáték, azért nem fogja még a legelvetemültebb point-n-click örülteket sem levenni a lábukról. Ugyan a játékban felgöngyöl-

dő ügy (és ügyek) kellően izgalmasak és érdekesek, valahogy mégis hiányzik az a mélység, ami a zsáner nagyobb nevéiben megtalálható. Megkapjuk az alap-helyzetet, miszerint van Malgrave szigete, ahol rejtélyes dolgok történtek, nekünk kell ezekről lerántani a leplet, és indulhat is a kirkások részeinek a kirkása. Szóval, ha valaki esetleg nem szereti azt, ha a játék végére áll össze igazán, hogy miről is volt szó egész végig, az ne is kezdjen bele. Aki viszont szeret szemétnben különböző cuccok után turkálni, majd ezeket órákkal később használni és egy nagy „Ahá!”-t elereszteni, annak kellemes kikapcsolódást nyújthat ez a cím.

Mayer



## Robotok, emberek, állatok

# SOLATOROBO - RED THE HUNTER

**INFO** Kiadó Nintendo Fejlesztő CyberConnect2  
Platformok Nintendo 3DS, Nintendo DS PEGI 7  
Röviden Érdekes világ, még érdekesebb történettel

**A SOLATOROBO - RED THE HUNTER CÍM NE IJESZ-SEN EL SENKIT.** Az ilyen Csacsacsacsa-Robo dolgok, amelyek Japánból jönnek, általában valamilyen idióta aranyos figura marhulásaival kapcsolhatók össze, de az igazi képzelet a *Red the Hunter* alcím adja a maga húdekomolyságával. Pedig egyik sem igazi.

A *Solatorobo* a maga nemében egyedi játék. Nem maga a játékmenet, mert az nem igazán hagy maradandót mindannyiunk életében, de a világról, amiben játszódik, süt a fejlesztők akarata és igyekezete. Ez esetben e kettő szó eredménnyel is párosult. Az utóbbi idők egyik leg-

szerethetőbb és leglátványosabb világát tárják elélnk (persze gondoljunk bele, hogy egy Nintendo DS-címről van most szó). A Red névre hallgató ember-róka hibrid lényt alakítjuk, aki az égi világot járva teljesít küldetéseket, miközben egy nagy robot hátán lovagol, pusztítja az elment és rejtvényeket old meg. Maga a játékmenet lassan pörög fel, de akkor sem igazán tartja fenn az érdeklődést. Szerencsére ott van a világ és a történet, ami miatt mégis érdemes időt fektetni ebbe az alkotásba. Bármennyire is a Nintendo DS életciklusának a végén járunk, jönnék még ki rá jó játékok!

Mayer



- + érdekes történet
- + szép látványvilág
- + könnyed multiplayer
- rövid
- semmi egyedi
- újrajátszási faktor nulla

**MAYER**  
Egyszer jó volt, meg elég is

70

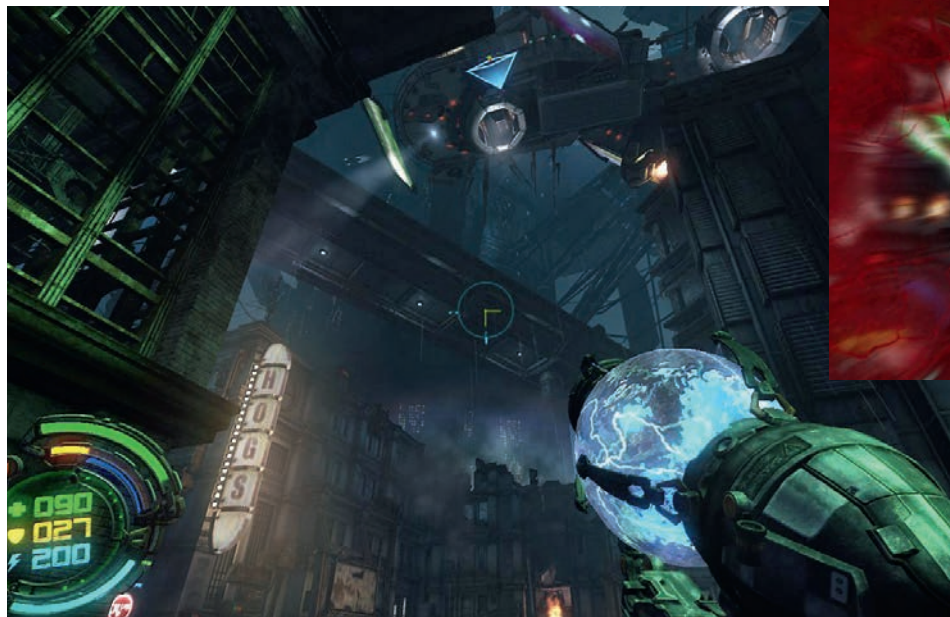


- + remek látványvilág
- + izgalmas történet
- + korrekt játékmenet
- lassan pörög fel
- a küldetéseknél nincs checkpoint

**MAYER**  
Nem akkora kihívás, de érdemes átélni

85





Ha mozog és nem te vagy, lödd szét!

# HARD RESET

**A MIKOR BEFUTOTTAK AZ ELSŐ HÍREK A JÁTÉKKAL KAPCSOLATBAN,** és kiderült, hogy ez egy klasszikus elemekre épülő, single player módra kihegyezett projekt, sokan úgy vélekedtek, hogy el fog bukni a multi hiánya miatt. Valóban vakmerő próbálkozás lenne 2011-ben konvencionális játékelemekkel fejleszteni?

## MEGMOZDULT? AZONNAL TÜZELJ!

Érdekes a helyzet a *Hard Reset* sztorijával kapcsolatban, mert egyrészt van neki, másrészt pedig nem igazán releváns, de az a lényege, hogy a gépek megmakacsolták magukat, és ahelyett, hogy pávatollas legyezővel hívsíténék a lakosságot, csúnyán nekitámadtak az embereknek, akik visszaszorultak az utolsó megmaradt városba. Itt kapcsolódunk be a történetbe, Major Fletcher bőrbe bújva, aki pénzért védi a lakosságot. Tovább is van, de a lényegét úgyszólván látjuk a töltések közbeni képregényes megoldású elbeszélésekben, és aki nagyon szeretné, ott tudja követni az eseményeket. Ami pedig a klasszikus játékménetet illeti, az valóban mindössze annyi, hogy jön az ellen, mi pedig megpróbáljuk őket még az előtt halomra lőni, hogy elérhető közelségbe kerüljenek hozzánk. Magányos támadókra nem nagyon kell számítanunk, a gépbriádok csapatostul támadnak, ilyenkor felpörög a zene, és megindul a hullám, amely általában több mérges masinából áll, mint amennyit el tudunk intézni. A *Hard Reset* világában számos olyan dolog van, amelyek elsődleges tulajdonságai közé tartozik a robbanás, így viszonylag jól taktikázva, felhasználva ezeket a lehetőségeket, pazarlás nélkül küldhetjük a támadókat az Égi Tervezőhöz. Nem fogunk zavarba jönni a



## INFO

Kiadó: **Flying Wild**  
Hog  
Fejlesztő: **Flying Wild**  
Hog  
Platform: **PC**  
Röviden **Klasszikus játékelemeket felidéző first person shooter, cyberpunk stílusban.**  
PEGI: 18

fegyverválasztáskor sem, ugyanis van egy hagyományos lőszeres, illetve egy plazmás fegyverünk, és kifűjt. Ez azonban messze nem jelenti azt, hogy ne lenne elég, mert menetközben RPG-sen fejleszthetjük ezeket másodlagos tüzelési módokkal, nagyobb hatékonysággal felruházva. Ugyanez igaz a páncélatunkra és a HUD-ra is, jobb védelmet, részletesebb radart vagy gyorsabb gyógyulást érhetünk el.

## REKLÁMOKKAL A KIHALÁS ELLEN

A játék képi világáról el lehet mondani, hogy szép, mivel jól hozza a cyberpunk környezetet, a támadó robotlények is jól kigondolt, ügyesen összerakott szerkezetek, szépen esnek darabjaikra, amikor kilehelik géplelküket. A minket körbevevő világ jól néz ki, hozza a sztorizhoz illő hangulatot, egészen addig, amíg fel nem nézünk az égboltra, ahol az egyetlen megmaradt emberek lakta város felett hatalmas légi járművek lebegnek tova komótosan, és úgy egyébként is, egészen tele van a légtér. Legyünk nagyvonalúak, és az emberiség sorsáért aggódó szemünket korlátozzuk a horizontális síkra, így már nem ütközünk nagy ellentmondásokba. A kihalt utcákon ugyan szintén láthatunk nagy kivetítőkön megjelenő reklámokat, imitt-amott neonfényeket, de a rendezetlen, kissé elhanyagolt látkép, valamint a tipikus cyberpunk-elemekből építkező környezet kiváló háttére a belélelésnek. Ugyanez mondható el a hangokról is. Ha befordulunk egy sarkon, vagy belépünk valahová, halljuk a mechanikus, hidraulikus szerkezetek zaját, tudjuk, hogy az ellenségeink körülöttünk vannak, de maximum egy pillanatra pillantjuk meg őket, amint eltűnnek valahol. Aztán felpörög a zene, ezek a zajok felerősödnek,

és elszabadul a pokol, szóval kiváló. Ami pedig meglepő módon a *Hard Reset* egyik legjobb része, az a menü. Na, ez nagyon el van találva, egyszerűen példaértékű.

## COOL OLD SCHOOL!

A *Hard Reset* azt adta, amit ígért. Talán egyetlen nagyobb hibája, hogy túl rövid, és egy idő után unalmasnak hat a környezet. Ezekről eltekintve valóban nosztalgikus hangulatú, egyszerű, pörgős játékménettel megáldott címről beszélhetünk, amiről nem fogunk évekig adomázgatni, sem azért, mert annyira rossz, sem azért, mert annyira jó. Vélhetőleg újra sem fogjuk játszani, de egyszerű végigjátszást megér.

RG

### HARDVER

2,5 GHz P4/AMD Athlon 64, 2 GB RAM, GF 8800 GS/HD 3870 512 MB VRAM, 4 GB HDD, Windows7/Vista/XP

- + szép és hiteles látvány
- + jó hangok
- + remek menü
- rövid
- eluntható környezet

### RG

Mintha valami megmozdult volna!

80



**Info** A Twisted Pixel Games egy igazi árkádjáték-gyártó cég, olyannyira, hogy ez az első dobozos verzióban is megvásárolható játékuk. De ez nem azt jelenti, hogy minőség-beli problémáik lennének, hiszen a *The Maw*, *Splosion Man*, *Comic Jumper* és *Ms. Splosion Man* egyaránt remek kritikákkal büszkélkedhet.

» Ti is látjátok a gonosz bácsit, gyerekek?



» „Juj de kigyó!”

Utoljára 6-7 évesen bábszínházaztam, de most sem rossz móka!

# THE GUNSTRINGER

## INFO

Kiadó: **Microsoft Studios**  
Fejlesztő: **Twisted Pixel Games**  
Platform: **Xbox 360 Kinect**  
Röviden A *Gunstringer* egy roppant eredeti ötleten alapuló kinectes railshooter, ami hangulatával kiemelkedik a többi Kinectre kiadott játék közül.  
PEGI: 12



**GONDOLOM, MINDANNYIAN JÁTSZOTTATOK** már kisebb korotokban bábszínházast. Sokunknak volt otthon picike, kinyitható, fából készült színháza, amelynek segítségével – többnyire – halálra untattuk a jó öreg nagymamát, aki persze lelkesen úgy tett, mintha ilyen nagyszerű előadást soha életében nem látott volna. A Twisted Pixel-es srácoknak köszönhetően újra átélhetjük az élményt, bár ezúttal egy igazi profi bábszínház előadásának irányításának lehetőségével operálhatunk. A játék annyira komolyan veszi a hangulatot, hogy az egész előadás igazi, élő szereplőkkel felvett közönség követi végig, akik gyerekszínház stílusban reagálnak a történet folyására, a gonoszoknál hangosan „búúú”-zva, míg a főszereplő hőstetteinél buzdítva őt és tapsolva. De nemcsak a bábszínház milliő telitalálat, hanem maga az előadás is, ugyanis egy igazi westerntörténettel van dolgunk, természetesen nem túl komolyan véve önmagát. A játék egyik leghatásosabb mozzanata, amikor a legelején főhősünket – aki egy elárult, élőhalott sheriff – kirántjuk a sírjából, a zsinagekkel, pontosabban a Kinect segítségével, hiszen ő csak egy báb. Na de nem akármilyen, hanem a vadnyugat legjobb lövésze, amit a mi segítségünkkel fog tudni bebizonyítani!

### A VILÁGOT JELENTŐ DESZKÁK

Kinectes játék lévén, lássuk az irányítást. Bevalom, sok mozgásérzékelős játéknál hiányolom a kreativitást, és sokszor – bár más van a képen – ugyanazokat az ugró vagy ritmusmozdulatokat kell végrehajtani. Nos, ezúttal, mint már feljebb

megemlítettem, sokkal kreatívabb dologgal állunk szemben. A karakterünk railshooter-hagyományokhoz híven magától megy előre a pályán, mi pedig third person szögéből haladunk mögötte. Bal kezünkkel irányítjuk a mozgását, balra-jobbra, vagy éppen ugorva, hogy kikerüljünk a nekünk ártó pályaelemeket, vagy felvegyük a tülvilág ajándékát, a mágikus TACO-t. Kitalálhatók, hogy ezek szerint jobb kezünkre marad a célzás, ami ebben az esetben egy célkeresztet jelent. Maga a lövés nem úgy történik, ahogy más esetekben megszoktuk, hogy rögtön oda lövünk, ahová éppen célzunk, hanem előbb a képernyőn egyszerre akár több dolgot is megcélozhatunk, majd karunk gyors felrántása után a *Gunstringer* egymás után leszedi őket. Sajnos a játékmene hosszú távon nem túl változatos, megünn előre „sínen”, kerülgetünk jobbra-balra, és néha fedezék mögül harcolunk a túlerő ellen. Igen ám, de mire ez unalmas lenne, a programnak vége is van – sajnos olyan rövid játékkal van dolgunk, hogy az már rekord; mindössze pár óra az egész. Ennek ellenére ne keseredjünk el, mert a játék nagyon hangulatos, több tényező miatt is. Fontos megemlíteni például, hogy a főbossok roppant eltaláltak, viccesek, eredetiek. Nagyon fontos szereplő még, annak ellenére, hogy sosem láthatjuk őt, a narrátor, aki a cselekménnyel teljesen együtt élve meséli a történetet, és pont az ilyen dolgok miatt jár csillogos ötös a játék hangulatára.

### EGY MINDENKIÉRT, MINDENKI EGYÉRT

Kooperatív módban is játszhatunk barátunkkal, ilyenkor nem két főhősünk lesz, csak a célke-

resztek száma változik meg. A grafika természetesen megint a stílushoz illeszkedik, mint a kinectes címeknél általában, tehát ne ebben keressük a *Crysis*t leverő új bajnokot. A pályaelemeket sokszor „színházásra” vették, hiszen tulajdonképpen egy színpadon vagyunk, például a fákon látszik, hogy kis lábak tartják őket, hogy el ne dőljenek, mint általában a színpadi elemeket, falakat. Sőt az is elő-előfordul (és szerintem roppant vicces), hogy egy „nagy” emberi kéz tesz be vagy vesz ki pályaelemeket, vagy indít felénk egy hatalmas sziklát. Aki a vásárláson gondolkodik, azt is vegye számításba, hogy a játékhoz egy teljes verziós *Fruit Ninja Kinect*-kód is jár a dobozban, tehát a két játék együttesen jelenleg 7-8 ezer forint körüli összegért megvásárolható.

EndreMan

- + eredeti ötlet
- + hangulat
- + közönség és narrátor
- nem túl változatos játékmene
- a Kinect néha még mindig késik
- rövid

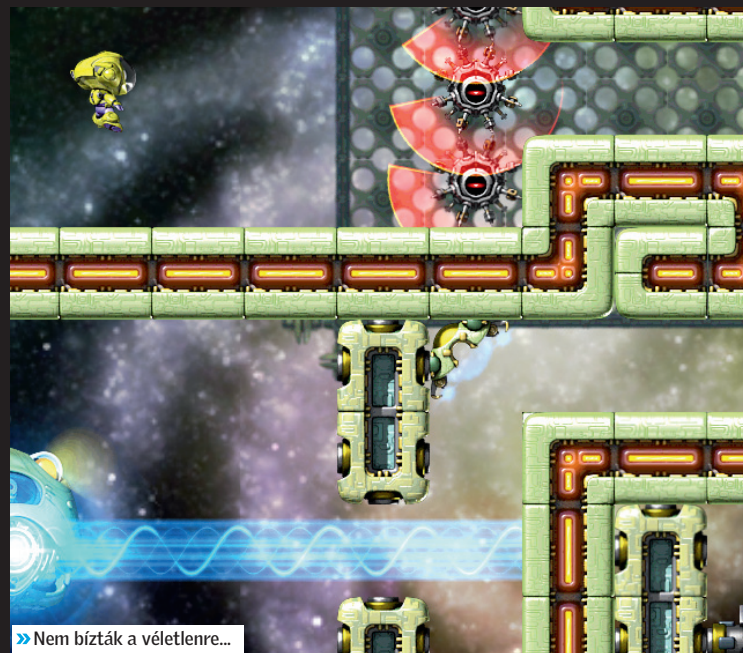
**ENDREMAN**  
Reszkessen a báb-vadnyugat, jövőnk!

80





» Mutatom, hogy kell moonwalkolni



» Nem bízták a véletlenre...

Másik világ, mégis ismerős

## ANOTHER WORLD: 20TH ANNIVERSARY EDITION

**INFO** Kiadó **Bulkypix** Fejlesztő **Bulkypix**  
Platformok **iPhone, iPod Touch, iPad**  
iTunes-Rating: **12+**

**H**ÚSZ ÉVVEL EZELEŐTT, 1991-BEN ERIC CHAHI VALAMI OLYANNAL ÁLLT ELŐ, AMIRE AZ EGÉSZ JÁTÉKIPAR FELFIGYELT.

Az oldalnézetes játékokat filmes animációkkal ötvöző *Another World* méltán vált legendássá, és az öt éve megjelent felújított kiadás után most újabb mérföldkőhöz érkezve a Bulkypixnek köszönhetően már iOS-t futtató készülékeinken is élvezhetjük Lester kalandjait a távoli bolygón. Az *Another World: 20th Anniversary Edition* nemcsak egy egyszerű retró port, a fejlesztők amellett, hogy az érintőképernyő lehetőségeihez igazították a játékmenetet, számos választási lehetőséget is kínálnak. Így például játszhatunk az eredeti vagy a 2006-os grafikával is, rendelkezésünkre áll három nehézségi mód (Normal, ami könnyebb, mint az eredeti; Hard, az eredetivel megfelelő; Hardcore, az eredetinél is nehezebb), és persze válthatunk az intuitív érintőképernyős vagy a hagyományos d-pades irányítás között (amelyek közül az előbbivel volt több sikerem). A játékmenet viszont egy az egyben megegyezik a klasszikusával, még Normal fokozaton is legalább 10 percet eltöltünk az első pálya legelején (legjobb esetben, de akkor tényleg nagyon ügyesnek kell lenni). Az *Another World: 20th Anniversary Edition* hozza az elvárt színvonalat, mondhatni töké-

letesen optimalizálták az érintőképernyőre. Már csak azt várjuk, mikor jön a *Heart of Darkness* is.

Paca



Öt szál kolbászt kérnek

- + választható nehézség, grafika
- + érintőképernyős irányítás
- + achievementek
- D-Paddel nehéz irányítani
- kis mérgező csúszómászók
- nagy morcos medveféle

**PACA**  
Szigorúan kötelező kipróbálni, ha nem is az iOS verziót, a PC-set végképp!

94

Sugározzunk földönkívülieket!

## SPACELINGS

**INFO** Kiadó **HotGen** Fejlesztő **HotGen**  
Platformok **iPhone, iPod Touch, iPad**  
iTunes Rating: **4+**

**J**ELLEMZŐ A FÖLDÖNKÍVÜLIEKRE, HOGY SZERETNEK ŰRHAJÓJUKKAL TÁRGY-

KAT, élőlényeket (például teheneket) felsugározni többek között a Földről, most azonban más szituációban kell bevetniük a sugarat. Történt ugyanis, hogy a Spacelings névre keresztelt kis űrlények szétszóródtak az univerzumban, nekünk pedig össze kell őket gyűjtenünk. Tükrök segítségével törhetjük meg az űrhajónkból kilőtt kék fényt, amiből mindig korlátozott számú áll rendelkezésünkre, de egymásik pályán találhatunk úgynevezett Podokat is, amelyekkel kicsit bővül ezen felhasználható elemek száma. Hogy egy egész csapdát belássunk, mozgathatjuk a képernyőt beállítástól függően egy vagy két ujjal, de egyik sem tökéletes (az egyujjas sok "véletlen balesetet" okoz, a kétujjas pedig az időt veszi el). A dolgunkat nemcsak a pályákat alkotó falak, hanem a robbanékony akadályok is nehezítik, amelyek a játék előrehaladtával egyre frusztrálóbbá válnak. Ha már a frusztrációnál tartunk, megemlíteném a sugárzási sebességet, ami borzalmasan lassú, még akkor is, ha mi lökdössük a tárgyakat/lényeket benne (ez főleg a nagyobb pályákon zavaró). A *Spacelings*et azok számára ajánljuk, akik szeretik a gondolkodtató játékokat, és nem jönnek ki a

sodrukából túl hamar, ugyanis türelem bőven kell hozzá. 0,99 dollárt már csak az egyedisége miatt is érdemes költeni rá, de a HotGen készített már jobb játékot is.

Paca



Csak pörgünk itt a két dimenzióban

- + rengeteg pálya
- + gondolkodtató feladatok
- + kétféle nézet
- néha túl gyorsnak kell lenni
- irányításbeli problémák
- a sugár sebessége

**PACA**  
A *Spacelings* talán nem tökéletes, de szórakoztató és kihívásokkal teli játék.

75





## Ha szeretsz ideges lenni POLLUSHOT

**INFO** Kiadó YoYo Games Fejlesztő YoYo Games  
Platform Android

**NEM TÚL EGYEDI, MÉGIS KÖNNYEN** addiktívá váló játékkal lepett meg minket a YoYo Games, akik már tapasztaltak a kissé idegesítő és rendkívül nehéz játékok fejlesztésében.

Na, de ne legyünk ennyire negatívak, hisz a *Pollushot* annak ellenére, hogy egyszerű, mint a bot, mégis nagyon rá lehet kattanni, hisz más játékoknál már bevált receptek okos ötvözéséből jött létre. Első körben vegyünk egy csipetnyi *Angry Birds*-hatást, egészen pontosan a lövésmechanikáját, majd következék az amígis időszakban rendkívül népszerű felülvezetéses shoot'm up-ok ihlette jobbra-balra-előre-hátra pozicionálás, miközben a gonosz ellenség a kép felső részén hasonló mozgáskultúrát követve kíván minket eliminálni. Utóbbi játéktílushoz képest annyi a különbség, hogy a csúzlínához a töltény nem gyári tartozék, hanem el kell őket kapnunk, mivel azok a levegőből zuhannak alá, ha éppen nem az előzőleg megbombázott gépmonszta le-robbanó alkatrészeiből. Gyakorlatilag most le is írtam teljes egészében, hogy milyen játékról is van szó, de azért kissé lényegre törőbben is elemezzük a fentieket.

A cél mi más lenne, mint a kijelző felső részén, mindenféle speciális támadással operáló ellenségek elpusztítása; ám itt ahelyett, hogy különféle szintek lennének, körönként mindig az elejéről kezdjük, lévén a cél az, hogy minél tovább túljeljünk. Egy megölt – az elején igen egyszerűen

elpusztítható – ellenfél után máris jönnek a következő sokkal halálosabb, félelmetesebb és világszűrtőbb micsodák, amelyek a kozmoszba lyukat szaggató tűzlabdákkal, halálos körfűrészekkel és csúnya piros lézerekkel kívánják értékes életünket elvenni. Fontos tehát a helyes pozicionálás, ami bár elsőre egyszerűnek tűnik, ugyanis szabadon mozoghatunk a kép teljes területén, mégis igen hamar frusztrálóvá tud válni a végtelen mennyiségű ellenséges lövedék hatására. Ahogy az érződik is a rövid leírásból, egy, az elején könnyen játszható, hamar elsajátítható játékról van szó, ám a 4–5. bosztól kezdve hangos szülőleplegetésbe fulladhatunk, mivel a sok ellenséges támadásnak köszönhetően nem tudjuk maradéktalanul begyűjteni a leeső lövedékeket, vagyis egy ördögi kör alakul ki. Mégis végtelen szeretettel tudjuk ajánlani a *Pollushot*-ot, de előtte készítsük fel a fejlesztők édesanyját néhány hangos csuklásra.

**Disorder**

- + rá lehet szokni...
- ...pedig halálosan idegesítő tud lenni

**DISORDER**

Nem elég rossz ahhoz, hogy ne játsszunk vele

83



## Max Payne elugrott Los Santosba 9MM

**INFO** Kiadó Gameloft Fejlesztő Gameloft  
Platform Android  
Pegi: 18+

**MIVEL EGY GAMELOFT CÍMRŐL VAN** szó, nem meglepő, hogy már egy ideje iPhone-on is elérhető a játék, ám egyrészt az androidos megjelenés, másrészt pedig egy apróbb frissítés megjelenése miatt is érdemesnek láttuk elővenni az idei E3 egyik legérdekesebbnek tűnő okostelefonos lövöldéjét. Már a traileréből is csak úgy süttött a *Max Payne*-feeling, amelyet végül finoman kereszteltek a *GTA San Andreasszal*, de a *Vice City*-vel anno játszó népek sem fognak túlságosan meglepődni. A történet szerint egy John „Loose” Kannon nevű úriemberrel vagyunk, aki egy kemény fából faragott zsaruk csoportjának a vezetője. Mily meglepő, de a céljuk az utcák megtisztogatása, ugyanis csúnyán megnőtt a drogbotrányokból fakadó bandaháborúk száma. A team és Loose módszerei viszont sokszor megkérdőjelezhetők, mivel akár törvénytelen intézkedéseket is képesek bevetni a jó ügy, és a bandákkal való leszámolás érdekében. A gigászi csavar csak most jön! Loose-ék megölik egy drogbáró testvérét, és a több millió dollárjával meglépnek, így a létező összes banda rájuk feni a fogát. A cél innentől kezdve egyszerű; a mindenk felett álló bandavezért kell elküldenünk a túlvilágra, vagy ő teszi ezt meg helyettünk velünk. Na, a történetről ennyi pont elég is volt, mivel olyannyira klisékkel teli, hogy szinte már a párbeszédet is magában mormolja az ember, amikor azok először hangzanak el.

A játékmenetben is megvan minden, ami a feljebb említett *Max Payne*-ben is szerepel: magányos kommandózás, bullet time-os gyilkolászás, slow motion átvezetők, dübörgő gangsta hip-hop és lelki sérült főszereplő. Az irányítás a teljesen standard TPS-ekből megszokott módon zajlik, kiegészítve a bullet time-ot vezérlő érintőgombbal, amivel meg tudjuk adni, hogy éppen merre vetődve lövöldözzünk. A játék állítható nehézségű, de gyakorlottabb okostelefon-gamereknek még a normál fokozat sem fog komolyabb fejfájást okozni. Többjátékos gungsterkedésben is részt vehetünk, ahol 12 rátermett kalandor kutathatja fel pájtásait, majd vadászhatja le őket, akár *Free for All*, akár *Team Deathmatch* formájában. Nehéz a leírt tulajdonságok tudatában azt mondani, hogy innovatív és újszerű lenne a játék, hiszen közel sem az, mégis, valamiért még 10 év után is nagy móka lelassítva tucatszámra osztani a fejeseket.

**Disorder**

- + nagyon korrekt grafika
- vontatott átvezetők
- klisékből építkezik

**DISORDER**

Egynek jó, de a *Max Payne* 3-ig nem húzzuk ki vele

86





» Akkor egy jöjjön, a többi melegítsen!



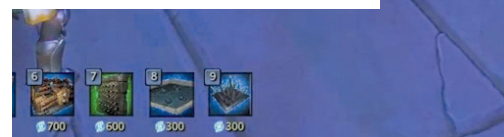
» Tejben-savban fűrészek titeket, drágáim



» Kirobbanó siker, bomló közönség

A Helm-szurdok ehhez képest egy vasárnapi Halász Judit-koncert

# ORCS MUST DIE!



## HA VALAKI MÉG EMLÉKSZIK AZ AGE OF EMPIREST ÉS A HALO WARST FEJLESZTŐ ENSEMBLE NEVÉRE,

annak bizonyára édes bizsergés járja át a testét, ha megtudja, hogy ezek a srácok jelenleg a Robot Entertainment tagjaként tákolják össze az *Orcs Must Die!* című játékot. A meglehetősen beszédes névvel ellátott darab egy 3D-s Tower Defense- és akciójáték, amely a *Toy Soldiers*-hez hasonló játékményt ígér. Tehát taktikai elemekkel tarkított, de alapvetően egy valós idejű mészáros mű, ahol most éppen az orkokból lesz pép, ha ügyesek vagyunk.

## AZ ORKOK MÁR A SPÁJZBAN VANNAK...

A fejlesztők nem tökoltek sokat a háttértörténettel, nem is baj, ez nem az a játék, ahol meg kell érteni a motivációt. Adott egy öreg varázsló, aki régóta küzd az orkok ellen, ám egy tragikus baleset miatt életét veszti. A világ sorsa most a tanítványa kezébe kerül, aki nagyon jóképű War Mage (amolyan harcos-mágus) szerepben tetszeleg, de ezen túlmenően nem tud sokat felmutatni. Vele kell megvédenünk a várakat az orkok hadseregétől, rajtuk múlik a világ dicsősége, a győzelemhez vezető út pedig olyan színes, ami miatt az *Orcs Must Die!* valóban dicséretet érdemel. Itt ugyanis nemcsak a taktika és nem is csak az ügyesség számít, valós időben kell kombinálnunk minden képességünket, ha meg akarjuk állítani a vad hordát, amely folyamatosan ostromolja a várunkat. Összesen 24 pályán kell bizonyítanunk a rátermettségünket, háromféle nehézségi fokozaton, tehát nem fogunk unatkozni, ráadásuk az orkok



## INFO

Kiadó **Microsoft Game Studios**  
 Fejlesztő **Robot Entertainment**  
 Platformok **PC, Xbox 360**  
 Röviden Akció és stratégia (azon belül is Tower Defense stílus) egyben, ahol különböző pályákon kell megvédenünk saját várainkat és mágikus forrásunkat az ocsmány orkok hadától. **PEGI 12+**

mellett idővel komolyabb és okosabb szörnyek is megjelennek a bejárati ajtóban, így egyre nehezebb lesz kisöpörni a szemetet a kazamatákból. Szerencsére azért lesznek eszközeink az orkalanitáshoz.

## LEGYEN A VÉG MINDENKÉ

A pályák a játékményt során egyre nagyobbak és bonyolultabbak lesznek, de a lényeg mindenhol ugyanaz: egy adott útvonalon mozgó orkhorda igyekszik a varázskút felé (illetve valami olyasmi, ebben nincs megegyezés, lehet akár fényorgya vagy transzporter folyosó az Enterprise úrhajóra, a lényeg az, hogy az nem jó, ha bemennek oda az orkok), nekünk pedig az a dolgunk, hogy ne éjjenek oda. Ha nem bizonyulunk jó őrzőnek, és túl sok zöld ocsmányág jut el a végcélhoz (ez általában 20), akkor veszítettünk, így mehetünk vissza a balettbe ugrálni. Emellett az életerőnk is véges, az orkok pedig szívesen támadnak ránk is, ha éppen úgy esik kedvük, tehát nagyon résen kell lenni, a védelem nem vasárnapi bridzsparti, itt bizony meg kell izzadni a sikerért. Akad persze pár hasznos fegyver (alapvetően íj és kard), és néhány hasznos varázstárgy, amelyek segítségével aktívan vehetünk részt az orkok ritkításában, de a legnagyobb hasznunk a csapdák elhelyezéséből lehet, mivel egyedül nem fogunk bírni a ránk rontó hordával. Összesen 17-féle csapda (falból kilövő nyilak, mérgezett pengék, orkokat lassító forró szurok, plafonból kivágódó bárdok és még sorolhatnánk) segíti munkánkat, amelyek egyébként igen hatásos és sokszínű véget hoznak az ellenségeinknek, miközben mi elégedett beszélások közepette nyugtázzuk a vé-

res sikert. Persze a csapdák pénzbe kerülnek, pénzt pedig csak sok ork pusztításával kereshetünk, így hát ez amolyan öncélú, nullszaldós vállalkozás lesz, de a nyereségünk a kiváló játékmény, ami hosszú órákon keresztül képes lekötöni az embert. Persze az *Orcs Must Die!* is kimerül egyszer, a nehézsége pedig könnyen elriaszthatja a kezdő gamereket (főleg a 3D-s nézet miatt, amelyben nehéz megfelelően elhelyezni a csapdákat), de mindent összevetve kiváló és eredeti alkotással van dolgunk, amiért végre tényleg érdemes fizetni. A PC-s verzió egyébként kicsit sebb is lett, de a konzolos irányítás sokkal kényelmesebb, ha már. Akár Steamről, akár Live-ről, az *Orcs Must Die!* mindenképpen melegen ajánlott darab.

HP

### HARDVER

XP, Vista vagy Win7, 2 GHz Dual Core processzor, 2 GB RAM memória, NVIDIA GeForce 6800 vagy ATI Radeon x1950

- + ötletes játékmény, sokszor újrajátszható
- + kellően humoros beszélások
- + bőven van benne kihívás
- nehezen átláthatók a pályák
- a nehézség idővel komolyan frusztráló
- kicsit repetitív

### HP

Orkokat ölni igenis jó móka, és nagyon nehéz megenni, csak ha hippik vagyunk. Vagy orkok

# 90





» Kérem vissza az Ikaruszt!



» A magnó a háttérben, az a zseni!

Busz, csuklós, trolis, villamos

## BUS & CABLE CAR SIMULATOR

**INFO** Kiadó Astragon Fejlesztő TML Studios  
Platform PC  
PEGI: 3

**A TML STUDIOS LEGUTÓBBI, METRÓS JÁTÉKA EGÉSZEN JÓRA SIKEREDETT,** az előzetes képek és videók alapján ezt vártuk a San Francisco térképén játszódó szimulátoruktól is. Hatalmas lehetőségekről szóltak az előzetesek, hiszen a metrót kivéve szinte az összes olyan felszíni kötőpályás, és szabadon mozgó járművet feldolgozták a játékban, ami a tengerentúli nagyvárost jellemzi. Sajnálatos módon azonban a szoftver szinte az összes létező értékmérő által felállított lécezt leverte.

Amennyiben a karrier módot választjuk, aprócska garzonunkból indulunk város-hódító utunkra, amelynek célja, hogy pénzt keressünk, és ezzel fokozatosan feloldjuk a rendelkezésre álló 16 darab közlekedési eszközt. Ezt megtehetjük műszaki mentéssel, vagy busz, villamos stb. menetrendszerű vezetésével. A járművek elég szépek, a kezelés kellően összetett, minden működik, a hangok is elég jók, de ezenkívül egy rettenet az egész. A fizika szinte teljes hiányát bugokkal próbálták pótolni, a grafikus motor optimalizálatlan, a látvány felemás, de inkább rossz, a gazdasági rész kiegyensúlyozatlan. Hiába a nagyszerű ötlet, ha az egész olyan, hogy sikítva menekülünk előle. Nem értem, hogy a TML hogyan tudott ilyen

fércművet kiadni, amely az előzetes képeken és videókon nagyszerűen nézett ki. Csak fanatikusoknak ajánlott.

RG



**HARDVER**  
Dual Core 2.6 GHz, GF 9800/hasonló ATI, 2 GB RAM, 4 GB HDD, Windows 7/Vista/XP

- + jó elgondolás
- + érdekes járművek
- + tűrhető hangok
- idejétmúlt grafika
- rettenetes pénzügyi rész
- pocskék fizika

**RG**  
Ezt nagyon nem így kellett volna

60

Ha hideg van, kitör a háború

## TOY SOLDIERS COLD WAR

**INFO** Kiadó Microsoft Games Studios Fejlesztő Signal Studios  
Platform Xbox 360 (Xbox Live Arcade)  
PEGI: 12+

**A TOY SOLDIERS: COLD WAR** EGY remekül kitalált folytatás, ahol az első részből megismert (akkor I. világháborús) játékménetet vitték tovább az alkotók – egyenesen a hidegháborúba. Vagyis adott egy terepasztal, ahol az ellenséges játékkatonák rohamaikat kell visszavernünk. Ezt kétféleképpen tehetjük meg: egyrészt adott helyekre önjáró fegyvereket (géppuskák, ágyúk, légvédelmi egységek stb.) telepíthetünk, és amolyan Tower Defense stílusban védekezhetünk, másrészt ezeket szabadon használhatjuk belső nézetben, vagy járművekbe ülve ritkíthatjuk a ránk törő ruszlikat. Ez a folyamat egészen az ötvenes évektől a kilencvenes évek elejéig tart (bármily meglepő is eme történelmi csavar), így bőven van lehetőségünk az amerikai–orosz kekeckedés különböző korszakait aktívan megélni – persze műanyagkatonákkal, terepasztalon. A háború tehát adott, a stratégiai elemek ugyanakkor nagyon visszafogottak. Veszünk egységet, használjuk, a rombolásból/öldöklésből lesz pénzünk, abból fejlesztjük az adott egységet, időnként pedig kapunk valami extra harci bónuszt, mint például Rambo dühödő karakterét, aki rakétavetővel és egy M60-assal rombolja a szovjet nemzeti egységet. Persze már az első

részt sem lehetett stratégiai játéknak csúfolni, itt pedig talán még egyszerűbb a játékos dolga, az élmény viszont zseniális, akármilyen stílusjegyeket aggatunk rá. Egyedül a hosszával nem voltunk kibékülve: a 11 pályából álló kampány szemtellenül rövid, nagyon gyanús, hogy DLC-k garmadájával fogják kibővíteni, mert hát abban van az üzlet. De 1200 MS pontért azért adjanak egy kicsit többet. Ez a megállapítás a különféle minijátékokra és multiplayer lehetőségre nem vonatkozik, ott lekenyereznek rendesen. Ezért nem is morgunk tovább, alapvetően nagyon is tetszett a *Toy Soldiers: Cold War*.

Paca

- + zseniális hangulat
- + jópofa minijátékok és multiplayer opciók
- + Rambo
- túl rövid
- túl kevés az újítás
- ezekhez mérten túl drága (1200 MS pont)

**HP**  
A háború hidegen is jó...

86



Mit vegyek, ha jöt akarok magamnak?

# JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## GYŰJTŐI/LIMITÁLT KIADÁSOK

### Uncharted 3 Drake's Deception Explorer Edition



Platform Playstation 3  
Ár 39 999 Ft

GameStar  
N/A

### Batman Arkham City Limited Edition



Platform PC, Xbox 360, PS3  
október ÁR 11 999 Ft (konzol: 15 999 Ft)

GameStar  
96

### Assassin's Creed Revelations Collector's Edition



Platform PC, Xbox 360, PS3  
Ár 12 999 Ft (konzol: 17 999 Ft)

GameStar  
N/A

Aki e mellett a változat mellett dönt, az díszdobozban kapja a szoftvert, Nathan Drake övcsattal, nyakláncal, szoborral és Sir Francis Drake gyűrűvel. Az igazi nagy dobás azonban az antik (hatású) doboz, amely 19 darab dobozos játék tárolására alkalmas. Ezek mellett extra multiplayer fegyverekkel és kiegészítővel is szolgál ez a verzió.

A limitált kiadás tartalmazza a szoftvert, valamint egy fémdobozt, amelyen a macskanő pózol. De találunk még a pakkban Batman kulcstartót, amely lámpaként is funkcionál, és ha az alapjátékot már eluntuk volna, akkor sem kell kétségbeesni, mert megkapjuk a *The Joker's Carnival* DLC-t és a *Batman 1970* DLC-t.

A legújabb kalandokat tartalmazó szoftver mellett egyjátékos missziót, valamint két multiplayer karaktert kapunk. Amikor pedig éppen nem játszunk, akkor nézgethetjük a művészeti albumot, hallgathatjuk a zenei lemezen lévő muzsikákat, vagy böngészhetjük a bónusz DVD-t. Ezio kalandjai tehát ilyen extrákkal zárulnak.

### Olvasói TOP5

- 1 F1 2011**  
2011. október 91%
- 2 FIFA 12**  
2011. szeptember 92%
- 3 DRIVER: SAN FRANCISCO**  
2011. szeptember 82%
- 4 RAGE**  
2011. október 88%
- 5 ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD**  
2011. március 96%



## BUDGET MEGJELENÉSEK



**MONKEY ISLAND SPECIAL EDITION COLLECTION**  
GS 2010. AUGUSZTUS - 92%  
3990 FT  
Egy dobozban a *The Secret of Monkey Island: Special Edition* és a *Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge*.



**EURO TRUCK SIMULATOR**  
N/A  
1790 FT  
A közúti teherfuvarozás kedvelőinek jöhet jól a játék, amelyben nevéből is adódóan Európa országait tudjuk bejárni, a legkülönbözőbb cuccokkal.



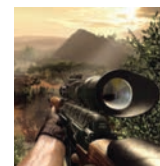
**ASSASSIN'S CREED (RENDEZŐI VÁLTOZAT)**  
GS 2008. MÁRCIUS - 89%  
1990 FT  
Bővített változat, amely a PlayStation 3 és Xbox 360 játékokhoz képest még négy új játékmódot is tartalmaz.



**FALLOUT 3**  
GS 2008. NOVEMBER - 93%  
2990 FT  
A régi izometrikus nézőpont helyett új szemszögből járhatjuk be a posztapokaliptikus világot, miközben az akciórészek is nagyobb fontosságot kapnak.



**ASSASSIN'S CREED 2**  
GS 2010. MÁRCIUS - 92%  
2990 FT  
Az *Assassins Creed 2*-ben Desmond Miles a bérnyilkos testvérség leszármazottainak kedvéért ismét befekszik az Animus gépbe.



**FAR CRY 2**  
GS 2008. NOVEMBER - 88%  
2990 FT  
A *Far Cry 2*-ben Afrika kies szavannáin és dzsungelében kalandozhatunk hősiünkkel, egy egyszerű zsoldossal.



# PC



**F1 2011**  
**GS 2011. OKTÓBER - 91%**  
**7990 FT**  
 A Codemasters még jobban beleerősített, hogy kedvére tegyen a Forma-1 rajongóknak. Jól sikerült játék.



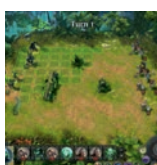
**THE WITCHER 2: PREMIUM EDITION**  
**GS 2011. MÁJUS - 94%**  
**7990 FT**  
 Geralt visszatér, hogy még több ellenféllel harcoljon és még több nőt győzzön meg cselekvőképességéről.



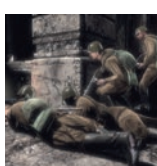
**DEUS EX: HUMAN REVOLUTION LIMITED EDITION**  
**GS 2011. AUGUSZTUS - 89%**  
**8990 FT**  
 A korábbi részek után a folytatás az előzményeket dolgozza fel, így mindenki képbé kerül.



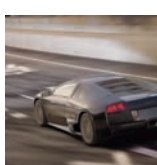
**PORTAL 2**  
**GS 2011. MÁJUS - 90%**  
**6990 FT**  
 GLaDOS újra borsot tör Chell orra alá, plusz van kooperatív játékmód is. Mi kell még egy jó játékhoz?



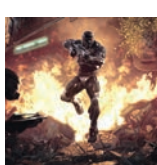
**MIGHT AND MAGIC HEROES 6**  
**GS 2011. OKTÓBER - 86%**  
**8990 FT**  
 Ashan sorsát befolyásoló küzdelem kezdetét veszi, ami száz órányi játékidőt jelent annak, aki teljesen elmerül benne.



**RED ORCHESTRA 2: HEROES OF STALINGRAD**  
**GS 2011. OKTÓBER - 83%**  
**5990 FT**  
 A multiplayerre kihelyezett játék jó szórakozást kínál a második világháborús hadszíntéren, Unreal Engine 3-mal.



**SHIFT 2 UNLEASHED**  
**GS 2011. MÁRCIUS - 91%**  
**7990 FT**  
 Felejtse el, amit eddig a *Need for Speed* sorozatról gondoltál! Bár még ez sem szimulátor, de egészen más, mint amilyen eddig volt.

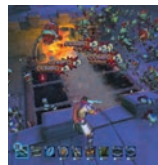


**CRYSIS 2**  
**GS 2011. MÁRCIUS - 94%**  
**6990 FT**  
 A grafikai etalon jelentő játék folytatása ismét magasra tette a léceket, főleg a DirectX 11-pack megjelenése után.

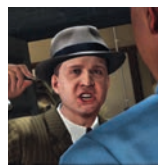
# XBOX 360



**FORZA MOTORSPORT 4**  
**GS 2011. OKTÓBER - 94%**  
**12 990 FT**  
 A Turn 10 játéka igazi csemege az autózást kedvelő játékosoknak, akik bele fognak zavarodni a jármű felhozatalba.



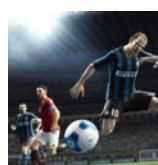
**ORCS MUST DIE!**  
**GS 2011. OKTÓBER - 90%**  
**4900 FT**  
 Ha kiüldözzük őket az ajtón, visszajönnek az ablakon, de ettől függetlenül meg kell próbálni eltakarítani őket.



**L.A. NOIRE**  
**GS 2011. JÚNIUS - 91%**  
**13 990 FT**  
 Az *L.A. Noire* alaposan felfrissíti műfaját, mivel a szabad mászkálás és az akció mellett egy igazi keményvonalas kalandjáték.



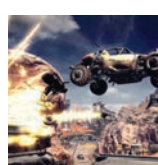
**NBA 2K12**  
**GS 2011. OKTÓBER - 95%**  
**12 990 FT**  
 A kosarasjáték legújabb része hozza az elvárt minőséget, úgyhogy olyan csont nélküli hárompontos, ahogyan kell.



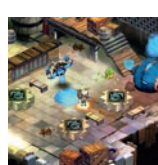
**PRO EVOLUTION SOCCER 2012**  
**GS 2011. OKTÓBER - 88%**  
**12 990 FT**  
 Sokkal igényesebb játék, mint előző évi „testvére” – ha így halad a sorozat, a *FIFA* megint gondban lehet.



**GEARS OF WAR 3**  
**GS 2011. SZEPTEMBER - 90%**  
**12 990 FT**  
 Összegyűjtjük az egység tagjait, majd ahogyan az ilyenkor lenni szokott, elszabadul a pokol, és az adrenalin az egzekbe repül.

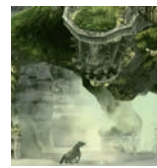


**RAGE**  
**GS 2011. OKTÓBER - 88%**  
**12 990 FT**  
 Az id Software játéka elvileg újratermelze a grafika fogalmát, de kicsit dőcögős volt az indulás.



**BASTION**  
**GS 2011. AUGUSZTUS - 87%**  
**1200 MS PONT**  
 A féltucatnyi emberkét számláló fejlesztőcég gondolt egy merészet, amelynek végterméke egy kimondottan szórakoztató játék lett.

# PS3



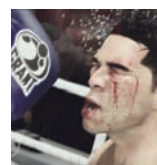
**ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS**  
**GS 2011. SZEPTEMBER - 90 ÉS 91%**  
**9999 FT**  
 Feljavított látványvilággal, HD-grafikával tér vissza mindkét művészjáték, és a 3D-s megjelenítést is támogatják.



**FIFA 12**  
**GS 2011. SZEPTEMBER - 92%**  
**12 999 FT**  
 Az EA profi munkát végzett a focizós játék legújabb részével. A dolgok szépen a helyükön vannak, a fizika is jó lett.



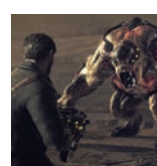
**GOD OF WAR: ORIGINS COLLECTION 2**  
**GS 2011. OKTÓBER - 93%**  
**9500 FT**  
 A két PSP-s rész átportolt, felújított változatát tartalmazza, HD-grafikával, 3D-megjelenítéssel.



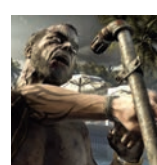
**FIGHT NIGHT CHAMPION**  
**GS 2011. MÁRCIUS - 90%**  
**12 999 FT**  
 A méltán híres sorozat eme része sem ígér mást, mint porrá tört csontokat és deformált arcbereendezést.



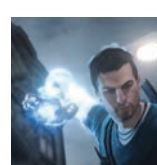
**NHL 12**  
**N/A**  
**12 990 FT**  
 Az EA a foci mellett a hokira is odafigyel, így nem meglepő, hogy a jeges sport sem marad ki a mostani ajánlóból.



**RESISTANCE 3**  
**GS 2011. SZEPTEMBER - 93%**  
**12 990 FT**  
 Négy évvel a második rész eseményei után egy családos ember hadat üzen a Föld jelenlegi urainak.



**DEAD ISLAND**  
**GS 2011. SZEPTEMBER**  
**10 900 FT**  
 Vérbeli túlélőhorror egy szigeten, amelyen akár rendben is mehetnének a dolgok, de helyette mindenki bezombul.



**INFAMOUS 2**  
**GS 2011. JÚNIUS - 94%**  
**12 990 FT**  
 Cole visszatér, de különleges képességei sokkal fejlettebbek, szinte már egy Superman. Cserébe csak a fizimiskája változik.

## VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Stronghold 3	október 21.	Uncharted 3 Drake's Deception	november 2.	Assassin's Creed: Revelations	november 15.	Saints Row: The Third	november 18.
The Sims 3 Házi Kedvenc	október 25.	Lord of The Rings: War in the North	november 4.	Need For Speed: The Run	november 15.	Syndicate	2012. február 24.
Kinect Sport Season 2	október 28.	L.A. Noire	november 4.	Halo Combat Evolved Anniversary	november 15.	Mass Effect 3	2012. március
Silent Hill HD Collection	október 28.	Call of Duty: Modern Warfare 3	november 8.	Lego Harry Potter: Years 5-7	november 18.		
Batman: Arkham City	november 1.	Elder Scrolls 5: Skyrim	november 11.	Torchlight 2	november 18.		



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

# HARDVER



Ultrabook ASUS módra

## Itt a Zenbook

**M**I TAGADÁS, MÁR A HIVATALOS BEJELENTÉS ELŐTT IS PLETYKÁLTAK A ZENBOOK ELNEVEZÉSÉRŐL, amely végül tényleg beigazolódtott, mivel így nevezte el saját ultrabook-termécsaládját az ASUS. Aki esetleg lemaradt, gyorsan definiáljuk az ultrabook fogalmát. A főleg az Intel által szorgalmazott kezdeményezés az ultravékony kialakítású, nagy akkumulátoridővel, ám mégis komoly teljesítménnyel rendelkező notebookok előállítására. Méretüket tekintve 11-13 hüvelyk környékén várhatóak ezek a gépek – nem véletlenül, ugyanis ez a kategória lett az egyik legnépszerűbb a vásárlók körében. Bizony, már harsogja is a tömeg, hogy „Izé, MacBook Air!” Erre csupán bólogatni lehet, hiszen az Apple ebben a kategóriában kifejezetten erős, gyakorlatilag nincs is kihívója. Itt volt már tehát az ideje, hogy a PC-gyártók a gyenge próbálkozások helyett inkább összefogva alkossanak egy „szabványt”, amivel érdemben is küzdhetnek az almás termékek ellen.

### INFO

#### Hardver:

- Intel Core i7-2677M
- 4GB DDR3
- 13,3" 1600x900 kijelző
- 256GB SSD
- 7 óra üzemidő
- SD kártyaolvasó
- 1,3kg súly
- 3mm-es vastagság elől, 9mm-es hátul

Szinte az összes nagyobb gyártó készül az utolsó naptári negyedévben induló rohamra, de az ASUS szinte elsőként, október végén teszi fel a boltok polcaira a Zenbook névre keresztelt megoldást, amely jelző a tökéletes harmóniára kíván utalni. Nem is lehet panaszra okunk, ami a kinézetet illeti, hiszen a minimalista formatervezés és remek anyaghasználat exkluzív hatást kelt.

Persze nemcsak szemfényvesztésből áll a Zenbook, értékes funkciókkal is megtölték a vékonyka gépet. Ilyen például az Instant On funkció, ami által akár 2 másodperc alatt üzemkészsé válhat a gép, de az akár kéthetes készenléti idő is zavarba hozhatja a konkurenciát. Persze ezek a gyári adatok, kétségtelen, hogy ezek a valóságban nem pont így működnek, de iránymutatásnak tökéletesek az információk. Hangzás terén is odatette magát az ASUS, ugyanis a Bang & Olufsen ICEpower-rel közösen fejlesztették ki az

ASUS SonicMaster nevű technológiát. Konkrét specifikációkat tekintve több kialakítás közül is választhatunk. A legerősebb gépben egy Intel Core i7-2677M lapul, 4 GB DDR3 memória társaságában. Kijelzőként egy 13,3 hüvelykes 1600x900-as panel szolgál. Adatainkat a beépített 256 gigabájtos, SATA 3.0-s interface-en kommunikáló SSD-n tárolhatjuk. A becsült akkumulátoros idő átlagos használat mellett akár 7 óra is lehet. Csatlakozóból nem fért fel túl sok a gépre, csupán egy-egy USB 2.0 és USB 3.0, egy microHDMI, egy miniVGA, valamint egy kombinált audió ki- és bemenet található rajta, de azért egy SD-kártyaolvasót is sikerült a gépbe paszszírozni.

A gép súlya 1,3 kg, míg méretei 32,5x22,3x0,28, 1,7 cm. Pontos árral még nem tudunk szolgálni, de a legolcsóbb modell 249 900 forintról indul, vagyis ahogy számítani lehetett rá, nem lesz olcsó mulatság egyik ultrabook sem.





## Erő mindenkinek felett Közeleg az Intel X79 platform

Néhányszor már beszámoltunk röviden az X79-es platformról, amely leváltani hivatott a már kissé korosodó X58-at és az ahhoz tartozó LGA1366-os processzorokat. Lássuk először, hogy mit tudunk az új CPU-król, a Sandy Bridge-E-ről. Természetesen új tokozással érkeznek a termékek, amely LGA2011 névre hallgat, vagyis új foglalatot is kapnak az X79-es alaplapok. Azt is tudjuk, hogy a legerősebb variáns hatmagos lesz, és feloldott szorzózárral fog rendelkezni, vagyis szabadon tuningolhatjuk azt. Ha követik a hagyományt, ez a variáns 999 dolláros címkét fog kapni, vagyis nem lesz éppen olcsó mulatság. Akik beérik négy maggal, azoknak sem kell búslakodniuk, hiszen ilyen megoldások is lesznek, ám az egyelőre tisztázatlan, hogy szorzózárral mentes kiadások készülnek-e ezekből. A tuningkész procesz-

zorokat a Sandy Bridge architektúra bevezetett „K” betű fogja jelölni, a típuszám után.

A gyári hűtésről is vannak már információk: beigazolódtak a korábbi pletykák, és tényleg egy kompakt vízűtést mellékelnek a méretes dobozban a CPU-k mellé. Ez több szempontból is érdekes lehet. Első körben mindenki arra gyanakodna, hogy a vártnál magasabb hőtermelést így kompenzálja az Intel, ami lehet, hogy részben igaz, de fontos megemlíteni azt is, hogy a foglalat körüli szűkös hely is közrejátszott ezen megoldás melletti döntéskor.

Mivel a Nehalem architektúra utódjáról van szó, így az abszolút high-end asztali PC-kben, valamint a munkaállomásokban fog leginkább szerepet kapni a Sandy Bridge-E, de természetesen szervervariáns is készül, a Xeon brand alá.

Két követője is lesz a Xoomnak.

## Új Xoomokkal támad a Motorola

A Motorola most is számos változáson megy keresztül, de úgy tűnik, néhány dolog már biztos. Az immáron Google-tulajdonban lévő cég a Xoom vonalon új örökösöt készít. A jelenleg Fleming kódnéven futó projekt valójában két terméket is takar: a szokványos 10,1 hüvelykes tablet mellé egy 8,2 hüvelykes kistestvér is érkezik, amelynek neve várhatóan a Media Edition címkével bővül. A HD IPS-kijelzők tartósságáért a Gorilla Glass felület felel majd, és még ennek alkalmazásával sem lesznek vastagabbak a készülékek 1 centimé-

ternél. A rendszerek fölötti irányítást az Android legújabb verziója, az Ice Cream Sandwich veszi át, a fényképek minőségéért pedig a hátoldalán található 5 megapixeles, HD-kompatibilis kamerák felelnek. A pontos hardveres specifikációkra egyelőre nem derült fény, de a pletykák szerint nem kizárt az NVIDIA Kal-EI, más néven a Tegra 3, négymagos SoC-szoftvere. Ha ez beigazolódik, a Xoom ismét elsőként alkalmazhatja a „zöldek” legújabb ARM SoC-ját, ahogy az ez év elején is történt, a Tegra 2-vel.

**EGY 8,2"-ES ÉS EGY 10,1"-ES XOOM 2 IS KÉSZÜL, ÍGY SZÉLESEBB RÉTEGEKET TUDNAK KIELEGÍTENI.**



Új egér a Cooler Mastertől

## CM Storm Xornet

A CM Storm márkanév alatt ismét támad a Cooler Master, méghozzá egy új egérrel, a Xornettel. A fekete színű cincogó háza gyakorlatilag teljesen megegyezik a már nálunk is bemutatott (sőt igen sok GS-táborozó tulajdonában lévő) CM Spawnéval. Ez nem véletlen, mivel annak egy kissé átdolgozott verziójáról van szó, ám a változtatások csak a belsőt érintették. Ennek következtében ugyanúgy csúszásmentes műanyagborítást, és 7 programoz-

ható gombot találhatunk a csak jobbkezes kialakításban forgalomba kerülő Xorneten. Dpi tekintetében némi visszalépés történt, ugyanis 3500 helyett csak 2000 dpi-s szenzort építettek az egérbe a mérnökök. A gyorsulási sebesség viszont nőtt valamennyit, és a hirtelen rángatásokat is jobban érzékeli az eszköz. A magyarországi áráról egyelőre nem nyilatkozott a Cooler Master, de külföldön 19,99 euróért lehet hozzájutni, ami több, mint baráti ár.





## Morpheus puszkája

# EVGA GTX 580 Classified

Az EVGA több egyszerű prémiumgyártónál. Mindig kitalál valami kocsagot, amivel a csúcskategóriás termékeket is zavarba tudja hozni. Most sincs ez másképp, mivel a méltán híres Classified „besorolással” el látott GTX 580 napvilágot látott, amelyet több ponton is átdolgoztak a

referenciamegoldáshoz képest. A limitált kiadású GTX 580, LN2-hűtés segítségével és persze néhány elszánt tuningos által sikeresen átlépte az 1,6 gigahertzes GPU-órakelet. A siker főként az egyedi tervezésű VRM-nek köszönhető, amely képes megbirkózni a rengeteg plusz energiával, ami a GPU

ezen a szinten való hajtásához szükséges.

A kártya tervezésekor az volt a fő cél, hogy egy olyan, brutálisan erős videokártyát hozzanak létre, amely nem szenved az SLI által felállított korlátoktól. Itt főleg a GTX590-re és társaira kell gondolni, amelyek bár ösz-

szességében igen nagy teljesítményre képesek, mégis hagyományos SLI-kapcsolatot használnak, amit néhány játék nem támogat megfelelően, így kárba vész a kapacitásuk.

A termék ára 600 dollár, de a limitált példányszám miatt aligha lehet hozzájutni a hardverhez a környékünkön.



## Sandy Bridge-re vadászik az AMD

# Végre elrajtolt a Bulldozer!

Sokáig váratott minket az AMD a következő generációs high-end platformjával, a Bulldozerrel, de végre révbé ért a projekt, és a szerverlapok leszállítása után már az asztali variánsok is eljutottak a boltokba. Magyarországon sajnos még várnunk kell egy kicsit, de a szemlések lecsaphatnak a nagyobb boltokban leledző kis raktárkészletre, ugyanis hiány van a termékekből, ami gyártási nehézségekre vezethető vissza, mivel ha valójában nézzük a dolgokat, a hardvereknek már hónapokkal ezelőtt el kellett volna raj-

tolniuk. Első körben nem is szállították le az összes megígért verziót, de azért a lényegét így is megkapjuk, mint például a legerősebb, nyolcmagos FX-8150-et, amely 3,6 gigahertzes alap órajellel büszkélkedhet, de turbó módban ez akár 4,2 gigahertz is lehet. A 8 megabájtnyi L2 gyorsítótárral rendelkező CPU 125 wattos TDP-vel üzemel. Ehhez hasonló az FX-8120, ám az csupán 3,1 gigahertzes alap-, valamint 4 gigahertzes turbó-órajellel rendelkezik. Utóbbi processzorból egyébként egy 95 W TDP-s verzió is készült.

# Miért száműzi a Microsoft a Start menüt?

Ahogy az köztudott, a Windows 8 felülete gyökeresen megváltozik, a Metro UI implementációjának köszönhetően. Ettől függetlenül a „hagyományos” Asztal nézet is elérhető marad, ám néhány elemében átalakul. Többek között távozik az eddig ismert Start menü, ami a Windows rendszerek egyik legnagyobb sajátossága volt a 95-ös kiadás óta. A redmondi vállalat készített egy felmérést a felhasználói szokásokról, amelyekből egyértelműen kiderült, hogy egyre kevesebben használják ezt a funkciót, illetve az alatta megbújó menüket. Százalékosan lebontva a következők derültek ki: 61 százalékkal kevesebben nyitják meg innen a „Képeket”, 58%-kal a „Dokumentumokat”, 54%-kal a „Vezérlőpultot”, 51%-kal a kiemelt (pinned) alkalmazásokat, 42%-kal a „Minden programokat” és 40%-kal a „Sajátgépet”. A számok a Windows Vista és a Windows 7 közti különbséget mutatják. Érthető tehát, hogy elhagyják ezt a megoldást, de vajon a Metro UI kárpótolt majd minket érte?



**JELEN ÁLLÁS SZERINT A START MENÜ HELYETT A METRO CSEMPÉIT FOGJUK TAPOGATNI**



A 3D LightBoost-technológia érzékeli, ha viseljük a szemüveget, ekkor lényegesen megnöveli a fényerőt, hogy a lencse aktív retesz technológiájából fakadó alacsonyabb fényáteresztését kompenzálja. Ezzel egy fontos gondot küszöböltek ki.

Az előző szemüveghez képest 20 százalékkal megnőtt a lencsék felületének mérete, ami nagyobb látószöveget eredményez, így akár 27 hüvelykes monitorokat is könnyedén belátunk. Az oldalirányokból beáramló nem kívánatos fényt is jobban zárja az új keret, így könnyebb csak a képre fókuszálni.

Az IR-szenzort a szemüveg bal oldaláról áthelyezték középre, mivel a fej elforgatásakor sokszor megszakadhatott a monitor és a szenzor közötti kapcsolat, így a szinkronizálás leállt, a 3D-s kép pedig szétesett.

Áttervezték a keretet is, így az azonos súly ellenére mégis sokkal kényelmesebb és könnyebb viselni azt. Már nem szorítja a fejet a kissé szűk és nem túl rugalmas szár, mivel egy szívacsózott megoldással puhábbá tették.

Újra teret hódítanak a „zöldek”

# NVIDIA 3D Vision 2

**A NAPOKBAN ELLÁTOGATTUNK AZ NVIDIA-HOZ, AHOL BE-MUTATTÁK A 3D VISION ÚJ GENERÁCIÓJÁT, DE EMELLETT SOK EGYÉB ÉRDEKES INFORMÁCIÓVAL IS SZOLGÁLTAK, AMELYEK FŐKÉNT A 3D-PIAC JELENLEGI ÉS JÖVŐBELI HELYZETÉT BONCOLGATJÁK.**

Elsősorban a 3D Vision-képes monitorok számának növekedését érdemes megvizsgálni, amely alapján az vehető észre, hogy exponenciálisan növekedik a térhatású képek megjelenítésére alkalmas eszközök eladásának száma. Nem csupán monitorokról van itt szó, hanem All-In-One PC-kről és notebookokról is. Különösen fontos szegmens az utóbbi, ahol 126 százalékos növekedés történt 2011 második negyedévében az elsőhöz képest, de a monitorok sem szégyenkezhetnek a maguk 112 százalékaival. Érdekes adat, hogy több mint

500 000 NVIDIA 3D-szemüveget értékesített a vállalat, amelyek nagy része a vezeték nélküli variánsból került ki. Bár csak kicsit, de mégis ide tartozik a PC-s gaming helyzete (mivel számítógépen jóval népszerűbbek a 3D-s tartalmak, mint más platformon), ugyanis most jutott el az iparág ismét oda, hogy az asztali gépek előtérbe kerülnek, hiszen azok jóval erősebbek, ezáltal komolyabb a grafikus teljesítményük, ami a jelentősen fokozza a játékelményt. Egyes előrejelzések szerint 2014-re ismét vezető platform lesz a PC, legalábbis ami az eladásokat illeti.

Haladni kell a korrall, tudja ezt az NVIDIA is, így nem álltak meg az első generációs 3D Vision után, amelynek eredménye a pár napja bejelentett, és általunk már ki is próbált 3D Vision 2. A legfőbb újdonság a teljesen átdolgozott szemüveg, amelyről részlete-

sen feljebb már beszámoltunk. A kényelmesebb viselet, a nagyobb látószög, a jobb fényerő és az áthelyezett IR-szenzor jóval használhatóbbá tette a technológiát. A működési elvet tekintve nem történt változás, vagyis egy aktív retesz megoldásról van szó. Ennek köszönhetően visszafelé is kompatibilis a technológia, vagyis bármelyik szemüveg használható az NVIDIA 3D Vision Ready monitorokkal. Ilyenből egyébként már több is kapható, többek között az ASUS-nak, a Toshiba-nak, az Acernek és a BenQ-nak köszönhetően. Szintén fontos megemlíteni a 3D Vision Live nevű online szolgáltatást, ahol rengeteg 3D-s tartalmat fogyaszthatunk. Ez egy kulcsfontosságú tényező a 3D-t illetően, hiszen a legtöbben úgy ellenérvelnek, hogy nincs elegendő anyag, felesleges befektetni. Bár a helyzet még ma sem túl fényes,

mindenképpen értékelendő, hogy ilyen és ehhez hasonló szolgáltatásokkal segítik elő a technológia elterjedését. Az újfajta szemüvegeket egyébként minden 3D LightBoost technológiával működő monitorhoz hozzácsomagolják, de persze külön is megvásárolhatók lesznek. A Wireless Kitért 149 dollárt, míg csak magáért a vezeték nélküli szemüvegért (már meglévő monitorhoz) 99 dollárt fognak elkérni a boltokban. Összességében elmondhatjuk, hogy főleg a LightBoostnak köszönhetően nagyot lépett előre a technológia, de akinek a szemüveg viselete volt eddig a fő problémája a 3D-vel, annak még ez sem jelent megoldást. Az általunk látott bemutatókban kétségtelenül lélegzetelállító mélységérzet volt, amire a tesszelláció nyújtotta részletesség még egy lapátal ráttét.

Disorder



## Itt a Samsung monitorok zászlóshajója – majdnem szó szerint Samsung T27A950

**G**YÖNYÖRŰ MONITORRAL JELENTKEZETT A SAMSUNG, amely már kibontáskor levett minket a lábunkról. A 2011-es CES kiállításon Innovation Design and Engineering díjban részesült eszköz szinte papírvékony kialakítású kijelzőjét az origamisás ihlette. A panel és az ezüstmetál színű, csiszolt alumíniumtalp egybeforr, így mind az irodába, mind az otthoni környezetbe modern stílust visz. A monitor akár a cég zászlóshajója is lehetne, már csak azért is, mert egy lobogó zászlót is beelélthat az ember, ha egy kis fantáziával is rendelkezik. A készülék vékony kialakítása miatt a csatlakozók már csak a talpa férték el, így természetesen a falra fűrt elhelyezés ötlete fel sem merülhet, de ez nem is baj, mert a kijelző a talpával együtt alkot egységes egészet. A talpban lévő csatlakozók minden igényt kielégítenek. Találunk itt mindent az RF-antennacsatlólótól a HDMI-n keresztül az USB-csatlakozóig, talán éppen ezért furcsa, hogy hagyományosabb monitorcsatlakozók nem férték ide, így mindenképpen számolni kell átalakítók beszerzésével.

A speciális Blue LED-panel gyönyörű színeit csak a fényereje múlta felül – néha zavaróan, így kissé le kellett venni a fényerőből, de amint a nap elkezdett besűtni a szobába, máris örömteli volt az a néhány plusz lumen. A monitor 3D-képességei megdöbbentőek. Lehet, hogy a méretéből adódik, de játék közben tökéletesen el lehet merülni a látványban, mivel szó szerint új dimenziókat fedezhetünk fel a virtuális világokban való bókklászás közben. A 3D-szemüveg ugyan elnyel némi fényt, és ezáltal sötétedik a képernyő, de itt újra visszautalnánk a „túl fényes” problémára. A készülék Smart TV-funkciókkal is rendelkezik, ami azt jelenti, hogy ha internethez csatlakoztatjuk, akkor máris elérjük vele a Samsung által nyújtott online tartalmakat, amelyek között a természetfilm-csatornáktól a Facebook-kliensig rengeteg minden megtalálható. Bár mindezen tulajdonságok és a készülék kiemelkedő formavilága a monitor magas árát talán nem támasztja alá, ám egy Design díjat mindenképpen megérdemel, amit most tőlünk meg is kap. Nehéz konkrét csoportot találni, akinek ajánlani lehet a T27A950-et, mivel ez az eszköz köze-

### INFO

## 87%

**Végszó:** Több egy szimplán dizájnos monitornál

**Ár:** 180 000 Ft

lebb áll egy modern lakás központi dísz tárgyához, mint egy monitorhoz. Akiknek fontos a stílusos megjelenés, és emellett nem kívánnak lemondani a funkciók tömkelegéről, biztosan ki fognak békülni a formabontó megoldással.



## PCI-Express 3.0-s csatolóval csábít az MSI MSI Z68A-GD80 G3

**A**Z68-AS CHIPSET BEJELENTÉSEKOR AZ MSI is azonnal ráharapott a P67 és H67 előnyeit összekovácsoló megoldásra, és sorra mutatta be az erre épülő alaplapjait. Előbbiből a teljesítményre és a tuningra hajtó funkciókat, míg utóbbiból a processzorba integrált grafikus vezérlő támogatását örökölte meg a Z68, amelyek mellett olyan új megoldásokat is beépítettek, mint a Virtu (kooperáció az integrált és a diszkrét VGA között) vagy az Intel Smart Response (egy SSD gyorsítótárként való használata). Az ezen chipsettel ellátott alaplapok közül az egyik felsőbb kategóriás termék a Z68A-GD80 G3, amely több érdekességgel is szolgál. Az MSI terméke ugyanis az első, amely valós, PCI-Express 3.0-csatolóval rendelkezik, ami nem kevesebb, mint 32 GB/s-os adatátvitelre képes. Egyelőre még nincsenek ezzel az interface-szel szerelt VGA-k a piacon, de az év végén debütáló 7000-es AMD Radeon szériát már felvértezik e képességgel, csakúgy, mint a 600-as GeForce sorozatot, ami az utolsó információk szerint valamikor 2012 első felében várható. Ezekon felül olyan MSI-s extrákkal találkozhatunk, mint a Click BIOS II, amely Win-

dows alatt is képes teljes pompájában megjeleníteni az UEFI BIOS-t, így a rendszerből való kilépés nélkül matathatunk benne. A tuningosoknak lehet örömteli a NYÁK-on elhelyezkedő hatpines PCI-Express tápcsatlakozó, amelyen keresztül a grafikus kártyánk memóriái jutnak extra energiafröccsökhöz, hogy magasabb frekvencián is stabilan működjenek. Szintén a túlhűzással foglalkozóknak kedveskedik az MSI az OC Genie II technológiával, amely által egy gombnyomásra 4 gigahertzes frekvenciára emelkedik a processzorunk órajele, de a komolyabb testreszabhatóságot kedvelők sem maradnak finomságok nélkül. A lapkakészlet hűtéséért a Military Class II nevű megoldás felel, amely egy, a katonaságnál is sokszor használt fémötvözetből készült, a hatékonyabb hőelvezetés érdekében. Mindezek mellett minden egyéb, már megszokott dolgot megtalálunk a Z68A-GD80-on, mint például az SLI- és a CrossFireX-támogatást, vagy az USB 3.0- és SATA3-csatlakozókat. A tulajdonságai és az ára alapján is látható, hogy egy komolyabb eszközről van szó, így

### INFO

## 89%

**Végszó:** Remek PCI-Express 3.0-s alaplap gamereknek és tuningosoknak

**Ár:** 60 000 Ft

mind a tuningosok, mind a játékosok számára remek választás lehet az MSI Z68A-GD80 G3, de leginkább azoknak lehet érdekes, akik hosszú távra terveznek, és már most szeretnék magukénak tudni a legújabb technológiákat.





## Megújította a főbb termékcsaládjait a Razer

# Razer Imperator 2012

### KÉTELEM, HOGY AZ OLVASÓK KÖZÜL BÁRKINEK IS BE KÉNE MUTATNI A RAZERT,

mivel az egyik, ha nem a legnagyobb gamerkiegészítőket gyártó vállalat a világon. A főleg az egereiről ismert banda idén is rengeteg újdonsággal készült, amelyek között az eddigi szériáik felrészített verziói is szerepelnek. Ilyen a Mamba, illetve az Imperator is, amelyek közül jelen írásunkban az utóbbival foglalkozunk.

Ránézésre nem lehet felfedezni túl sok különbséget az elődhez képest, nem véletlenül, hisz a precízen kialakított formatervet nem bontotta meg a Razer. A lényegi változás a burkolat alatt rejlik, hisz immáron egy 6400 dpi-s 4G-s dual szenzor áll rendelkezésünkre, amely annyit jelent, hogy egy kiegészítő optika segít a helyzetváltoztatások hajszálpontos megállapításában. Egészen pontosan egy lézeres és egy optikai érzékelőnk van, amelyek által akármilyen felületen képes tökéletesen működni az Imperator, legyen szó akár színes-szagos, kiscicás vagy éppen lenge öltözetű mangás kislányos egérpadról. A dpi-t egyébként a görgő alatt elhelyezett gombpárossal lehet kedvünk

szerint állítani, de ez ebben a kategóriában szinte már említésre sem méltó feature. Az extra gombok tekintetében itt még nincs vége a történetnek, ugyanis bal oldalt még van két programozható gomb, amelyeknek az a különlegessége, hogy az egér alján található karral előre-hátra húzhatjuk őket egy kb. +1 centis sávban, így a kezünk méretének megfelelő helyre tudjuk azokat pozicionálni. Másik kiemelendő tulajdonsága az egérnek az állítható magasságérzékenység, ami annyit tesz, hogy driveresen megadhatjuk, hogy a felszíntől elemelve hány mm-es magasságig üzemeljenek a szenzorok. Ez azért jó, mert sokan azt szeretik, ha a felemelés pillanatától kezdve egyáltalán nem mozog az egér, míg az alacsonyabb egérssebességgel játsszók inkább a levegőben hadonászva tolják a puskát jobbra-balra.

Az egér kábele is megszokottan igényesre sikerült, mivel a szövettel bevont madzag végén egy aranyozott USB-csatlakozó várja a bedugás pillanatát. Az egér műanyagfelülete némi csúszásgátló, ám az oldala teljes mértékben gumírozott, amely biztosítja a jó fogást.

## INFO

# 91%

**Végszó:** Ráncfelvarrott Imperator, néhány új képességgel

**Ár:** 17 000 Ft

Mit is mondhatnánk még?... A Razer ismét felülmúlta saját magát, és egy olyan egeret dobott piacra, amely a felső-középkategória királya lehet. A képességei ellenére egészen korrekt árral rendelkező Imperator 2012-t bátran ajánljuk minden gamerlelkűtű egyéneknek.



## A léggitározás után itt a légkormányzás is

# Microsoft Wireless Speed Wheel

### NEM VÉLETLEN, HOGY MOST JELENTKEZETT A MICROSOFT EGY XBOX 360-S

kormányval, hisz a napokban debütált a *Forza Motorsport 4* személy- és versenygépjárműs örülete, amelyről néhány oldallal előrébb RG kolléga bővebben beszámol. Ő is ezt a kormányt használta a teszteléshez – ha már egyszer volt rá lehetőség –, így a lehető legjobban el tudtunk mélyülni az eszköz csodáiban.

Na de mitől is érdekes a Speed Wheel? Az hagyján, hogy vezeték nélküli, de még asztalra sincs szükségünk, mivel mindentől függetlenül, a kezünkben tartva kell a „levegőben” kormányozni. Elsőre furcsán hangzik ez a megoldás, ennek köszönhetően mi is kicsit skeptikusan álltunk hozzá, de az első pár bemelegítő kör után egészen összebátároztunk vele. Az apró mozdulatokat is aránylag pontosan érzékeli a beépített giroszkóp, ám a testtartásból fakadó véletlen jobbra-balra dőlőngélést valamilyen oknál fogva kiszűri. A gázadás, illetve a fékezés a két ravasz segítségével történik, mint a hagyományos kontrollerek esetében. A két szarv tetején elhelyezkedő LED-ek töb-

bek között a váltásokat, illetve a rázóköre való hajtásokat is visszajelzik. A Speed Wheel súlyát tekintve teljes mértékben elfogadható, ám azt hozzá kell tenni, hogy nincs viszonyítási alapunk (nem mindennaposak a lebegő kormányok), így nem tudjuk biztosan, hogy lehetne-e jobb. A működést két ceruzaelem biztosítja, amelyek simán hozzák a gyári vezeték nélküli kontrollerek üzemidejét, pedig valószínűleg ebben egy fokkal erősebb rezgőmotor található, és a giroszkópnak is kell a szufla. Némi negatívumot is meg kell említeni, ugyanis egy olyan dologban találtunk kifogásolni valót, ami pont az autós játékoknál kritikus: nem másról van szó, mint az ellenkormányzásról. Mivel nincs visszahúzó erő, illetve nincs az eszköznek önálló tartása, ezért nagyon nehéz kiszámolni, hogy mennyit kell visszahúzni a kormányt a megfelelő ellenkormányzás elérésének érdekében. Persze egy idő után ez is megszokható, de a hagyományos kormányval operáló játékosoknak nagyon furcsa lesz ennek az érzetnek a hiánya. A kormány persze minden eddig kiadott Xbox 360-as autós játékkal kompatibilis,

## INFO

# 84%

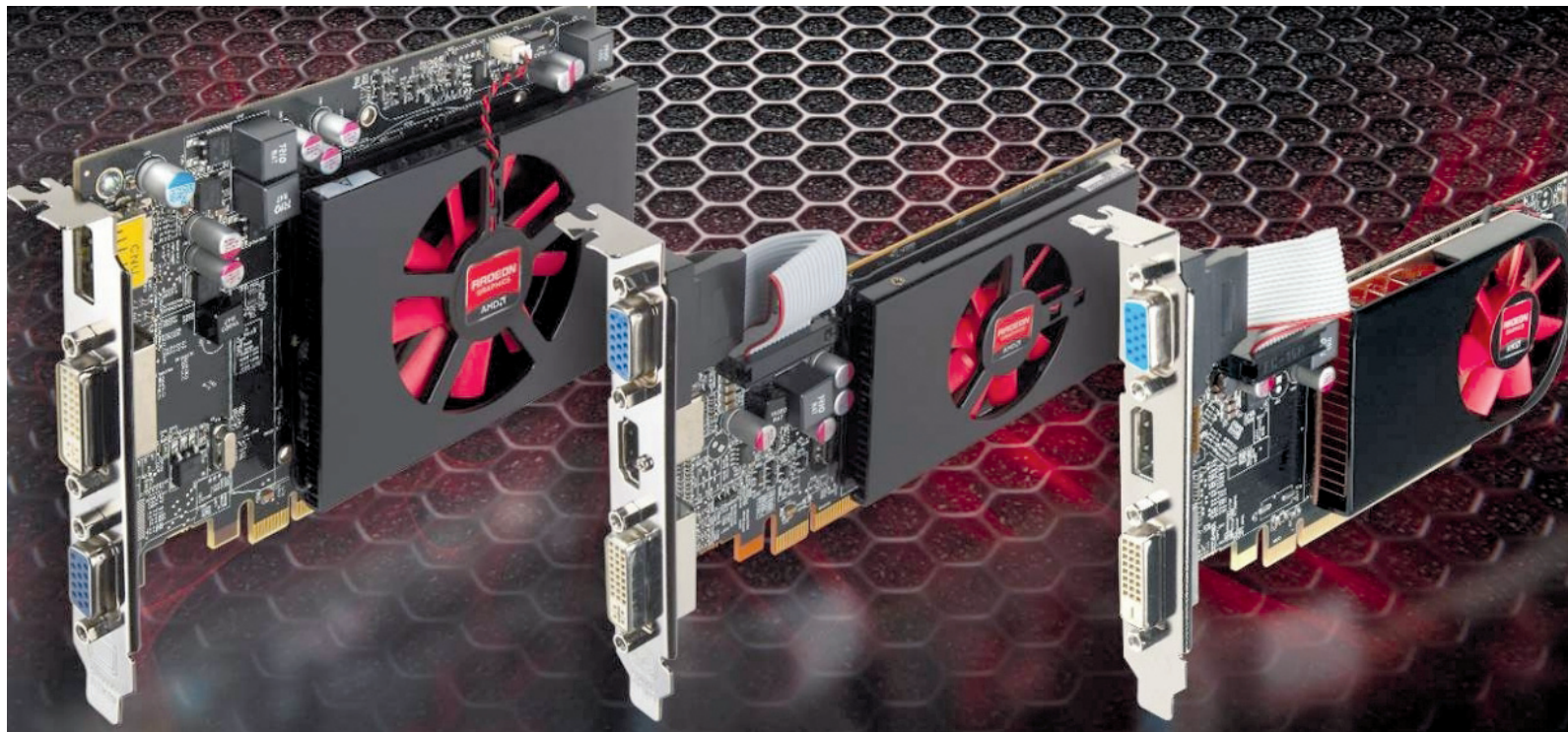
**Végszó:** Aki a kanapén hátradőlve akar vezetni, annak tuti vétel

**Ár:** 11 000 Ft

nemcsak a *Forza 4*-gyel. Ami viszont nagyon pozitív, az az ára, mivel pont annyiba kerül, mint egy normál controller, így aki nem hardcore szinten kíván az autós mókákkal játszani, az bátran beruházhat erre az eszközre, ugyanis sokkal profibb megoldás, mint egy sima controller.







## AMD LLANO – DUAL-GRAPHICS TELJESÍTMÉNY

A múlt hónapban már általánosan bemutattuk az AMD Llano platform képességeit, így most nézzük, mit tud a Dual-Graphics-technológia!

**M**ÁR EGY IDEJE KAPHATÓK AZ AMD A-SZÉRIÁS APU-I (ACCELERATED PROCESSING UNIT), amelyek a mainstream PC-k piacát kívánják meghódítani. A számtalan új szolgáltatás, az új architektúra, illetve a Fusion szemlélet, azaz a heterogén programozás támogatása mellett egy másik érdekes tulajdonsággal is felvértezték a Llano-t. A Dual-Graphics néven futó megoldás nem új keletű dolog, hiszen éveken keresztül a gyártó már próbálkozott hasonló technológiával, amely Hybrid CrossFire névre hallgatott. A kiforratlanság, illetve a népszerűtlenség miatt szépen lassan

kihalt ez a megoldás, így az AMD meg is szüntette annak fejlesztését és támogatását. Részben legalábbis, hiszen mint láthatjuk, valamilyen szinten továbbvitték annak örökségét. Persze több ponton is átdolgozták, hogy megfeleljen a kor, illetve a vásárlók elvárásainak. Mivel a Llano platform egyik fontos eleme az APU-ba integrált grafikus vezérlő, így adódott, hogy ismét éljenek ezzel a lehetőséggel – de legalábbis megpróbálkozzanak vele.

### AZ IGP

Mielőtt nekivágunk a Dual-Graphics nyújtotta teljesítmény megvizsgálásának, fu-

tólag pillantsunk rá az APU-kba integrált vezérlőkre. Ahogy már a múlt havi tesztünkben is említettük, most először beszélhetünk olyan integrált grafikus egységről, amelynek jó a teljesítménye, akkor is, ha komolyabb játékokkal kínáljuk meg, vagy éppen heterogén módon írt alkalmazásokat futtatunk. Előbbi hétköznapi dolog, ám ha minden jól megy, és a hardvergyártók törekvései megvalósulnak, akkor belátható időn belül utóbbival is sűrűbben fogunk találkozni. Emellett szintén komoly érv, hogy már az Intel is készülő az általános számítási feladatokra is felhasználható integrált vezérlővel ellátott processzoraival ellepni a pi-

acot, így jóval szélesebb rétegek számára lesz elérhető lehetőség, ami igencsak ösztönözheti a programozókat ennek felhasználására.

Maguk a GPU-k Redwood alapokra épülnek, amely lapkákat az asztali Radeon HD 5570-ben láthattunk annak idején. A Sumo kódnévvel ellátott chip 400 darab Radeon magot tartalmaz, ami valójában shader processzorokat jelent. A CPU-val közös DDR3 memóriát a két 64 bites csatornán keresztül éri el a vezérlő, amely egyébként csak és kizárólag a RAM-ból tud magának lecsippenteni egy szeletet, tehát nem rendelkezik dedikált memórialapká-

GPU(-k)	Shader processzorok	GPU-frekvencia	Memória (állítható)	3DMark Vantage (GPU-pont)	DiRT 3 (fps)
6670	480	800 MHz	512 MB	7109	55
6670 + 6550D (6690D2)	480/400	800/600 MHz	512 MB	8188	64
HD3000 IGP(Intel i5-2500K)	12 (execution unit)	850 MHz	512 MB	7301	12



kal. Utóbbi inkább a notebookok esetén érdekes.

### AZ ELV...

A működés elmélete igen egyszerű, az APU-ba integrált grafikus vezérlő, illetve a PCI-Express csatlóiban meglapuló diszkrét VGA-nk összedolgozik, ahogy az egy rendes CrossFire-kapcsolatban szokás. Ez papíron annyit kéne jelentsen, hogy valamivel komolyabb teljesítményre lehet számítani, mintha csak a diszkrét kártyát használnánk. Persze ehhez hozzátartozik, hogy nem minden játék képes kihasználni a többkártyás kiépítésekben rejlt potenciált, így egy erősebb videokártyát aligha vált ki a Dual-Graphics technológia.

Az összeszerelés tekintetében is vannak korlátok, hiszen adott integrált vezérlőhöz csak bizonyos diszkrét VGA-kat lehet párosítani; mellékelt táblázatunkban látható, hogy pontosan melyikhez mit. Szintén ide tartozik, hogy ez csak DirectX 10 és 11-ben használható ki, vagyis a DX9-alapú játékok esetén semmilyen előnyre nem teszünk szert – ekkor csak a gyorsabb VGA számol.

### ...ÉS A GYAKORLAT

Lássuk, hogy is áll össze egy ilyen rendszer. Az AMD ajánlása szerint a monitort az alaplapra integrált kivezetéshez kell csatlakoztatni, amikor Dual-Graphics-kiépítést használtunk. Furcsamód ekkor nem sikerült a várt teljesítményt előidézni, így egy rövid beállítást követően elsődleges kártyának a PCI-Express slotba illesztett adtuk meg, ami után máris realisabb eredményeket kaptunk.

Tesztünkben a legerősebb APU-t, az AMD A8-3850-et használtuk, amelyben egy Radeon HD 6550D integrált vezérlő izzad. Diszkrét grafikus kártyának egy Radeon HD 6670-et választottunk, így a lehető legerősebb Dual-Graphics konfigurációval volt dolgunk. Az elnevezéseket tekintve – legalábbis az AMD szerint – egy ilyen párost „Radeon 6690D2”-nek illik hívni, ám ez sehol sem köszön vissza, még a GPU-Z is hagyományos CrossFire-kapcsolatként kezeli a két vezérlő kooperációját. Az elnevezés egyébként arra kíván utalni, hogy egy hagyományos desktop Radeon HD 6690 teljesítményét kellene karcolgatnia a kiépítésnek, ami bizonyos szinten nem igaz, mivel az adott játéktól függ, hogy mennyire tudja kihasználni a két GPU-s rendszer előnyeit. Érdekesség, hogy az Eyefinity-technológia támogatott, bár ennek létjogosultsága kérdéses, ugyanis három monitor esetében már igen nagy felbontásról van szó, amelynek kiszolgálása nem éppen egy alsó-középkategóriás megoldás feladata.

### MÉRÉSEK

A diszkrét kártyának 512 megabájtnyi memóriát adtuk a RAM-unkból, amely mennyiség bőven elég egy ilyen szintű kártyához. Mivel komolyabb teljesítményre nem számíthatunk, így a szokásos full HD-felbontás helyett a középkategóriának jobban megfelelő felbontásokon vizsgáltuk a rendszert. Végül, de nem utolsósorban a táblázatba beillesztettük egy inteles rivális eredményeit is, hogy lássuk, a Sandy Bridge architektúrájú processzorok mellett megtalálható HD 3000-es vezérlő hogyan teljesít. Habár a használt Core i5-2500K erősebb, mint az A8-3850, az IGP-je pa-

### Márkaelnevezések

HD Radeon VGA	HD 6550D	HD 6530D
HD 6670	HD 6690D2	HD 6690D2
HD 6570	HD 6630D2	HD 6610D2
HD 6450	HD 6550D2	HD 6550D2
HD 6350	x	x

píron sokkal gyengébb – meglátjuk, hogy gyakorlatban mennyire igaz ez.

A játékok előtt egy 3DMark Vantage-et is futtattunk, amelynek eredménye nem volt meglepő. Az IGP önmagában 3144 pontot kapott, a diszkrét VGA 7109-et, míg a Dual-Graphics-kialakítás valamivel többet, 8188-at. Ez alapján előzetesen annyit lehet megállapítani, hogy utóbbi megoldás nem jelent túl nagy pluszt a diszkrét videokártyához képest, de mivel szintetikus tesztről van szó, nem szabad komoly következtetéseket levonni belőle. Több játékkal is próbálkoztunk, ahogy azt a mellékelt táblázat is mutatja. Előszörként a *DiRT 3* beépített benchmark-ját futtattuk, amely játék híresen jól fut az AMD kártyákon – nem véletlenül csomagolja igen sok gyártó a videokártyái mellé.

1680x1050-es felbontás mellett, majdnem minden beállítást közepesre vagy magasra rakva átlagosan 64 fps-sel futott a játék Dual-Graphics módban, amikor pedig csak a diszkrét kártya volt aktív, ez az érték nagyjából kilenccel kisebb volt. Érdekes, hogy csak az integrált vezérlőt használva is játszható volt a *DiRT 3*, a maga átlag 32 fps-ével. Az Intel versenyzőjéből ilyen beállítások mellett alig

12 fps-t sikerült kiharcolni, ami távolról sem mondható játszhatósnak.

Hasonlóan cselekedtünk a napokban megjelent *F1 2011*-gyel is, amely ugyanúgy az előbb említett játék motorjával fut, az EGO Engine-nel. Nem túl meglepő módon hasonló eredményeket vártunk, mint az előző cím esetében. Mivel a megjelenítendő objektumok száma (egyszerre több autó, aprólékosabb környezet) nagyobb, így persze inkább alulról közelíti meg az előbbi eredményeket. Ugyanolyan felbontással és beállításokkal próbálkoztunk; Dual-Graphics módban a játék 55 fps-re volt képes, míg a diszkrét kártya 48-ra. Az i5-2500K itt szinte már könyörgött egy Alt+F4 kombinációért, ugyanis nem több, mint nyolc képkockát tudott másodpercenként előállítani.

A *Total War: Shogun II* volt a soros, amely igen jól fut az AMD kártyáin. Itt sem volt ez másképp, mivel szintén 1680x1050-es felbontással, közepes beállítások mellett teljesen játszható értékeket sikerült nyújtania. A diszkrét VGA 32 fps-ére 15-öt tudott rátenni a Dual-Graphics mód. Az Intel processzora itt már végleg feladta a küzdelmet, mivel sokszor még egy diavetítés is dinamikusabb tud lenni a látottaknál.

Néhány DirectX 9-es játékot is kipróbáltunk, de az eredményekben semmi érdekeset nem találtunk – ebben a módban nem élvez semmilyen előnyt a Dual-Graphics, vagy pontosan ugyanolyan eredményt hoz, mint amikor csak a diszkrét VGA-t hajtjuk meg.

Az összefoglaló táblázatunkban további eredmények is láthatók.

### BENYOMÁSOK

Nehéz ítélni a Dual-Graphics-technológiát illetően, hiszen kissé vegyesek az érzéseink a megoldással kapcsolatban. Kétségtelen, hogy a legtöbb játék esetében némi plusz teljesítményre tehetünk szert általa, de az sohasem annyival több, hogy a szimpla diszkrét VGA szégyenteljesen elbűjjon.

Leginkább azoknak ajánlott efelé tendálni, akik nem kívánnak többet költeni egy erősebb diszkrét videokártyára, de mégis szeretnének valamivel több fps-t kipróbálni a már meglévő lánós rendszerükből. Akik viszont inkább beruháznának egy középkategóriás videokártyára, biztosan jobban járnak, mivel a többkártyás kiépítések esetén mindig kritikus volt a játékokkal való kompatibilitás kérdése.



F1 2011 (fps)	Total War: Shogun II (fps)	Metro 2033 (fps)	WoW: Cataclysm (fps)
48	32	23	55
55	47	24	69
8	3	8	15

Disorder





Mostoha sors vár az ablakokra

# ÚTELÁGAZÁSHOZ ÉRT A WINDOWS

**M**ÁR-MÁR AZT HITTÜK AZ ELŐZETES hírek és a Microsoft vezetőinek nyilatkozatai alapján, hogy a Windows 8 mindent meg fog változtatni, és a sarkából forgatja majd ki a Windows-világot. A Build konferencián elhangzottak alapján nem így lesz, ami talán nem is csoda. A Microsoft nem forradalmár, hanem egy piaci alapon működő óriáscég, amely nem engedheti meg magának a legkisebb rizikóvállalást sem. Nem fordít hátrat a klasszikus fejlesztőcégeknek, a PC-s felhasználóknak, és az a csúfság sem esik meg, hogy az ikonok, az ablakok, a Tálca és a Windows 95 által felállított örökség mind a Lomtárba kerülne. Summa summarum az új platform nem kockáztatja meg a drasztikus átalakítást. Egyszerre kedvez a táblagép-használóknak és a régi PC-s világnak.

## VALAMI MÁSKELT

Az irány érthető, mivel a redmondi szoftvercég jelenleg egy domináns, a felhasználók által kedvelt platformmal rendelkezik, a Windows 7-tel, ami miatt semmilyen hirtelen lépésre nem kényszerül. Az iPad által elindított táblagép-lavina miatt mégis nyomás nehezedik a szoftvercégre, amely jelenleg nem rendelkezik az iOS-sel és Androiddal konkurálni képes platformmal. E kettős helyzet nyomásában a Microsoft a legésszerűbb lépést tette: a Windows 8-at a mobilvilágra és az érintésre tervezte, úgy, hogy közben a Windows 7 élményét is továbbfejlesztette. Ennélfogva a platformban mindenki találhat olyan elemet, ami miatt egyrészt érdemes az egyébként dinamikusan terjedő hetesről nyolcasra váltani, illetve ami talán még fontosabb: a Microsoft így képes lesz konkurálni a mobilplatformokkal,

egyúttal helyzetbe hozva a Windows Phone 7-et is. Nincs mit tenni, e tényezők miatt a Windows 8 nem nevezhető a Windows 7 közvetlen leszármazottjának, sőt egy puszta mobilplatformnak sem. Pedig a Microsoftnak leginkább utóbbira van szüksége, de a mamutcég bizonyára tudja: az elkövetkező években jelentősen át fogják majd alakulni a PC-használati szokások. Így nem lett volna ésszerű egy külön – új név alatt piacra dobott – platformot írnia, ehelyett úgy döntött, marad a Windows névnel (az ablakok helyére lépő csempék dominanciája miatt Tiles 1 adta volna magát), amely magával hozta a hagyományos PC-ökoszisztéma kiszolgálását is. Ezen okok miatt egy érdekes hibrid rendszerről van szó, amely ötvözi a régi és az új világot. Az előzetes verziót sem lehet egy pillanat alatt megítélni, hiszen a Windows Phone 7-től átmen-

tett csempés felület asztali alkalmazását emészteni kell. Tapasztalatunk szerint azok gyomra nehezen fogadja be a változásokat, akik egy klasszikus Windowst várnak a nyolcastól (hiszen nem az), míg akik már fogtak kezükben egy okostelefont, táblagépet vagy bármilyen érintéssel vezérelhető eszközt, azok körében inkább pozitív a fogadtatás. Utóbbi fontos, mivel a Windows 8 nem egérre termett, hanem ujjakra, ami csak megfelelő eszközzel biztosítható. Ez sokak számára idegen lehet, pedig a jelenlegi trendek alapján a világ erre halad.

## NEM FOG FÁJNI

E hosszas bevezető után fontos leszögezni, a Windows 8 egy teljesen más felhasználói élményt kínál, mint elődei. Itt van tehát a csendes forradalom: a változás leginkább a rendszer felületén érhető tetten, hiszen az eddigi domináns ikon,





## Az Android szembemegy

A Windows eddig asztali rendszer volt, míg a nyolccsal már mobilrendszerre válik. Eddig az Androidra ennek pont az ellentéte volt jellemző, de amint bemutatta a Microsoft az új rendszerét, a Google is bejelentette, hogy az Intellel együttműködve az x86-os rendszerekre is elhozza majd a népszerű mobilplatformot. Természetesen iparági elemzők rögtön a lépés mobilpiaci relevanciáját kezdték el tárgyalni, pedig így a Google akár egy PC-s operációs rendszert is csinálhat az Androidból, ami nem kissé pikáns. Természetesen ez akár egyet is jelent a Chrome OS halálával, hiszen a két platform közül megkérdőjelezhetetlenül a droid a népszerűbb.

ablak, Tálca hármásra másodhegedűs sors vár, a Start menünek pedig a megszokott formájában vége. A desktop nézetén belül a Windows ikonra kattintva ugyanis a Metro UI felület jelenik meg, kvázi ez lett az új Start menü, ugyanis ez jön elő a gép indítása után, és innen indíthatjuk el az új programokat, sőt a frissen telepített szoftverek csempéi is ide kerülnek. A Metro UI kezelése elsőre furcsa lehet, de hamar megszokható. A klasszikus Alt+Tab kombinációval, a desktop nézetén belül pedig a megszokott módon lehet váltogatni a szoftverek között (a kihelyezett ikonokkal, illetve a leszűrt alkalmazásokkal), azaz könnyedén ki lehet kerülni a Metro felületet. Annál is inkább, mert a Microsoft ígéretének megfelelően a Dropbox, az Office 2010, a Flash Player 9, sőt még a Netscape Navigator 9 is zavartalanul futott Windows 8 alatt, azaz kompatibilitási problémákról nem nagyon beszélhetünk.

### A WINDOWS 8 KÉT ARCA

Ez a Windows feldolgozó alrendszernek a kétarcúsága miatt van, amely eddig csak a Win32, a .NET, a Silverlight és a böngészőben futtatható programokkal birkózott meg. A Windows kernel fölé a Microsoft azonban behelyezett egy WinRT alrendszert, amely az új, Metro stílusú alkalmazások feldolgozásáért felel. E megoldással a Microsoft egy húszarvágással megoldotta a problémát, és ahelyett, hogy egy új kernelt készített volna a modern csempés programokhoz, betolt egy réteget a meglévő fölé.

A régi programok kompatibilitásának biztosítását ennek köszönhetjük, míg a Metro UI felületnél, illetve a Metro stílusú alkalmazásoknál a WinRT kezeli a futó folyamatokat. Gyanúnk szerint egyébként táblagépeknél csak az utóbbit fogják implementálni, elhagyva a klasszikus windowsos feldolgozó alrendszereket, mivel azoknak nincs értelmük. Ezt támaszthatja alá, hogy a táblagépes Windows 8 előzetese még nem érhető el, mivel az vélhetően eltér a PC-s változattól. A klasszikus alkalmazások kezelése egyébként egy picit ügyetlen a Metro felületen, mivel egyrészt a telepítők Start menüként kezelik azt, így minden új elemhez egy csempét helyeznek el. Az Office 2010 telepítője például 11 új objektumot szórt ki. Emellett a Win32 és a .NET alkalmazásoknak csak a nevük és az ikonjuk kerül ki, amelyek így egyáltalán nem használják ki a felület képességeit, amit egyébként élő, dinamikusan változó csempékre találtak ki. A Windows 8 megjelenése után írt szoftvereknél ez változhat és vélhetően sok fejlesztőcég fogja „metrósítani” a programját.

### METRODÖMPING KÖZELEGHET

Ez három ok miatt várható. Egyrészt így egyaránt elérhetik a PC-seket és a windowsos táblagépek felhasználóit, másrészt a fejlesztőknek szinte biztosan nagy pozitívum lesz az, hogy a WinRT-n csücsülő alkalmazások képesek lesznek egymással kommunikálni, azaz egy programhoz nem kell Facebook-küldő rutint külön írni, ha egy erre képes alkalmazás

már telepítve van a gépre. Ez a Metro UI Start menüjének, a képernyő jobb szélén elhelyezkedő „charmsnak” (egyelőre nincs hivatalos magyar neve) köszönhető, ahol a Megosztás gombra kattintva rögtön átmásolhatjuk a kívánt elemet, úgy, hogy közben nem kell elhagynunk a kiindulási alkalmazást. Végezetül, és nem utolsósorban a megoldásukat közvetlenül is eljuttathatják egy méretes tömeghez az új alkalmazásbolton keresztül. A Windows bolt megjelenése egyébként nagy lehetőséget jelent a világ fejlesztőinek, akik ennek segítségével egy jól megírt alkalmazással hamar sikeresek lehetnek, a rendszer hatalmas felhasználói bázisának köszönhetően (arról nem is beszélve, hogy egy apró algoritmusmódosítással a Windows Phone 7-, illetve akkor talán már a Windows Phone 8-tulajdonosokat is megcélozhatják). Így vélhetően már a Windows 8 megjelenésének pillanatában több tízezer vagy akár több százezer program versenyezhet majd a felhasználók kegyeiért. Az alkalmazásbolt egyébként szintén kétarcúra sikeredett, mivel különbséget tesz a hagyományos és az új alkalmazások között. A HTML- és JavaScript-alapú felületen a felhasználók az okostelefon-rendszerek által használt boltokhoz hasonlóan kategóriánként böngészhetnek, illetve kereshetnek a szoftverek között és szűrhetik is a találatokat. Egy elemre kattintva megjelenik minden fontos, vele kapcsolatos információ, illetve Metro programoknál a letöltési link, Asztal-alapú szoftvereknél pedig a fejlesztőjük weboldala, ahonnan beszerezhető a megoldás, amely egy fokkal kényelmesebb. Persze mint minden hasonló boltnál, itt is felmerül a biztonság kérdése; utóbbi érdekében a Microsoft egy jól követhető engedélyezési procedúrának fog alávetni minden, a boltba küldött alkalmazást, amely eljárás az ígéretük szerint mindössze pár órát fog igénybe venni. Az ezen esetben nehezebb lesz lépni csálni a felhasználókat, ami szintén egy plusz pont a metrós szoftverek mellett.

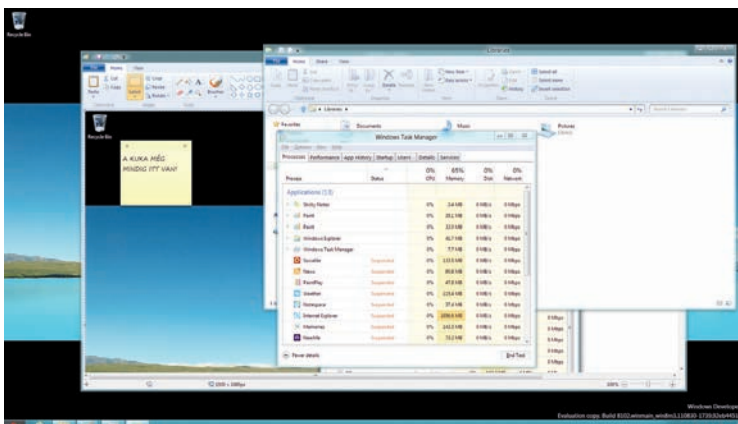
### A FELHŐ LESZÁLL KÖZÉNK

Van még egy érv, amely az új típusú programok mellett szól, ez pedig nem más, mint a hordozhatóság. A Windows 8 ugyanis a mobilrendszerekhez hasonlóan

erősen épít a felhőben tárolt adatokra. Ez a funkció több szinten is jelen van a platformban, ugyanis amennyiben a felhasználó a Live ID azonosítóját használja belépés során, akkor a Windows 8 képes szinkronizálni a felhasználó adatait – képek, e-mailek, naptár és névjegyek – a különböző eszközök között. A rendszer képességének köszönhetően a felhasználók leülhetnek majd egy számukra teljesen idegen gép elé is, ahova felhasználónevükkel és jelszavukkal belépve ugyanazt a felületet láthatják, mint az otthoni gépükön. A háttérben ugyanis minden fontos adatuk elérhetővé válik, amelyeket egyébként a profiljukhoz rendeltek a Live Services szolgáltatáson keresztül. A Live ID-alapú bejelentkezés mellett a rendszer egyik új funkciójával is élhetünk majd: az egyklikkes újraterelítéssel. Mivel ezen esetben minden fontos adatunk a felhőben tárolódik, ezért a „PC frissítése során” úgy rakhattuk fel a friss Windows-példányunkat, hogy beállításaink, adataink, illetve az alkalmazásboltból letöltött programjaink nem tűnnek majd el (egészen pontosan visszaállítja őket a szoftver). Emellett lesz lehetőség a Windows teljes lepecolására is, arra az esetre, ha netán eladnánk a gépünket.

### JOBB-E, MINT A HETES?

A Windowst átalakító forradalmi változások mellett a Microsoft figyelt arra is, hogy a háttérben megbújó Windows 7-et is továbbfejlessze, nehogy a keményvonalas PC-s felhasználók ne találjanak maguknak megfelelő mennyiségű újdonságot. E téren egyébként meglehetősen rövid az új funkciók sora, bár még biztosan maradt egy-két elem a Microsoft tarsolyában. Debütál például a szalagosított Windows Intéző, az új Feladatkezelő, amely immár az alkalmazások történetét is kijelzi majd, sőt lesz beépített Hyper-V kliens, új másolóablak és továbbfejlesztett többképernyős megjelenítés. Emellett biztosították azt is, hogy minden olyan gépen elfuthasson a Windows 8, amelyen a hetes működik, sőt a teljesítmény javításával még talán a korosabb gépek is újra hadba állíthatók lesznek. Az biztos, hogy a minimális gép-igény nem változott a hetes óta. Összességében nem érezzük, hogy az öreg felületen túl sok újdonság lenne, ezért is írtuk a cikk elején, hogy a Microsoft kényelmes helyzetben van a tekintetben, hogy a Windows 7-eladásokból még jó ideig szép profitot remélhet, ha a felhasználók nem térnének át Windows 8-ra, illetve nem vásárolnának modern, érintőképernyős vagy dokkolóval ellátott táblagépeket. E téren nem bukhatnak. Nem veszíthetnek a másik fronton sem, hiszen a hetes egyelőre nem alkalmas táblagépes használatra, így viszont a redmondi szoftvercég jelen lehet a fel-törekvő piacon is.



» Futó és felfüggesztett folyamatok





Asztali gép vagy médiacenter

# MAC MINI

## INFO

**Forgalmazó:** Apcom

**Ár:** 240 000 Ft

**Web:** www.apple.hu

### Adatok

- 2,5 Ghz-s Intel Core i5 kétmagos processzor
- Thunderbolt-csatlakozó
- 4 GB DDR3 RAM
- 500 GB HDD
- OS X 10.7 Lion

**M**egjelent az új Mac Mini, mi pedig azon szerencsések közt lehetünk, akik az elsők közt kaptak egy tesztkészüléket az i5-ös processzorral szerelt alumínium hardverből. Amikor a szerkesztőségbe megérkezett az elegáns, apró doboz, nem keltett túl nagy feltűnést, egészen addig, amíg ki nem derült, honnan érkezett – abban a pillanatban vált nyilvánvalóvá, hogy nem egy sokadik router lapul benne, amikor pedig kibontottuk a dobozt, és elővillant a lapos alumíniumház, akkor már mindenki a hardverre figyelt. A csomagból a gép mellett előkerült még természetesen a tápkábel és egy HDMI-DVI-átalakító is az általános monitorkapcsolathoz. A gép doboza már nem tartalmaz telepítőlemezeket, hanem a merevlemezen lévő Recovery HD nevű partícióról van mód internetkapcsolat segítségével újratelepíteni a szoftvereket.

### KÜLSŐ, HARDVER

A ház kissé laposabb lett az előző szériás Mini házánál, ami annak köszönhető, hogy most már nemcsak a szerver operációs rendszerrel érkező Mini, hanem az asztali számítógépnek ajánlott darabok sem kapnak optikai meghajtót. Így aztán a ház előlapján mindössze a szokásos kis fehér LED található, ami bekapcsolt állapotban világít, ha pedig a gép alvó állapotba kapcsol, akkor pulzál. A ház tetején csak az alma lógó látható, az alján pedig egy fekete műanyag kerék, amelyet elfordítva hozzáférhetünk a gép belsőjéhez; itt cserélhetjük ki a gyárilag szállított 2, illetve 4 gigabájtos RAM-ot a dokumentáció szerint maximum 2x4 GB-ig, de a valóságban akár 2x8 GB-os DDR3 1333 Mhz-es SODIMM-modulokat is a hardverbe helyezhetünk.

A hátdoldalon nem igazán történt komoly mennyiségi változás: négy USB 2.0-s, egy FireWire 800-, egy HDMI- és egy gigabites Ethernet-csatlakozót kapunk, emellett a korábbi mini DisplayPort-foglalatot egy azzal teljes mértékben kompatibilis, ám kibővített képességekkel kiegészült Thunderbolt-csatlakozó váltotta fel. A Thunderbolt – amellett, hogy kétirányú video- és hangkapcsolatot tesz lehetővé – akár 10 Gbps adatátviteli sebességre is képes, és mivel láncba köthető, a Mac Minihez egy ultragyors külső tárhelyet, és rajta keresztül egy Thunderbolt- vagy mini DisplayPort-portos kijelzőt is csatlakoztathatunk, akár 2560x1600 felbontással. A digitális és analóg mini jack kimenet és bemenet fölött egy SDXC-kártyafoglalat is helyet kapott a videokamera és fényképezők tartalmának villámgyors letöltéséhez.

A Mac Minik aktuális szériája három tagból áll: a 2,3 gigahertzes Intel Core i5 modell Intel HD Graphics 3000 videokártyával egy jó teljesítményű belépő modell, míg a 2,5 GHz-es Intel Core i5 processzoros, AMD Radeon HD 6630M kártyával szerelt, 256 MB dedikált videomemóriát tartalmazó példány igen jó teljesítményű, profi hardvernek tekinthető, legalábbis a megszokott Apple konfigurációkat tekintve. A szerver operációs rendszert is tartalmazó, de az otthoni rendszert is magában foglaló csúcsgép négymagos Intel Core i7 processzorával biztosítja a nagyobb számítási teljesítményt, viszont ez a hardver a kisebbik videokártyát, az Intel HD Graphics 3000-et kapta – egyrészt azért, mert egy asztali gépnek ez sem rossz, másrészt pedig, mert egy szervernek viszont még ez is sok. Kivéve persze, ha szerverként egy nappaliban helyezke-

dik el, és egyben multimédia-szerverként is működik, de azért ekkor sem kerül bajba, mert egy full HD-megjelenítővel még így is elbír a videokártyája.

Egyetlen dolog van, ami kicsit zavaró a Mini használata során, mégpedig a melegedés, ami a készülék egész területén megfigyelhető. Tekintve, hogy az egész házat egy alumíniumtömbből alakították ki, az oldalától a tetejéig mindenütt tetten érhető volt a már kellemetlen melegedés, ami így nyár végén a nagy melegben ijesztő volt, de természetesen ezzel számoltak a mérnökök, így komolyabb probléma nem adódik belőle.

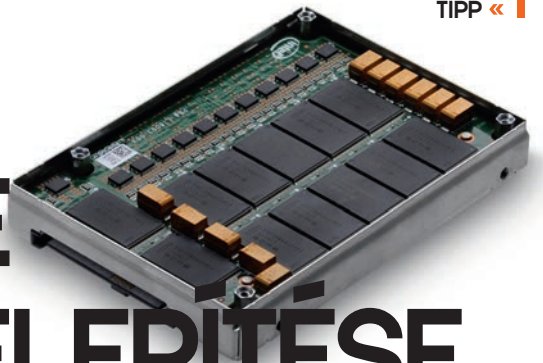
Mindezek a tulajdonságok egyértelművé teszik, hogy az Apple Mac Mini már nem (és már régen nem) csak egy újabb játékszer a bogaras Apple-fanok számára. Ez a számítógép egy tényleges alternatíva. A két asztali modell közül a kisebbik egy irodai számítógép minden munkáját képes kiválóan elvégezni, mindezt megfizethető áron, de olyan külsővel, amivel bármilyen irodai enteriőrbe képes beilleszkedni. Az erősebb testvére az otthoni számítógépek réme, hiszen erős processzorával és komoly videokártyájával képes a játékosabb népszerűségeket is kiszolgálni. Természetesen nem a hardcore gamerekre kell itt gondolni, hiszen ők előfordul, hogy csak videokártyára költenek annyit, mint a kisebbik Mini teljes ára, de például egy *Call of Duty 4*, 1920x1080-as felbontáson teljes „high” beállítások és négyeszes antialiasing mellett akár 30 fps-t is produkált. Ugyanezen felbontás mellett, de textúra és víz esetében alacsony felbontást választva már 45–60 fps is elérhető volt.

Wyvern



Fájdalommentes sebességváltás

# TÉRJÜNK ÁT SSD-RE A WINDOWS ÚJRATELEPÍTÉSE NÉLKÜL!



**A**z SSD-re való átállás az egyik legjobb megoldás, ha komoly mértékben szeretnénk gépünket gyorsítani. Persze ez nehézségekkel járhat, amelyek kiküszöbölésében most segítünk.

A metódus nem túl bonyolult: először a zenéket, videókat, egyéb saját fájlokat mentsük el egy másik meghajtóra, hogy a rendszerlemez mérete elég kicsi legyen ahhoz, hogy az új SSD-re ráférjen, majd klónozzuk a rendszert az SSD-re, formázzuk a HDD-t, végül pedig a HDD-re rakjuk vissza a személyes fájljainkat. Ezáltal meglesz az SSD által nyújtott nagy sebesség, az eddig használt rendszerünkkel és az eddig összegyűlt fájljainkkal. A folyamatot lépésről lépésre bemutatjuk.

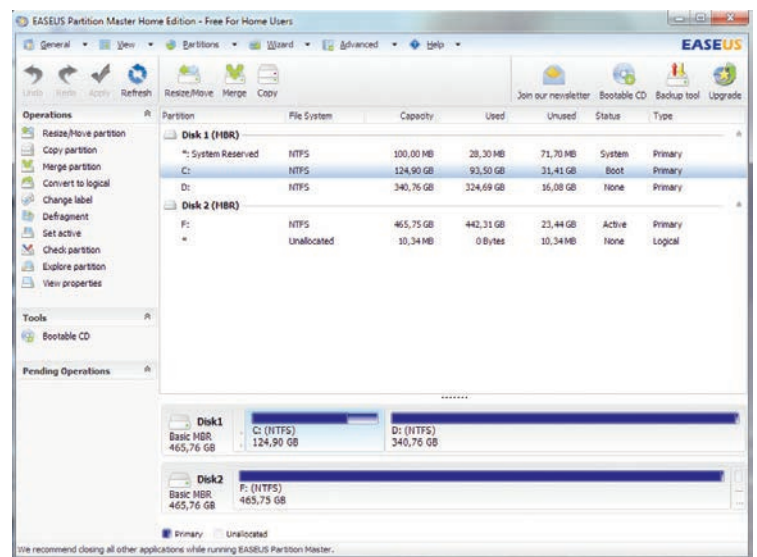
## AMIRE SZÜKSÉG LESZ

Mielőtt nekikezdünk, lássuk, mikre lesz szükségünk.

- A jelenlegi merevlemezre, amin a rendszerünk és az adataink találhatóak.
- Egy SSD-re, amelyre áthelyezzük az operációs rendszert. Ahhoz, hogy megtudjuk, hogy körülbelül mennyi fájl fogunk áthelyezni, nézzük meg egyrészt, hogy a merevlemezünkön mennyi a

foglalt hely, másrészt, hogy a „Users” (Felhasználók) mappa mekkora (ez a gyökérmappában található), végül utóbbit vonjuk ki az előbbiből. Így megkapjuk a rendszer és a telepített programok méretét. Ha ez még mindig nagyobb, mint az SSD mérete (plusz néhány gigabájt), akkor töröljünk néhány programot – főleg játékok –, hogy megfelelőre szűkítsük a méretét.

- Készítenünk kell valahová egy biztonsági mentést az előzőleg szétválogatott zenékből, filmekből és egyéb fájlokból, hiszen azokat a későbbiekben vissza szeretnénk helyezni a merevlemezre – lévén azok a kisebb méretű SSD-re nem fognak ráférni. A legjobb, ha van egy külső meghajtónk, ami kellően nagy, de ennek hiányában használhatjuk az esetlegesen velünk egy hálózaton lévő többi számítógépet.
- EaseUS Partition Master: ezzel az ingyenes programmal fogjuk a telepített rendszerünket áthelyezni.
- Gparted Live CD: a partíciókon némi módosítást kell majd végrehajtanunk ezzel az eszközzel. Ha van kéznél egy Ubuntu Live CD, az is megteszi, ugyanis abba integrálták a Gpartedet.

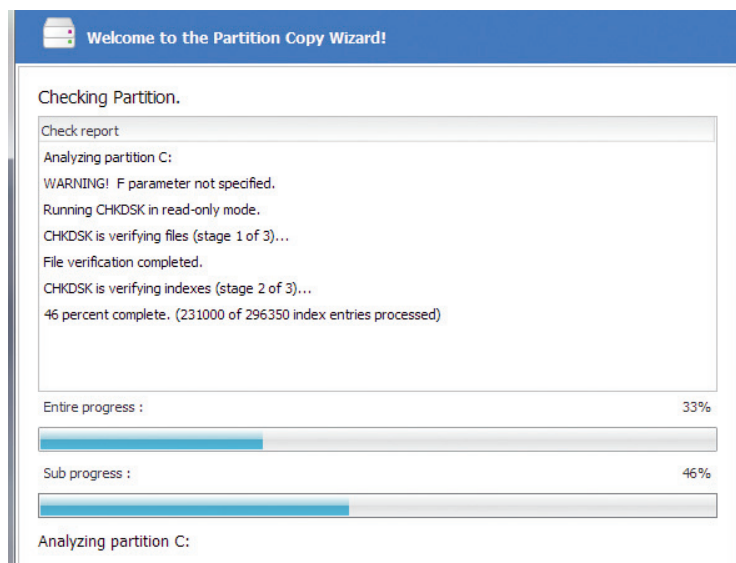


Mindenekelőtt töredezettségmentesítsük a merevlemezünket, amit úgy tudunk elérni, hogy a Start/Futtatásba beírjuk a „defrag” szócskát. Ha ez megvan, készítsük el az előbb már említett biztonsági mentést, egy külső vagy hálózati meghajtóra. Amennyiben ez megvan, akkor jön a folyamat leginkább szövmőtölős része, ugyanis elég kicsire kell zsugorítanunk a merevlemezre a foglalt mennyiséget, hogy az ráférjen az SSD-re, és azon felül még maradjon is 8-10 gigabájtnyi hely. A legvalószínűbb hely, ahol a nagy fájlok vannak, a Dokumentumokon belül a Videók, Képek és Zenék könyvtárak. Legegyszerűbb, ha ezek tartalmát töröljük, de fontos, hogy a mappákat megtartsuk, hisz azokra még szükség lesz később.

Ha ezzel megvagyunk, nyissuk meg az EaseUS-t, válasszuk ki a jelenleg használt merevlemezünket („Disk # MBR” jelölésű), és kattintsunk a „Copy”-ra, azaz a másolásra. Ha több partíciónk is van, akkor csak a rendszert tartalmazót kell klónoznunk! A következő ablakban válasszuk ki célnak az SSD-t, majd az azt követően csak egy „Finish”-t. Ezután a bal felső sarokban az „Apply” gombbal kell a műveletet véglegesíteni. Néhány újraindítás, illetve maga a másolási folyamat következik, de ez nem igényel felhasználói beavatkozást. Ha sikerült a

procedúra, akkor a rendszer betölt, ám még a merevlemezről. Ekkor jön el a Gparted ideje, amivel az alignálást fogjuk megpiszkálni, ugyanis a HDD-k 63 blokkjával szemben az SSD-knek 64 blokkra van szükségük az MBR partícióhoz. Amennyiben nem toljuk el helyesen az első partíció kezdetét (ami nem egyenlő az MBR-rel), akkor az SSD élettartama és sebessége is romlik, mivel sokszor egy-egy miatt két blokkot is írni kell az árnnyúlás miatt. Indítsuk el tehát a Gpartedet (akár Live Ubuntuval, akár a DVD-mellékleten lévő bootolható ISO-val), a megnyíló menüben válasszuk ki az SSD-t, és azon belül a fő partíciót. Ezután kattintsunk a Resize/Move-ra, a „Free Space Preceding”-et tegyük át 2 MB-ra, vegyük ki a pipát a „Round to Cylinders”-ből, majd véglegesítsük a lépéseket a „Resize/Move” gombbal. Miután kész, ismét csináljuk meg ugyanazt, ám a „Free Space Preceding” ezúttal 1 MB legyen. (Eredetileg is ennyi volt, de a Gparted furcsa számolási módja miatt előbb fel kell venni 2-re, majd vissza 1-re.) Ha ezzel megvagyunk, már csak át kell állítanunk a BIOS-ban a bootolási sorrendet, hogy az SSD legyen az első, és a komoly résszel készen is vagyunk. Formázzuk meg a merevlemez, a biztonsági mentéseket (zene, videó, saját fájlok) másoljuk vissza rá, és végeztünk is.

Disorder





# Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

# HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## OKOSTELEFON

### Sony Ericsson Xperia ray

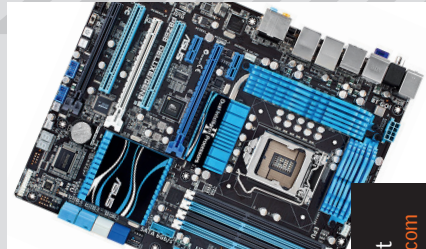


Minden várakozást felülmúlt a 2011-es Xperia sorozat, ugyanis az elődök-höz képest (X10 és társai) nagyon komoly előrelépés történt, a sokkal jobban optimalizált rendszernek köszönhetően. A ray az új család közepes méretű tagja, a maga 3,3 hüvelykes méretével, ám ehhez igen jó felbontású, 480x854-es panel párosul. Az Android 2.3.3-mal szerelt ray a szériától megszokott anyagminőséget, és jó összeszerelést képviseli. A kezelőfelület a Sony Ericsson saját vívmánya, amelyet a szokásos Timescape funkciókkal egészítettek ki. A burkolat alatt pontosan az a hardveres összeállítás található, ami a neót, az arcot vagy éppen a playt hajtja: egy 1 gigahertzes Qualcomm Snapdragon processzor, valamint 512 megabájtnyi RAM várja az utasításainkat. Kis kezű, de nagy sebességre vágyó felhasználóknak különösen ajánlott.

Ár: kb. 90 000 Ft  
Web: [www.sonyericsson.hu](http://www.sonyericsson.hu)

## ALAPLAP

### ASUS P8Z68 Deluxe/GEN3



A PCI-Express generációváltásra természetesen az ASUS is felkészült, így elsők között frissítette fel a sorozatait az új csatlófelülettel. A 3.0-s interface által megduplázódott a rendelkezésre álló sávszélesség is, így 16 GB/s helyett immáron 32 GB/s-mal tolhatja az infót a videokártya. Többek között a P8Z68 Deluxe is megkapta az upgrade-et, ennél fogva a friss PCI-Express mellett a hamarosan érkező, 22 nm-es csikszélességen készült Intel processzorokat is képes lesz fogadni. Ehhez mindössze az UEFI BIOS-frissítése lesz szükséges, amely néhány kattintással elvégezhető. Minden egyéb tekintetben megegyeznek a specifikációk az előddel, ám akik gondolnak a jövőre, azoknak mindenképpen ajánlott a GEN3 kiadás megvétel. A megjelenés valamikor az elkövetkezendő hetekben várható.

Ár: kb. 68 000 Ft  
Web: [www.asus.com](http://www.asus.com)

## CPU

### AMD A8-3860



Több tesztben is bizonyítottuk már, hogy AMD új platformja, a Llano igen komoly eredményt tud felmutatni, ha az integrált grafikus vezérlőjéről van szó. A legerősebb lapkájuk az A8-3850, amely egy négymagos, 2900 megahertzes processzor, ami maximum 100 wattot eszik. Foglalatot illetően egy FM1 socketes alaplapra lesz szükségünk, amelybe természetesen DDR3 memóriamodulok illeszkenek. L2-gyorsítótárból magunként 1 MB-ot kapunk, ám az L3-at nélkülöznünk kell. Akinek nem elég az egyébként relatíve erős IGP teljesítménye, az berakhat mellé egy diszkrét VGA-t is, az alaplapokon található 16x-os PCI-Express foglalatba. A főleg mainstream PC-be szánt processzor a legtöbb igényt képes kielégíteni, legalábbis ami az általános felhasználást, illetve egy diszkrét VGA-val kiegészítve a gaminget illeti.

Ár: 38 000 Ft  
Web: [www.amd.com](http://www.amd.com)

## 2 TB-S HDD-K



- 1 Samsung EcoGreen 2TB HD203WI**  
17 800 Ft  
[www.samsung.com](http://www.samsung.com)
- 2 Seagate Barracuda Green 2TB**  
16 560 Ft  
[www.seagate.com](http://www.seagate.com)
- 3 Samsung 2TB HD204UI**  
18 512 Ft  
[www.samsung.com](http://www.samsung.com)
- 4 WD Caviar Green 2TB WD20EADS**  
19 400 Ft  
[www.wdc.com](http://www.wdc.com)
- 5 WD Caviar Black 2TB WD2001FASS**  
39 670 Ft  
[www.wdc.com](http://www.wdc.com)

## TABLETEK



- 1 ASUS Eee Pad Transformer 16 GB**  
89 000 Ft  
[www.asus.com](http://www.asus.com)
- 2 Motorola Xoom 16 GB 3G**  
139 900 Ft  
[www.motorola.com](http://www.motorola.com)
- 3 Samsung Galaxy Tab 10.1 16 GB 3G**  
179 900 Ft  
[www.samsung.com](http://www.samsung.com)
- 4 Acer Iconia A500 32 GB**  
139 900 Ft  
[www.acer.com](http://www.acer.com)
- 5 Apple iPad 2 16 GB Wi-Fi**  
139 900 Ft  
[www.apple.com](http://www.apple.com)

## WEBKAMERÁK



- 1 Microsoft LifeCam VX-700**  
3424 Ft  
[www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)
- 2 Logitech HD Webcam C270**  
4265 Ft  
[www.logitech.com](http://www.logitech.com)
- 3 Genius iSlim 1300AF**  
7098 Ft  
[www.genius.hu](http://www.genius.hu)
- 4 Trust 17676 eLight**  
8806 Ft  
[www.trust.com](http://www.trust.com)
- 5 Logitech HD Webcam C615**  
21 770 Ft  
[www.logitech.com](http://www.logitech.com)

## SZKENNEREK



- 1 Canon LiDE 110**  
19 900 Ft  
[www.canon.com](http://www.canon.com)
- 2 Epson V330 Perfection**  
29 680 Ft  
[www.epson.com](http://www.epson.com)
- 3 HP ScanJet G2410**  
17 350 Ft  
[www.hp.com](http://www.hp.com)
- 4 Mustek BearPaw 1200 CU+ II**  
10 500 Ft  
[www.mustek.com](http://www.mustek.com)
- 5 Plustek MobileOffice D28**  
98 900 Ft  
[www.plustek.com](http://www.plustek.com)



<b>BELÉPŐ</b>	
80 000 Ft-os PC	
<b>Processzor</b> Intel Core i3-2100 3.1GHz	30 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b> Gyári	x
<b>Alaplap</b> ASUS P8H67	24 000 Ft
<b>Memória</b> Kingston 2 GB DDR3-13 GHz	5 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b> Integrált	x
<b>Hangkártya</b> Integrált	x
<b>Winchester</b> Samsung 320GB SATA-II 8 MB	15 000 Ft
<b>DVD-író</b> NEC 24x AD-5260S SATA	5 000 Ft
<b>Ház</b> Codegen 3331-CA +400 W	9500 Ft
<b>Táp</b> Házba építve	-
<b>ÖSSZESEN</b>	82 500 Ft
<b>Monitorral</b> LG W2240S-PN	30 000 Ft
<b>Routerrel</b> TP-LINK TL-WR741ND	6000 Ft

## VÉLEMÉNY

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



<b>GAMER</b>	
150 000 Ft-os PC	
<b>Processzor</b> AMD A8-3650 2.6GHz	30 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b> Gyári	x
<b>Alaplap</b> ASUS F1A75-V EVO	33 000 Ft
<b>Memória</b> G.Skill DDR-3 1,6 GHz 2x2 GB	11 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b> ASUS Radeon HD6570 1GB	19 000 Ft
<b>Hangkártya</b> Integrált	x
<b>Winchester</b> WD 1TB SATA-III 32 MB Green	13 000 Ft
<b>DVD-író</b> Sony Optiarc AD-7243S-0B	5000 Ft
<b>Ház</b> Cooler Master CM 690 II Basic	23 000 Ft
<b>Táp</b> Gigabyte SuperB GE-R460-V1 460 W	9000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	143 000 Ft
<b>SSD-vel</b> Corsair Force-3 GT 60GB	20 000 Ft
<b>Külső HDD-vel</b> WD 500GB Elements SE Portable	16 000 Ft

## VÉLEMÉNY

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



<b>HIGH END</b>	
350 000 Ft-os PC	
<b>Processzor</b> Intel Core i5-2500K	53 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b> NOCTUA NH-D14	20 000 Ft
<b>Alaplap</b> MSI Z68A-GD80 B3	68 000 Ft
<b>Memória</b> Corsair 2x2GB 2133 KIT Dominator GT kit	31 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b> Gigabyte GTX480 1536 MB	75 000 Ft
<b>Hangkártya</b> ASUS Xonar DX	17 000 Ft
<b>Winchester</b> WD 2.5TB SATA-III 64MB	28 000 Ft
<b>DVD-író</b> Pioneer 22x DVR-218L	5000 Ft
<b>Ház</b> Chieftec AEGIS CX-05B-B	25 000 Ft
<b>Táp</b> Corsair CMPSU-850TXEU SL	33 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	355 000 Ft
<b>Erősebb CPU-val</b> Intel Core i7-2600K	21 000 Ft
<b>Headsettel</b> CM Storm - Sirius 5.1	35 000 Ft

## VÉLEMÉNY

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



<b>PROCESSZOR-BÖNGÉSZDE</b>	
<b>INTEL</b>	
<b>Intel Socket 775/1156/1155 dobozos</b>	
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
<b>AMD</b>	
<b>AMD Socket AM2/AM2+/AM3 dobozos</b>	
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

<b>INTEL</b>	
<b>Intel Socket 1155</b>	
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
<b>AMD</b>	
<b>AMD Socket AM2/AM2+/AM3</b>	
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

## VTX3D Radeon 6870 X2

A VTX3D termékeiről már korábban is írtunk, de muszáj most is megemlítenünk, hogy a cég a jó árai mellett a különleges kialakítású videokártyáikkal is szereti felhívni magára a figyelmet. Most sincs ez másképp, hiszen egy eredetileg 1 GPU-t fogadó NYÁK-okra tervezett AMD Radeon 6870-es GPU-ból kettőt préseltek rá legújabb alkotásukra. A HD 6870 X2 névre keresztelt hardver egyedi ilyen szempontból, hiszen a Barts kódnevű, középkategóriás megoldásból más gyártó nem készített dupla GPU-s kártyát. Mivel teljes mértékben saját tervezésről van szó, így a gyári specifikációk terén is történtek változások. A megnövelt energiaigény miatt két nyolctűs tápcsatlakozóra van szükségünk, mivel a grafikus lapkák frekvenciája változatlanul 900 MHz. Memóriából összesen 2 gigabájtnyi, 1050 MHz-es GDDR5 jutott a chipeknek, amelyen egyenletesen osztoznak meg, míg a közöttük lévő kommunikáció 256 bites buszokon valósul meg. Kimenetekből rendszeren kapunk, hiszen a két DVI mellett egy HDMI és két mini DisplayPort is rendelkezésünkre áll. A grafikus lapkák melegedésének kiküszöbölésére egy hőcsövekkel rendelkező, két ventilátorral operáló hűtéssel szerelte fel a VTX a kártyáját. A legerősebb egy GPU-s Radeont (6970) könnyedén megveri a kártya, viszont fogyasztás/ teljesítmény területén alulmarad vele szemben. Egy igen kellemes megoldásról van szó, így a vállalkozóbb kedvűek számára kétségtelenül hívogató lehet a VTX3D Radeon 6870 X2.

## INFO

**Ára:**  
100 000 Ft  
Egyedi megoldás váltalkozó kedvűeknek

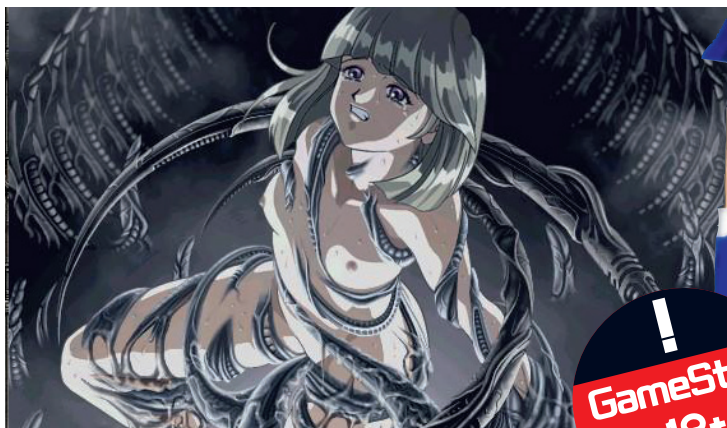
# 88





# KULT

Távol-Kelet



! GameStar 18+

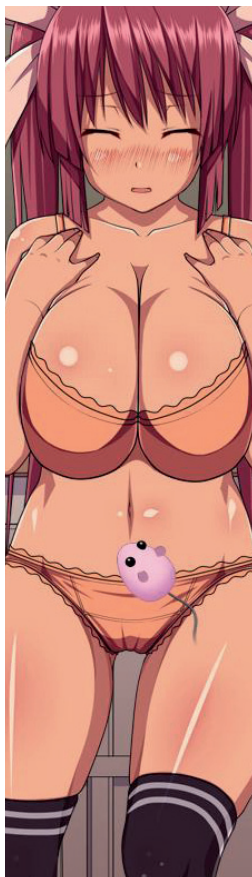
Prűd nyugat

## PERVERZ KELET?

**VAN, AKIT MEGDÖBBENT A -HMM... HOGY IS NEVEZHET-NÉNK MÁSHOGY? - HÉTF\*SZŰ SZÖRNY TŰLDIMENZINÁLT JELEN-LÉTE,** van, akit irritál a játékok lassúsága és van olyan is, akinek minden vágya, hogy Dél-Koreában letelepedve, a társadalom legőszintébb elismerése mellett, profi játékosként élje le az életét. Sokan sokféle módon viszonyulunk a távol-keleti játékkultúrához, de egyvalami biztos: annak ellenére, hogy a játékok végső soron Kínában, Japánban és Koreában is „csak” játékok, és hogy a *StarCraft* nyugaton is, keleten is belopta magát a játékosok szívébe, van valami izgalmasan idegen abban, amit a videojáték a keletiek számára jelent.

Hogy pontosan mi, arra természetesen ebben a pár oldalban nem fogunk tudni választ adni. Ráadásul miközben megpróbáljuk a keleti játékkultúrát egységesen kezelni, nem tekinthetünk el az országokénti vagy éppen területenkénti különbségektől sem: nem véletlen például, hogy míg Japánban a konzolos, addig Dél-Koreában inkább a PC-s kultúra erősebb, mint ahogy az sem, hogy a goldfarming főként Kínában és nem Japánban jelenti sokak megélhetési forrását.

Annyit viszont megpróbálunk, hogy egy kis betekintést adjunk ezeknek a kultúráknak a különösségeibe, hogy felkeltsük az érdeklődéseket, és egy kicsit elősegítsük ezeknek



a furcsaságoknak a megértését... talán még a megszeretését is.

### HENTAI: „PORNÓJÁTÉKOK”

A japán popkultúra egyik legkülönösebb jelensége a hentai, azaz kb. a mangapornó. Ami persze ebben a formában így nem igaz: a hentai leginkább csak annyiban lehet a nyugati pornóhoz hasonlítani, hogy szexről szól. A többi már manga: szimbólumokban gazdag japán képregény, a fantázia kiélésének terepe. (Akit egyébként bővebben érdekel a manga, az anime és a japán popkultúra sok más jellegzetessége, annak szívből ajánlom Vágvölgyi B. András olvasmányos könyvét, a *Tokyo Undergroundot*. Még a játékoknak is szentel benne egy rövid fejezetet.)

A hentai Japánban körülbelül olyan népszerű, mint nyugaton a pornó. Bár rajzolt, cseppet sem realista módon, de találkozhatunk benne minden perverziónal, ami emberi elmében csak megszülehet. (A szó maga egyébként többek között szexuális perverziót jelent.) Ugyanez jellemző a hentai játékokra is, amelyeket erogének is neveznek, bár utóbbi kifejezés talán valamivel szélesebb értelmű, a kevésbé mangaszerű pornójátékok is beletartoznak. Egyik személyes kedvencemben, a méltán hírhedt *Ultravixenben* például a különböző, egyre nehezebben teljesíthető szinteken át nincs más dolgunk, mint kielégíteni egy nőt. Kezdetben eszköz-

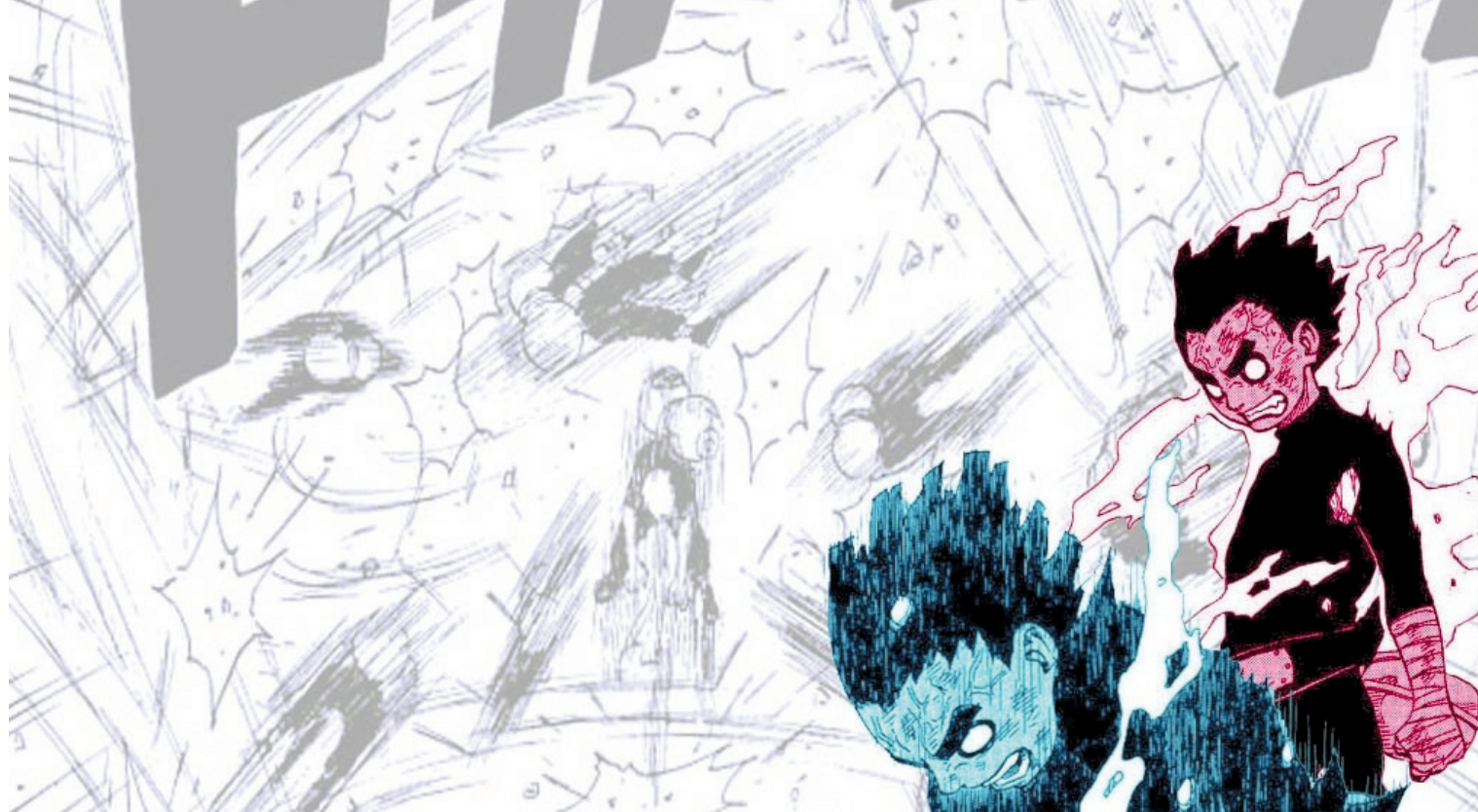
telenül, a metrón utazva, de később olyan elborult eszközök is rendelkezésünkre állnak, mint a gépesített mellbimbó-húzogató, hogy csak egy finomabb példát említsék. A legnépszerűbb fétisek közé tartoznak a hentaiban egyébként a nagy mellek, a hermafroditák és transzszexuálisok, a vérfertőzés, a szörnyek és az erőszak... na és persze az örök, a megunthatatlan, a mindig lenyűgöző iskoláslányok.

### SOKFÉLE HENTAI-JÁTÉK LÉTEZIK

A hentai játékok persze komolyan veendő műnemet alkotnak: a mára nyugaton is ismertté vált kiadók szinte mindegyikének külön elnevezéssel illetik a heteroszexuális, a férfi homoszexuális és a leszbikus témát feldolgozó hentai. Másrészről viszont a játékmenet szempontjából is különböző megoldásokkal találkozhatunk bennük, a szimulációtól az egyik legnépszerűbb és legjellegzetesebben japán megoldásig, a bishojo játékok játékmenetéig, amelyek leginkább egy interaktív romantikus regényre emlékeztetnek. Aki erre vágyik, tud miből csemegézni.

szonja





Gondolatok a keleti és a nyugati kultúra játékszemeletéről

# KELETNYUGATUNK

**H**A ELJUTUNK EGYSZER EGY JAPÁN JÁTÉKEXPÓRA, GARANTÁLTAN TÁTVÁ MARAD A SZÁNK, MIVEL A JAPÁN CASUAL JÁTÉKOK EGÉSZEN MÁS IGÉNYEKET ELÉGÍTENEK KI, MINT AZ EURÓPAIAK. Mások az elvárások, más a kultúra, és így a fejlesztők szeme előtt lebegő bevétel egészen más produktumokat eredményez. Mégis szüklátó-körűség lenne a bizarrabbnál bizarrabb ötletekkel (amelyeken azért egy dobozban csámcsogunk egy jót) azonosítani a keleti játékipart, mert sok szempontból előttünk járnak. Azt sem szabad elfelednünk, hogy olyan legendás franchise-okat köszönhetünk Japánnak, mint a *Mario*, a *Sonic*, a *Metal Gear*, a *Street Fighter* vagy a *Resident Evil* sorozat.

## MINDANNYIAN MÁSONK VAGYUNK

Ha csak a kulturális különbségeket, a játékok célközönségének elvárásait nézzük, már is sok mindenre választ kapunk. Európában és Amerikában a verseny arra ösztönöz minket, hogy minél jobb, gyorsabbak, ügyesebbek, sőt: erősebbek, túlélőképesebbek legyünk, sokszor akár mások sárba tiprásának árán is. Épp ezért a játékok nagy részében a tökéletes (szuper)hőst, az alfahímet testesítjük meg. Okosak, agilisak, izmosak vagyunk, a csajok elalélnak egy odavetett beszélésunktől, miközben fél kézzel épp egy főboszt nyomunk le, és egy ugrással egy halálos golyót kerülünk ki (jó példa erre a *Gears Marcusa*, vagy bármelyik hagyományos FPS hőse, esetleg Duke). Ázsiában dolgozni kell, ha az ember meg akar él-

ni, akár napi 16–18 órát is. Szabadidejükben a fiatalok épp ezért nem olyan karaktereket akarnak irányítani, akik arra emlékeztetik őket, amik sosem lehetnek (a milliárdosok pedig nem játszanak – Japánban a játékosok legnagyobb százaléka az alsó- vagy a középosztályból kerül ki). Inkább abban szeretnének hinni, hogy ők is, úgy, ahogy vannak, bármit elérhetnek. A japán játékok hősei épp ezért sokszor férfiatlanok, hétköznapiak, gyengeségeiket csak csilivili ruha vagy séro takarja el. A japán RPG-k leggyakoribb hőse az egyszerű fiú, akit egy éjszaka tájékoztatnak arról, hogy neki kell megmentenie a világot, mert csak. A játékban egy álom válhat valóra. Európában és Amerikában bármit „szabad”, nincs szükség arra, hogy a játékok elégítsék ki a felhasználók örült álmait és vágyait. Ahol viszont a mindennapokat szigorú szabályok, etikett és protokoll keretei közé szorították, ott a szabadidő ad teret a legvadabb fantáziák megvalósulásának. A japán játékok fordulatai váratlanabbak, helyszínei érdekesebbek, az egész sztori sokkal különlegesebb, szemben a hagyományos nyugati játékok filmekből vett kliséivel. Egy japán azon sem húzza fel a szemöldökét, ha a játék vagy anime egy hatéves, végső stádiumú nyirokrákos kislányról szól, akinek álmait a halál angyala váltja valóra: híres énekesse teszi úgy, hogy a fellépéseken a kishölgy 18 évesse változik, és beleszeret az egyik halálangyalba, mielőtt az megölné (csak egy példa az egyik általam utoljára látott animéből, amiből játékot is készítettek). Nem csoda, hogy ilyen terepen a perverzciók is termőföldre lelnek:

## SONGOKU ÉS A TÖBBIK

A magánk lapjain és az animékben olyan történetek elevenednek meg, amelyek az európai olvasó számára idegennek, érthetetlennek tűnnek, a részleteket pedig ránk bizzák. A japán rajzfilmek eszköztára fantasztikusan gazdag – amikor egy pár másodperces összecsapás egy teljes epizódot tesz ki, vagy amikor egy izzadságcsepp tíz másodpercig gördül le, megérezhetjük a két kultúra különbségeit. Ha a szereplők idegesek lesznek, szégyenkeznek, elpirulnak, általában az arcuk, és szörnyű vagy éppen gyermekded, stílizált fizimiskájukat látjuk, miközben a fejük körül különböző jelek lebegnek. Ezek a művészi konvenciók ugyanakkor olyan mélységeket mutathatnak be, amire egy nyugati rajzfilm vagy film nem képes – gondoljunk csak bele, milyen érdekes lenne egy játékfilm témájává tenni, hogy a szereplők egyszer csak animefigurákká alakulnak. Néznének egy nagyot, az biztos!







▶ Hideo Kojima, a *Metal Gear* franchise atyja



## AZ ÖT LEGBETEGEBB JAPÁN JÁTÉK

A *Super Galdelic Hour* című remekben négy kisállat alulöltözött, köldöknél kivágott fürdőruháas lányá alakul át egy showmúsorban, ahol aztán az egyik műsorszámában egymást dobálják tortával, a másikban a feneküket dörgölik egymáshoz. A *Gal\*Gun*ban a suli legmenőbb srácát alakítjuk, akire bukna a csajok. Amikor a szünetben lerohannak, feromonpisztolyunkkal hatástalaníthatjuk őket. A *Love Death*-ben ugyancsak iskoláslányok a főszereplők, akiket baseballütővel vagy górgászobttal inzultálhatunk, netán lelocsolhatjuk őket a ragacsos varázsfolyadékunkkal (khm...), mert csak. A történetről sajnos nincs információ. A *Doki Doki Majō Shinnan!*-ban lányokat kell molesztálnunk, tapogatnunk, birizgálnunk, amíg le nem vetkőznek, és akkor a testükön valahol megláthatjuk a jelet, ami bizonyítja, hogy boszorkányok. Tehát ha a szülők bejönnek, mondhatjuk, hogy nem perverz játékkal játszunk, csak boszorkányt üldözünk. *Boong-ga, Boong-ga.* Ez annak a játéktérmi remeknek a címe, ahol egy óriási feneket kell paskolnunk, vagy egy ujjal birizgálnunk, ahogy jól esik. Kiválaszthatjuk, hogy a fenékhez tartozó, képernyőn megjelenő fej az anyósé, a szomszédé vagy épp egy gyerekmolesztálóé legyen, mert ezek mind „játszható” karakterek.



▶ Cyberkultúra japán módra

a hentai például elképzelhetetlenül perverz tud lenni, jó példa erre, hogy Japánban a pornóvideók állandó, és igen népszerű szkeciója a fogorvospornó. Ebben nincs szex, a másfél órás film során azt követhetjük nyomon, ahogy a meztelen fogorvos a meztelen lánynak húzza a fogát. Persze korántsem kell elítélni ezt az idegen kultúrát, hiszen ami számunkra perverz, az számukra érdekes, de ez fordítva is igaz. Míg a nyugati játékok sokszor klisékre építenek, addig keleten a legelvontabb sztoriban, a legszürreálisabb narratívában is előbbek a karakterek, mint a nyugati játékok fröccsöntött hősei. A párbeszédok sokszor igazabak, váratlanabbak és emberibbek. Fontos különbség az is, hogy a japánok nem szeretnek egymásra vadul lödözni: az évezredes, szigorúan tradicionális kultúrából kifolyólag a közelharcnak (például a szamurájokkal vívott párbajnak) sokkal nagyobb a hagyománya. A feszített munkaidő miatt Japánban a munkahely drákói miliójéből kikerülve a játékosok sokkal inkább játszanának. Épp ezért nem érthetünk meg sok japán játékot: a szürkeségből, „egyenségből” kikerülve a szélsőségek (sőt sokszor perverziók) sokkal csábítóbbak, hiszen olyan kevés az idő különlegesen lenni, és ha már lúd, legyen kövér. A párkapcsolatok esetében sem neurotikus pont, ha a férfi játszani akar: mindketten felveszik a fülhallgatót, a mikrofont, és egymás mellett vagy ellen tolják a *Mario Kart*ot, akár a buszon (vagy az ágyban). De korántsem csak ez a különbség. Mert bizony mások vagyunk.

## HÜLYEBARÁT PLATFORM

A DS is versenyben van a leghülyébb japán játéknak otthont adó platform címéért. A beszédes című-*Facening de Hyojo Yutaka ni Insho Up: Otona no DS Sao Training*ben a képernyőn látható fej arckifejezését, vigyorait és vicсарait kell minél pontosabban lemásolnunk, amit ha megteszünk, a játék leírása szerint eltűnnek a ráncaink és a bőrünk elasztikusabbá válik. Metrón szigorúan kötelező.



## „MIÉRT NEM MOZOG A SZÁD?” „MIÉRT FARAGTAK FÁBÓL?”

Keleten és nyugaton teljesen más irányban halad a játékok grafikai megvalósítása is. Mifelénk a cél a fotorealizmus, a tökéletes textúra, az, hogy azt is lássuk, ha a szél (vagy a BFG kislése) megborzongatja a karakterek borostáit, mielőtt atomjaira vagy belsősegeikre szedné őket. Pont ezért válnak olykor életteleenné, művivé a figurák. A nyugati játékok a filmek és a valóság sokszor pasztell, szinte már monokróm árnyalataihoz nyúlnak, míg a keletiek az élénk, álomszerű színekhez, hogy kiemelhessenek a valóságból, és egy, sokszor elvont mesevilágba helyezzenek. Tény, hogy a japán játékok megvalósítása sok esetben jóval művészebb. Itt kell szót ejtenünk az animéről és a mangáról; a japánok legismertebb kifejezési formája épp ez a két műfaj. A manga: képregény. Sokszor szerepelnek bennük stilizált karakterek óriási szemekkel, de korántsem ez a lényeg (a nagy szemek egyébként szintén a japánok elvágyódását, mássá válási kényszerét jelképezik). Ennél többről van szó: ezek a karakterek élnek. Nem kliséből építkeznek, nem romantikus vagy akciófilmek jeleneteiből, hanem a keletiek álmaiból. Amikor pedig ezek a figurák meg-elevenednek egy animesorozatban, per-se, hogy nem az animáció viszi el a hátán a mesét, hanem a párbeszéd, a történet, bármilyen „furcsa” is a körités. Ez az a pont, ahol tanulhatnánk a japánoktól (a manga és az anime eszközeiről *egy dobozban* olvashattok).

## JÉI RPG?

Nem arról szeretnék beszélni, miért több a konzol- és kevesebb a PC-s játék keleten, mint mifelénk, sokkal fontosabb kérdés, hogy valójában miben különbözik a szemléletünk. Ha a WRPG-k és a JRPG-k különbségeit figyeljük meg, sok mindenre választ kaphatunk. Mi szeretünk löni, ölni, ügyeskedni. A nyugati játékok, és így a WRPG-k is egyre inkább a filmszerűsége törekednek – akció, XP-pontok, lootolás, és hozzá még egy sztori, mert muszáj. A JRPG-k esetében éppen fordítva történik: nyugodtabb, sokszor másodlagos, körökre osztott harcok szerepelnek a játékokban, illetve a sztori igazi, nagybetűs Történet, ami elvisz a hátán mindent. Nem a játékmenet az igazán fontos, hanem a karakterek, az „álmódott világ”. Európában a sandbox játékmenet éli virágkorát, korlátlan lehetőségekkel, teljesen bejárható világgal. A jobb keleti játékok esetében minden karakter él, és bár a játékmenet sokkal kötöttebb, összességében nagyobb narratívával találkozunk. Míg Európában, Amerikában mindig „valamihez nyúlunk” (középkor, steampunk stb.), a japánok a legmerészebb fantáziaszülte környezetekben mutatják meg, hogy az egyszerű játékos, az Ember hogyan viselkedjen ilyen helyzetekben. Jó példa erre, hogy míg egy WRPG-ben a végső bossfight a játék végét jelenti, a japán játékok többségében ez csak átvezető a befejező történetekhez, a párbeszédhez és a történet lezárásához.



## KELETEN A HELYZET...

2002-ben a japán játékipar eladásai 50 százalékon álltak a nemzetközi piacon. Ez a szám mára 10 százalékra csökkent, és ebből a Wii kemény 2 százalékot tesz ki. Keletnek köszönhetjük *Mariót*, a *Metal Gear Solid*ot, vagy a *SNES*-t, a platform-, akció- és kalandjátékokat. A játékipar bizony Japánban született, aztán amikor a kreativitás helyét nyugaton átvette a profit és hatékonyság fogalma, a keleti játékok háttérbe szorultak. Jó példa, hogy míg a *Halo Reach* nyugaton sokáig vezette a toplistákat, Japánban teljes kudarcot vallott – a harc, az akció számukra érdekeltebb, mint számunkra.

Keleten pillanatnyilag óriási lehetőséget látnak a mobil platformokban. A mobiljáték újra életet lehelhet a műfajba, amiben a japánok igen erősek, azaz abba a játékba, ami csak a játék örömeiről szól. Bár a 3DS egyelőre a béka feneké alatt teljesít, a japán innováció telefonunk képernyőin újra nagy sikerrel kecsegtethet.

A japán játékok nálunk is sikereket aratnak, elég csak a *Capcom* vagy a *Square* termékeire gondolnunk, ugyanakkor a nyugati játékok nemigen törnek be a japán piacra (kivéve persze a *StarCraft*, a *WoW* és társaik). Tény, hogy a japán profik nagy része megélhetésként gyúri a játékokat, kis garázsokban, napi 20 órában gyártják a karaktereket, amiket aztán busás pénzért adnak el a nyugatiaknak. A legfontosabb kérdés a 3DS bukása után keleten mégis ez: mit áldozunk fel, hogy betörjünk a nyugati piacra? Mi a következő lépés?

Hideo Kojima, a *Metal Gear* sorozat atyja választ próbált adni a kérdésre: „A videojátékipar nálunk született meg. Innen exportálták a tengeren túlra, de a korábbi sikerek semmit sem jelentenek a mára nézve.”

A *Final Fantasy VII*. és a *Pokémon* sikere arra ösztönözte a japán kiadókat, hogy Amerikába exportálják termékeiket. A JRPG-k iránt nyugaton azóta kisebb az érdeklődés, és ha a két közönség ízlése közti különbségeket nem vesszük figyelembe, akkor nem lesz több nemzetközi sikerünk. „Miért is érdekelne az európai játékosokat egy feminin hős, aki szamurájkardokat lóbál? El kell fogadnunk, hogy az amerikaiak azt a kigyúrt hőst szeretik, aki Kalasnyikovokkal felszerelve ürlényeket aprít” – tette hozzá Kojima. „A cél nem a nemzetközi siker – a keleti és nyugati játékok fejlesztői egészen más szempontokat kell, hogy figyelembe vegyenek.”

Kojima abban reménykedik, hogy talán leomlik a fal, és a két kultúra közelebb kerül egymáshoz. Azt hiszem, hogy a nyugati és keleti gondolkodás megérthetetlen, idegen egymás számára. Mi a japán expón szörnyülködünk, a japánok unatkoznak egy új *Modern Warfare* láttán. Mégis: a két kultúra különbsége és együttműködése a videojátékipar kezdeti óta táplálja a jobbnál jobb játékok születését. Csak remélni tudom, hogy a keleti játékok hagyományai továbbra is eljutnak hozzánk, és továbbra is inspirálják, többé, jobbat teszi az európai játékipart, mert szükségünk van rá, hogy a játék művészet lehessen, és ne hollywoodi gyárszalag.

kacor



## JOYSTICK ÉS PISZOÁR

Nem meglepő, hogy a sexchatet „gazdagító” két perifériát, a „joy-lyukat” és a „joy-sticket” (igen, olyat) is keleten találták fel. Ahogy az sem, hogy a Sega Japánban adta ki az első piszoárgépjátékot: a program méri a... khm... sugár erejét, pontosságát, és ha büszkéek vagyunk az eredményünkre, meg is oszthatjuk azt egy Gamecenter-szerű toplistán.

## A KÉT KULTÚRA KÜLÖNBSÉGE ÉS EGYÜTTMŰKÖDÉSE A VIDEOJÁTÉK-IPAR KEZDETEI ÓTA TÁPLÁLJA A JOBBNÁL JOBB JÁTÉKOK SZÜLETÉSÉT



» Ti levennétek a polcraól?



» Japánban nem ették





» A játékosok is szuperhősök



Ahol vallás a játék

# DÉL-KOREAI JÁTÉKKULTÚRA

**TILTOTT JÁTÉKOK**  
A videojátékok Mekkája bizony olykor a tiltás eszközével is él. Korábban tiltólistára került minden olyan játék, amiben előkerült témája, de a szólásszabadságra hivatkozva ezeket a tiltásokat mára eltörölték. Néhány játék azonban máig szerepel a listán, javarészt erőszakosságukra és kegyetlenségükre való hivatkozással: ilyen például a *Manhunt*, a *Manhunt 2*, a *Grand TheftAuto: Vice City* és a *III*.

**A VIDEOJÁTÉKOK UGYAN A FEJLETT VILÁG MINDEN PONTJÁN NÉPSZERŰEK, ÁM AZ ONLINE HOZZAFÉRÉS, A „BEDRÓTOZOTT-SÁG” SZEMPONTJÁBÓL AZ ÉLENJÁRÓK EGYIKÉNEK SZÁMÍTÓ DÉL-KOREÁBAN MÉG ENNÉL IS TÖBBET JELENTENEK:** pozitív értelmezésben népvallás, negatív megközelítésben tömegőrület. A távol-keleti ország kultúrájának szerves részét képezik. Az ottani helyzet talán csak a kínaihoz hasonlítható.

## SZÁMOK ÉS TÉNYEK

A közel 48 milliós lélekszámú ország több mint harmada, a lakosság 35 százaléka, 17 milliónyian aktív játékosok, márpedig ez az arány jóval magasabb, mint bárhol a földkerekségen. Ráadásul 4 millióan állandóan MMOG-kkal mútatják az idejüket, míg az internethasználók 70 százaléka „érintett” az MMOG-k valamilyen változatában. Az internetkávézók helyi megfelelői, a mintegy 26 ezer PC-baang az otthon és a munkahely/iskola mellett „harmadik tartózkodási hely”, kitüntetett szerepet tölt be a dél-koreai

## WCG

Nem meglepő, hogy a nálunk is jól ismert World Cyber Games is rendre tarolnak a dél-koreaiak: 2010-ben például 8 érmet vittek haza, ebből három aranyat. Mint ahogy azon sem csodálkozhatunk, hogy *StarCraft*-ban és *Warcraft*-ban a legerősebbek: a hagyományosan nyugaton népszerűbb játékokban, a *Counter-Strike*-ban, a *FIFA*-ban, az autóversenyekben inkább az európai országok versenyzői voltak főként.

reali tinédzserek és fiatal felnőttek életében: odajárnak játszani, videochatelni, szocializálódni. Előszeretettel szórakoznak valós idejű stratégiai játékokkal (RTS), amelyekben egyszerre többen vesznek részt, tanácsokat adnak egymásnak, együtt izgulnak és örülnek. Persze nemcsak ők, hanem az idősebbek is hódolnak az online mellett fizikai közösségeket is kialakító „nemzeti sportnak”. Az érem másik oldala: egy 2006-os felmérés szerint a 9 és 39 év közötti lakosság 2,4 százaléka játékfüggő, további 10,2 százaléknál pedig fennáll a függőség veszélye. De Dél-Korea nemcsak a különös szenvedélybetegségben szenvedők számában, hanem a betegek kezelésében is világléts: speciális központokban igyekeznek kigyógyítani őket a függőségükből. A szenzációhajász sajtó a statisztikáknál hátronzatagóbb, de egyszerű esetekkel riogat: néhány éve éhen halt egy háromhónapos csecsemő, miközben szülei virtuális gyerekeket etettek online a közeli internetkávézóban. 2005-ben egy 28 éves *StarCraft*-játékos 50 órát töltött el a számítógép előtt, csak mellékhelyiségre járt ki,

majd szívelégtelenségben meghalt. A legszörnyűbb történet: egy 22 éves fiatalember megölte a játékfüggőségét vehemensen szóvá tevő anyját, aztán elment egy internetkávézóba játszani.

A kormány régóta figyelemmel kíséri a jelenséget: már a 2000-es évek elején támogatta a helyi Nemzetközi Cyber Marketing cég által kitalált, a Samsung és a Microsoft szponzorálta, évente megrendezett, nagyszabású „e-sport” eseményt, a Cyber Világjátékokat – az eddigi tizenkettőtől az első negyet és az utolsót Dél-Koreában tartották. Közben a függőséggel is felvették a küzdelmet: az éjszakai órákban 18 év alatti felhasználók számára elérhetetlenné tették az online játékpiacon 79 százalékát kitevő 19 MMOG-t. Amennyiben pedig a felhasználók kijátsszák a törvényt, és valamelyik szülő azonosítójával jelentkeznek be, a hatóságok a szülőt büntetik. A gyártók a játékosok és a fejlesztők alapjaira hivatkozva tiltakoznak, míg mások lakonikusan csak annyit fűznek hozzá, hogy a gyerekek nem éjszaka, hanem nappal, iskola helyett szentelnek ugyanannyi időt kedvenc szórakozásukra.





» Tipikus időtöltés egy PC-baangban



» Online játékok világbajnósága



» Közös szvedély...

## A LEGISMERTEBB DÉL-KOREAI JÁTÉKOK

A dél-koreai és az európai/észak-amerikai játékkultúra közti két markáns különbség, hogy egyrészt a PC-s játékok sokkal népszerűbbek a konzolosoknál (a konzolok eladási mutatói kifejezetten alacsonyok), másrészt a videojátékok a kulturális fősodorhoz és nem „holmi” szubkultúrához tartoznak. Senki sem tartja őket gyerekesnek, népbuftánsnak, senki sem hirdeti a klasszikus művészeti ágak elsőbbségét.

A nagyobb külföldi gyártók (Electronic Arts, Vivendi Games) alkalmazkodnak az ország szokásaihoz: a dél-koreai keresletet szem előtt tartva, konzolos játékaik egy részének elkészítik az online változatát is. Nem mintha a komolyabb helyi fejlesztőcégek (a *City of Heroes*, *City of Villains* és a *Guild Wars Faction*) jegyző piacvezető NCsoft, a Neowiz vagy a Nexon) nem tartoznának a világ élvonalához...

Az első három igazán népszerű MMORPG (masszívan több-résztvevős online szerepjáték) közül kettő dél-koreai volt: ezek a *Nexus: The Kingdom of the Winds* (1996) és az egymilliónál több előfizetőt elsőként elérő *Lineage* (1998). (A harmadik az Electronic Arts 1997-es *Ultima*

*Online*-ja.) Egyik jellegzetességük, hogy – az amerikai vMMO-kkal ellentétben – általában ingyenesek, reklámokból és a játékban szereplő tárgyak árusításából keletkeznek a bevételek.

Érdekes módon az online videojátékok térhódításához a döntő lökést nem hazai, hanem amerikai opusz, a tudományos-fantasztikus RTS *StarCraft* (1998) adta. A játék megjelenése egybeesett az 1990-es évek közepi gazdasági válságból való kilábalással, a helyi internetfejlesztés gyorsulásával, a PC-baang kultúra felvirágzásával, a lakosság behálózásával. A program sehol máshol nem lett annyira népszerű, mint Dél-Koreában, ott viszont rekordokat döntött és tart. Köznyelven szólva: jókor, jó helyen...

A Jake Song tervezte (fizetős) *Lineage*, akárcsak folytatása, a 2004-es *Lineage II* középkori fantáziavilágba, mesés tájakra kalauzol, tündérekkel, lovagokkal, hercegekkel, varázslókkal. Egyik jellegzetessége, hogy az előmenetel érdekében szövetkezniük kell más játékosokkal, és bizony a következő karakter-szint elérése nem mindig megy simán, sok időnkbe telik. Az első rész valószínűleg ezért nem bizonyult olyan áttörtő sikernek az ország határain kívül, ám Dél-Koreában elképesztő mutatókat

## A LAKOSSÁGSZÁMOT TEKINTVE DÉL-KOREA ADJA A LEGTÖBB PROFI JÁTÉKOST A VILÁGNAK. A LEGJOBBAK ÉVI 100 EZER DOLLÁRNÁL IS TÖBBET KERESNEK

produkált. A mindmáig a műfaj egyik meghatározó darabjának számító második rész viszont már nemzetközi szinten is tarolt.

A Nexon jegyezte *Mapple Story* (2003) online boltjában valós pénzüket költethetjük virtuális ruhákra, állatokra, például az MMORPG-kben ritka cicákra és pandákra, vagy akár jeggyűűrűre, ugyanis a játék egyik szintén szokatlan eleme, hogy a résztvevők össze is házasodhatnak, a barátait pedig meghívhatják a ceremóniára és az azt követő bulira. A karakterek aranyosak, szórakoztatók. A tervezők ezekkel az újításokkal egyértelműen a fiatal lányokat célozták meg – nem véletlen, hogy a *Mapple Story* az ő köreibben a legnépszerűbb.

A hasonló üzleti modellen, online shopban történő kellekvásárláson alapuló, a BMW Koreával közösen fejlesztett, szintén Nexon fejlesztette gokart-versenyzős *Crazyracing Kart rider* (2004) remekül szemlélteti az internetes versenyjátékok izgalmaikat. Olyannyira, hogy bebizonyította: ezek a MMO-k felnőttek számára is szórakoztatók – a résztvevők többsége húsz év feletti. A játék könnyen kezelhető, az egész olyan, mint egy rajzfilm, a japán rokonoknak növekvő

konkurenciát jelentő színpompás dél-koreai anime.

E négy szoftver jelenti a helyi játékvilág kiindulási pontját és lényegét, nélküliük teljesen másként alakult volna ez az igencsak speciális kultúra.

## A JÁTÉKOSOK

A népszerűség egyik hozadéka: a lakosság számát tekintve Dél-Korea adja a legtöbb profi játékost a világnak, főként férfiakat, a nők száma elenyésző. A legjobbak évi 100 ezer dollárnál is többet keresnek. Csapatokba szerveződnek, amelyeket a gyártók finanszíroznak. Egyes televíziócsatornák napi 24 órában csak videojáték-versenyeket és speciális show-kat sugároznak, így cseppet sem véletlen, hogy a híres profik a helyi futballcsillagoknál is népszerűbb szupersztárok, tinédzserbálványok.

A gyártók és szponzorok gondoskodnak a játékosok lakásáról és felszereléséről (főként számítógépekről), úgyhogy napi 12 órában csak a gyakorlással kell foglalkozniuk. Szerencsések, hiszen a szponzorjaikért még meg is fizetik őket, ráadásul az igazán sikeresek színészeknél, zenészeknél is nagyobb rajongói klubokkal rendelkeznek. Tiltás ide, tiltás oda, Dél-Korea a videojátékok Mekkája.

Kömlödi Ferenc



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod!

# MÁSVILÁG

## Éjfélkor Párizsban

MOZI



**B**OCSÁNAT, HOGY MAGAMRÓL MÉSÉLEK kicsit, de be kell valljam, nagy tisztelője vagyok a '20–30-as évek szellemóriásainak. Szép Ernő, Karinthy Frigyes, Kosztolányi Dezső, Rejtő Jenő és még sokan mások elképesztő szellemi tőkét hordoztak annak idején. Sokszor álmodozom róla, milyen jó lenne visszautazni az időben, és csak úgy leülni melléjük a kávéházi asztalukhoz, fürdőzni a szellem nagyságának napsütésében.

### LEGALÁBB A FILMEKBE MEGTÖRTÉNIK

Gil Bender (akit Owen Wilson játszik) sikeres forgatókönyvíró, aki manu-faktúrának tekinti a munkáját, miközben a „nagy művön”, egy könyvön dolgozik. Nagy csodálója a '20-as, '30-as évek szellemiségének, így a menyasszonyával és annak családjával tett párizsi út pont kapóra jön neki. A város hangulata rögtön megfertőzi, és míg a család turistáskodni, croissant-t enni és a szokványos látványosságokat megnézni jött Párizsba, Gil az inspirációt keresi.

Egyik éjjel az esős párizsi utcákon csatangol, amikor furcsa csapatra bukkan: a különös retróöltözékben szórakozó társaságban a Fitzgeraldokat ismeri fel, akikről kiderül, hogy ők bizony F. Scott és Zelda. Az est folyamán belebotlanak egy kezdő, de máris nagy tehetségű írőba, Ernest Hemingway-be. Gil azonnal a legmélyebbre merül ebben a szellemi robbanásban, a '20–30-as évek Párizsának csodájában, azoknak az embereknek a társaságában, akik szintén kiugrás előtt álló zsenik, ahogy ő maga is az. A társaság azonnal befogadja Gilt, aki így megismerkedik Pablo Picassoval, Gertrude Steinnal, Josephine Bakerrel, Cole Porterrel, Luis Buñuellel, Salvador Dalíval és még rengeteg érdekes figurával, akik annak idején benépesítették Párizs utcáit és szórakozóhelyeit.

### PÁRIZSBAN MARADOK

Míg jövőbeli családja egyre inkább nyugtannak hiszi, Gil még szerelmes is lesz egy lányba a '30-as években. A zsenik pedig egyre csak jönnek – találkozik Toulouse-Lautreccelel, T.S. Elliottal, Paul Degas-val, Paul Gauguinnel és még so-

rolhatnám. Emellett persze megismerkedik olyanokkal is, akik rengeteget tudnak arról a világról is, mégis ebben élnek. Gil reggel persze már a mi valóságunkban ébred fel, azonban a lelke képtelen a régi Párizstól elszakadni. Nagyon szép, kellemes, szellemes film azoknak, akik szeretnek álmodozni, ahogy én is, akik szeretnek mesékben hinni, ahogy én is, és akik kedvelik a '20-as, '30-as évek bohémságát, szellemiségét. Előre szólok, sokan, akiknek nem mond semmit például Dalí neve, azok nem fogják élvezni ezt az aranyos filmet annyira, amennyire én élveztem. A film bizonyos alapműveltséget feltételez. Olyan zseniális színészeket láthatunk, mint Dalí szerepében Adrian Brody, vagy Ernest Hemingway-ként Corey Stoll. Egy kicsit irigylem Owen Wilsont, helyesebben Gil Bendert – az a Párizs engem is érdekelné, ott volt benne a varázslat.

Gyu

Szellemes, mosolygató nosztalgiafilm

4/5



Koltay Gergely – Szűts István

## Honfoglalás

Egy olyan rockoperát hallgatok éppen, amelyet bizony jó ideje vártunk. A témáról már készült film (ennek betétdalaiból született a rockopera), zseniális rockszvit (a P. Mobiltól) és várható volt, hogy Koltay Gergely, a hagyományörzés egyik legnagyobb alakja szintén elkészíti majd a saját verzióját. Azért mondom, hogy saját változatot, mert a történet nem követi a film sztoriját, így aztán új kalandok, új izgalmak várnak a nézőre, illetve ezúttal a hallgatóra – azért az eredeti feljegyzések alapján készült történet nem tartalmaz annyira új dolgokat, van hét vezér, vérszerződés, sőt ahogy kell, felhangzik a megaláger is, a „Kell még egy szó”. Hogy miért nem kap maximális pontszámot a nagyon szép témájú és mondanivalójú, szuper dalokat tartalmazó lemez? Régi veszszóparipám, hogy miért nem hallgatnak a magyar hangmérnökök/kiadók külföldi lemezeket. Ez a lemez ugyan-

is „nem szólal meg” – a hatásból sokat elvesz a közepes stúdió és produceri munka. Kár. Egy kis pluszmunkával és odafigyeléssel sokkal jobban meg lehetett volna ezt oldani.

Gyu



Zene

Ha olyan jól szólna, mint amilyen jók a dalok...

4,5/5

Bobby Kimball – Jimi Jamison

## Kimball Jamison

Biztosan vannak köztetek, akiknek ezek a nevek nem sokat mondanak. Nem baj, csak egy picit szomorú. Bobby Kimball a világ egyik valaha létezett legjobb zenekarának volt az énekese – a csapatot úgy hívták, hogy Toto. Jimi Jamison pedig szólókarrierjét és kisebb csapatait leszámítva a Survivor énekese volt sok-sok éven át. Tudjátok, Eye of the Tiger!

A duó először állt össze, egy duettalbum elkészítése volt a cél olyan dalírókkal, mint például Richard Page (Mr Mister), Jim Peterik (Survivor), Randy Goodrum (Steve Perry, Toto), John Waite, Erik Martenson (W.E.T.) és Robert Sall (Work of Art), a producer pedig Mat Sinner volt. Nem is várható el más az albumtól, mint amit alából nyújt: fülbemászó dallamos rockzene, fantasztikus énekesekkel, akik egyrészt Toto-, másrészt Survivor-feelinget adnak a daloknak. Annyira egyéni hangokról van szó, hogy ezen nem is szabad csodálkozni. A duettalbumok elég ritkák még a dallamos rockzenei világban is. Ezen a le-

mezen remek kórusok vannak, és mindenki-nek ajánlható, aki csak szereti a rockzenét, ugyanis ezek a dalok már a megírásukkor is kortalanok voltak, csakúgy, mint minden Survivor és Toto lemez. Fantasztikus dalok két nagyon jó énekesrel – a stílus kedvelőinek kötelező!

Gyu



Zene

Két elképesztő rocktorok nagyon jó dalokat énekel

5/5

Trivium

## In Waves

Ahogy megszólalt a lemez, a hangerőt kezdtem tekergetni, meg a beállítókat nézni, aztán kiderült, hogy csak moka volt az egész – trükkösen kezdték az albumot az orlandói srácok. A metalcore hörgés az elviselhetőség határán van, miközben a progresszív metáltól átvett fordulatok és a néha poposnak tűnő énektémák változnak, és az egészből valami nagyon zúzós és epikus dolog jön ki. Furcsa lehet ezt az új dobosra fogni, de Travis Smith távozása is lehetett az ok, amitől talán az eddigi legjobb Trivium album megszületett. Ötletekkel, teli lendülettel, élő, kiváló darabról van szó, az pedig csak külön öröm, hogy a lemez mellé még egy DVD is jár, amelyen az In Waves koncert és klipváltozata, illetve az album elkészültéről szóló dokumentumfilm szerepel. Abszolút elégedett vagyok, a Trivium sokkal jobbat villantott, mint amit vártam tőle, azonban van még hová fejlődni: lehet ez egy picit még epikusabb, még ütősebb, és ak-

kor már az Év lemeze-választásnál is lehet jelentkezni. Kívánom, hogy a következő album még jobb legyen.

Gyu



Zene

Felülmúlták magukat az orlandói srácok!

4/5

Dream Theater

## A Dramatic Turn of Events

Akkor jönnek a progmetál szupersztárok, közülük is az amerikaiak. A Dream Theater új lemeze előtt a legfontosabb kérdés az volt, hogyan tudják a dobos-félisten Mike Portnoy-t pótolni a dobok mögött. Hosszú válogatás után a zenekar tagjai Mike Manginit (Steve Vai, Extreme, Annihilator) választották. Várható volt, hogy ez komoly változásokat hoz majd a zenekar életében és így is lett. Az első dal, az On The Backs of the Angels egyenesen a Scenes from a Memory: Part 2 korszakba repít vissza megszólalásában, dalszövegeiben, kompozíciójában. Ez pedig egyértelmű pozitívum. Az utóbbi idők túltechnológizált Dream Theater után egy kicsit több érzés jött telt. Mike Mangini persze nem lehet Portnoy – utóbbi agyoncizellált dobzenialitása másolhatatlan, utánozhatatlan. Mangini is kiváló dobos, de ő inkább csak illeszkedik a szerzeményekhez, ahol főleg Jordan Rud-

dess csillog, ezúttal pedig tekerés helyett inkább a dallamok a lényegesek. Nagyon jó útnak tűnik ez, vissza a gyökerekhez, a dallamokhoz, hiszen már úgyis tudjuk, mennyire bravúros zenész a bandában mindenki.

Gyu



Zene

Vissza a gyökerekhez – a legjobb DT napokra emlékeztető album

4,5/5



Paul Bettany

## A Pap: Háború a vámpírok ellen



DVD és Blu-ray



### MÁR ELÉRHETŐ DVD-N, VALAMINT BLU-RAY-EN

Paul Bettany akcióhorrora a 2D-s és a 3D-s filmek rajongói számára egyaránt. Néhány hónapja egy GameStar-vetítés keretében sokan közületek velünk együtt nézhették meg A Pap: Háború a vámpírok ellen című filmet, amelynek alapját egy dél-koreai képregény képezi. Aki akkor lemaradt, most bepótolhatja a mozizást otthon, ha szeretné.

Az immáron DVD-n és Blu-ray-en is megvásárolható film története szerint az emberek és a vámpírok között évszázadokig tombolt a háború. Végül az egyház létrehozta a harcos papok rendjét, akik győzelmet arattak a vérszívók fölött, ám a Föld közben szinte teljesen lakhatatlanná vált. A túlélők hatalmas erődvárakba tömörülnek, amelyeket az egyház ural vasmárokkal – az az egyház, amely a megmaradt vámpírokat rezervátumokba zárta, a harcos papok rendjét pedig feloszlatta. Egyikük (Paul Bettany) kénytelen újra fegyvert ragadni, amikor vámpírok támadnak egy távoli telepen élő rokonaira. Miután elrabolták az unokahúgát, nincs mit tennie, útnak kell indulnia a háború után maradt pusztaságba. Két útitársra is akad: vele

tart az unokahúg vőlegénye, aki voltaképpen egyfajta modern vadnyugati seriff, illetve egy szerzetesnő, akít a szerintem csodaszép Maggie Q játszik, és aki közelharcban és mágiahasználóként is félelmetes ellenfél. Igazi, RPG-kbe való felállás.

Paul Bettany hozza a laza világmegmentő szerepét, amit már a Légióban is láttunk tőle, a környezet és a vámpírok elég hitelesnek tűnnek. Két problémám van vele: néhány jól megkomponált jelenettől eltekintve (amikor a főgonosz végigvonul a városon és kreatúrái széttépkedik az embereket, nos, az út) a film egy közepes, vámpíros, tehát épp divatos történet, olyan film, amit most megnéztem, és egy év múlva semmire sem fogok róla emlékezni. Sajnos ehhez segít hozzá az is, hogy nem fognak a filmnek színészi játékért Oscar-díjakat osztogatni. Talán ha lett volna egy kicsit több pénz és idő polírozni, akkor nemcsak a látvány lett volna első osztályú, mert ne tagadjuk, az az lett.

A DVD-s és Blu-ray-verzió immáron megvásárolható, így aki szeretné a vámpírok ellen küzdő kiugrott pap történetét megismerni, vagy újra átélni, az ettől kezdve otthon is megetheti kiváló minőségben.

Gyu

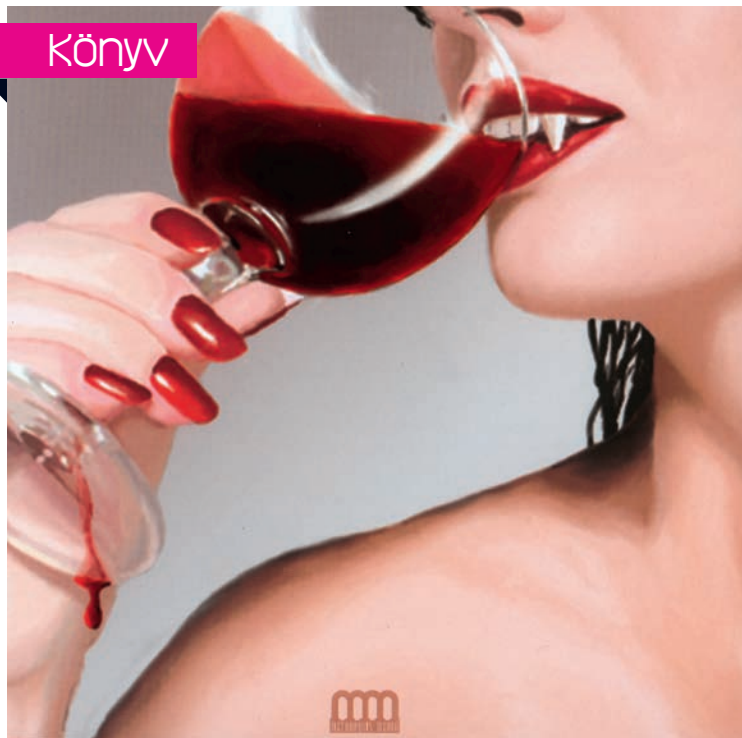
A vámpíroknak pusztulniuk kell!

3/5

Whitley Strieber

## Éhség

Könyv



WHITLEY STRIEBER  
ÉHSÉG

### MÉG AZ UTÓBBI ÉVEK NAGY VÁMPÍRÓRÜLETE ELŐTT ÍRÓDOTT

a regény, a nyolcvanas években, amiben érdekes módon egyszer sem hangzik el maga a vámpír szó, mégis mindenki tudja, miről van szó. Két, plusz egy főszereplő szemszögéből ismerhetjük meg a sztorit, emellett több hátraugrás is történik a cselekményben, hogy megismerjük a főszereplő alakját. Miriam, aki pillanatnyilag a Blaylock vezetéknévvel viseli, egyébiránt azonban több ezer éves, ott volt már Görögországban, Rómában, végigkísérte az egész újkori történelmet, miközben vigyázott magára és társaira. Attól függetlenül, milyen sok mindent látott, nem égett ki, szenvedélyesen vágyik a szerelemre, nagyon érzemes, sokszor szánnivaló lény, aki bár vibrálóan gyönyörű és félelmetesen intelligens, mégsem tud beilleszkedni a társadalomba. A szerelmei több száz évig kísérik, azonban akiket hasonlónak tesz magához, azok egy idő

múlva „meghalnak” – nem spolierezek tovább, mivel ezen alapul a regény egyik kulcskonfliktusa.

Másik főszereplőnk a tudós Sarah, aki az alvás és a hosszú élet közötti összefüggést vizsgálja, és már nagyon közel jutott a megoldáshoz, ezért lépett vele kapcsolatba Miriam. Az alakja kissé elnagyolt, és bár az író igyekszik mélységet adni neki, mégsem élő a karaktere, csakúgy, mint a férjé.

Harmadik főszereplőnk Miriam aktuális szerelme, John, aki végzetesen közel áll a megsemmisüléshez, és így végigkísérhetjük, hogyan hullik szét az érzelmi élete apró darabokra.

Whitley Strieber remek bestsellert írt, egy estére jó olvasmányt jelenthet az Éhség, a vámpírmitológiából pedig, azt hiszem, mindent kihozott, amit csak ki lehetett hozni – ráadásul még az előtt, hogy igazán divatba jött volna a műfaj. (A filmverziójában pedig David Bowie is játszik!)

Eskin

Vámpíros könyvek között az egyik legjobb

3,5/5



Opeth

## Heritage

A Dream Theater albuma után az Opeth lemeze csodás példa arra, hogy a progresszív rockzene mennyire sokarcú lehet. Francia vagy skandináv művészfilmekbe illő zongorabetéttel kezdődik, ráhangolva a hallgatót egy esetleges művészi élményre. A The Devil's Orchard rögtön beránt minket a hangzás közepébe, a ritmus szaggatott, majd felbúg a Hammond, és már kúszik is rajtam a libabőr. Ahogy Mikael Akerfeldt megszólal és kinyílik a dal, az bonyolult, cizellált, csodás, mint egy szürrealista fantasykép. Itt jön a dolog lényege: a zene őrzi a progresszív stílus ősi, szürrealista hagyományait, a szokatlan hegedűfutásokat, a majdhogynem oda nem illő részeket, aztán hirtelen magával ragad minket egy ritmus, egy dal, cibál, húz egy másik képbe...

Akik az ősi Genesis kedvelői voltak, érezni fogják a hatást, ahogy az egyik izgalmas történetből suhanunk a másikba, néhol belendülve, néhol megpihenve. Szerencsére az Opeth nem Genesis akar lenni,

hanem Opeth akar maradni, így tud a Heritage egy izgalmas kirándulás, egy zenei kavalkád maradni. Azonban figyelem: ez meglehetősen nehéz fogyasztani való!

Gyu



Zene

Progresszív, szürrealis zenei kiállítás tárlatvezetéssel

4/5

Hegedűs Csaba

## Lélektani novellák 2010

Újra kezdő szerzőt köszönhetünk a rovatban, aki annyiban nem kezdő, hogy már rengeteget írt, mint az ebből a kötetéből is kiderült, emellett már verseskötetét is kiadták. Jelen kötetében novellákat is olvashatunk tőle, amelyeket bárki megismerhet a neten, hogyha meglátogatja a szerző honlapját ([www.hegeduscaba.sokoldal.hu](http://www.hegeduscaba.sokoldal.hu)). Mélázó, megfigyelő szemszögből írt novellákkal indul a gyűjtemény, amiket nem tartok szerencsés választásnak egy kötetbe, inkább blogposztokká valók – nagy valószínűséggel mindenki, amikor nagyon unatkozott, megfigyelte már a körülötte levő tárgyakat, és ebből a megfigyelésből próbált levonni valamilyen tanulságot. Ezek a novellák tehát nem nyújtanak egyebet néhány mélyítő mondatnál. A többi elbeszélés már érdekesebb, bár az egyes alkotások végére nem írtam volna magyarázó szöveget, amiből az egysze-

ri olvasónak kiderül például az, hogy mi a LOL jelentése. Felesleges. Emellett nem ártana egy szerkesztővel megvitatni az egyes mondatokat, sok helyütt csikorgóak a kifejezések. Ettől függetlenül nem kell abbahagyni az írást, a kezdés ígéretes.

Eskin



Könyv

Ígéretes kezdés és (már-már túl) sok mélyezés

3/5

Jack London

## Kóbor csillag

Egy vallomással tartozom: a hírneves amerikai szerző mindig is úgy élt gondolatimban, mint aki egyenlő a vadon kalandra hívó szavával. Ha nem indult volna el néhány hónappal ezelőtt a Mesterművek sorozat, akkor meglehet, hogy sosem ismerem meg Darrel Standing professzort, aki életfogytiglani fegyházbüntetését tölti a kaliforniai San Quentinben. Azaz csak töltené, ha nem keverné bele a híres-hírhedt dinamit-ügybe egy semmirekellő fegyenc társa.

Standing a kivégzése előtti napokban beszámol bebörtönzése körülményeiről, arról, miként idomított legyeket sötét magányában, majd barátkozott össze két sorstársával, akiknek szelleme az övéhez hasonlóan megtörhetetlennek bizonyult. Gyakran osztozott velük a szadista börtönigazgató által előszeretettel alkalmazott kényszerzubony-büntetésben, ami végső soron segített neki, hogy visszaálmodja magát korábbi életeibe a történelem különböző pontjaira, a kőkorszak-

tól egészen a vadnyugatig. Nem csodálom, hogy a Kóbor csillag volt Robert E. Howard kedvenc olvasmánya.

Chavalier



Könyv

Az anyag elpusztulhat, de a szellem örök

5/5

R. A. Salvatore

## A szellemkirály

Valami történik a felsőbb síkokon, az istenek nem válaszolnak a papok imáira, a mágia szövete felfeslik és olyan káosz szabadul rá a birodalmakra, amelyet a Bajok Ideje óta nem látott a világ, sőt még annál is pusztítóbb.

A tragikus kimenetelű luskani kalandot követően viszonylagos nyugalomban telnek az évek Drizt Do'Urden számára. Amikor azonban összezavarodik minden mágia, és szerettei közül többen életveszélybe kerülnek, a sötétlét egy rég nem látott fajtársa utazást javasol, amelynek végén választ kaphatnak kérdéseikre. Jarlaxle Baenrét azonban legalább annyira hajtja a rettegés, mint az önzetlenség, ugyanis három ellenség lohól a nyomában. Ők hárman egyek és közös hatalmukkal seregek sem tudnának dacolni. Drizték mégis megpróbálják, hiszen az oldalukon áll Deneir kiválasztott papja.

Salvatore szokás szerint brillírozik a harc jelenetek leírásakor, ám a trilógia utolsó darabja nem tartogat sok meglepetést,

a fordulatokat előre sejtethetjük, és mivel a befejezés mindvégig a levegőben lóg, a csattanónak szánt lezárás csendes elmúlássá silányul.

Chavalier



Könyv

Minden átmenet veszteséggel jár

4/5



Megjelenik november 17-én!

# KÖVRSZÁVA

## BATTLEFIELD 3 ÉS CALL OF DUTY: MW3



Még meg sem jelent a két háborús játék, ám a szóbeli csatározás, a verbális fegyverrohogás már régóta tart. Nagyon sokan úgy gondolják, hogy a *Modern Warfare 3* nem lesz méltó az elődjeihez, ám ennek ellentmondanak a játékról készült fantasztikus beszámolók és videók. Sokan a *Battlefield 3*-nak adták az új „FPS-király” koronát, ámde a béta, amely arra szolgál, hogy kijavítsák a hibákat és tökéletesítsék a játékot, többeket véleményük átgondolására kényszerített. Mi nem hallgatunk sem erre, sem arra az oldalra. Mindkét kész játékot teszteljük, és megállapítjuk, hogy vajon kellően jó-e valamelyik ahhoz, hogy az FPS-ek új királya legyen.



### ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Már a *Morrowind* és az *Oblivion* is hatalmas világban játszódó, csodás RPG-k voltak, ám a *Skyrim* esetében a Bethesda még egy nagy adag térképet, helyszínt, szereplőt, párbeszédet és egyebet adott hozzá a játékművhöz, amely így könnyen 2011 legjobb RPG-je lehet. Hatalmas, élő, lélegző világ, izgalmas történet.



### NEED FOR SPEED: THE RUN

A rajongók már régóta kérték, hogy ki lehessen szállni a kocsiból a *Need for Speed* sorozatban – ezúttal a fejlesztők teljesítették a kérést, így ebben a versenyben, amely meglehetősen illegális, és San Franciscóból New Yorkba tart, bizonyos helyzetekben nemcsak az autót, hanem a lábainkat is használni kell majd.

### DEAD RISING 2: OFF THE RECORD

Frank West fotóriporter Fortune City-be látogat, ahol ő is üti-vágja a zombikat. Meg persze fényképezi is őket (érdemes valami olyat lekapni, amiiben horror, dráma, erotika és/vagy brutalitás látható). Nemcsak új küldetéseket és területeket kapunk, hanem új ellenfeleket, eszközöket, fegyverkombinációkat, járműveket is.

### SONY VAIO Z SERIES NOTEBOOK

Nagyon exkluzív és drága laptoppal támad a Sony, amely hardveres és esztétikai szempontból is kielégít minden igényt. A mellékelt külső dokkolóban nemcsak optikai meghajtó, hanem egy diszkrét VGA is lapul, így akár játszani is lehet a legújabb Vaio csodával.



TELJES JÁTÉK

### TIMESHIFT



A *TimeShift* a *Prince of Persia* és a *Max Payne* sorozatok időlassítási és -manipulációs lehetőségeit fejleszti tovább és emeli magasabb szintre. Valahol az USA-ban kísérleteket folytatnak az időutazással kapcsolatban. A végeredmény két öltözet formájában realizálódik. A kutatást vezető doki megpattan az egyikkel, és létrehozza a maga orwelli diktatúráját a múlt, vagy talán a jövő egy alternatív idővonalában. A feladatunk a kettes számú öltözet segítségével elkapni az örült doktort. Ideális FPS azoknak, akik néha szeretnék az időt megállítani, vagy akár visszatekerni.





# meex

G A M E S

Eredeti játék, valódi élmény

Előrendelhető  
webshopunkban:



**Call of Duty:  
Modern Warfare 3**  
11.08-ától kapható



**Need for Speed:  
The Run**  
11.17-től kapható



**Halo:  
Combat Evolved  
Anniversary**  
11.15-től kapható



**Elder Scrolls V:  
Skyrim**  
11.11-től kapható

Garanciát vállalunk a megjelenés napján történő kiszállításra.

A futárszolgálat mellett személyes átvétel is választható.

[www.meexgames.hu](http://www.meexgames.hu)  
[www.facebook.com/meexgames](http://www.facebook.com/meexgames)

A Fridge Fesztivál teljes ára levásárolható.  
További részletek: [www.fridge.hu](http://www.fridge.hu)

Napi akciók  
Fantasztikus árak!



# DVD MELLÉKLET

A legújabb játékok bemutatói

GameStar

## SZOFTVEREK

3Daemon Tools  
Panda Antivirus Pro 10 promo  
Panda Antivirus Netbooks 10  
promo  
Panda Global Protection 10  
promo  
Panda Internet Security 10  
promo  
nVidia 285.38 7/vista 32bit beta  
Eset Antivirus 32bit hun  
Outpost Antivirus Pro 7.0.4  
32bit  
Outpost Antivirus Pro 7.0.4  
64bit

Outpost Security Suite Pro 7.0.4  
32bit  
Outpost Security Suite Pro 7.0.4  
64bit  
Vipre Antivirus hun  
Vipre Rescue  
ATI 11-9 xp 32bit  
ATI 11-9 vista/7 32bit  
AMD Catalyst 11.10 preview

## MINIJÁTÉKOK

Torus Trooper  
R2S9  
Echoes  
AnUntitledStory

## DEMO

Pro Evolution Soccer 2012  
FIFA12 File 1, File 2, File 3

## HÁTTÉRKÉPEK



Az ISO kiterjesztésű fájlokat virtuális meghajtó emuláló programokkal lehet elindítani (pl. mell. DaemonTools Lite) vagy ki kell írni DVD lemezre. Az ezen az oldalon található tartalomhoz csak a digitális GameStar, DVD-melléklettel ellátott kiadásának letöltésével férhetsz hozzá.

## DVD-BORÍTÓ



NBA 2K11



MÁSVILÁG



KEREKASZTAL



SAMSUNG GALAXY 10.1



FORZA 4



F1 2011



ARÉNA



SONY VAIO Z



TELJES JÁTÉK

Ground Control 2



EVERYTHING ARKHAM AT STAKE. EVERYONE ARKHAM AT RISK.



ARKHAM  
CITY

2011. október 21. /PS3® és Xbox 360®  
2011. november /PC

BATMANARKHAMCITY.COM



Forgalmazza a **CNG.HU**



PS3  
PlayStation 3



Games for Windows



XBOX 360

XBOX  
LIVE



rocksteady

BATMAN: ARKHAM CITY software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios Ltd. "PS3", "PS3", and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

BATMAN and all characters, their distinctive likeness, and related elements are trademarks of DC Comics © 2011. All rights reserved.

WB GAMES LOGO, WB SHIELD,™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.

(s11)

16  
www.pegi.info





# GIGABYTE™



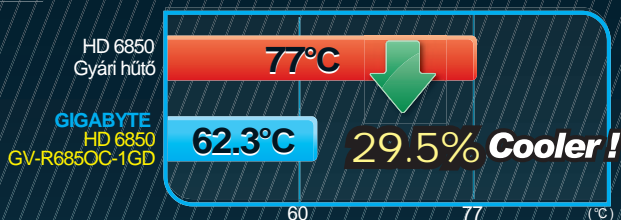
# GIGABYTE WINDFORCE™ Szuper hűtési technológia



## GIGABYTE WINDFORCE™ sorozat GV-R6850C-1GD

- GIGABYTE WINDFORCE™ 2X hűtési technológia
- GIGABYTE Ultra Durable VGA csúcsmínőségű alkatrészek
- Extreme Overclock : 820 MHz (Std 775MHz)
- 2 db színrez hűtőcső

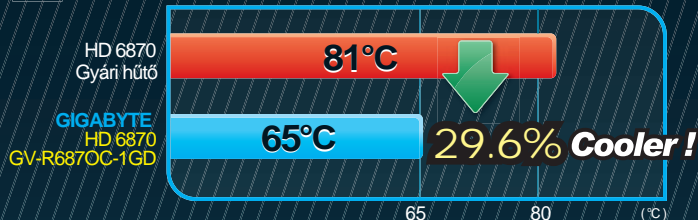
### ★ Hő összehasonlítás



## GIGABYTE WINDFORCE™ sorozat GV-R6870C-1GD

- GIGABYTE WINDFORCE™ 3X hűtési technológia
- GIGABYTE Ultra Durable VGA csúcsmínőségű alkatrészek
- OC Version : 915 MHz (Std 900 MHz)
- 3 db színrez hűtőcső

### ★ Hő összehasonlítás



**CHS Hungary Kft.**  
www.chs.hu  
Tel.: 361-451-3500  
Fax.: 361-451-3535



**Ramiris**  
www.ramiris.eu  
Tel.: 361-888-3200  
Fax.: 361-888-3201



**Expert Computer Zrt.**  
www.expert.hu  
Tel.: 361-450-2430  
Fax.: 361-450-2439