



**ASURA'S
WRATH**
Dűnbe jövünk



**SERIOUS
SAM 3: BFE**
Komolytalan



**RESIDENT EVIL:
OPERATION RACCOON CITY**
Csapatleépítés

2012.
JANUÁR

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar



TELJES JÁTÉK:
**NO ONE LIVES
FOREVER**



- DISHONORED
- GRAND THEFT AUTO V
- I AM ALIVE
- MAX PAYNE 3
- BIOSHOCK INFINITE
- DEAD SPACE 3
- DIABLO III
- GUILD WARS 2

KING ARTHUR II

A KIRÁLY VISSZATÉRT - MINDEN IDŐK LEGJOBB MAGYAR JÁTÉKÁVAL?



BEST OF 2011

A TAVALYI ÉV LEGJOBB JÁTÉKAI -
SZERINTÜNK ÉS SZERINTETEK

www.gamestar.hu

2012/01
1995 Ft



9 771787 902009 12001

Kedves Játékosok!

Telepítettetek már hat másodpercen belül szoftvert a gépetekre?
Van olyan csúcsoftveretek, amely mindössze egy mappából és egy fájlból áll?
Szeretnétek valami igazán kúúú szoftverrel gazdagabbak lenni?

A Webroot bemutatja:

Webroot.hu/BiztonsagAmitSzeretniFogsz



WEBROOT® SecureAnywhere™

A Webroot egy középmezőnybeli versenyzőből valószínűleg az egyik legjobb védelmi csomaggá lépett elő.****

**** forrás:
Seth Rosenblatt, "Webroot SecureAnywhere Complete 2012, CNET Editors' review", CNET.com, October 6, 2011

Seth Rosenblatt, "Webroot SecureAnywhere Complete 2012, CNET Szerkesztői áttekintés", CNET.com, 2011. október 6.

Nagyon gyors és erőforrás-kímélő; nem kell neki vírusadatbázis-frissítés.***

***forrás:
Kelvyn Taylor, "Webroot SecureAnywhere Antivirus review", ITRReviews.com, October 14, 2011

Kelvyn Taylor, "Webroot SecureAnywhere Antivirus áttekintése", ITRReviews.com, 2011. október 14.

Közel 4x gyorsabban keres a Norton™-nál*

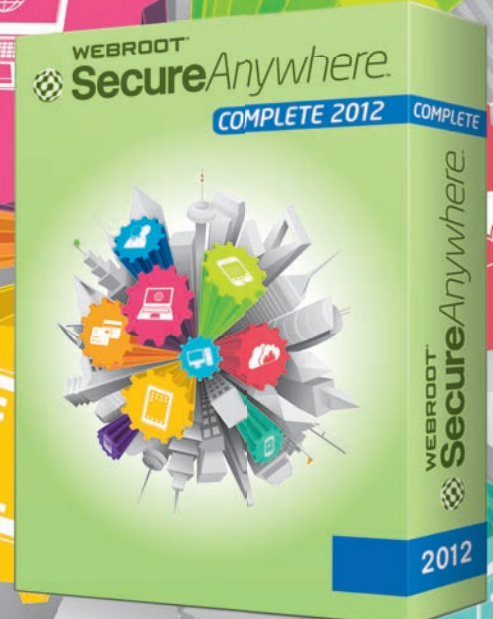
* forrás:
Passmark Software, "Webroot SecureAnywhere Cloud Antivirus vs. Six Traditional Anti-virus Products, September 2011"

Passmark Software, "A Webroot SecureAnywhere Cloud Antivirus összehasonlítása hat hagyományos vírusvédelemmel, 2011. szeptember"

...az egyetlen tökéletes kártevőblokkolási eredmény, amivel valaha is találkoztam többéves tesztelésem során.**

** forrás:
Neil J. Rubenking, Lead Analyst for Security, PCMAG.com, October 4, 2011

Neil J. Rubenking, Vezető Biztonságtechnikai Elemző, PCMAG.com, 2011. október 4.



IMPRESSZUM

Főszerkesztő:

Virágh Márton (mazur) mviragh@idg.hu

Szerkesztők:

Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@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 (Berrr) berrr@gamestar.hu

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

Erdei Patrik (Paca) paca@gamestar.hu

Cseh Vanda vcseh@idg.hu

Halász Bertalan (Boe) bhalasz@idg.hu

Kálvin Balázs (Flatline) flatline@flatline.hu

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

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

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.

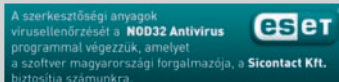
GameStar dupla DVD-melléklettel: 1995 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4920 Ft, 1/2 éves előfizetés: 9870 Ft
1 éves előfizetés: 19 020 Ft

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 cikk (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 hirdetéseket a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD-mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

Lapunkat a MATESZ auditálja.



KEDVES OLVASÓK!

A JANUÁR ÁLTALÁBAN CSENDES IDŐSZAK A JÁTÉKVILÁGBAN, hiszen a kiadók ellövöldözték legnagyobb címeiket karácsony előtt, most pedig már csak pihenhetnek, síelnek, netán úsznak egyet-egyet a pénzükben, mint Dagobert bácsi. Az utóbbi években ugyan sokan az év elejére menekültek a játékosok zsebeit kíméletlenül leraboló, kötelezően érkező *Call of Duty* epizód elől, de most már többen szembe mertek szállni azzal is, mi több, nyílt harcok dúlnak. Ez persze nem jelenti azt, hogy az első negyedévben nem érkeznek izgalmas címek, sőt a február és a március az utóbbi évek legmozgalmasabbjának ígérkezik. Januárban viszont volt egy szusszanásnyi szünet – amit ravaszul ki is használt kishazánk új büszkesége, a *King Arthur II* –, úgy-hogy az ünnepek végeztével gondoltunk egy nagyot, talpra pattantunk, le-söpörtük magunkról a bejglimorzskákat és belevágtunk a GameStar történetének legnagyobb előzetesébe.

Összegyűjtöttük nektek a 100 legjobb játékot, amit érdemes várni az idén: ha lelkiismeretesen végigrádjátok rajta magatokat, garantáltan képen lesztek azzal kapcsolatban, hogy 2012-ben mégis merre tart a játékvilág.

Ami e havi teljes játékunkat illeti: remélem sokaknak okozott kellemes meglepetést, hogy a *No One Lives Forever* első részével készültünk. Ha netán valaki előző havi beharangozónk után kétségbeesetten keresné, hogy hol van a *Turok*, attól elnézést kérünk – sajnálatos technikai problémákba ütköztünk az utolsó pillanatokban (mikor máskor?), úgyhogy bizonytalan időre el kellett csúsztatnunk. Ha sikerül megoldani, akkor a jövő hónapban mindenképpen bepótoljuk (ha nem, akkor végre a stratégia-rajongók is kiélhetik magukat az *Empire Earth II*-vel). De ne szaladjunk ennyire előre, hiszen előbb itt van még a januári lapszám – jó szórakozást hozzá!

mazur

CÍMLAPSZTORI

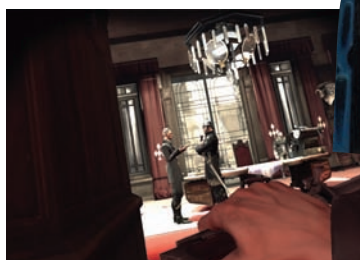
» KING ARTHUR II



TARTALOM



ASURA'S WRATH 20



DISHONORED 22



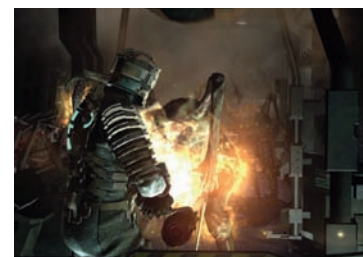
GRAND THEFT AUTO V 25



I AM ALIVE 28



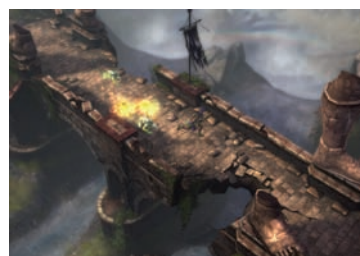
BIOSHOCK INFINITE 33



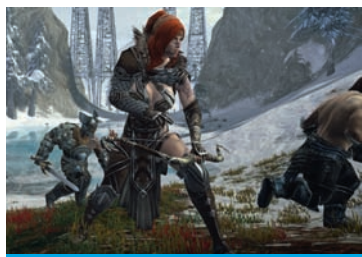
DEAD SPACE 3 44



RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY 46



DIABLO III 51



GUILD WARS 2 56



KING ARTHUR: THE LEGEND OF THE SWORD AND SHIELD 61



SERIOUS SAM 3: BFE 74



BÖNGÉSZDE

- 6 DVD-TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 20 ASURA'S WRATH
- 22 DISHONORED
- 25 GRAND THEFT AUTO V
- 28 I AM ALIVE
- 33 BIOSHOCK INFINITE
- 44 DEAD SPACE 3
- 46 RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY
- 51 DIABLO III
- 56 GUILD WARS 2

TESZT

- 66 KING ARTHUR II
- 74 SERIOUS SAM 3: BFE
- 76 JUST DANCE 3
- 77 GTA III - 10 YEAR ANNIVERSARY EDITION
- 78 FLATOUT 3: CHAOS AND DESTRUCTION
- 79 KUNG FU HIGH IMPACT
- 79 FUSION: GENESIS
- 80 JOE DANGER: SPECIAL EDITION
- 81 HAPPY FEET 2
- 82 ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3
- 83 JURASSIC PARK: THE GAME
- 84 BATTLEFIELD 3: BACK TO KARKAND
- 85 GEARS OF WAR 3: RAAM'S SHADOW
- 85 DUKE NUKEM FOREVER: THE DR. WHO CLONED ME
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 88 HÍREK
- 92 KOMPAKT BLU-RAY HÁZIMOZI RENDSZEREK
- 95 PIACTÉR
- 96 NVIDIA TEGRA 3
- 97 ASUS TRANSFORMER PRIME TF201
- 98 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

KULT

- 100 HOMOKVÁRAKBÓL ÉPÍTETT VILÁGOK
- AZ IFÁTÓL A GOD OF WAR-IG
- 102 SUDA51, AKI SZERETI A LEVÁGOTT FEJEKET
- 104 VIDEO GAME AWARDS 2011
- 106 POINT N' CLICK MAUZÓLEUM

108 MÁSVILÁG

112 KÖVETKEZŐ SZÁM

114 DVD BORÍTÓ



GTA III - 10 YEAR ANNIVERSARY EDITION 77



JOE DANGER: SPECIAL EDITION 80



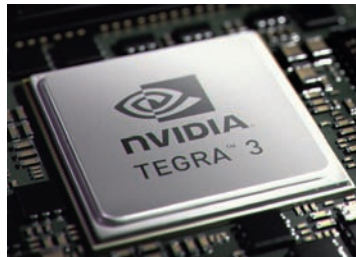
BATTLEFIELD 3: BACK TO KARKAND 84



GEARS OF WAR 3: RAAM'S SHADOW 85



KOMPAKT BLU-RAY HÁZIMOZI RENDSZEREK 92



NVIDIA TEGRA 3 96



TELJES JÁTÉK NO ONE LIVES FOREVER

SENKI SEM ÉL ÖRÖKKÉ,
FŐKÉNT HA KERESZTEZI
NYILAS KATI ÚTJÁT.

Kate Archer, a szexi szuperügynök a világ megmentésén fáradozik ebben a klasszikus FPS-ben. A hatvanas évek hangulatát hozó kémjátzmában Kate James Bondot kenterbe verő lazasággal és

bájjal intézi el a világot rettegésben tartó rosszfiúkat. Választhatunk a lopkodós vagy a „rambós” megközelítés között, mindkettő stratégia működik, csak rajtunk áll, hogy melyiket választjuk. Megjelenéskor a játék számos Game of the Year díjat besöpört, tegyük hozzá, hogy teljesen megérdemelten. Nekünk nagyon bejött a *NOLF*, emléjük, ti is ugyanolyan jól fogtok vele szórakozni, mint mi.

2012-ben is rengeteg anyag került fel a DVD-re,
fogyasztók bátran

DVD-TARTALOM

TAKE ON HELICOPTER

A Bohemia Interactive a katonai szimuláció után a polgári hétköznapokban is kipróbálja magát, így elkészítették helikopteres játékukat. Az igen ducira sikerült demóban bőséggel belekóstolhatunk a forgószárnyas repülőeszközök vezetésébe, és láthatjuk, hogy miként állnak helyt a cseh srácok ebben a témában.



GSTV:



SWTOR:
AZ ERŐ VELÜNK VAN!



MÉLYVÍZ ASUS
LAMBORGHINI, HMM!



ARÉNA
MINDENRE MEGFELELÜNK



KEREKASZTAL
PS VITA BESZÉLGETÉS

HASZNOS PROGRAMOK

DRIVER: AMD 11.12 és Nvidia 290.53 Beta

HÁTTÉRKÉPEK: Transformers: Fall of Cybertron, Dirt Showdown, Sniper: Ghost Warrior

FIGYELEM!

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

Amennyiben a GS1201 jelű DVD-lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt.
Az *No One Lives Forever* telepítéséhez a DVD „Teljes játék” pontban 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 február 29-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogassunk el a www.agnitium.hu/gamestar oldalra és írjuk be az aktuális havi kódot (az Antivirus Próhoz: **PT35T-KREPE-G4KKK-KGK2G-UDEU2**, a Security Suite Próhoz: **AX2T3-BZJPK-488G8-SS4D2-CQYSV**), majd a kapott kódot másoljuk be a program indításakor megjelenő Kulcs megadása gombra kattintva. Probléma esetén a support@agnitium.hu címen kérhetünk segítséget.



VIPRE ANTIVIRUS + ANTISPYWARE (VDWTYN)

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

ESET SMART SECURITY (ORQBKC)

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



PANDA GLOBAL PROTECTION 2010

Olvasóink ajándékba kapják a Panda biztonsági termékcsaládjának 30 napig használható változatát. A terméket aktiválnunk kell, első 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.

MEET THA TEAM

Mi az, amit az év elején megfogadtál
2012-re?
- Anonymus



MAZUR

VÁLASZ:

Van néhány elképzelésem, hogy mit lehetne vagy kel-
lene másképp csinálni, de kinosan ügyeltem rá, hogy
ez ne essen egybe az újról fogadalmakkal.

MIVEL JÁTSZOL?

Star Wars: The Old Republic

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Diablo III



SZONJA

VÁLASZ:

Kevesebb munka, több játék. De tényleg. Komolyan.

MIVEL JÁTSZOL?

SWTOR

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Diablo III



NIGHTWOLF

VÁLASZ:

Idén most már tényleg kiképzem és felgyúrom magam-
mat a Mortal Kombatban, hogy soha többé ne tudjon
benne megaláznai a feleségem!

MIVEL JÁTSZOL?

Star Wars: The Old Republic, Trine 2

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Diablo III



SOPHIASO

VÁLASZ:

Nem fogadalmam, hanem reményem, hogy 2012 jobb lesz,
mint 2011 volt. :)

MIVEL JÁTSZOL?

Megint újrajátszottam a Day of the Tentacle-t

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Guild Wars 2, Mass Effect 3



KACOR

VÁLASZ:

Azt, hogy túl sok pezsgő után nem hívom ki csocsózni a sa-
ját házibulimom a lányt, aki tetszik. És ha mégis, akkor to-
vábbi pezsgők után nem akarok revansot venni dartsban.

MIVEL JÁTSZOL?

Skyward Sword

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Skyrim



GYU

VÁLASZ:

Sajnos megtámadott egy betegség, így nemcsak meg-
fogadtam, hanem kénytelen is leszek meggyógyulni.

MIVEL JÁTSZOL?

Notebookkal az ágyban.

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

A gyógyulást.



DISORDER

VÁLASZ:

Nem szoktam semmit megfogadni, nincs szerintem sok ér-
telme, általában pont ezeket nem tartja be az ember.

MIVEL JÁTSZOL?

SWTOR

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Mass Effect 3



MAYER

VÁLASZ:

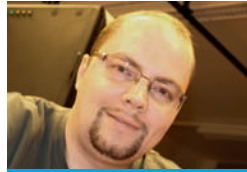
Semmi újat. Vannak céljaim, fogadalmaim, amiknek
folyamatosan élek. De azért idén a Battlefield 3 multit
kimaxolom majd.

MIVEL JÁTSZOL?

Battlefield 3

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Wii U



CHAVALIER

VÁLASZ:

Soha többé nem vállalom szilveszterre gyermekmegőrzést,
még akkor se, ha túl beteg vagyok a bulizáshoz.

MIVEL JÁTSZOL?

Rage, Batman: Arkham City

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Syndicate



MOCSY

VÁLASZ:

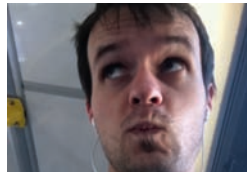
Ideje lenne már lecserelni a lassan iskolaköteles korba lépő
PC-met, de nagyon rosszak a tapasztalataim ezzel kapcsol-
tatban, szóval gyűjtöm a lelkerőt, hogy belevágjak.

MIVEL JÁTSZOL?

Mortal Kombat, WoW

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Bioshock Infinite



FLATLINE

VÁLASZ:

Én azt fogadtam meg, hogy Chava először is azt ígéri
meg, hogy Dark Soulsozni fog :)

MIVEL JÁTSZOL?

Uncharted 3

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

XCOM Enemy Unknown



ADAM

VÁLASZ:

Mínusz 5-10 kiló. Néha sikerülni szokott... majd az
E3-on rendszeresen visszahírom.

MIVEL JÁTSZOL?

Képzelték el, az Arkham City után kiégtem... épp
semmivel. Ajánljatok valami jót e-mailben!

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

GTA V



HP

VÁLASZ:

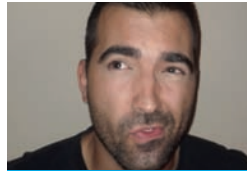
Soha nem teszek fogadalmakat. Másokét is megsze-
gem inkább.

MIVEL JÁTSZOL?

Skyrim (ha van rá időm)

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

GTA V



DUNCAN

VÁLASZ:

Lejönni a Skyrimről.

MIVEL JÁTSZOL?

Skyrim, King Arthur 2, Battlefield 3

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

GTA V, Mass Effect 3



ENDREMAN

VÁLASZ:

Úgy határoztam, hogy több kontrollert nem török össze
a FIFA 12 miatt. Bár csábító, hogy épp van egy pót...

MIVEL JÁTSZOL?

Star Wars: The Old Republic

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Mass Effect 3



RG

VÁLASZ:

Rutinosan semmit nem fogadtam meg, mert úgysem
tartanám be.

MIVEL JÁTSZOL?

X-Plane 9

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

GTA V

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



KEDVES MINDENKI!

Birkaburkolat, azaz juhhej! Itt a 2012! Nem volt egyszerű az év vége, sőt, higgyétek el nekem, az év eleje sem az – de igyekszem túlélni. Ennél többet nem ígérhetek. Addig is Aréna ismét! Jó szórakozást!

A FÓRUM ADMIN SZÍVHEZ SZÓLÓ ÜZENETE

Karácsony előtt néhány nappal elindítottam egy körlevelet, melyet egy az életem rendkívüli módon meghatározó élmény ihletett, és szerettem volna ezt mindenkivel megosztani. E levél tartalmát nem óhajtanám most taglalni, remélhetőleg minden GameStar olvasó megkapta, így remélem, te is! Ha valakihez véletlenül mégsem jutott el (és érdeklí), az megtekintheti, ugyanis egy kedves felhasználó kitette a blogjára: <http://>

sebbek íránt. De nem csak ennek az üzenetnek örülök, hanem annak is, hogy ilyen emberek dolgoznak a GameStarnál.” „Első gondolatom az volt, hogy tuti valami pénzkiadásra hívja fel a figyelmünket az e-mail. De nem. Sőt! 44 éves vagyok, imádom a jó játékokat, minden nap megnézem az oldalukat és követem az újdonságokat. A fiam már többször volt a maguk nyári táborában és ő is imádja önöket. De hogy ilyen személyes, elgondolkodtató, ta-

közmúltban távozott el az élők sorából, és higgyétek el, még most is belém hasít, hogy mennyi mindent nem tettünk és beszéltünk meg... pedig lett volna rá idő...” Még egy utolsót, mert ezeknek a leveleknek örültem a legjobban, nagyon sok hasonló tartalmú levél jött a fiatalabb korosztályból:

„Megnéztem a videót s a hátam is beleborzongott, hogy én mennyire hülye vagyok, csak a gép... és a család hol marad? Azt hiszem én is mostantól más-ként fogok a dolgokhoz állni!!! Ha bekerülhet ez a levél az Aréna-ba, akkor még annyit üzennék: srácok, játsszatok sokat, de vegyétek komolyan a levelek üzenetét, és ne felejtsetek el ÉLNI! – **Godzillamessage, fórum admin, GameStar Online**

Azt hiszem, ezt a levelet nem kell kommentálni. Köszönjük, Godzi a ne-mes cselekedetet!

AKI PEDIG NEM TUDNÁ, ANNAK ÍROM, HOGY AKI WAREZOL, AZ L O P I



playstationcommunity.hu/blog/28596. Láttam már máshol is, de ez volt az első. Köszönet érte, Gugello!

Amikor elindítottam ezt a körlevelet, nem gondoltam volna, hogy „történetem” ennyi embert megérint és ennyien válaszolnak. Négy nap alatt több mint 1700 levél érkezett, ha úgy nézzük, akkor egy „spamre”. Erre nem számítottam. Ünnepek alatt bőven volt mit olvasgassak.

Az egyszerű „Köszönöm!” és „Boldog Karácsony!” üzenetekről egészen a megható és elgondolkodtató írásokig mindenféle levelet kaptam. Köztük néhány igazán megrázó történetet is, továbbá ketten a helyesírási hibámat javították ki. Más lehetőségem nem lévén, itt a GameStar hasábjain szeretném megköszönni mindenkinek a kedves szavakat! Idéznék néhány gondolatot: „Szívből örülök, hogy e videót elküldte nekem. Hála Istennek, a szüleim élnek, jól érzik magukat és nagyon jó a kapcsolatunk. De bölcsőbb lettem sokkal e pár perces videó után. Lehet tekinteni egyfajta figyelemztetésnek is, hogy továbbra is legyünk türelmesek és megértőek nemcsak az idő-

nulságos dolgokra is figyelnek, erre nem számítottam. Tudtam, hogy jó emberek dolgoznak ott maguknál, de most már biztos vagyok benne. Nem, nem haragszom, hogy megosztotta ezt a videót velem. Sőt, nagyon szépen köszönöm!”

„Többnyire minden karácsonyi levelet ki szoktam dobni, mert nem nagyon van hozzá kedvem mindet elolvasni, de mivel láttam ezen a levélen, hogy hosszabb a megszokottnál, így nekiálltam elolvasni. Igen megható volt ez a videó és elgondolkodtató egyben, mert rájöttem, hogy az idegeskedés nem nagyon old meg semmit. Mivel nekem van egy olyan fajta betegségem, hogy hatással van rá az idegeskedés (mivel éppen pánikbetegségnek) hívják, és így a vérnyomásom a szívroham határait súrolja és nem tudom, hogy éppen mikor lesz emiatt szívrohamom. Hát igen, eléggé furcsa hallani egy 19 éves sráctól, de hát ez van. Most ezzel a videóval megmutattad nekem azt, hogy valamilyen szinten ura tudok lenni a dolgoknak.”

„Köszönettel tartozom ezért az üzenetért, valamint a videóért... Az én édesapám a

A PROBLÉMÁM

2011.12.17, hajnal 01:09
Kb. 10 perce kezdtem el olvasni a decemberi GameStart. Most az Arénánál tartok és ismételtén egy egy olyan levélnél akadtam meg, amelynek egyik része engem is nagyon idegesít. Nem bírom, most rögtön meg kell írnom ezt a levelet. Amióta megjött az új design, azóta – ha jól emlékszem – minden egyes Arénában megemlíti ezt a problémát, ami személy szerint engem is nagyon zavar. Ez pedig nem más, mint a cikkek elejéről elhagyott cikkíró neve. 01:14 perc – Előkeresek egy régi GameStart, hogy megnézzem, mégis mekkora helyet foglalt anno a cikkíró neve. S láss csodát, csak akkorát, amekkorát a tesztelt (bocsánat: véleményezett [semmiképpen nem tesztelt]) játék neve mellé még oda lehetne szúrni nyugodt szívvel. Ez egy olyan dolog volt, ami teljesen egyedivé tette az adott cikket. Olyan volt, mint hogy végig hallottam, milyen átéléssel mondd el pl. a *Star Trek Online*-t, vagy amikor Duncan az *Assassin's Creed* koráb-

Megoldható lenne, hogy teljes játékban adjátok a *Plants vs. Zombies* játékokat? Biztos sok mindenki örülne neki, sok időre leköti az embert! – **Varga Zsolt**
Amennyiben megfelelő árfekvésben kínálja valamelyik partnerünk, akkor megoldható. Azonban tudtommal nem eladó covermountra.

Lenne egy olyan kérdésem, hogy lehet-e játéktesztelőnek jelentkezni 16 évesen a Ga-

meStarhoz, és ha lehet, mik a feltételek hozzá? – **Dergez Domonkos**
Lehetni lehet, de bizonyos a túljelentkezés és ehhez képest jelenleg egy kiadó hely sincs. Mazurnak kell egyébként küldeni próbacikket, én azonban alternatívát javasolok – készíts egy jó web4-es gamer blogot és akkor ügyis felfigyelünk rád....

Hogy hívják azt a programot, amivel a *Duke Nukem*ben lehetett pályát készíteni? – **reset64**

Ha jól tudom, Mapster32 a neve és több programhoz is használható, nem csak a Duke Nukem Foreverhöz.

Lenne egy rövid kérdésem hozzád: lesz az egykori GS teljes játéknak, a Psi-Ops-nak folytatása? – **PSImperor**
Egyelőre nem úgy néz ki, pedig az Ugo 2010-es listáján 21. helyen szerepelt azon játékok között, amelyeknek kéne folytatás, illetve az „1001 videójáték, amellyel

FELSZÍNES ÉS TUDATLAN GAMEREK

Történt a suliban, hogy osztálytársam szünetben előkapta a laptopját és neki látott az *AC Revelations*-nek. Mi, többiek köré gyűltünk, és csodálunk, ahogy kicsit ügyetlenül, ám rendíthetetlenül halad Ezio a csodálatos játéktéren. Aztán később jött egy átvezető animáció, amit az illető egyszerűen elnyomott! Mikor megtaláltam az állam, megkérdeztem, hogy ezt most mégis miért tette. Azt mondta, hogy játszani akar, nem filmezni... Aztán megkérdeztem tőle, hogy érte-e a sztorit vagy egyáltalán érdekli-e? Erre jött, hogy: „Nagyjából vágom, de különösebben nem izgat.” Azóta morfondírozom rajta, hogy vajon mi lehet abban a jó, hogy egy ilyen kaliberű játékot „csak úgy” játsszon az ember. Nem szeretném leszólni senki játéktípusát, de ha én játszok, számomra fontos a sztori, mert szeretem felgöngyöltetni az esemény fonálát, és a végén elmondhatni, hogy igenis, az én döntéseim vezettek oda, ahova, és én mentettem meg a galaxist vagy fékeztem meg egy gonosz varázslót. Néha igényem persze én is, hogy „csak úgy” játsszak, de akkor beteszem valamelyik *CoD* multiját, mert az tényleg csak lövölde, semmi egyéb, de egy olyan kaliberű játéknál, mint pl. az *Assassin's Creed*, ezt vétek megtenni, legfeljebb többszöri végigjátszás alkalmából elfogadott számomra átvezetőt lenyomni. Csodálkoztam, hogy voltak, akik ezt a pártot fogták, szerencsére mellém is álltak, de végül abban maradtunk, hogy hagyjuk az egészet, csak mi nem értjük, hogy ebben így mi a jó... A másik téma hevesebb vitát váltott ki közöttünk. Ez szerintem arról árulkodik, hogy egyes gamerek, akik nem annyira tájékozottak, mennyire nem tudják, hogy ha egy érzékenyebb fül hallja, amit mondanak, akkor az csak az ő tudatlanságukat hangoztatja számukra. Amikor ugyanis elindult az előbb említett játék, valaki benyögte, hogy: „úúúú, ez tök jó, ez az *AC4*”... Ez kiverte a biztosítékot nálam, és megpróbáltam felharmosítani őket, hogy ez nem a negyedik rész. Ez a *Revelations*, ami több, mint egy kiegészítő (sokkal több), de nem a következő rész. Talán annyira nem tűnik fontosnak a dolog, de nekem fontos a dolgokat pontosan ismerni és pontosan beszélni róluk. Azt válaszolták, hogy: „De ez a negyedik ilyen játék!” Ekkor elmondtam nekik még egyszer, lassabban az előző mondatomat, és még azzal érveltem, hogy a Ubisoft is kihangsúlyozta, hogy a *Brotherhood* és a *Revelations* nem a 3-4-dik rész, az majd még ezután jön! Ekkor szóba került, hogy *CoD7* meg 8 meg mit tudom én. Akkor megint közbeszóltam, hogy tudtommal (lehet, nincs igazam) a fejlesztő/kiadó szájából ez még egyszer sem hangzott el, mert nekik még nincs ilyen játékuk, csak *Black Ops*, meg *Modern Warfare 3*. Mondták, hogy nekik tök mindegy, csak játszhasanak velük. Oké-oké, de nekem, aki titeket olvas, és ti mindig törekedtek arra, hogy pontosan osszátok meg az olvasókkal az információt, zavaró, és ilyenkor előjön a pókember effektus (a falra mászom tőlük...). Akkor még persze ott van az általatok inspirált „vegyetek eredeti játékot” hadjáratom, ami sajnos sikertelen volt, röviden: érveltem, leidiótáztak, lehortadtam őket, elnézést kértem, újra érveltem, hagyta a fenébe azzal a tudattal, hogy legalább én úgy állok a dologhoz ahogy, és megteszem, amit kell, amikor csak tudom (mert sajnos nem mindig sikerül, de olyankor legszívesebben kardomba dölnék...). Üdvözlettel, **Tar László**

Sajnos ezek az érzelmileg nem túl fejlett emberek az élet sok területét elrontják – nem jönnek rá a lényegre, nem figyelnek a részletekre, simán egy tálba öntik a pörköltet a gesztenyepürével, „ügyis egy helyre kerül”. Ez az igazi igénytelenség, amikor valaki egy adott helyzetből nem akarja a legjobbat kihozni, hanem megelégszik a középszerűvel vagy annál kevessebbel. Nem érdekli a játék sztorija, amikor az a játékban a lényeg? Akkor miért játszik? Mert mindenki játszik? Vagy ő csak emnyire képes? – ezek a dolgok csak és kizárólag az ilyen igénytelen embereket minősítik. Aki pedig leidiótáz, az eredeti játékot veszel, annak nyugodtan kívánd azt, hogy amikor nem kap fizetést életében először az elvégzett munkáért, nehogy merjen reklamálni – hiszen a főnöke csak kihasználta, hogy ingyen is lehet őt dolgoztatni...

játszanod kell haláloed előtt” című könyvben is benne volt. Kár, hogy nincs folytatása.

Ha nem vagyok túl indiszkrét, hogyan telt a karácsonyod, Gyu mester? Remélhetőleg szeretetben, békességben, dallamok és pihenés részegítő mámorában. – **Szabó Dániel**
Sajnos nem túl jól – magas láz, influenza, ágyban fekvés, orvos-házhoz hívás, gyógyszerék stb... de a társaság jó volt, lelkesen ápoztak.

Nem tudok dűlőre jutni a *Fallout Online* peérében. A Bethesda és az InterPlayt is kedvelem, és fogalmam sincs, hogy kinek adjak igazat – **Apokalyptik**
Egy a lényeg – valaki csináljon végre egy jó *Fallout Online*-t! Mindegy, hogy ki!

Mi volt az utolsó könyv, amit volt szerencséd olvasni? – **Book's Helf**
Terry Pratchett – Hazafiak: újabb remekmű az abszurd fantasy mesterétől, karácsonyra

bi verzióiról írt. RG-ről meg ne is beszéljünk :)! Néhány hónappal ezelőtt az új „design patch-csel” érkezett GameStarban már fellelhető volt néhány újítás az új designnal kapcsolatban is. Már nem is emlékszem, melyek voltak azok. Viszont azóta minden hónapban csak nézem és nézem, hogy vajon ki lett-e javítva ez az... nem is hiba, hanem inkább „lejáró lemez”.
01:28 – Visszatekintek a decemberi Aréna hasábjaira, hogy leolvassam pontosan, mit is írtál válasznak az egyik levélre. „A cikkíró neve pedig a nemzetközi trendeknek megfelelően került a cikk végére. Kár is szépitni – 2011-ben ez a korszerű.” Az utolsó mondat szépen szólva is eléggé melbe vágott. Már csak azért is, mert egy olyan dologról beszélünk, amivel az olvasók kedvére, örömeire lehetne tenni. Nem tudom, hogy külföldön miért van ez így, de eléggé értelmetlen megoldás. Meg akkor milyen 2011-ben élünk/éltünk? Ha jól tudom, ezt az újságot nem a „nemzetközi trendeknek” írják. Ezt az újságot nem árusítják külföldön. Ez az újság a jó magyar ember kezébe kerül. És a jó magyar ember szeretne egy picit, egy aprónyit. Azt, hogy a cikkíró neve visszakerüljön a helyére. Lehet, hogy most nem jól fogalmaztam meg, de szerintem a lényeg az az értelem. Üdv! BUEK! 01:55 Shutdown – **csaba 1510**

Nehéz dolog ez – jó magyar embernek mi kell és a nemzetközi trendek mi? Egy csúnya közhellyel élve, ha csupán a jó magyar ember gondolnánk, kolbászt és szalonnat csomagolnánk a GS mellé, nem külföldön készült, idegen játékprogramokat – ez persze vicc, ne vegyétek komolyan! Úgy gondolom, a jó magyar embernek tudomásul kell vennie, hogy ez igenis egy nemzetközi műfaj, ahol a játékok is külföldiek, a tren-

dek és divatok is külföldiek, sőt, mi is külföldi tulajdonban vagyunk. Emellett rendelkezünk persze saját akarattal és szándékkal – s bár tény, hogy voltak hangos „kérők”, akik szeretnék a cikkíró nevét a cikk elejére viszatéetni, ez nem általános dolog. Mindenesetre újra felvettem a dolgot a kollégáknak, hiszen minden olvasói észrevétel fontos – azonban ez önmagában nem garantálja, hogy bármi, bármikor megváltozik majd. Az érveidet vetjük és megfontoljuk, nem a jó magyarsága, hanem a meggyőző képessége okán.

EREDETI VS. TÖRT

Ez az első levelem, amit az Arénába küldök, bár már elég régóta olvasom az újságot. Őszintén szólva az első számot 2001-ben kaptam, még kiskoromban, egy dupla GS-t, amikor az első számítógépet kaptuk, és nagyon imádtam:D
Azóta kicsit nagyobb lettem, és gondoltam írok egy levelet, mert sok minden futott át az agyamon.
Nemrég olvastam egy régi cikket erről a *WoW* eredeti szerver/tört szerver dologról, a játékosok egymás elleni harcáról és a Blizzard keresztes hadjáratáról a törtök ellen (Á la *Burning Crusade* IRL). Ez pont esedékes, ugyanis most szerettem meg a *WoW*-ot eredetiben, és nemrég kezdtem el eredetiben játszani. Be kell valljam, én is törtön kezdtem a játékot... Szégyen, nem szégyen, ez van. De nem bántam meg egyetlen percét sem, mert megismertem a játékot, instákat, PvP-t, eyebekeket. Mindig eredetire szerettem volna menni, és ez végre sikerült is, de a cikken, amit olvastam, kicsit felhúztam az agyamat. Nem csak azon, ahogy le volt írva, hanem a kommenteken, ahogy fröcsögtek egymásra az emberek. Az eredetis szítja a törtöt, mert „bűnöző, tolvaj és aljanép”. ??? Mi ez?



kaptam és nagyon örültem neki. A Mester minden művét szeretem, elképesztően jó az, ahogy ír.

Nagyon tetszik a GSTV átalakulása, leginkább az Endregógyintézet érdekelt. EndreMan és RG együtt közveszélyesek a rekeszizmokra nézve! Te mit gondolsz róluk mint bennfentes? – **Lakházi Dénes**
Én nagyon kedvelem őket, főleg amióta Wolf és Sophie is csatlakozott a kis csa-

pathoz, egyre jobbak. Nagyon örülünk az önálló műsornak, hadd éljék ki magukat!

A *Half-Life 2* teljes játék után elképzelted, hogy a jövőben az *Episode One* és *Two* is jár majd az újsághoz? – **VeringetorixX**
Elképzelted, de nem túl valószínű – limitált az újság mellé adott játékok licenccinek köre. De ha az Episode One és/vagy az Episode Two is felbukkan a kínálatban, akkor meg fogjuk vizsgálni, érdemes-e a lap mellé tenni.

Azért elismerem, csúnya, rossz dolog, mert a Blizzard fejlesztői ezzel dolgoztak, és a jó munkát meg kell fizetni, főleg az ilyen jót, mint a *WoW* (nekem különösen tetszik a *Cataclysm*, de ezzel kevesen vagyunk így:D). Viszont az is tény, hogy aki most történ játszik, az esélyes, hogy nem tud/nem akar fizetni érte. Van, aki csak azért, hogy „én nem fizetek játékért!!!”. Na ezt pl. igazán nem értem, mert én imádom, mikor egy játéknak megvan a doboza:D De az is igaz, hogy van olyan, aki nem tud kiperkálni havi 3-4k-t.

Ezeket viszont nem kéne így lenézni, mert ha nem történne, mi lenne? Játsszana mással, a Blizzard ebbe nem halna bele. (Bármennyire is szeretem a Blizzt, ez az igazság.) Igen, teljesen igazuk van, dolgoztak velem, kéri az árát... Hackerek/törtösök viszont mindig lesznek, az emberek ilyenek. Akiben van jóézés, igény, az meg úgyis rájön, hogy a tisztességes a kifizetődő (pl. Én:D).

Aki törtös, az játszsza, de hallgasson, mint a sír, aki meg eredetis, az meg örüljön, hogy van egy ilyen játék.

Ez az én véleményem, de kíváncsi vagyok, te mit gondolsz erről. – **Angeles**

Nehéz dolog ez az eredeti vs. tört vita (itt tisztázzuk, hogy tört *WoW* nincs, csak szerveremulátorok vannak...). Nagyon sok *WoW* játékos világéletében nem fizetett játékokért – a *WoW* volt az első, amelyben az igazi játéklélményért hajlandók voltak pénzt kiadni. Így igazán érthető, hogy felháborodnak azon, amikor ők fizetnek egy szolgáltatásért, más pedig nem, főleg úgy, hogy az ingyenes változat nem is legális és nem is olyan színvonalú. Te örülnél, ha mondjuk mindig megvenné a márkás kólát, a szomszéd pedig folyton ingyen kapná, de mondjuk Tesco kólát? Egy idő után benned is felmerülne, hogy ő miért ingyen, amikor én meg fizetek érte? Még akkor is, ha az övé sokkal vacakabb. S nagyon is megértem azokat, akik az eredeti oldalon szentségelnek, hiszen amiről ők beszélgetnek, az az eredeti játék, nem egy másolat, emuláció vagy egy gyenge kópia – így az adott fórumon úgy lehetne ezt feloldani, ha lenne külön eredeti *WoW* és „tört” topik. Azonban ez utóbbi illegális, így ilyen topikot nemigen nyit senki. Én úgy gondolom, a „tört” *WoW*-osoknak kéne felelősséget vállalniuk, hogy amivel ők játszanak, az valójában csak egy *WoW*-nak látszó játék, és csak azok *WoW*-oznak, akik az eredetivel játszanak. Amíg bárki azt hiszi, hogy a „tört” *WoW* ugyanaz, mint az igazi, addig lesznek viták...

ŐSI MEGOLDÁS A JÓ MEGOLDÁS?

A napokban szereztem pár ősi konzolt (Dreamcast, Nintendo64, GB Advance), és bele is ástam magam fiatalkorom kedvenc játékeszközeinek hardveres mélylélektanába. Ekkor azonban egy gondo-

lat villant át az agyamon, miszerint ha a játékok megint cartridge-on jelenének meg, nem lenne olyan gyors és főként olyan nagy mértékű a kalózkodás, mert fizikai gondokba ütközne a másolása az adott programnak, ezen kívül hardveres (Chip), és szoftveres (külön Firmware) másolásvédelmi eljárásokat alkalmazhatnának. A külseje is jól nézne ki, a környezeti behatásoktól is védve lenne, és évtizedek múlva is működne. Ráadásul a SNES-hez hasonlóan (FX Chip) bővíthetnék a konzol hardverét a kazettába integrált RAMmal és/vagy kiegészítő hardveres jószágokkal. A memória mérete pedig már nem akadály (pl.: PS VITA), mert akár bőven 32GB+ tárhely is rendelkezésre állhat. Egyedül az ár lehet esetenként húzó.

A GameStarról meg annyit, hogy nagyon rendben van, a brutál hardverrovatot örömmel üdvözöltem a decemberi GS-ben. Viszont az RG-féle vicceskedés egy kicsit erős volt a HP videóban. Egyedüli szívfájdalmam, hogy nem volt a lapban Webroot-kód. Csak így tovább! – **Godgamer Gulácsi Péter**

SRÁCOK, JÁTSSZATOK SOKAT, DE VE- GYÉTEK KOMOLYAN A LEVELEK ÜZENET- TÉT, ÉS NE FELEJTSETEK EL ÉLNI!



Nem véletlenül hagyták abba a cartridge-gyártást. Gondolj bele, maga a cartridge mennyi pénzt vitt el a gyártási költségekből, számos egyéb gondról nem is beszélve. Mivel a DVD elkészítő olcsó tömeggyártásban, így millió dollárokat spóroltak a cégek azzal, hogy nem cartridge-on, hanem DVD-n hozzák ki a dolgait. Amellett ha a DVD-t víz éri, semmi baja nem lesz, de a cartridge tönkremegy stb... Szóval a maga idejében forradalmi megoldás volt, de ahogy megjelentek a nagyobb adatmennyiséget hordozni képes, gyors optikai egységek, a cartridge halálra lett ítélve és el is hunyt... ne kívánjuk vissza! A kalózkodásra pedig majd csak találnak valami megoldást, én most az Onlive/Gaikai vonalban, illet-

ve valamilyen jövőbeli Steamben bizony ebből a szempontból.

LEGYEK JÁTÉKFEJLESZTŐ?

Egy jó ideig nem érdekelték a számítógépes játékok (idősebbek démonizálták a számítógépet, ha volt egy e-mail címed, internetfüggő voltál), de most valahogy teljesen másképp gondolkozom róluk. Mikor vége lett a középulinak, gépújításakor meglegedtem az alaplap videokártyával, mert már nem játszottam semmivel sem. Jobban érdekelt a zenélés: gitározom, de a PC lehetőségeit kihasználva (pl. effektek – az erősítőmódellezés jó alternatívát adott) felvetelek készítéséhez. Szívesebben jelentkeztem volna a zenei pályára, ha nem kaptam volna annyi szembesület a szüleimtől (és könnyebb lenne megélni a prog. metálból), így vissza kellett térnem egy régebbi, de már kissé rühelt hobbihoz, az informatikához. Ugyan segített, hogy anno játékkészítő akartam lenni (még fiatalabb koromban, nulla tudással, teljesen egyedül), de az első félét elég szájhúzó vittem végig a fősulni. Most a harmadik-

lesztettél Amigára (ha beszerezhetőek valahonnan/valahogyan, akkor érdekelnék). – **Szerémi László**

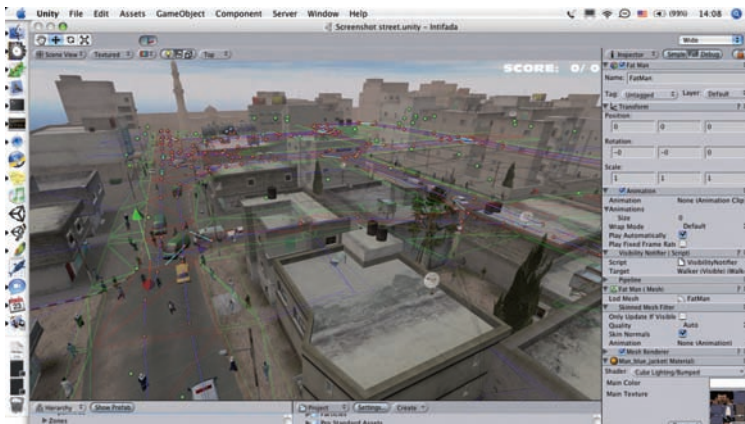
Nehéz kérdeztél – a régi élményekből mára főleg sztorik maradtak, vagy olyan technológiákról szóló mesék, amelyeket a mai motorok simán felülmutatnak, ehhez képest a mi tevékenységünk tényleg csak barkácsolás volt. Egy – lényeg: hittünk abban, amit csinálunk. Mindenek felett hittünk. Fel is tettünk rá mindent, a kiadónak siker is lett a dolog. Én inkább modernebb példát ajánlanék neked – Mojang és Notch esetét.

A semmiből lett multimilliomos ez a programozó srác, akit azelőtt a szűk környezetén kívül nem ismert senki. Azonban ha te magad sem tudod, mit akarsz, akkor a végeredmény is ilyen lesz – nem lehet „csak úgy”, meg „tessék-lássék” vagy „esetleg megpróbálom” jelleggel, félgőzzel nélkülözni. Vagy 100 százalék vagy semmi. A játékprogramozás ugyanolyan tisztességes munka, mint bármi más programozása, ha emellett döntesz, ugyanúgy lehetsz kiváló programozó, mint mondjuk adatbázisokat kódolva. A recept tehát: jó ötlet, jó csapat, megfelelő és folyamatosan fejlesztett tudás, ultrabrutál mázli és kész – máris játékprogramozó felísten vagy...

EZ A WAREZ SOSEM MŰLIK EL

Már több mint egy éve vagyok olvasótok és ezalatt számtalanszor hallottam stúdió-bezárásokról és a Warez egyéb rossz hatásairól.

Sok neve van a multimédiás ipar egyik legádázabb ellenfelének: Warez, kalózkodás, illegális letöltés satöbbi, satöbbi. Sokan szerzik be így a játékaikat, zenéiket, filmjeiket és ez kihat az egész iparra. Aki pedig nem tudná, annak írom, hogy aki warezol, az L O P! Tehát ugyanazt jelenti, ha felmész a kedvenc torrent-oldaladra, beírod a kívánt játékot, filmet vagy zenét és letöltöd, mintha fognád és a bolt polcáról helyeznéd be a tulajdon zsebedbe. Azonkívül, hogy ez bűncelekmény, még nem is tudod kiévezni az eredetiség nyújtotta előnyöket, mint a Multiplayer játék és például a Steam nyújtotta sok-sok előny. És ha egy eredeti játék tönkreteszti valakinek a gépét bizonyítottan, akkor azért kaphat kártérítést. Ellenben, ha ugyanez hamis játéknál történik... az kínos. Ezenkívül egyes nagyon keményen warezoló játékosok véleménye az egész dologról nagyon meglepő. Van, akinek azt mondtam, hogy mostanában mennyi fennmaradásra érdemes stúdió húzza le a rolót, erre csak megrántotta a vállát és azt kérdezte: Az én bajom? De még enél is találkoztam durvább esettel (nem is eggyel). Akinek azt mondtam, hogy milyen olcsón (2900 Ft-ért) rendeltem



meg akciósan a *Medal of Honor Limite-*det, erre csak az volt a válasza, hogy szerinte szánalmas, hogy valaki pénzt költ egy játékra, inkább adtam volna neki egy DVD-t és kiírta volna. Még az se normális teljesen, hogy a warezolókat elítélik a nem warezolók, de ez fordítva már szinte felháborító. Az, hogy ő lopja a játékokat és még engem szól le, az jól jelzi, hogy a mai Magyarországon mit jelent a Warez! Kérem szépen, ez a helyzet tarthatatlan, mert a hackerek mindig fel fogják törni a játékokat és így sose lesz teljes megoldás a Warezra.

Témát váltok azonban most és az új kinétről fogok beszélni. Szerintem szép, letisztult és modern. A borítón is jobb lett a felirat és az új Meet the Team és Aréna dizájn is nagyon jó. Csak így tovább, remélem a DVD melléklet is megújul. Eddig tartott volna a levelem, bocss, ha

kicsit összedobott lett, remélem befér az újságba és talán másoknak is tetszeni fog! – **Grjiii Dsa**

Nos, aki meghúzta a vállát, hogy tönkrementek a stúdiók, annak azt kívánom, hogy mások is húzzák meg a vállukat, amikor ő és/vagy a családja megy tönkre, amikor ő nem kap fizetést az elvégzett munkáért, amikor ő kerül anyagi gondokba. Elképesztő, mennyire elmúlóban van az emberek empatikus képessége – ugyanis ha mindenki lekakilná, mi van a másikkal, soha senki nem segítene senkinek, soha senki nem mentene meg senkít, soha semmi jó szándék nem lenne. Aki pedig maga nem képes ilyesmire, annak a legnagyobb büntetés valóban az, ha vele szemben sem akarnak empatikusak lenni, sőt, van

egy tippem, hogy az illetőt a valós életben nagyon nem érti meg senki.. Egyébként a játékokat a crackerek törlik, a hackerek rendszerekbe hatolnak be az interneten. S igazat adok neked – ne hagyj, hogy leszöljön bárki is, aki lopja a játékokat és azt hiszi, hogy ez így jogos és neki van igazsága.

ENNÉL JOBB?

Először írok ide a GameStarba, pedig minden hónapban elhatározom, hogy írok. Először is meg szeretném dicsérni a lap külsejét. Nagyon jó lett! Annyit én változtatnék (ha nemzetközi dolog, ha nem), hogy a cikkíró nevét előre írnám. Illetve nekem hiányzik az újságban a tesztek elején az a pár sor, amit ugye mostanában Gyu írt, régebben BZ. A vásárlási tanácsadásnál én több kategóriát csinálnék. De ezek már tényleg apró dolgok. Én megkockáztatom azt, hogy a GameStar Magyarország legjobb magazinja és nem csak a saját kategóriájában! Más dolog: egy éve vagyok előfizetője a magazinnak, de idén is előfizettem. Szerintem egyébként is megérné előfizetni, de így, hogy plusz két játékot kapunk (a két játék együtt kb. 17k (*CoD - Black Ops, Prototype*), nem hiszem, hogy lenne olyan, akinek nem érné meg. Utoljára pedig meg szeretném köszönni, hogy minden hónap harmadik keddjén (!) várhatok egy olyan újságot, ami annak ellenére, hogy nagyon király, mindig csak jobb lesz! De sok emberben nyilván joggal felmerül a kérdés: ennél jobb?

– **Domján Gergő**

Köszönjük a sok-sok dicséretet és azt is, hogy minket választottál. Az „ennél jobb?” kérdésre szeretnék válaszolni. A nagybetűs élet egy igen bonyolult szituáció – ha megszakadsz a munkában, az sem garantál semmit, de ha nem, akkor biztos, hogy előbb-utóbb rossz véget ér, amit csinálsz. Nekünk nagy szerencsénk van: olyan munkát végzünk, amit szeretünk, és mivel nem vagyunk soha 100 százalékgig megelégedve a munkánkkal (és ez az egészséges hozzáállás), akkor folyamatosan azt akarjuk, hogy mindig jobb legyen, amit csinálunk. Ezzel a hozzáállással tudnak sportolók, zenészek, művészek évtizedekig a csúcson maradni – mindig jobbnak kell lenni, mindig többet kell akarni. Aki megelégszik azzal, amit elért, az vagy nem jut előbbre, vagy eltíporják, elsodorják, kigolyózzák, lehagyják mások, akik többet akarnak. Ezért azt válaszolom a kérdésre: **ennél jobb? Igen, lesz ennél jobb, mert mindig azt akarjuk, hogy csak jobb legyen.**

Vége
Számomra nem úgy kezdődött a január, ahogy szerettem volna, sőt, ahogy ti kívántátok. Így csak abban reménykedem, az év többi része jobb lesz. Köszönöm az értékes leveleket a fórum adminunktól, a warezzal foglalkozóktól, a jövőbeli játékiprogramozóktól – remélem, minden gyorsan rendeződik és találkozunk majd februárban is! Addig is maradok maximális tisztelettel,
Gyu

GÖNDÖCS RAJZOS ROVATA



HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

2012
100
LEGJOBB JÁTÉKA



18 BEST OF 2012

58 BEST OF 2011

Best of
2011




Kütyüipari jelentés Las Vegasból

CES


SZÉP HAGYOMÁNNYÁ VÁL-
LIK LASSAN, HOGY
A CEA (CONSUMER
ENTERTAINMENT ASSOCIATION)
MEGHÍVÁSÁRA AZ ÉV ELEJÉT LAS
VEGASBAN TÖLTJÜK, az év legna-
gyobb szabású szórakoztató elektroni-
kai eseményén, a CES-en. Itt jelentet-
ték be először a videomagnót (1970),
az Atari Pong konzolját (1975), a CD
lejátszót (1981), a Commodore 64-et
(1982), az Amigát (1984) – sorolhat-
nánk napestig, egészen a 3D HDTV-
ig. Az esemény a játékvilág még fontos-
sabb a show-nak, de az egész
szórakoztató elektronikai ipar
számára is az. Idén öröm volt
látni, hogy nem csupán a három
legnagyobb konzolos cég, a Mic-
rosoft, a Sony és a Nintendo igye-

kezett játékokkal lenyűgözni a látoga-
tókat, de olyanok is, akiktől nem számí-
tottunk volna rá. Az LG például a felhő
alapú játékszolgáltató Gaikai megoldá-
sát integrálta bizonyos tévéibe, és be-
mutatta, hogy milyen is az, amikor már
nemhogy PC, de még konzol sem kell
ahhoz, hogy nappalinkban, a tévé előtt
pár percig ellüssük az időt – az „elütni”
egyébként annyiban is stílszerű, hogy
a szolgáltatást épp a legutóbbi *Street
Fighter*rel próbáltuk ki.
A Nintendo értelemszerűen a 3DS-t
igyekezett tolni, mely a karácsonyi sze-
zonban szerencsésen magára talált, a
Sony pedig a Japán után Európába is
hamarosan megérkező PS Vitával vil-
lantott. A Microsoftnál a PC-s címek kö-
zül a *Flight*ot próbáltuk ki, amit elsőre a
Flight Simulator árkádosabb változatá-
nak tituláltam, de cserébe olyan pillan-
tást kaptam a kedves microsoftos em-
bertől, hogy már láttam magam, amint
Vegas külterületén elásnak a nevadai si-


vatagban. A *Microsoft Flight* lelke to-
vábbra is az a nagyon komplex szimulá-
tor, ami névkonát, ha szűk körben is,
de ismertté és elismertté tette, ám nem
rettent el senkit bonyolultságával; foko-
zatosan adagolja a részleteket, küldeté-
seket – aztán ha valakit beszippant a já-
ték, akkor bőven felkurbilozhatja a nehé-
séget kénye-kedve szerint. A *Microsoft
Flight* egyébként nem csak így próbál
meg kitörni a „rétegjáték” kategóriából:
az alapjáték ingyenes és bárki által ki-
próbálható lesz – aztán ha tetszik, ve-
hetünk majd hozzá különféle letölthet-
ő tartalmakat, kiegészítéseket is. Sike-
rült kipróbálni az *Alan Wake: American
Nightmare*-t, és az *I Am Alive*-ot is – de
mivel róluk a „2012 100 legjobb játék”
címmű összeállításunkban is írunk, csak
szubjektív véleményemet osztom meg
veletek: az új *Alan Wake* pörgősebb, de
ugyanolyan klassz, mint az alapjáték –
remélhetőleg később megérkezik PC-re
is. Az *I Am Alive* keményebb dió, mert




Meglepően sokáig nem zuhantunk le a Microsoft Flightban – aki kedvet kapott, január 27-től jelentkezhet bétára a microsoftflight.com oldalon



A CES-nek magyar kiállítója is volt, méghozzá régi kedves ismerősünk, Rátai Dániel, aki megmutatta a nagyvilágnak találmányát, a térbeli rajzolóeszközt (?), pontosabban virtuális szobrászkészletet (??) – szóval a Leonar3Do-t



Gamer fotelt sokan csinálnak; rezegnek, mozognak, hangosak – szerintünk azonban EZ az igazi gamer fotel, az Xrocker terméke: kényelmes és minden elfér benne, a Rock Band gitártól kezdve játékaikonk át néhány napi hideg élelemig



Kedvenc kutyus oldalunk, a thinkgeek.com-on (ahol gondolatban több száz dollárt költünk el havonta) áprilisi tréfa volt az iPadből játéktérmi gépet varázsoló dokkoló – de az Ion Audio tényleg megcsinálta iCade néven

2012

bár szép és ötletes (végre egy játék, ahol hősiünk nem csimpaszkodhat-sprintelhet-ugrálhat a végtelenségig, hanem... elfárad), de kicsit frusztrálóan tűnt. Leestem, meghaltam, lelőttem, meghaltam – persze nem zárható ki, hogy én vagyok a béna. Ami viszont nem csak a konzolosoknak, de a PC-seknek is egyaránt érdekes, az a *Nexuiz*. Talán emlékeztek rá, ez egy *Quake* modból kinőtt, 2005-ben indult, nyílt forráskódú FPS, amit most az Illfonic csapata dolgoz újra és ad ki XBLA-n és PSN-en keresztül konzolokra, illetve Steamen PC-re. Az agyonmodolt *Quake* engine helyett a *CryEngine 3*-at használja, és hát... egy csöppet szebb is. Remek multis lövöldének néz ki – meglátjuk hamarosan.

A CES-en bemutatott még nagyobb felbontású, még okosabb, még szebb tévékről hosszasan lehetne regélni, az LCD, LED, OLED mellett már megint új betűszavakat kell bemagolnia annak, aki képben akar lenni, de azért akadt néhány meglepetés is. A Gaikai-LG együttműködést például

már említettük, de a Lenovo ijesztően okos okostévéje a K91 kétféle Snapdragon processzorral a belsejében és Android 4.0 operációs rendszerrel kicsit megfoghatatlan entitássá kezdi kinőni magát: az Android Marketről vásárolható alkalmazásokat természetesen tudja futtatni (tehát megint csak nem kell se PC, se konzol a játékhoz – lassan már mi sem kellünk), de emellett olyan trükköket is tud, hogy például beépített arcfelismerő rendszere révén elzárja a nem gyerekeknek való tartalmakat a kölykök előtt. A Samsung hasonlóképpen megirigyelhette a Kinect sikerét, mivel a kamerát, mikrofont egyre több készülékébe építi be, nem csupán a tévés videochat, de a hang-és mozdulat alapú vezérlés miatt is.

A szórakoztató elektronika világában régi jelszó már az átjárhatóság, a teljes összekötöttség. PC-nkel is játszhatunk a tévében, a konzolt médiacenternek használhatjuk, okostelefonnal bárholnan hozzáférünk otthoni gépünk állományaihoz, és így tovább. Ez egyre ijesztőbb méreteket ölt; né-

hány éve már éreztem, hogy kezd lehagyni a technika, amikor Flatline otthoni gépét sikerült iPhone-ján keresztül lekapcsolnom (egyébként nem örült), de mostanra már... Az Nvidia prezentációján a cég csak közvetlenül reklámozta magát, inkább a bitang erős Tegra 3 processzorral hajtott Asus Transformer Prime-ot szótárolta, és megmutatta például, hogy a táblagépen milyen is *Skyrim*ezni úgy, hogy a képet a masina egy brutál gamer PC-ről streameli. Hogy ennek pontosan mi értelme is van, azt nem nagyon feszegetném, de hogy a *Skyrim* tökéletesen játszható legyen egy tableten, az már szinte a blaszfémia határait súrolja.

A táblagépes, okostelefonos játékokra egyébként rengeteg cég repült rá. A különféle iPhone és egyéb kutyu-tokokat gyártó cégek (például aDaM kedvence, a Speck) egyre több gamereknek szánt kiegészítőt, jobb fogást biztosító tartót mutatott be. Láthattunk bluetooth-on keresztül telefonnal, tablettel kommunikáló kontrollert is például a Gameteltől – hiába, azért laza

trükk egy pattintással fogásra is kézi konzolt varázsolni a telefonból (és a játékok minőségét nézve így például egy DROID RAZR vagy egy Galaxy Nexus is fej-fej mellé kerül a Sony Xperia Play-jel). Közvetlenül a gamer kiegészítők közül mindenképp érdemes még kiemelni a Razer standját, ahol kipróbáltuk, hogy a *Star Wars: The Old Republic*hoz készített füles, billentyűzet és egér tényleg olyan jó-e, mint amennyire Disorder kollégának fáj utánuk a szíve (hátfől annyira azért nem), illetve megnéztük gamer notijukat, a nagyon dögös Blade-et is. És ha nem lett volna elég a CES-en amúgy is magasan a megengedett határérték fölött járó tablet és ultrabook-rendeteg, a Razernél kezünkbe vettük az egyelőre még Project Fiona néven emlegetett gamer tabletet is. Logikus irány a handheld konzolok után a handheld PC, nem? Mert legalább annyira PC, mint táblagép – nem tudom, csak én érzek-e ebben némi iróniát.

Mazur



HA TE MONDOD

Swen Vincke, a Larian Studios alapítója: „Biztos, hogy nem dolgoznék ebben az iparágban, ha régen nem kalózkodtam volna.”



HA TE MONDOD

Isak Gerson, a Kopimizmus Egyház alapítója: „Remélhetőleg ez az első lépés, hogy végre az üldözöttéstől való félelem nélkül élhessünk.”



HA TE MONDOD

José Ignacio Wert, a szerzői jogokért felelős spanyol miniszter: „Ezzel a törvénnyel végre arra az útra lépünk, ahol a szellemi jogokat tisztelik és betartják.”

A nemzetközi helyzet fokozódik

FÁJLCSERE: BŰN VAGY VALLÁS?

Szélsőségek korát éljük, nincs ez másképp a fájlcsere tekintetében sem. Ismerjük az érveket és ellenérveket is, nem is próbálunk igazságot tenni, de akad azért néhány történet, amely mellett nem mehetünk el szó nélkül. Először is ott van a fájlcserelelésből avanszált vallás Svédországban, a Kopimizmus Egyházát ugyanis hivatalosan elismerték. Vallásuk szerint a kommunikáció

és megosztás szent, és tiszteletben kell tartani, ezzel magyarázzák meg az adatok megosztására és másolására irányuló törekvéseiket. Ez persze nem feltétlenül kalózkodást jelent, sokkal inkább egy digitális reform születését, az adatok szabad áramlását, amely szerintük megállíthatatlan jelenség, ahogy egy vallás elterjedése. Spanyolországban ugyanakkor kökemény szigor kerekedik felül: az új kor-

mány által életbe léptetett törvény értelmében márciustól mindössze 10 nap alatt le lehet állíttatni bármilyen weboldalt, amely szellemi jogokat sért – erről elég egyetlen bizottságnak döntenie, aztán gyorsított eljárásban bíróság elé kerül az ügy és jöhet a bezáras. Sokan persze vehemensen tiltakoznak, de a szellemi jogok védelméért küzdő miniszter szerint itt az ideje komolyan venni ezt a harcot. A já-

tékpar sem maradt szó nélkül: Swen Vincke, a Larian Studios alapítója keményen bírálta a kiadókat és a kalózkodást is, szerinte mind a két oldal saját kapzsiságával teremt patthelyzetet a kiadók és felhasználók közti örökös háborúban. Véleménye szerint rugalmasabb megoldásokra lenne szükség, ahol végre minden játékot ki lehetne próbálni (az OnLive mintájára), mielőtt megvenné az ember.

Törjük el a joystickot!

BOLDOG HARMINCADIKAT, C64!

Az 1982-es CES-en debütált a 8 bites legenda, amely évekre rabul ejtette a játékipart és amely kinevelte az első igazán gamer generációt. A 17 millió példányban elkelt Commodore 64 mára igazi retró klasszikus, amely PC-n, okostelefonon (iOS, Android) tákolt emulátorokkal éled újra napjaikban, de a JaC64 online felületén (<http://www.dreamfabric.com/c64>) akár egy böngészőn belül is újraélhetjük a régi idők legnagyobb játékeit. Nagyon boldog harmincadik születésnapot kívánunk neki!

NEKED MI VOLT A KEDVENC?

Szerkesztőségünkben gyors kutatást végeztünk, kortalan kedvenceink: Last Ninja, Vendetta, Maniac Mansion, Pitstop, Barbarian, Wizard of War, Impossible Mission, Street Rod, Elite, Raid Over Moscow, Interkarate, Exploding Fist 2.





Azt a gépet
vegyed ki, jögyerek!

BATTLEFIELD 3: MOST ÉPPEN A HELIKOPTEREKKEL VAN GOND

Ugye emlékeztek még arra az egészen abszurd hírre, miszerint a PETA nekiugrott az Electronics Art népszerű FPS játéknak, amiért abban egy patkányt kellett megölnie az egyébként is igen véreskező játékosnak, ha tovább akart jutni egy szűk alagútban? Nos, ilyen és ehhez hasonló abszurd esetek rendre akadnak, most éppen három helikopter típus miatt kezdett el keménykedni az amerikai Textron vállalat, amely egészen pontosan az AH-1Z Viper, az

UH-1Y, valamint a V-22 Osprey típusú gép szerepeltetése okán szólította fel a *Battlefield 3* kiadóját, hogy legyenek kedvesek eltávolítani az említett modelleket a játékból, mivel nem kapták meg a felhasználási jogokat. Az Electronics Arts természetesen nem ért egyet ezzel a kezdeményezéssel, ezért a Kaliforniai Szövetségi Bírósághoz fordul, várhatóan pereskedés lesz az ügyből. Jó lehet ügyvédek lenni ilyen viták esetében, nem igaz?

Búcsú a *Fallout Online*-tól MOSTANTÓL A BETHESDA BIRTOKOL MINDEN *FALLOUT* JOGOT

Véget ért a Bethesda és az InterPlay közti pereskedés, melynek eredményeként a Bethesda leányvállalataként ismert ZeniMax két millió dollárt csenget ki a *Fallout* jogokért cserébe, így az InterPlay abbahagyja a pereskedést, és a továbbiakban lemond a *Fallout Online*-ról, illetve a *Fallout* név mindenkori használatáról. Ez a megállapodás természetesen az eddig birtokolt *Fallout*, *Fallout 2* és *Fallout Tactics* címeket is érinti, ezeket már csak 2013 decemberéig értékesítheti az InterPlay. Innentől tehát a Bethesda az abszolút birtokos, a per eddigi költségeit pedig a felek saját maguk fizetik ki, ez amolyan finom jogi fintor egy amúgy igen békés megoldás záróakkordjaként.



Van egy kis apród? HAVI ALAPON JÖNNEK A DLC-K A MODERN WARFARE 3-HOZ

Nem csoda, hogy nagy a tolongás a *Modern Warfare 3* játékosok további ellátását illetően, hiszen a kiegészítő pályacsomagok készítésében az Infinity Ward, a Sledgehammer Games, a Raven Software és a Beachhead Studio is részt vesz.

Égészen elképesztő az Activision lelkesedése a pénzszerzés terén, most éppen azt találták ki, hogy 2012-ben januártól szeptemberig (tehát a következő kilenc hónapban) havonta egy DLC-t dobnak majd ki a *Call of Duty: Elite* felhasználóknak (a prémium előfizetéssel rendelkezőknek ingyen). Igen, minden hónapban, ezzel pedig azt biztosítják, hogy újabb és újabb pályákon ölthessük egymást. A legelső DLC január 24-én válik elérhetővé Liberation és Piazza néven, ez a két első pálya neve is a DLC csomagok áradatában. Ősszel majd, amikor az Elite klub tagjai már kitombolták magukat, *Modern Warfare 3: Content Collection* fantáziánéven egy csomagban is megjelenik majd az összes DLC, nehogy lemaradjon bárki is a tejelés örömeiről.



meex
G A M E S

Eredeti játék, valódi élmény

www.meexgames.hu



TILOS A FEGYVERVISELÉS XBOX LIVE-ON

Rendszeresen felmerül a kérdés, hogy az erőszakos videojátékok vajon mennyire rontják a gyermeki ártatlanságot, és ilyenkor jönnek azok a hisztérikus ötletek, mint amelyet a Vöröskereszt talált ki nemrégiben. Eszerint vizsgálni kellene azt, hogy a világon háborús FPS-t használó 600 millió ember mennyire sér-

ti meg a genfi egyezményben szankcionált nemzetközi emberi jogokat, miközben játszik. Segítünk: nagyon. De ez nem a valóság! Ezek után már csak hab a tortán, hogy a Microsoft is kitalált egy olyan suta ötletet, miszerint az Xbox Live-on avatárjaink nem viselhetnek mostantól fegyvereket, tehát nincs több Lancer, nincs több két-

kezes csatabárd és nincs dupla pengés fénykard sem. Amit eddig vettünk, az megmaradhat, de a Live demilitarizált zóna január 1-től. Amíg az éppen aktuális FPS-sel vérbe nem borítjuk a képernyőt... tehát erről ennyit. Kíváncsiak vagyunk, vajon ilyen debil ötletekre dedikált embereket tartanak a cégek és szervezettek?

Az első menetet a 3DS nyerte

KÉZIKONZOLOK KÜZDELME: BESZÉLJENEK A SZÁMOK!

Az idei CES-en a Sony azzal büszkélkedett el Las Vegasban, hogy a december 17-én Japánban debütált PlayStation Vita „handheld” konzolból immár 500 ezer darabot sikerült eladniuk, ami elsőre nem is hangzik rosszul, de ez még igencsak messze van a győzelemtől. Már csak azért is, mert a decemberi eladások Japánban nem arról árulkodtak, hogy a PS Vita ütőképes lenne a nagy rivális 3DS-szel szemben. A PlayFront felmérése

szerint a karácsony előtti héten (amikor ugyebár a Vita is ringbe szállt) hét nap alatt 482 200 db 3DS-t adtak el, és csupán 72 479 Vita talált gazdára. Elemzők szerint ennek az az oka, hogy a Nintendo levítte a 3DS árát, a Vita pedig annyira drága, hogy az ünnepek előtt bőven megérte inkább PSP-t venni (101 ezer darab azért elég jól alátámasztja ezt). Szintén érdekes, hogy az eladott játékok Top 20-as listájába egyetlen Vita cím sem fért bele, tehát

a rajt a Sony számára elég vérszegényen sikerült. A hardverrel is akadtak gondok: sorra érkeztek a fagyásokról, online problémákról szóló jelentések, amelyeket ráadásul nem is a legelegánsabban kezelte a cég (szóltak, hogy tudomásul vették). Ezzel együtt van rá esély, hogy hamarosan sikeres lehet a Vita, a 3DS-nek is idő és komolyabb játékkínálat kellett a fellendüléshez – persze az ár fontos tényező, ezt nem ártana észben tartani.

Eladási toplista Japánban a karácsony előtti héten (darabszám)

3DS	482 200
PSP	101 121
Wii	91 176
PS3	75 943
Vita	72 479
DS	14 396
Xbox 360	4 245
PS2	1 582

” A JAPÁNBA ELADOTT JÁTÉKOK TOP 20-AS LISTÁJÁBA EGYETLEN VITA CÍM SEM FÉRT BE



CD GALAXIS



Battlefield 3

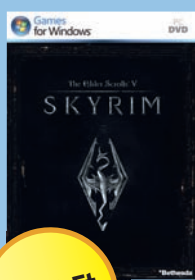
9 890 Ft



Star Wars The Old Republic

(csak interneten játszható, havidíjas, online játék. 60 napos gamecard - 7990 Ft)

11 990 Ft



Elder Scrolls 5: Skyrim

9 890 Ft



Call of Duty Modern Warfare 3

12 990 Ft



Assassin's Creed Revelations

8 990 Ft



Might & Magic: Heroes VI
magyar felirattal

8 990 Ft



Anno 2070

8 990 Ft



Batman Arkham City

8 990 Ft



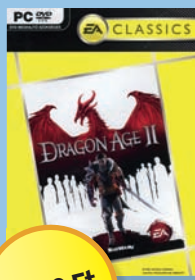
FIFA 12
magyar kommentárral

8 990 Ft



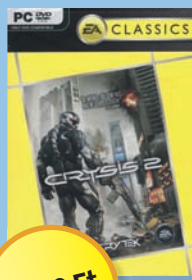
Sims 3 kiegészítő: Házi kedvenc

7 990 Ft



Dragon Age II

4 990 Ft



Crysis 2

4 990 Ft



Driver San Francisco

4 990 Ft



Shift 2 Unleashed

4 990 Ft

Webáruház: cdgalaxis.hu

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

2012

1000

LEGJOBB JÁTÉKA

100 ok, amiért idén sem lesz
világvége



Agent

INFO

Kiadó **Rockstar Games**
Fejlesztő **Rockstar North**
Platformok
PS3
Megjelenés
2012.
PEGI 18+

WANTED



Atitokzatos Rockstar North játék, melyet még a 2009-es E3-on jelentettek be kizárólag PS3-ra. Ezzel okoztak is felhördülést, főként az Xbox tulajdonosok körében. A bejelentéssel egy időben azt kommunikálták, hogy az *Agent* még a *GTA V* előtt megjelenik, de ez a dolgok jelenlegi állása szerint egyáltalán nem biztos, hogy meg is valósul. A *GTA V* bemutatkozó trailerét legalább láttuk már, de a hidegháborús időszakban játszódó *Agent*ből még semmi sem jelent meg hivatalosan. Azért a reményt ne adjuk fel, gondoljunk csak bele, hogy milyen szenzációs játék lehet majd valamikor az *Agent*ből egzotikus helyszínekkel, álöltözetekkel, James Bond-féle technikai kutyúkkal és persze bombázó titkosügynök nőikkel.



Alan Wake

INFO

Kiadó **Remedy Entertainment**
Fejlesztő **Remedy Entertainment**
Platformok
PC

Megjelenés
2012. tavasz

PEGI 16+

WANTED



Két év után fény gyulladt az éjszakában, hiszen az eredetileg PC-re is bejelentett pszichothriller tavasszal végre asztali rendszereken is tiszteletét teszi. A fejlesztés mellett a kiadást is kezelő Remedy grafikai ráncfelvarrással, valamint két, eredetileg fizetős DLC hozzáadásával kér elnézést a hosszas várakozás miatt. Az egykoron sikeres író rémálomba illő kalandja akkor veszi kezdetét, amikor a Washington állam hegyei között megbújó Bright Falls városába utazik feleségével pihenni és kikapcsolódni. Már az elején különös események borzolják a kedélyeket, mikor pedig az asszonyok nyoma veszik, elszabadul a pokol. Miközben szinte mindenki örültnek hiszi, Alan legalább olyan kétségbeesetten kapaszkodik saját igazságába, mint a sötétségben menedéket nyújtó zseblámpába.



**AKCIÓ-
KALAND**

Alan Wake's American Nightmare

Quentin Tarantino és Robert Rodriguez filmek ihlették az *Alan Wake* kvázi-folytatását. Két évvel az első rész fináléja után járunk, amikor egy fiktv sorozatgyilkos, a főszereplőre kísértetiesen hasonlító Mr. Skratz az író feleségének nyomába ered. Útját holttestek szegélyezik, valamint videóüzenetek, amelyeket csakis azért hagy hátra, hogy Alant belevonja az örültn beteg játszámába.

A Remedy nem győzi hangsúlyozni, hogy az *American Nightmare* nem tévesztendő össze a tervezett *Alan Wake 2*-vel, de nem is DLC, hanem önálló játék. Folytatás vagy sem, több újdonságra is számíthatunk az új fegyverektől (szögbelövő, géppisztoly, számszerfj) kezdődően, az új ellenfeleken (pl. fény hatására osztódó lények) keresztül a kevésbé lineáris történetvezetésig és a nyitott világig bezárólag.

ALKONYATTÓL PIRKADATIG

Az egyelőre még ismeretlen terjedelmű játékidő meghosszabbítására szolgál a vadonatúj Fight Till Dawn Arcade mód, ami elsősorban azokat hozza majd lázba, akik élvezettel lövik halomra a megszállottakat. Elpusztításukért, valamint ha ügyesen eltáncolunk egy-egy késszúrás, baltasuhintás elől, pontokat kapunk, és minél tovább bírjuk bekapott talá-

INFO

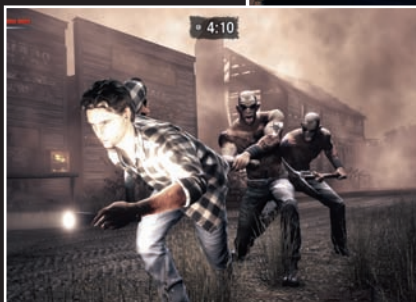
Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **Remedy Entertainment**
Platformok
Xbox 360
Megjelenés
2012. tavasz
PEGI 16+

WANTED



lat nélkül, annál nagyobb szorzóval számolhatunk. Ugyanakkor amint megsebeznek, azonnal nullázódik a szorzó. A játékmód lényege az, hogy hajnalig életben kell maradnunk és végeznünk kell a hullámokban érkező ellenfelekkel. Két hullám között mindig lesz egy kis idő kóborlásra, a környék felderítésére, elemek és lőszer pótlására, fegy-

verek és fényhozó eszközök összegyűjtésére. Az ezeket rejtő ládák akkor jelennek meg az Arcade módban, ha korábban Story módban megtaláltuk hozzájuk a megfelelő kéziratokat. Nem kevesebb, mint öt különböző helyszínen bizonyíthatjuk rátermettségünket a legkönnyebbtől a legnehezebb nehézségi fokozatig.



Tomboló öklök

Asura's Wrath

Az alig egy hónap múlva megjelenő játékkal történő ismerkedésre december végén, a két ünnep között került sor Xbox 360 konzolon. Mocsyval a kimerültség szélén állva egy hosszú zombis próbajátékot (erről külön olvashattok) követően indítottuk el az *Asura's Wrath* meglehetősen hosszúra nyúlt próbaverzióját. Azt már az elején megállapíthattuk, hogy szinte hibátlanra sikerült kipofozni a játékot a nem végleges build ellenére is, de csak azután, hogy magunkhoz tértünk abból a sokkból, amit az első néhány perc okozott.

AZ ELEFÁNTON TÚL

Egy a nyolcvanas évekbeli Arnold Schwarzenegger testfelépítésével rendelkező fickót láttunk a mező közepén ezüst-fehér, pupilla nélküli szempárral és az égnek meredő hajzattal, ami a szép emlékü Dragon Ball sorozatot juttatta eszünkbe. És nem csak ez, de erről majd később...

Szóval ott ácsorgott a címszereplő Asura, körülötte egy rakás bíborban és feketében pompázó gorilla, akiket heves gombnyomogatás közepette sikerült néhány szempillantás alatt bedolgozni a talajba. Ezen a ponton még szánkat húzva és vállunkat vonogatva néztünk egymásra kollégámmal, s tettük fel a logikusan kikövetkeztethető kérdést: Mi ez a sz**? Néhány méltatlankodással töltött másodperc múlva azonban felbukant a képernyőn egy akkora mamut, ami Godzillát és King Kongot is megenné reggelire, és amint nyilvánvalóvá vált, hogy ő a következő ellenfél, egyszerre robbant ki belőlünk a röhögés. Nem kínos kacaj, nem kényszeredett nevetés, hanem az őszinte, rekeszizomszagató, könnyfa-

INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **CyberConnect2**
Platformok **PS3, Xbox 360**
Megjelenés **2012. február**
PEGI **16+**

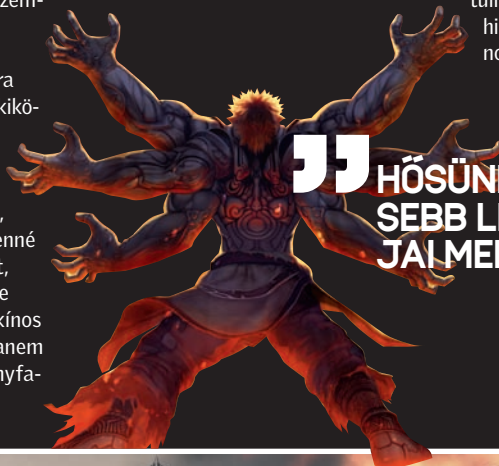
WANTED



kasztó röhögés. Azt hiszem, innentől kezdünk el más szemmel nézni a játékra, többé nem komolyan venni, hanem ellazulni és élvezni azt a töméntelen mennyiségű jó értelemben vett hülyeséget, amit ránk zúdítottak a japán fejlesztők. No de vissza az ormányoshoz!

A boss – mint utóbb kiderült, csak bossocska – elleni küzdelem során lassan sikerült felismerni a rendszert az elsöre agyatlannak tűnő gombnyomogatásban. Pici puha ujjbegyünket az A-ra tapasztva hősünk farba szúrt kenguruként szökdelte össze-vissza és került el a behemót taposásra teremtett, oszlopszerű lábait, öklelő agyaráit, lendülő ormányát, valamint a mamuthoz nehezen kapcsolható energia alapú támadások különböző formáit. Eddig jók voltunk, csak alig karcolódtunk, amit a képernyő tetején található két csík közül a töltődésnek csak alig-alig indult felső demonstrált. (A megszokottal ellentétben itt nem az életerő fog, hanem a bekapott és kiosztott sebzségek összege ér el egy maximumot, ami a gyakorlatban egyenlő a fűbe harapással. Egy túlméretes elefántról még elhiszem, hogy örülne a finom ropogtatni valónak, de

Asura biztosan nem díjazná, szóval maradjunk mozgásban, ha már egyszer sima blokkolás nincs. Legalábbis nekünk nem sikerült megtalálnunk.) Ideje volt hát visszavágni, ezért vehemensen püföltem (hol én, hol Mocsy) az X-et, ám a már-már isteni erejű hős tenyerét elhagyó energianyalábok annyit értek Dumbo távoli rokona ellen, mint modern tinivámpírnak a napfény: még szebben ragyogott a bőre. Stratégiát váltva továbbra is kerülgettem a csapásokat, majd a megfelelő pillanatban nekimentem a hatalmas ormánynak, és ököllel csépeltem, ahogy értem. Pontosabban Asura tette ezt a B ritmikus nyomogatásának következtében, amire már fájdalmas bömböléssel reagált ökkelme. Pláne akkor, ha felvillant a képernyőn (ez a kulcsmomentum, nagyon tessék figyelni!) egy hatalmas, sárga Y, és engedve a finom rávezetésnek még azelőtt megnyomtam a gombot, mielőtt eltűnt volna. Erre egy nagyon látványos és brutális támadást hajtott végre hősünk, ami után nem tűnt őszintének az elefánt mosolya. Elég volt ezt a szériát néhányszor megismételni, és máris mehetett fogtechnikushoz új agyarakért. Időnként az analóg karokat is be kellett vonnunk a játékba, mindig a kívánt irányba tolvá őket.



„HŐSÜNK A TÖRTÉNET EGYES PONTJAIN DÜHÖSEBB LESZ, MINT HULK MÁSNAPOSAN, ÉS KARJAI MELLÉ MÉG KÉT PÁRAT NÖVESZT



A jövődő játékosoknak érdemes lesz majd arra is figyelniük, hogy ha megtelik Asura haragométere, akkor a megfelelő gombnyomással engedjük szabadjára a dühét, miáltal rövid időre megdő a sebzése és a pofonokat is jobban bírja.

ISTENI SZÍNJÁTÉK

Az általunk kipróbált verzió egyből az eseményláncolat középső szakaszába hajított minket irdatlan erővel. Csak kapkodtuk a fejünket, hogy akkor most mégis ki kicsoda, mit akar, honnan jön, hova megy, és egyáltalán, miért is szúrja Asura mindenki szemét? Lassan azért csak világossá vált minden, köszönhetően a rengeteg visszaemlékezésnek, a fejezetek között átvezetőként funkcionáló képregényeknek. Ráadásul minden epizód után kapunk egy rövid előzetest a következő felvonásból, amelyek úgy tartják ébren érdeklődésünket, hogy közben egyszer sem bizonyulnak poéngyilkosnak. De hogy ne kelljen az *Asura's Wrath* megjelenéséig hozzánk hasonlóan a sötétben téblábolnotok, röviden összefoglalnám a játék történetét:

Minden egy háborúval kezdődött, amiben az istenek a Ghoma ellen vonultak. A heves természetű Asura tábornokként szolgált az égiek seregében, és dicsőséges győzelmet aratott a rémségek fölött. Az istenek császára trónjához hívatta őt, ám Asura csak az istenség holttestét találta a trónteremben. A császár testőrei úgy tudták, hogy ő az utolsó, aki életben látta az uralkodót, ezért hajtóvadászatot indítottak ellene. Asura a feleségéhez és a kislányához sietett, ám előbbit holtan, utóbbinak pedig hült helyét találta. A dültől vak hősiünk Mithra elrablójának nyomába eredt, akiről kiderült, hogy nem mások, mint korábbi harcostársai a Ghoma ellen vívott háborúban. Lánya kiszabadítására tett kísérlete viszont csúfos kudarcba fullad, amikor az egyik legnagyobb hatalmú istenség, Deus megfékezi őt, majd felfedi tervét, amiben a császár meggyilkolása és Mithra elrablása mind „A Nagy Újjászületéshez” vezet. A legyengült Asurát a Földre hajtják, de ő utolsó erejével még bosszút fogad. Erre azonban 12 évezredet várnia kell, amikor is egy fiatal

INFO

A hinduizmusban az asurák a dévák ellenpólusaiként jelennek meg, a hatalomra éhes istenségeket rendszerint anyagiasként és bűnösökként írják le. A buddhistáknál az asurák a legalacsonyabb rangú félistenek négyarcú fejjel és négy-hat karral, akik hihetetlenül büszkék, hivalkodók, falánkak és mindenek előtt haragosak.

lány imái végre kiragadják a mélyálom karmaiból. Asura ezt követően egyszerre próbálja megvédeni az embereket az újra felbukkanó Ghomától, valamint az istenektől, akiknek szükségük van a halandók lelkeire, de nem óhajtják megvárni, míg végelgyengülésben kiszenvednek, hanem inkább felgyorsítják a folyamatot a mennyei hadsereg bevetésével.

MITOLÓGIAI SCI-FI

A tudományos fantasztikum és a mitológiai elemek keverése izgalmas lehetőségeket rejt magában, ám a megvalósítás ritkán ad okot elégedettségre. Gondoljunk csak a néhány évvel korábbi *Too Human*-re, amiben jól megfértek volna az északi istenek a sugárfegyverekkel és az űrhajókkal, ha sikerült volna émezhető játékmennel támogatni az alkotást. Ami nem sikerült a kanadaiaknak, azt csuklóból kirázták a japánok. Fenémód szórakoztató, ahogy Asurával kipofozzuk a lelket egy istenségből, még akkor is, ha ő cserébe kardjával úgy szegez bennünket a földhöz, hogy annak hegye a planéta másik oldalán bukkan elő. Hősiünk a történet egyes pontjain dühösebb lesz, mint Hulk másnaposan, és karjai mellé még két párat növeszt, így még hatékonyabban verheti péppé a Ghoma szörnyei mellett Deus űrhajókon utazó mennyei seregét is. Megsokszorozódott ökleiből ezerszám záporoznak a lövedékek leányrabló majmokra és bolygó körüli pályán álló űrhajóflottákra. Van még furdós alulöltözött lányokkal, többfázisú, drámai monológokkal és párbeszédekkel (Meghalsz! - Nem, te halsz meg! - Nyugi, csak vicceltem.) teletűzdelt epikus bosszarcból nem is egy. Mindez pedig egy olyan egyedi grafikai stílussal életre keltve, amiben még a festő ecsetvonásainak nyoma is látszik a karaktereken. Szándékosan!



Élet vagy halál? Csak rajtad áll!

Dishonored

INFO

Kiadó **Bethesda**
 Fejlesztő **Arcane Studios**
 Platformok **PC, PS3, Xbox 360**
 Megjelenés **2012. nyár**
 PEGI **18+**

WANTED



Mi történik, ha keresztezzük a *Dark Messiah of Might & Magic* belsőnézetes közelharcait a *Thief* megfontoltságra intő lopakodós játékmotívumával, a *Deus Ex* választási lehetőségeivel és a *Half-Life 2* látványvilágával? Mi sem tudjuk, de pokolian várjuk, hogy mielőbb kiderüljön, hiszen az előbbfelsorolt játékok legjobb elemeinek egybe gyúrása egy olyan alkotás ígéretével kecsegtet, amit csak szándékosan ronthatnak el fejlesztői. Jövő nyáron Dunwall kicsit viktoriánus, kicsit steampunk, de leginkább retrofuturisztikus városába válthatunk jegyet, ahol a frissen elhunyt császárnő testőrparancsnokaként kell egyfelől bebizonyítanunk ártatlanságunkat, másrészt pedig

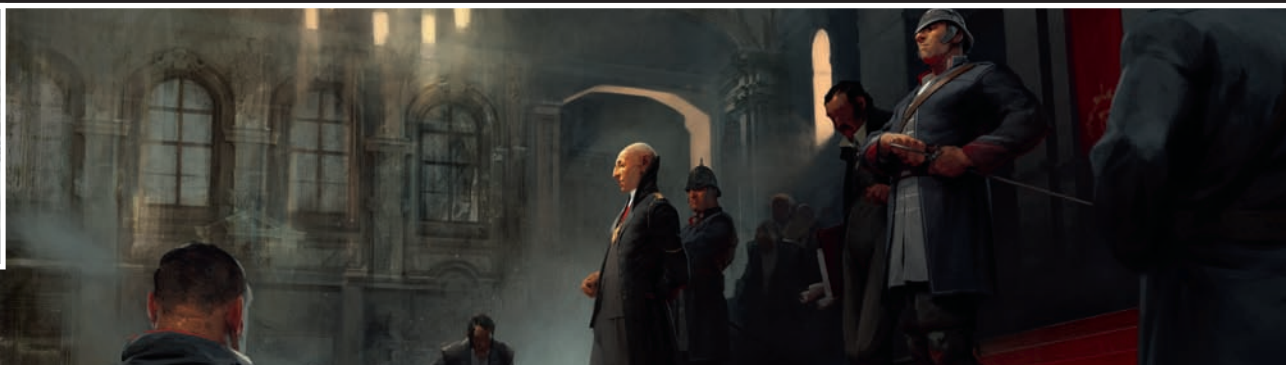
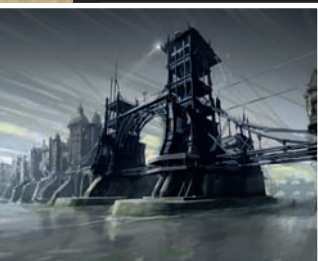
megfizetnünk a hataloméhes régensnek és összeesküvőtársainak, amiért ránk kenték a gyilkosságot.

Elismert vívóként és céllövőként karddal és számszeríjjal is megregulázhatjuk az ellenségünké lett városőrség tagjait, valamint a felbérelt zsoldosokat. Ám ha feltűnnek a színen a bálnaolaj hajtotta gólyalábakon járórözö tallboyok, akkor már kevésnek bizonyulhat a nyers erő.

KÁOSZBAN LUBICKOLVA

Szerencsére hősünket titokzatos jóakarója megajándékozta egy álarccal, ami révén mágikus képességekre tesz szert. Ettől kezdve megállíthatja az időt, kisebb távolságokat hidalhat át egy szempillantás alatt teleportálás révén, patkányo-

kat idézhet meg a pestistől rettegő emberek legnagyobb rémületére, átveheti az irányítást az élőlények felett és még kombinálhatja is ezeket. A vérfürdő – különösen, ha szemtanú is akad – káoszhoz vezet, a káosz pedig arra sarkallja a régenszt, hogy még több katonát vezényeljen az utcákra. Ha viszont arra használjuk a trükköket, hogy észrevétlenül, szükségtelen áldozatok nélkül jussunk el kiszemelt célpontjainkhoz, Dunwall ténykedésünk révén egy jobb helyé válhat. Különösen akkor, ha még meg is kíméljük az életüket, amivel persze nem minden szövetségünk fog egyetérteni. A *Dishonored* tehát azon játékok nem túl népes taborát erősíti, amelyek végét úgy is megismerhetjük, ha egyetlen élet lángját sem fújjuk el.



Binary Domain

INFO

Kiadó **Sega**
Fejlesztő **Yakuza Studio**
Platformok
PS3, Xbox 360
Megjelenés
2012. február
PEGI 18+

WANTED



2080-ra az emberek és a robotok közötti határvonal elvékonyodik, megjelennek az ún. üres gyermekek, vagyis az olyan robotok, amelyek nem csak úgy néznek ki és úgy viselkednek, mint az emberek, hanem azt is hiszik magukról, hogy azok. Létezésük napvilágra kerülése csak tovább súlyosbítja a társadalmi problémákat. A fedezékharca épülő cyberpunk alkotás legizgalmasabb jellemvonása nem az, hogy választott csapatársainknak szóbeli utasítást is adhatunk hat különböző nyelven, hanem az ún. következmény-rendszer bevezetése. Utóbbi hatására a társak hatékonyabbá válnak, ha jó parancsokat adunk, időnként megdicsérik őket, valamint magunk is ügyesen harcolunk. Ellenben még a parancsmegtagadásig is elmerészkednek, ha pocské vezetőnek és csapnivaló katonának bizonyulunk.



Darksiders 2

INFO

Kiadó **THQ**
Fejlesztő **Vigil Games**
Platformok
PC, PS3, Xbox 360, Wii U
Megjelenés
2012. június
PEGI 16+

WANTED



Azt gondoltad, hogy az apokaliptisz négy lovasa közül a Háború a legszörnyűbb? Hatalmasat tévedtél! Jön a Halál aki sokkal agilisebb és gyorsabb, mint a testvérei. Egy pillanatra másfelé nézel és máris az ikerkaszák szabdalnak darabokra, vagy hatalmas harci kalapácsával zúzza be a koponyádat. A *Darksiders* folytatása sokkal több harcot, rejtvényt és bejárható területet ígér elődjénél. Ráadásul sokkal inkább rákoncentrálunk a szerepjáték elemekre is (ez a trend egyébként a legtöbb játékban megfigyelhető, amit 2012 nagyon nagy pozitívumának tartunk): lesz külön képesség fánk, ahol válasszhatunk, milyen irányba fejlődünk, az összes ellenfél dob majd valamilyen használható tárgyat vagy pénzt, amit a démonkereskedőknél beválthatunk hasznos kiegészítőkre. A sorozat nyitócím lesz Wii U-n, érdemes lesz figyelemmel kísérni a sorsát.



DMC: Devil May Cry

Már nem kell túl sokat aludni ahhoz, hogy a modern kori HD-remake hullám által telibe talált *Devil May Cry* csomag megérkezzen. A *Devil May Cry HD Collection* démoni csomagjában helyet kapott a *Devil May Cry 1*, a *Devil May Cry 2* és a *Devil May Cry 3* erősen botxolt változata, plusz egy-két extra is. A pakk PS3-as és Xbox 360-as verziója Japánban már március 22-től kapható lesz, míg Európában és Amerikában április 3-án kezdődik a nosztalgikus vadászat. Ugyanakkor mindezek mellett készülget az új rész, mely jelentősen átalakítja a dolgokat, aminek a játékosok nem kimondottan örülnek. Eme kételyeiknek többen halálos fenyegetésekkel adtak hangot, amitől a Ninja Theory jó munkás embereinek nem lett szélesebb a mosolyuk.

INFO

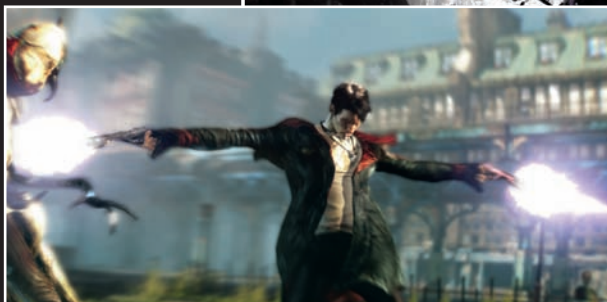
Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Ninja Theory**
Platformok
PS3, Xbox 360
Megjelenés
2012.
PEGI 18+

WANTED



zásokat kért a fejlesztőtől, de szegénykém nem akart a kenyéradó gazda kezébe harapni, így inkább csak annyit mondott, hogy „megvannak az elképzeléseink, amiken nem tervezzük változtatni”. Nem lesz semmi baj, mert a GamesComon előadott prezentációból kiderült, hogy mégse ejtették az elődök

főbb ismérveit. Amit biztosan tudunk, hogy a rövidebb hajszerkezettel rendelkező Dante ugyanolyan durva kombókkal tudja padlóra küldeni ádáz ellenfeleit, mint a régi, és az akció továbbra is domináns részét képezi a *Devil May Cry*-nak – mi más is lehetne még benne?



DANTE HAJA MIATT ZÚGOLÓDNÁK A RAJONGÓK

A Dante fizikuskáját érintő fodrászati beavatkozás és az egyéb információk birtokában a *DMC* rajongók pavlovi-reflexe kapásból beindult, és azzal vádolták a szerencsétlen helyzetbe került Ninja Theory-t, hogy szemnyit sem érdeklí a játékosok véleménye. Tameem Antoniades, a Ninja Theory társalapítója így kellemetlen helyzetbe került, hiszen pontosan a Capcom volt az, aki válto-

Devil's Third

INFO

Kiadó **THQ**
 Fejlesztő **Valhalla Game Studios**
 Platformok **PS3, Xbox 360**
Megjelenés
 2012 vége – 2013 eleje
PEGI 18+

WANTED



Donald J. Kessler, a NASA kutatója 1978-ban tette közzé elméletét, miszerint az alacsony Föld körüli pályán keringő objektumok generációkra lehetetlenné tehetik az űrutazást és a műholdak használatát. Az ún. Kessler-effektus alapján egy bizonyos sűrűségi szinten túllépve rendkívül nagy az esélye annak, hogy kaszkád jön létre. Az egymásnak ütköző objektumok után maradó törmelékek növelik a sűrűséget és további ütközéseket okoznak. Műholdak nélkül pedig használhatatlanná válnak a modern precíziós fegyverek. Ez képezi az alapját Itagaki Tomonobu (a *Ninja Gaiden* és a *Dead or Alive* atyja) következő játékának, amiben a ma használatos lőfegyverek mellett pusztá kézzel, illetve válogatott közelharci fegyverekkel fakaszthatunk vért, miközben nindzsaként ugrálunk háztetőről-háztetőre.



Doctor Who: The Eternity Clock

INFO

Kiadó **BBC Worldwide**
 Fejlesztő **Supermassive Games**
 Platformok **PC, PS3, PS Vita**
Megjelenés
 2012. tavasz
PEGI 12+

WANTED



ABBC 1963-ban indult sorozata már 784 epizódot tudhat a háta mögött, amivel kivívta a leghosszabb ideje futó és a legsikeresebb sci-fi-sorozat címét a Guinness rekordok könyve szerint. A *Doctor Who: The Eternity Clock* csupán az első felvonása egy sorozatnak, amit még legalább két folytatás követ, ha ráharap a rajongótábor a brit közszolgálati televízió és egy szintén brit fejlesztőtűdió együttműködésének eredményeként születendő játékra.

A Doktor és River Song időn és téren átutazva igyekszik megmenteni a Földet, ám ehhez nem árt, ha a játékosok megértik az időutazás komplexitását, hiszen egyetlen aprócska változtatásnak is számtalan lehetséges következményével szembesülhetnek a direkt a játékhoz írt történetben, amihez a filmszereplők lelkesen kölcsönözték arcukat és hangjukat is.



God of War 4

Kedvenc akcióhősünk, Kratos meglehetősen rossz bőrben volt, mikor utoljára láttuk, de annyi ereje akadt még, hogy egy széles véryomót maga után húzva elvonszolja magát a legközelebbi gyógyítóig. A műtét sikeres volt, Kratos felgyógyult és a híresztelésekkel ellentétben egyáltalán nem vonul nyugdíjba (aztán az is lehet, hogy meghalt, de tudjuk, hogy azoknál a hőskönlé, akik isteneket ölnek, az olyan apró botlások, mint a meghalás, semmit sem jelentenek). Iparági kémeink jelentették, hogy a Sony Santa Monica-i stúdiójában gőzerővel folyik a *God of War 4* fejlesztése (az állásajánlatokban grafikusokat kerestek egy *God of War* játékhoz), és már egy lehetséges 2012. szeptemberi megjelenést is emlegettek. Hivatalosan még nem mondott semmit a Sony, de a verebek azt csiripelik, hogy lesz online coop is, ahol testvérével, a halott Deimos-szal kell vállvetve harcolnia a megmaradt istenek és azok teremtményei ellen.

INFO

Kiadó **Sony**
 Fejlesztő **Sony Santa Monica**
 Platformok **PS3**
Megjelenés
 2012. szeptember
PEGI 18+

WANTED



Gotham City Impostors

Gotham City rosszfiúi nem férnek a bőrükbe, elhatározták, hogy kaotikus csatatérré változtatják az utcákat. Batmanre és barátaira (illetve Batmannek öltözött civilekre) hárult volna a feladat, hogy ezt megakadályozzák, de a rendcsinálás helyett ők is úgy döntöttek, hogy inkább beszállnak a buliba és a rendelkezésükre álló fegyverezéssel leamortizálják a várost. Egyszerre legalább nyolcan apríthatjuk egymást nehézfegyverekkel és különféle trükkös kiegészítőikkel. Ebben a játékban nem cíki ha valaki görkorcsoollyával menekül az ellenfelei elől, de az sem lesz szokatlan megoldás, ha Joker vitorlázó repülővel ereszkedik alá, hogy megvicceljen a magasból. A csak digitális csatornákon keresztül elérhető játékban első nekifutásra öt térkép és három játékmód található, de biztosak lehetünk benne, hogy további DLC-k várhatók, amennyiben kedvező fogadtatásban részesül a játék.

INFO

Kiadó **Warner Bros.**
 Fejlesztő **Monolith**
 Platformok **PC, Xbox 360, PS3**
Megjelenés
 2012. február
PEGI 16+

WANTED



Mégis ki mondta, hogy a bűn nem kifizetődő?

Grand Theft Auto V

INFO

Kiadó **Rockstar North**
Fejlesztő **Rockstar Games**

Platformok
PC, Xbox 360, PS3

Megjelenés

2012 nyár

PEGI 18+

WANTED



A nyitott világú akciójátékok szerelmesei előre dörzsölhetik a kezüket, hiszen 2012-ben már egészen biztosan megjelenik kedvenc gengszterjátékuk folytatása, a *Grand Theft Auto 5*. A legendás sorozat lassan, de biztosan közelít a 120 millió eladott darabszámhoz, ami azért, valljuk be őszintén, nem semmi eredmény. Ekkora sikert persze csak úgy lehet elérni, ha a játék nagyságrendekkel többet nyújt a konkurens címeknél. Erre tesz rá még egy lapáttal a *Grand Theft Auto 5*, ami az elemzők szerint minden eladási rekordot megdönt majd a megjelenésekor.

LOS SANTOS, TE CSODÁSI

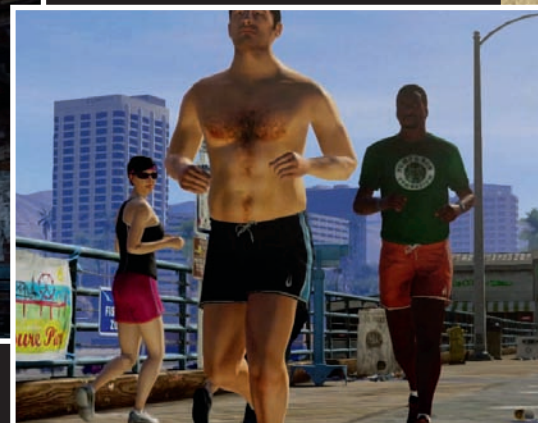
A sorozat ötödik részében Los Santosban garázdálkodhatunk, ami elméletileg San

Andreas egyik negyede, de azért a *GTS V*-ben sokkal nagyobb területen terpeszkedik el. Ismét visszatérnek a vidéki ültetvények és állatfarmok, de aki a lepusztult gettóban szeretne érvényesülni, annak is adott lesz a lehetőség. A fejlesztők a november eleji trailer óta egyáltalán nem adtak ki új infót a játékkal kapcsolatban. Az egyik fejlesztő interjút adott egy játékmagazinnak, amelynek során szerettek volna új infót kicsikarni a *GTS V*-tel kapcsolatban, de az csak mosolyogva annyit válaszolt, hogy nem szabad semmit mondania, különben keresztülvonszolnák az irodán a kollégái és szögesdróttal megkorbácsolnák.

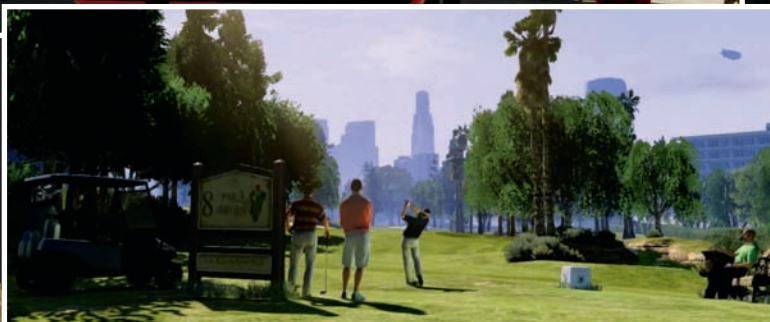
A BŰN KIFIZETŐDŐ

Vessetek a mókusok elé, de bevallom őszintén, soha nem éreztem késztetést a

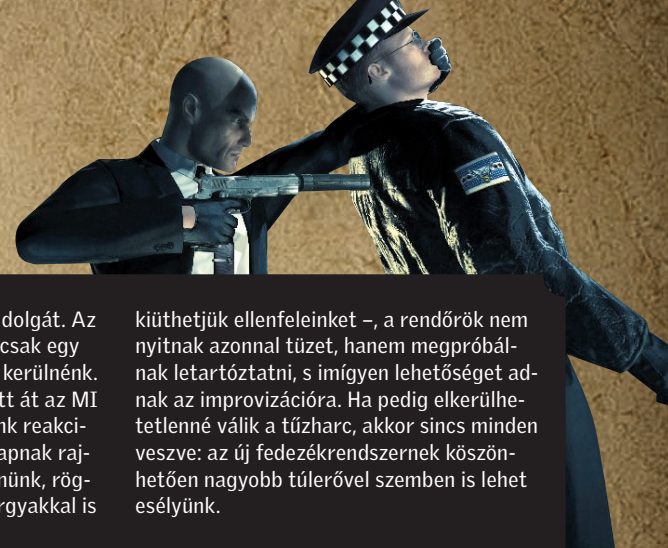
virtuális bűnözés gyakorlására. Valahogy nekem nem jött be az a mentalitás, hogy a szerencsétlen örömlányt felcspjük, elszórakozunk vele, fizetünk, majd a következő utcasarkon leütjük és visszaszerezzük tőle a pénzünket, amiért keményen megdolgozott. Ettől függetlenül értékelem és elismerem azt a hihetetlen szabadságot, amit a *GTA* sorozat felkínál. A *GTS V* trailerét a megjelenés óta számtalanszor végignéztem már, és nagyon tetszett, hogy a városban mindenhol a gazdasági válság nyomai láthatók. Lepusztult negyedek, koldusok, elárverezett lakóházak mellett látszik a hihetetlen gazdagság is, elképzelhető, hogy a válságon megtollasodott réteg kifosztását virtuális módban képes lennék elviselni morálisan.



”NEM SZABAD SEMMIT MONDANIA, KÜLÖNBEN KERESZTÜLVONSZOLNÁK AZ IRODÁN A KOLLÉGÁI ÉS SZÖGESDRÓTTAL MEGKORBÁCSOLNÁK



Hitman Absolution



A kopaszra borotvált öltönyös mestergyilkos visszatérésére több mint fél évtizedet kellett várunk, mert a változatosság után sóvárgó dán fejlesztők egy ideig inkább két pszichopata közepesen sikeres ámokfutásával voltak elfoglalva. 47-es azonban idén újra lekasztja a fogasról a zongorahúrt, hogy azt áldozatai nyaka köré hurkolva addig szorítsa, míg ki nem száll belőlük az élet. Útja az előző részhez hasonlóan nem vezet az Egyesült Államok határain kívülre, de ettől még változatosak maradnak a helyszínek. Az eddig megismert romos könyvtár csipetnyi gótikus és film noir hangulattal nyakon öntve több mint kielégítő kezdésnek bizonyult.

INFO

Kiadó **Square Enix**
 Fejlesztő **IO Interactive**
 Platformok **PC, PS3, Xbox 360**
Megjelenés 2012.
PEGI 18+

WANTED



zattal most ismerkedő játékosok dolgát. Az ösztön használata nem kötelező, csak egy lehetőség, ami jól jöhet, ha bajba kerülnénk. Elismerésre méltó fejlődésen esett át az MI is, minek köszönhetően ellenfeleink reakciója sokkal életszerűbb. Ha nem kapnak rajta gyilkósan – nem is muszáj ölnünk, rögtönzött fegyverként felkapott tárgyakkal is

kiüthetjük ellenfeleinket – a rendőrök nem nyitnak azonnal tüzet, hanem megpróbálnak letartóztatni, s imígyen lehetőséget adnak az improvizációra. Ha pedig elkerülhetlenné válik a tűzharc, akkor sincs minden veszve: az új fedezékrendszernek köszönhetően nagyobb túlerővel szemben is lehet esélyünk.

GENETIKA

Hősünk egy új képességgel gazdagodott, az ösztönnel, amit aktiválva rövid ideig a takarásban lévő embereket is láthatjuk az útvonalal egyetemben, amit bejárni készülnek. Ugyanígy az ösztön lesz a segítségünkre akkor, amikor beöltözve akarjuk átverni a bennünket gyanakodva méregető rendőröket. 47-es eddig titkolt trükkjeit az IO Interactive a bérnyilkos mesterségesen feljavított génállományával magyarázza, no meg azzal, hogy így megkönnyíthetik a soro-



Metal Gear Rising: Revengeance



INFO

Kiadó **Konami**
 Fejlesztő **Platinum Games**
 Platformok **Xbox 360, PS3, PC**
Megjelenés 2012.
PEGI 16+

WANTED



A Metal Gear sorozat rajongói reménykedve kapták fel a fejüket a *Revengeance* bejelentése előtt, de aztán hatalmasat kellett koppanniuk, amikor meglátták a trailert. Nyoma sincs a lopakodós, megfontolt játékművészetnek, ez bizony egy kőkemény „hack and slash”, ahol a főszereplő egy cyber nindzsa. Ezt is megértük: egy Metal Gear játék, amiben félisteni hatalommal bíró nindzsák aprítják egymást. Érdekes ez az irányvonal, egyre több cég próbálkozik meg azzal, hogy a sikeres IP-keket (szellemi terméket) egy egészen más kategóriára húzzák rá. Ez még akár jól is elszülhet, de azért nagyon furcsa lenne egy *Civilization* FPS vagy egy *Call of Duty* platform ugrabugra. Egy előnye azonban van a dolognak: legalább Kojima szan nyugodtan tud dolgozni az új és igazi Metal Gear játéknál.



Ninja Gaiden III

INFO

Kiadó **Tecmo Koei**
 Fejlesztő **Team Ninja**
 Platformok **PS3, Xbox 360**
Megjelenés 2012. március
PEGI 18+

WANTED



Ryu Hayabusa visszatér és a *Ninja Gaiden II* története folytatódik – így lehetne egy mondatban összefoglalni a *Ninja Gaiden III* tartalmát. Azonban sok minden történt, például Ryu jobb karját megátkozták, így azon a kezén már nem visel kesztyűt. Az előzetes fotókon fémpáncélban is látható és a térdén speciális fémborítást visel, amely valószínűleg a Kunai Climb miatt van ott. A sztori szerint Ryut a japán védelmi minisztérium felkéri, hogy utazzon Londonba, ahol egy nagy rakás terroristával kell megküzdenie (az eddig bemutatott demóban egy kámszás főellenfél volt látható, aki azt mondta: „Nyisd ki a szemeit!”). A *Ninja Gaiden III* egyébként a megszokott „hack and slash” akciójáték lesz, melyet a stílus kedvelői 5-ös, nem kedvelői 1-es szinten várnak.



Kinect Star Wars

INFO

Kiadó **LucasArts**
 Fejlesztő **Terminal Reality**
 Platformok **Xbox 360 (Kinect)**
 Megjelenés **2012. április**
PEGI 12+

WANTED



Nagyjából a Kinect megjelenése óta várjuk, hogy a Microsoft valóra váltsa ígését és ne csak házibuliba vagy a legfiatalabb korosztálynak való játékokat mutasson be mozgásérzékelő masinájára. Az egyik legígéretebb jelölt – csak a kötelező táncokat tudnánk feledni – egyenesen a Csillagok háborúja újabb keletű trilógiájához nyúl forrásanyagért. Ennek eredményeként olyan játék születik, amiben kéz- és karmozdulatokkal használhatjuk az Erőt, valamint vívhatunk fénykarddal a legnagyobb mestereket is megszégyenítő ügyességgel. Még magával a fiatal Darth Vaderrel is tengelyt fogunk akasztani. Akinek ez nem lenne elég, részt vehet fogathajtó versenyen, valamint űrcsatákban is, utóbbiakban felsőtestünkkel ide-oda dölve kell közben tartanunk a gyepőlőt.



LEGO Batman 2: DC Heroes

INFO

Kiadó **Warner Bros.**
 Fejlesztő **Traveller's Tales**
 Platformok **PS3, Xbox 360, PC, Wii**
 Megjelenés **2012. nyár**
PEGI 7+

WANTED



Idén sem maradunk LEGO játékok nélkül, az évente menetrendszerűen megjelenő két ilyen közül az egyiket már hivatalosan is bejelentették. Ez pedig nem más, mint a Traveller's Tale egyik legsikeresebb fejlesztésének, a *LEGO Batman*nek lesz folytatása. Az új fejezetben Batman és barátai soha nem látott és rendkívül veszedelmes ellenfelekkel kerülnek szembe. Vezetőjük az ördögien gonosz Lex Luthor, aki egy másik dimenzióból érkezett, hogy elfoglalja Gotham City-t. Szerencsére a denevérember nem marad egyedül a harcban, olyan hősök sietnek a segítségére, mint például Superman, a Csodanő vagy a Zöld Lámpás. Amennyiben hinni lehet a pletykáknak, akkor az év végén érkezik majd a második LEGO játék, mely a Gyűrűk ura és a Hobbit filmekre épül.



Max Payne 3

INFO

Kiadó **Rockstar Games**
 Fejlesztő **Rockstar Vancouver**
 Platformok **Xbox 360, PS3, PC**
 Megjelenés **2012. március**
PEGI 16+

WANTED



A *Max Payne* franchise egyik legismertebb jétekeleme, a *Bullet Time* ismét visszatér és jobban néz ki, mint valaha. Minden lövedék egyedi fizikával rendelkezik és másként végez a célba vett ellenfelekkel. A fizikai motor figyelemmel kíséri, hogy hol találtuk el az ellenfelünket és ennek megfelelően mozgatja a sebesült részeket. Teljesen újraírták a mesterséges intelligenciát, egészen másként harcolnak a képzetlen utcai banditák, mint mondjuk a brazil favellák harcedzett zsoldosai vagy a különleges alakulatok kommandósai. A képzettségüktől függ az, hogy milyen gyorsan reagálnak a támadásainkra vagy milyen ügyesen bújnak fedezékbe. Értelemszerűen Max is komoly változásokon ment keresztül. Nemcsak megöregedett és megerősödött, a mozgása is sokkal kifinomultabb lett. 360 fokban képes harcolni, még akkor is, ha épp a földre kellett vetődnie.



Lollipop Chainsaw

INFO

Kiadó **Warner Bros.**
 Fejlesztő **Grasshopper Manufacture**
 Platformok **Xbox 360, PS3**
 Megjelenés **2012. március**
PEGI 18+

WANTED



Egy lila ruhás szurkolólány, egy veszedelmes kinézetű láncfűrész és egy középiskola telis-tele vérszomjas zombikkal. Adjuk még hozzá Suda51 (*No More Heroes*) kissé megbomlott elméjét és megkapjuk a 2012-es év egyik legelmebetegebb, de kétség kívül egyik legszórakoztatóbb hentes játékát, a *Lollipop Chainsaw*-t. Juliet egy átlagosnak éppen nem mondható, szexi szurkolólány szexi szerelésben, aki az iskoláját előzőlő zombihordákat megbízható láncfűrészével és akrobatikus mozgáskombinációival teszi ártalmatlanná. Repkednek a végtagok, hullanak a fejek és dübörög a rock and roll (mivel a zombik vezérei valamiféle rock and roll urak). A horror téma ellenére a játék inkább vicces, mint ijesztő, de azért gyerekeket nem engednék a közelébe.



Nagyvárosi túlélőtúra

I Am Alive

INFO

Kiadó **Ubisoft**
 Fejlesztő **Ubisoft Shanghai**
 Platformok **Xbox Live Arcade, PSN**
 Megjelenés **2012. február**
 PEGI **18+**

WANTED

Elképesztően sok kavarás volt már ezzel a játékkal kapcsolatban – ez már a negyedik év és a második fejlesztőcsapat az *I Am Alive* életében. Hallottunk pletykákat a projekt törléséről (amit szinte azonnal meg is cáfolt a Ubisoft) és botrány tört ki a PC-s változat elhagyása miatt is (a kiadó nemes egyszerűséggel kukába dobta a nagyarányú kalózkodásra hivatkozva).

ÉLETBEN MARADTAK

Egy évvel járunk a nagy kataklizma után, mely a földi élet nagy részét elpusztította. Az egykor hatalmas és nyüzsgő nagyvárosok romokban hevernek, maroknyi túlélő küzd az életben maradásért. A játék főszereplője is egy ilyen túlélő, aki el-

veszett feleségét és kislányát igyekszik megtalálni ebben a kaotikus világban. A termelés megszűnésével hiánycikk lett az élelem, a friss víz és a tüzelőanyag, vagyis szinte minden, ami az életben maradáshoz kell. Megjelentek a fosztogató csoportok, ők azok, akik erővel veszik el másoktól a létfontosságú dolgokat. A főszereplő amolyan magányos farkas, de az esze és szíve a helyén van, amikor csak tud, segít a rászorulóknak. Maga a játék a túlélő kategóriába tartozik, meglehetősen sok platformelemmel. Amolyan modern *Prince of Persia*, ahol egy nyaktörő mutatóvány után a jutalmunk akár egy egész liter friss víz is lehet, ami segít túlélni az adott napot.

EMBER EMBERNEK FARKASA

Az életben maradtak között akadnak persze olyanok is, akik mindent elkövetnek majd, hogy ne éljük túl a velük való találkozást. Ilyenkor nem marad más eszközünk, mint az erőszak, vagy akár blöffölhetünk is. Lőszer hiányában megpróbálkozhatunk az üres pisztolyt rászegezni valakire, és amennyiben elég hitelesen adjuk elő magunkat, elriaszthatjuk ellenfelünket. Fizikai erőszak esetén választhatjuk a közelharcot (kések, machete, vasrudak), illetve sebtében összerakott fűnk segítségével akár távolról is fejbe löhetjük a rosszfiúkat.

A legutolsó infók szerint a játék még ezen a télen megjelenik, de csak és kizárólag letehető formában az Xbox Live Arcade-on vagy a Playstation Networkön keresztül.



” **A TERMELÉS MEGSZŰNÉSÉVEL HIÁNYCIKK LETT AZ ÉLELEM, A FRISS VÍZ ÉS A TÜZELŐANYAG, VAGYIS SZINTE MINDEN, AMI AZ ÉLETBEN MARADÁSHOZ KELL**



Tomb Raider

INFO

Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Crystal Dynamics**
Platformok
PS3, Xbox 360, PC
Megjelenés
2012. ősz
PEGI 18+

WANTED



2012 a megújulás éve lesz – számtalan videojáték jön ki felújítva és újragondolva. A Tomb Raider sem lesz kivétel, a fejlesztők szerint egy egészen új és felettebb érdekes Lara Croftot kapunk. A játékban Lara csak 21 éves, kezdő a sírablásban, és még mellmérete sem lépte túl a józslés határát. Éppen egy érdekes helyszínre utazik, amikor tengeri vihar következtében hajótörést szenved és egy lakatlanak tűnő szigetre sodródik. Nincs víze és élelme, felszerelésének nagy része odaveszett, legfontosabb feladata a túlélés. A harc mellett kiemelt szerepet kapnak a fejtörők is, szóval nem csak agyatlan lövöldözésről és vadállatok mészárlásáról szól majd az új *TR*. A program elsősorban a felnőtt korsztálynak szól – ez lesz az első olyan *Tomb Raider*, mely felnőtt besorolást kapott a hatóságoktól.



Starhawk

INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**
Fejlesztő **Lightbox Interactive/SCE**
Platformok
PS3
Megjelenés
2012.

PEGI 16+

WANTED



Ajövőben az emberiség utolsó reménye az űrben van, ahol különféle frakciók küzdenek egymással a legfontosabb energiaforrás, a Rift Energia birtoklásáért. Sajnos ez a nagyszerű forrás nem csak játék és mese, mert egyeseket megfertőz, mint ahogyan Emmett Graves-t is, akik ezért bűbájosan világló szemei lesznek. A 2007-ben megjelent *Warhawk* utódjaként kezelve nem lepődhetünk meg azon, hogy a *Starhawk* is „third person shooter”-ként kíván bevonulni a játéktörténelembe. Amire a fejlesztők nagyon esküdnek, az a single-ben és a multiban egyaránt fontos „Build and Battle”, ami a gyakorlatban annyit tesz, hogy harc közben mindenféle jópofa objektumot felhúzhatunk, ami funkcionálhat fedezékként, bunkerként, lőtoronyként, tejlő szarvasmarhákat tartó mezőgazdasági termelő szövetkezetként.



NeverDead

INFO

Kiadó **Rebellion**
Fejlesztő **Konami**
Platformok
PS3, Xbox 360
Megjelenés
2012. február
PEGI 18+

WANTED



Tmit tennétek akkor, ha jó ötszáz éve összeakasztottatok volna a bajuszt Astaroth-tal, a démonkirállyal, és a csata következményeképp halhatatlanná váltatok volna? Ja, hogy el ne felejtsen, ez egy átok, és a démonkirály annak idején megölte a feleségeteket. Na? Ti mit lépnétek ilyen esetben? A játék főszereplője, Bryce Boltzmann a lehető leglogikusabb dolgot teszi – ott irtja a démonokat, ahol csak tudja. Magyarán professzionális démonirtó kisiparos lett belőle. A játék során persze nem ez az egyetlen kihívás – Bryce-nak van egy halandó kísérőnője, Arcadia, aki magányomozó és mindenbe beleüti a bájos orrát. Az ötszáz év alatt megkeseredett alkoholistává vált Bryce számára furcsák a lány sztorijai (főleg akkor, amikor kiderül, hogy a démonvadász szabadon le és fel tudja csatolni testrészeit, sőt néha el is veszíti ezeket csata közben), azonban meg kell védenie, így sokszor magára vállalja a démoni hordák sebzését. A játék az akciórészek mellett puzzle elemeket, fejtörőket is tartalmaz, amelyek jól kiegészíthetik a tombolást.



Men in Black

INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Activision**
Platformok
PS3, Xbox 360
Megjelenés
2012. tavasz
PEGI 12+

WANTED



Az eredetileg képregényként indult Sötét zsaruk megfilmesítése törvényszerűen magával vonta egy játékadaptáció „szükségességét” is. A *Men in Black II: Alien Escape* nem bizonyult emlékezetes darabnak, ám az új rész máris jobb esélyekkel indul, hiszen történetének semmi köze a filmhez. Így legalább nincs megkötve a fejlesztők keze, akik egyik hajmeresztő kalandot találhatják ki a másik után az ABC betűiről elnevezett ügynökök számára. A füzeteket, a filmeket vagy a rajfilmeket ismerők bizonyára nem lepődnek meg azon, ha a lövöldözés korántsem lesz véresen komoly, mint például a *Call of Duty*-kban. Kis túlzással minden egyes csáp, nyúlvány, összetett szem és a többi ledurrantására jut majd egy poén, csak el ne ejtsük a kontrollert!



Overstrike



Prototype 2

INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **Insomniac Games**

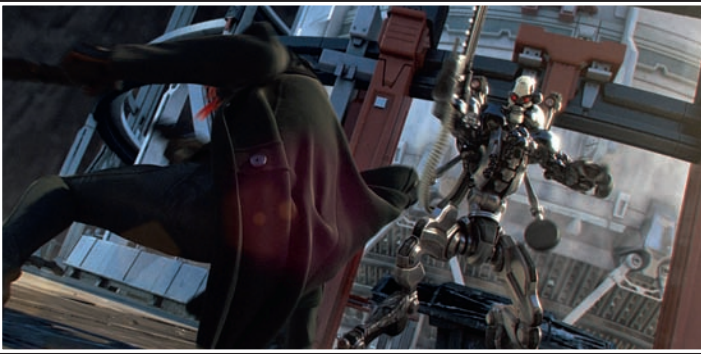
Platformok
PS3, Xbox 360
Megjelenés
2012.

PEGI 16+

WANTED



A Spyro, a Ratchet & Clank és a Resistance sorozatok után most először fordul elő, hogy az Insomniac nem csak a Sony konzoljára fejleszt. Ráadásul mindjárt egy teljesen új szellemi produktumról van szó, ami habkönnyű platformerekből és komoly lövöldékből is merít egy keveset a négyfős kooperatív játékmód mellé. A nem túl távoli jövőbe helyezett, humoros jelenetekben bővelkedő történet olyan ügynökök körül forog, akik egyetlen csapatban sem állnák meg a helyüket. A probléma nem a képességeikkel van – akad köztük tapasztalt zsoldos, furfangos tolvaj, zseniális tudós és kitüntetett nyomozó –, hanem a személyiségükkel. Senki sem képes elviselni őket, pont ezért alkotnak nagyszerű csapatot az *Overstrike 9* leple alatt, amit csakis akkor vetnek be feletteseik, ha már nem marad más lehetőség.



INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Radical Entertainment**

Platformok
PC, Xbox 360, PS3
Megjelenés
2012. április

PEGI 18+

WANTED



A folytatás érdekes módon kapcsolódik az első részhez, ugyanis az abban megismert főhősünk lesz most derék ellenlábásunk. Alex Mercer tehát immáron ellenségeink sorát gyarapítja, mivel most James Heller pályafutását egyengetjük, aki elbaltázott öngyilkossága után hasonlóan durva képességekre tesz szert, mint amilyenek Alexnek voltak. Amellett, hogy családjunk gyilkosán szeretnénk bosszút állni, meg kell akadályoznunk a Blacklight vírus terjedését is. Hagyományos katonákkal és nagyra nőtt mutánsokkal egyaránt meg kell küzdenünk bevetve emberfeletti képességeinket és a környezet elemeit. Újdonságként barátságos háziállatok is segítségünkre lesznek, hogy míg mi fontosabb dolgokkal vagyunk elfoglalva, ők „lefoglalják” a gyengébb ellenfeleket.



Sine Mora

INFO

Kiadó **Digital Reality**
Fejlesztő

Digital Reality, Grasshopper Manufacture

Platformok
Xbox 360

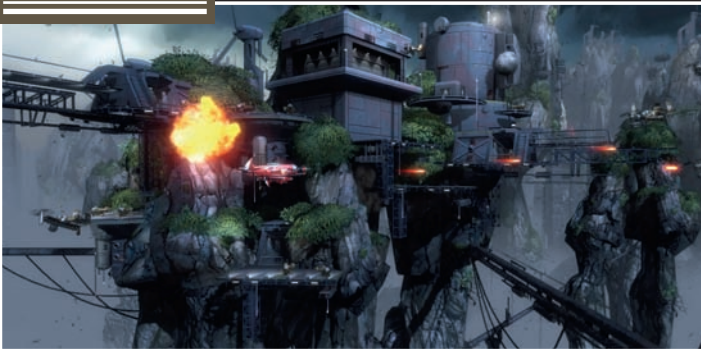
Megjelenés
2012. tél

PEGI 12+

WANTED



Ritkán hallunk japán-magyar koprodukcióban készülő játékról, most viszont nagyon úgy tűnik, hogy hamarosan ki is próbálhatunk egyet. A magyar Digital Reality csapata szövetkezett a japán Grasshopper Manufacture fejlesztőivel (vezetőjük az a Suda51, akinek a *No more Heroes*-t és a *Lollipop Chainsaw*-t köszönhetjük) és késedelem nélkül elhozták nekünk a *Sine Morat*, amely egy dieaselpunk-horizontális shooter lesz garantáltan a jobbik eresztesből. Benne 60 különböző repülőgépről pusztíthatjuk az ellent, ráadásul az idővel is babrálnunk. A bemutatott videók egészen lenyűgözőek, ebben a kategóriában kevés játék képes ilyen látványvilágot a monitorra varázsolni. Ráadásul a játék zenéje is ott van a színen, ami nem is csoda, hiszen a zeneszerző az az Akira, akinek az eredeti Silent Hill sorozat háttorzongató dallamait köszönhetjük.



Sly Cooper: Thieves in Time

INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**
Fejlesztő **Sanzar Games**

Platformok
PS3

Megjelenés
2012. nyár

PEGI 7+

WANTED



A z első három rész felújítása után megérett az idő egy újabb *Sly Cooper* kalandra. Természetes szem körüli álarca miatt keresve sem lehetett volna alkalmasabb karaktert találni egy sunnyogó betörő és tolvaj számára, mint a mosómedve. A központi konfliktust ezúttal Bentley időgépe okozza, aminek használata következtében valahol az időben sikerül elveszíteni a Thievius Raccoonust, a Cooper család mestertolvajainak krónikáit és titkos technikáit tartalmazó könyvet. Sly Cooper, a settenkedő mosómedve összetehozza bandáját és a könyv nyomába indul, hogy megóvja örökségét. Kalandja során találkozik legendás elődeivel is, mint például Rioichi Cooperrel, a feudális Japán idején élt nindzsával, aki fölött egy ideig átvehetjük az irányítást.



Star Trek

INFO

Kiadó **Paramount**
 Fejlesztő **Digital
 Extremes**
 Platformok
PC, PS3, Xbox 360
 Megjelenés
 2012.
PEGI 16+

WANTED



Még a sokunk meglepetésére sikeresen újraindított Star Trek filmsorozat második része előtt megkaparinthatjuk az irányítást a fiatal James T. Kirk kapitány és a félig vulkáni, félig ember Spock felett egy kooperatív mókára kihagyezett játék erejéig. A különálló történetzárakat a filmek és a *God of War* játékok forgatókönyvírói vetették papírra.

A műfaji besorolást látva bizonyára elfogadható, hogy ez nem az a játék, amiben megmondhatjuk a kormányosnak, hogy balról a második csillag irányába haladjunk kettes fokozattal. Ellenben rengeteg akcióra számíthatunk hőseink jóvoltából, akik eltérő fegyvereik és taktikájuk révén másfajta játékélményt nyújtanak. A tricorderrel pedig erőtereket aktiválhatunk és túltöltött paneleket robbantathatunk a meg nem nevezett ellenség arcába.



Transformers: Fall of Cybertron

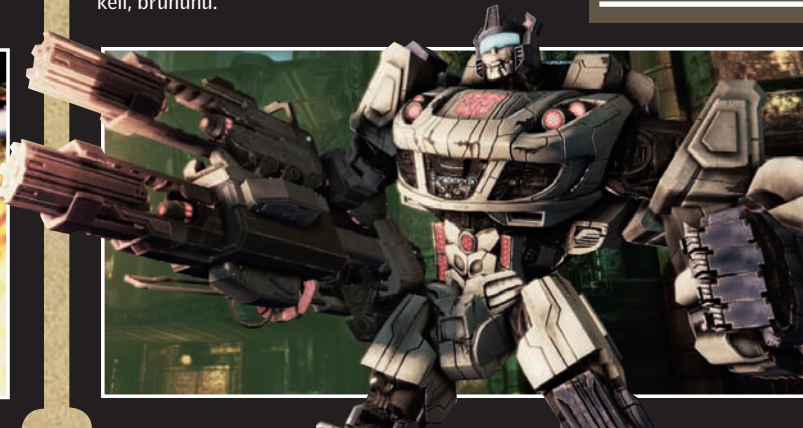
INFO

Kiadó **Activision**
 Fejlesztő **High Moon
 Studios**
 Platformok
Xbox 360, PS3
 Megjelenés
 2012. ősz
PEGI 16+

WANTED



A filmekben igen látványos megoldások keretében láthattuk, hogy milyen ádáz küzdelmet folytatnak egymás ellen az Álcák és az Autobotok. Az epikus csatákon csak némiképp rontott a szupercsajt raidelő pattanásos hülyegyerek bénázása, de ez van. Az ősszel érkező játék a High Moon Studios műhelyében fogja elnyeri végső formáját, ami akár aggodalomra is adhatna okot, hiszen a *Dark of the Moon* a vajás felével esett a padlóra a szendvics. De próbáljunk meg optimisták lenni, és hinni abban, hogy most másként lesz. A sztori szerint a játékban testközelből élhetjük meg, miként pusztítja el a két szemben álló fél az anyabolygót, hogy aztán a Földre jöjjenek. Megan Fox viszont nem lesz már a filmben, és így kiváló testi adottságait is nélkülöznünk kell, brühühü.



The Amazing Spider-Man

INFO

Kiadó **Activision**
 Fejlesztő **Beenox**
 Platformok
Xbox 360, PC, PS3
 Megjelenés
 2012. nyár
PEGI 12+

WANTED



Pókember kalandjai a mozivásznon és a játékvilágban egyaránt nyáron folytatódhatnak. Eme sablonos kezdőmondat azt jelenti, hogy a videojátékhoz a hírek szerint a filmben epilógusként szolgáló sztorit kapunk, ami nem annyira varázsgombás, mint a legutóbbi dimenzióugribugris témák, hanem az urbánus életre koncentrál. Kedvenc hálózóvő barátunkat a fejlesztők visszahelyezik a városba, ami a gyakorlatban azt jelenti, hogy kedvünk szerint fedezhetjük fel Manhattan épületeinek vízszintes és függőleges felületeit. Természetes, hogy mindez nem csupán békés lengedezéseket jelent, mivel jelen lesznek antihőseink is, akik minden igyekezetükkel megpróbálnak minket eltávolítani az élő pókok világából. Nyáron majd többet fogunk tudni, amikor magunk is nekiugorhatunk.



The Last Guardian

INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**
 Fejlesztő **Team ICO**
 Platformok
PS3
 Megjelenés
 2012.
PEGI -

WANTED



Látott már valaki bármilyen videót ebből a játékból? Ha igen, akkor tudja: szerelem első látásra. A Fumito Ueda (*ICO*, *Shadow of the Colossus*) által dizájnolt játéktól nagyon sokat vár a közönség, hiszen a tervező előző két játékával szinte önálló stílust teremtett. A történetben egy még névtelen fiú megszőkik egy romos helyszínről, ahol összebarátkozik a hatalmas, megláncolt, sérült tollas, griff-szerű Tricoval. Kettejük hatalmas kalandjáról szól ez az igen látványos játék, úgy, hogy csak a fiút tudjuk majd irányítani, aki használni tudja Tricot. Ami az igazi szenzáció lesz a játékban, az Trico viselkedése – valódi állatokról (legfőképp kutyákról és macskákról) modellezték, így döbbenetesen életszerű lesz. A külső-nézetes akció-kaland története elvileg nyílt végű lesz – reménykedjünk!



The Testament of Sherlock Holmes

INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**
 Fejlesztő **Frogwares**
 Platformok **PC, PS3, Xbox 360**
 Megjelenés 2012. tavasz
 PEGI 16+

WANTED



Sir Arthur Conan Doyle novelláinak hőse ma is olyan népszerű, mint száz évvel ezelőtt. A BBC minisorozatához és Guy Ritchie filmjeihez zárkózik fel a Frogwares legújabb kalandjátékával, amiben maga a mesterdetektív válik egy szövevényes bűnügy első számú gyanúsítottjává. Amikor pedig megszökik a Scotland Yard elől, a mindig hűséges Dr. Watson is elveszti Holmesba vetett bizalmát. A „Holmes vallomása” a korábbi részekben alkalmazottnál jóval látványosabb dolgokra képes motorral készülni, és mivel az esetleges áldozatok kivétel nélkül kitalált szereplők, a fejlesztők nem restelik a maga gyomorforogató pompájában bemutatni a brutális gyilkosságok helyszínét. Az immáron kontrollerelemmel is vezérelhető alkotás fejtörőinek megfejtésében segítséget nyújt majd Holmes hatodik érzéke is.



Thief 4

INFO

Kiadó **Square Enix**
 Fejlesztő **Eidos Montreal**
 Platformok **PC, PS3, Xbox 360**
 Megjelenés 2012. vége
 PEGI 18+

WANTED



A szerkesztőség több tagjának titkos favoritját két és fél évvel a bejelentés után is hét lakat alatt őrzi az alkalmasságát a *Deus Ex: Human Revolution* bizonyító Eidos Montreal. A cyberpunk FPS/RPG hibrid debütálását követően szinte mindenkit Garrett következő kalandjához vezényeltek át. Harmadik generációs Unreal motor kelti életre a technológia és a mágia bizarr ötvözetével átítatott várost, ahol a legendás tolvaj első áldozatait fosztja ki, hiszen a trilógia folytatása helyett teljesen előlről kezdik a történetet. Az árnyak közt türelmesen lapuló Garrett mind saját szemszögből, mind külső nézetből irányítható lesz, ráadásul ha hihetünk az egyre hangosabb pletykáknak, más játékosokkal együtt szabadíthatjuk meg a polgárokat dagadó erzsényűk tartalmától.



Twisted Metal

INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**
 Fejlesztő **Eat Sleep Play**
 Platformok **PS3**
 Megjelenés 2012. február
 PEGI 18+

WANTED



Az immár 17 éve piacon lévő cím a legrégebbi franchise, ami a Sony-nál fut, és ezen idő alatt kellően megszerethette mindenki az egyértelműen akcióra kihegyezett játékokat. Nem lesz ez – mármint az akció – másként az idén megjelenő újabb részben sem, ahol ismét rengeteg jármű nyergében és volánja mögött mutathatjuk meg, hogy agresszív vadállatokká változtatnak-e a videojátékok, vagy szimplán csak játszunk egy jót, majd ki-megyünk virágot szedni. A hamarosan megjelenő *Twisted Metal* a manapság hétköznapi elvárásnak tekinthető többjátékos módot részesíti előnyben, de az eddig látott játékmenet videók és információk alapján pillanatnyi nyugtunk sem lesz. Érdekesség még, hogy a használható fegyverek között felbukkan a mesterlövész csúzli.



Armored Core V

INFO

Kiadó **Sega/Namco Bandai**
 Fejlesztő **From Software**
 Platformok **PS3, Xbox 360**
 Megjelenés 2012. március
 PEGI 12+

WANTED



A japán From Software már harmadik alkalommal indítja újra a mecha-rajongók nagy kedvencét, az *Armored Core* sorozatot. A legújabb epizód kifinomultabb taktikai érzéket követel meg elődeinél, ami a tereptárgyakban bővelkedő városi környezetnek, valamint a harci szerkezetek összeszuszogításának köszönhető. Az épületek között fürgén manőverező mech-ek számára elég körülményes lenne egyenként befogni a potenciális célpontokat. Szerencsére erre is találtak megoldást a nem túl távoli jövő mérnökei: egyszerre több célpontra irányulnak majd a gépágyúk és a nyomkövető rakéták. Érdekesnek ígérkezik az ötfős csapatokat egymásnak eresztő online mód, ami folyamatos harcot jelent a világtérkép szektorainak ellenőrzéséért egy-egy operátor irányítása mellett.





nyen volt a Bespin 1000 évvel ezelőtt Lando Calrissian érkezése előtt

Bioshock Infinite

INFO

Kiadó 2K Games
Fejlesztő Irrational Games
Platformok
PC, PS3, Xbox 360
Megjelenés
2012. nyár
PEGI 18+

WANTED



A 2012-es év egyik nagy favoritja lesz az Irrational Games legújabb játéka, a *Bioshock Infinite*. Maga a történet egyáltalán nem kapcsolódik az első két részhez, és a komor, nyomasztó vízalatti világot is felváltotta a magasban lebegő, színpompás városi környezet.

IDŐUTAZÁS KIS CSAVARRAL

1912-ben járunk, ahol egy igazi technológiai csoda, a repülő város (à la Bespin) áll a középpontban, illetve egy ex-ügynök, aki azzal a feladattal érkezett a városba, hogy kimenekítsen egy kislányt a polgárháború sújtotta városból. Hamar kiderül azonban, hogy a lány és az ő titokzatos ereje a kulcs a város jövőjéhez. A harcoló felek egymást taposva igyekeznek elkapni a kislányt, persze a saját céljaik érdekében. Az események idején két frakció küzd egymással, az alapítók meglehetősen rasszista beállítottságú arisztokrata kasztja a bevándorló-munkásosztály elkeseredett tagjaival (még a vörös karszalag is ott figyel az ellenzék katonáin). Persze nem teljesen egyértelmű, hogy ki a jó és ki a gonosz, mindkét oldalnak vannak túlkapásai. Az egyik jelenetben

például egy szerencsétlen postást akarnak meglincselni csak azért, mert egyenruhát visel és kiszolgálja az elnyomó rezsimet. Itt is döntenünk kell, felszólalunk-e a postás érdekében, ám akkor a felkelők ellenünk fordulnak, de csendben is maradhatunk, akkor viszont a lelkiismeretünk nem hagy nyugodni.

VISSZA A JÖVŐBE

A megmentésre váró kislány neve Elizabeth, és úgy tűnik, hogy az ő ereje valamiképpen összefüggésben áll a városban felbukkanó szakadásokkal a téridőben. Ezekre a réseken keresztül akár a jövőbe vagy egy alternatív jövőbe is kerülhetünk rövid időre. A kedvenc részem az, amikor a kislány megpróbál meggyógyítani egy sérült lovat, de csak nagy nehézségek árán sikerül neki, és a győzelem pillanatában megjelenik a háttérben egy mozi, ahol éppen a *Revenge of the Jedi* című filmet játsszák (a *Return of the Jedi* eredeti címe volt ez, csak később megváltoztatták). Jópofa rész volt az is, amikor a kislány egy másik dimenzióban létező vonatot varázslott a ránk tüzelő géppuskás elé, de akár választhattunk volna egy menekülő ajtót is, a döntés csak rajtunk állt.



” AZ ESEMÉNYEK IDEJÉN KÉT FRAKCIÓ KÜZD EGYMÁSSAL, AZ ALAPÍTÓK MEGLEHETŐSEN RASSZISTA BEÁLLÍTOTTSÁGÚ ARISZTOKRATA KASZTJA A BEVÁNDORLÓ-MUNKÁSOSZTÁLY ELKESEREDETT TAGJAIVAL



Fable: The Journey

INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
 Fejlesztő **Lionhead Studios**
 Platformok **Xbox 360 (Kinect)**
 Megjelenés **2012.**
 PEGI **16+**

WANTED



Öt év telt el a *Fable III* fináléja óta, s habár a sötétség terjedését sikerült hatalmas áldozatok árán megfékezni, még mindig számtalan veszély leselkedik az emberekre. A három epizód cselekményét kapocsként összefűző látnok, Theresa és útítársa egy új ellenség elől menekülnek. A legújabb generációs Unreal motorral hajtott alkotás a sorozat hagyományával ellentétben nem szerepjáték, hanem ún. „on-rails shooter”, legalábbis az E3-on mutatott demó alapján. Peter Molyneux szerint azonban a *The Journey* nyitottabb és nagyobb is, mint elődei, csak épp korai lett volna még megmutatni a benne rejlő lehetőségeket. Mint más kinectes játékokban, itt is a megfelelő mozdulattal sűrűnk el varázslatokat, teremtünk pajzsot és fegyvert a harchoz, horgászbótot és teleszkópot a minijátékokhoz.



HALO 4

INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
 Fejlesztő **343 Industries**
 Platformok **Xbox 360**
 Megjelenés **2012 vége**
 PEGI **16+**

WANTED



Az egyetlen ismert nem kinectes és nem XBLA exkluzív cím a Microsoft konzoljára nem más, mint Master Chief kalandjainak következő felvonása. Az új trilógia első felvonásából kiderül, hogy miként élte meg az emberiség a háború befejezését, és hogyan tudta megerősíteni magát a UNSC az ősi Forerunner technológia adaptálásával. A John-117 hibernációs kamráját és a tervezett élettartamán túl még mindig funkcionáló mesterséges intelligenciát, Cortanát szállító Forward Unto Dawn fregatt roncsai az űr egy fel nem térképezett részében egy üreges Forerunner planétán kötnek ki. Az új fejlesztőcsapat a korábbiaknál tartalmasabb és grandiózusabb, egyáltalán nem hétköznapi lövöldét ígér, miközben komoly hangsúlyt fektet a rejtélyekre és a váratlan felfedezésekre.



Dust 514

Az *EVE Online* rajongók most bizonyára azokat a köveket keresgélik űrhajók fedélzetén, amikkel meg fognak kövezni, azonban lássuk be: bár a *Dust 514* az *EVE Online* témakörbe illeszkedik, multi FPS mivoltából fakadóan gyökeresen különbözik ihletőjétől. A játék csak PlayStation konzolokra jelenik meg, így a PC-seknek nem lesz alkalmuk átélni az *EVE Online* bolygófelszíneken lejátszódó harcait. Az Unreal Engine 3 garantálná, hogy a játék bármely multi FPS-nek méltó ellenfele legyen, de a sztori... Nos, az egyelőre várat magára: CCP-s ígérek szerint megírják egy novellában, hogy miért is van így, ezen kívül megmagyarázzák, miért pont klónozott haderők harcolnak, miért pont ott és úgy, ahogy – kíváncsi leszek. Annyit azért lehet tudni, hogy az *EVE Online* csatáiban a PC-s űrhajósok segítségével hívhatják a PlayStation-ös földi csapatokat – tehát egyfajta interakció megvalósul majd a formátumok között. Ezek után miért adtunk 3-ast a várakozási faktorra? Egyszerű: az *EVE Online* PC-s játék, az FPS alapvetően egy PC-alapú műfaj, Unreal Engine 3 PC-re is van, *Dust 514* viszont nem lesz PC-re. Emellett valahogy nem érezhető a világot nem *EVE Online*-rajongó

INFO

Kiadó **CCP Games**
 Fejlesztő **CCP Games**
 Platformok **PS3, PS Vita**
 Megjelenés **2012. tavasz**
 PEGI **16+**

WANTED



részen a hatalmas, felfokozott várakozás – valószínűleg, mivel a marketinggépezet még nem indult be, vagy tán azért, mert sokakban pont az *EVE Online* név okoz ellenérzést. Mindenesetre biztosan érdekes lesz egy PS Vita verzió, ezt azért kíváncsian várjuk. Addig is izelleges-

sük a játék mottójává vált kijelentést arról, hogy mi lesz a különbség a „repülők” (*EVE Online*) és a „gyalogosok” (*Dust 514*) között: „while the fleet does the flying, the infantry does the dying” (amíg a flotta dolgoz a repülés, addig a gyalogság a meghalás). Érdekes...



Counter-Strike Global Offensive

INFO

Kiadó **Valve**
Fejlesztő **Valve/Hidden Path Entertainment**
Platformok
Mac, PC, PS3, Xbox 360
Megjelenés
2012. tavasz
PEGI 18+

WANTED



Mindenki, akinek elege van a fedezék-harcból, a járművekből, az energia-pajzsból, a magától visszatöltődő élet-erőből, örömmel nyugtázzhatja, hogy tavasztól végre olyan játékkal ütheti agyon idejét, amiben az ügyesség számít. Függetlenül attól, hogy beleöltél-e már több száz órát vagy épp most kezded, lényegében ugyanolyan esélyekkel szállsz szembe ellenfeleiddel. Ha kifektetnek, akkor annak – a lagot nem számítva – csakis két oka lehet: valamilyen hibát követtél el vagy ellenfeled jobb volt nálad. Az új játékmódokkal (Arsenal) és fegyverekkel (pl. Molotov-koktél) kiegészülő alkotás PC mellett Mac-en, Xbox 360-on és PS3-on is napvilágot lát, ráadásul a Steam révén az Xbox kivételével a más platformon játszóknak is érhetik ügyességüket.



ARMA III



INFO

Kiadó **505 Games**
Fejlesztő **Bohemia Interactive**
Platformok
PC
Megjelenés
2012. nyár
PEGI 16+

WANTED



Cseh barátaink a Bohemia Interactive-nál bőszen fejlesztik a fotorealistikus környezetben játszódó *Armed Assault* harmadik fejezetét. Az események egy kis görög szigeten (900 négyzetkilométer a bejárható terület), Lemnoson játszódnak, itt kell megállítanunk a NATO tisztjeként az előrenyomuló keleti inváziós erőket. A csata földön, vízen, víz alatt és levegőben dúl; a képeket elnézve egészen realisztikus élményben lesz részünk. A grafikáért amúgy a Bohemia Interactive saját fejlesztésű motorja, a Real Virtuality lesz a felelős, mely az új részben már olyan nyalánkságokat is támogat, mint a DirectX 11, a ragdoll fizika, a víz alatti harc vagy a fegyver és egyenruha módosítás.



Aliens: Colonial Marines

Sokan tartottak attól, hogy a lassan hat évvel ezelőtt bejelentett játék névrokona sorsára jut és sosem lát napvilágot, vagy ha mégis, akkor egy *Left 4 Dead* klón lesz, csak éppen zombik helyett savas vérű, dupla szájú idegenekkel. Előbbire a Sega váratlan hűzása (az *Aliens: Crucible* szerepjáték törlése, az *Aliens: Colonial Marines* megjelenésének bizonytalan időre történő elhalasztása és helyettük az *Alien vs. Predator* erőltetése), utóbbira viszont az adott okot, hogy a Gearbox Software-t vezető Randy Pitchford nem győzte dicsérni a négyfős kooperatív zombimészárlást. Pánikra azonban semmi ok, a lokálisan két (csak konzolon), online pedig legfeljebb négy játékost bevonó kooperatív játékmód szervesen illeszkedik a történethez, amit az újabb *Battlestar Galactica*-sorozat forgatókönyvírói (Bradley Thompson és David Weddle) jegyeznék.

HIVATALOS FOLYTATÁS

Az *Aliens: Colonial Marines* cselekménye a második és a harmadik Alien film eseményei közötti időszakba repíti a játékosokat, akik a gyarmati tengerészgyalogság tagjaként az eltűnt U.S.S. Sulaco űrhajót és annak legénységét keresik. Expedíciójuk első állomása az LV-426 néven ismert planéta, ahol az idegen tojásokat rejtő Space Jockey űrhajó roncsaitól

INFO

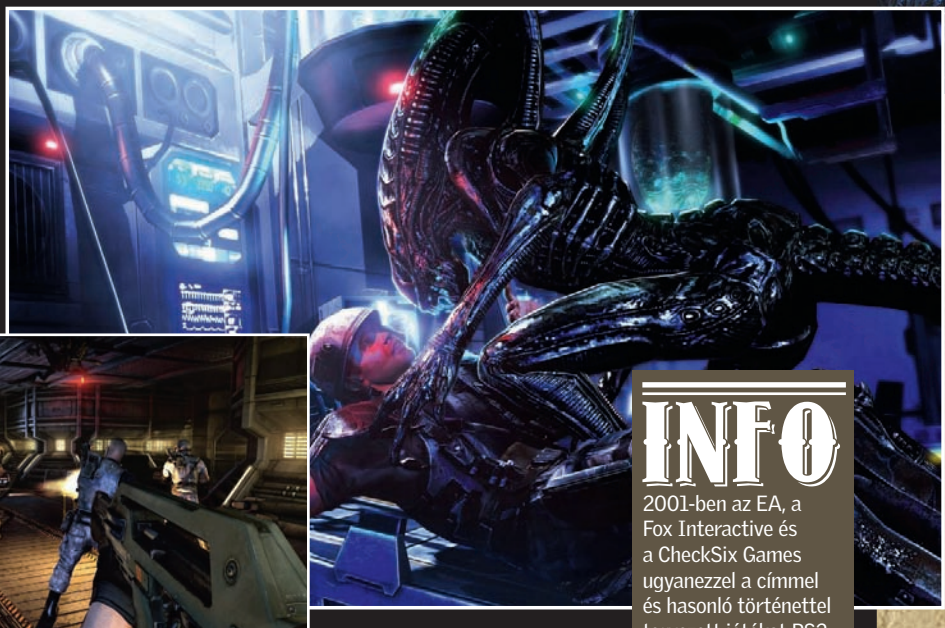
Kiadó **Sega**
Fejlesztő **Gearbox Software**
Platformok
PC, PS3, Wii U, Xbox 360
Megjelenés
2012. tavasz
PEGI 18+

WANTED



nem messze létesült az utóbb szinte teljesen megsemmisült Hadley's Hope telep. A 20th Century Fox licencét és bizalmát élvező alkotás a hivatalos kánon részét fogja képezni, és ennek megfelelően minden apró részletre odafigyeltek a fejlesztés során a

maximális hitelesség érdekében. A fegyverek dörrenése, az idegenek sziszegése, a mozgásérzékelő idegtépő pittyegése egyenesen a filmekből származik, amelyekre számtalan utalást is találunk majd a szkriptelt jelenetekben bővelkedő kampány végigjátszása során.



INFO

2001-ben az EA, a Fox Interactive és a CheckSix Games ugyanezzel a címmel és hasonló történettel tervezett játékot PS2-re, ám végül sosem fejezték be.

Borderlands 2

INFO

Kiadó **2K Games**
 Fejlesztő **Gearbox**
 Platformok
PC, PS3, Xbox 360
 Megjelenés
 2012. nyár
 PEGI 16+

WANTED



Az első rész sikere mindenkit meglepett, három-négy millió eladott példány azért már nem semmi, borítékolni lehetett tehát a folytatást is. A bejelentés még 2011 nyarán megtörtént, a Gearbox szerint a játék a „szerepjáték lövölde” kategóriába fog tartozni, vagyis erősíteni fogják a karakterépítő elemeket. Öt év telt el a *Borderland* eseményei óta, a totális hatalmat egy Jóképű Jack nevezetű szélhámos kaparintotta meg, aki a fő ellenfelünk lesz a folytatásban. A *Borderlands* hőseit nyugdíjazták, helyettük új főszereplők kerültek be (hasonlóság persze bőven akad, de ilyen apróságokon nem akadunk fel) a játékba. A készítőik különösen fontosnak tartották a mesterséges intelligencia feljavítását, állítólag most már az ellenfelek is segítik egymást csata közben.



Brothers in Arms: Furious 4



INFO

Kiadó **Ubisoft**
 Fejlesztő **Gearbox**
 Platformok
PC, PS3, Xbox 360
 Megjelenés
 2012. április
 PEGI 18+

WANTED



Kétféle ember létezik, az egyik szereti a Becstelen Brigantikát, a másik pedig nem. Mint megtudtam, Chavalier kollégám az utóbbi csoportba tartozik, de még ő is elismerően bólogatott az új *Brothers in Arms* játék láttán. Négy humoros és egyedi karakter vadászik a nációkra a második világháború utolsó éveiben, a célpont természetesen a nagyfőnök, Hitler maga. A fegyverarzenál, amit bevetnek, meglehetősen elborult: van itt minigun, tomahawk, elektromos sokkoló és marhabillig. Az új rész persze nem jelenti azt, hogy a legendás Baker osztag kalandjait nem folytatják, mindössze arról van szó, hogy pihentetik őket kicsit és a fejlesztők megpróbálkoznak egy könnyedebb témával.



Call of Duty 9

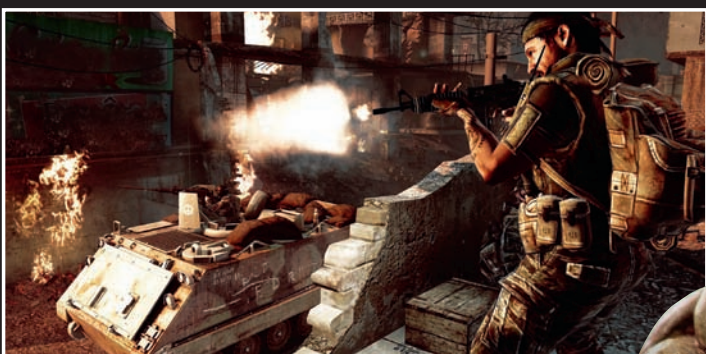
INFO

Kiadó **Activision-Blizzard**
 Fejlesztő **Treyarch**
 Platformok
PC, PS3, Xbox 360
 Megjelenés
 2012. november
 PEGI 18+

WANTED



Avilágon három dolog biztos mostanság. Az adók, a halál és az, hogy az Activision kijön a *Call of Duty* néven elhíresült fejstében újabb részével. Gondolnátok, hogy idén már a kilencedik *Call of Duty* lát napvilágot? A tavalyi évben a *Modern Warfare 3* és az *Infinity Ward* volt a soros, szóval 2012 a Treyarch éve lesz, ami azt jelenti, hogy nagyon nagy valószínűséggel a *Black Ops 2*-vel fog előrukkolni az év végére. Hivatalos infó természetesen még nincs a dologról, de a *Black Ops* eladásainak és a nyitott folytatás tükrében nem kell nagy jóstehetségnek lenni ahhoz, hogy borítékolhassuk a folytatást. Mellesleg ezzel nincs is semmi gond, a *Black Ops* az egyik legjobban összerakott *Call of Duty* volt, amivel az utóbbi években játszottam, vétek lenne parlagon hagyni.



Doom 4

INFO

Kiadó **Bethesda**
 Fejlesztő **Id Software**
 Platformok
PC, PS3, Xbox 360
 Megjelenés
 2012 vége
 PEGI 18+

WANTED



Alegendás sorozat hosszú évek pihenője után újra életre kel, és a fejlesztők szerint alaposan feladja majd a leckét a konkurenciának. Az id Tech 5 néven elhíresült motor (ez hajtotta meg a *Rage*-t, remélhetőleg a hibákat azóta kiküszöbölték) lesz a játék lelke és John Carmack szerint minden eddiginél nagyobb figyelmet fordítanak a többjátékos részre, ez lesz igazából a fő csapásirány. Magáról a történetről nem sok szivárgott ki, annyit lehet tudni mindössze, hogy a *Doom 4* nem lesz folytatás. Október magasságában egy kisebb botrány robbant ki, névtelen informátor szerint a Bethesda berágott a *Rage* gyatra teljesítménye miatt és határozatlan időre felfüggesztette a fejlesztést. A hírt a cég villámgyorsan cáfolta és nem egyszerűséggel csak „hülyeségnek” nevezte a szövegét.





S.T.A.L.K.E.R. 2

INFO

Kiadó –
Fejlesztő **GSC Game World**
Platformok
PC, PS3, Xbox 360
Megjelenés
2012.
PEGI 18+

WANTED



Alaposan ráhozta a frászt a rajongókra az ukrán sajtó, amikor megszéllőztette, hogy a pénzügyi nehézségekkel küzdő fejlesztők kénytelenek lehúzni a rolót. Még olyan találgatások is napvilágot láttak, miszerint az ország leggazdagabb emberei közé tartozó tulajdonos és szervezett bűnözői körök kapcsolatban állnak egymással. Állítólag utóbbiaknak fáj a foga a dollármilliókat termelő cégre. Hogy mi az igazság, azt talán sosem tudjuk meg, különösen úgy, hogy a régóta várt folytatás jövője bizonytalanra vált. Szerencsénkre a fejlesztők letették a nagyesküt, hogy nem hagyják abba a munkát. Kár is lenne, ha nem láthatnánk az új motorral életre keltett Zónát, a korábbiaknál is elborultabb mutáns szörnyeket, és ha nem öltöztethetnénk be a számos új testpáncél valamelyikébe a frissen felbukkanó női stalkereket.



Spec Ops: The Line

INFO

Kiadó **2K Games**
Fejlesztő **Yager Development**
Platformok
PC, PS3, Xbox 360
Megjelenés
2012. március
PEGI 18+

WANTED



Joseph Conrad kisregénye és Francis Ford Coppola filmje után játékos formában is megismerhetjük az esztét vesztett, emberségéből kivetkőzött parancsnok történetét. A homokviharok dúlta Dubai romjai között bóklászva nem csak a homok és az időnként feltámadó szél nehezíti meg dolgunkat, hanem a parancsnok irányítása alatt álló katonák és az ellene küzdő milíciák is, hiszen valamilyen megmagyarázhatatlan okból mindkét fél elenségné tekint.

A fedezék mögött lapulva társainknak parancsokat osztogatva hosszabb ideig maradhatunk életben, ha a fizika törvényeire támaszkodva kihasználjuk, hogy a nyakba zúduló homok ugyanúgy halálos lehet, mint a vékony homoktakarótól nem látszó üveglap: az egyetlen, ami elválaszt egy százméteres zuhanástól.



Syndicate

INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **Starbreeze Studios**
Platformok
PC, PS3, Xbox 360
Megjelenés
2012. február
PEGI 18+

WANTED



Arégi klasszikus újragondolásának köszönhetően nem kell 2069-ig várunk, míg megtudjuk, hogy is néz majd ki a teljesen digitalizált világ. Kormányok helyett néhány szindikátus irányítja az univerzumot, akik ügyfeleinknek mindent megadnak az otthontól kezdve az oktatáson és az egészségügyi ellátáson keresztül a munkahelyi pozícióig bezárólag, cserébe csupán márkahűséget várnak el az agyba épített chipnek köszönhetően. A háborúk többé nem az erőforrások megszerzéséért folynak, a fogyasztók meggyőzése és a technológiai fölény biztosítása a szindikátusok kibernetikusan felturbózott ügynökei között rendszeresen bekövetkező összecsapások elsődleges célja. Az egyjátékos kampány mellett egy négyfős kooperatív hadjárat is a rendelkezésünkre áll majd az 1993-as eredeti küldetései és pályái alapján.



XCOM

INFO

Kiadó **2K Games**
Fejlesztő **2K Martin**
Platformok
PC, PS3, Xbox 360
Megjelenés
2012.
PEGI 18+

WANTED



A klasszikus XCOM (egyres helyeken UFO) játékok előzményének tekintendő alkotás megszerezte a stratégiát és taktikát egészen magas arányban keverő gyökereitől, de még így is kiemelkedik az egyszerű lövöldék közül. Elvégre kevés közöttük az olyan cím, amiben csapatot, illetve kutatás-fejlesztést menedzselünk.

Fontos szerepet játszanak majd az ügynökök, akik közül egyszerre kettőt vihetünk magunkkal bevetésekre. Közöttük akad olyan is szép számmal, aki nem a történet fonalát göngyölyíti fel, hanem további erőforrásokat (pl. elerium) biztosít a kutatók munkájához. Mivel az óra ketyeg, és nem lehetünk ott mindenütt személyesen, magunk helyett ügynököket küldhetünk, akik – feltéve, hogy túlélnek a bevetést – tapasztalatokkal gazdagabban térnek vissza.



Far Cry 3

A Ubisoft *Far Cry* sorozata négy év után végre új taggal bővül. Az afrikai szavannákon tett kitérő után ismét trópusi környezetbe kerülünk, egy szigetszoporton találjuk magunkat valahol az Indiai-óceán közepén. A játék főszereplője Jason Brody, egy átlagosnak éppen nem mondható amerikai turista, aki barátnőjével érkezik a szigetekre vakációzni, de rajta kívülálló okok miatt a szigeten ragad.

A gond csak az, hogy nem egyedül – helyi gerillák és azok hibbant vezére minden egyes túlélőt – aki veszélyt jelenthet rájuk nézve – likvidálni akar. Kedvenc kivégzési módjuk a vízbefojtás: betontömböt kötnek az áldozatok lábára és egy mély víznyelőbe lökik a szerencsétlent. A főszereplőt megkötöző rosszfiú szerencsére hanyagol dolgozik, hősünknek az utolsó pillanatban sikerül megszabadulnia a kötelektől és elindul bosszúhadjáratára. A szokásos fegyverarzenál mellett (különbféle gépfegyverek és pisztolyok) lehetőségünk van késeket és egyéb szűrőfegyvereket használni. Az egyik jelenetben a magasból ugrunk az egyik banditára, a becsapódás pillanatában a késünkkel valósággyal felnyársaljuk. Aztán van olyan is, hogy a rosszfiú mo-

INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**
Platformok **PS3, Xbox 360, PC**
Megjelenés **2012.**

PEGI 18+

WANTED



gé lopakodunk, saját késével szíven szúrjuk, majd azzal a mozdulattal a társa fejébe vágjuk a törst. A Ubisoft meglehetősen szűkmarkúan adagolja az infókat, annyi azonban bizonyos, hogy jelen pillanatban négy különböző stúdió is dolgozik a já-

tékon, szóval komolyan veszik a fejlesztést. A grafikai rész ismét elképesztően néz ki (a Dunia motor felelős a kinézetért, ez hajtotta meg a *Far Cry 2*-t is), a trópusi környezet nagyon ott van, remélhetőleg a demóban látott változatosság végig megmarad.



Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier

A játék eredetileg a *Tom Clancy's Ghost Recon 4* címre hallgatott, de aztán – jelezvén a jövőben játszódó sztorit – átnevezték. A történet a belátható jövőben játszódik Norvégiában, a Közel-Keleten és Ázsia más területein, ahol Oroszország ismét háborúzik. A ghostok ezúttal egy ultra-nacionalista erő ellen harcolnak, ami átvette a hatalmat az országban és a szomszédos népeket támadja. Mindezt persze halálos kockázatú missziókkal teszik és mélyen az ellenséges vonalak mögött. A ghost csapatot ezúttal négyen alkotják: Kozak, a kommandós, Pepper, a mesterlövész-specialista, 30k, a felderítő és Bones, a mérnök.

A játék maga TPS, kivéve azokat a speciális eseteket, amikor a mesterlövészszel vagy valamilyen speciális szituációban precízen kell célozni – ilyenkor a játék átvált FPS nézetbe. Új ficsőr a láthatatlanság, egy újfajta álcázási forma, amely még prototípus, így használata nem csak előnyökkel, hanem hátrányokkal is jár majd és a játék elején meglehetősen limitált ideig lesz csak elérhető. A játékosok egyes missziókban és helyzetekben drónokat is irányíthatnak – ezek távirányítású robotok. A *Future Soldier* Xbox 360 verziója teljes Kinect támogatást kap, s emellett

INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Paris/Ubisoft Red Storm**
Platformok **PS3, Xbox 360, PC**
Megjelenés **2012. március**
PEGI 18+

WANTED



sosem látott fegyver-testreszabhatóságot is, amely például hanggal is irányítható. Az új fegyvereket tesztelni is lehet majd egy virtuális térben. A számtalan platformon megjelenő játék Wii és DS verziója más sztorival rendel-

kezik majd, a PC-s változatot pedig nemrégiben, 2011 decemberében leállították – azonban Indiában még mindig előrendelhető, ami nem véletlen, hiszen a legfrissebb hivatalos információ szerint mégis lesz PC-s verzió.



Inversion

INFO

Kiadó **Namco Bandal**
 Fejlesztő **Saber Interactive**
 Platformok
PC, PS3, Xbox 360
Megjelenés
 2012. február
PEGI 18+

WANTED



Az idő manipulálására épített közepe-
 sen jó TimeShift után a gravitációt né-
 zte ki magának a fejlesztőcsapat, és egy
 olyan játékkal rukkolt elő, amiben szó szerint min-
 dent a feje tetejére állít. Saját szemszög helyett
 ezúttal külső nézetből, fedezék mögül puffog-
 tatunk a rosszfiúkra, ráadásul nem is egyedül.
 Antigravitációs mező létrehozásával nem csak a
 lábuk alól ránthatjuk ki a talajt, hanem akár gép-
 járműveket is felkaphatunk és hozzájuk vághatjuk,
 ha nagyon makacsoknak.
 A hagyományosnak bajosan nevezhető lövöldözést
 még jobban megbolondítják, amikor nullgravitációs
 környezetbe dobunk bennünket – lesz olyan is, hogy
 magunk idézzük elő ilyen helyzetet –, ahol nem csak
 mi úszunk a levegőben, hanem ellenfeleink és a nem
 rögzített tereptárgyak is.



Prey 2

INFO

Kiadó **Bethesda**
 Fejlesztő **Human Head Studios**
 Platformok
PC, Xbox 360, PS3
Megjelenés
 2012.
PEGI 18+

WANTED



Amikor a GSO-n megjelent az E3 trailer a
Prey 2-ről, többen komoly felháborodás-
 sal viseltettek iránta, mondván, semmi köze
 az első részhez. A helyzet az, hogy a háborgóknak
 igazuk van, legalábbis abban mindenképpen, hogy
 a folytatás egészen más lesz, de az első részben
 megismert cseroki főhőst mégsem kell nélkülöz-
 nünk. Sőt, ténykedése kihatással van a történetre
 is. Az idTech 4 motor módosított változatát hasz-
 náló játék imponzánsnak tűnik, és az a tény, hogy hő-
 sünk fejjavadásként keresi a napi betevőt, nem fel-
 tétlenül jelenti azt, hogy ipari hulladékkal van dol-
 gunk. Killian Samuels bőrbe bújva ugyanis trükkös
 kütyüekkel és fegyverekkel felszerelve viszonylag
 szabadon fedezhetjük fel Exodus világát, kiszaba-
 dulva a 2006-ban megismert szűk folyosókból.



Medal of Honor 2

Az Electronic Arts az utóbbi évek-
 ben elhatározta, hogy minden esz-
 közt bevet az Activision *Call of*
Duty sorozatával szemben. A *CoD* egyik
 legnagyobb előnye az, hogy minden évben
 megjelenik és hozza az elvárt hasznot. Az
 EA taktikája ennél kifinomultabb, ő egy-
 ből több sorozattal támad, így még vélet-
 lenül sem lehet azt mondani, hogy minden
 évben ugyanazt próbálnák meg ránk sóz-
 ni. A *Battlefield* és a *Bad Company* sorozat-
 tal az EA jó lóra tett, de ennyi nem volt
 elég, visszahoztak egy régi nagy klasszi-
 kust, a *Medal of Honor*t is (a sors iróniája,
 hogy a sorozat első darabjait még azok az
 emberek készítették, akik később átigazol-
 tak az Activisionhöz és megalkották a *Call*
of Duty sorozatot). A *Medal of Honor* ve-
 gyes fogadtatásban részesült, sokan szer-
 rették, de volt néhány oldal, ami eléggé le-
 húzta. Az viszont vitathatatlan, hogy a
 feltámasztás anyagilag sikeres volt, a fej-
 lesztő szerint már három millió példány is
 elegendő lett volna a biztos folytatáshoz,
 de az eladott öt millió darab minden két-
 séget eloszlattott a sorozattal kapcsolat-
 ban. Végeredményben ez már a második
 év a fejlesztésben (általában két év kell
 egy ilyen folytatás tisztességes elkészíté-
 séhez), szóval nagyon nem lennének meg-

INFO

Kiadó **EA**
 Fejlesztő **Danger Close**
 Platformok
Xbox 360, PS3, PC
Megjelenés
 2012.
PEGI 16+

WANTED



lepve, ha 2012-ben a *Call of Duty 9*-cel
 szemben a *Medal of Honor 2* állna csata-
 sorba.

FROSTBITE 2 VAGY SEMMI

A *Battlefield 3*-ban debütált motort vétek
 lenne parlogon hagyni, éppen ezért nagyon

reménykedünk, hogy a *Medal of Honor*
 második részét is ez fogja meghajtani (a
MoH1 multiját is ez hajtotta meg, csak az
 egyjátékos hadjáratához használták fel az
 Unreal motort). Hivatalosan még nem je-
 lentettek be semmit, néhány hónapot még
 várunk kell a részletekre.



Metro: The Last Light

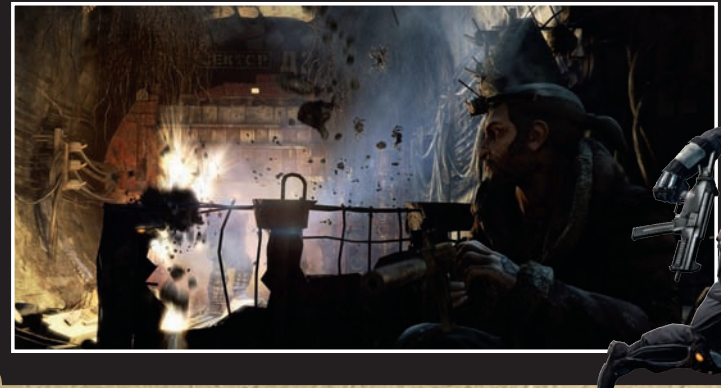
INFO

Kiadó **THQ**
 Fejlesztő **4A Games**
 Platformok **PS3, Xbox 360, PC, Wii U**
 Megjelenés **2012. nyár**
PEGI 18+

WANTED

★★★★★

Orosz fejlesztő barátaink nem sokat pihentek a *Metro 2033* babérjain, az idén jelenik meg a folytatás, mely ha lehet, még nyomasztóbb és sötétebb, mint az előd. A fejlesztők szerint a játék átmenet lesz a túlélő horror és egy hagyományos FPS között, ami meglehetősen ambiciózus kijelentésnek tűnik, de majd meglátjuk a végeredményt. A moszkvai metrórendszerben játszódó történetben olyan klasszikus járműveket is megtalálhatunk, mint a pesti kék metrószereplvények. Az akciórészek ismét brutálisak lesznek, mondjuk azt nem igazán értettem, miért jó az, hogy egy amúgy is sötét játékban azzal szórakozhatunk, hogy az összes lámpát kilőjük. Értem én, hogy az árnyékok és a fényviszonyok változásait jól lehet ezzel szemléltetni, de fényforrások hiányában konkrétan semmit sem lehet látni.



The Darkness II

INFO

Kiadó **2K Games**
 Fejlesztő **Digital Extremes**
 Platformok **PS3, Xbox 360, PC**
 Megjelenés **2012. február**
PEGI 18+

WANTED

★★★★★

Két évvel a *Darkness* eseményei után járunk, a főszereplő különleges képességeinek köszönhetően nagyhatalmú maffiavezér lett. Mindent elkövet annak érdekében, hogy normális életet éljen, ezért a sötétséget igyekszik elfojtani magában. Egy gyilkossági kísérlet után azonban ismét szabadon eresztí énjének sötét oldalát és kő kövön nem marad. Kemény akcióra van tehát kilátásunk, a fejlesztők szerint sokkal nehezebb kihívásokra és pörgősebb akciójelenetekre számíthatunk a folytatásban. A *Darkness II* már jó néhány halasztáson túl van, eredetileg tavaly nyáron kellett volna a boltokba kerülnie, de sem ezt, sem az októberi dátumot nem sikerült tartaniuk. A most februári megjelenést azonban már kőbe vészték, ezen nem változtathat senki.



Rainbow Six: Patriots

INFO

Kiadó **Ubisoft**
 Fejlesztő **Ubisoft Montreal/Ubisoft Red Storm/Ubisoft Toronto**
 Platformok **PC · Xbox 360 · PS3**
 Megjelenés **2012.**
PEGI 16+

WANTED

★★★★★

Szakítva a klisékkel, nem hagyományos terroristát állít a játékos fegyverének célkeresztje elé a patinás széria következő felvonása, hanem olyan amerikaiakat, akiknek elégük van a szegényeket szipolyozó bankárokból és a saját zsebüik megtömésével foglalkozó politikusokból. A nem lineáris, döntéseink révén befolyásolható történetet Team Rainbow kommandós, terrorista és egy ártatlan civil szemszögéből is megismerhetjük, mielőtt belevetnénk magunkat a többjátékos módok valamelyikébe. Olyan újításokkal szeretné kiadója viszszaszerezni a kategória trónját, mint a virtuális főhadiszállásra emlékeztető lobby, a bevetések előtti tervezés és megbeszélés a csapattagokkal, valamint a kiterjesztett valóságban rejlő lehetőségeket kihasználó parancsnoki rendszer.



Sniper: Ghost Warrior 2

INFO

Kiadó **City Interactive**
 Fejlesztő **City Interactive**
 Platformok **PC, PS3, Xbox 360**
 Megjelenés **2012. március**
PEGI 18+

WANTED

★★★★★

ACity Interactive neve a legtöbb játékos szemében egyet jelent az olcsó és vitatható minőségű játékokkal. Az utóbbi időben azonban már észrevehető az igyekezet a stúdió részéről, hogy ne csak a kasszáknál szerepeljenek jól jellegzetes logójával billogozott művei. A kritikusok kegyének elnyeréséhez vezető hosszú úton az előző résszel már megtették az első lépést. A folytatással pedig magasabbra helyezik a mércét. A negyedik generációs Chrome motor cseréje a CryEngine 3-ra a korábrinál is nagyobb és nyitottabb pályákat eredményezett. A közkedvelt golyókamera megmarad, a kés használata viszont nincs többé idegesítő szkriptekhez kötve. Ha pedig végeztünk a kampánnyal, jöhet a mesterlövészek közötti párbaj az elmaradhatatlan többjátékos módban.



Command & Conquer: Generals 2

INFO

Kiadó **EA**
Fejlesztő **Bioware Victory**
Platformok
PC
Megjelenés
2013.
PEGI 16+

WANTED



AVGA 2011 alatt mutatták be a Frostbite 2 motorra épülő új *Generals*-t, amely a Bioware szárnyai alatt lát napvilágot. Sajnos a bemutatott videó összesen csak 15 másodperces volt és nagyon keveset mutatott be erről a gyöngyszemről, de ez alapján elképesztő látványban lesz részünk rombolható épületekkel, fizikával, valóságghű robbanásokkal és részecskerendszerrel. Annyi bizonyos, hogy a fejlesztő (Bioware Victory) visszatér a gyökerekhez, vagyis lesz ismét bázisépítés, nyersanyag gyűjtögetés, és persze lehetőségünk nyílik irdatlan méretű hadseregek felállítására is. Eldöntött tény, hogy három oldal harcol egymással, de ezek közül csak a GLA, vagyis a terrorista rosszfiúk a régiék. Az amcsik helyett az európai erők kapták a főszerepet, de hogy Kína helyett melyik ország lép csatasorba, azt még nem lehet tudni (személy szerint örülnék Kínának, hi-

szén elég markáns oldal volt, jól lehetett vele páncélos fronton nyomulni). A történet szerint tíz évvel a *Generals* eseményei után járunk (és minő véletlen, a *Generals* első része 2003-ban, vagyis a tervezett megjelenés előtt pont tíz évvel került a boltok polcaira) és a világ vezető politikusai és diplomatái összegyűltek, hogy aláírják a békeszerződést, mely véget vet a világegésnek. A GLA persze közbeszólt és egy hatalmas merényletsorozat keretében megszabadította a világot a politikusaitól. Itt akár happy enddel véget is érhetne a történet, de a katonai vezetők megmaradnak és azonnal akcióba lépnek, hogy az új világrend kialakításában véletlenül se szoruljanak háttérbe. A megjelenés elméletileg átcsúszik 2013-ra, de ez lesz az a játék, amire szerintem érdemes lesz várni, főként ha RTS vonalon vagyunk érdekeltek. Ja, és majd elfelejtetem, ez bizony kőkeményen PC exkluzív lesz.



XCOM Enemy Unknown

Az *XCOM* sorozat a legjobb példa arra, hogy miért nem szabad egy sokat érő nevet olyan csapatok kezébe adni, akik nem tudnak vele megfelelő tisztelettel bánni. Szegény *XCOM* elég rögzös utat járt be, a számtalan folytatás és szellemi örökös azonban nem tudta hozni az első két rész sikerét, s lassan már odáig süllyedt a jobb sorsra érdemes *XCOM*, hogy stratégiai lövöldét jelentettek be belőle. Itt nagyjából mindenki el is temette a nevet, amikor jött a nagy hír, hogy a játékból a Firaxis feldolgozást készít, mely az első két rész legjobb hagyományaira tervez építkezni. Mondjuk én már azzal is meg lennék elégedve, hogy ha az első rész kapna egy komoly grafikai ráncfelvarrást, a játékmenetet meg szépen békén hagynák. Az új képek, melyek megjelentek a játékból, biztatóan néznek ki, bár azért 2012-ben nekem kicsit magasabbak az elvárásaim még egy stratégiai játékkal szemben is.

AZ EREDETI, DE KICSIT MÁSKÉNT

Szó sincs arról, hogy az eredeti játékot kapnánk meg ismét, ez inkább egyfajta újragondolása lesz az *Enemy Unknown*-nak. A harcokat szépen körökre osztották, lesz kutatás-fejlesztés, figyelniük kell az anyagi

INFO

Kiadó **2K Games**
Fejlesztő **Firaxis**
Platformok
PS3, Xbox 360, PC
Megjelenés
2012.
PEGI 15+

WANTED



helyzetünkre is, mivel hamar elfogy a pénz, ha ész nélkül szórjuk olyan dolgokra, amelyeket később nem tudunk hasznosítani a harcmezőn. Kicsit aggasztó, hogy a játék a PC-s változat mellett készül konzolokra is, de a fejlesztők szerint ez egyáltalán nem jelenti azt, hogy lebutítanák a játé-

kot, mindössze néhány játékelem került ki, melyek amúgy sem voltak annyira érdekesek. A lényeg az, hogy bízok a Firaxis-ban (a *Civilization 5* zseniális lett, gyorsan töröltem is a gépemről, mielőtt a fél életemet ott tölteném megint), ideje lenne már egy méltó *XCOM* folytatás.



StarCraft 2: Heart of the Swarm

Minden idők egyik leghíresebb stratégiai játéka folytatódik – az idei évben a Zerg Birodalom legfényesebb pillanatait meséli el a nagy mesemondó Blizzard.

A *StarCraft 2* bejelentésekor sokan felkapták fejüket arra a hírre, hogy a Blizzard, szakítva a hagyományokkal, különálló kiegészítő lemezenként fogja adagolni a fajokat. Sokan beszéltek lehúzásról, de a Blizzard nemigen törődött ezekkel a hangokkal, folytatta munkáját a saját elképzelései szerint. A siker nem is maradt el, a *StarCraft 2* nagyon szép eredményeket ért el – olyan öt millió eladott példánnyal büszkélkedhet a játék, ami azért valljuk be, nem gyenge egy valós idejű stratégiától.

ZERGEKNEK ÁLL A VILÁG

A *Heart of the Swarm* névre keresztelt kiegészítőben a főszereplő az első rész végén megmentett Sarah Kerrigan lesz, aki egyáltalán nincs elájulva attól, hogy a hős lovag a segítségére sietett. Tervei között nem kisebb feladat szerepel, mint egyesíteni a szétszóródott zerg kolóniákat és visszavágni a gonosz birodalmi vezetőknek. A hadjárat két évvel a *StarCraft 2* eseményei után kezdődik és alapjaiban rázza meg az ismert galaxist. A kiegészítőben 20 küldetés szerepel (a *Wings of*

INFO

Kiadó **Activision-Blizzard**

Fejlesztő **Blizzard**

Platformok

PC

Megjelenés

2012. tavasz

PEGI 16+

WANTED



Liberty-ben 26+3 misszió volt) és a zerg faj lesz a középpontban. Nem marad változatlan a multiplayer rész sem, az emberek és a protossok három-három, míg a zergnek két új egységet kaptak (mondjuk három meglévő egységet kivonnak és lesz némi finomhangolás is, de ennyit elviselünk a balance érdekében). A pontos megjelenésről a Blizzard (szo-

kásához híven) nem mondott még semmit, gyaníthatóan valamikor a *Diablo III* után, de még a *WoW* pandás kiegészítője előtt megjelenik. Az első kiegészítő áráról egyelőre még semmi nem tudható azon kívül, hogy kiegészítő árban fog megjelenni. Most aztán sokkal okosabbak lettünk.



DOTA 2

Tündérmesébe illő módon alakul a *Dota 2* és az azt fejlesztő fiatal ember sorsa.

Szerintem IceFrog álmában sem gondolta volna, hogy a Defense of the Ancients mod annyira megtetszik a Valve fejlesztőknek, hogy szabadidejük jelentős részét a játékkal ütik el. A rengeteg *DOTA* meccs után felvették egymással a kapcsolatot, és a srác azon kapta magát, hogy a Valve főhadiszállása előtt ácsorog és hamarosan bejárja a stúdiót mint meghívott vendég.

EGY ÁLOM VALÓRA VÁLT

Egy dörzsölt projekt menedzser meglátta a lehetőséget IceFrogban és azonnal állást is ajánlott a tehetséges ifjúknak. Ő meg perze kapva kapott az alkalmon, hiszen melyik modder mondhatja el magáról, hogy vezető pozícióba kerül a Valve-nál? Aztán ahogy az az amcsi filmekben lenni szokott, közbejött némi akadály (a *DOTA* név levédését sokan rossz néven vették a Valve-tól, többek között a Blizzard sem igazán volt boldog, de aztán szép lassan elcsitulak a kedélyek). A *DOTA 2*-t már a Source motor fogja hajtani és lehetőségünk nyílik arra, hogy az igazi megmérettetés előtt (ember az ember ellen) kipróbáljuk magunkat botok ellen is. A *DOTA 2* kedvéért a Valve

INFO

Kiadó **Valve**

Fejlesztő **Valve**

Platformok

PC · Xbox 360 · PS3

Megjelenés

2012 vége

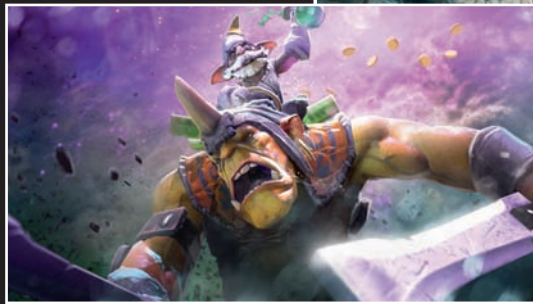
PEGI 15

WANTED



még arra is hajlandó volt, hogy olyan új elemekkel egészítse ki a Source motort, mint például a ruhák modellezése a karaktereken. Zenei fronton is igyekszik maradandót alkotni és ehhez olyan zeneszerzők segítségét veszi igénybe, akik a *Warcraft 3* felejthetetlen dallamaiért szereztek elévülhetetlen érdemeket.

A béta már nyár vége óta működik, a szerencsés játékosok azóta tesztelhetik. Az eredetileg 2011-re tervezett megjelenés elcsúsztatását maga Gabe Newell jelentette be, a lépést azzal indokolva, hogy szeretnék minél tovább béta fázisban tartani a játékot a lehető legjobb verzió megjelenése érdekében. És milyen igaza van!



End of Nations

A hanyatló stratégiai műfaj idei felhozatalának egyik legizgalmasabb darabjához lehet szerencsénk, ha úgy érezzük, hogy elég felkészültek vagyunk egy akár 52 játékost is megmozgató csatában történő részvételre. A nem túl távoli jövőbe helyezett alkotás története pont olyan jellegtelen, mint amilyen lényegtelen: az Order of Nations néven ismert kvázi-diktatórikus világkormány ellen a lázadók két csoportja veszi fel a harcot. Míg előbbi egyértelműen a gonoszt oldalt, valamint az állandó ellenséget testesíti meg a játékban, addig a szélsőbaloldali eszméket valló Liberation Front a maga konvencionális hadieszközeivel és a legmodernebb kísérleti fegyverekkel rendelkező fasiszta Shadow Revolution alkotja a „jók” szövetségének tengelyét.

IN MEDIAS RES

A fejlesztők így egy csapásra letudták az online játékokban kulcsfontosságú szereppel bíró PvE és PvP kérdéskörét. Miközben tehát a két frakcióba tömörülő játékosok háborút vívnak a világkormány ellen, időnként néha egymással is harcba keverednek, hiszen egyáltalán nem mindegy, ki uralja végső soron a világot.

Az összecsapásokat nem előzi meg bázisépítés, seregyártás, hanem a rendelkezésünk-

INFO

Kiadó **Trion Worlds**
Fejlesztő **Petroglyph Games**
Platformok **PC**

Megjelenés **2012.**

PEGI **12+**

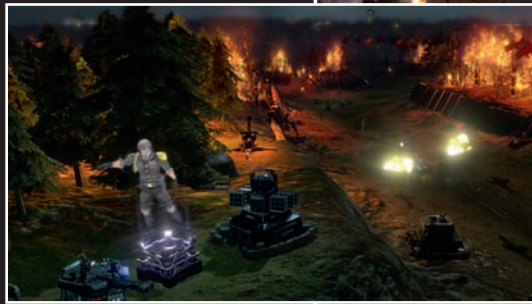
WANTED



re álló egységekből annyit zavarhatunk ki a harctérre, amennyit az adott térkép megenged. Fontos azonban, hogy a fegyvernemek közül melyiknek a fejlesztésére fordítjuk a győztes csatákért járó krediteket, hiszen a későbbiekben úgy érdemes társakat válogatni, hogy mindenki más-más harcmódorra szakosodva működik együtt a közös cél érdekében.

A térképeken megtalálható győzelmi pontokat elfoglalva és megtartva kérhetünk erősítést, valamint tüzérségi és légicsapást az ellenség erőire.

Végül, de nem utolsósorban egyedi festéssel láthatjuk el egységeinket, hogy könnyedén meg tudjuk különböztetni őket a többi játékosokétól a legnagyobb fejetlenség közben is.



Jagged Alliance: Back in Action

Idén jól megszórnak bennünket remake-ekkel a fejlesztők, amit nosztalgizálni szerető játékosként nem is bánunk. Ezek egyike a csapatos taktikázás öregatyjaként számon tartott *Jagged Alliance 2* felújított változata. Minden viszatér, amit úgy szerettünk a régiben az interneten keresztül rendelhető zsoldosoktól és fegyverszállítmányoktól kezdve a területfoglalás rendszeren keresztül a Romániából elszármazott diktátorasszonyig. Mielőtt azonban golyót röppíthetnének őnagysága koponyájába, össze kell roppantanunk a csapatait, el kell foglalnunk és meg kell tartanunk Arulco egészét, és profi gyilkológépekké kell képezniük a helyi ellenállókkal kiegészült csapatunkat. Már csak a félig körökre osztott, félig valósidejű harcrendszer miatt aggódunk egy kicsit.

TERVEZÉS ÉS VÉGREHAJTÁS

Míg 1999-ben az első ellenséges katonára megpillantásakor automatikusan körökre osztott rendszerre váltott az addig valós időben zajló játék, ma már más szelek fújnak. A játékoson múlik, hogy milyen mértékben kíván elmélyülni a mikromenedzsmentben. Egyetlen gombnyomással megállíthatja ugyanis az időt, hogy zsoldosait olyan egyszerű parancsokkal lássa el, mint az

INFO

Kiadó **Kalypso Media**
Fejlesztő **bitComposer Games**
Platformok **PC**

Megjelenés **2012.**

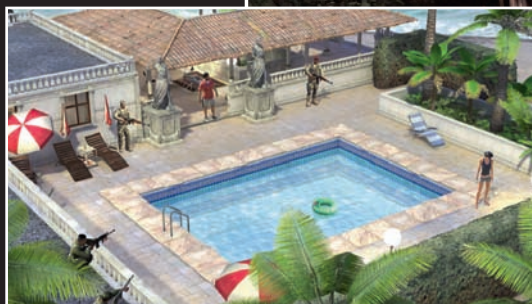
PEGI **12+**

WANTED



újratarazás, a fegyverváltás vagy a testhelyzet változtatása. Szerencsére nem merülnek ki ennyiben taktikai lehetőségeink, hiszen komoly utasításláncolatot hozhatunk létre különféle cselekvéseket egymás után fűzve, ráadásul még azt is megtehetjük, hogy a zsoldosoknak adott parancsokat

összekapcsoljuk és egymástól tesszük függővé. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy a megfelelően pozicionált mesterlövész addig nem nyit tüzet az ablakon keresztül, míg egy másik emberünk be nem töröri a hátsó ajtót, amin egy harmadik villanógránátot hajít be, így lépve meg az ellenséget.



Halálos mélyűr helyett jeges tundra

Dead Space 3

Isaac Clarke és imádott plazmavágója nem tud nyugdíjba menni, pedig már nagyon szeretné a visszavonult mérnökök mérhetetlenül unalmas életét élni ahelyett, hogy kihaltak hitt űrállomásokon bóklásszon és mindenféle idegen létformákkal harcoljon.

A SZABADSÁG ÁRA

Az EA és a Visceral Games vezetése azonban csak egy rövid pihenőt engedélyezett hősiüknek, mely 2012-ben letelik. A második rész drámai eseményei után Isaac Clarke szökevény lett, akít a kormány nagy erővel keres. A kizárólagos lehetőség az, ha elvállal egy munkát, ami csak az ő tapasztalataival teljesíthető sikeresen. Egyetlen kikötése az volt, hogy többet az életben nem hajlandó betenni a lábát egy űrállomásra sem, amit a megbízók kivételesen teljesítenek.

HŐFÖDTE PUSZTASÁGOK

A végállomás ezúttal a mély űr helyett egy fagyott pusztaság, a Tau Volantis. Itt kell térdig érő hóban és jeges ellenszélben megtalálnia valakit, akinek jelentős szerepe lesz később a történetben. A mínuszok és a menetrendszerű-

en felbukkanó szörnyek mellett még egy kellemetlenséggel meg kell küzdenie, ez pedig nem más, mint saját megbomlott elméje. A *Dead Space 3*-ban feltűnik Shadow Isaac, aki párázs vitákat folytat a főszereplővel és folyamatosan bombázza szarkasztikus kommentjeivel minden egyes cselekedetét. Shadow Isaac fizikailag is megjelenik a játékban, szóval még az is elképzelhető, hogy az elmés beszélőskön kívül egyéb szerepet is szának neki. A játékban feltűnnek az előző részekből megismert és megszeretett figurák, de nem lesz hiány új szereplőkben sem. A pletykák szerint a bolygón eldugva található egy marker, amit feltélenül meg kell látogatnunk. Arra is van egy fogadásom, hogy a legváratlanabb pillanatban a Necromorph fertőzés a jégvilágban is megjelenik, és Isaac-nek ismét menekülnie kell a szörnyek elől. Nagyon várjuk már a trilógia harmadik részét, egy minőségi túlélő horror mindig jó hatással van az idegrendszerünkre. Hallottunk olyan híreket, hogy a *Dead Space* világára épülő egyéb játékkategóriák szintén megjelennek majd az elkövetkező években (FPS, űrhajó szimulátor, kalandjáték...), kíváncsian várjuk őket.

INFO

Kiadó EA

Fejlesztő Visceral Games

Platformok

PC, PS3, Xbox 360

Megjelenés

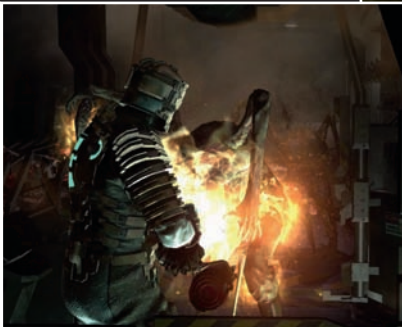
2012 vége

PEGI 18+

WANTED



A LEGVÁRATLANABB PILLANATBAN A NECROMORPH FERTŐZÉS A JÉGVILÁGBAN IS MEGJELENIK



Yakuza: Dead Souls



Az Atlanti-óceán túloldaláról indult zombiláz végigsöpört Európán, majd az egész világon is. Japán sem állhatt túl sokáig ellen, amire ékes bizonyíték a *Yakuza* széria mellékága, amiben feltűnően alacsony az egy négyzetkilométerre jutó bűnözők száma. Bár Kamurocho város egyenruhásai rendkívül büszkének lennének, ha magukénak mondhatnák a dicsőséget, ám a kegyetlen valóság az, hogy a rendőrségnek semmi köze a bűnözési statisztikák drasztikus javulásához. Az ok sokkal inkább az, hogy a szigetország szervezett alvilágának tagjai, mármint akik a városban tartózkodtak a *Yakuza 4* eseményei után, szinte kivétel nélkül élőhalott ösztönlényként csoszognak az utcákon friss húsrá és meleg vérré éhesen.

A fertőzés megállítására kivezénylik ugyan a hadsereget, de az akció csak a zombik számát növeli, az eredmény pedig katasztrofális. Kamurocho számára az egyetlen reményt négy yakuza jelenti, akik a korábbi részekből lesznek ismerősek.

KÉT AGYVELŐVEL A HORDA ELLEN

Az életünkre törő hordát elsősorban lőfegyverek intenzív használatával tarthatjuk korábban, a harcművészeti elemek érthető mó-

INFO

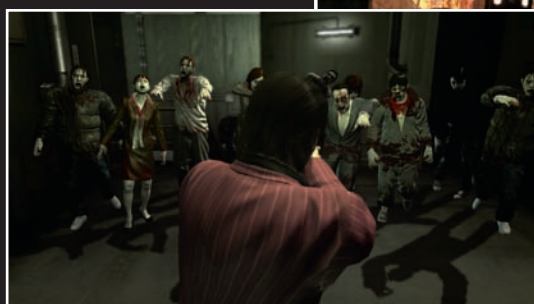
Kiadó **Sega**
Fejlesztő **Sega**
Platformok
PS3
Megjelenés
2012. március
PEGI 18+

WANTED



don kissé háttérbe szorulnak, hiszen a törött borda nem fogja megállítani a zombikat, legfeljebb lelassítja őket. Extra segítséget jelenthet, ha sikerül összehaverkodni a kevés túlélők valamelyikével, hiszen ilyenkor nem kényszerülünk arra, hogy egyedül nézzünk szembe a veszéllyel. Az MI vezérelte társ a legjobb tudása szerint igyekszik majd leszed-

ni az élőholtakat. Ténykedése kellő teret és elegendő időt biztosít majd, hogy hideg fejjel használhassuk ki a terep előnyeit, robbantassuk fel, amit fel lehet, és pusztítsuk el a szívszabó zombikat a gigászi bossokkal egyetemben. Neki köszönhetően legalább reális esélyünk lesz arra, hogy életben maradjunk a következő szintlépésig.



inSANE

INFO

Kiadó **THQ**
Fejlesztő **Vollition**
Platformok
PC, PS3, Xbox 360
Megjelenés
2012 vége - 2013 eleje
PEGI 14+

WANTED



Az Oscar-díjas Guillermo del Toro azon hírességei közé tartozik, akik bevalótan szeretnek játszani kevéske szabadidejükben. A rendező-producer-forgatókönyvíró nem először ruccan át a videojátékok világába, ám a zombi-apokalipszis témája köré felépített *Sundown* feltehetően sosem látja meg a napvilágot. Az örült, beteg és szórakoztató jelzőkkel illetett *inSANE* viszont kiadója maximális bizalmát élvezi, del Toro pedig az örületbe akar kergetni bennünket. Még azt a Guy Davis képregényrajzoló is bevonta a fejlesztésbe, akivel együtt készítették elő a Universal filmstúdió által végül lelőtt *At the Mountains of Madness* filmet. A lovecrafti horrorhoz megalkotott szörnyek így legalább nem vesznek kárba, hiszen a játékban majd viszontláthatjuk őket.



The Last of Us

INFO

Az év vége felé nem csak egy remekbe szabott *Uncharted* folytatással lepett meg bennünket a Naughty Dog, hanem azzal is, hogy milyen sokáig tartotta titokban kettes számú stúdiója létezését. Az ott dolgozó 80 fejlesztő pedig már hosszabb ideje csiszolgatja a cég első horrorját, ami a bevett gyakorlattal ellentétben nem zombik és más szörnyek halomra gyilkolásáról szól, hanem az emberi kapcsolatokról. A sötét jövőkép hősei, a sokat megélt Joel és a tinédzser Ellie egy olyan világban igyekeznek ébren maradni, ami az *I Am Legend* című filmre emlékeztet. Amerikai városok romjai között kutatnak bármilyen használható után, ellenséges túlélőkkel kerülnek összetűzésbe, és a kataklizmát kiváltó gombafertőzés leálltiasodott áldozatai elől menekülnek fejvesztve.

INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**
Fejlesztő **Naughty Dog**
Platformok
PS3
Megjelenés
2012 vége - 2013 eleje
PEGI 18+

WANTED



Csak erős idegzetűeknek! – és most nem csak a szörnyekre gondolunk

Resident Evil: Operation Raccoon City

INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Slant Six**
Platformok
PS3, Xbox 360, PC
Megjelenés
2012. március
PEGI 18+

WANTED



L 998-at írunk, amikor Raccoon városában valaki valamit nagyon elszúrt. A békés kisváros lakosai dühöngő zombikká változtak egy kísérleti biológiai fegyver, a T-vírus hatására. A vírust az Umbrella társaság fejlesztette ki, de mindent megtesz annak érdekében, hogy eltüntesse a bizonyítékokat és a szemtanúkat. A munka oroszlánrészét elvégzik a zombik és a mutáns szörnyetegek, de a tisztogatásba a társaság elit takarító kommandóját, a USS-t is bevonják.

Még 2011 végén kaptunk a magyar forgalmazótól egy erősen béta állapotban lévő verziót a játékból, amit Chavalier kollégával a két ünnep között megnéztünk. Mindketten nagy *Resident Evil* rajongók vagyunk, az utolsó rész engem annyira megfogott, hogy képes voltam elkezdeni hard nehezségi szinten is egy új karakterrel, pedig ez a fajta önsanyargatás nemigen jellemző rám. Azt már tudtuk jól, hogy a *Raccoon City* eltér az eddig megszokott *Resident Evil* részekétől, de ennél azért egy kicsivel többet vártunk. Első ránézésre mindössze annyi történt, hogy fogták a *Resident Evil* skint, ráhúzták egy csapatalapú, harmadik nézetű, taktikai akciójátékra, és most várják a csodát az eladásoknál. Ráadásul a kivitelezés

terén is vannak kétségeim, amit mindjárt meg is osztok veletek.

A fejlesztést a kanadai illetőségű Slant Six fejlesztőcsapat kapta, őket elsősorban a PS3-as és PSP-s *SOCOM* sorozatból ismerhetjük. A PS3-as *SOCOM Confrontation* nem aratott túl nagy sikert, mindössze 63 százalékos Metacritic-en, ami azért, valljuk be őszintén, nem az az eget verő siker. A *Raccoon City* grafikailag nem üti meg a 2012-es szintet, legalábbis a bétában csak az erősen közepes színvonalat érte el. A karakterek mozgása egy hangyányival javult a sorozat előző részeihez képest, ami mondjuk nem nagy előrelépés, hiszen az irányítás legendásan nehézkes volt (a híresztelések szerint szándékosan tervezték ilyen bémára, túl könnyű lett volna normális irányítás mellett a *Resident Evil* sorozat). A *Raccoon City*-ben már mozgás közben is lehet löni, de azért ne gondoljuk azt, hogy mindent elsőre elintézzünk a hajszálpontos fejlődésekkel. Egy különösen utált részben, ahol hatalmas szörnyeteg üldözött (amennyiben utolért, egy ütással a földre passzírozott és kezdehettük előlről a részt), az egyetlen lehetséges ellen-szer az volt, ha a monstrem vállából kinőtt

hatalmas szemet eltaláltuk a fegyverünkkel. Persze közben mozognunk is kellett, erre jött még rá a nehézkes célzás a kontrollal. A végén már felváltva próbálkoztunk Chával, mígnem egyszer csak sikerült nagy nehezen átjutni a következő mentésponthoz. Magát a harcrendszert már ezerszer láthattuk különböző játékokban – hozza a szokásos formát. A közelharcban késsel kaszabolhatjuk a zombikat (ekkor azonban sokkal nagyobb a fertőzésveszély), távolról pedig kézfegyverek egész sorát vethetjük be. A tapasztalt fegyverszakértő bizonyára észreveszi a nüansznyi különbséget a fegyverek között, nekem azonban nem igazán tűnt fel eltérés, mindegyik simán levitte a zombik végtagjait. Említésre méltó azonban a fedezékrendszer, mellyel viszonylagos védettségben lövöldözhetjük az ellenséget anélkül, hogy kockáztatnánk egy jól irányzott fejlövést.

Egy igazi túlélő horrorban a játékos majd kitöri a frászt, minden ajtó mögött tucatnyi gylkos zombit képzel el, ebben a játékban azonban a tesztelés alatt csupán egyetlen alkalomunk volt megijedni, amikor a zárt ajtó mögül egy ocsmány kinézetű zombikutya ugrott a nyakunkba – persze másodszorra és harmad-



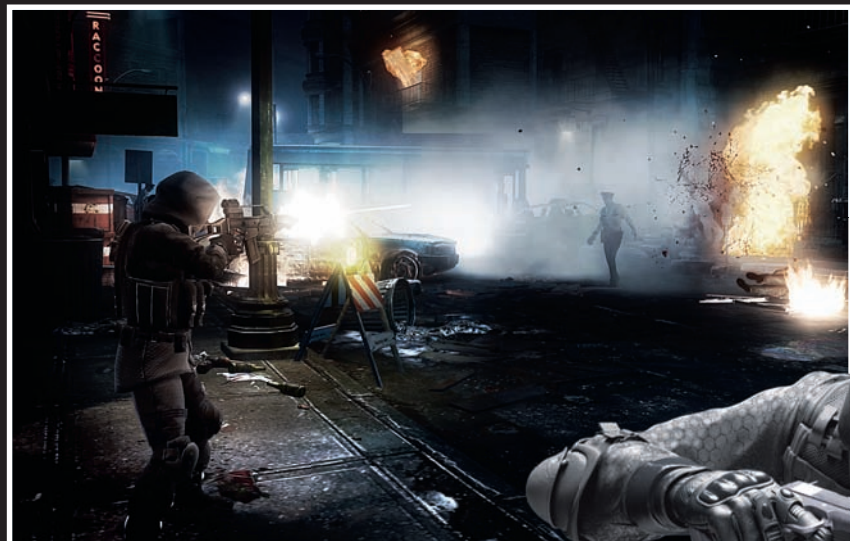
szorra már hiányzott a meglepetés ereje. A zombik és a nyelves mutánsok inkább komikusak, mint félelmetesek. Az általunk tesztelt pályákon az egyetlen nyomasztó dolog az volt, hogy olyan sötétségbe burkolózott minden, hogy alig láttunk valamit. Egyetlen kivétel volt csak, amikor felgyújtották a kórházat. Égett minden, és a szokásos zombik helyett égő zombik támadtak ránk. Értitek, égő zombik... Induláskor számos karakter közül választhatunk, de igazából nagyon sok különbséget nem tapasztaltunk az egyes szereplők között, mivel a mesterséges intelligencia nem igazán volt a helyzet magaslátán. Elméletileg a kommandósaink mindegyike speciális képességekkel

rendelkezik, és azokat aktívan használják is menet közben. A gyakorlat ugyanakkor egészen mást mutatott: szép kényelmesen elpuffogtatták a lőszerkészletüket, és néha lefújtak valami zöld dezodorral, amitől meggyógyultam. Ellenben, ha földre kerültem, akkor a társaimnak eszükbe sem jutott felsegítenni (egyből véget ért a játék), s mikor a zombik megfertőztek, nem fújnak le kék dezodorral (elméletileg ez akadályozná meg, hogy átváltozzunk zombivá). Ez egy elég vicces rész, mivel ha egy zombi megharap minket vagy a társunkat, akkor esztét veszti és rátámad a társaira is egy idő után. Ilyenkor mindössze annyit kell tennünk, hogy megöljük, majd feltámaszt-

INFO

Resident Evil: Retribution – új film a sorozat alapján.

2012-ben nem csak új játékot, de Milla Jovovich főszereplésével új Resident Evil, akarom mondani Kaptár filmet is kapunk. Az Apokalipszis végén Alice és barátai meglehetősen szorult helyzetbe kerültek, de nincs ok a pánikra, a főszereplők az ilyen filmekben mindig megmenekülnek. Tovább folytatódik tehát a zombihentelés a bájos Millával, ami még akár nézhető film is lehet.



jük és csiribi-csiribá, kapunk egy teljesen egészséges új társat, vagyis az egész fertőzés mizéria az értelmét veszti.

A *Resident Evil* sorozat első néhány része a túlélésről szólt, ahol szinte végig reménytelen túlerővel szemben, korlátozott fegyverzetrel és lőszerkészlettel kellett menekülnünk a mutáns szörnyetegek elől. Aztán a negyedik és ötödik rész magasságában ez valahogy megváltozott, a sorozat átment akciójátékba, és az ijesztgetést felváltotta a lángszórával és rakétavetővel történő hentelés. Ezt a sémát használva az ötödik rész meglehetősen sikeres lett, amiből azt szűrte le a kiadó, hogy az irány tökéletes, már csak a taktikai csapat-alapú kommandózás hiányzik a tökéletes kasszasikerhez.

A pályákon nyújtott teljesítmény alapján tapasztalati pontokat kapunk, amit aztán el is költethetünk különféle fegyverekre és percekre. Minden karakternek vehetünk új fegyvereket, melyek kicsit többet sebeznek, mint az előző puska, de ezeket ugyanúgy lecseréljük, amint a kezünk ügyébe kerül valami jópofa nehézgéppuska, amibe kismillió lőszer belefér (egy szereplőnél csak egy komolyabb automatafegyver lehet, na meg egy kis pisztoly, ami inkább viccnek jó, meg esetleg akkor, ha valami csoda folytán kifognának a lőszerből). Ráadásul a lőszerrel sem lesznek gondjaink, mivel a pályákon rendszeresen találunk olyan kifogyhatatlan lőszeresládát, amihez bármikor visszatérhetünk tölteni. Hogy ennek mi értelme van? Ne tőlem kérdezzétek! Ha már a lőszerrel sem kell takarékoskodnunk egy elméletileg túlélő horror játékban, akkor lassan ideje lenne új kategóriát találni az ehhez hasonló játékoknak. Használhatunk még éjjellátó készüléket,

álcázóberendezéseket, rövid időre felderíthetjük a szomszédos szobában bujkáló zombikat, átláthatunk a falakon és még lehetne folytatni a sort, de akkor nem maradna semmi a március 20-án megjelenő játék végleges tesztjére.

A játéknak minden bizonnyal meglesz a maga rajongótáborra, mivel ha a fejlesztők behúznak, akkor csiszolhatnak még annyit rajta, hogy kihozzanak belőle egy pofás, csapatalapú lövöldét, de a *Resident Evil* és a túlélő horror rajongóinak bizony még várni kell egy darabig, míg a nekik való játékok kijön.

Silent Hill: Downpour



INFO

Kiadó **Konami**
 Fejlesztő **Vatra Games**
 Platformok **PS3, Xbox 360**
 Megjelenés **2012. március**
 PEGI **18+**

WANTED



Túlélő horror témában egész erősnek tűnik a mezőny, de azért ha megkapargatjuk a felszínt, akkor bizony látszik, hogy ez a műfaj sem olyan, mint hajdanában. A *Silent Hill* sorozatot sokan a kategória legjobbjának tartották egészen addig, míg a fejlesztőket a negyedik rész után a Konami egyszerűen beolvasztotta a többi stúdiójába. Innentől kezdve lejtmenetet vett a sorozat, reméljük, hogy a cseh illetőségű Vatra Games-nek sikerül a nyolcadik *Silent Hill* fejezetet ismét felejthetlenné tenni. A főszerepben ezúttal egy szökött rab áll, aki egy buszbal esetet követően a közeli Silent Hill kisvárosban keres menedéket. A város persze hozza szokásos formáját, és hamarosan elszabadul a pokol. Épp itt volt már az ideje egy kiadós borzongásnak.



Dirt Showdown

INFO

Kiadó **Codemasters**
 Fejlesztő **Codemasters**
 Platformok **PC, PS3, Xbox 360, Wii**
 Megjelenés **2012. június**
 PEGI **12+**

WANTED



A Codemasters mindent elkövet annak érdekében, hogy neve összefonódjon a minőségi autóversenyekkel. Az *F1* sorozattal egészen jó startot vett, de emellett nem szabad megfélemlenünk a *Dirtről* sem, mely szintén zászlóshajónak mondható a Codemasters-nél. A legújabb részben szakítanak a hagyományokkal és egy Destruction Derby jellegű roncsderbit hoznak össze *Dirt Showdown* néven. Újra megjelenik

a *Dirt 3*-ban debütált Gymkhana mód (amolyan „ki a jobb vezető” verseny egy ügyességi részekkel megtűzdelt akadálypályán). Látszik jól, már a kiadó sem bízik abban, hogy egy újabb szám hozzáadásával a bejáratott névhez komoly eredményeket tudnak elkönyvelni. Szükség van egy kis vérfrissítésre, de egészen biztos vagyok benne, hogy nem fognak végleg lemondani a raliról, mindössze pihentetik a témát néhány évig.



F1 2012/Online

INFO

Kiadó **Codemasters**
 Fejlesztő **Codemasters**
 Platformok **PS3, Xbox 360, PC**
 Megjelenés **2012. szeptember**
 PEGI **12+**

WANTED



Valami nagyon különleges várhat minden *F1* rajongóra, ráadásul nagyon korán, az év első negyedében. A Codemasters bejelentette, hogy piacra dob egy online, böngésző-alapú játékot *F1 Online: The Game* címmel. Ez lesz az eddigi legjobb és legkomplexebb *F1* szimulátor, amiben a versenyzés mellett csapatot is irányíthatunk, tehát menedzser játékként is funkcionál. Az még nem tiszta, hogy a játéklémeny mennyi-

re lesz majd megkapó, azért, úgy gondolom, nem lehet majd összevetni egy konzolos programmal, de a stratégiai rész, a versenyek, csapatok és pilóták irányítása nagyon izgalmas dolognak ígérkezik. Arról nem szólnak a hírek, hogy ezentúl bármi mást is tervez a CM *F1* ügyben, de meglepődnénk, ha az év vége felé nem jönne a „szokásos” játék is. Egy biztos: ha végre mi irányíthatunk egy csapatot, Vettel mehet vissza a balettbe ugrálni.



SSX



INFO

Kiadó **EA Sports**
 Fejlesztő **EA Canada**
 Platformok
PS3, Xbox 360
 Megjelenés
 2012. február
 PEGI 7+

WANTED



Idén még nem volt tél, legalább is idehaza semmiképpen, így a téli sportok kedvelői búslakodva locsolgatják otthon a muskátlit. A hó iránti vágyakozásuk csökkentésén igyekeznek segíteni az EA – és nem elítélhető módon profitot is szeretne növelni –, amikor leporolva az *SSX* címet az Arcade Snowboard világába invitálja a játékost. Havas kalandozásaink során deszkánkon száguldva eljuthatunk az Alpokba, de akár a Himalája lejtőin is kipróbálhatjuk magunkat, még hozzá mindezt a NASA topográfiai adatai alapján. Az ígérek szerint nem lesznek láthatatlan falak, tehát úgy iramodunk le a hegyoldalon, ahogy nekünk tetszik, miközben trükkök garmadáját tudjuk felvonultatni, akár az eddig ismert karakterekkel, akár újakkal, forradalmi fizikai motor mellett. Meglátjuk.



Ridge Racer Unbounded



INFO

Kiadó **Namco Bandai**
 Fejlesztő **Bugbear Entertainment**
 Platformok
PC, PS3, Xbox 360
 Megjelenés
 2012. március
 PEGI 7+

WANTED



Ajátéktermek sztárja sosem igyekezett mágához csábítani a szimulátorok rajongóit, és ezúttal sem tesz másképp, pedig az új fejlesztőcsapat a komolyabb műfajban is learatta már a babérokat. Most viszont a *FlatOut* örökséget továbbadva egy olyan játék utolsó simításait végzik, amiben a száguldás mellett a rombolásnak is fontos szerep jut. Ugyanakkor, aki gondolja, játszhat tisztességesen is, csak és kizárólag a reflexeire hagyatkozva, miközben fiktív autógyártók fiktív négykerekeivel szantja az aszfaltot. A *Ridge Racer Unbounded* mindazonáltal lehetővé teszi, sőt mi több, egyenesen arra bátorít minket, hogy a pálya vonalvezetésétől eltérve, akár épületeket a földdel egyenlővé téve rövidítsük le az utat, illetve takarítsuk el a túlságosan pimasz riválisokat.



FIFA 2013

INFO

Kiadó **EA Sport**
 Fejlesztő **EA Sport**
 Platformok
PC · Xbox 360 · PS3
 Megjelenés
 2012. szeptember
 PEGI 7+

WANTED



Elképesztő, de igaz: idén jelenik meg a 20. *FIFA* focijáték. A sorozat 1994-ben indult és azóta minden évben menetrendszerűen kiött az új rész. Sokan támadták ez idő alatt, de be kell látni, hogy a minden évben csak kicsit fejlődő *FIFA* mára a legjobb sportjátékká nőtte ki magát. Az EA szokásához híven nem adott ki újabb infókat a *FIFA 13*-hoz (a rossznyelvek szerint azért nem, mert megint nem változtattak rajta szinte semmit), annyi azonban kiszivárgott, hogy lesz Move és Kinect támogatás a folytatásban. Pont ez az, amire a *FIFA* sorozatnak szüksége van, a Kinect támogatás. A fejlesztők természetesen rögtön védelmükbe vették a mozgásérzékelős fejlesztéseket, mondván, remekül fognak illeszkedni a játékmenetbe és nemcsak a marketingesek által erőltetett játékelem lesz.



Microsoft Flight

INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
 Fejlesztő **Microsoft Studios**
 Platformok
PC
 Megjelenés
 2012. tavasz
 PEGI 3+

WANTED



Az *Age of Empires Online* sikerén felbuzdulva a *Microsoft Flight* esetében is hasonló üzleti modellt alkalmaz a redmondi vállalat. A polgári repülés szépségeire fókuszáló szimulátor nem csupán hiánypótló, hanem még ingyenes is. Amint letöltöttük, máris hívogat bennünket Hawaii kékege, ahonnan olyan gépek pilótafülkéiből csodálkozhatunk rá az aprólékosan lemodellezett szigetre, mint a legendás Boeing Stearman vagy a hipermodern ICON A5 monoplán. Az amatőrök által külső nézetből egérrel és billentyűzettel, míg a profik által számos, realizmust növelő beállítás mellett botkormánnyal vezérelhető alkotáshoz a megjelenést követően rendszeresen érkeznek majd ingyenes és fizetős plusz tartalmak (új gépek, helyszínek, kihívások stb.), nehogy idő előtt ráunjunk a szárnyalásra.





Dead or Alive 5 Soul Calibur V

INFO

Kiadó **Tecmo**
Fejlesztő **Team Ninja**
Platformok **Xbox 360, PS3**
Megjelenés **2012.**

PEGI 16+

WANTED



Jó lesz a felhozatal idén is verekedős játékokból, ezek közül kiemelkedő cím lesz a *Dead or Alive* sorozat ötödik fejezete. A Tokyo Game Show-n bemutatott játék egészen fantasztikus grafikával büszkélkedhet, de aki ismeri a sorozat előző részeit, az már nem csodálkozik ezen. Külön öröm a két ellenséges konzoltábornak, hogy a játék nemcsak hogy mindkét platformra kijön (Xbox 360, PS3), de ráadásul pontosan ugyanakkor is kerülnek a polcokra. Aki szeretné elsőként kipróbálni a *DoA5*-öt, *annak nincs más dolga, mint megvenni a Ninja Gaiden 3-at*, mivel a dobozban ott lapul majd a *DoA5* demója is. Xbox 360-on Hayabusa és Hitomie, míg PS3-on Hayate és Ayane lesz játszható. Aki pedig megveszi az NG3 gyűjtői változatát, mind a négy karaktert kipróbálhatja. Ezt nevezem én példás árukapcsolásnak.



INFO

Kiadó **Namco Bandai Games**
Fejlesztő **Project Soul**
Platformok **PS3, Xbox 360**
Megjelenés **2012. január**

PEGI 15+

WANTED



A *Soul Calibur V* a *Soul* sorozat hatodik része, az első *Soul Blade* néven jelent meg. A sorozat védjegye a különböző egzotikus fegyverekkel felszerelt egyedi karakter (az új részben 30 szereplő közül választhatunk), közöttük a meglehetősen lengén öltözött és a megfelelő helyen erőteljesen domborodó női szereplőkkel. Az új részben a harcrendszer elég sok változtatáson esett keresztül, ezek többnyire apró módosítások, de tökéletesen elegendők ahhoz, hogy ne érezzük úgy, mintha megint ugyanarra a játékra adtunk volna ki pénzt. Nem maradhatott ki a vendégkarakter sem (mint emlékeztetés, a *Soul Calibur 4*-ben Yoda, Darth Vader és Starkiller debütált a Soul univerzumban), most Ezio Auditore teszi tiszteletét a harcosok között. A játék pár héten belül már hazánkban is kapható lesz.



Street Fighter X Tekken Tekken Tag Tournament 2

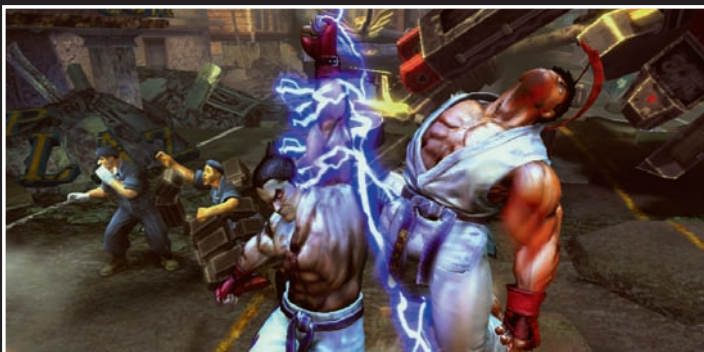
INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Capcom**
Platformok **PC, Xbox 360, PS3, PS Vita**
Megjelenés **2012. március**
PEGI 12+

WANTED



Teljes mértékben érthető az örvendezés, hiszen a két cím egy játékká kovácsolása legalább annyira nagyszerű dolog, mint egy projektbe foglalni a Nutellát és a palacsintát. A Namco Bandai és a Capcom igen ügyes üzleti érzékkel összetette, amije van létrehozva ezt a jól hangzó hibridet, ami ráadásul az eddigi *Street Fighter* jellemzőinek köszönhetően PC-re is megjelenik. A játék érdekessége a sajátos gemrendszer, ami lehetőséget nyújt arra, hogy saját szájjúnk szerint variálgassuk harcosunk (harcosaink) kézzel-lábbal végzett önvédelmének művészetét. A régóta ismert, teljes testükből lélegző figurák tehát génegyesítéssel fognak visszatérni, aminek mindenki örül, aki csipázza a virtuális erőfitogtatást. Még másfél hónapot kell aludni (de nem egyben).



INFO

Kiadó **Namco Bandai**
Fejlesztő **Namco Bandai**
Platformok **PS3, Xbox 360**
Megjelenés **2012.**
PEGI 16+

WANTED



A *Tekken* immár nem csak PS3-on lesz játszható, de Xbox 360-on szintén, ugyanakkor volt utalás otthoni konzolokra, amiről gondoljunk, amit akarunk. A odafigyelnek a fejlesztés folyamán a játékosok igényeire, így a *Tekken Tag Tournament 2*-t joggal várhatjuk fokozott figyelemmel. A játék Japánban már elérhető egy ideje játéktérmi masinériákra, de azokkal ellentétben az otthonunkban is játszható verzióban a csapatos ütlegelés kerül előtérbe, ami így is versus játékménetet jelent, de nem csak két játékosal. Fiúk vernek lányokat, lányok vernek fiúkat, és figyelembe véve, hogy a *Tekken* játékok mindig magasra tették a mércét, remélhetjük, hogy ebben az esetben is minőségi ütlegelésben lehet részünk majd valamikor ősszel.



Harmadjára csak elpatkol a pokol ura

Diablo III

INFO

Kiadó **Activision-Blizzard**
Fejlesztő **Blizzard**
Platformok
PC

Megjelenés
2012. tavasz
PEGI 16+

WANTED



A *Diablo III* rajongók remegve várják a Blizzard bejelentését, de az egyre csak csúszik. Hiába, ez az előnye annak, ha valaki a világ legjobb játékfejlesztője – akkor hozza ki a játékát, amikor akarja. Szinte korlátlan idő áll rendelkezésére, nincs megkötve a keze, és szemrebbenés nélkül lekészheti a karácsonyi szezonot.

JOBBA KÉSŐBB, MINT SOHA

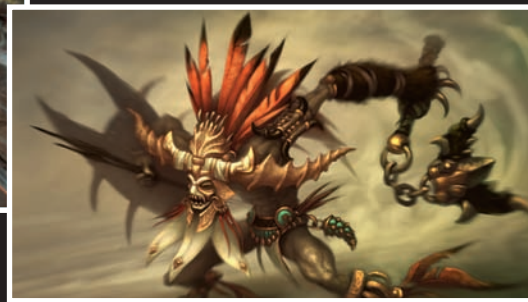
Nincs is oka sietni, mivel játékaikat szinte már vallási fanatizmus övezi, nincs olyan időszak az évnek, amikor ne adnának el rekordmennyiséget bármelyik Blizzard játékból. Nem lesz ez másként a *Diablo III*-mal sem, fogadni mer-

nék, hogy a játék már 100 százalékban kész van (az, hogy a bétába mikor pakolják be az új elemeket, nem jelent semmit) és csak a megfelelő pillanatra várnak, hogy kiengedjék a szellemet a palackból. Az összeesküvés elméleteket gyártó játékosok között egyre népszerűbb az a mendemonda, miszerint a *Diablo III* csak azért csúszik, mert nem akarják azt, hogy ütközzön a *World of Warcraft*-tal, amihez ugye november végén jött ki az utolsó nagy tartalom patch, és még javában tart a játékosok lelkesedése. A tapasztalatok azt mutatják, hogy négy-öt hónap alatt lecseng a dolog, ráadásul az sem mellékes, hogy egy tavaszi megjelenéssel alternatívát nyújthatnak azoknak a játékosoknak, akik

megvették és végigjátszották az *SWTOR*-t, de nem akarnak több pénzt ráköltetni, ezért keresnek egy olyan játékot, amit ingyenesen tolhatnak, amikor csak akarják.

A PÉNZNEK NINCS SZAGA

Ez persze a WoW-os előfizetőkre is vonatkozik, nekik találták ki a „fizesd a WoW-ot egy évig és ingyen megkapod a *Diablo III*-at”, akciót. Ráadásul a fizetős AH bevezetésével a Blizzard nagyon komoly pénzeket kaszálhat, hiszen az összes tranzakció után leszedi a maga jutalékát. Kereslet meg egészen biztosan lesz, a világ tehetősebb felén már csak mosolyognak a válság szó hallatán. Az ünnepek alatt volt szerencsém néhányszor végigtolni a *Diablo III* bétáját, az igazat megvallva a játékmenet nem sokat változott az eltelt évek alatt, de a kivitelezés és az apró részletekre történő odafigyelés megüti a világklasszis szintet.



” **A FIZETŐS AH BEVEZETÉSÉVEL A BLIZZARD NAGYON KOMOLY PÉNZEKET KASZÁLHAT, HISZEN AZ ÖSSZES TRANZAKCIÓ UTÁN LESZEDI A MAGA JUTALÉKÁT**



AKCIÓ-RPG

Torchlight 2

INFO

Kiadó **Perfect World**
Fejlesztő **Runic Games**

Platformok
PC, Mac
Megjelenés
2012.

PEGI 12+

WANTED



A *Torchlight 2*-nél stílusában csak egy jobban várt játék létezik, a *Diablo III*. Hiszen a *Torchlight* nem más, mint minden idők legjobban sikerült *Diablo* klónja, olyannyira, hogy még az eredeti *Diablo* zenészt is megszerezték a hangulat miatt. Az első rész jól kihasználta, hogy a *Diablo III* lassan készül, azonban a második résznek már a nagygyű is versenytársa lesz. Gyorsan nézzük az újdonságokat: peer-to-peer multiplayer támogatás, erős moddolhatóság, éjjel/nappal ciklus, hatalmas kültéri helyszínek küldetés csomópontokkal/városokkal, újradizájnolt interfész. Természetesen lehet majd pecázni, sőt vissza is lehet vonulni, ahogy a *Torchlight* első részében is. A lényeg azonban ugyanaz maradt – véletlenszerűen generált helyszínek/kalandok sokkal hosszabb kampánnyal.



Kingdoms of Amalur: Reckoning

INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **38 Studios/Big Huge Games**

Platformok
PC · Xbox 360 · PS3
Megjelenés
2012. február

PEGI 16+

WANTED



Nos tehát, fődíjazner: Ken Rolston (*TES III: Morrowind*, *TES IV: Oblivion*); a világ megalkotója: R. A. Salvatore; művészeti vezető: Todd McFarlane (Spawn) – már ettől a három embertől dalolhat az egyjátékos RPG-t kedvelők szíve, hiszen igazi nagygyűk adják a játék alapjait. Igen egyedi fejlődési rendszert kapunk, a Destiny systemet, aminek alapján eldől, hogy voltaképp milyen osztállyal is játszunk – amikor elkezdődik a játék, egy nagy hullarakáson ébredünk –, tehát teljesen üresen indulunk a halálból visszatérve. A harc gombnyomogatásos elven megy majd, mint az akció RPG-kben megszokott, de lesznek eventek is a *God of War* stílusában – a 38 Studios alapítója, Curt Schilling egyenesen úgy nevezte: „A játék, mely a *God of War* és az *Oblivion* keresztezése.”



Mass Effect 3

Nagyon közel van már a *Mass Effect 3* megjelenése, a trilógia befejező része március elején landol a hozzánk legközelebbi üzletben (de akár letölthető az Originen keresztül is). A mindenre elszánt reaperok a galaxis teljes megsemmisítésére törekednek, csak Shepard parancsnok és az idegenekből verbuvált kis elit csapata mentheti meg az itt élő civilizációkat. Ehhez persze először el kell nyerni az egymással rivalizáló fajok bizalmát, de ebben a Bioware, akárrom mondani Shepard parancsnok nagyon jó.

MINDEN JÓ, HA JÓ AZ ELEJE

A Bioware kiemelt figyelemmel kezeli azokat a játékosokat, akik az első két játékot végigvitték, és szeretnék mentett állásaikat áthozni a harmadik részbe. Ezt gond nélkül megtehetik, sőt jópofa kis előtörténeteket kap ezáltal a játékos. A harmadik részben gondoltak azokra is, akik utálják a rengeteg olvasást és szívesebben töltik el idejüket a *Mass Effect 3* akcióelemeivel. Az Action Mode az ő játékterüik, itt igazából minden, a sztorival kapcsolatos választás automatikus, nekünk csak arra kell ügyelnünk, hogy minél pontosabban céllozzunk a reaperok fejére. Nem maradhattak el a szokásos Bioware minőségű betétfilmek sem, ezekből összesen mintegy másfél órány

INFO

Kiadó **EA**
Fejlesztő **Bioware**

Platformok
PC, Xbox 360, PS3

Megjelenés
2012. március

PEGI 15+

WANTED



anyagot zsúfoltak a játékba. Ez meglehetősen jó hír, mert előrevetíti, hogy a *Mass Effect 3* igenis hosszú játék lesz, nem lehet egy laza hétvége alatt végigrohanni rajta. A Bioware és az EA marketingesei kitalálták, hogy milyen menő lenne, ha összekapcsolnák

a *Battlefield 3*-at a *Mass Effect 3* demó verziójával. A gondolatból aztán tett lett, így aki megvásárolta a *Battlefield 3*-at, az játszhat először a *Mass Effect 3* demójával majd valamikor januárban – persze a Bioware néma, mint a sír. Ilyenkor bezzeg lassan telik az idő.



Dragon's Dogma

INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Capcom**
Platformok
PS3, Xbox 360
Megjelenés
2012. május

PEGI 16+

WANTED

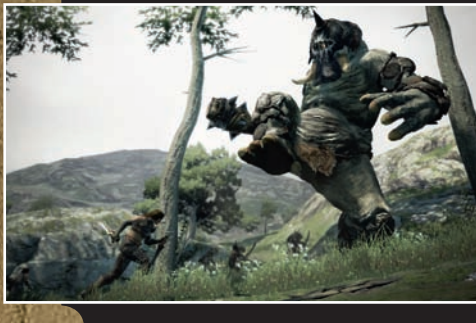


A *Resident Evil 4* és a *Devil May Cry 4* játékok alkotóinak vadonatúj akciójátéka minimális szerepjáték elemekkel. A *Dragon's Dogma* a Capcom legköltségesebb és legnagyobb projektje, a hírek szerint 150 ember dolgozik rajta. Az már bizonyos, hogy egy *Skyrim* jellegű hatalmas, nyitott világban kalandozhatunk, de nem egyedül, három különböző társat is választhatunk magunknak. Ezekből kettő előre elkészített karakter lesz, de a fő segítő minden paraméterét magunk állíthatjuk be. Tetszés szerint változtatható a karakter neme, hajszíne, szemöldöke, szemformája, de még a combjai vastagsága is. Ezidáig tíz különböző karakterosztályt jelentettek be, de nem elképzelhetetlen, hogy ez a szám tovább nőhet. Az egyik főszerepet a harcos típusú karakterek töltik be, karddal és pajzsral vetik bele magukat a küzdelembe. A második csoport a kőszáké, ők inkább a távolból lövöldöznek íjjal, de a közelharcban

két kisebb tört is forgathatnak. A mágiahasználók sem maradtak ki, ők is inkább a háttérből harcolnak, támadómágiával (tűz alapú varázslataik rövid időre képesek meggyújtani az ellenfeleket) és gyógyító varázslatokkal támogatják a csapatot.

MITOLÓGIÁBÓL JELES

Az ellenfelek nagy része hatalmas, mitológiai lény többféle támadható testrésszel és egyedi taktikát igénylő harcmodorral. Kalandjaink során megküzdhetünk kimerákkal, hidrákkal, hárpiákkal, gólemekkel, griffmadarakkal és sárkányokkal. A harc ezek ellen a nagyra nőtt szörnyek ellen nem csak annyiból áll, hogy kaszaboljuk a bokájukat a kardunkkal, itt bizony komoly csapatmunka szükséges ahhoz, hogy megfektessük őket. A *Dragon's Dogma* szigorúan egyjátékos kaland, aki coop mókát szeretne, az keresgéljen tovább!



Game of Thrones

INFO

Kiadó **Atlus/Focus Home Interactive**
Fejlesztő **Cyanide Studio**
Platformok
PC, PS3, Xbox 360
Megjelenés
2012. tavasz

PEGI 18+

WANTED



George R. R. Martin A Tűz és Jég Dala című regényfolyama népszerűségének egyáltalán nem ártott meg a második évadához közelítő HBO-sorozat, sőt, éppen ellenkezőleg! A francia Cyanide már megpróbálta egyszer meglovagolni az érdeklődés egyre magasabbra tájtékozó hulláma- it, ám a stratégia műfajában csúfos kudarcot vallott. Szerepjátékos kísérlete azonban a kezdetektől fogva izgalmasabbnak tűnt, elvégre a sorozat színészei lelkesen adták kölcsön a szereplőknek hangjukat és arcukat.

A Hét királyság elleni összeesküvés szálait két hőst – egy vörös papot és az éjjeli őrség egy tagját – felváltva irányítva göngyölhetjük fel a *Witchert* és a *Knights of the Old Republicot* idéző játékmélet mellett, miközben olyan ismerős helyszíneket járhatunk be, mint a Fal vagy Királyvár.



Neverwinter

Neverwinter egy képzeletbeli városállam az egyik legnépszerűbb D&D világban, a *Forgotten Realms*-ban. Több szerepjáték is foglalkozott már vele, ezúttal a Cryptic Studios fejlesztésében készül egy MMORPG-verzió, amelynek elkészülte 2012 végére várható. Nagyon fontos, hogy a *Neverwinter* egy önálló játék és nem tagja a *Neverwinter Nights* sorozatnak. A játék „free-to-play” lesz a legújabb D&D szabálykönyvön alapulva – az öt D&D alaposztályból indíthatunk majd karaktert. A *Neverwinter* legeslegfontosabb része azonban mégis a Foundry lesz, amely egy olyan konténerre épülő rendszer, amelyben a játékosok készítik a tartalmat – ehhez hasonló már létezik a *City of Heroes*-ban és a *Star Trek Online*-ban is. Kíváncsian várjuk, visszahozza-e a *Neverwinter Nights* sorozat hangulatát.

INFO

Kiadó **Perfect World Entertainment**
Fejlesztő **Cryptic Studios**
Platformok
PC
Megjelenés
2012 vége

PEGI 12+

WANTED



Ni no Kuni: Wrath of the White Witch

INFO

Kiadó **Namco Bandai**
 Fejlesztő **Level 5/ Studio Ghibli**
 Platformok **PS3**
 Megjelenés 2012. tavasz
 PEGI 12+

WANTED



Adíjnyertes animációs filmjeit futószalagon gyártó Ghibli Studio már másodszor vesz részt videojáték fejlesztésében. Partnere a „bűnben”, a *White Knight* szériát jegyző Level-5 nem kisebb csodát hajtott végre, mint hogy olyan motort pakolt a játék alá, ami hibátlanul képes visszaadni a Ghibli műveire jellemző animációs stílust és képi világot.

A történet középpontjában a 13 éves Oliver áll, aki egy párhuzamos univerzumban keresi elhunyt édesanyját Shizuku, a tündér tanácsára. A tőle kapott varázskönyvből rajzolva kelthet életre bűvigéket, amikor harcra kerül a sor. Ezek ugyanolyan sorsdöntőek lehetnek egy-egy csatában, mint a társak kiválasztása és elhelyezése a harcmezőn. A játékhoz megkapjuk a varázskönyv rengeteg hasznos információt tartalmazó, kézzel fogható mását.



Risen 2: Dark Waters

INFO

Kiadó **Deep Silver**
 Fejlesztő **Piranha Bytes**
 Platformok **PS3, Xbox 360, PC**
 Megjelenés 2012. április
 PEGI 16+

WANTED



Némethonban sem fenéki tejfő a fejlesztők élete, hiába vitte sikerre a Piranha Bytes a *Gothic* sorozatot, jogi problémák miatt nem tudták azt folytatni (a negyedik részt már más fejlesztette). Nem keseregtek azonban sokáig, új sorozatuk, a *Risen* annyira sikeres lett, hogy hamarosan már a második rész is napvilágot lát. Az új kalandokban egy trópusi paradicsomban találjuk magunkat, ahol kalózkodok, voodoo-mágia és hatalmas tengeri szörnyek gondoskodnak a mindennapi izgalmakról. Az első részből ismert és életben maradt karakterek ismét színre lépnek, és a mágikus támadások és szabályok mellett megjelennek a tűzfegyverek is. Lehetőségünk lesz többféle frakcióhoz csatlakozni, ráadásul ezen döntéseink befolyásolják történetünk kimenetelét is.



Final Fantasy XIII-2

Japánban ugyan már megjelent a játék december elején, de a világ nyugati felén még várni kell rá. Japán legnagyobb játék magazinjában, a Famitsu-ban megkapta minden idők egyik legjobb értékelését (40/40), ami azért jelent valamit. A teszterek véleménye szerint a második rész mentes az előző legnagyobb hibáitól, nevezetesen nem lesz már olyan lineáris a kaland, illetve a játékélmény is sokkal kézzelfoghatóbb, izgalmasabb lesz. Külön kiemelték az időutazós részeket, mely szerintük meghatározó része az *FF XIII-2*-nek, mivel dinamikusan változik a történet attól függően, milyen feladatot oldunk meg az alternatív dimenziókban.

A sorozat legújabb fejezetében az előző rész főszereplője (Lightning) eltűnik, kishűgára és annak barátjára hárul a feladat, hogy megkeresse. A Square Enix szerint minden tekintetben felülmúlják az előző részt nagyon remélem, mert három óra játék után nekem sikerült halálra unnom magam az *FF XIII*-mal, de kitartóbb játékosok megnyugtattak, hogy olyan 10-15 óra kalandozás után már beindul a dolog. A kezdeti harcok monotonitását a fejlesztők is érzékelhették, mivel beiktatták a „Cinematic Action” részeket, ahol a meg-

INFO

Kiadó **Square Enix**
 Fejlesztő **Square Enix**
 Platformok **PS3, Xbox 360**
 Megjelenés 2012. február
 PEGI 12+

WANTED



felelő gombok lenyomásával további sebességet vihetünk be a szörnyeknek. Ezek teljesítése persze nem kötelező, simán végigvihetjük a játékot úgy is, hogy nem használjuk ezt a játékelemet. Új elem még a játékban szereplő szörnyek megszelídíté-

se, akiket így már akár harc közben is bevethetünk. A japán eladások közepesen indultak, az első héten eladtak több mint 500 ezer darabot belőle (az előző részből viszont elment másfél milliárd), a PS3-as verzió viszont azonnal az eladási listák élére ugrott.



South Park: The Game



Alaposan megdöbbenett bennünket, amikor decemberben lehullott a lepel a játékról, hiszen egy szatírúra senki sem számított a kaliforniai Obsidiantól. Trey Parker és Matt Stone tizenötödik évadánál tartó animációs sorozata egy laikus szemében nem tűnik ideális alapanyagának egy szerepjáték számára, míg meg nem tekinti a *Gyűrűk Ura* és a *World of Warcraft* jelenségeket pengeéltre állító epizódokat. A szereplők mocskos szájúak, a történetekben nincs semmi érzékenység, a politikai és társadalmi kritika élesebb, mint egy samuráj kardja, és egyetlen téma sem maradhat tabu, legyen szó szexualitásról, vallásról vagy bármi másról.

KÉT DIMENZIÓBAN

Ebbe a világba csöppen a játékos egy új gyermek bőrébe bújva, aki nem sokkal azután, hogy megismerkedik a főszereplőkkel (Cartman, Kyle, Stan, Kenny) meghívást kap egy szerepjátékos partira, ahol választhat, hogy harcos, mágus, tolvaj, kalandozó, avagy – dobpergés! – zsidó akar lenni. A játék azonban valósággá válik, South Parkot pedig szörnyű veszedelem fenyegeti, amit csak mi háráthattunk el.

INFO

Kiadó **THQ**
Fejlesztő **Obsidian Entertainment**
Platformok **PC, PS3, Xbox 360**
Megjelenés **2012. nyár**
PEGI 18+

WANTED



Mindvégig a sorozathoz maximálisan hú 2D-s környezetben fogunk kalandozni térbeli kiterjedés nélküli karakterekből álló csapatunkkal, míg fel nem göngyöltjük a szerzőpáros által papírra vetett történet szálait. A tervek szerint még idén nyáron három különböző platformon ugorhatunk fejest a város és környéke Chipoko Mon figurák gyűjtögetésével és

körökre osztott harcokkal fűszerezett felfedezésébe. Utóbbi során hippik, szeplős gyerekek, gótok, kislányok és mások állnak utunkba házilag barkácsolt játékszerekkel és egyéb jópofa fegyverekkel felvértezve. Fegyvereinket többek között méreggel itathatjuk át vagy lényeket is idézhetünk, amikor épp ránk kerül a sor.



Mechwarrior Online

INFO

Kiadó **Infinite Game Publishing**
Fejlesztő **Piranha Games/Smith & Thinker**
Platformok **PC**
Megjelenés **2012. nyár**
PEGI 12+

WANTED



A fejlesztő és jogtulajdonos eredetileg AAA-kategóriás termékkel szándékozott visszacsempészni a BattleTech franchise részét képező sorozatot a köztudatba, ami Xbox 360-on, valamint PC-n jelent volna meg. A hasonló témájú *Macross* és *Robotech* sorozatok tulajdonosával sikerült azonban jogvitába keveredniük egy lépegető dizájnja miatt, s bár nem biztos, hogy ez az ok, de végül teljesen átalakult a projekt, mégpedig egyavidij nélküli MMO-vá. A minőségi célkitűzéseket azonban nem adták alább: a látványvilágról a CryEngine 3 gondoskodik, a változatosságról pedig a játékos igényeihez és stílusához alakítható harci gépezetek, valamint azok felszerelése, a városi harcászat és a területkontroll bevezetése, továbbá az információ megosztása a szövetségesekkel.



The Secret World

INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **Funcom**
Platformok **PC**
Megjelenés **2012. április**
PEGI 16+

WANTED



Immáron évek óta olvashatjuk az újabb híreket, fejlesztői naplókat és érdekességeket a Funcom MMO-járól, de a várakozásnak idén vége. Az igen érdekes alapokra épülő online játékban három frakció cséplie egymást Illuminati, Templars és Dragon megnevezéssel, amiből nagy vonalakban következtetni lehet a motivációjukra. Az igazi furcsaság azonban az, hogy a *The Secret World* nem tartalmaz osztályokat és szinteket, így teljes szabadságot élvezünk a karakterek generálásakor. A játék világában a legkülönfélébb figurák bukkannak elő: a vérszopóktól kezdve a démonokon át a natúr halandóig mindenki képviselteti magát, miközben a modern világba utazva eljuthatunk Transzilvániába, Egyiptomba, Londoba, Szóulba és még ezer más helyre.



Hőfödte hegycsúcsok és mágikus lények bűvöletében

Guild Wars 2

INFO

Kiadó **NCsoft**
Fejlesztő **ArenaNET**
Platformok
PC
Megjelenés
2012.

PEGI 12+

WANTED



Aktív *World of Warcraft* játékosként kiemelt figyelemmel kísérem az idei MMO megjelenéseket, melyek közül a *Guild Wars 2* az, ami leginkább megragadott. A játékból kiadott videóok valami elképesztő látványt varázsoltak a monitorra, pedig azért láttunk már az évek során jó néhány szépen kivitelezett szerepjátékot.

INGYENJÁTÉK MÁRPEDIG NINCS

A *Guild Wars 2* (illetve az előző *Guild Wars* játékok) egyik legnagyobb előnye a nagy riválissal szemben az, hogy a játék megvétele után csak rajtunk múlik, mennyi pénzt költünk el, ugyanis semmiféle havidíjat nem kell kifizetnünk. Cserébe viszont itt van ez a jópofa mikrotranzakciós modell, melynek segítségével az óvatlan játékosok a ha-

vidíj többszörösét is elkölthetik cuki házikedvencekre, hátasokra és dísztárgyakra. A *Guild Wars 2*-vel kapcsolatban még nem verték nagydobra a játékelemeket, de van rá egy fogadásom, hogy nem hagyják parlagon heverni ezeket a pénzkereseti lehetőségeket (valamiből csak kell fizetni a szervereket és a jó munkás-embereket).

SE HEALER, SE TANK, SE DPS

Minden MMO játékos rémálma az, hogy az egész csapat sorsa múlik azon, hogy a tank vagy a healer mennyire áll a helyzet magaslatán. Nincs is annál frusztrálóbb élmény, mint amikor valami balfék bénázása miatt vagyunk kénytelenek újra és újra nekifutni egy főellenségnek. A *Guild Wars 2*-ben minden karakter magáért lesz felelős, senki nem hi-

báztathat senkit, csak és kizárólag saját magát. Ez persze nem zárja ki a csapatjáték lehetőségét, de a klasszikus sémát el lehet felejteni. Nagy szerepet kapott az ügyesség is, hiszen az ellenfelek támadásai előtt nemcsak a megfelelő skill használatával (bebújunk a pajzsunk mögé) térhetünk ki, de akár el is ugorhatunk a támadások előtt. Autoattack viszont nem lesz a *Guild Wars 2*-ben. Pont.

A FANTASY JOHN WILLIAMS-E

Nem tudom megállni, hogy ne emeljem ki a *Guild Wars 2* zenéjét, amit maga Jeremy Soule komponált. A zeneszerző olyan játékokban bizonyította ragyogó tehetségét, mint a *Guild Wars 1*, az *Icwind Dale*, a *KOTOR*, a *Morrowind* vagy a tavalyi év legjobbjá, a *Skyrim*.



TERA

Eredeti nevén a *The Exiled Realm of Arborea* Koreából érkezve szeretné meghódítani Európát is. Az ázsiai országban már 2011 januárjában megjelent a játék, amely a kezdeti sikerek után erős visszaesést könyvelt el – ez volt a fő oka annak, hogy az európai verziót visszahívták, amíg elég tartalom készül bele, hogy megjelenhessen valamikor most tavasszal. A játék legfőbb attrakciója az úgynevezett „real-time battle system”, amely nem a megszokott „tabbal kijelölöm és utána mindenféle billentyűket nyomogatva ölöm” stílus, hanem célkereszttel működő, valós fizikai modellen alapuló harcrendszer, mint a verekedős játékokban. Ez sok játékosnak ad extra játékélményt (lásd verekedős akciójátékok), de másoknak esetleg frusztrációt okozhat – így bátran állíthatjuk, hogy a *TERA* nem mindenkinek szól. A játékban hét különleges faj található: amamik – sárkányszerű humanoidok, barakák – intelligens óriások, castanicsok – démonszerű lények, elinsek – ártatlan, természetkedvelő faj, high elfek, emberek és az állatias popori faj. A választható klasszok között a szokásosakat találjuk: távható fegyveres, távható mágus, tank, DPS, gyógyító, támoga-

INFO

Kiadó **Frogster Interactive**
 Fejlesztő **Bluehole Studios**
 Platformok **PC**
 Megjelenés **2012. tavasz**
 PEGI –

WANTED



tó klasszok – szóval mindenki megtalálja a neki leginkább megfelelőt –, azonban a harcrendszer miatt azért itt kissé megváltoznak majd a dolgok. Magam már kipróbáltam a játékot. Billentyűzettel és egérrel azért jobb irányítani, de az tény, hogy érdekes, izgalmas

és szép – legalábbis az alatt a másfél óra alatt az volt, amíg játszottam vele. Ám itt is, mint minden más MMO-nál majd az dönti el a sikert, hogy milyen az endgame tartalom – reméljük, Európába már a teljesen felturbósított koreai verzió érkezik.



World of Warcraft: Mists of Pandaria

Hogy is van az ősi tréfa? Egyik szemem sír, a másik meg üveg... valahogy így. Ez a helyzet a *World of Warcraft* legújabb kiegészítőjével, a *Mists of Pandaria*val is. S nem azért juttott eszembe ez a tréfás mondas, mert ez a *WoW* már totálisan nem az a *WoW*, ami 2005 elején meglátta a napvilágot Európában – el kell fogadni, hogy az idők változnak. No de ennyire?

Egyelőre maradjunk a tényeknél. Egy új kontinens, Pandarián vagyunk (az új faj neve természetesen pandaren). Az új kiegészítőbe egy új klasszt is beillesztettek (monk), s megemelték a szintlimitet 90-re. Megjelennek a challenge-módú dungeonok, PvE-szenáriók, de a sok egyéb változtatás közt új pet harcokkal és talent rendszerrel is gazdagodunk. Ismerve a *Blizzard*ot, ez azt jelenti, hogy a nehezen összegegyezett felszerelésünk megint semmit nem ér, és a 90-es tápkarik egy csapással ölik majd a 60-as raidek célpontjait – ez persze nem tény, csak magánvélemény. A bejelentéskor egyébként nagy volt a hahota sokak részéről, hiszen szerencsétlen módon épp a *Kung Fu Panda* című film ment a mozikban, amikor a játékot bejelentette a *Blizzard* – apró kommunikációs baki. Azóta megnyugodtak a kedélyek, és egyre több egyko-

INFO

Kiadó **Blizzard**
 Fejlesztő **Blizzard**
 Platformok **PC**
 Megjelenés **2012.**
 PEGI **12+**

WANTED



ri *WoW*-os várja az ázsiai motívumokból felépült új kontinens, az ottani, ázsiai legendáriumon alapuló történeteket, szörnyeket, dungeonokat. Kétségtelenül üde és új színfolt lesz ez a *WoW* legendáriumban. S ne feledjük: a pandaren ősi faj – már a *Warcraft III*-ban is szerepelt. Emel-

lett igen érdekes lesz, hogy pandarenként indulni ismét semlegességet jelent majd, mint a *Death Knight*ok esetében – így valószínűleg igen érdekes történeti vonal várható a kezdőhelyen, arról nem is beszélve, hogy monkkal játszani igen élvezetes lesz – legalábbis reményeink szerint.





Ti hirdettetek ítéletet, de a mi véleményünk sem marad rejtve

BEST OF 2011

HA ÉVÉRTÉKELŐT, VAGY LEGALÁBBIS ÖSSZEFOGLALÓT ÍR AZ EMBER FIA, AKKOR HAJLAMOS IDŐNKÉNT OLYAN MEGGONDOLATLANSÁGOT ELKÖVETNI,

hogy valamilyen jelzöt társít hozzá birtokos szerkezetben. Remélem, nem okoz senki életében jóvátehetetlen törést, ha ez alkalommal tekintünk ettől a rossz szokástól, és nem akarjuk erőltetni, hogy 2011 ennek vagy annak az éve volt. 2011 mindannyiunké volt, kinek jobb, kinek rosszabb, egy év a sok közül, amit megszámlálhatatlanul sok fog még követni függetlenül attól, hogy egyesek a világ végét vizionálják... már megint!

Most azonban nem a kifürkészhetetlen jövő titkainak vizslatása a célunk, hanem az, hogy összegezzük, milyen emlékezetes, akár hosszabb távú következményekkel is járó eseményekre került sor az elmúlt évben a min-

INFO

Izgalmas év áll mögöttünk, ilyenkor nehéz kiemelni egyetlen eseményt, egyetlen játékot, egyetlen emlékezetes alkotást a többi közül. Mi azért mégis próbálkozunk, bemutatjuk a tavalyi év legérdekesebb pillanatait, és persze az is kiderül, hogy mit gondolt a kedves olvasó.

ket leginkább érintő területen, a videojátékokén. Kezdenénk máris azzal, hogy nem érkezett még el az újabb konzolgeneráció bemutatkozásának ideje. Egyesek bátorkodtak az E3-on leleplezett Wii U-t a következő generáció első képviselőjeként aposztrofálni, ám az a kegyetlen igazság, hogy a Nintendo új készülékével csak a technológiai hátrányt hozta be, a jelenleg rendelkezésünkre álló információk alapján nincs akkora teljesítménybeli különbség a két másik HD konzolhoz képest, mint a legutóbbi generációváltás idején. Ettől még persze butaság lenne leírni és drága levélnehezzként tekinteni a Nintendo megjelenés előtt álló masinájára, hiszen annak idején a Wii-t is körberöhögte a fél világ, és aztán jól tudjuk, mi lett a vége. Generációjának legtöbbet eladott konzoljaként egyáltalán semmi oka a szégyenkezésre, sőt. A saját képernyővel ellátott controller – amit nem kevesen magával a konzollal keverték össze – különösen izgalmasnak ígérkezik, és alig várjuk, hogy a gyakorlatban is kipróbálhassuk. Ha

minden igazi, az idei E3-on már lesz rá lehetőségünk.

Miközben a Nintendo már kiállt a nyilvánosság elé következő asztali konzoljával, addig mind a Sony, mind a Microsoft azt igyekezett tudatosítani a felhasználókban, hogy masináikban még rengeteg kiaknázatlan lehetőség rejlik, még mindig nem érték el teljesítő-képességük csúcspontját. A Microsoft mindent összehozva nyugodt évet tudhatott a háta mögött: sikerként könyvelhette el a Kinectet, amit egyre több (főként casual) játékkal támogat, a core játékosoknak pedig *Gears of War 3*-mal, *Forza 4*-gyel és a tízéves évfordulóra felújított *Haloval* kedveskedett. Ezzel szemben a Sony háza táján nagy volt a mozgolódás: a Move hasonló fogadtatásban részesült, mint a rivális Kinect, a komolyabb játékosok is megkapták a maguk adagját (*Killzone 3*, *Resistance 3*, *Uncharted 3*), valamint szédületes kezdés után szinte azonnal kifogyott a



szufla a Japánban decemberben bemutatott PS Vitából. Pedig nagyon igyekezett elkerülni a Sony, hogy marokkonzolja a tavasszal debütált Nintendo 3DS sorsára jusson, amit utóbb csak egy jelentős árcsökkenés volt képes kirángatni a gödörből. A legnagyobb horderejű esemény azonban a PlayStation Network ellen irányult sikeres hackertámadás volt, ami nem kevés anyagi kár mellett komoly presztízavesztést is okozott a Sonymak. A botrányos ügy jelentősége mellett akkor eltörpült ugyan, de hosszabb távon lényegesen nagyobb hatása lehet annak, hogy az OnLive, majd a Gaikai révén valósággá vált a felhő alapú játékszolgáltatás. Vajon a streamelt játékok vetnek véget a platformok közötti háborúnak, vagy piacra lépésükkel csak egy újabb frontot sikerült nyitni az egyébként is igen logikátlan, gyakran túlerőltetett versenyben?

Az elmúlt évben egyre világosabbá vált, hogy nem a konzolok jelentik a legnagyobb veszélyt a PC-re mint játéklplatformra, hanem a döbbenetes ütemben fejlődő mobilkészülékek, különösen a táblagépek. A mérnökök által tartalomfogyasztásra álmódott készülékek kis túlzással egy éven belül fejlődnek annyit, mint amennyit a hagyományos PC-k öt-hat alatt. A teljesítménybeli különbség egyre csökken, és ha eljutunk arra a szintre, amikor a táblák már versenyképes áron lesznek elérhetőek, akkor bekövetkezhet az, hogy a PC-t már csak a tartalmak előállítására fogjuk használni. Addig azonban megmaradnak még az egyre ki-

sebb számban előállított komponensek, amelyeket ma már szinte csak a játékosok kedvéért gyártanak.

Az előbb felvázolt lehetséges jövőkép ellenére tavaly is

szép számmal jelentek meg játékok PC-re, amin a multiplatform címek többsége jobban is mutatott, mint konzolon. Leginkább a *Battlefield 3*-ra és a *Skyrim*re érdemes ezen a ponton gondolni. Olyan régóta várt címek is bemutatkoztak végre, mint a *RAGE* vagy a *Duke Nukem Forever*. Utóbbi olyannyira megosztotta a játékosokat, hogy akik csalódtak benne, máig nem tudják eldönteni, hogy melyik volt a rosszabb vicc: az, hogy majd' másfél évtizedet kellett várni rá, vagy a kiadott játék maga. Egyedül konzolekkluzív alkotások miatt sajoghatott a PC-sek szíve, de ehhez a jelenséghez már volt idejük hozzászokni, nem is kevés. A változatosság gyönyörködtet, a sokszor elkerülhetetlen változás pedig két táborra osztja az embereket. Ugyanez történt, amikor szeptemberben kézbe vehettük az első, mind külsőleg, mind szerkezetét tekintve megújult GameStar magazint. A logón és a címlap felépítésén végrehajtott kozmetikázás nem korbácsolta fel a kedélyeket, a cikkek új grafikai dizájnja, a módosított értékelődoboz, a korábbinál sokkal könnyebben áttekinthető infobox lényegesen több támogatóra talált, mint ellenzőre. Azok kedvéért indítottuk a Kult rovatot, akik szeretnek időnként a játékipar színpalái mögé bepilantani, és nem vetik meg a komolyabb hangvételű, elemző írásokat sem. Hevesebb indulókat csak az váltott ki, hogy szakítottunk a régi rendszerrel, amiben még élesen elkülönültek egymástól a PC-re és a konzolra, táblagépre, okostelefonra írt játékok. Megértjük, ha akadnak, akik ezért a lépésért megorrolnak ránk, de nem leszünk hajlandóak sem most, sem máskor árkot ásní a játékosok csoportjai közé, hiszen megteszik ezt ők maguk. A GameStar a múltban is a játékokról szólt, és ez a jövőben sem lesz másként. Ha létezik olyan, hogy platformháború, akkor mi maradunk Svájc, ahol minden játékos otthonra talál.



OLVASÓI TOP5

Bethesda Game Studios	24,2 %
EA DICE	13 %
BioWare	8,4 %
Rocksteady	7 %
Ubisoft Montreal	5 %

GAMESTAR TOP5

Bethesda Game Studios	41,2 %
BioWare	23,5 %
Eidos Montreal	11,7 %
Naughty Dog	7 %
Rocksteady	5,8 %



TOP 5 FEJLESZTŐ

Ha valaki hátulról kezdte volna olvasni a cikket – most inkább kihagynám az idevágó viccet – akkor mostanra már nagyjából sejtetheti, hogy mely játékok fejlesztői élvezhették leginkább a GameStar olvasóinak rajongását. Egy itáliai orgyilkosnak köszönheti a Ubisoft Montreal, hogy elegendő jelölést kapott, majdnem annyit, mint a szárnyaló emlésközhöz betegesen vonzó Bruce Wayne karakteréből egymás után kétszer is a maximumot kihozó Rocksteady. Az érmekek sorát a *Dragon Age 2* miatt rengeteg kritikát elviselni kénytelen BioWare nyitotta meg egy bronzéremmel, miután nem tudta megismételni a tavalyi bravúrt. Középen a svédek büszkesége, a DICE foglalt helyet a szemképráztaó és multiban igazán erős *Battlefield 3*-nak köszönhetően, míg a kategória királyának koronája a Bethesda játékfejlesztő részlegének a fejére került. Az ok nem más, mint a grandiózus, döbbenetes és hasonló dicsérő jelzőkkel illett szerepjáték, a *Skyrim*.

OLVASÓI TOP5

Electronic Arts	31 %
Bethesda Softworks	12,9 %
Ubisoft	9,4 %
Activision Blizzard	8,3 %
Microsoft	3,6 %

GAMESTAR TOP5

Electronic Arts	29,4 %
Bethesda Softworks	17,6 %
Activision Blizzard	11,7 %
Rockstar Games	6,3 %
Square Enix	5,8 %



TOP 5 KIADÓ

Kapott már hideget, nem is keveset, volt már ügyeletes mumus hosszú éveken át, mégis rendre megnyeri a szavazást. Az utóbbi két-három évben jelentősen javult megítélése a játékosok körében, amit részben magának, részben pedig annak köszönhetett, hogy a népharag különböző vitatható döntések következtében más kiadókat is célba vett. Ha ebből nem találtatok még ki, hogy melyik cégről van szó, akkor elárulom, hogy az EA végzett ismét az élen. A folytatás viszont izgalmasan alakult a Bethesda jóvoltából, ami a felvásárlásoknak köszönhetően akkorára hízott az elmúlt másfél évben, hogy már komoly piaci szereplőnek számít. Mögötte az örök harmadik tanyázik, Európa legnagyobbjának pozícióját nem ingatták meg a PC-s kalózok elleni kirohanások sem. Negyedikként a *CoD-WoW* kettőséből élő Activision Blizzard szakította át a célszalagot. Az első közt utolsóként a Microsoft sompolygott fel a listára.

OLVASÓI TOP5

Batman: Arkham City	24,3 %
Assassin's Creed: Revelations	9,8 %
Uncharted 3: Drake's Deception	4,4 %
Dead Space 2	2,5 %
Deus Ex: Human Revolution	2,3 %

GAMESTAR TOP5

Batman: Arkham City	46,7 %
Uncharted 3: Drake's Deception	24,8 %
Gears of War 3	8,1 %
Battlefield 3	5,9 %
Ultimate Marvel vs. Capcom 3	2,7 %



TOP 5 AKCIÓ

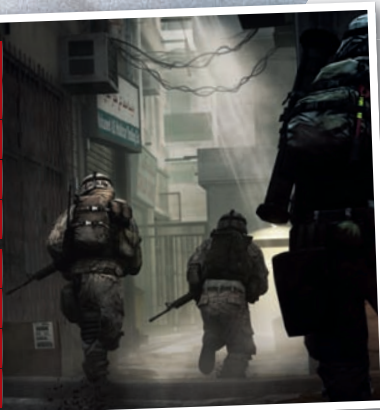
Meglepetésre a szerepjátékok legjobbjai közül kiszorult *Deus Ex* több szavazatot kapott akciójátékként, ráadásul az összeesküvések hálójába gabalyodott kiborg olyan közel került a *Dead Space 2* nekromorphokkal birkózó gépészhé, hogy utóbbi a tarkóján érezhette riválisa lehetét. Nem sokkal ugyan, de képes volt előttük maradni, és a dobogó legalsó fokába kapaszkodni a lassan inkább filmnek, mint játéknak tűnő *Uncharted* kincs vadása, miközben irigykedő pillantásokat vetett a legújabb *Assassin's Creed* nyugdíjasként is életveszélyes orgyilkosára, kinek nyakában már ott csillogott a második helyezést jelképező ezüstérem. A győzelemhez nem kevesebbre volt szükség, mint hogy valaki felülmúlja végre minden idők legjobb képregény adaptációját. Gotham sötét lovagjának bámulatra méltó teljesítményét egyvalaki tudta megközelíteni, sőt túlszárnyalni: saját maga. A legjobb akciójáték szerintetek a *Batman: Arkham City*.

OLVASÓI TOP5

Battlefield 3	46,1 %
Call of Duty: Modern Warfare 3	21 %
Crysis 2	5,4 %
RAGE	2,9 %
Portal 2	2,3 %

GAMESTAR TOP5

Battlefield 3	40 %
Call of Duty: Modern Warfare 3	20 %
RAGE	20 %
Portal 2	20 %



TOP 5 FPS

Ami a csövön kifér, az mind jöhetett tavaly is, csak annyi volt az elvárás, hogy ha meghúzzuk a ravaszt, akkor nagyot szóljon. A töretlen népszerűségnek örvendő lövöldözős címekből alaposan betárazhattak a műfaj rajongói, érkeztek is a szavazatok szép számmal, a végén pedig levonhattuk a tanulságot, hogy semmi sem változott az egy évvel korábbi helyzethez képest: még mindig nyomasztó a modern katonai lövöldék túlsúlya. Nem lehetett kérdés, hogy a *Battlefield 3* és a *Modern Warfare 3* között dől majd el, hogy kinek hosszabb a puska-csőve. Azonban hiába küzdött derekasan a *CoD* sokadik inkarnációja, nem bírt el állkoppantóan látványosra sikeredett riválisával. A többi versenyző a voksok megosztását figyelembe véve csak a „futottak még” csoportba sorolható. Ettől függetlenül szép eredménynek tartjuk, hogy a pacifista *Portal 2* szorosan a poszt-apokaliptikus *RAGE* és a nanoruhás *Crysis 2* nyomában tudott maradni.

TOP 5 SZEREPJÁTÉK

OLVASÓI TOP5

The Elder Scrolls V: Skyrim	54,6 %
The Witcher 2: Assassin's of Kings	10 %
Star Wars: The Old Republic	3 %
Fable III	2,9 %
Dragon Age II	2 %



GAMESTAR TOP5

The Elder Scrolls V: Skyrim	71,4 %
Star Wars The Old Republic	7 %
Dark Souls	7 %
Deus Ex: Human Revolution	7 %
The Witcher 2: Assassin's of Kings	7 %

A végső sorrendet illetően sokáig kiélezett versenyre számítottunk, ám novemberben befutott a kategória új bajnoka, és borult a bárpult, az asztal, meg a szék, a papírfomáról nem is beszélve. A nagy reményekkel indult *Dragon Age II* csak távolról pisloghatott riválisaira, a felhúzott grafika, az akciódúsabb harcrendszer és a személyesebb történet nem csak a győzelemhez volt kevés, hanem a dobogóhoz is. Hajszállal ugyan, de a *Fable III* PC-s verziója is megelőzte, pedig tartottunk tőle, hogy elsikkad az erős felhozatalban. A dobogó legalsó fokára a BioWare első MMO-ja kapaszkodott fel, ami talán jobban is szerepelhetett volna, ha előbb érkezik. Jóval több ideje volt azonban támogatók gyűjtésére a *Witcher* folytatásának, ám a királyok gyilkosa utáni hajtóvadászat és a kendőzetlen erotika izgalma is csak az ezüstéremre volt elég, a koronát a *Skyrim*nek ítélte oda a közönség a szavazatok több mint 50 százalékával.

OLVASÓI TOP5

Total War: Shogun 2	26 %
Might & Magic: Heroes VI	15,2 %
Anno 2070	5,4 %
Age of Empires Online	4 %
Dawn of War 2: Retribution	3,2 %



GAMESTAR TOP5

Total War: Shogun 2	35,7 %
Might & Magic: Heroes VI	21,4 %
Tropico 4	7 %
Age of Empire Online	7 %
From Dust	7 %

TOP 5 STRATÉGIA

A műfaj népszerűsége csökkenőben, ám öröm az ürömben, hogy a mennyiségi hanyatlás nem vonta maga után a minőség romlását is. Csalódtunk volna, ha nem kerül be az év legjobbjai közé a *Warhammer 40 000* univerzum licencét maga mögött tudó *Dawn of War 2* önállóan is futó, döbbenetes mennyiségű tartalommal telezsúfolt kiegészítője. A dobogóhoz a legközelebb az ingyenes, de a teljes élvezetért mégiscsak pénzt kérő *Age of Empires Online* került. A jelek szerint az ókori népek csörtéje nagyobb tömegeket mozgat meg, mint a sci-fibe oltott, soha véget nem érő fantasy háború. Meglepően népesnek bizonyult a pacifisták tábora, akik a dobogó legalsó fokáig jutatták a vizes jövőképet festő *Anno 2070*-et. A kategória trónjáért a feudális Japán szamurájai és hazánk újabb büszkeségének mesébe illő teremtményei csaptak össze. A kétesélyes küzdelemben a harcos útja erősebbnek bizonyult mind a könny, mind pedig a vér útjánál.

OLVASÓI TOP5

L.A. Noire	33 %
Back to the Future	14 %
The Next BIG Thing	8 %
Black Mirror III	7,4 %
The Book of Unwritten Tales	4,8 %



GAMESTAR TOP5

L.A. Noire	53,8 %
Uncharted 3: Drake's Fortune	15,4 %
Trine 2	7,7 %
Portal 2	7,7 %
Bastion	7,7 %

TOP 5 KALAND

Hol van már a nyolcvanas évek vége, kilencvenes évek eleje, amikor kevés népszerűbb játék volt a piacon, a LucasArts vagy a Sierra point & click kalandjainál? A műfajt sokszor és sokan temették azóta, de még mindig megtalálható egy viszonylag szűk, ám annál elkételezettebb réteg, akiknek köszönhetően anélkül is képes életben maradni, hogy lélegeztetőgépre kapcsolnánk. Igaz, ehhez nem árt, ha időnként felbukkan egy-egy olyan cím, mint a *Syberia*, a *Heavy Rain* vagy legutóbb az *L.A. Noire*, ami nem csak a rajongók körében bizonyul népszerűűnek. A végzet asszonyainak, a korrupciós zsaruknak, a gatlástalan bűnözőknek, no és a rendkívül szórakoztató kihallgatásoknak köszönhetően egyetlen pillanatig sem volt kérdéses, hogy melyik játék végzőz az élen. A megmaradt pozíciókért már erősebb volt a tülekedés, ami humoros időutazásból, hollywoodi szörnyekből, családi átokból és mesébe illő kalandokból álló sorrendet eredményezett.

OLVASÓI TOP5

Forza Motorsport 4	24 %
F1 2011	20,7 %
Need for Speed: The Run	18,2 %
Dirt 3	12 %
Shift 2: Unleashed	7,1 %



GAMESTAR TOP5

Forza Motorsport 4	53,3 %
F1 2011	26,7 %
Dirt 3	20 %

TOP 5 VERSENY

Meglepő eredményt hozott az online szavazás ebben a kategóriában, nem az első és a második helyezett ellen emelnénk kifogást, sőt a negyedikbe és az ötödikbe sem kötnénk bele, de hogy miként került kakkuktojás a fészekbe, örök rejtély marad. Minden idők legrealisztikusabb vezetési élményt nyújtó *Need for Speed*je immáron *NFS* előtag nélkül padlógázzal is csak az ötödik helyen ért célba. Talán megzavarta a DirectX 11-gyel villogó *Dirt 3* által a szélvédőjére kotort rengeteg sár. Hiába azonban minden erény, ha a nép szava dönt, és a nép arcpirítóan RÖVID árkád száguldozást akart a dobogó legalsó fokán látni. Kívánságuk teljesült, a *Need for Speed: The Run* visszapillantó tükrére akasztottuk a bronzérmét. Az elsőségért folyó harc végül az autóbolondok és az F1 rajongók között dőlt el, előbbieken többen vannak, ezért nem is lehetett kétséges, hogy az eddigi legjobbban sikerült *Forza Motorsport* orrhosszal ugyan, de az élen végzett.

BEST OF 2011

OLVASÓI TOP5

FIFA 12	63,2 %
NBA 2K12	8,8 %
Madden NFL 12	2,2 %
Fight Night Champion	1,4 %
NHL 12	1,2 %



GAMESTAR TOP5

FIFA 12	50 %
NBA 2K12	35,7 %
Mortal Kombat	7,15 %
Top Spin 4	7,15 %

TOP 5 SPORT

Ha akad kategória, amiről gyakorlatilag felesleges a hazai játékosok véleményét megkérdezni, akkor a Sport biztosan ilyen. No nem mintha nem tartanánk fontosnak, hogy megtudjuk, kit látnak szívesen a második, harmadik stb. helyen, de hogy az első hely bundázás nélkül is évekre előre lefutott, az olyan biztos, mint hogy a focilabda normális alapjáraton gömbölyded. Upsz, elszóltam magam, spongyát rá!

Jó látni, hogy a jégkorong a válogatott sokszor bravúros teljesítménye miatt egyre népszerűbb hazánkban. Még a virtuális kiadása is befért a legjobbak közé. Ökölvívás tekintetében sem kell meszszire mennünk egy-egy látványosabb pofonért, ezért nem meglepő a *Fight Night Champion* teljesítménye. Annál érdekesebb viszont a tojásfoci dobogós helyezése. Jól tartotta magát a kosárlabda is, ám a bajnoknak járó trófeát melyik másik sportág képviselője vehette volna át a tízmillió fociedző hazájában, mint a labdarúgásé?

OLVASÓI TOP5

Minecraft	28,8 %
Limbo	22,2 %
Bastion	10 %
Trine 2	3,6 %
Orcs Must Die!	2,6 %



GAMESTAR TOP5

Bastion	26,7 %
Limbo	26,7 %
Minecraft	6,7 %
ilomilo	6,7 %
Stacking	6,7 %

TOP 5 INDIE

Miközben dollármilliókból gazdálkodó nagynevű fejlesztőcsapatok kiadói nyomásra nem vagy csak alig mernek kockáztatni, addig a kicsik bátrabban vállalják a rizikót, hiszen pont akkor bukhatnak el, ha képtelenek valami újjal és egyedivel felhívni magukra a figyelmet. 2011 folyamán ez olyan jól sikerült, hogy nem egy esetben százazres, sőt milliós eladásokról beszélhetünk, valamint olyan díjakról is, amelyeket mainstream játékok elől happoltak el.

Számos alkotást biztosítottak támogatásokról, ami jócskán megosztotta a szavazatokat. Az *Age of Empires* egykori fejlesztői által készített orkmókából nagyon hiányzott a multiplayer, a mese-szép *Trine 2* fizikai feladványai pedig sokaknak okoztak fejtörést. Le is maradtak mindketten a dobogóról, minek csúcán az önmegvalósítás új formájaként definiált *Minecraft* foglalt helyet és hagyta maga mögött a depresszív *Limbot*, valamint a szellemes narrációval kísért *Bastiont*.

OLVASÓI TOP5

Minecraft	31,2 %
Bastion	8,4 %
Limbo	7,8 %
Trine 2	3 %
Orcs Must Die!	2,7 %



GAMESTAR TOP5

Limbo	23,1 %
Stacking	15,4 %
From Dust	7,7 %
Fruit Ninja Kinect	7,7 %
Bastion	7,7 %

TOP 5 LETÖLTHETŐ

Nem szeretitek a DLC-eket, és ennek a megállapításnak semmi köze ahhoz, hogy egyelőre több közöttetek a PC-t favorizáló vagy PC-n is játszó játékos, mint a szigorúan konzolos. Alig érkezett ugyanis voks a hagyományos kiegészítő koncepcióját hidegvérrel kivégző letölthető tartalmakra. Annál nagyobb népszerűségnek örvendenek viszont a dobozos formában csak jóval a hivatalos megjelenés után kiadott produktumok, amelyeket rendszerint Steam, Xbox Live vagy PlayStation Network útján szereztek be.

A szavazás eredménye megdöbbentő hasonlóságot mutat az Indie játékok kategóriájával, mindössze két dobogós cím cserélt helyet. A csapdákkal és egyéb meglepetésekkel fogadott orkok hordái az ötödik helyen végeztek épp hogy lemaradva a *Lost Vikings* és a *Gobliins* klasszikusokra emlékeztető *Trine* folytatás mögött. A *Limbo* ezúttal maga elé engedte a *Bastiont*, míg a *Minecraft* koránaja egy pillanatra sem forgott veszélyben.

OLVASÓI TOP5

Battlefield 3	41,6 %
The Elder Scrolls V: Skyrim	10,7 %
Crysis 2	8,8 %
Batman: Arkham City	5,4 %
The Witcher 2: Assassins of Kings	4,3 %



GAMESTAR TOP5

Battlefield 3	62,5 %
RAGE	12,5 %
Batman: Arkham City	12,5 %
The Elder Scrolls V: Skyrim	6,25 %
L.A. Noire	6,25 %

TOP 5 GRAFIKA

A lehető legszubbjektívebb kategóriához érkezünk, hiszen a szépség és az esztétikum nem írható le matematikai képlettel. Aki az ellenkezőjét állítja, az hazudik, pontkum. Mindenki máshogy látja a dolgot, ezért egyáltalán nincs mit csodálkozni azon, hogy amíg egyeseket a fotorealizmus hoz lázba, addig másokból hevesebb érzelmeket vált ki, ha a játék képi világát végső soron meghatározó művészeknek van saját hangjuk és mernek is azon megszólalni. Csak az lehet szép, ami kísértetiesen hasonlít a valóságra? Olvasóink többsége szerint igen, így fordulhatott elő, hogy a jelenlegi legfejlettebb motorral hajtott *Battlefield 3* döbbenetesen látványos harcmezői szereztek meg a trófeát a nordikus *Skyrim* hófödte tájaival, a *Crysis 2* szintén fotorealisztikusra törekvő nagyvárosi dzsungelével, a *Batman* enyhén gótikus *Arkham City*jével és a *Witcher 2* egyszerre vérmocskos és varázslatos fantasyjével szemben.

TOP 5 INNOVÁCIÓ

OLVASÓI TOP5

Minecraft	25,6 %
Portal 2	22,8 %
L.A. Noire	16 %
Limbo	4,4 %
Deus Ex: Human Revolution	4,2 %



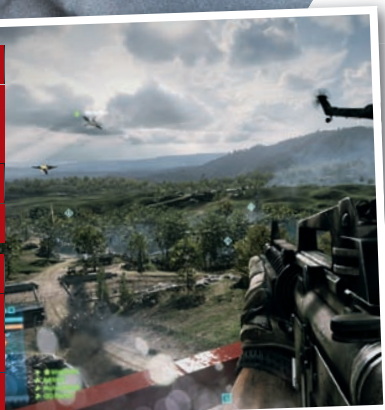
GAMESTAR TOP5

Minecraft	41 %
L.A. Noire	18 %
Limbo	4,5 %
Journey	4,5 %
Super Mario 3D Land	4,5 %

Nem, a *Battlefield* nem innovatív és a *Call of Duty* sem, bármennyire is szeretnék egyesek elhithetni önmagukkal az ellenkezőjét. Minden évben akad néhány elvakult rajongó, aki a kedvencét szeretné olyan kategóriák győzteseként is látni, amelyekben józan megfontolás alapján még indítani sem lenne szabad. Még jó, hogy az előbb említett példa mentén leadott voksok száma elenyésző volt, különben kínos pillanatoknak néznék elébe, és elveszítenék az olvasóink értelmi képességeibe vetett hitünket. Még így is határeset lenne az új *Deus Ex*, amennyiben kimaradt volna belőle a feromonokat is harcra szólító párbeszédrendszer. A fekete-fehér-szürke látványvilág és a kiváló fizika csak a dobogó közelébe juttatta a PC-n 2011-ben debütált *Limbot*, azonban éremmel is járó helyezéshoz már jóval több kellett volna. Például az *L.A. Noire* már-már tökéletes arcmimikája, a *Portal 2* logikai feladványai vagy a *Minecraft* szinte korlátlan szabadsága.

OLVASÓI TOP5

Battlefield 3	40,9 %
Call of Duty: Modern Warfare 3	17 %
Star Wars: The Old Republic	15,1 %
Portal 2	9,6 %
Assassin's Creed: Revelations	7,3 %



GAMESTAR TOP5

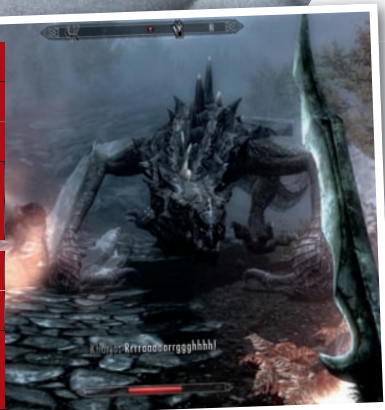
Star Wars: The Old Republic	56 %
Battlefield 3	28 %
Gears of War 3	8 %
Dungeon Defenders	8 %

TOP 5 MULTIPLAYER

Sokan választották a téli szünet alatt az egykori Konstantinápolyt úti célként, ráadásul nem voltak kevesen azok sem, akik csoportos utazásra fizettek be. Néhány éve még nem tartottuk volna elképzelhetőnek, hogy egy *Assassin's Creed*hez hasonló játék multija versenyképes lehet, ám ti sikeresen rácsáfoltatok erre. Kellemes meglepetést okozott a vicces robotpárosával hódító *Portal 2* felbukkanása is, jó tudni, hogy a szavazók tizede úgy is képes online szórakozni, hogy nem festi vörösre a falat mások vérével. Ezzel szemben a dobogós helyezések papírforma szerint alakultak. Az élen álló *Battlefield 3* rettenetes fölénye tudatában tornyosul riválisai fölé, 40 százalékot meghaladó szavazati aránnyal nem lehet vitatkozni. Kampány ide vagy oda, mindig is a többjátékos módok jelentették a *Battlefield* széria erősségét. Őt követi a nagy rivális *Modern Warfare 3*, míg a dobogó legalsó fokán a BioWare hangosan beszélő MMO-ját találjuk.

OLVASÓI TOP5

The Elder Scrolls V: Skyrim	20,5 %
Battlefield 3	17,8 %
Batman: Arkham City	8,8 %
The Witcher 2: Assassins of Kings	7,7 %
Call of Duty: Modern Warfare 3	3,5 %



GAMESTAR TOP5

Star Wars: The Old Republic	42 %
The Witcher 2: Assassins of Kings	19 %
Battlefield 3	11 %
The Elder Scrolls V: Skyrim	11 %
Batman: Arkham City	6,5 %

TOP 5 PC

Ísmét csak sikerült meglepnetek bennünket, hiszen biztosra vettük, hogy melyik alkotás hódítja el az asztali rendszerek legjobbjának járó címet. Nem az egydelütános Michael Bay filmekre hajazó kampányt és a pörgős multit kínáló *Modern Warfare 3* az, de rá nem is számítottunk. Az igazat megvallva a ríviái szörnyvadászt sem tartottuk igazi esélyesnek, hiszen nem platformexkluzív címetek kerestünk. Még az éjszakánként denevérenek öltöző milliárdos győzelmére se tettük volna fel mások vérével és verítékével megkeresett pénzünket, ellenben a grafikabajnok multikirály *Battlefield 3* első helyében biztosak voltunk. Tévedtünk, mert a több száz órányi kikapcsolódást nyújtó singleplayer behemót, 2011 legjobb szerepjátékának sárkányai szoros küzdelemben ugyan, de eltakarították az égről a *Battlefield 3* vadászgépeit, és cseppfolyóssá olvasztották páncélosait, miközben száraz szalmabábokként kaptak lángra a puhatestű gyalogosok.

OLVASÓI TOP5

Gears of War 3	39,2 %
Forza Motorsport 4	21,6 %
Batman: Arkham City	12,9 %
The Elder Scrolls V: Skyrim	10,8 %
Battlefield 3	9 %



GAMESTAR TOP5

Gears of War 3	50 %
The Elder Scrolls V: Skyrim	27 %
Forza Motorsport 4	7,5 %
L.A. Noire	7,5 %
NBA 2K12	7,5 %

TOP 5 XBOX

Nem ez volt a konzol tulajdonosai számára a legkiemelkedőbb év, legalábbis ami az exkluzív játékok kínálatát illeti. Szép számmal jelentek meg minőségi XBLA címek, ám a fókusz eltolódása a Kinect támogatása felé azzal járt, hogy a core játékosok elhanyagolva érezték magukat. A három említésre méltó exkluzív alkotás közül meglepetésre a felújított *Halo* alig kapott szavazatot. Ellenben a gamer PC-k erejét mindennél látványosabban demonstráló *Battlefield 3* magabiztosan hozta az ötödik helyet. Alig két százalékponttal maradt le a *Skyrim* mögött, amire a *Batman: Arkham City* vert rá ugyanennyit. Utóbbi eredménye elegendő volt ugyan a dobogóra kerüléshez, ám az első helyért folyó küzdelemben nem szólhatott bele. Sokáig fej-fej mellett haladt a két versenyző, ám az utolsó kör előtt defektet kapott a *Forza Motorsport 4*, így a *Gears of War 3* különösebb megerőltetés nélkül szakította át elsőként a célszalagot.

BEST OF 2011

GAMESTAR TOP5 OLVASÓI TOP5

Uncharted 3: Drake's Deception	66,7 %
Batman: Arkham City	8 %
The Elder Scrolls V: Skyrim	7,2 %
Battlefield 3	3,1 %
Killzone 3	2,8 %
Uncharted 3: Drake's Deception	85,7 %
The Elder Scrolls V: Skyrim	17,3 %



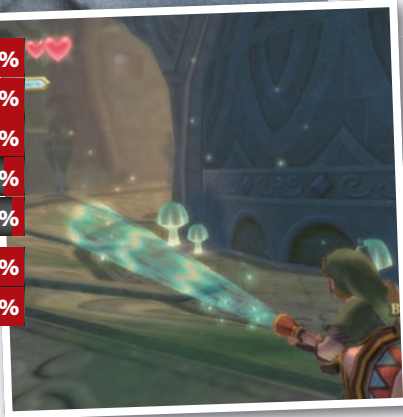
TOP 5 PLAYSTATION

Annak ellenére, hogy a Sony konzoljain számottevően több exkluzív játék látott napvilágot, az élvonalban három multiplatform cím mellett csak két exkluzív jutott hely. Azok közül viszont az egyik elsősorú többséggel szerezte meg az első pozíciót. No de ne rohanjunk ennyire előre!

A világháborús konfliktusra kísértetiesen emlékeztető sci-fi, vagyis a *Killzone* harmadik felvonása komoly fegyverzenált vonulatot fel, hogy beférjen az élbolyba, de így is csak megszorogatni tudta a szintén 3-as mezt viselő *Battlefield*-et. Sikeresen elszakadt viszont kettejüktől a *Skyrim*, ám a szerepjáték kategória győztese még így is kevesebbet kapott, mint a szavazatok tíz százaléka. Az elődjénél jóval nyitottabb *Batman* sem szerepelt számottevően jobban, nem is lehetett rá esélye, amikor kétharmados többséggel az Indiana Jones filmekkel bíróra kelő látványos és izgalmas *Uncharted 3*-at választotta győztesnek a nép.

GAMESTAR TOP5 OLVASÓI TOP5

The Legend of Zelda: Skyward Sword	46 %
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3DS	21,3 %
Mario Kart 7	7,9 %
Rayman Origins	5,4 %
Kirby's Return to Dreamland	3,7 %
The Legend of Zelda: Skyward Sword	92,3 %
Ghost Trick: Phantom Detective	7,7 %



TOP 5 NINTENDO

A japán konzolgyártó évek óta töretlen sikerszériájában tavaly tapasztalhattunk először megtorpanást. A sokak által várt Nintendo 3DS volt a ludas, aminek eladásai csak jelentős árcsökkenést követően értek el egy elfogadható szintet. Ennek ellenére a szavazatok harmada olyan címekre érkezett, amelyek a játékelményt térleménnyel megfelelő marokkonzolra láttak napvilágot. Az év legjobb nintendo címének a *The Legend of Zelda* alig egy hónapja megjelent új epizódját, a *Skyward Sword*-ot választották. Kétszer annyi szavazatot kapott, mint a minden idők legjobb Zeldájának tartott *Ocarina of Time* 3DS-re írt verziója. Harmadikként a szintén 3D-ben pompázó *Mario Kart 7* versenyzői haladtak át a célvonalon szorosan a nyomukban a pénztáráknál csúnyán elhasalt *Rayman Origins*-szel. A kézzel rajzolt 2D platformer az egyetlen nem Nintendo fejlesztés a listán, mégis rá tudott verni közel két százalékpontot a puffók Kirby legújabb kalandjára.

GAMESTAR TOP5 OLVASÓI TOP5

Call of Duty: Modern Warfare 3	24,6 %
Duke Nukem Forever	23 %
Need for Speed: The Run	14,2 %
RAGE	12 %
Battlefield 3	8 %
Duke Nukem Forever	20 %
Stronghold 3	20 %
Need for Speed: The Run	12 %
Call of Juarez: The Cartel	2 %
Hunted: The Demon's Forge	2 %



AZ ÉV CSALÓDÁSA

Érdekesen alakult a szavazás végeredménye a kategóriában, ami talán arra vezethető vissza, hogy sokan helytelenül értelmezték a kérdést. Csalódníni ugyanis akkor csalódnunk, ha valami nem a várakozásainknak megfelelően alakul. Ám amikor egy évre előre tudjuk, hogy pontosan mit fog nyújtani X alkotás, és utóbb annak tökéletesen eleget is tesz, akkor csakis arra következtethetünk, hogy sokan valamilyen ellenérzéstől vezéreltetve teszik le mellette a voksukat. Így járt ugyanis az első helyen végzett *Modern Warfare 3*, ami pontosan azt nyújtotta, amit megígért, se többet, se kevesebbet. Ennek ellenére orrhosszal előzte meg a feledés homályából előbukkant *Duke Nukem*-et. Nem ért viszont bennünket váratlanul a legutóbbi *Need for Speed* dobogós helyezése, ahogy a PC-s körökben nem kevés indulatot kiváltó *RAGE* felbukkanása sem. A sereghajtóként befutott *Battlefield 3* rövid kampánya és a még mindig kigyomlálásra váró bugok miatt férhetett be a „legjobb” öt közé.

AZ ÉV JÁTÉKA

Számtalanszor hangot adtunk már véleményünknek, miszerint a 2011-es esztendő egyike a legjobboknak a videojátékok történetében. Oly sok kiváló cím jelent meg, hogy ha hirtelen a duplájára emelkedne az átlagos hazai bérszínvonal, akkor sem tudnánk mindet megvásárolni, és akkor a szükséges szabadidő kérdésével még nem is foglalkoztunk. Izgatottan vártuk, hogy szerintetek mely játékok voltak az év legjobbjai, de azt kell mondanunk, hogy a legkevésbé sem lepődünk meg az akciódúsabb címek felülreprezentáltságán.

A saját kategóriájában ezüstérmes Ezio most az esélytelenek nyugalmával szállt ringbe, el is hibázta a merényletét. Megmosolyogtató volt látni, hogy az év legnagyobb csalódásának választott friss *CoD* epizód közel férközhetett a dobogóhoz, ahonnan a Denevérember tartotta távol félkézzel. Jók voltak a többszörös díjnyertes *Battlefield 3* esélyei is, de királyt csak egyet koronázhatott meg a nép, a többség (28,6%) választása pedig a *Skyrim*-re esett.



Szerkesztőink magyarázzák, hogy mit és miért választottak 2011 legjobbjának



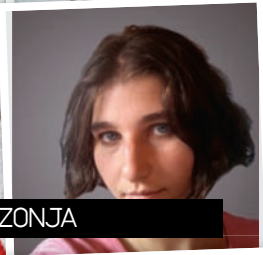
MAZUR

Ha az összképet tekintve nem mérvadó technikai má-lőröket figyelmen kívül hagyjuk, akkor ez a játék az első bittől az utolsóig tökéletes. Mostanra látszik, hogy a *The Elder Scrolls* sorozat milyen merész koncepcióval próbálkozott mindig is. A zene, a hangulat, a történet, a küldetések, a harcrendszer, a mesterségek... nagyon erős az idei mezőny, de akkor is a *Skyrim* az év játéka.



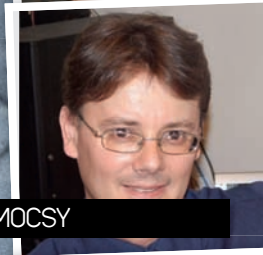
CHAVALIER

Az a kivételes helyzet állt elő, hogy az általam ta-valy ilyenkor a legjobban várt címként megjelölt já-ték előzetes félelmeimre rációval úgy vitte át a magasra tett léceket, hogy azt öröm volt nézni. A vá-lasztás szabadsága, a habitusomhoz igazodó játé-kmenet és a fantasztikus cyberpunk világ miatt a *Deus Ex: Human Revolution* ültetem a trónra.



SZONJA

SWTOR. Bár akkora durranást nem jelentett, mint annak idején a *WoW*, az addiktivitásához két-ség sem férhet, úgyhogy egy ilyen MMO-fanatikus, mint én, nem is mondhatna mást. Ami igazán ere-deti és ellenállhatatlan benne, az a *KotOR*-ok sztorikezelésének integrálása a trendibb MMO-k jól megszokott rendszerébe.



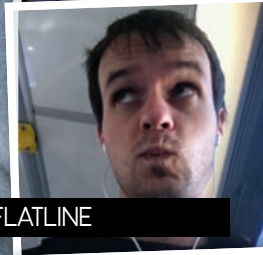
MOCSY

Nagyon egyszerű helyzetben vagyok, mivel a *Skyrim* jött, látott és egyből lenyűgözött. Hosszú órákat töltöt-tem el a küldetések teljesítésével, miközben vörösbor-t iszogattam és *Nightwish*-t hallgattam (bocs Jeremy Soule). Az a totális és mámorító szabadság, amit a játék adott, egészen elvarázsolt és azóta is rám tör az a bizo-nyos *Skyrim* roham legalább hetente egyszer.



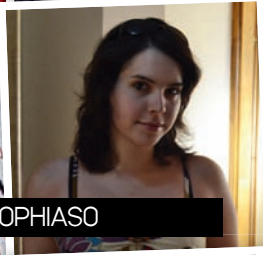
DISORDER

Star Wars: The Old Republic. Nahát, egy MMO, ami ténylegesen innovatív több elemében is, nem beszélve a mögötte lévő végtelen univerzumról. Hogy is ne lenne ez az év játéka, hisz majd' három hete nem aludtam az el-lenállhatatlan készítő erő miatt, mely a Sith-em terel-getésére buzdított. Hatalmas területek, rengeteg tartalom, monumentális történet és a többi... .



FLATLINE

Nehéz, kegyetlen, hosszú, könyörtelen, de egy igazi gamer, aki nem porckorongsérvesen mozgó, élettelen vi-lágbeli ellenfelekre akar furdóznani, plusz coopban is se-retne nyomulni egy nagyon jó fantasy világban... Annak a *Dark Souls* könnyen válhat droggá. Bámulatos, hogy 95 óra után is élvezetes, sőt, newgame plus módban is lehet, hogy rá kellene lesni...



SOPHIASO

Nálam az év játéka egyértelműen a *Skyrim*. Az *Oblivion* is nagy kedvencem volt, olyannyira, hogy több mint 100 órát játszottam vele és megcsinál-tam minden küldetést. A *Skyrim*mel sincs ez más-ként: imádom a humorát, a rengeteg lehetőséget benne.



ADAM

Batman: Arkham City, mert ennél jobban még so-sem sikerült ezt a képregényvilágot megfogni, nem beszélve a témérdek easter egg-ról és rejtett cseme-gékről. Ráadásul eddig engem még nem vett rá já-ték soha arra, hogy 2-3 alkalommal végignyomjam; azzal, hogy ezt elérte, az év legjobbjává kvalifikálta magát. Most vágok neki harmadszor...



KACOR

Egyértelműen erős évet zártunk, az AAA játékok közül mégsem nehéz választani: a *Skyrim* minden szempontból mestermű, az utolsó részletekig ötlet-és részletgazdag világ, a játékmélet, a szabadság és *Skyrim* havas csúcsai a gép elé szegeznek, és nem is engednek el hosszú hetekig-hónapokig.



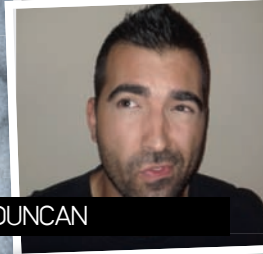
HP

Skyrim - akármilyen elcsépett, akármilyen kiszámítható, ez az a játék, amely minden platformon megállta a helyét. Epikus, csodás látványvilág, elképesztő zene, és kel-lően kimerítő játékmélet jellemzi. Nem tudok érdemben belekötni, minden tekintetben csúcsra járatott, az *Elder Scrolls* sorozat nem képes elgyengülni, ez van. Még az *NBA 2K12*-t is imádtam, de nem mertem ide írni.



GYU

Star Wars: The Old Republic
Három fő indokom van:
1. Bioware sztorimeselés és minőség.
2. Nagyon jól összerakott rendszer.
3. Itt szürom el az időmet ahelyett, hogy Hoth-on kalandoznék...



DUNCAN

Skyrim. A játék monumentalitása, zavarba ejtő-en aprólékos kidolgozottsága és nagyszerű törté-nete még azt is megragadja, akitől távol áll az RPG műfaja.



NIGHTWOLF

A *Skyrim* izomból csapta le minden játéknak a fejét, vi-szont egy alkotásnak sikerült elhajolnia és győzedelmes-kednie fölötte - igaz, csak egy paraszthajszállal. Geralt második kalandja ugyanis annyira maradandót nyújtott a több szálon futó történetmesélésével, csodálatos lát-ványvilágával és Triss gyakran kitarukozó, póre bőrével, hogy számomra a *Witcher 2* lett az év játéka.



ENDREMAN

SWTOR. A *Galaxies* tönkretétele óta vártam már a pillanatot, amikor végre újra fénykarddal indulhatok csatába a barátaim oldalán. Bioware minőség, nagy-betűs *Star Wars* hangulat. És amúgy elegendő van belőle... Minden nap hajnali 4-ig nyomom. Lassan a kialvatlanságtól kórházba kerülök



MAYER

Deus Ex: Human Revolution - Az egyetlen játék ami lát-ványvilágban, zenében, játékméletben és hangulatban teljesen magába tudott szippantani az első pillanattól kezdve az utolsóig. Mindig azt mondják az újra felmele-gített frencsájzok készítői, hogy „de ez nagyon jó lesz”, és végül csalódnak. Most nem ez történt. Persze hozzá kell tennem, a *Skyrim*mel nem játszottam.



RG

Saints Row: The Third. Egyrészt mert PC-re is kijött, másrészt azért, mert polgárpukkasztó módon nem tisztel senkit és semmit, ráadásul nem kétség, hogy a mellméretet 100 százalékra kell venni. Egyébként pedig egy pillanatra sem unalmas, élvezetesekek a küldetések, elmebetegek a jelenetek és remek poénonk vannak benne, főleg a vége felé.

TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 66 KING ARTHUR II
- 74 SERIOUS SAM 3: BFE
- 76 JUST DANCE 3
- 77 GTA III - 10 YEAR ANNIVERSARY EDITION
- 78 FLATOUT 3: CHAOS AND DESTRUCTION
- 79 KUNG FU HIGH IMPACT
- 79 FUSION: GENESIS
- 80 JOE DANGER: SPECIAL EDITION
- 81 HAPPY FEET 2
- 82 ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3
- 83 JURASSIC PARK: THE GAME
- 84 BATTLEFIELD 3: BACK TO KARKAND
- 85 GEARS OF WAR 3: RAAM'S SHADOW
- 85 DUKE NUKEM FOREVER: THE DR. WHO CLONED ME
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

”AZ ÖT NAGY FEJEZETBŐL ÁLLÓ KRÓNKA AZ ELŐZŐ EPIZODÉNÁL HOSSZABB CSELEKMÉNYT TAKAR, ÉS A VÉGKIFEJLET AZON DÖNTÉSEINK FÜGGVÉNYE, AMELYEKET EMÉ GRANDIÓZUS HISTÓRIA FOLYAMÁN MAGUNK HOZUNK MEG.



Gereyhajtó verseny a Nemzetközi Gereyhajtó Szövetség régi szabályrendszere szerint, ahol még mindenki egyszerre dob

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

Instant klasszikusok. Kiemelkednek a tömegből, megérik az árukat, polcodon a helyük.

80-89%

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

70-79%

Élvezhető játékok, de a kritikus szem már nem tud elsiklani hiányosságaik felett.

60-69%

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

1-59%

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

Arthur király, angol király, léptet magyar lován

KING ARTHUR II

SZOKVÁNYOS MUNKANAPNAK INDULT. A VEZÉR UNOTT ARCCAL DOBÁLTA AZ UKÁSZOKAT HÚSÉGES TISZTJEINEK, akik a formátlan masszából percek alatt precíz geometriai alakzatokat rajzoltak a harcmezőre. A hadművészet klasszikus szabályainak megfelelő arcvonal formálódott a tisztáson, az ármádia szárnyain felsorakozó paripák, tömött sorokba rendeződő lándzsák és a fallként összезáró pajzsrengeteg ilyenkor szokványos látványával. A maroknyi ellenség mozdulatlanul álldogálva a szemközti domboldalon foglalta el pozícióját, a generális tehát nyomasztó létszámbeli és technikai fölényben bízva még néhány könnyebb ásitást is elejtett dübörögve vonuló hadának takarásában. Amikor aztán az időt elérkezettnek látta, egy bizonytalan fejkavarást követően gögös tekintettel és harsány kiáltással indította meg

seregét a völgyön át a konkurens hadúr hetykén lobogó zászlóinak irányába. Nem foglalkoztatták olyan bagatell részletek, mint a terepviszony vagy az időjárás, csak büszkén legeltette szemét az alatta hullámzó tömegen, a páncélerdőn, amely úgy ragyogott, akár a déli nap sugarai a hegyi patak vizén. Így tehát amikor az első villám fülsiketítő mennydörgés közepette belecsapott a gyalogságba azonnalmód elpusztítva harmincöt emberét, az uraság nyomban összezsínálta magát.

EGET RENGETŐ

2009-ben, hosszú évek kemény munkája után megjelent a *King Arthur: The role-playing wargame*, minden idők egyik legjobb magyarfejlesztésű játéka. Aki nem hallott még róla, az legyen szíves és szedje össze magát. Két esztendővel ezelőtt a kritikusok és a játé-



INFO

Kiadó **Neocore Games**

Fejlesztő **Paradox Interactive**

Platformok

PC

Röviden Az Arthur mondakört feldolgozó RTS/RPG hibrid menedzselős stratégiával ötvözve.

PEGI 16+

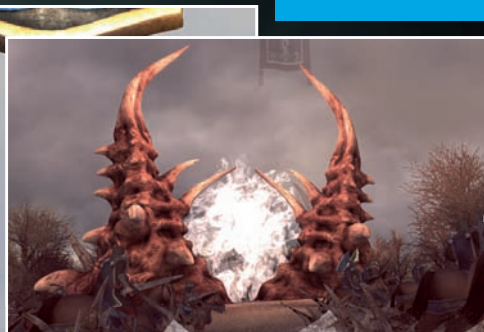
kosok egyaránt nagyra értékelték a Neocore azon vállalkozását, hogy az Arthur mondakörből egy meglepően összetett, a szerepjáték és a stratégia elemeit ötvöző produktumot fabrikáljon. Annak idején magam is serényen örvendeztem felette az erről szóló kritikámban, és a budapesti csapat a rajongókkal történő folyamatos kapcsolattartásnak hála azóta még a legapróbb hiányosságokat is kigyomláta a második részből. Nem akármilyen ékszert csiszolgattak tehát nekünk az elmúlt két esztendőben, az eredményről pedig itthon, sőt talán a világon elsőként győződhetett meg a legnagyobb magyar játékmagazin, vagyis mi.

KÁPOLNÁSNYÉKI LANCELOT

Anglia egyesítése és a kerekasztal lovagjainak összekovácsolása után a király sajnos nem élvezheti gondtalanul keményen megszerzett hatalmának gyümölcsét. Egy Morgawse nevű hölgyemény gaztette révén ugyanis Arthur úlosan megsebesül, széthulló birodalmát pedig démoni erők rohanják meg. A gonosz a föld alól érkezik a Britannia testét borító túszeréken, amolyan túlvilági kapukon át, hogy



Srácok, titeket nem szorít ez a páncél? – De, szerintem ez az új shader miatt lehet



Remélem ez egy démoni kapu, nem pedig egy óriás csótány, aminek csak a rágói lógnak ki a földből. Remélem...



Pendragón Vilmos dolgokat néz

Így készül egy erekiye

Megannyi varázstárgy kerül a birtokunkba a játék folyamán, amelyek egy részét bizonyára nem fogjuk aktívan használni. A kép bal oldalán látható, hogy egy hős egyidejűleg legfeljebb hat különböző erekiyét használhat, a jobb oldalon pedig megtaláljuk a trükkös „összeolvasztós” megoldás metodikáját. A baloldali tárgy (csatabárd) a keletkező tárgy típusát határozza meg, a másik kettő pedig az eszköz egyéb speciális tulajdonságait. A dolog kicsit az autók tuningolására emlékeztet annyi különbséggel, hogy itt három kasztniból lesz egy járgány.



”RUSNYA DÉMONOK ŐK, SORAIKBAN SZÁRNYAS HUMANOIDOKKAL, ÓRIÁSOKKAL, NÉGYLÁBÚ SZÖRNYETEGEKKEL ÉS SZÁMOS EGYÉB GROTESZK TEREMTMÉNNYEL.

egy általunk nem ismert okból meghódítsa a beívelős foci és Rick Astley dalainak esős szülőházáját. William Pendragonnak, Arthur király fiának küldetése tehát még atyjáénál is nehezebb: a számtalan frakcióra és érdekcsoportra szakadt királyság talpra állítása és a mélyből előbújó fenevadak gigászi seregének elpusztítása. Bill persze hosszú ideje készül már a hatalom megöröklésére, a kézikönyvek azonban viszonylag kevés tanácsot adnak az eredendő gonosz eljövételének esetére. Nincs könnyű dolgunk, amikor a herceget irányítva megkezdjük küldetésünket. A játék folyamán összesen három külön-

álló seregünk lesz, mindegyik élén egy-egy kiváltságos kalandorral. William mellett Merlin egykori tanítványának, Morganának az útját egyengetjük, továbbá a jól ismert Lancelotét, aki dicső lovag helyett jelen állapotában inkább a Szent Grál mondakör Rambojaként tetszeleg – ő a számtalan csatától megcsömörlött, de annál hatalmasabb erejű hős. Számos, kevésbé jelentős figura is feltűnik csatlósaink között, de az ő számuk limitált: mindhárom főszerep mellé mindössze két-két alvezért állíthatunk. William esetében magunk dönthetünk arról, hogy a lehetséges kasztok közül (Sage – mágus, Champion – harcos,

A tábournoki nézet

Térkép

A térkép funkciója magától értetődő, bár kiemelt szerepe van az ellenséges seregek elhelyezkedése és a stratégiai lokációk beazonosítása miatt. A győzelmi pontok megszerzése ugyan immár nem kulcskérdés, de ügyes taktikával hozzásegíthet a sikerhez.

Mágikus pajzs

Akár szeretnénk varázslatokat használni, akár nem, a mágia elleni védelemre érdemes odafigyelnünk, különben egy combosabb mágus percek alatt szétkapja lovajainkat. A több fokozatból álló pajzs ereje hősünk tulajdonságainak, a varázstárgyaknak és egyéb változóknak a függvénye, és az ütközet alatt a megfelelő varázslatokkal tovább erősíthető, illetve rombolható.

Irányítás

Csapatunk mozgása nyilvánvalóan nem merül ki a jobbra-balra szaladgálásban. A képen látható panel a különböző alakzatok felállítására, a menetelés (vagy támadás) sebességének meghatározására, valamint a harcúterén mutatott aktivitásra vonatkozó parancsok kiadására szolgál.



Hangulatos beszélgetés a Pendragon táborban naplementekor. A téma a Dirac egyenlet Lorentz-invarianciája, valamint a hullámfüggvény transzformációja térbeli forgatás esetén



Életkép a 4-es metró építkezéséről, 2032-ben



Munkában a Core Engine 2, így tündököl a *The Role Playing Wargame*



Warlord – hadvezér) melyiket választjuk fő profiljának, és mivel ez nagyban befolyásolja majdani csatáink forgatókönyvét, érdemes bölcsen megfontolni a választást. Varázshasználoként értelemszerűen a mágia lesz a legfőbb fegyver, hadvezérként a csapataink harcértékét növelhetjük, harcosként pedig a hadsereg élén álló hős pofonjai csattannak akkorát, hogy csak úgy visszhangzik tőle a csatatér. Bárhogy is döntünk, a megfelelő taktika megtalálásával és képességeink ideális menedzselésével elpusztíthatatlan haderőt építhetünk magunk köré.

KOMBINÁLT AJÁNLAT

Mielőtt bárki belevágná a *King Arthur* második részébe, egy dolgot szükséges tisztázni: ez az utóbbi évek egyik legösszetettebb stratégiai játéka. A „role-

playing wargame” kifejezésre tekintünk úgy, mint egyfajta figyelmeztetésre, amelynek helyén nyugodtan állhatna egy áthúzott controller ikonja is. A játék folyamán megnyíló újabb és újabb ablakok, választható opciók, képességek, varázslatok sokasága, a rengeteg szöveges küldetés, diplomáciai lehetőség a műfajból régóta hiányolt szövmőtölös, beszippantós játékmenetet kínálja. Ha az öcsi *Call of Duty*-t kér születésnapjára, ne ezt a játékot vegyük meg neki helyette. Nem túlzás azt mondani, hogy komplex játékmenet tekintetében a *King Arthur II* hiánypótló alkotás. A történet kimondottan szórakoztató, és ahogyan haladunk előre a cselekmény három fő vonalán, úgy válik egyre tartalmasabbá és izgalmasabbá. Halkan megjegyzem, hogy bár az előző epizód különösebb ismerete nélkül is tökéletesen élvezhető a *KAI*, de az összefüggések teljes megértéséhez előnyt jelent, ha végignyomtuk a *Dead Legions* című kiegészítőt. Ezt az előrendelők már a hivatalos megjelenés előtt nyüstitölhet-

INFO MAGYAR-É VAGY?

A hihetetlen mennyiségű hanganyag, ami a játék narrációjához készült, természetesen arról, hogy a játék teljes magyarítása megtörténik-e valaha, de a hazai forgalmazótól kapott hírek értelmében a *King Arthur II* magyar felirattal is megjelenik ez év februárjában. Aki biztosra akar menni, megtanul angolul és megveszi a játékot eredetiben, hátha a számokat látva a kiadó elgondolkodik a lokalizáció kérdésén. Aki pedig nem akar biztosra menni, az is megveszi eredetiben.

ték, de alighanem beszerezhető lesz majd utólag is, letölthető kiegészítő formájában. Ennek sztorija részben előzménye, részben metszete a főkampány kronológiájának. A római birodalom bukását követően Britanniában ragadt nemesi családok, vagyis az „Új Rómának” nevezett államalakulat hatalmi harcait dolgozza fel, továbbá az északi barbár törzsek, később pedig a fómori veszedelem elleni küzdelem viszontagságait. Ami a főkampányt illeti, a térkép óriási, és a rivális *Total War* játékokkal ellentétben meg is telik tartalommal. A feladat ugyanis itt nem csupán az, hogy elpusztíthatatlan hadunkkal körbeturnézzuk a szigetet, beköszönve minden bokorba, hanem hogy izgalmas küldetések teljesítésével ássuk magunkat előre a történetben a végcél felé, és ennek eléréséhez a hódítás csupán egy eszköz. Az öt nagy fejezetből álló krónika az előző epizódénál hosszabb cselekményt takar, és a végkifejlet azon döntéseink függvénye, amelyeket eme grandiózus história folyamán magunk hozunk meg küldetésről-küldetésre.

MESE HABBAL

A játék alatt folyamatos a narráció, tehát az első résszel ellentétben itt már nem csak ol-





Tájkép Britanniából, a távolba vesző város kontúrjával



Sejtésem szerint egy ilyen páncélossereggel szemben a tűzlabdánál is hatékonyabb fegyver lehet egy területre ható hashajtó-csapás

vashatjuk, de igen kiváló angol színeszek előadásában hallhatjuk is a teljes szövegkönyvet. Szexuális identitástól függően a fülünkbe bűgő bariton bizonyos idő elteltével akár zavaró is lehet, de a *King Arthur II*-ben – mint jóformán minden más – ez a lehetőség is ki-be kapcsolható. Ha a felépítést nézzük, a játék viszonylag jelentős arányát teszik ki a szöveges, feleletválasztós miszsiók, a maradék időnket a birodalom, seregeink, valamint hőseink igazgatása, továbbá a csaták lebonyolítása teszi ki. Olvasni tehát sokat kell, de a varázslatos hangulatnak hála ezek a feladatok is csak hozzáadnak az egyébként is megkapó játékelményhez. Megbízásaink némelyike (csakúgy, ahogy korábban is) a döntéseink alapján végződhet harccal, varázstárgyak, pénz vagy katonai egységek megszerzésével, illetve háttal van az erkölcsi megítélésünk demonstrálására hivatott morality chartra is. Utóbbi megoldás a „keresztény” és „óhítű”, valamint a „tisztá erkölcsű” és „zsarnok” dichotómiák mentén értékelni ténykedésünket, a kapott pontszámok alapján jutalmazva bennünket exkluzív képességekkel, varázslatokkal vagy akár a seregünkbe toborozható újabb harci egységekkel. A morality chart jóformán a játékfolyam védjegyévé vált, működése pedig nem különbözik az előző részben látottaktól. Ha egy falu pestissel küzd és lusták vagyunk orvosságért

kutatni, a katasztrófaelhárítást sajátosan értelmezve felgyújthatjuk a komplett települést, a fertőzés terjedésének veszélyével együtt kioltva megannyi emberéletet is. Ilyenkor bátor lépésekkel haladunk előre a zsarnoki lényeken ebben a különös koordináta-rendszerben, ami egyrészt az ezzel járó extrák elsajátításának lehetőségével kecsegtet, másrészt indokoltá teszi, hogy legalább kíváncsiságból végigtoljuk a játékot újra, egészen más nézőpontból. Az országmenedzsment kiemelkedően fontos része a diplomácia, lévén hogy ellenségeink számának csökkentésével méréselkelhetők a hadi kiadások, továbbá ez teremt lehetőséget a végelszámolásban is kulcsfontosságú szövetségek megkötésére. A *Dead Legions*-ben virtuóz módon oldották meg az új-római birodalom befolyásos családjaiknak politikai harcát, de a főkampányban is számos háborús féllel kell zöldágra vergődnünk, hiszen a főellenségben, a fómori erőkhöz felül piktek, szászok, walesiek és több más politikai tömörülés kerül az utunkba a történet bizonyos fázisaiban.

HOL IS VAGYUNK?

Nem titok, hogy bár a világ megalkotásakor jelentős mértékben támaszkodtak a mérvadó forrásszemelvényekre és az Arthur mondakört feldolgozó irodalomra, de a változatosabb

játékelmény érdekében a magyar fejlesztők igencsak elengedték a fantáziájukat. Ha csak a főellenségnek minősülő fomorikból indulunk ki – őket egyébként is meglehetősen sokféle formában találjuk meg a törtériákban, de a *King Arthur II*-ben még az ír mondavilág furcsa képzelgéseire viszonyítva is különösen bizarr népség kerekedett belőlük. Valamiféle rusnya démonok ők, soraikban szárnyas humanoidokkal, óriásokkal, négylábú szörnyetegekkel és számos egyéb groteszk teremtménnyel. Lények egytől-egyig szalonképtelenek lennének a világ bármely állatkertjének kifutóin, nemhogy örökre nem fogadnák őket, de még zoo-csemegét sem kapnának senkitől. Hogy az egyensúly megmaradjon, arzenálunkat mi magunk is kiegészíthetjük szokatlan kreatúrákkal, amelyekhez küldetések teljesítésével vagy a már említett morality charton megszerzett magas pozícióval juthatunk hozzá. Ilyetén módon akár sárkányokkal is bővíthetjük a kezdő 11-et, vagy olyan alakváltó farkasemberekkel, akik a harcban két lábra emelkednek, de a nagyobb távolságokat négykézláb ugrálva, bundában teszik meg. Akárhogy is, a hagyományos fegyvernemek mellé, mint a hatalmas páncélba öltözött kardos vitézek, az íjászok vagy a lovasság, a démoni seregek ellen igencsak elkélnek a képzelet teremtményei is. A 48-49-es szabadságharc ma-

gyar honvédseregének egykori fővezére, Görgey Artúr említi visszaemlékezésében egy helyütt, hogy a népfelkelőkből verbuválódott csapatok mily szerény harcértékkel bírtak (ha egyáltalán), de milyen varázslatos hatással volt harci kedvükre az, ha a szolgálatra kijelölt alakulat rendelkezett tűzérséggel. Így ír: „Különös előszeretettel viseltettek a kaszások az ágyúk iránt. Ezeket, még mikor nem kellett is, lelkesedéssel követték. Attól, aki parancsnokukként eléjük állt, mindjárt megkérdezték, van-e ágyúja. Ha azt felelte, hogy van, jókedvvel szedelődöztek az induláshoz; ellenkező esetben nem nagy buzgalommal támogatták. Ezért a népfelkelés vezetői sokszor azzal a fogással éltek, hogy az ágyúkat „már előreküldték az ellenség ellen”. E csefogatás eseten volt, de ahhoz elegendő, hogy a kaszásokat néhány napig talpon tartsa.” Na, képzeljük el ugyanezt, csak sárkánnyal.

CSATOG A KARD

Mint a fentiekben kiderül, a harcok immár nem csak a földön, de a levegőben is zajlanak. A repülő egységekkel szemben első sorban az íjászok minősül-

A hősök

Morgana LeFay

Bár a neve gyanúsan rímel a Szörnyella DeFrászra, Morgánának jóval előremutatóbb tervei vannak néhány pepita írha megszerzésénél. A hölgy, aki nem melleleg Merlin egyik tanítványa, egy félig tündér, félig ember varázslónő (sage). Célja, hogy megtalálja mesterét, de ebben nem pusztán az emberbaráti szeretet, hanem a benne munkálkodó hatalomvágy is motiválja. A fomorikat gyűlöli, és noha jellemében nem a hagyományos lovagi értékek megtestesítője, fontos társunk lesz a kalandok során.

Lancelot

Lancelot az egész mondakör egyik legismertebb szereplője, akinek ábrázolására számtalan eltérő példát mutattak a századok, kihagyhatatlan szereplője tehát egy ilyen típusú, epikus sztorinak. Ő is külön történeteszálal kap, kalandjainak jelentősége lesz a végki-fejlet szempontjából. A *King Arthur II*-ben egy megtört. emlékeit vesztett, ámde annál hatalmasabb, klasszikus értelemben vett lovag, akinek erejét igyekszünk a saját ügyünk és céljaink érdekében használni. Kasztját tekintve értelemszerűen champion.



A finomhangolás részét képező opció, hogy az egységek fölött ugráló zászlócskák kikapcsolhatók, így biztosítva még szebb látványt a harcmezőn



gát. Ezek birtoklása olyan irreális mértékben befolyásolta az ütközet végkimenetelét, hogy az ember a valós harcászati helyzet mérlegelése helyett kénytelen volt stratégiaileg egyébként tök jelentéktelen épületekhez elköltözni például egy nagyon értékes lovascsapattal. Itt most ilyenmire nincs szükség. Bár a stratégiai lokációk intézménye megmaradt, de azok szerepe immár kimerül a birtokosának juttatott bónuszokban, például extra varázslatokban vagy megnövekedett mágiaellenállásban. Nem kérdés, hogy az ütközetek így átláthatóbbak, szórakoztatóbbak és – ha szabad ezt a szót használnom – hitelesebbek lettek az eddigieknél. A harcok kapcsán egyetlen apró kivételnek akad csak, ez pedig a menekülés hiánya. A „Will to

fight”-nak nevezett tényező ugyanis (ez egy külön feltüntetett változó) csak a csapataink harcértékére van hatással, vagyis csökkenésével az adott alakulat fokozatosan gyengébb lesz, de egyáltalán nem pánikol be és fut el.

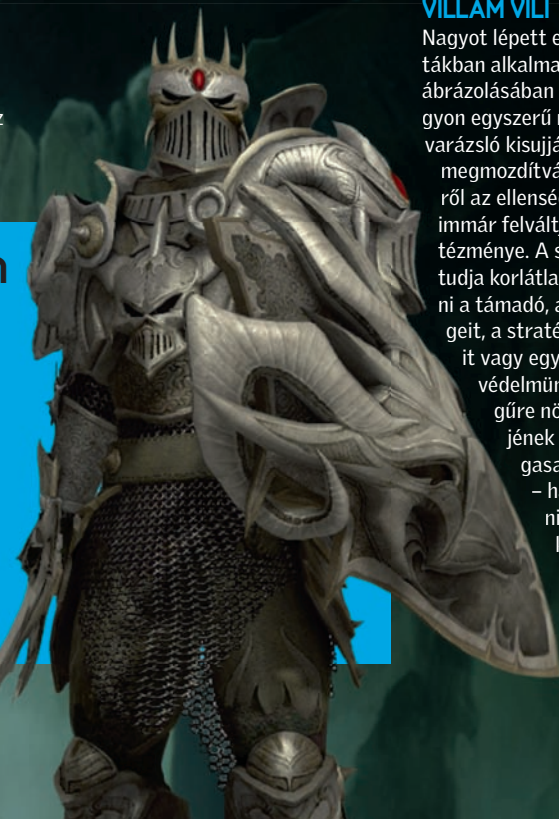


KÉPESSÉGFA

A hősöket a saját képességfájukon keresztül taníthatjuk újabb és újabb praktikákra, ami kaszttól függően változik (sőt egyes szereplők saját képzettségekkel rendelkeznek). A képen látható felhozatal olyan inycenségeket rejt, mint a tűzfal, az azonnal éjszakát teremtő Nightfall vagy a Venomous Curse, ami lassítja és folyamatosan mérgezi az ellenség egy kiszemelt csapatát. Természetesen az egyes képességek ereje is változik annak megfelelően, hogy mennyi energiát fektetünk elsajátításukra.

William Pendragon

William egy kevésbé konkrét figura, tulajdonképpen egy tökéletesen fiktív szereplő, akit lényegében a játékos maga alakít. Angolszász forrást nem nagyon fogunk találni ilyen nevű hősről, de a mostani mesénkben ő Arthur fia, ekként pedig az ő feladata, hogy beteg apja helyett kezébe vegye az ország sorsát és elpusztítsa a népére leselkedő veszélyt. Az alapseregét, sőt kasztját is magunk választjuk meg, annak vetülete pedig, hogy milyen szellemiségben hozzuk meg döntéseinket, a már többször említett morality charton válik láthatóvá tetteink alapján.



VILLÁM VILI

Nagyot lépett előre a Neocore a csatákban alkalmazott mágia szofisztikált ábrázolásában is, hiszen a korábbi, nagyon egyszerű rendszert (egy erősebb varázsló kisujjának legfelső percét megmozdítván lehántja a harcmezőről az ellenség teljes bandériumát) immár felváltja a mágikus pajzs intézménye. A seregünket tehát nem tudja korlátlan mértékben szétzúzni a támadó, amíg a hősünk képességeit, a stratégiai lokációk fortélyait vagy egyéb trükköket használva védelmünket a megfelelő erősségűre növeljük. A varázslat erejének a védelem erejénél magasabbnak kell lennie, vagy – ha mi kívánunk támadni – a mágikus praktikák elsütögetésével fokozatosan le kell csökentennünk a pajzsot a szükséges mérték alá. A varázsla-





Interjú

2005 őszén csatlakozott a Neocore-hoz. Korábban műfordítóként dolgozott, több regényt és több tucat novellát írt, később pedig játékok lokalizálásával foglalkozott. Dizájnereként koncepciókat, világokat és sztorikat tervez, és kiadós részt vesz a történetírás folyamatában.

Juhász Viktor Vezető író, dizájnér

GS: Az Arthur mondakört filmben, regényben és játékban is feldolgozták már száz-ezerszer. Miért választottátok ezt? Lehetett volna mondjuk Árpád és a Hét Vezér – The role-playing wargame, és akkor most Franco Nero tekinthetne le ránk a GS címlapról.

J.V.: Arthur király legendája sok szempontból hálás téma, hiszen valószínűleg mindenkinek azonnal beugrik valami, ha azt hallja, hogy a Kerekasztal, Excalibur vagy Merlin. Ez ugyanúgy előny, mint a sok korábbi feldolgozás, hiszen máris van mihez kötni a játékot. Az Arthur-mondakör mellett szól az is, hogy a lovagok miatt tökéletes alapanyag egy olyan hőscentrikus játékhoz, amit szerettünk volna elkészíteni, a mitológiai háttérből pedig különösebb kompromisszumok nélkül lehetett ízig-veéig fantáziát teremteni.

GS: Mennyire izzadtál meg azzal, hogy a viszonylag kimerítő első rész után újabb izgalmas szalakat halássz elő a mondakörből. Verejtékezés volt, vagy bőven volt még ennyi tartalék a kerekasztalban?

J.V.: Már az első rész készítése közben derengeni kezdett, mi az, ami a kezdeti elképzelések közül semmiképpen nem fog beleférni az akkori keretek közé, így aztán ezek az ötletek megmaradtak, de volt idejük összeírni, alakulni. A folytatásban, ami egyébként önmagában is teljesen érthető, önálló darab, több olyan elemet használtunk fel a mítoszokból – a Halászkirály legendáját, Morgawse királynét, a Britanniáért vívott utolsó nagy csatákat például –, ami amúgy is bővebb kifejtést érdemelt volna.

GS: A komoly kutatómunka mellett a fantáziát is használni kellett a sztori és a szereplők megalkotásában. Összességében hiteles ez a történet, vagy az angol irodalomtörténészek eltérnék érte a kisujjadat?

J.V.: Valószínűleg az angol irodalomtörténészekkel már az első játék kapcsán izgalmas vitákat folytathattunk volna a témában, de akkor és most is ugyanazt mondanám nekik: a *King Arthur* ugyan a mitológia jellegzetes karaktereit, eseményeit és helyszíneit használja, de sokszor átértelmezve, s meglepő kontextusba helyezi azokat a kelta mitológiával és a mi egyéni dark fantasy ötleteinkkel kombinálva. Feldolgozás, nem egy adott változat újramesélése.

GS: Hol helyeznéd el magad a játék morality chartján? A való életben, természetesen.

J.V.: Jellemileg Rightful, vallásilag a semleges tengelyen.

GS: A Paradox mennyire adott szabad kezet nektek a fejlesztés során? Magyar játék ez, vagy inkább svéd-magyar koprodukció?

J.V.: A Paradoxtól teljes mértékben szabad kezet kaptunk, ami nagyon serkentőleg hat az alkotómunkára.

GS: A King Arthur RPG, RTS és menedzselős stratégia ötvözete. Ez egyébként is a te műfajod, vagy titokban *Twilight* játékokat nyomsz a böngészőben?

J.V.: Legfeljebb akkor, ha a *Twilight*-ot valahogyan összekombinálják a *Plants vs. Zombies*-zal. Amúgy leginkább az RPG-k felé húz a szívem, és nagy *Heroes of Might and Magic* rajongó vagyok a C64-es *King's Bounty* óta. Mostanában pedig hatalmas *Left for Dead 2* játszmákat vívunk a kollégákkal.

GS: A játék sikere borítékolható. Érdemes lehet tovább boncolgatni még ezt a sztorit, vagy szívesen nevelgetnéd immár más világok hőseit?

J.V.: Úgy gondolom, potenciál még esetleg lehetne egy folytatásban, bár elég nagy kihívásnak tűnne, és az is biztos, hogy igen messzire kerülünk az alapoktól. Az elmúlt hat év nagy részét amúgy is Arthur királlyal és kompániájával töltöttem, ezért nem lenne rossz egy kicsit másokkal is foglalkozni.



A csótány nem akkor ijesztő, ha a földön mászik, hanem amikor egyszercsak felröppen. Ezeknek meg még karmaik is vannak

tok között számos igen kemény és látványos akad, tehát mindentől függetlenül szerintem nem éri meg az egész játék alatt azt a taktikát követni, hogy a feltuningolt védőpajzs burka mögül nekirohanunk az ellenségnek csapatainkkal; a vizuális élmény és a hatékonyság miatt mindenképpen ismerkedjünk a támadó varázslatokkal is! Morganát irányítva például nem is nagyon tudunk máshogy eljárni.

KARD KI KARD

Azt már mondanom sem kell, hogy a játék mindennek tetejében gyönyörű. A CoreTech 2 motor mind a harcoló egységek, mint a környezet megjelenítésében irigylésre méltó teljesítményt nyújt. Az akár 3-4 ezer fős ütközetek során csak a terep mintegy 100-120 millió poligont számol, és egy-egy részletesebb szörnyeteg is már önmagában akár 100 ezer poligonból épülhet fel. A shaderek és az anyag-modellek kreatív használatával rendkívül élet-

hű felületeket képesek létrehozni, ami alaposan meglátszik mind a katonáink, mind pedig az épületek vagy akár a talaj felszínén. A bevilágítási rendszernek hála a napszakok váltakozása is meghökkentően szép, nem csak a csatamezőn, de a stratégiai térképen is. Hasonlóan szépek a különböző időjárási viszonyok, amelyek ráadásul dinamikusan váltakoznak az ütközet ideje alatt. Hogy mást ne mondjak, a viharokkal járó, lökéshullámszerűen érkező szél aktívan hat a növényzet mozgására, sőt a folyók és tavak vízének hullámzására is, vagyis némi gyakorlás után ebből a környezetábrázolásból egy erősebb Enya klippet össze lehetne rakni. Nem túlzok, ha ezzel együtt azt állítom, hogy a játék maximális részletességen játszva simán vetekszik egy felsőkategóriás TPS grafikai minőségével. Fokozva a fentieket azt is hozzáteszem, hogy nekem a térképek szerkesztettsége is jobban tetszik, mint az előd esetén.

A *King Arthur*-ban a pályák még inkább voltak me-



A legnagyobb csatákban 3-4 ezer ember szerepel, elsősorban páncélos vitézek, másodsorban hősök és szörnyetegek. Egy „fertőzött” fomori lény kb. 20 ezer polgontól áll, egy kidolgozottabb hős 30-50 ezerből, egy méretes démon akár 100 ezerből is. Mindent összevetve egy ütközet akár 80-100 millió polgontól textúrázott figurát rajzol ki. Ha hozzá tesszük a 120 milliónyi környezetet, képet kapunk arról, mekkora számítási kapacitást igényel a *King Arthur II*.



seszerű víziók, mintsem óriási összecsapásokra alkalmas, valóságos terpek, de a helyzet most más. Több mint 70 csatateret alkottak meg, amelyek szebben és hitelesebben prezentálják Britannia domborzati viszonyait és alkalmazkodnak az adott régió földrajzi sajátosságaihoz. Nem mindennapi látvány, amikor a nagy adok-kapok közepette a távolban feltűnnek a közeli település templomának tornyai vagy az északi tartományokban harcolva megpillantjuk Hadrianus távolba vesző, gígszí falát. Bár a játék korszerűtlen konfigurációkon is elindul, a teljes tündökléshez magától értetődően komolyabb teljesítményre van szükség. Azok, akik nem rendelkeznek az optimális hardverkiegépítéssel, kénytelenek lesznek a video-beállítások

között babrálni, és a játszható framerate érdekében lemondani jó pár csillogó részletéről.

SZENT KORONA-TAN

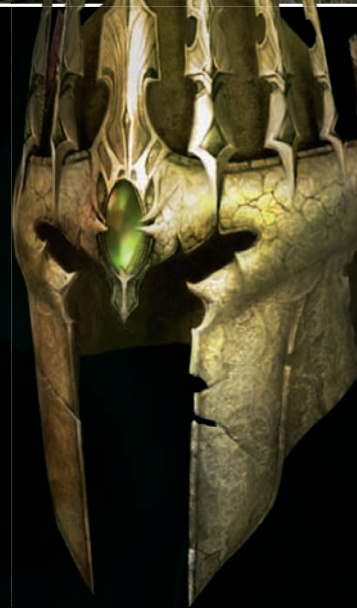
Jó érzés, hogy egy a GameStar szerkesztőségétől mindössze néhány utcányira készült, mégis világszínvonalú játék tapasztalatait összegezve az ember fejében csupa pozitív gondolat csapong, mert a *King Arthur II* tele van kreatív és jó ötletekkel. Példának okáért a megszerzett varázstárgyakat „összeolvaszthatjuk” egyetlen, nagy erejű eszközzé, amelynek paramétereit a felhasznált ereklyék minősége és tulajdonságai határozzák meg (erről külön keretes írás is szól). A csaták közben bekapcsolható az az opció, hogy az erdőben felállított csapatok körül csak

egy szimbolikus csontkrengeteg jelölje a növényzetet, láthatóbbá téve alakulatunk elhelyezkedését. A játék továbbá mindent finomhangolhatóvá tesz és részletesen el is magyaráz, ami világosan mutatja a játékosok igényeivel szembeni kiemelkedő odafigyelést. Idekapcsolnám még a nehézséget és az általános egyensúlyt is, hiszen míg ezek az előző epizód támadható pontjai voltak, az alapos teszteléseknek és a rajongók visszajelzéseinek hála most mindkét ismérv kifogástalanra értékelhető. A jól sikerült zene és az atmoszférát megalapozó művészeti rendezés szintén rengeteget hozzászól az emlékezős élményhez, ami függően a habitusunktól hosszú-hosszú játékidőt tartogat.

TRÓNOK HARCA

A tesztelés során – éppen az objektív véleményalkotás érdekében – leültem a gép elé néhány olyan embert is, aki a *Total War* szérián szocializálódott, és megnyugvással konstatáltam, hogy nem csupán én érzem úgy: a játék immáron minden szempontból versenyképes a világ egyik legsikeresebb RTS sorozatával. Sőt, kijelenthetem, hogy a sztorinak és az RPG-vonalnak hála itt egy sokkal tartalmasabb alkotásról van szó. A *King Arthur II* fényében az első rész kicsit olyan, mintha egy pompás festmény vázlata lett volna csupán. A Neocore a saját maga által teremtett műfajt csiszolta tökéletessé ebben a megkérdőjelezhetetlen remekműben.

Duncan



HARDVER

Intel Core2Duo (2GHz)
1,5GB RAM (XP), 2GB RAM (Win7)
ATI 3850 512MB, Nvidia 8800 GT 512MB

- + összetett játékmenet
- + jó történet
- + szép grafika
- a csapatok nem futamodnak meg

DUNCAN

Kivételes remekmű, a Neocore lépéseire ezentúl a világ játéksajtója is oda fog figyelni.

93



Ha a szem a lélek tükré, bajban vagyunk

Ismételten jó érzés valakinek a homloka és torka közé löni néhány rakétát

SERIOUS SAM 3: BFE



ÉS EZZEL GYEREKEK IS JÁT-SZANAK?

Belőlük lesznek majd az örült sorozatgyilkosok! A felnőttbb réteg is ilyenekkel vezetni le a felgyülemlett feszültséget? Nemhogy inkább a párjukon az ágyban, eleget téve a házastársi kötelezettségeiknek – ráadásul ennek még a másik fél is örülne... Legalább valamilyen célért gyilkolásznék, mit tudom én, mondjuk megölték a családomat vagy a barátaimat, és őket bosszulom meg. De így ennek semmi értelme. Na tessék, még csúnyán is beszélnek benne! Rendben, nekem ennyi elég is volt. Én biztos nem engedném meg, hogy ilyenrel töltsd az idődet, ha fiatal lennél, Duduskám...”
 Drága édesanyám szavait olvashatták az előbb, akit megkértem, hogy próbálja ki a *Serious Sam* harmadik részét, és mondja el, hogy milyen gondolatok cikáztak át az elméjén, miközben irtotta az ellene törőket. Közölte is, kendőzetlenül. Nem is mertem neki elmondani, hogy kis síheder koromban több éjszakán át nyomattam az előző epizódotkat egy LAN-parti keretein belül. Annyira belefeledkezünk néha a szünni nem akaró szörnyáradat szüretelésébe, hogy mikor megkérdezték tőlem: hajnalodik? – csak annyit tudtam kipurcsolni kicserepesedett ajkaim között: hajnalodik.

HAJNALODIK?

Tíz évvel az első rész és megannyi különböző stílusú FPS után a veterán játékosok joggal gondolhatják azt, hogy a horvát fejlesztő

munkásságára jócskán ráragadtak az elmúlt esztendőkből megjelent műfajon belüli címek meghatározó jegyei. Viszont a név kötelez – szokták mondani magasabb körökben –, így Sam Stone legújabb kalandja ugyanazzal az elánal fogja megtépnéni egerünk gombjait, mint az elődei. Szerencsére a készítőik vagy nem játszottak a hátunk mögött hagyott évtized lövöldével, vagy nem hagyták elméjüket „besározni” holmi szuperprodukciós elemekkel, ugyanis azt adják, amit szeretnénk. Az pedig nem más, mint egy tucatnyi berobantott puskaporos hordó, mely órákon keresztül fejt ki hatását és tagadhatatlanul visszalök minket egy nosztalgikus korbá. Akik régen rajongtak a sorozatot ötvöző féktelen, szinte agyatlan pusztításért, azok nem csalódnak majd, miután elindítják a történetet. Már csak azt fogják észrevenni, hogy megint hajnalodik...

HATALMAS RIADALOMBAN FŐLÖSLEGES A RIZSÁZÁS

Persze mélyeszántó sztoriról a *Serious Sam* széria esetében erős túlzás lenne beszélni, hiszen nem emiatt hordozták a rajongók körbe a vállukon. Sokkal inkább a hatalmas nyitott terek, az áradatként zúduló szörnyhadak, valamint az őket likvidáltság állapotba kényeszerítő fegyverek folyamatos duruzsolgatása tudta a képernyők elé szegezni a publikumot. A fáma ugyanaz maradt, csak sokkal kidolgozottabb és látványosabb színezetet kapott az egész vérontás. A fabuláról (és itt most nem Pinokkió csajára gondolok) elég annyit tudni,

hogy a mostani felvonás egy előzmény. Erről az alcímben helyet foglaló három betű (*BFE*) is árulkodik, mely a *Before First Encounter* rövidítést takarja. A csak fele akkora Duke Nukem egóval rendelkező Sam feladata ismételen annyi lesz csupán, hogy hangos pisztolydurrogatás mellett megmentse a világot. Az elménk stratégia részét nyugodtan takaréklángra csavarhatjuk, hiszen minden pályán az lesz a dolgunk, hogy „A” pontból kiindulva a lehető legnagyobb kárt tegyünk az adott szörnypopulációban, míg „B” pontba érünk. Taktikai szempontból csak arra kell majd odafigyelnünk, hogy reccsenésig nyomjuk a hátráló gombot, miközben a hozzánk legközelebb álló vagy felénk leghevesebben rohanó bestiákat semlegesítjük. Egyeseknek ez talán kimondottan puritánnak tűnhet, és hála az égnek, valóban az! Újra átérezhetjük a bombamintás pólóban hengegő főhős hamisíthatatlan élményeit, aki izmos beszélősséggel konstatálja az eseményeket.

WHY SO SERIOUS?

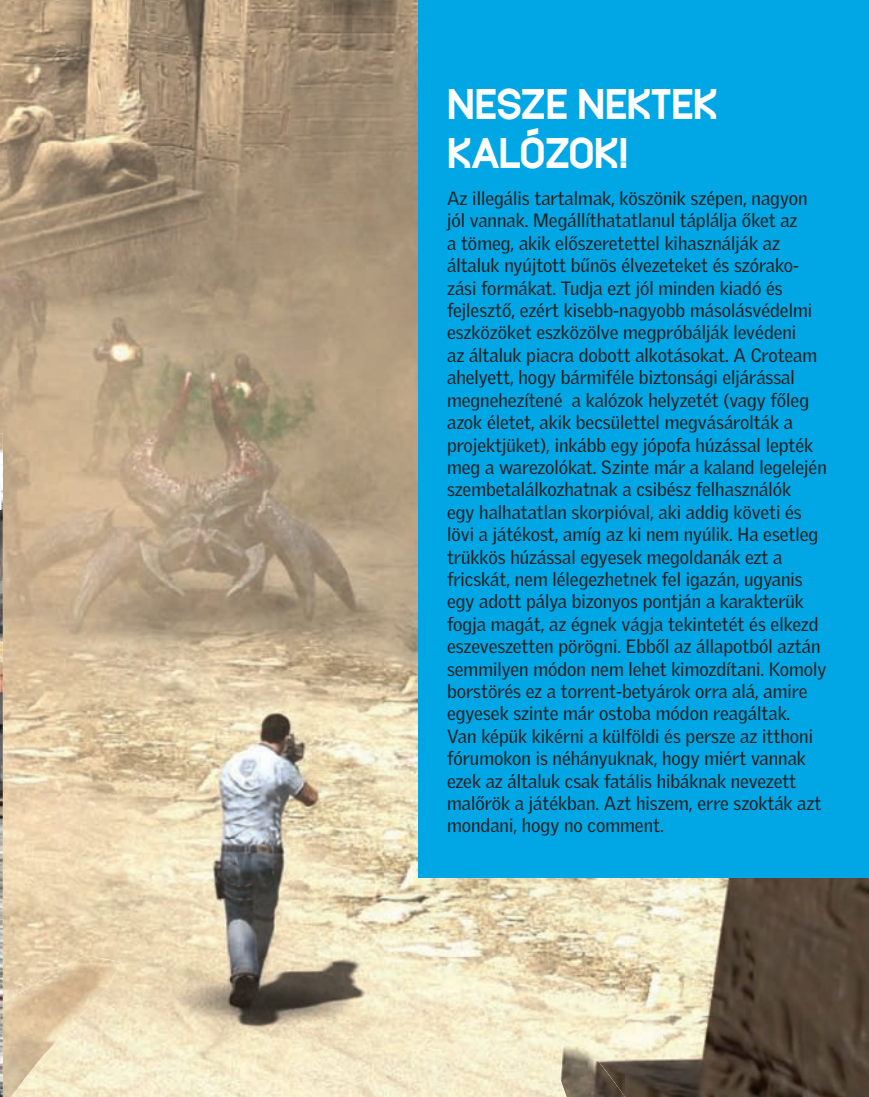
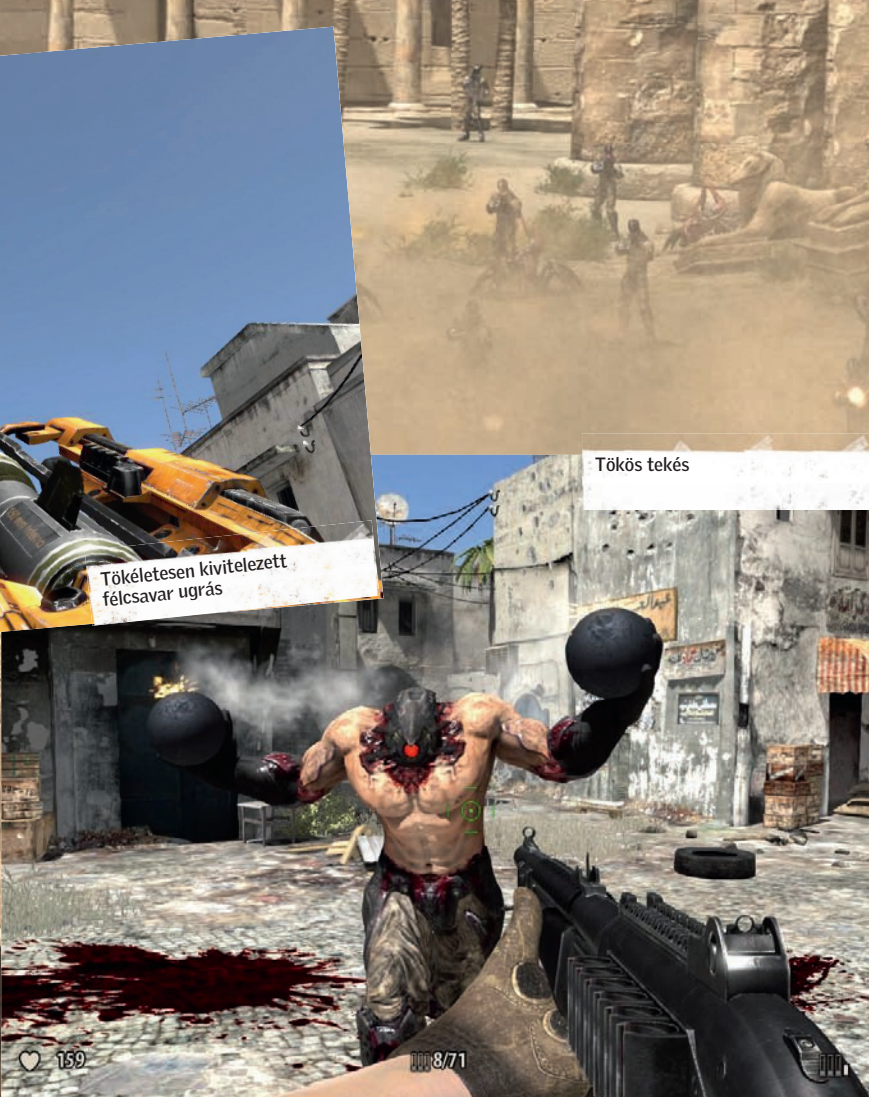
A hangulat és a játékmenet tehát változatlan maradt, de vannak tényezők, amik frissítőként hatnak a materiában. Elsőként a látványbeli megvalósítások. Soha nem csillogott még ilyen fényesen a szemfolyadék azon bestiák tekintetében, akiknek lecsavarjuk a kobakjukat vagy kitejjük a helyükről vizslató szervüket – a mostani részben ugyanis közelharci kivégzésekkel is kinyuvaszthatjuk őket. A mai elvárásoknak eleget tevő megjelenítés

INFO

Kiadó **Devolver Digital**
 Fejlesztő **Croteam**
 Platformok **PC · Xbox 360 · PS3**
 Röviden *Serious Sam* visszatér régi dicsőségében, csak sokkal szebb köntösben. Igazi múltidéző hangulat kapja el azt, aki felül erre a nosztalgikus „körhintára”.
PEGI 18+

NESZE NEKTEK KALÓZOKI

Az illegális tartalmak, köszönik szépen, nagyon jól vannak. Megállíthatatlanul táplálja őket az a tömeg, akik előszeretettel kihasználják az általuk nyújtott bűnös élvezeteket és szórakozási formákat. Tudja ezt jól minden kiadó és fejlesztő, ezért kisebb-nagyobb másolásvédelmi eszközöket eszközölve megpróbálják levédeni az általuk piacra dobott alkotásokat. A Croteam ahelyett, hogy bármiféle biztonsági eljárással megnehezítené a kalózok helyzetét (vagy főleg azok életét, akik becsülettel megvásárolták a projektjüket), inkább egy jópofa húzással lepték meg a warezolókat. Szinte már a kaland legelején szembetalálkozhatunk a csibész felhasználók egy halhatatlan skorpióval, aki addig követi és lövi a játékost, amíg az ki nem nyúlik. Ha esetleg trükkös húzással egyesek megoldanak ezt a fricskát, nem lélegezhetnek fel igazán, ugyanis egy adott pálya bizonyos pontján a karakterük fogja magát, az égnek vágja tekintetét és elkezd eszeveszetten pörögni. Ebből az állapotból aztán semmilyen módon nem lehet kimozdítani. Komoly borstörés ez a torrent-betyárok orra alá, amire egyesek szinte már ostoba módon reagáltak. Van képük kikérni a külföldi és persze az itthoni fórumokon is néhányuknak, hogy miért vannak ezek az általuk csak fatális hibáknak nevezett malőrök a játékban. Azt hiszem, erre szokták azt mondani, hogy no comment.



mellett a színhelyek felépítésében és kialakításában is történtek enyhe újítások. Az előző részek pályaszerkezetére jellemzőek voltak a hatalmas nyílt területek, amin a költöző madarak is csak három infarktus árán tudtak átrepülni. Ehhez képest az első lépéseket és lövéseket egy sokkal lekorlátozottabb placcon tehetjük meg. Konkrétan szűk utcákon, tereken, klausztrofóbiás állapotot előidőző pincékben és folyosókon. A későbbiekben azért leomlanak azok a bizonyos falak és akár mint a fűtyülő szél, szabadon szárnyalva húzhatjuk el a nótáját az ormótlan teremtményeknek. Azokból meg lesz bőven. Már a korábbi részekben sem ezektől a csúfságoktól könyökölt ki a pofánkon a rémület, így most sem miattuk húzzuk közelebb a sodrófát az ágyunkban. A szörnyűséges állományban lesznek bőven ismerős arcok és ugyanolyan tompa tudattal, de annál nagyobb lelkesedéssel rohannak majd a fegyvereink elé, mint régen. Itt éreztem először azt, hogy talán egy csipetnyi mesterséges intelligencia befecskendezése még élvezhetőbb tette volna a produktumot. Persze nehogy azt higgye bárki is, hogy emi-

att egy csöndes, szarvasleses éjszaka laza hangulata lesz jellemző a harctéren! Jómagam normál fokozaton futtattam a játékot, és jócskán meggyűlt a bajom a különféle helyekről számszámra előmászó szutykokkal. A nehézségi faktort még az is jócskán megemeli, hogy helyenként igen fukar módon garantál számunkra fegyverbetunkolnivalót a program. Pedig lenne bőven mibe beletölteni a különböző röptetnivalókat, hiszen most is roska-dásig pakolhatjuk magunkat válogatott csúzlikkal. A fejlesztések során sajnos a Croteam nem igazán iskolázottatott be új mordályokat, pedig néhány idióta pusztító eszköz még igazán elfért volna a farszebben. Ettől függetlenül az adott felhőzatal is kellően felpörgeti az adrenalin, főleg hogy a zene keményen belescap a húrokba, amikor kezd eldurvulni a helyzet. A ringató metál zene most is szerves részét képezi az állandó tűzharcnak, és mivel az folyamatos, úgy érezhetjük, hogy egy végtelenített rock albumot kapcsoltak be a háttérben. Egy-egy hosszabb menet után az ember szinte vágyik arra, hogy most inkább Papp Rita Dzsovi-dzsovi Dzsaszperje csendüljön fel,

mint hogy egy újabb gitár riffet hallgasson végig.

ÖREGSZEM, DE AZÉRT MÉG TÖREKSZEM, ÉN VAGYOK A SERIOUS SAM

Be kell, hogy valljam, most kettős érzés járja át szívemet. Egyrészt, maximalsan lecsillapodtak elvonási tüneteim! Sam bátyó tébolyult kalandja iránt – hiszen azt kaptam, amire számítottam. Másrészt viszont abszolút nem haragudtam volna meg, ha kicsivel több új elem kerül bele a matériába, mint például az ellenfelek felosztása. Ettől eltekintve az *SS3: BFE* kimondottan szórakoztatni fogja azokat, akik kedvelik az FPS-ek ezen műfaját, feltéve, ha rendelkeznek egy kicsit izmosabb géppel. A kakaó már csak azért is kell a masinába, mert nem *Serious Sam* a *Serious Sam*, ha nem játszhatjuk többedmagunkkal kooperatív módban – akár tizenhatan is egyszerre – ezt a mókát. És másik tizenöt Sam Stone tüzelő látványa a monitorainkon szinte már felér egy merevedéssel. Csak ezt nehogy anyukám elolvassa...

Nightwolf

HARDVER

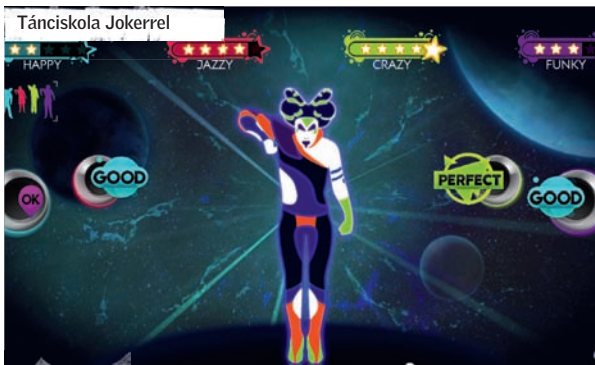
Intel Core 2 Duo/AMD Athlon X2 processzor, 2GB RAM, NVIDIA GeForce 7800/ATI Radeon HD3800, 4GB szabad hely

- + hamisíthatatlan Serious Sam hangulat
- + gyönyörű grafika
- + üvöltő kamikaze lények
- + dübörgő metál zene
- kevés újítás (ami talán nem is akkora baj)
- erősebb masina szükségeseltetik hozzá

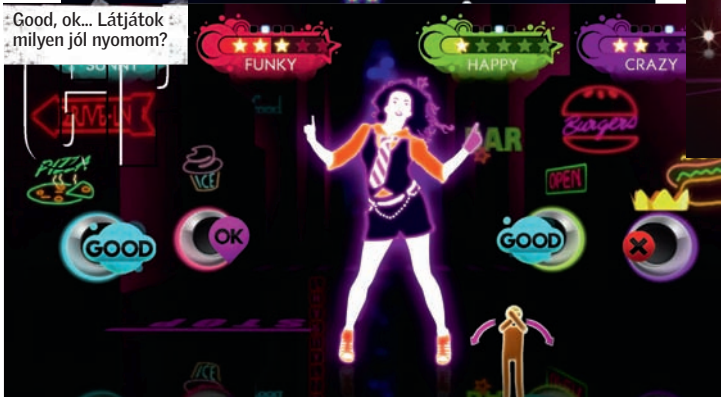
NIGHTWOLF

Eljött az ideje annak, hogy most már tényleg beszeressék egy olyan bombamintás pólot.

82

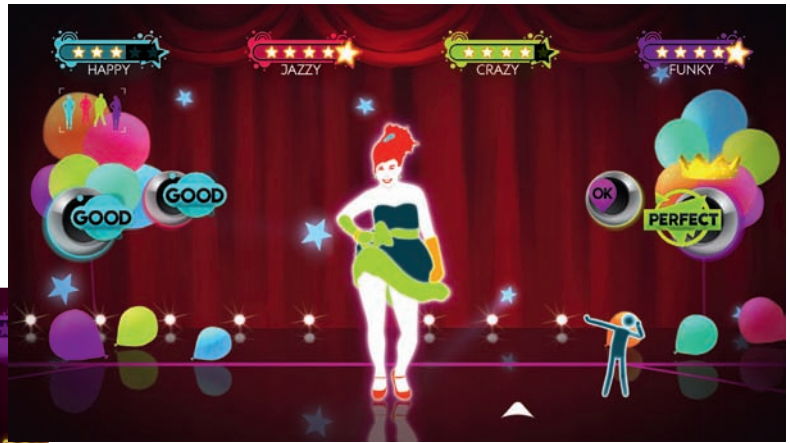


Good, ok... Látjátok milyen jól nyomom?



Info

A lusta/élelmes emberek rájöttek, hogy a játék nagy részét tulajdonképpen ülve is végig lehet játszani, ugyanis a hangsúly – főleg a Wii-kontroller és a Move esetében – a felsőtest munkáján van.



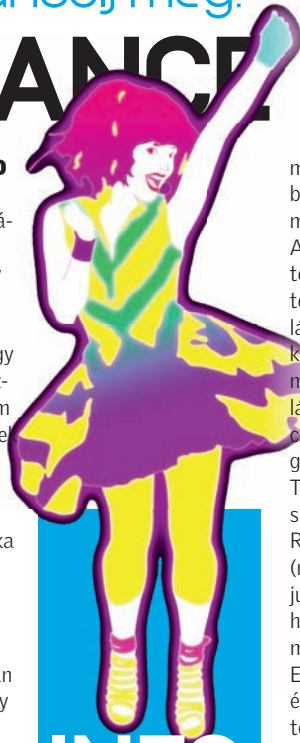
A mai lányok így pózolnak a „fészen”...

Táncolj, gyere, táncolj még! JUST DANCE 3

KEVÉS EMBER ÉLETÉBEN MARAD KI AZ A PILLANAT, amikor égető vágya ébred egy partijáték lenyomására jó társaságban. Az utóbbi években a *Guitar Hero*, a *Rock Band*, a *SingStar*, vagy épp a *Lips* már kitaposták az utat a ma igencsak népszerű táncjátékoknak, és ezek a játékok olyan szórakozást jelentenek, hogy már nemcsak a gamerek veszik elő szilveszterkor, hanem az egyébként játékokhoz nem sokat konyító emberek is konzolokat vesznek csak azért, hogy bármelyik házibuliban levehessék a polcra az immár menőnek számító programokat. A *Just Dance* széria Wii-n debütált, de a Kinectés Move-technika megjelenésének köszönhetően már Xbox 360-on és PlayStationön is elérhető.

CSAVARD FEL A SZŐNYEGET

A játék új részének megjelenését az újonnan belépő két konzol egyikén megelőzte a nagy népszerűségnek örvendő *Dance Central*, a *JD3* ennek ellenére versenyképesen veszi fel a harcot a bejáratott testvérrel szemben. A legszembetűnőbb különbség a kinézet és a mechanika: pontosan modellezett, emberszerű 3D-s karakterek helyett neonfényben pompázó, viccesen eltúlzott, igazi partihangulatot generáló sziluettek látunk, néha robotnak (Daft Punk szám esetében), néha vámpírnak vagy tóklámpásnak öltözve (a négy szereplővel is játszható Karácsonyi lidércnyomás egy dalánál). Tehát a táncos, akit a képernyőn követnünk kell, mindig az alkalomhoz van öltözve, és ez a megoldás egyértelművé teszi a számunkra, hogy igen,



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Paris**
Platformok **Wii, Xbox 360, PS3**
Röviden A Ubisoft népszerű táncjátékának harmadik része immár boxon és PS-en is. **PEGI 3+**

minden egyes számot végig kell táncolnunk a barátainkkal, hogy láthassuk az egyéni és remek koreográfiákat és virtuális karaktereket. A *Just Dance 3* legjobb tulajdonsága a hihetetlenül széles és kreatív zenei paletta. Rengeteg partijáték megfordult már nálam, de talán ennyire eltalált „skalával” még nem találkoztam egy alapjátékon belül sem (és a DLC-k még kint sincsenek!). Ha egy játékban megtalálható Robin Sparkles Let's Go To The Mall című száma (How I Met Your Mother rajongók előnyben), akkor ott baj már nem lehet. Táncolhatunk afrikai vagy hollywoodi ihletésű számokra, de az aktualitást keresve a Party Rock Anthemet vagy a Barbra Streisandot (nem az énekesnőt, a dalt) is megtalálhatjuk. Régebbi slágerekből szintén csemegézhetünk: a Black Eyed Peas Pump It c. száma, Katy Perry három sikere (California Gurls, E.T., Teenage Dream) mellett például a Queen és a KISS is szerepelteti néhány slágerét a játékban.

NÉGYEN MINT A TÁNCOSOK

A virtuális táncos sziluettje alatt karaoke szerűen jelennek meg a dalszövegek, valamint kis pálcikaemberek mutatják nekünk, hogy milyen tánc lépések következnek. Ezek azonban nem jelentenek segítséget mindaddig, amíg néhány órácskát nem szántunk a virtuális parkett bekoptatására – ugyanis ezek az ábrák egy egész tánc lépést próbálnak egy állóképbe sűríteni. Az informativitás hiányának ellenére ugyanakkor (vagy talán éppen azért) a játék jószívuén pontoz, így azok, akik kényesek arra, hogy ne csak jól

szórakozzanak, de jó eredményeket is elérjenek, meg fogják találni a számításukat a *Just Dance 3*-mal. Számos dalt lehet akár négyen is játszani, ráadásul viszonylag kis erőbefektetéssel (a játék szinte csak a karmunkát figyelni és regisztrálja, hiába mozog egész testével a virtuális táncos) is hatalmas szórakozást nyújt. A lehetőségek sem merülnek ki az egyes számok eltáncolásánál, van külön fitness mód, ahol minden játékos „izzadó pontokat” kap, és egy idő után különböző challenge-ek is elérhetővé válnak, ahol megváltoztatott koreográfia és pontozás vár minket. A *Just Dance 3* egy élvezetes, kreatív táncjáték, amely bármelyik házibuli királya lehet. Rendelkezik néhány hibával, de amikor barátokkal van az ember, úgysem számít az a néhány kis kacifánt.

Sophiaso

- + nem látjuk magunkat viszont a képernyőn
- + nagyon szórakoztató
- + kiemelkedő zenei paletta
- nNem ettől lesz valaki fredaszter
- szinte csak a karmunkát figyelni
- nem túl informatív ábrák

SOPHIASO
Laza, szórakoztató, kreatív táncjáték.

75



Kis gengszter-nosztalgia handheld kivitelben

GTAIII – 10 YEAR ANNIVERSARY EDITION

INFO

Kiadó **Rockstar Games**
 Fejlesztő **Rockstar North**
 Platformok **Apple iOS · Android**
Röviden A nagy klasszikus GTAIII immár hordozható formában került újra a kezünkbe. Liberty City városában bűnözni ma már egy telefonon is lehet, a Rockstar így szeret ünnepelni.
 PEGI 18+

FÉLELMETES ABBA BELEGONDOLNI, HOGY TÍZ ÉVEL ELŐTT

PlayStation 2 előtt ülve tátott szájjal bámultam az első 3D-s *Grand Theft Auto* játékot, s fátyolos szemekkel azt hittem, hogy ennél nem lehet látványosabbat, királyabbat produkálni. Liberty City szabad bejárhatósága, az egész TPS-szerű krimináls fertő egy olyan stílust teremtett, amelynek aztán számtalan követője akadt. Valahogy a Rockstar nagyon ráérzett arra, hogy mivel lehet megreformálni a játékipart, történelmi fordulatnak is nevezhetnénk, ha nagyon modorosak szeretnének lenni. Pedig nem voltak könnyű helyzetben, 2001. szeptember 11. után át kellett alakítani néhány dolgot (hiszen New Yorkot másolta Liberty City), és a megjelenés után így is támadták őket rendszeren a játék erőszakossága miatt. Persze akkor még senki sem tudta, hogy a baseball ütővel agyonvert random örömlány mára nem viszi át az ingerküszöböt, a *Saint's Row* 10 évvel később ezt már méretes lila műtaggal überelte. Bárhogy is, a GTAIII rövid időn belül a videojátékok erőszakosságát kifogásoló érdekcsoportok céltáblája lett, de a kritikusok és a nagyközönség is imádta, szóval nem lehetett mit tenni, a sorozat új legenda lett.

SZÜLINAPI ZSÚR

Eltelt tíz év. Volt azóta *Vice City*, *San Andreas*, egy GTAIV, handheld különutak, nyilván felesleges lenne tovább polírozni a Rockstart, mindenki pontosan tudja, mit is jelent ez a név a játékiparban. Ők szórakoztatnak, a közön-

ség élvezi, a jogvédők habzó szájával vádolják a videojátékokat, mindenki elvan. Aztán egy pillanat alatt 2011 lesz, és eljutunk odáig, hogy ma már telefonon is elfut egy olyan játék, amihez pár éve még dedikált hardver kellett. A Rockstar ugyanis tud ünnepelni, elhozta nekünk iOS és Android portban a *Grand Theft Auto III*-at, hogy a mai rohanó generáció is átélhesse a tíz évvel ezelőtti csodát. Ma-napság konzolon is tombol a HD-újrakiadási láz, de a kifejezetten mobilkészülökre optimalizált klasszikus ötlete már önmagában is csodás eszme.

GENGSZTER A KÉZBEN

A GTAIII szülinapi felújítása semmiben nem tér el a régi játéktól, tehát ezen a téren nem is kell sokat mesélni, a történet, a játékmenet, a küldetések adottak, ismertek. A grafika viszont már kevésbé megnyerő, leginkább az eredeti PC-s verzióhoz hasonlíthatom. Lát-szik a felhúzott grafika, de egy kortárs telefonos/táblagépes játékhoz képest lényegesen csúnyábbak a megoldások, én még a régi verzióhoz képest is látok elrontott részleteket. Persze itt a retró a lényeg, nem a mai versenyársak alázása, de ha nem ismered az eredetit, nem fogsz hanyatt vágódni az élménytől. Ez nem is baj, de még így is képes csúnyán belassulni, akadozni a játék, Galaxy Tab-en és iPad 2-n is sikerült néha dőcögnie. Telefonos formájában Xperia Play-en futott, itt érdekes módon egyáltalán nem volt gond az átvezető videókkal, de néha gyorsabb részeken botladozott a rendszer. Az irányítás azonban maga-

san ezen a készüléken a legjobb, mivel a Sony Ericsson modell alapvetően a PlayStation kontrollert idézi – nekem ezzel nyert a nosztalgia hangulat. Az érintőképernyős megoldás már kevésbé volt megnyerő. Bár a gombokat szabadon variálhatjuk a képernyőn (van balkezes kiosztás is), ezzel együtt izasztóan nehéz az irányítás. Túl érzékenyen reagálnak a touchscreen gombok, nehéz pontosan belőni az irányt vagy célozni. Egy egész GTA játékot pedig így végigjátszani azért nem a legjobb, talán egy optimálisabb remake nagyobb ütött volna. Szóval lehet ünnepelni, emlékezni egy történelmi hősré, de feltámasztani ügyesebben kellett volna, mert így nem lehet átélni azt a varázst, ami tíz évvel ezelőtt elbódította az embert. Na, fújjuk el a gyertyákat, együtt meg a tortát, lépünk is tovább.

- + tökéletes retró
- + minden részletében eredeti
- + hordozható bűnszimulátor
- nehézkes irányítás
- a mai játékok mellett szegényes látvány
- csúnyán belassul néha

HP
 Már tíz éves a gyerek, szép, aranyos, ideje elengedni.

78

Megint tömve a GameStar parkoló...



Mondtam hogy ez jobb-kezes utca mazur!



Miről beszélés? Semmi tuning nincs a kocsin...



Inkább menjetek ki a levegőre!

FLATOUT 3: CHAOS AND DESTRUCTION

NEM VITATHATJUK, HOGY A FLAT-OUT SOROZATTAL a Bugbear nagyot alkotott, mert igazán jó roncsderbis brutálkodást ezt megelőzően még a napfényes 486-os korszakban játszhattunk *Destruction Derby* néven. A finn fejlesztő stúdió szépen odatette magát a *Rally Trophy* nevű nosztalgia szimulátorral, majd jött a zúzdák között azóta is etalonnak számító *FlatOut* és folytatásai, a *FlatOut 2* és *FlatOut: Ultimate Carnage*. Most pedig itt a harmadik rész, mely már nem a Bugbear, hanem a Team6 nevéhez fűződik.

PEDIG VOLTAK INTŐ JELEK...

Őszinte leszek, nem követtem túlzott figyelemmel a *FlatOut 3* fejlesztését, de amikor a fülembe jutott, hogy a Team6 végzi, gondolataimra dermesztő fátylat vont a fájó emlékezés, mégpedig azért, mert ők azok, akik felelősek az *Ultimate Motorcross* nevű förmedvényért, mely nem több mint 28 százalékot kapott tőlünk a 2010. novemberi GameStarban. Ebből tehát már sejthető, hogy a csapatnak még a *FlatOut* esetében is akkora esélye volt a sikerre, mint pénztárosi állást találni a cserekereskedelem idején. Nem is értem, ha nem az volt a cél, hogy bedöntsék a *FlatOut* hírnevét, akkor ki bízhatta meg ezt a kétfelkezes brigádot a fejlesztéssel?

...ÉS PRÓBÁLKOZTAK A SRÁCOK...

A Team6 az autók és a sofőrök felhozatalát meglepően jól fogta meg. Az összesen 10 kategóriát alkotó 47 autó mindegyike hozza a flatoutos értékeket, hihetően lepukkantak, ugyanakkor látszik rajtuk, hogy van bennük erő, és kinézetre is hangulatosak. A választható so-

INFO

Kiadó **Strategy First**
 Fejlesztő **Team6 Studios**
 Platformok **PC**
Röviden Vannak roncsautók, kirepülő sofőrök, felrobbanó verdák, de ez akkor is minősíthetetlen.
PEGI 12+



főrök esetében még poénra is futotta az erőforrásokból, így választhatjuk akár Thirtyfour Rupias-t, Zario The Mechanic-ot vagy akár magát Zin Benzint (aki pont úgy néz ki, mint Vin Diesel Riddickként). A választható versenyszámokból kilencben tehetjük magunkat próbára, ami elsőre érdekesnek hangzik, de amikor nekifogunk, rájövünk, hogy inkább csak amolyan parasztvakítás. Hiába tűnik izgalmasnak az off-road vagy az éjszakai futam, esetleg a Monster Truck megmértetés és nagykerékű fenevadakkal, tartós szórakozást nem remélhetünk egyikőtől sem.

...DE AMI NEM MEGY...

Talán még azt is ki lehet jelteni, hogy egészen az első futam megkezdéséig élvezetes a *FlatOut 3*, de abban a pillanatban, ahogy nekilodul a mezőny, az illúzió úgy esik szét, mint ajándékba vett kínai Rolex replika a piac kapujában. A tumultus felfoghatatlan, minden füstöl, porol, szikrázik, mi pedig zavartan pörgünk, majd tehetetlenül becsapódunk egy ház falába. Az autók úgy másznak be egymás alá, mintha semmilyen súlyuk nem lenne, és papírból rakta volna őket össze a szomszéd kisgyerek, miközben fél szemmel valami rajzfilmet nézett. A hitetlenség könnycseppjei szöktek a szemembe akkor is, amikor az út mellett lévő sziklafalra mászott fel az autó amolyan pajkos kis pillangó módjára, de akkor sem kaptam röhögőgörcsöt, amikor az autóm viszonylag lassú tempóval becsapódott a gumifalba és felrobbant. A kézfék gyakorlatilag használhatatlan – nem lendíti be az autót, simán kicsúszunk az ivről és már lán-golva szemlélhetjük is a papírvékonyágú fék-

tárcsákat. A gépigény ellenére a grafika is teljesen átlagos, és jó lenne végre felfogni, hogy a motion blur nem akkor jó, ha a képernyő középig elmos mindent.

...AZT NEM KELL ERŐLTETNI!

Sajnos még az egyébként roppant módon vicces és elmebeteg kaszkadőrmutatványok sem sikerültek valami jól, pedig ez nagyon is védjegye a játéknak, de nem így. Aki szerető szívvel gondol a *FlatOut* játékokra, az jobban teszi, ha messzire elkerüli ezt az alkotást, mert amit a Team6 véghezvitt, azt mindennek lehet hívní, csak éppen méltó folytatásnak nem.

RG

HARDVER

Core 2 Duo E4400 2,0 GHz/Athlon 64 X2 4000+, GF 8600 GS/Radeon HD 2600 Pro, 2 GB RAM, 16 GB HDD, WinXP/Vista/Win7

- ötletes autók
- optimalizálatlan
- borzalmas fizika
- bugok

RG

Kérjük vissza a Bugbear!

50



Enyém a jobb kung fu KUNG FU HIGH IMPACT

INFO Kiadó **UTV True Games** Fejlesztő **Virtual Air Guitar Company**
Platformok **Xbox 360 · Kinect** Röviden Bárkit legyőzhetünk, ha képesek vagyunk megemelni a lábunkat. PEGI 12+

SZÁMOS KINECT-TÁMOGATÁSÚ JÁTÉK megfordult már a stúdióban, de egyiket sem élveztük annyira, és egyik sem fárasztott ki ilyen módon, mint ez a kung fu jópofaság. Ami igazán figyelemre méltó a dologban, hogy teljes egészében bedigitalizálja a játékost, aki önmagát tükrözi a képernyőn, így mi magunk vagyunk egyben saját avatarjaink is. Mondani sem kell, hogy mennyire vicces azt látni, amint dühödten csépeljük az akár kétszer-háromszor akkora ellenfeleket, mintha valóban az életünk múlna rajta. A helyszínek kellő változatosságot mutatnak, az oktatás zöld füves mezejétől kezdve a kikötői, városi helyszíneken át az erdőig mindenféle oszthatjuk a pofonokat és a pörgőrúgásokat. Tesszük mindezt vicces átvezetőkkel tarkítva, melyekben a képregényes megjelenítés főszereplőiként is saját fizikai valónk leképezését látjuk viszont.

ÖV ALÁ NEM RÚGUNK

Mint minden indie jellegű fejlesztésnek, a *Kung Fu: Hig Impact*nek is vannak korlátai. Egyrészt az, hogy néha kicsit nehéz, és aki-



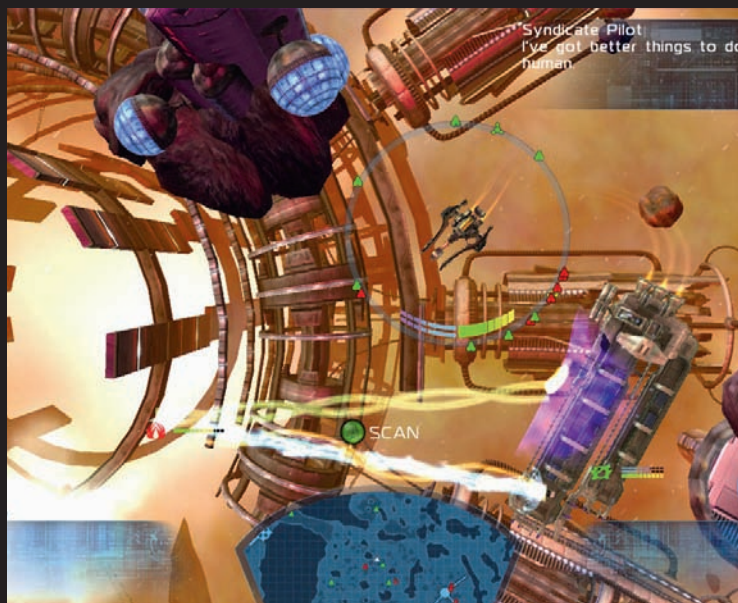
nek nincs kellő kondíciója, az idővel azért teszi félre a játékot, mert kiköpi a tüdejét, aki viszont otthon van a harcművészetben, az gyorsan ledarál mindenkit. Az ellenfelek hirtelen megszorodása is elveheti kedvét az egyszerű játékosnak, aki megtalálva a legdurvább mozdulatot, hamar ráunhat a játékra. De ahogyan a kinectes játékokra alapvetően jellemző, társaságban nagyon jó szórakozást nyújtanak, mi legalábbis igencsak élveztük a tesztet, nem is beszélve arról a heroikus érzésről, amikor mindenkit leütünk, mint a taxiórát. Furcsa lehet, hogy a játék dobozos formában kapható, nem az Xbox Live-ről tölthető, illetve érdemes azt is tudni, hogy egyszerre egy játékos ugribugrizhat a képernyő előtt, ami balesetvédelmi szempontból nem hátrány. Aki barátokkal vagy egyedül, a négy fal között szeretne bajnok lenni, az nyugodtan próbálja ki.

RG

- + jó ötlet
- + szórakoztató kivitelezés
- + kung fu hangulat
- könnyen megunható
- lyuk a stúdió falán

RG
Még mindig Chuck Norris a király!

75



Han Solo hétköznapijai FUSION: GENESIS

INFO Kiadó **Microsoft Studios** Fejlesztő **Starfire Studios**
Platformok **Xbox 360** Röviden Űrhajós, kalandos, akcióval bélelt MMORPG, meglepően komplex formában. PEGI 12+

TAVALYI CÍM, DE SZÓ NÉLKÜL AZÉRT NEM LEHET HAGYNI a *Fusion: Genesis* megjelenését. Először is XBLA kínálatban viszonylag ritka az MMORPG stílus, itt pedig konkrétan erről van szó. Másrészt a sci-fi hangulat, a 2D játékmotívum, *Renegade Ops*-szerű, felülnézetes, lövöldözős stílusjegyek is érdekesek, tehát muszáj volt elmélyedni benne egy kicsit. A helyzet adott: az ember már a világűr hódítja, de sok az érdeklentét, öt csoport (vagyis kaszt) közül kell választanunk, így indulhat el saját történetünk az egymást rugdosó űrbriádok körében. Játékmotívum közben bármikor változtathatunk, és más online játékkal együtt (vagy egymás ellen) szabadon formálhatjuk a történéseket. Vannak sztorihoz kapcsolódó fő küldetések és véletlenszerűen generált mellékágak, valamint 23 felfedezésre váró világ, rengeteg űrhajó, fegyver és sentient (amik olyanok, mint az RPG-kben a

petek), ráadásul ezeket egy *Fusion: Sentient* című WP7-es mobiljátékban külön is használhatjuk, tápolhatjuk. Van kereskedelem, szabad felfedezés, fejlesztés, bonyolult RPG-s fejlődési rendszer – XBLA cím esetében ilyen összetett játékmotívumot és megvalósítást nem nagyon láttunk eddig. Ez mind szép és jó, de a *Fusion: Genesis* több hibával is kínozik: nehéz átlátni, grafikai megvalósítás szintjén kicsit köhögős, nincs tutorial, viszont túl komplex ahhoz, hogy szabadon szerencsétlenkedjünk. A történet mellett minden eredetiséget és drámát, a hangulat pedig idővel laposodni kezd. XBLA címnek túl nehéz és bonyolult, RPG-nek meg suta. Egy remek ötletből most nem lett legenda, pedig a csapodár űrkalandor szerep teljesen bejön, valahogy így képzeljük el eddig Han Solo hétköznapijait is. Csak jobban kellene tálalni.

HP

- + MMORPG konzolon
- + ráadásul olcsón
- + űrkalandor életérzés
- közepes grafika
- túlbonyolított rendszer
- lötytyező történet

HP
Űrkaland azoknak, akiknek tényleg nincs jobb dolguk.

69

Ha ezt 5 évesen már játszhattam volna...



GameStar tábor 2012, látványtervek



Milyen egy rajzfilmes kaszkadőr élete? Most ki lehet próbálni

JOE DANGER: SPECIAL EDITION

VALAMIKOR 2010-BEN JELENT MEG a PlayStation Network hálózatán a *Joe Danger*, amely szinte azonnal elnyerte a kritikusok és a közönség szeretetét. Nem is csoda, elvégre egy jópofa, rajzfilmes köntösbe bújtatott *Trials HD* viszonylag könnyen adja el magát: egyszerű, hangulatos, mégis kihívásokkal teli játékmenet, amely casual és komolyabb játékosok számára is értelmezhető tartomány. Ezért aztán megérkezett tavaly év végén a *Joe Danger: Special Edition* Xbox 360-ra is, mivel a Microsoft is látta a lehetőséget az akkorra már alaposan bejáratott címben.

MOTOROS A HÁZTETŐN

Joe Danger valaha igazi nagymenő kaszkadőr volt, de élete mutatványa közben súlyos bal eset érte. Ám most visszatért, hogy megbizonyítsa: nem kell róla lemondani, sörhással is lehet valakiből újra sztár motoron. Az egész körítés nyilván olyan, mint a nyolcvanas évek legbénább sportfilmjei, de azért nem kell megijedni, ez semmilyen hatással nincs a játékélményre. A mi dolgunk ugyanis csak annyi lesz, hogy segítsük Joe karrierjét, vagyis csináljunk vele minél érdekesebb és nyaktörőbb mutatványokat. Oldalnézetes játékmenet: *Joe* a motoron, a pálya tele meghökkenítő akadályokkal. A kihívás pedig idővel egyre fokozódik – majdnem annyira, mint a nemzetközi helyzet. Szerencsére itt nincs Virág elvtárs, csak egy kellemes irányítással rendelkező motor, amelyet az első három pálya alatt már ki is lehet ismerni. Elsőre emiatt tipikus casual cím-

nek tűnhet a *Joe Danger*, de egyáltalán nem az, kellően sok játékmód és fokozatosan nehezedő játékménnet biztosítja, hogy ne unatkozzunk egy pillanatra sem. Persze a feladatok nagy része kimerül abban, hogy aranyérméket kell összegyűjtenünk, csillagokat kell megtalálnunk, időre kell végigrobognunk a pályán, saját nevünk betűit kell felszednünk és más hasonlóan édesded kihívásokkal kell szembeesznünk – nem ettől lesz az élmény maradandó. Néhány pályán más versenyzőkkel is találkozhatunk, ilyenkor a cél nyilván elsőként áthaladni a célvonalon, de ez sem okozhat különösebb szellemi kihívást. Az elején még a megvalósítással sem lesz gond, de idővel szemtelen módon nehezedik a verseny, egyre nehezebb lesz időre befutni, lenyomni a riválisokat, összegyűjteni az aranyérméket. Külön hab a szemétség tortáján, hogy csak úgy léphetünk tovább a következő pályákra, ha elég ügyességi pontot gyűjtünk össze a részfeladatok teljesítésével. És persze ez csak a karrier-mód, ahol a cél a végső nagy mutatvány maga, de itt még nincs is vége a történetnek.

ÜGYESKEDÉS KÉT KERÉKEN

A karrier mellett szintén figyelmet érdemel a Lab néven futó menüpont, ahol egy *Toy Story* hangulatú mérnöki szobába kerülünk. A kihívás persze itt is adott: egyre nehezedő ügyességi feladatokat kell pontosan elvégezünk. Ez lehetne amolyan tutorial is, de hamar rájön az ember, hogy a Hello Games csapata bizony nem csak kötelező gyakorlatokat vár el, hanem kifejezetten élvezni kórozni a já-

tékost. Itt mindig egy adott mutatvány kerül előtérbe, a sor pedig igen hosszú és mutatós, el lehet vele bíbelődni jó darabig. Ha pedig még ez sem lenne elég (ami már-már a telhetetlenség kategóriáját súrolja egy XBLA játék esetében), akkor adott a Sandbox opció, ahol saját magunk tervezhetünk pályát (nem rossz móka), illetve az osztott képernyős, kétjátékos mód is. Itt viszont lebiggyed az ember szája, online multiplayer ugyanis nincs, ami fájó hiányosság egy motorversenyekre épülő móka esetében. Egyedül kicsit egyhangúvá válik idővel az ismétlődő kihívások hada, de a nehézségi szintek ügyes belövése azért ébren tartja a figyelmet. Semmi korszakalkotó nincs ebben a játékban, de remekül kikapcsol. *Joe Danger* bekerült a jófejek csapatába, tapsoljuk meg!

HP

INFO

Kiadó Hello Games
Fejlesztő Hello Games
Platformok Xbox 360
Röviden Ha a *Trials HD*-nek van gyermekbarát változata, akkor ez az: oldalnézetes, motoros, ügyességi kaszkadőr játék, amely egyszerre vicces és idegesítően nehéz.
PEGI 3+

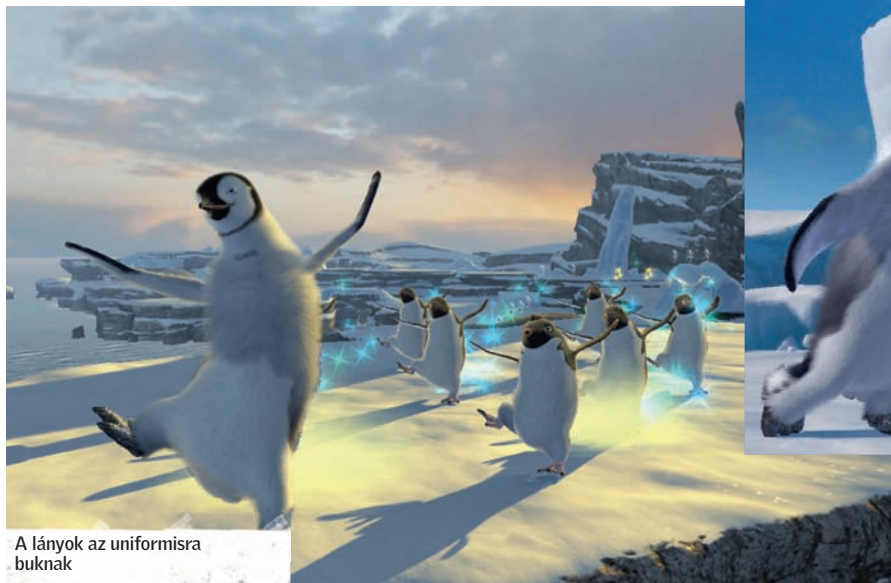


- + jópofa hangulat
- + tartósan szórakoztat
- + saját pályák tervezése
- nincs online multi
- dühkitöréseket okoz
- kicsit egysíkú pályák

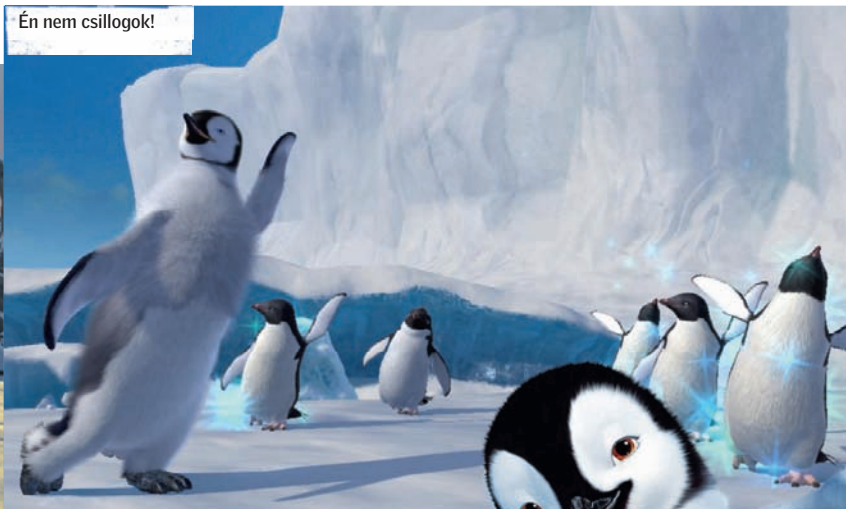
HP
Nagyokat taknyolni csak így vicces. Motorral főleg.

86

Info A közel 20 számot tartalmazó zenei anyagot az Ozomatli nevű különleges formáció Robert Carranza zeneszerzővel való szoros együttműködésben szerezte és adja elő.



A lányok az uniformisra buknak



Ahol minden sarkon áll egy pingvin

HAPPY FEET 2



INFO

Kiadó **Warner Bros. Interactive**
Fejlesztő **KMM Games**
Platformok
Xbox 360 · PS3 · Wii · Nintendo DS · 3DS
Röviden A *Táncoló Talpak 2* című animációs film táncolós-ugrálós játékadaptációja.
PEGI 3+

EGYÉRTÉLMŰ AZ ELMŰLT PÁR ÉV FILMTERMÉSÉT VÉGIGFUTVA,

hogy az aranyos, olykor egzotikus állatkákat szerepeltető animációs filmek virágkorát éljük. Érthető, hiszen ezek az alkotások többnyire viccesek, az egész család jól szórakozik rajtuk, és ami a legjobb mindegyikben: ki ne szeretne otthonra egy gyomroznivaló sárkányt, egy kedves ogrét, egy barátságos mutánst, esetleg egy beszélő pingvint? Szerencsénkre (?) a nagyobb stúdiók alkotásaiból rendszerint játékadaptáció is készül, így a hazánkba karácsony környékén érkező *Táncoló Talpak 2* sem maradhatott ki a sorból.

FEKETÉN-FEHÉREN

A történet lazán kapcsolódik az animáció sztorijához: Topi (angolul Mumble) fia, Erik egy balul elsült táncos produkció után világgá megy. A játékosra hárul a feladat, hogy 8 fejezet több mint 50 pályáján keresztül táncikálva megtalálja Eriket, és útközben felépítsen egy világuralomra törő pingvinhordát. (Valójában ez csak egy szimpla road movie-játék. Nincs világuralom. Talán majd a harmadik részben.) A feladatunk kifejezetten muzikális: a játék legnagyobb részében hangjegyeket kell gyűjtenünk a szokásos platformerpenézek helyett, a megszerzett

hangjegyekből zeneszámokat vehetünk, a zeneszámokat pedig a különböző pályákon haladva „építhetjük”. Mind adaptációk, mind ritmusjátékok tekintetében egészen újszerű a játékmenet, mivel a *Táncoló Talpak* esetében nem pusztán arról van szó, hogy felvillanó gombokat kell megnyomnunk, hanem hangjegyek gyűjtéséért, különböző feladatok teljesítéséért cserébe összetettebb zenére ugrálhatnak a pingvinjeink, mivel minden pálya előtt nekünk kell kiválasztanunk, hogy milyen zeneszámot szeretnénk aláfestőnek, és minél több hangjegyet gyűjtünk adott zeneszámmal választott pályán, annál több hangszer szólal majd meg az adott dalban. Így tehát ha három egymást követő pályán is ugyanazt a zenét választjuk, akkor a harmadik pálya végére akár már a komplett dalt is hallhatjuk, míg az első pályán csak „butított”, énekes változatra táncoltathatjuk a karaktereinket. Magát a táncolást egyébként a lehető legegyszerűbben kell elképzelni: egy lineáris, jeges pályán megyünk, hangjegyeket gyűjtünk, és amikor elérkezünk egy-egy pingvinhez, akkor ritmusra táncolunk előttük, megnyerve őket magunknak. Egy idő után minden utunkba kerülő pingvin csatlakozik a csapatunkhoz, ami igencsak látványos együtttest eredményez, amikor táncolásra kerül a sor.

A JÉGPARKETT ÖRDÖGEI

A játék a monotonitását, és azt a tényt, hogy kisebb gyermekeknek készült, többféleképpen is megpróbálja áthidalni, ami mindenképpen dicséretes dolog. Egyrészt a monoton, egyszerű játékmódba gyerekjátékoknál kevésbé megszokott módon belecsempész néhány bossfightot, amelyek során tipikus gombnyo-

mogatós minijátékokat játszunk. Alkalomadtán jégen csúszós miniversenyre is sor kerül, de ez a két jellemző még nem hoz igazi változatosságot a játékba. Ami érdekesebb, az a helyi kétjátékos mód, amely során egyszerre irányíthatjuk Topi és Ramon pingvineket, kicsit feldobva ezzel a koncepciót és teret adva a szülőknél arra, hogy a gyerekekkel együtt játszhasanak. Az élményt csak növeli a kimagaslóan szép grafika: ahhoz képest, hogy bár újszerű, ám nem túl bonyolult a játékmenet, vizuális szinten a fejlesztők kifejezetten odatették magukat. „Élethű” pingvinek, tükröződő felületek köszönnek ránk pályáról pályára, és ez néha akár feledtetni is tudja velünk a játék más hiányosságait. Kifejezetten fájó pont azonban, hogy nem érkezett Kinectre; pont egy ilyen táncos játéknál vétek volt kihagyni ezt a lehetőséget. A *Táncoló Talpak 2* pingvinjeinek így sajnos nem elég tüzes a talpuk ahhoz, hogy megolvasszák a jeget...

Sophiaso

- + kimagaslóan szép grafika
- + újszerű táncos játék
- monoton
- pár éves kor felett nem igazán szórakoztató
- lehetne Kinect-támogatással

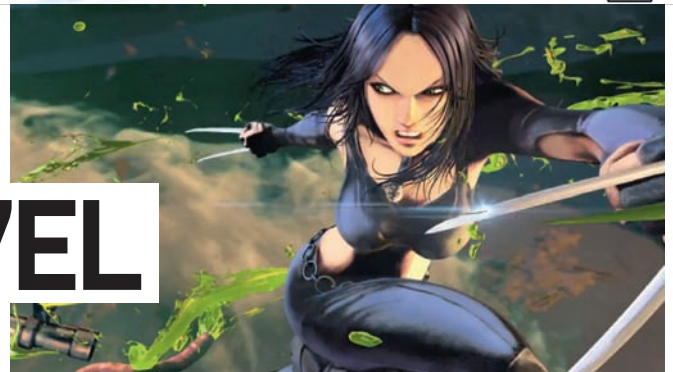
SOPHIASO

Aranyos, egyedi, de hiába próbálkozik, semmilyen téren nem tud maradandót nyújtani.

60



Millenáris park 2011 mondocon



Vajon ki az erősebb?

ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3

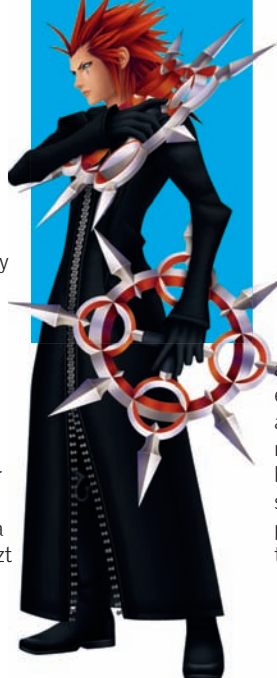
ÉLETÜNK SORÁN – AKÁR FIATALABB KORUNKBAN is – sokszor kerültünk hol viccesen, hol akár egész komolyan vitába arról, hogy bizonyos hasonló dolgok, amelyeket sosem lehetne „egy légtérben” összeereszteni, jobbak, erősebbek, gyorsabbak-e a másikonál. Ki nem gondolkodott még azon, hogy például két teljesen eltérő harcművészeti stílus képviselője közül, akik amúgy sohasem csapnának össze, vajon a kung fus vagy a thai-boxos harcos nyerne-e, avagy lenyomna-e egy Indicar vagy Forma 1-es autót. Habár ez utóbbi még valamennyire lekövesíthető, de akkor már végképp nem tudunk mit tenni, ha arról vitázunk, hogy mindenki kedvenc Pókembere leverné-e Ryu-t a *Street Fighter*-ből. Pontosabban mégis, hiszen itt van nekünk a *Marvel vs. Capcom* sorozata, hogy a gyakorlatban tudjuk eldönteni ezeket a kérdéseket.

ULTI-MÉT

A *Street Fighter* sorozathoz hasonlóan, az „alap” *Marvel vs. Capcom 3* is megkapta a maga tuningolt verzióját, „Ultimate” jelzővel ellátva. Lássuk, miben is bővült a kis drága. A sorozatot kevésbé ismerőknek fontos megjegyeznünk, hogy szerencsére ezúttal is egy 2D-s bunyóról beszélünk. Az eredeti 36 harcos mellé 12 újat kapunk 6-6 arányban elosztva a Marvel és a Capcom között. Emellett pedig egy új offline módban Galactust is használhatjuk, akit azt hiszem, felesleges lenne bemutatnunk. Külön kiemelném az újak közül Phoenix Wrightot, aki a viccesebb szereplők közé tartozik, valamint például Doctor Strange-et, aki látványos varázslatokat használ fel a csatatéren. Sajnos a sok szereplő ellenére a játékmódokra már nem használhatnánk ugyanazt

INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Capcom, Eighting**
Platformok
PS3 · PS VITA · Xbox 360
Röviden A *Capcom* hipersebességű bunyós játéka új része kedvenc szuperhőseinkkel. **PEGI 12+**



a jelzőt (mármost, hogy „ultimate”). A konkurenciához képest talán ez a program leggyengébb pontja, mert sajnos az alap Arcade és VS. módokon kívül nem igazán erőltették meg a képzeletüket a fejlesztők. Nincsenek poénos kihívások vagy bármiféle külön történetre ráfűzött kaland. Ezek miatt sajnos sokszor eszünkbe ötlött az a gondolat, hogy az eredeti játékot birtoklók számára jó lett volna ezeket a karaktereket és új pályákat akár egyenként DLC-k formájában letölthetővé tenni, vagy egy nagyobb upgrade-ért egyben megvenni digitálisan. Hiszen aki év elején megvette az alap verziót, talán nem akarja kiadni rá még egyszer egy teljes játék árát, hiszen nem túl sok újdonságot kap. Persze ettől függetlenül annak, aki eddig várt a vásárlással, már mindenképp az Ultimate verzió kötelező.

HA HARC, HÁT LEGYEN!

Természetesen semmi sem számít annyit, mint maga a harc érzete, kezelése, de ezen a területen ezúttal sem kell csalódnunk a sorozatban. A mozgások és maga az egész játék hihetetlenül gyors. Ha valaki először játszik vele, több küzdelem csak arra fog elmenni, hogy felfogjuk, mi is történik a játékban... és amikor azt mondom gyors, akkor amit most elképzeltél, azt szorozd meg huszonnéttel! Ezt a sebességet ráadásul igazi effektorgiával támogatja meg a játék, ami 1-2 helyen már-már kissé túlzó is lehet. Lehet, hogy csak öregszem, de sokszor tényleg ember legyen a talpán, aki felfogja 100 százalékban, hogy pontosan milyen mozdulatokat is láthatunk a kép-

ernyőn. Persze komoly baj azért nincsen ezzel, hiszen egy képregényhősökkel ellátott veredésben nem is várhatunk mást. Azt már megszokhattuk egyéb bunyókban is, hogy a speciális kombók nagyon látványosak, itt azonban már az alap ütések gyors használatával is olyan örületeket szabadíthatunk ellenfelünkre, hogy csak győzzük követni.

K.O.

Tulajdonképpen nem sok dolgot lehet hozzáfűzni a programhoz. A játék a maga nemében majdhogynem tökéletes, egyedül ízlésvívágnak dönti el, hogy éppenséggel egy *Street Fighter*, *Mortal* vagy ezt választjuk. De azt azért ki kell jelteni, hogy a csodálatos Pókemberrel elverni Frank Westet megfizethetetlen... és minden másra ott a Eurocard Mastercard...

EndreMan

- + igazi hangulatbomba
- + nagyon jó karakterek
- + dinamikus
- néhol már túlzó effektorgia

ENDREMAN
Párker Péter... a Pókember.

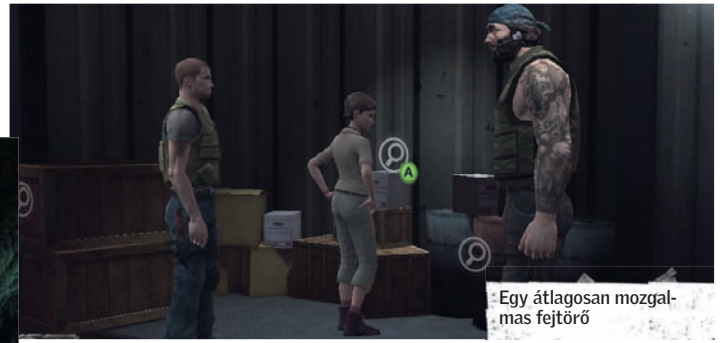
85

Info

A játék mentési rendszere egy rossz vicc: a kb. 5 perces szcenáriók során nem menthetünk, ha pedig meghalunk, a játék visszahelyez az előző, általa rögzített ellenőrző pontra, de a szcenárió végén a mentés mégis megtörténik. A főmenübe kilépve és a New Game-re kattintva a mentés egyszerűen elveszik, a játékot pedig kezdhetjük az epizód legelejéről, miközben egy másik menüpontból a már teljesített szcenáriókat újrajátszhatjuk, de a játékot a jelenet befejezése után nem folytathatjuk, visszakerülünk a főmenübe.



Egyél, finom



Egy átlagosan mozgalmos fejttörő



Valami beleállt a fejedbe, Várj, segíték kihúzni!

Szörnyek szörnyű parkja

JURASSIC PARK: THE GAME

INFO

Kiadó **Telltale Games**
Fejlesztő **Telltale Games**

Platformok

PC · Xbox 360 · IOS

Röviden A Telltale-ben eddig nemigen kellett csalódnunk – kérdés, hogy a kalandot végigjátszva valóban úgy érezzük-e, hogy a *Jurassic Park* név régi fényében csillog.
PEGI 16+

SPIELBERG 93-AS KLASSZIKUSÁT, A JURASSIC PARKOT az évek során egyre gyengébb folytatások követték. Most az epizodikus kalandjairól ismert Telltale szerezte meg a licencet, hogy saját bevallása szerint egy, az eredeti klasszikushoz hű, a *Heavy Rain* által lefektetett hagyományokat követő interaktív mozi valójában álljon elő.

HAGYMÁZAS ÁLMOK

A játék elején egy nőt látunk, aki a dzsungelben menekül az őshüllők elől. A tutorialként is funkcionáló „in medias res” feltűnő képsorokban feladatunk annyi, hogy a megfelelő pillanatban adott gombot nyomjunk le a WASD közül – néha pedig egy gombot jó sokszor. Bár a grafika ósdi, a feszültség, a nagyszerű hangok és a zene itt megadják az alaphangulatot. Ha túléljük az első jelenetet, megismerkedünk a játék valódi hőseivel, Garry-vel, a park állatgondozójával és lányával Jess-szel. A négy epizódra osztott kaland során hőseink a szigeten ragadnak, ahol Nima, a játék elején megismert nő az InGen vállalat tönkretételén dolgozik: dinoszaurusz embriókat akar Isla Nublaról kicsempészni egy rivális vállalatnak. Később jön a mentősereg, akikről kiderül, hogy nem feltétlenül akarnak megmenteni. Lesznek raptorok, savköpködő hüllők, hullák (ők nem köpködnek savat), utalások a filmre (bár a film szereplőit, Hammond dokit és Malcolmot épp csak megemlíti), akciódús jelenetek és... borzalmas pillanatok.

VÉRSZEGÉNY VALÓSÁG

Ami az elején még jópofa, később hamar unalmassá, frusztrálóvá válik. A gyors nyomogatástól begörcsöl a kezünk, és az akciók során történő interakció ennyiben ki is merül. Annak, hogy mikor melyik gombot kell megnyomni, nincs sok köze a képernyőn látottakhoz. Miután a balra

gomb gyors nyomogatásával nagy nehezen megmenekültünk egy T-Rex elől, a következő jelenetben egy irattartó doboz tetejét ugyanilyen rángatózó, epilepsziás mozdulatokkal emeljük le. Az, hogy egy gombtévesztés mikor jár szörnyű halállal, illetve mikor nem számít, a játék során végig rejtély marad. Apropos, halál: karaktereink halála sokszor vicces (bár nem annak szánták), sokszor brutális, de mivel a játékban egy csepp vér sincs, az se világos, melyik korosztálynak szánták a gammát. Az irányítás bajos: a helyszínek között csak körülményesen válthatunk, a kurzor néha eltűnik, a párbeszédéből pedig – bár ez sehol nincs leírva – csak az egér jobb gombjával léphetünk ki. A fejttörők – ahogy az egész játék – csak látszólag interaktívak, a felszín mögött üresek: mindig tudjuk, mit kell tennünk, a nehézséget csupán az okozza, hogy ehhez sokszor kell helyszínt és szereplőt váltanunk, majd ha megvizsgálunk egy objektumot, túl sok gombot kell megnyomni a kézenfekvő megoldáshoz. Ez alól egy kivétel van, a hullámvásút, ahol viszont olyan szinten tűnik bonyolultnak ez az egy részlet, és lóg ki az egyébként egy kevésbé ismert celeb által is simán végigjátszható játékból, hogy na (talán a rövidere sikerült második epizód játékidejét akarták így megnyújtani).

Karaktereink mimikája mindössze néhány képreghényes, elnagyolt grimasz, ami komolytalanul hat a drámáinak szánt cselekményben. Élettelenül siklanak a dzsungel kétdimenziós fái közt, az ég pedig sokszor olyan, mint egy rosszul megfestett vászon. A dinók modelljei viszont tényleg jól sikerültek. Felváltva irányítjuk a játék szereplőit, akik sokszor egymással ellenséges oldalon állnak – ez igen megnehezíti bármiféle kötődés kialakulását. A zene felejthető, de a szinkronra és a hangokra egy rossz szavunk sem lehet. A 6-8 órás játék olyan, akár a disneylandi vasút: lélektelen, mű-

anyag. A párbeszédekben adott válaszaink semmit nem befolyásolnak, halálunk súlytalan: ilyenkor megint végignézzhetjük a lenyomhatatlan történetek egy részét, és folytathatjuk tovább, hogy a végén aztán egy véletlen gombnyomástól függően kapjuk a három befejezés egyikét (a háromból kető amúgy akár egy jó nagy pofon), amivel be is kell érünk. A játék befejezésével mentéseinket elvesztettnek tekinthetjük.

A *JP* néha olyan, mint egy pofásabb B kategóriás akciófilm, és a története is jobb, mint a film folytatásai. Minden más szempontból viszont hanyag munka: az akciójelenetek ritmusát idegőrlő gombnyomogató vagy túlnyújtott, lineáris rejtvények teszik vontatottá, a karakterek elnagyoltak, hiteltelenek, a sztori ellaposodik, és végül keserű szájjal állunk fel a játéktól, mely aztán fáradttá, elnagyoltá válik – mintha a készítőik maguk sem hitték volna, hogy valaki végigjátszsa remeküket.

ka^{cor}

HARDVER

Pentium 4 1.8 GHz, 2 GB RAM, 2 GB hely, 256 MB-os videokártya, DirectX 9

- + jó történet
- + akciódús jelenetek
- + néhány szerethető karakter
- borzalmas prezentáció
- következmény nélküli döntések
- átgondolatlan, lineáris játékmélet

KACOR

A dinók ezúttal maradtak volna kihaltak.

58

Ilyen egy igazi piackutatás



INFO Kipróbáltuk, miként teljesít a Webroot biztonsági szoftver akcióban, a következő konfiguráción: AMD Phenom II X6 1090T, 4 GB DDR3, GeForce GTX 560 TI FPS Webroottal: 57 | FPS más antivírussal: 51



Napkitörést idéző lövések



Megjött a Battlefield 3 első kiegészítője

BATTLEFIELD 3: BACK TO KARKAND

A 2011-ES ÉV EGYIK LEGNAGYOBB DURRANÁSA a *Battlefield 3* volt, ami minden eddiginél élethűbb grafikát, fizikát és hangulatot kínál a gamer nép számára. Ki is voltunk már rá éhezve, hiszen a *Bad Company 2* tényleg kiemelkedő produktum az egyre szűrkülő FPS-ek világában, mégsem nyújtott igazi *BF* „feelinget”. Ezen változtatott a DICE, és egy vérbeli *Battlefield*-et tölt ki nekünk, amire rá is ugrottunk gyorsan. A svéd csapat jó szokásához híven már megjelenés előtt bőszen hegesztette az első kiegészítőt, ami a *BC2*: *Vietnam*-hoz hasonlóan szintén egy átlag DLC árába kerül, ám annál jóval többet nyújt.

KARKAND, TE CSODÁSI

A csomag négy térképet foglal magában, amik azért annyira nem újak, egészen pontosan a Gulf of Oman, a Sharqi Peninsula, a Wake Island, valamint a Strike at Karkand nevezetűt kaptuk meg, melyek szerves részét képezték az annak idején folyamatosan bővülő *BF2* arzenálnak. Nem véletlen, hogy ezekre esett a választás, mivel az egyik, ha nem a leghíresebb kvartettet alkotta ez a csomag, legalábbis a népszerűségüket tekintve. Mivel egy teljesen új motorról van szó, így nem kell aggódnia, hogy egy copy/paste-tel oldották meg a srácok a munkát, hiszen egy teljesen az alapoktól történő újraképzésről van szó. Ez azt is jelenti, hogy akár négy teljesen új területet is készíthettek volna, de a nosztalgia-faktor így akkorát dob az élményen, amit ismeretlen térképekkel nem feltétlenül lehetett volna elérni. A négy alkotás közül leginkább a Strike at Karkand emelkedik ki, mely a mai napig az *ős-BF*-esek kedvenc térké-

INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **DICE**
Platformok **PC • Xbox 360 • PS3**

Röviden Az első kiegészítő csomagban négy híres *Battlefield 2*-es térképet dolgoztak fel a fejlesztők a Frostbite 2 motor segítségével. **PEGI 16+**



pe. Felfoghatatlanul hatalmas terület, rengeteg jármű, löveg és meggyás tarkítja az amúgy sem túl békés zónát. Az eredeti kialakításhoz képest persze történt apróbb kozmetikázás, de semmi radikális, vagyis aki még emlékszik a tuti camp-spotokra, az itt is el fog boldogulni. Ezen állítás alól egyedül Wake Island a kivétel, ahol az öt helyett csak három flag-point van, illetve picit belenyúltak az elrendezésbe is, de az ikonikus elemek ugyanúgy megmaradtak. Bár lehet, csak az én szemem csal, de az új pályákon egy hajszálnyival szebb a játék, mint az eredeti *BF3* térképeken, ami már csak azért is lenyűgöző, mert azoktól is leesett az állunk. Egy új játékmódot is kapott a játék Conquest Assault néven, mely szintén csak részben új, mivel a *BF2*-ben már találkozhattunk vele. A mód lényege, hogy az egyik csapat már úgy kezd, hogy az összes pontot birtokolják, ám nincs fix kiinduló (rally) pontjuk. A másik csapat utóbbival rendelkezik csak, így az a feladatuk, hogy az összes pontot elfoglalják. Egy apró, de ügyes csavar a sima Conquest mód alapján.

GET TO THE CHOPPA!

Három újrakészített járművet is kapunk, melyek túlságosan nem pezsdítik fel a játékosok életét, mivel nincs ténylegesen érezhető különbség a *BF3*-as variánsukhoz képest. Ennek ellenére jó látni, hogy nem csak a megszokott 2-2 vadászgép repked a levegőben. Az egyetlen érdekes jármű egy kisebb autó, ami némi armorrallal is fel van szerelve, igazi erőssége pedig a jó manőverezhetőség és a nagy sebesség. Néhány fegyvert is beleoperáltak a csomagba, melyeket az új térképeken teljesített

assignmentekkel tudunk feloldani. Ilyen például tíz jármű megjavítása és egy ellenfél megölése a javítóeszközzel. Ha ezt teljesítjük, kapunk egy fegyvert. Lényeg a lényeg, a *Back to Karkand* annak ellenére, hogy újrakészített térképeket, fegyvereket és járműveket tartalmaz, egy nagyon combos csomag lett, ami sok szép további játékórát biztosít nekünk. Aki esetleg már meguntta volna az alapjátékot, az mindenképpen próbálja ki a Limited Edition-ösök számára ingyenesen, míg másoknak 15 euróért elérhető csomagot.

Disorder

HARDVER

Win Vista/7, 2.4GHz 2 magos CPU, 2GB RAM, Radeon 3870/GeForce 8800GT VGA, 15GB szabad hely

- még szebb grafika
- még nagyobb pályák
- még durvább hangulat
- messze még a következő kiegészítő

DISORDER

Más ennyi pénzért 2-3 fegyvert tesz be a játékába – bezzeg a DICE!

92



Locusbőrben GEARS OF WAR 3: RAAM'S SHADOW

INFO

Kiadó **Microsoft** Fejlesztő **Epic Games**
Platform **Xbox 360** Röviden Két és félóra kampány, mindössze 1200 MS pontért. PEGI 16+

RAAM NEVE ISMERŐS LEHET AZOK SZÁMÁRA, akik végigjártották az első GoW epizódot. Most, hogy az első valóban egyedi tartalmú kiegészítő (harmadikként) megjelent a *Gears of War 3*-hoz, ideje volt már, hogy igazán nagyot durranjan valami, hiszen sokan season pass bérletet vásároltak, amint lehetett, várva, hogy kedvezőbb áron tölthessék az első 4 DLC-t.

Nos, a *RAAM's Shadow* csak részben elégti ki ezeket a vágyakat, azaz olyan, mint mikor az első randi végén a leányzó közli, hogy épp télapózik vagy leszibikus. Az első két kiegészítő felemás mivolta kicsit a mostanin is érződik, sőt, 1200 MS pontért gyakorlatilag nem ajánlanánk, ellenben ha már úgyis aktív a season pass, mindenképpen érdemes belelesni a 33 százalékkal jobb ár miatt.

Nehezebb fokozatban és kooperatív módban közel két és fél óra plusz kampanyelemet rak hozzá az alapjátékhoz, melyben a ZETA alakulattal kell mennünk, amiben igazából továbbra is csak a nők érdekesek, ugyanakkor a dialógusok és az újonnan bevezetett karakterek messze nem olyan jól megírtak, mint a fő sztoriban. Oké, lehet fordított helyzetben is gyilkolni, azaz RAAM-mal és annak locustjait irányítva haraphatjuk péppé a szerencsétlen alvezérelt, botladozó gearseket, de ez körülbelül hét és fél percig poén, míg rá nem jövünk, hogy egyáltalán nem nehéz. A jelenlegi helyzetben azt kell

mondanunk, hogy a *GoW 3* első három kiegészítője csalódás, sokkal többet ki lehetett volna hozni a lehetőségekből. Ha belegondolunk, hogy míg a Valve a *Peer Review Portal 2* DLC-t ingyen adta és szinte ugyanennyi, ha nem több tartalmat biztosított, akkor szívhatjuk a fogunkat, hogy bezony, itt lehúzás áldozata félig-meddig a nép. Ám ez persze nem fogja meggátolni az ősgearse fanatikus arcokat, hogy a már amúgy is százza gyűrt karakterük mellett belekukkantsanak, hiszen legalább 2GB-nyi új textúrát és dialógust tartalmaz a kiegészítő.

Már csak pár hét és itt a következő, azaz utolsó letölthető tartalom az első season passra vonatkozóan, remélhetőleg az már kárpótolni fog minket az első három gyengélkedésért.

Flatline

- + RAAM visszatér, GoW univerzum
- nem mindig elég pörgős, sekélyes dialógusok

FLATLINE
1200 MSP-ért inkább egy *Beyond Good & Evil*-t kérnék, és még marad négyezer pont masniira az avatarnak

73



Legbelül senki sem gondolta DUKE NUKEM FOREVER: THE DR. WHO CLONED ME

INFO

Kiadó **2K** Fejlesztő **Gearbox**
Platformok **PC, Xbox 360, PS3**
Röviden Duke Nukem nem adja fel PEGI 16+

NEM TITOK, HOGY NEM SZERETTÜK ANNYIRA a *Duke Nukem Forever*-t, mint amennyire sokáig vártuk. Sőt, mindenki azt gondolta, hogy ebből már sohase lesz semmi, aztán mégis – bár utána meg úgy vélekedtünk, inkább ne jelent volna meg. *Duke* felett eljárt az idő, de a Gearbox a lehető legjobb dolog volt, ami történhetett a franchise-zal, ugyanis ezek a srákok legalább tudják, hogyan kell jó játékot csinálni. Nem, ezt nem azért mondom, mintha a kiegészítőhöz bármi közük lett volna, de legalább a *Borderlands 2* és a *Colonial Marines* útni fog. Valljuk be, a *Duke* azon kívül, hogy meglovagolta a saját nevét, ami igen sokat kopott tizenöt év alatt, nem sok majonézt rakott a krumplira. Nos, akkor miért is jött hozzá kiegészítő, ami ráadásul nem is annyira hitvány, mint az alapjáték, hanem egész jó irányba mozdul? Nehéz lenne megmondani, azt meg még kevésbé, hogy vajon anyagilag hol jár ezzel jól a kiadó és a fejlesztő. De maradjunk annyiban, hogy nekik biztos megérte a dolog, ha egyszer már játszhatunk is vele.

Először is négy új többjátékos pályát tartalmaz a kiegészítő, amiből egy kifejezetten jóra sikerült, már-már *Quake 3 DM6* és *Unreal Tournament Facing Worlds* minőségekre gondoljatok. De csak majdnem. Plusz kaptunk két fegy-

vert is, amik nem rosszak, de a legnagyobb baj az egészszel az, hogy a maradék többi csúzli ugyanolyan kotvány és élvezetmentes, mint volt az alapjátékban. Oké, van egy sztori is, aminek most már van íve és felépítették rendesen, azaz Duke a saját klónjait üldözi, persze közben össze kell akasztania a tesztoszteront mindenkiel, de ez is kevés ahhoz, hogy valaki emiatt döntson úgy, hogy na akkor most már mindenképpen megvásárolja a játékot és kiegészítőjét.

Tényleg nem csúsztatás, egész élvezhető lett a kiegészítő, de ezzel egy baj van, hogy önmagában nem állja meg a helyét. Mi szoltunk, csak óvatosan!

Flatline

- + négy új multi map, két új fegyver
- csak négy új multi map és két új fegyver

FLATLINE
Az irány jó, de az alapjáték történetét miért nem sikerült eleje, közepe, vége részegységeket érintve ugyanennyire jól összerakni, mint a kiegészítőt?

73

Mit vegyek, ha jöt akarok magamnak?

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

GYŪJTŐI/LIMITÁLT KIADÁSOK

Trine 2 Collector's Edition



Platform PC GS 2011. december
Ár 4 990 Ft

GameStar
91

A *Trine* első részében megismert és megszeretett trió újabb kalandokba keveredik, valami elképesztően gyönyörű környezetben. A *Trine 2* gyűjtői változata minden fillért megér, hiszen a játék mellé megkapjuk a zenei CD-t, egy pazar művészi albumot, valamint a *Trine 1* letöltőkódját.

The Legend of Zelda: Skyward Sword Limited Edition Pack



Platform Wii GS 2011. december
Ár kb. 20 5000 Ft

GameStar
95

A tavalyi év legjobb Nintendo játékához dukál egy kis luxus, a *Skyward Sword Limited Edition* megvásárlói most egy csodaszép, aranszínű Wii Motion+ controllerrel lettek gazdagabbak.

Ace Combat Assault Horizon Limited Edition



Platform PS3 GS 2011. október
Ár kb. 7 000 Ft

GameStar
74

Az *Assault Horizon* gyűjtői változatához tartozik egy gyönyörű papírdoboz, egy „így készült a játék” DVD, egy zenei CD, egy a fejlesztők által aláírt jegyzetfüzet és egy F-4 Phantom vadászgép (virtuális).

Olvasói TOP5

- 1 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM**
2011. december - 98%
- 2 BATTLEFIELD 3**
2011. november - 90%
- 3 BATMAN: ARKHAM CITY**
2011. október - 95%
- 4 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3**
2011. november - 88%
- 5 ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS**
2011. november - 95%



BUDGET MEGJELENÉSEK



F.E.A.R. 3
GS 2011. JÚLIUS - 82%
4 900 FT

Horrorjáték az amerikai Day 1 csapattól. A Wamertől mindent megkaptak, ami a sikerhez kell és a fejlesztők élték is a lehetőségét, egészen korrekt FPS lett belőle.



HUNTED: THE DEMON'S FORGE
GS 2011. JÚNIUS - 71%
4 900 FT

Egy fantasy világban két zsoldos egy titokzatos varázstárgy nyomába ered, de a rejtély megoldásához démonokkal és orkok százaival kell megküzdeniük.



BRINK
GS 2011. MÁJUS - 80%
4 900 FT

A Bethesda és a Splash Damage közös lövöldéje, ahol a hangsúly a multimókára helyeződött. A csapat alapú FPS leginkább PC-n tűnik ki a tömegből.



BORDERLANDS
GS 2009. NOVEMBER - 83%
2 490 FT

A Gearbox szerepjáték lövöldéje sci-fi alapokra építkező „cell shading” technológiát használó FPS, mely hamar a játékosok kedvencévé vált.



FALLOUT NEW VEGAS
GS 2010. OKTÓBER - 93%
4 900 FT

A híres-hírhedt Fallout 3 után a Bethesda ismét egy remek játékot rakott le az asztalra, amely a posztapokaliptikus világban játszódik.



CIVILIZATION IV: TCE
GS 2005. DECEMBER - 92%
2 490 FT

A doboz tartalmazza a klasszikus Civilization IV-et, annak két kiegészítőjét, valamint az önmagában is játszható Civilization IV: Colonization játékot.

PC



BATTLEFIELD 3
GS 2011. NOVEMBER – 90%
9 890 FT
A MW3 nagy kihívója. A kritikusok körében a Battlefield 3 lett a befutó, de a kasszáknál már nem bírt elbánni a nagy riválissal.



BATMAN: ARKHAM CITY
GS 2011. DECEMBER – 94%
8 990 FT
Batman visszatér, hogy rendet tegyen az időközben börtönvárossá lett Gotham Cityben. Lesz dolga bőven.



STAR WARS: THE OLD REPUBLIC
GS 2011. DECEMBER – 93%
11 990 FT
A legújabb és legesélyesebb MMORPG-trónkövetelő egyenesen egy messzi-messzi galaxisból.



MIGHT & MAGIC: HEROES VI
GS 2011. OKTÓBER – 86%
8 990 FT
Magyar fejlesztésű, körökre osztott stratégia, a legendás Heroes sorozat nyomdokában.



MINECRAFT
GS 2011. DECEMBER – 96%
KB. 6 500 FT
Független fejlesztésű, sandbox építkezés. Ha szerettél legózni gyerekként, akkor ezt is imádni fogod.



BATTLEFIELD 3: BACK TO KARKAND
GS 2012. JANUÁR – 92%
KB. 4 990 FT
Négy BF2-es multipálya a Frostbyte 2 motorral feltúporozva. Három új jármű, 10 fegyver és elképesztő realizmus.



L.A. NOIRE
GS 2011. DECEMBER – 89%
10 990 FT
Nyomozós kalandjáték a békebeli évek-ből. Nemcsak a gengszterek, de még a rendőrök is nyakkendő-t viselnek.



TRINE 2
GS 2011. DECEMBER – 91%
KB. 4 000 FT
A 2009-es pazar első rész (teljes játékmellékletként jelent meg a GameStarban – 2010/9) méltó folytatása, egyszerűen zseniális akciójáték.

XBOX 360



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
GS 2011. DECEMBER – 98%
12 900 FT
Ebben a hónapban vitathatatlanul ez volt a szerkesztőségi kedvenc.



GEARS OF WAR 3
GS 2011. SZEPTEMBER – 90%
12 900 FT
Marcus és barátai végső támadásra indulnak a locust hordák ellen. Eszméletlen hangulat és akciódömping, csak Xbox 360-on.



FIFA 12
GS 2011. SZEPTEMBER – 92%
9 900 FT
A szinte tökéletes FIFA sorozat idén sem okozott csalódást. Az évente megjelenő részek egyre jobbak lesznek.



MORTAL KOMBAT
GS 2011. ÁPRILIS – 89%
12 900 FT
A tavalyi év legjobb verekedős játéka, a Mortal sorozat egyik leglenyűgözőbb és legértékesebb darabja.



SAINTS ROW: THE THIRD
GS 2011. DECEMBER – 88%
14 990 FT
Egy percig sem lehet komolyan venni ezt a játékot, de pont ez a zseniális benne. Kizárólag humorérzékkel rendelkezőknek.



FORZA MOTORSPORT 4
GS 2011. OKTÓBER – 94%
12 990 FT
Az egyik legjobb autóverseny, ami valaha is elkészült Xboxra. Óriási járműfelhozatalán még a tapasztalt versenyzők is elképednek majd.



LEGO HARRY POTTER YEARS 5-7
GS 2011. DECEMBER – 83%
12 990 FT
Harry Potter és barátainak kalandjai az utolsó három könyv/négy film alapján. Legőzünk okosan!



DARK SOULS
GS 2011. OKTÓBER – 88%
12 900 FT
Koreai fejlesztők remekbe szabott, dalkos beütésű akció szerepjátéka, de csakis olyan játékosoknak, akik bírják a gyűrődést.

PS3



RAYMAN ORIGINS
GS 2011. DECEMBER – 91%
13 990 FT
Láthatatlan kezével és testével Rayman még mindig a platformjátékok legeredetibb figurája. Most sem fog nekünk csalódást okozni, ez tuti.



UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION
GS 2011. NOVEMBER – 94%
13 990 FT
Sokak szerint ez a jelenlegi konzol-generáció legjobb játéka, amiből már 5 milliót el is adtak.



F1 2011
GS 2011. OKTÓBER – 91%
12 990 FT
Az idei Formula 1 szezon hivatalos játéka. Sokat javult a sorozat egy év alatt, a hibák és hiányosságok nagy része teljesen eltűnt.



ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS
GS 2011. NOVEMBER – 95%
12 990 FT
Ezio Auditore utolsó fellépése Konstantinápolyban. Az öregedő orgyilkos utolsó kalandja.



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3
GS 2011. NOVEMBER – 88%
12 990 FT
Az Activision zászlóshajója idén sem okozott nagy meglepetést, kasszasiker lett.



GOD OF WAR: ORIGINS COLLECTION VOLUME 2
GS 2011. OKTÓBER – 93%
9 900 FT
A két PSP-s God of War játék hibátlan átültetése PS3-ra, természetesen HD-minőségben.



RESISTANCE 3
GS 2011. SZEPTEMBER – 93%
9 990 FT
A PS3-as konzol legismertebb és legkedveltebb FPS-címe. Aki Sony-párti, az nem hagyhatja ki ezt a sorozatot.



THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH
GS 2011. NOVEMBER – 71%
11 990 FT
Egy második szövetség nem kisebb feladatot kap, mint a zord északon megállítani Szauron legfőbb szövetségését.

VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Amy
Soul Calibur V
Final Fantasy XIII-2
Neverdead
Gotham City Impostors
Kingdoms of Amalur: Reckoning

január 17. Combat Wings
január 31. Devil May Cry HD Collection
január 31. The Darkness 2
január 31. SSX
február 10. Brothers in Arms: Furious 4
február 07. Outdoors Unlimited

február 07. Ninja Gaiden III
február 07. Syndicate
február 07. Mass Effect 3
február 14. Silent Hill Downpour
február 14. Sims 3: The Showtime
február 14.

február 14
február 21.
március 9.
március 9.
március 9.

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

HARDVER



Picit több mint egy évet kellett várni az új generációra

Elrajtolt az AMD Radeon 7970

MAJDNEM NAPRA PONTOSAN EGY ÉVVEL EZELŐTT LÁTOTT NAPVILÁGOT AZ 5000-ES

SZÉRIA UTÓDJA, amely sajnos nem hozott túl nagy változást az elődhöz képest. Ez nem véletlen, hiszen csak minimális ráncfelvarráson esett át a már korosodó architektúra. Több oka is van, hogy ezt lépte meg anno az AMD, de a legfőbb az volt, hogy már évek óta hegesztették a mérnökök a következő szerkezetet, ami mind komoly csíkszélességbeli, mind pedig felépítésbeli különbségeket mutat. Gyakorlatilag mondhatjuk, hogy a nulláról építették meg a GCN névre keresztelt architektúrát, aminek egyik fő tulajdonsága, hogy a világon elsőként gyártott 28nm-es grafikus lapkát használja. A komoly méretbeli váltás nem csak előnyökkel (alacsonyabb fogyasztás és hőtermelés), hanem hátrányokkal is jár, ilyenek a felmerülő gyártási nehézségek és a gyengébb kihozatali arány. Valószínűleg ennek köszönhető, hogy első körben csak a legerősebb kártyát adták ki, melyet később követnek majd az al-

INFO

Hardver:

- 2012 jól indult, az új Radeon feladja a leckét a konkurenciának.

só, a közép, valamint a felső-közép kategóriás termékek is. A következő számban részletesen is megemlékezünk a Tahiti kódnéven futó chipről, de addig is lássuk nagy vonalakban, miről van szó. Az AMD végre szakított a HD2XXX sorozatban bevezetett architektúrával, és teljesen új alapokra helyezte a grafikus kártyáit. A GCN névre keresztelt felépítés megalkotásakor szem előtt tartották, hogy a HPC szegmensnek mire van szüksége. Az Nvidia hasonlót a Fermivel, azaz a 400-as sorozattal lépett meg még 2 évvel ezelőtt. Számunkra viszont nem is ez az érdekes, hanem a hatalmas előrelépés a 6970-hez képest. Lássuk inkább a száraz tényeket, a számokat, melyekből egyértelműen kiderül, miért is vagyunk olyan izgatottak. Először is, kb. 1,6 milliárddal több tranzisztor van új lapkában. Ha csak ezt nézzük, már számíthatunk a komoly erőbeli különbségre, de itt még nincs vége a történetnek, ugyanis a GPU frekvenciája is jóval magasabb, szám szerint 925 MHz az előd 880-ával szemben. Sőt mi több, az új GPU konkrétan a világ eddigi leg-

brutálisabban tuningolható darabja, többen is elérték 1,5 GHz feletti értékeket vele, ami eddig elképzelhetetlen volt. Stream proceszorból 2048 fért a lapkába, ami +25 százalék a 6970-hez képest. GDDR5-ből annyit került rá, amennyi eddig maximum egy 2 GPU-s VGA-nál volt elképzelhető – konkrétan 3GB.

Sajnos egyelőre az AMD – szokásához híven – nem engedélyezi a referenciamodell-től való eltérést, így az ASUS, a Gigabyte, a Sapphire, a VTX és a többi gyártó kártyái is csak a logóban különböznek. Ez alól kivétel az XFX, nekik valamilyen okból kifolyólag megengedte az AMD az egyedi cooler használatát. A legújabb információk szerint valamikor február elején már a boltokba kerülhetnek az első custom, azaz átalakított 7970-ek, többek között az ASUS és a Gigabyte műhelyéből is.

Nagyon durva lett tehát az új Radeon, melynek tényleges teljesítményéről a következő számban mindenképpen megemlékezünk.

Mother of displays

ASUS Transformer Prime TF700T

Alighogy kijött a Transformer Prime, már itt is van egy combosabb változat, ami csak egy dologban különbözik, de az igazán szemrevaló differencia. Nem véletlen a fogalmazás, hiszen egy új kijelzőről van szó, ami ugyan úgy Super IPS+ technológiára alapszik, viszont felbontása 1920x1200. Igazából az 1280x800-as kijelzőn sem találtunk nagyon pixeleket, így elképzelésünk sincs, hogy milyen képi világgal fog minket elkápráztatni az új Prime, de az biztos,

hogy az agyunkat eldobjuk. Nem egyedi egyébként ez a példa, ugyanis a CES-en többen is bejelentették saját 10,1-es tabletüket, melyek hasonló felbontású kijelzővel kecsegtetnek – a Prime esetében viszont lesz összehasonlítási alapunk is az azonos technológiának köszönhetően. Árát tekintve 599 és 699 USA dollár között helyezkedik el várhatóan az új Prime, ami a jelenlegi árfolyam mellett több mint szimplán drágának számít kishazánkban.



VEGRE MEGOLDÓDHAZ AZ ÖRÖK PROBLÉMA, AMI A TABLETES JÁTEKOK IRÁNYÍTÁSÁT ILLETI



Tableteskonzol vagy konzolostablet? Razer 'Project Fiona'

Egészen érdekes koncepciót vázolt fel a Razer a napokban, ami nem meglepő, miután komolyabb szinten is beléptek a komplett megoldások piacára a Blade-del. A Fiona projekt néven futó kezdeményezés egy olyan táblagépet mutat be, amelynek két oldalára leginkább a Wii vagy a PS Move kontrollerekre hajazó alkalmazhatóság van erősítve. Ezekkel kényelmesen tudjuk irányítani a játékokat, kiegészítve a geroszkópos vezérléssel. A termék mégis attól a legérdekesebb, hogy nem ARM alapokon nyugszik, ha-

nem egy Intel Core i7-es processzor van benne, ami annyit jelent, hogy bármilyen Windowsra írt PC játékkal elbíbelődhetünk segítségével. Persze egyelőre csak egy koncepcióról van szó, és mindenképpen szükség lesz hozzá a Windows 8-ra is a táblagépes optimalizációnak hála, de addig legalább lesz időnk spórolni, hiszen alsóhangon is 1000 \$ környékére teszi a gyártó a várható árat. Már csak arra vagyunk kíváncsiak, hogy meddig bírja egy szusszal az eszköz.

Vezetéknélküli controller SteelSeries Ion

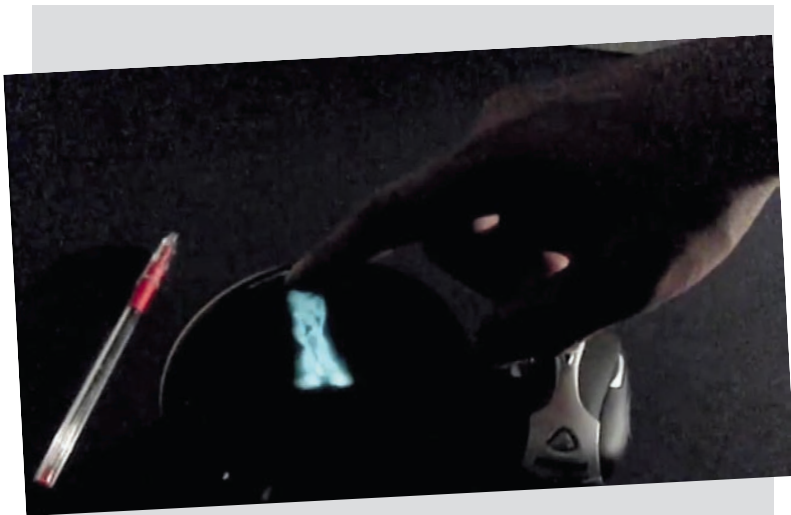
Futurisztikus dizájnnal megáldott kontrollert mutatott be a SteelSeries, mely meglepő módon nem a ma népszerű konzolokhoz, hanem PC-hez, valamint tabletekhez és okostelefonhoz készült. Előbbi célpont teljes mértékben érthető, hisz sok játékhoz alkalmasabb a controller még PC-n is, mint a hagyományos egér+billentyűzet kombináció. Utóbbi két eszköznél viszont örök probléma az érintőfelületen elhelyezett kezelőszervek tapogatása, plusz a fizikai ellenállás hiánya a gombok és a karok esetében. Ezen segít sokat a Bluetooth segítségével kapcsolódó Ion, ami kiosztását tekintve PlayStation3 vezérlőjére hasonlít leginkább a középen elhelyezett két analóg karral.



Ultrabrootál Több új ultrabook is jön

Habár az első generációs ultrabookok fogadtatása vegyes volt, az Intel teljes vállszélességben kiáll kezdeményezésük mellett, miszerint egyre vékonyabb, gyorsabb és nagyobb üzemidővel rendelkező gépeket készítsenek a gyártók az ő platformjukra építve. Az idei CES-en több gyártó is bejelentette új eszközeit, ilyen például az HP is, akiről már régóta halljuk, hogy ultrabookkal készülnek. Most lerántották a leplet az Envy 14 Spectre-ről, mely egy 13,3"-es kijelzővel szerelt darab. A dizájnos megoldás mellett az Acer is bemutatta új gépét, az S5-öt,

ami még vékonyabb, mint az előző generáció, de az igazi újdonság még sem ez, hanem a tény, hogy Thunderbolt csatlakozót is szereltek bele. Bár egyelőre nincs sok periféria, ami ezzel az interfésszel operálna, de reméljük, hogy hamarosan ez változik. Egy másik, az Acer géphez kapcsolódó újdonság az AcerCloud, ami által folyamatos szinkronban tarthatjuk mobilunkat és egyéb, a nethez kapcsolódó eszközeinket (PC, tablet stb.), még akkor is, ha azok alvó állapotban vannak. Ezen szolgáltatás valamikor a második negyedévben startol el.



Holografikus kijelzés sci-fi fanoknak

Microsoft Vermeer

Az első sci-fi-k óta tudjuk, hogy nincs coolabb technológia a hologramnál, és csillogó szemekkel figyelünk azon, ha bármilyen fejlemény van az ügyben. Most is ez a helyzet, hiszen a Microsoft Research Lab bemutatta Vermeer nevezetű eszközét, amivel mozgó, érintés érzékeny hologramokat lehet előállítani. A technológia egyébként egy gyerekjáték továbbgondolása, mellyel ki tudtuk vetíteni egy az eszközbe tett tárgy képét tükrök segítségével. A Vermeernél a kép mesterségesen generált, vagyis teljesen digitális a technológia, bár-

mi nekünk tetszött kivétíthetünk, sőt, az ujjunkkal arrébb lökhetjük a képet. Persze még nagyon gyerekcipőben jár a megoldás, és kell egy kis (de inkább sok) idő, mire a mindennapokban viszontláthatunk ilyet, hiszen még számos, egyelőre megoldatlan probléma létezik – ilyen például a képfrissítés, ami jelenleg maximum 15 FPS. Ennek ellenére itt a remény, hogy belátható időn belül megvalósuljon egyik álmunk, és tudjunk holográfokat bonyolítani, amíg reklám megy a kedvenc csatornákon, a Holo-tv-ben.

Grafikában erősítenek a kékek Milyen erős lesz az Ivy Bridge APU?

A 2011-es év közepén rajtolt el az AMD Llano, melynek fő erőssége az integrált DX11-es GPU, ami lazán futtat komolyabb játékokat is notebookokon (például a *Dirt3*-at vagy a *Duke Nukem Forever*-t). Sejtteni lehetett, hogy erre az Intel is reagálni fog, így a CES-en gyorsan meg is mutatták, hogy mire képes az APU-juk (Accelerated Processing Unit). Vices, de ők is egy Ego engine által hajtott játékot, név szerint az *F1 2011*-et mutatták be, ami bőven 30 FPS felett teljesített DX11-

es beállítások mellett egy ultrabookon. Vices, de a prezentáción „lebukott” a gyártó, hiszen nem élő demó volt, csupán egy videó annak ellenére, hogy élőként vezették fel, és az illető ott kormányzott nagy elánnal. Persze ez nem von le az Ivy Bridge érdemeiből, ugyanis a videó tényleg egy Intel HD 4000-es chipen készült, így az apró baktól eltekintve elégedettek lehetünk teljesítményével. Végre egy olyan Intel vezérlő, ami nem csak az Office futtatására elég!



TRINITY 3E
3RD ELEMENT



**CSATLAKOZZ
EGY CSODÁLATOS
FORRADALOMHOZ**

Pelé

Pelé Trinity 3E FG Férfi Focicipő
S12FMPP015/001

Pelé

Megérkezett a világ egyik legkönnyebb focicsukája!

Intelligens TRI technológiája edzi az izmaid a játék során, miközben maximális kényelmet és gyorsaságot biztosít! Stoplijai különleges elrendezésének köszönhetően csökkenti a sérülés veszélyét, miközben növeli a sebességet, és segíti a pontos játékot!

Nagyon impozáns: 155 grammos súlyával, a piacon az egyik legkönnyebb focicipő!

Pelé



Fine Stripe Polo Férfi Póló
A11AMPS015/018

Pelé



Shawl Knit Férfi Pulóver
A11AMPS009/001

Pelé



Pelé Block Letter Graphic Tee Férfi Póló
PS0047/001



Ha nincs külön filmszentélynek berendezett szobánk, akkor egy kisebb nappaliban a kompakt házimozik jelenthetik a legjobb megoldást

Kék dübörgés kicsiben

Habár az LCD-tévék terjedőben vannak, azért még ma sincs a legtöbb hazai háztartásban Blu-ray házimozik, viszont sokan fognak a közeljövőben beszerezni ilyet, vagy legalább egy lejátszót, amit régebbi, 5.1-es hangrendszerükkel egészítenek ki. Csakhogy mindig volt egy réteg, aki az egybetervezett, különösebb kábelezés nélkül használatba vehető és kényelmesen használható megoldásoknak kedvezett a csúcsmínőséggel szemben – legalábbis egy szintig. Kérdés, hogy mit veszíthet ma az, aki kompakt Blu-ray házimozit választ egy teljes kiépítésű 7.1 csatornás vagy egy 5.1 csatornás rendszerrel szemben.

A ma kapható kompakt rendszerek, még ha némelyikük firmware-frissítéssel is, de kezelik a 3D-képet, tehát ha aktív képzárás vagy akár passzív szemüveggel működő 3D-tévének lenne, az működni fog az új sztereoszkopikus 3D Blu-ray albumok-

kal. Nem jelent tehát visszalépést vagy korlátozást a kép tekintetében az egybeépített lejátszók használata, viszont nyilvánvaló különbség van a hang esetében, egyértelműen veszünk valamennyit hangminőségben.

A DVD egyik fő csábereje is az 5.1 csatornás hang volt, ami 7.1 csatornásra bővült a Blu-ray esetében. A mélynyomót, a középsugárzót, az első és hátsó sztereó szatelliteket az oldalsó hangfalpárok egészítették ki, így a multiplex mozikhoz hasonló hangzást élvezhetünk otthon is. Emellett a hanganyagok minősége, mintavételezési pontossága is javult, a talán legfejlettebbnek tekinthető DTS-HD Master Audio formátum 96 kilohertzes, 24 bites mintavételezésű hanganyagokkal dolgozik veszteségmentesen tömörített kódolással. Az ilyen, stúdiómínőségben masterelt anyagok minőségi lejátszásához már hifi-minőségű házimozik-erősítők és -hangfalak kellene – ezt a szintet a néhány százezer forintos 7.1-es megoldások nem képesek hozni, a

kompakt szettek pedig kisebb méreteik folytán még kevésbé. Az olcsóbb 7.1-es készülékek azért fejlett térhangzást biztosítanak, amit a soundbar készülékek esetében gyakorlatilag nagyrészt nélkülöznünk kell.

A választás szabadságát a szoba mérete is korlátozhatja. A 200 watt körüli rendszerek megfelelhetnek egy 4×4 méteres, azaz kisebb méretű nappaliba, illetve egy derekasabb hálószobába is, ám általában nem várhatjuk el tőlük, hogy betöltsenek egy 6×6-os szobát, mivel ehhez már inkább 300 watt ajánlott. Ha pedig tényleg nagy, egybefüggő terek vannak, amelyeket nem mindenütt határol fal, akkor több is kellhet. A kompaktok tehát kialakításuknál, illetve teljesítménybeli korlátaiknál fogva inkább a kisebb terekben tehetnek jó szolgálatot.

Jelen ízelítő jellegű összeállításunkban az itthon pillanatnyilag elérhető kompakt modelleket vettük szemügyre. A gyártók különböző megoldásai, elképzelései miatt ezek felhozatala

sem teljesen egységes, találkozhatunk kompakt 2.1-es és soundbar rendszerű, azaz a lejátszót és a hangfalakat – a mélynyomó kivételével – egyazon testben tartalmazó megoldásokkal is. A Sony egy álló elrendezésű, kompakt 2.1 csatornás megoldását kínálja a közönsének, a Philips és az LG klasszikus „hangrúd” fazonban utazik, míg a Samsung termékpalettájáról csak kompakt hangrendszert tudunk választani, amelyet egy olcsóbb Blu-ray lejátszóval egészítettünk ki teljes készletté.

A 2011-es év nagy Blu-ray-lejátszó-árésésére tekintettel most nem minden esetben jelent olyan nagy ártöbbletet az, ha teljesebb, nem kompakt rendszert választunk. Az árak, a teljesítmény és a hangminőség is széles skálán mozog ezen a szűk terepen belül, és valószínű, hogy a Soundbar és egyéb kompakt készülékek árait a közeljövőben korrigálják, így érdemes időnként visszalátogatni erre a piacra.



LG HLX56S

SONY BDV-F500

Nem építették egyetlen testbe a Sony kompakt masináját: a két szatellitből és egy mélynyomóból álló hangrendszer központja maga a lejátszó. A szögletes dizájn csak az álló kialakítású hardver esetében párosul lakkfényű felülettel, a hangszugárzók matt kiképzést kaptak. Egyetlen villásdugó látja el a lejátszót és a hangszórókat árammal, a mélynyomó sem igényel külön tápot. Az biztos, hogy az üzembe helyezés a színjelölt hangszórókábelek révén igen egyszerű.

Csatlakozókban nincs hiány, a beépített Wi-Fi pedig kényelmesebbé teszi a hálózati tartalmak lejátszását. Az USB-vel is használható médialejátszó elboldogul az MKV-val, de nem ismer minden alváltozatot, a feliratokat egyáltalán nem kezeli és ilyenkor hangszáv sem váltható. Természetesen teljes körű támogatást élveznek a különféle hangszávok, csakúgy, mint Blu-ray és DVD filmnézőkor. A 2.1-es hangrendszer mögött digitális erősítő dolgozik, a hangszava elég tiszta, de közepesen magas hangerőnél már érezhető némi torzítás, ami egy nagyobb nappalinál már zavaró lehetne. Mélyben nincs hiány, a menüben utánállíthatjuk az arányokat a hangszórók távolságának megfelelően. Virtuális térhangzást is ígér hozzá a gyártó, ám ezt nem érzékeltük, a jó sztereóhatáshoz egyáltalán nem társult mélységérzet.

A BDV-F500 részint pótolhatja az esetleg hiányzó okostévé-képességeket. Klasszikus értelemben vett szoftverek – például játékok – nem jutottak a Sony lejátszóba, de számos internetes forrásból válogathatunk mindenféle témakörben. Több csatornán elérhető HD-tartalom is, amelyen minőségben az adott szolgáltató biztosítja azt. Elég jól összeválogatott és egyszerű kezelőfelületű alkalmazásválaszték áll rendelkezésre ennél a készüléknél.

LG HLX56S

Egy igazi Soundbar a méternyi, karsú, fémborítású főegység, amely nemcsak egy 3D full HD Blu-ray lejátszót tartalmaz, hanem előlő hangszórókat is, a hátsó hangszórókat pedig a virtuális hangzás hivatott kiváltani. A bárhol elhelyezhető mélynyomóhoz mindössze vezeték nélküli kapcsolat fűzi, így csak arra kell ügyelnünk, hogy ne túl messze és konnektorközelben legyen. A főegységet célszerű egy tévéasztalon elhelyezni, fekvő elrendezése és a hátoldali csatlakozók miatt falra rögzítése nem javasolt. A Wi-Fi-adaptert gyárilag beépítették a HLX56S-be, ráadásul még egy iPod-dokkolót is kapunk hozzá, amiről képes lejátszani, illetve az iPodra vagy USB-meghajtóra rögzíteni CD-eket, akár veszteségmentes minőségben is.

Az USB/hálózati médialejátszó nagyon jól kezelhető, sok mindent elfogad (magyar feliratokat is), de ez sem boldogul minden MKV fájlal.

Filmfüggő, de általában nem kell túl sokat várnunk a Blu-ray albumok indulására, 20-30 másodperc alatt elindul a menü. Különféle hangsablonok állnak rendelkezésre a zene, a mély hangok, a hangerő vagy épp a beszéd kiemelése céljából, emellett van virtuális térhangzás is, ami nem igazán mélységben, inkább oldalirányban terjeszti ki a hangot, a hátsó hangszórókat kisebb mértékben pótolja. Az LG okostévé platformja bekevert a készülékbe (böngésző nem), a sok prémiumforrás között több magyar is akad, és rengeteg játék, illetve egyéb alkalmazás tölthető le.

A HLX56S kompakt, elegáns megoldás, méreteihez képest elég jó teljesítménnyel; ha kifejezetten zenehallgatásra nem is a legkifinomultabb, de filmekhez mindenképpen jó választás kompakt prémium 3D kategóriában.

PHILIPS HTS9140

Kicsit nehezebb és súlyosabb a szokásosnál a Philips Soundbar. Alapvetően gumitalpakon áll, de a lefelé irányítható kábelek és a rögzítő csavarhelyek révén falra is szerelhető a készülék. Alapkiépítésben nem tartalmaz sem dokkolót, sem Wi-Fi-adaptert, de mindkettővel kiegészíthető.

PHILIPS HTS9140

A szokásos hátoldali kimenetek mellett a kényelem kedvéért jobboldalt kapott helyet a közönséges MP3-lejátszóhoz is használható jack bemenet és egy USB-aljzat. Ez a készülék is képes 3D Blu-ray lejátszásra, ismeri a különféle nagy felbontású hangszávokat is. Médialejátszója a Philipstől eddig megszokott tévékészülékeknél és lejátszóknál kevésbé válogatós; ha nem is mindent fogad el, de számos MKV anyagot képes lejátszani, akár felirattal.

A Philips Soundbar az átlagosnál nehezebb, ám ezt jó hangminőséggel ellensúlyozza. A megszokottnál sokkal plasztikusabb hangzást biztosít, amely a hallgató előtti téren belül ad némi mélységérzetet, de a hátsó hangfalakat nem tudja pótolni. Ez a mélység szépen kivehető zenehallgatásnál is; ha SACD-t nem is játszik le a készülék, de érdemes rajta zenét hallgatni. Nem sok hangolási lehetőséget biztosít, de beállítható rajta a szobán belüli elhelyezése a jobb surround hatás kedvéért. A lejátszó megkapta a gyártó okostévé platformját. Jó hír, hogy lendületesen növekszik az alkalmazás kínálat, a novemberi számunkban megjelent okostévé összeállításunk óta gyarapodott az ikonok száma. Az alapvető szoftvereken túl érdekességnek számít a minőségi videojeleneteket kínáló Vimeo, csatlakozhatunk az eBay-hez, Twitterhez és a Facebookhoz, emel-

Kompakt házimozirendszerek	Ár	Hangcsatorna-kiosztás	Összteljesítmény	Mélynyomó-illesztés	Lejátszó-kimenetek	Bemenetek	iPod/Wi-Fi	FM tuner	3D Blu-ray lejátszás	Főegység méretei
Sony BDV-F500	121 000 Ft	2.1	350 watt	vezetékes	HDMI, kompozit	optikai hang, kompozit, videó	USB/USB opció	✓	✓	532×362×506 mm
LG HLX56S	170 000 Ft	4.1	430 watt	vezeték nélküli	HDMI, kompozit, komponens	optikai hang	USB/van (Wi-Fi Direct is)	✓	✓	1000×95×207 mm
Philips HTS9140	237 000 Ft	2.1	600 watt	vezetékes	HDMI, kompozit, komponens	optikai és koaxiális hang, analóg hang	opció/USB opció	✓	✓	955×155×96 mm
Samsung HW-D450 és BD-D5100	75 000 +22 000 Ft	2.1	280 watt	vezeték nélküli	HDMI, kompozit, digitális hang (koax)	analóg (jack) és optikai hang	opció/-	✗	✗	957×92×45 mm

lett játszhatunk is, valamint beállítható szülői védelem. Más országot beállítva olyan egzotikumok fordulnak elő, mint például a MikeStar karaoke.

SAMSUNG HW-D450

A Samsung esetében a kompakt hangrendszert nem építették egybe a lejátszóval, így a HW-D450 képességeit ezúttal egy olcsóbb Blu-ray lejátszó, a Samsung BD-D5100 segítségével próbáltuk ki. A hardver gyakorlatilag egy 2.1 csatornás hangrendszer, amelyhez vezeték nélküli mélynyomó kapcsolódik. Sikertelenül elég dögsőre megcsinálni a lakkfekete homlokzat tetején futó ezüst csíkkal.

Sajnos HDMI-bemenet nincs, de optikai digitális csatlakozásból kettő került a hátoldalra, emellett van jack analóg sztereó bemenet is. Digitális forrásból képes a hangrendszer lekeverni a DTS és Dolby Digital hangsvókat. Igény szerint falra szerelhető a „hangrúd”, a mélynyomó természetesen nem. Léte-

helyi hálózaton megosztott digitális javakat és benézhetünk vele a YouTube-ra is. Médialejátszóként kezeli az ékezetes külső feliratokat és engedi a hangsáv váltást MKV-lejátszáskor is.

A HW-D450 kis mérete ellenére meglepett minket, jól beállítható készülék, amely egészen jó társnak bizonyult a filmnézésben, felépítéséhez mérten szép, gazdag hangot ad. Ha mértékkel hangosítjuk, akkor alkalmi zenehallgatásra is megfelelő, a mély hangoknál azonban kissé torzít. Némi térérzetet is biztosít, ha 3D Surround módra váltunk, de ekkor dobozosabbak lesznek a hangszínek.

ÉRTÉKELÉS LG HLX56S

A klasszikus Soundbar felállás hatékony képviselője az LG HLX56S, amely meglehetősen kompakt, de azért elég erőteljes ahhoz, hogy egy rendes méretű nappalit is betöltsön a hangjával. A jelenlegi tesztmezőnyben

teszt üzembe helyezés és a rengeteg hasznos szolgáltatás. A vezeték nélküli mélynyomó gond nélkül kapcsolódik, egyedül az iPod-dokkolót, az amúgy is szükséges tévékészüléket, valamint FM-huzalantennát kell csatlakoztatnunk és már használhatjuk is. A Wi-Fi-adaptert beépítették, a Wi-Fi Direct kompatibilitás révén pedig nemcsak útválasztó közelében tudjuk vezeték nélkül használni, hanem közvetlenül is csatlakozhatunk hozzá Wi-Fi-képes eszközökkel. Nem csupán a médiakiszolgálók kínálatát lehet böngészni a helyi hálózaton, hanem megosztott mappákat is; a forráskínálatot szép logikus struktúrába szervezve kínálja a menü.

Érdemes kiemelni a beépített okostévérendszert, amiben műsorforrások és alkalmazások egyaránt megtalálhatók, a források között pedig magyar nyelvűek is nézgethetők, többek között az Origo, a Startlap TV, az MTV Videotár és Port.hu ikonja látható a listában. A beépített mé-

rendszeréhez, amely hozza az ős-zórákoptoelektronikai márkáktól általában elvárt minőséget. Ugyan nem egybeöntött Soundbar megoldást választottak a tervezők, így minimális szerelést igényel a Sony rendszer, de ez a színjelölt kábelek kézi csatlakoztatásában ki is merül. A külön szatellitek egy kisebb televíziókészülék vagy keskenyebb tévéasztal esetén az elhelyezési problémákat is megoldhatják.

A digitális erősítő tiszta hangot produkál, a hangzás összességében nagyon szép. A kisméretű szatellitek ugyanakkor némileg visszafogják a rendszert, közép hangfekvésben nem tud úgy tombolni, mint egy nagyobb készülék. A vezeték mélysugárzó sem túl nagy, de hozza az akciómozizáshoz szükséges dübörgésszintet. Mint szinte minden kompakt rendszer, ez a hardver is kínál 3D Surround lehetőséget, ám ez csak némiképp kiterjeszti a sztereóhatást, igazi mélységet nem produkál. Ugyan túl sok finombeállítást nem kínál a rendszer, de a hangképet a hangszórók távolságának megadásával a szobához igazíthatjuk. A Bravia Internet Video kínálatából tallózhatunk a menüben; ha egyelőre még nem is találunk benne magyar forrásokat, de az biztos, hogy tévé-előfizetés hiányában is mindig lesz mit néznünk. A médialejátszó – ahogy az klasszikus márkák esetében szokásos – nem túl fejlett, egyáltalán nem játszik le feliratfájlokat és nem minden MKV anyaggal boldogul. Az alap lemezlejátszó funkciók (CD, BD, DVD) természetesen mennek, egy firmware-frissítés után már a 3D Blu-ray sem okoz problémát.

Egy kisebb nappaliban vagy a hálószobában nagyon kellemes megoldás lehet a BDV-F500, a visszafogott árú dizájnos összeállítás kiegészíthető iPod-dokkolóval és Wi-Fi-adapterrel.

Zini

NAGYBAN FÜGG A SZOBA ELRENDEZÉSÉTŐL, HOGY EGY SOUNDBAR HOGY TELJESÍT. AMENNYIBEN NINCŞ NAGY TERÜNK EGYBE, INKÁBB MARADJUNK A HAGYOMÁNYOS MEGOLDÁSOKNÁL

zik iPod-dokkoló a készülékhez, de azt külön kell beszerezni. A távirányítóval nemcsak a hangeffektus, de a mélynyomó hangereje és a hang késleltetése is állítható.

Bármilyen médialejátszót vagy Blu-ray lejátszót köthetünk a hangrendszerre. Alkalmilag az abszolút belépő árszabású Samsung BD-5100-at illesztettük hozzá, amivel ugyan csak analóg csatornán köthetjük össze, de a 2.1-es hangzás eredménye így sem volt rossz. A BD-5100-as ugyan nem ad komplett okostévé-funkcionalitást, de elérhetővé teszi a

ez a masina dicsekedhet a legerőteljesebb basszus hangzással, igazán van hova feltekerni a hangerőt, ha van rá igény. Összességében a hangminőségét a kompakt házi megoldások körén belül, ha nem is legkiemelkedőbbnek, de jónak ítéltük. Zenehallgatáshoz, mozihoz és az emberi hang kiemeléséhez hangsablonok állnak rendelkezésre, viszont saját kezünkbe is vehetjük az irányítást a sávos hangszínszabályozóval.

Amivel igazán kivívta tiszteletünket a készülék, az a teljesen problémamen-

dialejátszó a mezőnyben a legkevésbé válogató, bár ezzel együtt is lehetne rajta még fejleszteni. Hasznos lehetőség a Gracenote szolgáltatás és az, hogy az éppen behelyezett CD-t az USB-háttértárra másolhatjuk át MP3 formátumban. Az LG HLX56S egy igen erőteljes és jó szolgáltatás választékkal körített, szerelgetés nélkül üzembe helyezhető megoldás, kényelmes választás, amely még éppen árban van.

SONY BDV-F500

A vártnál kedvezőbb áron juthatunk hozzá a Sony 2.1 csatornás házi-mozi-



SONY BDV-F500



SAMSUNG HW-D450



Az Extreme után megérkezett az egyik kistestvér is

ASUS Rampage IV Formula BF3 Edition

DECEMBERI SZÁMUNKBAN MÁR KIVESÉZTÜK az Intel Sandy Bridge-E platformot, a hozzá tartozó processzorokat, valamint alaplapokat. Ám nem állt meg az élet, és a gyártók azóta is folyamatosan dobják ki az újabb és újabb megoldásait, melyekkel jó alapot tudnak biztosítani a bivalyerős processzorok számára. Többek között az ASUS is így tesz, akiről mint kiderült, az X79 alaplap piac 70 százalékát birtokolja. Szép szám ez, főleg annak tudatában, hogy hány gyártó van jelen a boltokban. Na de ne kalandozunk el ennyire, hisz egy full extrás alaplapról kell értekezniük. Annak ellenére agghatjuk rá ezt a jelzöt, hogy nem ez az ASUS legjobb felszerelt X79 deszkája, mivel ezt a címet az Extreme jelzésű Rampage kapta meg. Mivel arról már írtunk előző számunkban, így leginkább a két termék közötti különbségekre kívánánk rámutatni. A legelső szembetű-

nő különbség már a dobozon látszik, hisz egy *Battlefield 3* kiadásról van szó, mely nem túl meglepő módon azt jelenti, hogy a csomagolás tartalmaz egy digitális leltőtre feljogosító kupont. A Republic of Gamers családba tartozó alaplap első ránézésre a hanyag szemek számára nem mutat fel semmilyen komolyabb különbséget nagyobb testvéréhez képest, ám ha jobban megnézzük, van pár fontos eltérés. A legfontosabb a memória slotok száma. A csúcscategóriás X79 alaplapokon nyolc darab DDR3 foglalatot fogja szendvicsbe a CPU-socketet, ám itt csak négy darab van. Az átlag felhasználók számára ez nem von le semmit a termék értékéből, mivel így is 32 gigabájtnyi tudunk beleprésselni, ami egyelőre bármihez bőven elég, ha éppen nem sok. A hátés is más kicsit – bár a lapkakészlet ugyan úgy fel van bordázva, az egyes elemek nincsenek összekötve hőcsövekkel, így az északi és déli

részek külön-külön vannak. Másik fontos különbség a hangchip, a Formula ugyanis jobb lapkát kapott, mint az Extreme, köszönhetően a SupremeFX III 8-csatornás megoldásnak. Apró eltérés ezek mellett az OC-Key hiánya, ami maradt a nagytestvér kiváltságára. A felsoroltak mellett csupán minimális eltérés van a két lap között, mely tény felveti, hogy mi a nagyobb testvér létjogosultsága? – főleg ár tekintetében. Az Extreme variáns a nevéből is adódóan az extrém tuningosoknak való, akik minden egyes Hertzet ki akarnak nyúzni a processzorukból és a többiből. Otthoni használatra bőven „elég” a Formula is, de ha nagyon kellene, még egy ennél is olcsóbb verzióval is beérnénk, hisz kevés az a felhasználó, aki ténylegesen kihasználja a bennük rejlő potenciált. Ennek ellenére a Formula egy zseniális alaplap, így csupán az árán kell agyalnunk kicsit, hisz funkcionalitásában alig van nála jobb.



INFO

Ár: 115 000 Ft
Százalék: 92 %
Végszó: Szinte mint az Extreme, csak picit megfaragva.

Új és gyors SSD-vel erősít a Samsung

Samsung 830 Series 256 GB

ASAMSUNG NEM VICCEL AZ SSD-K PIACÁN; saját flashchipekkel és vezérlővel látja el termékeit, ami miatt kiemelkednek az erős de szürke SandForce-os tömegből. Valószínűleg nem csinálják rosszul a dolgukat, mivel még az Apple is Samsung SSD-vel szereli a MacBookokat. Jókora dobta piacra ezt a családot a gyártó, hiszen a tájféldi árvizek miatt megsérült merevlemezgyárak leállása miatt az egekbe szállt az HDD-k ára, így sokkal jobb vételnek számítanak az SSD-k, legalábbis ha rendszerlemeznek szánjuk, mivel a Ft/GB ára még mindig sokkal rosszabb. A 830 komoly előrelépés, ugyanis egy SATA-III-as megoldásról van szó, amelynek szekvenciális értékei felveszik a versenyt a piac legjobbjával, például az OCZ Vertex 3-mal. Az eszköz alapvetően a 470-es széria felrészítése, mivel azt tuningolták számos ponton. A flashchipeket a 2x nanométeren gyártott Samsung lapkák személyesítik meg, amelyeket egy hárommagos, ARM-alapú vezérlő terelget. A hardver random írási teljesítménye 36 IOPS, ami nem mondható túl-

ságosan kiemelkedőnek, de messze nem katasztrofális a helyzet. A kisebb variánsok esetében ez már rosszabb, ugyanis a 128 GB-os 30K IOPS, a 64 GB-os hardver 16K IOPS-re képes. Méréseinkhez a Crystal Disk Markot használtuk, amiben a szekvenciális, valamint random teljesítményt is mértük. Előbbiben 376 MB/s-os írási sebességet kaptunk, amely a nagyjából azonos kategóriájú Crucial M4-nél kerekén 10 MB/s-mal jobb. Az írás esetében már jóval nagyobb volt a differencia a Samsung javára, hiszen 237 MB/s-os eredményével csúnyán odacsapott az M4 185 MB/s-ának. A random tesztekben kissé alulmaradt a 830. Olvasáskor 23,2 MB/s-sal pirított, ami 4 MB/s-mal gyengébb a Crucial versenyzőjénél, írásban viszont ugyanúgy 59 MB/s-ot hozott. Ami viszont fontos, hogy árban nagyon kedvező a Samsung terméke, így borsot törhet a konkurensok orra alá ár/érték arányának köszönhetően. Akinek drága a 256 GB-os változat, az nyugodtan választhatja a 128 GB-os változatot is, amely hasonlóan jó teljesítményt és hozzá baráti árat nyújt. Per-



INFO

Ár: kb. 110 000 Ft
Százalék: 90%
Végszó: Nagy előrelépés SSD téren a Samsungtól.

ze sokaknak még így is drága az SSD – teljesen érthető okokból –, de ha brutális sebességbeli növekedést szeretnénk elérni, akkor ez a legegyszerűbb megoldás, és a leglátványosabb is.

ARM lapka

NVIDIA TEGRA 3

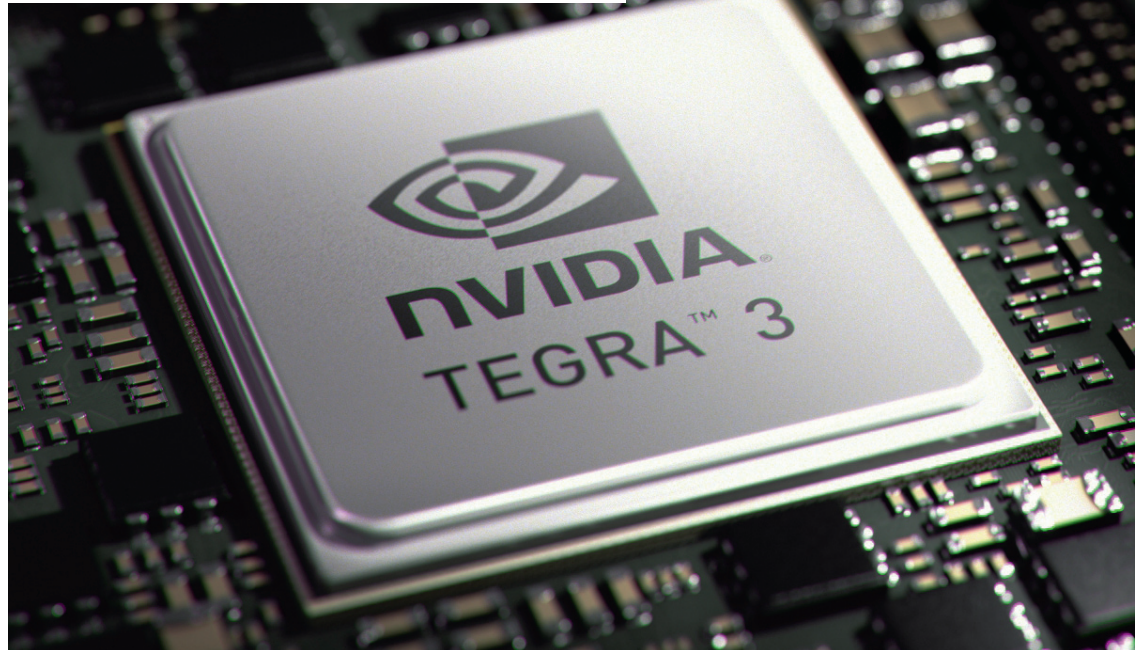
ÉV ELEJÉN DEBÜTÁLTAK AZ ELSŐ TEGRA 2-ES SYSTEM ON CHIPPEL SZERELT TELEFONOK ÉS TABLETEK,

ennek ellenére mégsem kellett sokáig várni a következő generációra.

Nem tegnap kezdte a mobilpiacra történő betörési projektjét az NVIDIA, ám valamiért a start nagyon rosszul sült el. Az első generációs Tegra sehol nem aratott sikert – hogy is tehette volna, hiszen csak 1-2 eszközben kapott szerepet, és jöszorivel azok is csak a keleti országokban jelentek meg. A vállalat nem keseredett el, és újult erővel készítette el az utódot, a Tegra 2-t, amely minden tekintetben forradalmi indult, ugyanis a „zöldeké” a helyzet adott volt. Mivel a GPU gyártó divíziója által nem volt nehéz nagyon erős grafikus vezérlőt találni, ami jól együttműködhet a két Cortex A9-as maggal, sorban jöttek is az ezzel szerelt készülékek, főleg tabletfronton. De valamiért a Tegra 2 sem lett átütő siker, pedig olyan gyártók alkalmazták, mint az ASUS, az Acer, az LG vagy éppen a Samsung. Az sem segített a helyzeten, hogy életképebb ökoszisztémát dolgoztak ki a termék köré, mivel a Tegra Zone nevezetű piactéren nagyon kevés exkluzív tartalom van a mai napig. Inentől kezdve kérdéses volt, hogy a relatíve erős System on Chippelel mi lesz, főleg a Samsung Exynosban és az Apple A5-ben látott teljesítmény mellett – minden bizonynyal ezek is közrejáróztak abban, hogy már 2011 végén piacra dobták az első Tegra 3-as eszközt, az ASUS Transformer Prime-ot, amelyről a következő oldalon teszt is olvasható.

4+1 FELÁLLÁS

Az NVIDIA



tehat elkészítette az eddigi egyik legerősebb ARM-lapkát, emellett valamennyit a fogyasztáson is sikerült arányaiban kozmetikáznia. A látottak alapján inkább a nyers erőre mennek rá, ugyanis a Tegra 2 két magjával szemben itt már 4 maggal kell számolnunk, amelyek ugyanúgy 1 GHz-es Cortex A9-esek. Sőt, a négy mag még nem is a teljes fegyverarzenált írja le, hiszen egy ötödik mag is rákerült a lapkára, amelynek feladata az, hogy átvegye az irányítást, amíg a telefon alvó állapotban van, vagy éppen nem túl számítógépes feladatot lát el. Ennek persze jóval kisebb a teljesítménye, mint a másik négynek, viszont ezzel arányosan a fogyasztása is, így sikerült valamivel feljebb tornászni az üzemi-ötöt. Gyorsítótár tekintetében ugyanazt kapjuk, amit a Tegra 2 esetében, vagyis 1 megabájtnyi, megosztott L2-t. Ez annak tudatában kicsit fura, hogy a Tegra 3-ban már négy magnak kell ugyanannyi területen osztoznia, mint az elődben kétnek, de szerencsére a késleltetés két ciklussal jobb lett. Az L1 változatlan, vagyis magonként 32 kB.

Az asztali processzoroknál is látott „turbo” mód itt is fontos szerepet kap, amely szintén a terhelés függvényében alakul. A megoldás lényege, hogy ha nem használjuk ki mind a négy magot, akkor a terheltséget órajelét megemeli a rendszer. Minél kevesebb mag van használatban, annál magasabb lesz a frekvencia is – a lényeg viszont az, hogy ez a maximum érték magasabb lett, mint a Tegra 2-nél, vagyis egy mag használatkor akár 1,4 GHz-en is ketyeghet az A9. Ez a technológia is okozhat némi extra teljesítményt a Tegra 2-höz képest, de a „real deal” a négy magban rejlik. Ami még igazán fontos egy SoC esetében, az a GPU-erő, amelyben már az előző lapka is jól szerepelt. A Tegra 2-ben található CULV GPU-t nem alakította át gyökeresen az NVIDIA, csupán egy kicsit kozmetikázott rajta. Nyolc mag helyett immáron 12 dolgozik benne (ők maguk hívják az SIMD-eket). Ez nyolc pixer shader, valamint négy vertex shader egységből tevődik össze. A teljesítménye körülbelül a Tegra 2 másfélszerese, mivel a GPU-frekvenciával is játszottak egy kicsit a mérnökök. Szintén új szolgáltatás, hogy a lapka már támogatja a sztereoszkopikus 3D-t, valamint az Xbox-, PlayStation- és Wii-kontrollereket is, ami által igazi játékkonzollá válhat a táblagépünk vagy okostelefonunk.

TELJESÍTMÉNY

A méréseinket több programmal is elvégeztük, hogy kiderüljön, mire ké-

pes a Tegra 3. A teszthez használt ASUS Transformer Prime-on futó 3.2.1-es Android nem igazán volt hajlandó együttműködni a legújabb Quadranttal, mivel folyamatosan más eredményeket dobott ki. Tíz mérés után az átlag 3200 pontra jött ki, ami gyengébb, mint az 1,2 GHz-es, kétmagos Samsung Exynos-é, viszont 800 ponttal jobb, mint a Tegra 2-é. Mivel ez a mérés nagyon bizonytalan volt, így ebből nem vonnánk le komoly következtetéseket. Ezután következett a Linpack, amely már jóval stabilabban üzemelt. Az egy-szörös számításokban 47,5 MFLOPS-ot teljesített a SoC, ami tizenhatal több a Tegra 2-nél. Többszörös módban már nagyobb volt a különbség, érthető okokból. A Prime 139 MFLOPS-szal köröket vert a Tegra 2-re, amely csupán 60,2-re volt képes. Az tehát látszik, hogy dolgoztak rendesen az új Tegrán, viszont egyelőre kérdéses, hogy mi fogja kihasználni a négy magot. Érdemes megnézni a Samsung szemléletét is, miszerint inkább maradnak a két magnál, viszont annak frekvenciáját 2 GHz-re emelik, így a gyengébben párhuzamosított alkalmazások is remekül futnak. Kíváncsian várjuk, hogy a Tegra 3 mire viszi, főleg úgy, ha már lesz Ice Cream Sandwich többek között a Transformer Prime-on is, ugyanis az sokat dobhat még a teljesítményén.

Disorder

Mit nekünk optimus

ASUS TRANSFORMER PRIME TF201

MÉG 2011 ELSŐ FELÉBEN LÁTOTT napvilágot az első generációs Transformer, amely forradalmi kialakítással rendelkezett, ezáltal komoly figyelmet kapott. A megoldás lényege az volt, hogy a 10,1 hüvelykes tabletet csatlakoztathattuk a hozzá opcionálisan járó billentyűzetes dokkolóhoz, amely extra csatlakozókkal (USB), valamint sok-sok plusz üzemidővel kecsegtetett. Az így netbook formában is használható tablet mégsem lett instant siker, mivel kissé túlárzták. Később észbe kapott a vállalat, és korrigáltak a cédulán, ami megdobta az érdeklődési rátát, de mégsem nevezhetjük átütő piaci sikernek a gépet. Most ismét próbálkozik az ASUS, viszont egy fokkal magasabb ligában, komolyabb rákészüléssel és bizonyos tekintetben világszínvonalon.

Utóbbi jelző oka nem más, mint az előző oldalon kitérőt NVIDIA Tegra 3 alkalmazása, mivel a négymagos, 1 gigahertzes SoC-et (System on Chip) az ASUS dobta be a mélyvízbe először. Nem meglepő, hogy ezen megoldás mellett döntöttek, mivel már az előző táblagépekben is az NVIDIA lapkája dolgozott, pontosan a Tegra 2. Sok változáson ment keresztül a vegyes érzelmeket kiváltó chip, de az biztos, hogy a Tegra 3-mal sokkal komolyabbá válhat a verseny az egyre inkább élénkülő ARM-piacon.

KÜLCSEIN

Kibontáskor egyből szembetaláljuk magunkat a teljes mértékben alumínium házba költözött Transformerrel. A tablet mellett egy töltő, valamint némi leírás található, vagyis a csomagolás pontosan megegyezik az előző generációval. A táblagéprész vékonyabb lett az elődjénél, és ami a legfontosabb: elhagyták a műanyag hátlapot. Eddig jóformán csak az iPad tartalmazott fém burkolati elemeket, így elkélt már egy hasonló minőségű androidos tablet is. A körsciszolt hátlapot csak a finoman megmunkált hangszórónyílás, valamint a 8 megapixeles kamera és a mellé társuló vaku törli meg. Dokkoló része szintén ugyanebből az anyagból készült, ám szálcsiszolt formában. A szigetes elrendezésű billentyűzet nagyon igényes, a nagyobb nyomásnak is ellenáll, nem süllyed



be. A touchpad mérete nem túl nagy, viszont támogatja a többujjas vezérlést. A dokkolón egy SD-kártya slot, valamint egy USB-csatlakozó is leledzik, ha netán saját egeret vagy billentyűzetet szeretnénk használni.

A két elem összeillesztése egyszerű: csupán bele kell pattintanunk a tabletet a dokkolóba. Az eszköz egyetlen műanyagból készült eleme pont a zsanér, ami nem a legszerencsésebb megoldás, de ha nem feszegetjük főlegesen, nem adódhat komolyabb problémánk vele. Összerakott állapotban a dokkoló tölti a táblagépet, mi pedig a hálózati töltővel tölthetjük a dokkolót; utóbbi kiegészítő kb. 6 óra üzemidőt képes hozzáadni az alap 12-höz – persze ezek csupán a gyári adatok, a valós érték ennél valamivel alacsonyabb.

NEM CSAK SZÉP

...hanem gyors is, mivel az említett 1 gigahertzes, négymagos Tegra 3-mat 1 gigabájtnyi memória támogatja. A többszörös feldolgozást nagyban elősegíti, hogy a legújabb Honeycomb, név szerint a 3.2.1-es teljesít szolgáltatást a gépen. A kezdeti pletykákkal ellentétben nem rögtön Ice Cream Sandwich-csel (4.0) szállítják a Prime-ot, de a portolás már gőzerővel zajlik, és ha minden jól megy,

év elején már meg is kaphatjuk a frissítést, ami még jobban kihasználja majd az erős hardvert.

Szükség is van rá, hiszen a Prime legnagyobb előnye egyben a legnagyobb hátránya: jelenlegi állapotában ugyanis az átlagos felhasználók számára csupán annyi a különbség a sima Transformer és az új között, hogy utóbbi fémburkolatot kapott. Tény, hogy minimálisan fürgébb a rendszer, de mivel egyelőre még alig van Tegra 3-ra optimalizált szoftver (hát még operációs rendszer), egy közepesen tájékozott vásárló nem fogja a jóval drágább Prime-ot választani az „ugyananyanyit” tudó, ám olcsóbb TF101 helyett. Ha kijön a frissítés, mi is rá fogunk nézni még egyszer az ASUS kétségtelesenül prémium hatású eszközére, de addig nem tudjuk felhőtlenül ünnepelni a Tegra 3-mal megszerzett elsőbbségüket. Aki viszont gondol a jövőre, és a piac egyik, ha nem a legerősebb táblagépének szeretne büszke tulajdonosa lenni, annak nem kérdés, hogy melyik eszközt kell választania, viszont készüljünk arra, hogy mélyen a zsebünkbe kell majd nyúlni, mivel nem tartjuk valószínűnek, hogy a közeljövőben komoly árcsökkenés áldozatává esne a Transformer Prime.

Disorder

INFO

Forgalmazó:
ASUS Magyarország

Ár: 195 000 Ft

Web: www.asus.hu

Termékjellemzők:

Nvidia Tegra 3 SoC (4 mag @1 GHz), 1280x800 Super IPS+ kijelző, 10,1" képátoló, Android 3.2.1, 1 GB RAM, 32/64 GB belső tárhely, Gorilla Glass, 1,2 MP előlapi kamera, 8 MP hátlapi kamera, sztereó hangszóró, Wi-Fi, Bluetooth, GPS, microHDMI, microSD-olvasó, giroszkóp, 263x180,8x8,3 mm méretek, 585 g tömeg (dokkoló nélkül)

Előny: remek kivitelezés, Tegra 3...

Hátrány: ...amit egyelőre nem használnak ki rendesen

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

OKOSTELEFON

Samsung Galaxy W



Ár: kb. 85 000 Ft
Web: www.samsung.com

A Samsung szinte havonta dob ki egy új, a Galaxy családba tartozó androidos okostelefont. Nemrégiben is így tett, amikor bemutatta a Galaxy W modellt, mely valahol az első Galaxy S háza táján kíván rosszalkodni. Az SLCD alapú kijelző mérete 3,7 inch-es, mely mellé a ma már elvárt 480x800-as felbontás társul. Az 5 megapixeles kamera, a GPS, a Wi-Fi, és a 3G szinte ma már említésre sem méltó alapfunkciók, csakúgy, mint az android verziója, mely 2.3-as. Az eszközt egy 1,4 GHz-es Scorpion processzor hajtja, melyben egy Adreno 205-ös GPU lapul meg, ami nem nevezhető túl combosnak, de a célnak megfelel. Egy remek, erősebb középkategóriás mobil dobott tehát piacra a Samsung, mely a közepes pénzmaggal rendelkezők számára csábító ajánlat lehet.

CPU

AMD FX-4100



Ár: kb. 33 000 Ft
Web: www.amd.com

Ha végignézünk most a processzorpiacon, és olyan 30 ezer forint körüli négy magos megoldást keresünk, amivel vígan el tudunk játszogatni akár komolyabb alkotásokkal is, akkor nagy eséllyel az AMD-nél kötünk ki. Ehhez nagyban hozzájárul a Bulldozer architektúrájú FX processzoruk 2011-es év végi rajtja, mely bár nem hozta az elvárt teljesítményt, az ára miatt mindenképpen versenyképes, főleg a középkategóriában. Az FX-4100 3600 MHz-es órajele a Turbo Core technológia által esetenként akár 3800 MHz-re is emelkedhet. Az AM3+ foglalatra illeszkedő központi egység 2x2 MB (modulonként 2) L2, valamint 8 MB osztott L3 gyorsítótárral rendelkezik. Sajnos a sorozat beszerzése igen nehézkes, de ha mázlink van, 32-35 000 Ft környékén találhatunk néhány darabot.

GAMER EGÉR

Roccat Kova



Ár: 11 000 Ft
Web: www.roccat.org

Nehéz jó gamer egeret találni 10 000 Ft környékén, ám néhány gyártó ajánl egészen jó megoldásokat ennyi pénzért. Ilyen például a Roccat is, melynek széles egér-arzenáljából a Kova csúcsul ebben a kategóriában. A 3 200 dpi-s szenzor nem nevezhető kiemelkedőnek, inkább elvártak, ahogy az ezen érték állítására alkalmas gombok megléte is az. Az akár 20 g-s gyorsulás lekövetése sem extrém tulajdonság, viszont az ezen érték feletti számok más termékeknel sokszor nevezhető marketingfogásnak, így kár emiatt szomorkodni. A dizájnra is adott a vállalat, ugyanis állíthatjuk az egér világításának színét, bár ez sokat nem tesz hozzá a teljesítményéhez. Kétségtelen, 10 000 Ft környékén ez az egyik legjobb ajánlat, amit nehéz lesz más gyártóknak überelnie.

VGA-K 100 EZER ALATT



- XFX HD6970 2GB**
98 000 Ft
www.xfxforce.com
- Gigabyte HD5870 2GB Eye-6**
78 000 Ft
www.gigabyte.com
- TIPP Gainward GTX570 1280MB Phantom**
88 000 Ft
www.gainward.com
- Gigabyte GTX570 1280MB**
97 000 Ft
www.gigabyte.com
- TIPP ASUS GTX560 Ti 1GB TOP**
75 000 Ft
www.asus.com

HD-VIDEOKAMERÁK



- Benq M23**
39 900 Ft
www.benq.com
- Samsung HMX-Q10**
54 590 Ft
www.samsung.com
- TIPP Panasonic HDC-SD80**
79 900 Ft
www.panasonic.com
- Sony HDR-CX130E**
99 900 Ft
www.sony.com
- TIPP Canon Legria HF-S200**
231 900 Ft
www.canon.com

CPU-COOLEREK



- Xigmatek Aegir**
14 300 Ft
www.xigmatek.com
- Thermaltake Frio**
16 500 Ft
www.thermaltakeusa.com
- TIPP Noctua NH-D14**
20 990 Ft
www.noctua.at
- Zalman CNPS10X Extreme**
17 450 Ft
www.zalman.com
- Spire Thermax Eclipse II**
6 390 Ft
www.spire-corp.com

E-BOOK OLVASÓK



- Amazon Kindle**
33 125 Ft
www.amazon.com
- TIPP Amazon Kindle Touch**
45 625 Ft
www.amazon.com
- Sony PRS-T1**
52 500 Ft
www.sony.com
- TIPP Koobe Be Free**
49 990 Ft
koobe.hu
- Onyx Boox 60 Wifi**
64 900 Ft
koobe.hu

BELÉPŐ

90 000 Ft-os PC

Processzor AMD A6-3500 2100 MHz	21 000 Ft
Processzorhűtő Gyári	×
Alaplap Gigabyte GA-A75M-D2H	22 000 Ft
Memória Kingston 4 GB DDR3-13 GHz	5 600 Ft
Grafikus kártya Integrált	×
Hangkártya Integrált	×
Winchester Seagate 160 GB SATA-III 8 MB	20 000 Ft
DVD-író SAMSUNG 22x SH-S222	5 000 Ft
Ház Codegen Q3345-A11 +400 W	8 500 Ft
Táp Házba építve	×
ÖSSZESEN	82 100 Ft
VGA-val Gigabyte Radeon HD6570 1 GB OC	19 000 Ft
Hangszóróval Logitech 2.1 LS21	8 000 Ft

VÉLEMÉNY

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



GAMER

200 000 Ft-os PC

Processzor Intel Core i5-2400	51 000 Ft
Processzorhűtő Gyári	×
Alaplap ASROCK Z68 Extreme-3 Gen.3	32 000 Ft
Memória G.Skill DDR3 1,6 GHz 2x2 GB	11 000 Ft
Grafikus kártya ASUS GeForce GTX550 Ti 1 GB	36 000 Ft
Hangkártya Integrált	×
Winchester Western Digital 250 GB SATA-III 16Mb	22 000 Ft
DVD-író Sony Optiarc AD-7243S-0B	5 000 Ft
Ház Thermaltake ARMOR A60 AMD Edition	25 000 Ft
Táp Corsair CMPSU-600GS	22 000 Ft
ÖSSZESEN	203 000 Ft
Monitorral LG E2251T-BN 21"	37 000 Ft
SSD-vel OCZ Vertex 3 60 GB	32 000 Ft

VÉLEMÉNY

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



HIGH END

350 000 Ft-os PC

Processzor Intel Core i7-2600	75 000 Ft
Processzorhűtő Corsair Hydro CWCH70	23 000 Ft
Alaplap ASUS Maximus IV Gene-Z	48 000 Ft
Memória Corsair 2x2 GB 2133 KIT Dominator GT kit	31 000 Ft
Grafikus kártya XFX Radeon HD6950 1 GB	65 000 Ft
Hangkártya Integrált	×
Winchester WD 1 TB SATA-III 32 MB	40 000 Ft
DVD-író Pioneer 22x DVR-218L	5 000 Ft
Ház Chieftec AEGIS CX-05B-B	25 000 Ft
Táp Corsair CMPSU-850TXEU SL	33 000 Ft
ÖSSZESEN	345 000 Ft
Erősebb VGA-val ASUS NGTX580/ DCII/2GD5/1536MD5	150 000 Ft
Gamer egérrel Logitech G500	17 000 Ft

VÉLEMÉNY

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



PROCESSZOR- BÖNGÉSZDE

INTEL	
Intel Socket 775/1156/1155	
Core i7 2600K / 3,4 GHz	80 000 Ft
Core i7 860 / 2,8 GHz	55 000 Ft
Core i5 2500K	55 000 Ft
Core i5 650 / 3,2 GHz	40 000 Ft
Core i3 540 / 3,06 GHz	24 000 Ft
Core 2 Q8400 / 2,66 GHz	41 000 Ft
Pentium E6700 / 3,2 GHz	20 000 Ft
Pentium E5800 / 3,2 GHz	20 000 Ft
Celeron E3400 / 2,6 GHz	11 000 Ft
AMD	
AMD Socket AM2+/AM3/AM3+/FM1	
FX-8120 / 3,1 GHz	68 000 Ft
Phenom II X4 965 BE / 3,4 GHz	32 000 Ft
Phenom II X4 945 / 3 GHz	29 000 Ft
A8-3850 / 2,9 GHz	38 000 Ft
Athlon II X4 635 / 2,9 GHz	21 000 Ft
Athlon II X3 445 / 3,1 GHz	19 000 Ft
Phenom II X2 550 / 3,1 GHz	22 000 Ft
Athlon II X2 250 / 3 GHz	13 000 Ft
Athlon X2 7750 / 2,7 GHz	12 000 Ft

ALAPLAPAJÁNLO

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

★ Különösen ajánlott

Sikerült egységesen vágnia, sci-fi-grafit hangulatú megjelenést tervezni a Trust közép-kategóriás, 2.1 csatornás hangrendszeréhez, a készülék dizájnya kiválóan illik a Tytan fantáziánévhez. Az összeállítás elektronikai és lényegi középpontja a mechanikus billenőkapcsolóval ellátott fadóbozós mélynyomó, ebben helyezték el az elektronikát, és praktikus módon nem a hátuljára, hanem az oldalába építették a hangerő és basszus szabályozókat, illetve az RCA-kivezetéseket, amelyek a satelitkékhez és a vezetékes távvezérlőhöz vezetnek. A kábelek hosszúságával leginkább az asztal alatti elhelyezést támogatják, így maradhat elég mozgásteret a vezetékes, „muffin-fazonú” távvezérlőnek. Ennek teteje maga a hangerő-szabályozó potméter, homlokzatán pedig két jack aljzatot építettek ki, egyikbe a fejhallgatót, másikba az MP3-lejátszót csatlakoztathatjuk anélkül, hogy az asztal alatt kellene talajtornáznunk. Az egész rendszer egyetlen szokásos, zöld jack kábellel kapcsolódik a PC, notebook vonali kimenetéhez. A satelitkék már nem kaptak faburkolatot, kiképzésük átlagos, tesztünk során nem rezonáltak be. Tisztán szólnak, ugyanakkor a nagy méretű mélynyomó mellett kissé alul méretezettek hat teljesítményük. Az egész készlet együttesen jó hangzást tud biztosítani, de nem korlátlan légtérben, illetve nem akármekkora hangerőszintig. Érdemes erőteljesebben visszavenni a basszus erejéből a kiegyenlített hangkép kedvéért, félgöz mellett is bőven marad a dübörgésből – hacsak nem akciófilmet nézünk éppen. Középes árszinten juthatunk kényelmes, könnyen csatlakoztatható távirányítással felszerelt hangfalhoz a Trust Tytan révén, kizsokabába vagy gépasztalhoz jó választás.

Trust Tytan 2.1 Speaker Set

INFO

Ára:

16 000 Ft

Ideális szett azoknak, akik nem akarnak sokat áldozni ilyenre.

Web:

www.trust.com

86



KULT

Legendák jegyében

E havi összeállításunk az új esztendő jegyében meglehetősen vegyesre, ám annál magasztosabbra és – hála az égnek – izgalmasabbra sikeredett. A múlt, a jelen és a jövő legendáival foglalkozunk nem is olyan keveset, hiszen elindítottunk egy hosszabb sorozatot, amiben a kultikussá vált játékok elképesztő sikereinek titkait igyekszünk kifürkészni. Most, első alkalommal Kacor tollából olvashattok az olyan klasszikus kalandjátékokról, mint pl. az én személyes kedvencem, a megunhatatlan *Day of the Tentacle*. Persze betáraztunk már pár izgalmas játékot a következő hónapokra is, de ha van olyan klasszikus, amiről nagyon szeretnétek olvasni, írjátok meg nekem a szodrovcis@idg.hu-ra, és meglátjuk, mit tehetünk. Goichi Sudával készített interjúkkal a kevésbé mainstream, ám annál meghökkentőbb játékok világába teszünk egy kis utazást következő műve, a láncfűrész-szivárványos-zombis *Lollipop Chainsaw* kapcsán.

Hogy a most születő legendákról se feledkezzünk meg, beszámolunk a Video Game Awards díjkiosztóról, a jövő játékfejlesztőinek pedig a *Witcher* és a *Heroes VI* karakterein is dolgozó Molnár Csaba 3D grafikkal készített interjúkat ajánljuk tiszta szívből. (De azért a február 8-án végre újra megrendezett Game Developers Forumról se feledkeztek meg!)



Interjú Molnár Csaba 3D grafikkal

Homokvárakból épített világok AZ IFÁTÓL a *God of War*ig

MOLNÁR CSABA GRAFIKUS 1980-BAN SZÜLETETT DEBRECENBEN. Már kisgyerekként tudta, hogy művészettel, tervezéssel, grafikával, szobrászattal akar majd foglalkozni; édesanyjának gyakran várnia kellett rá, mert az udvaron „megrendeléseket” teljesített – homokvárakat épített a többi gyereknek. Manapság is ezt teszi, csak éppen a világ legnagyobb cégeinek. Az általános után a debreceni Medgyessy Ferenc Gimnázium és Művészeti Középiskolába jelentkezett 95-ben, ekkor indult itt művészeti képzés először. Első fizetős munkáját mégis egy IFA tetején, lapáttal a kezében végezte (és azt mondja, ez tanította meg a munka és a kereset megbecsülésére), hogy évekkel később aztán a *Witcher* vagy a *Heroes VI* karakter artistjaként ismerjük meg nevét. Most az angliai Eurocomnál dolgozik a 2012-es új *James Bond* játékon, és ahogy ő fogalmaz: nem felejt el soha, honnan jött, de egy pillanatig nem voltak kétségei afelől, hogy melyik az a szakma, amit neki szánt az ég. Csaba azt vallja, bármennyire is úgy érzed, hogy az élet

megpróbál eltéríteni arról a pályáról, ami a lelkedből fakad, tántoríthatatlannak kell lenni. Minél távolabbi és elérhetetlenebb egy cél, annál kevésbé szabad félni. Csak haladni kell előre határozottan és kitartóan lépésről lépésre (ahogy Csaba fogalmaz, ehhez nem kell sem eróvágó, sem dinamit), és egyszer csak kitarul egy ajtó, ahol így fogadnak: „Megérkeztél végre. Gyere be!” Csabának mindenestre úgy tűnik, sikerült. Biztos recept talán nincs, de az ő történetéből erőt meríthetnek azok is, akiket szívük mélyén a játékfejlesztés érdekel – élete tankönyvi példája lehetne a jól ismert szólás igazságának: „Merj nagyot álmodni!”

Rengeteg mindenbe belekezdted. Mégis, ahogy hallgatlak, úgy látom, a tudatosság sosem hiányzott belőled. Igyekeztem nem csak belekezdni a dolgokba, hanem végigvinni, ameddig csak lehetett, és ha már nem lehetett tovább, valami újba kezdeni, ami még nehezebb. Az iskolában rengeteget tanultam: rajzot, szobrászaton, anatómiát, ezek mind hasznosnak bizonyultak a későbbiek-

ben. A gimnázium elvégzése után tovább két év képzés következett, míg megkaptam a diplomámat mint „alkalmazott grafikus”. Én magamat mindig inkább alkalmazkodó grafikusnak neveztem (nevet). Utána rögtön a mélyvízbe dobták: egy fotográfus képzésen képfeldolgozást tanítottam. Óriási megtisztelés volt ott tanítani, ahol én magam is a padot koptattam. Ezalatt fotós-ként is dolgoztam a grafikai megrendelések mellett.

Aztán 2000-ben „rád találtak” – egymás után jöttek a kiállítások. Így volt. Még én magam sem gondoltam komolyan az egészet, mikor beküldtem egy tervemet a 2. Arc óriásplakát kiállításra. El sem tudom mondani, milyen érzés volt, mikor a Hősök terén 200 méterről mosolygott rám a munkám az éjszakai kivilágításban, vagy országos kiállításon látni a szobromat a Budapesti Vigadóban. Szinte be sem akartak engedni hosszú hajjú, kopott bőrkabátos fiataloként. Pedig ugyanolyan kiállító voltam, mint azok, akiket látszott is hogy azok. Fantasztikus idők

voltak, nagyon élveztem még akkor is, ha megélni nemigen lehet az ilyesfajta feladatokból.

Hogy kerültél „játékközelbe”?

Az első gamer emlékem 1992-re datálható. Az általánosban Commodore-on a BASIC alapjait tanultuk és hónap végére készítettünk egy igen bugyuta szerepjáték-szerűséget, miközben az IF és THEN parancsok gépelgetését gyakoroltatták velünk. Ez volt az a pillanat, amikor belém nyilalt, hogy én játékot nem így akarok készíteni: ehhez túl türelmetlen vagyok... vagy inkább túl vizuális, ez csak megfogalmazás kérdése (nevet).

Melyek voltak az első fecskék? Milyen játékok voltak rád nagy hatással?

Az első nagy játékmélységeim C64-en az *Interkaraté*hoz, a *Suicide Express*-hez, a *Commandó*hoz vagy épp a nagyszerű *Smaragdváros*hoz kötődnek. Ekkortájt még luxusnak számított az ötnegyed flopp, és a bátyámmal egyre csak a C64 mágnesszalagos lejátszóját csavargattuk szigorú munkamegosztásban, hogy végre bejőjön az adott program. És ha vé-

„ EL SEM TUDOM MONDANI, MILYEN ÉRZÉS VOLT, MIKOR A HŐSÖK TERÉN 200 MÉTERRŐL MOSOLYGOTT RÁM A MUNKÁM AZ ÉJSZAKAI KIVILÁGÍTÁSBAN, VAGY ORSZÁGOS KIALLÍTÁSON LÁTNI A SZOBROMAT A BUDAPESTI VIGADÓBAN.

letlenül sikerült, nekiestünk és önfelédten tudtunk örülni a játéknak... míg ma már attól kikészülök, ha a *DIRT3* full grafikára húzva megakad a laptopomon (nevet).

Hogy lehet valaki grafikusból befutott játéktervező? Ez azért nem egyszerű váltás.

Nevetni fogsz, de a 2001-es első munkahelyem egy édesipari cég volt, ahol arculatot és csomagolást terveztem... munka után pedig lelkesen tanultam a 3D programokat. 2003-ra sikerült olyan szintre eljutnom, hogy úgy határoztam, nem akarok többé nyálakákat tervezni – szó szerint és képletesen érte is. Szakítottam az eddigiekkel, felvételtem az Iparművészeti Egyetemre – abban reménykedtem, hogy egyszer talán sikeres autótérvező lehet belőlem. A felvételi egyhetes utolsó fordulója végül is sikerrel járt, majd a szóbelin kibökték, hogy egy féléven keresztül minden délután fizetős felkészítőre kellene járnom. Debreceni létemre, nem éppen gazdag családi háttérrel ez aligha volt kivitelezhető. Minden akkor fordult jóra, amikor válaszút elé érkeztem. Jól döntöttem szerencsére, és arcába mosolyogtam a kudarcnak... fél éven belül már a Digital Reality-nél dolgoztam. Az elkövetkezendő két évben a különböző stílusú játékok készítése során a DR-nél rengeteg gyakorlatot szereztem a pályaeitorok használatától az atmoszféra-szerkesztőn át városok és harci járművek készítésig.

Dolgoztál a *Witcher* főszereplőjén és az *Overlord* sorozaton, a *Sacred 2*-n, a *Gothic 4*-en és a *Might and Magic Heroes VI*-on nem is akárhánnyal: a *Ubisoft*, a *Microsoft*, a *CD Projekt* és a *Big Fish* csak pár ismertebb név azok közül, akik a következő években megkerestek. Hogy csináltad?

Igen, 2007-ben a 3D Brigade artistja lettem, ott sem „kíméltek”: első munkám a *Witcher* Geraltjának elkészítése volt. Hálás vagyok érte, hogy lehetőségem nyílt nagyszerű külföldi cégek igazán színvonalas AAA projektjeiben is közreműködni – ettől hihetetlen sebességgel kezdtem fejlődni. Sajnos a külsős munka átka, hogy olykor kimarad az ember neve a creditsből. Ez néha kicsit fáj, hiszen gyakran több évi munkánk van egy-egy játékban. 2009-től aztán kizárólag a *Blackhole*-nak dolgoztam a *Might and Magic Heroes VI*-on. Az első általam fejlesztett karakter a Ghoul volt, a következő több mint két évben a *Haven* és *Necropolis* frakciók karaktereit és environmentjeit készítettem nagy rajongással. Sokáig nehezen hittem el, hogy egy ilyen nagy múltú játék világát álmodhatom újra, és minden poligon jelentőséggel bír – a *Ubisoft*-nál fog kikötni. Felemelő, de felősséget igénylő munka volt.

Külföldre is kacsintgatsz?

Régóta szerettem volna a határon túl is kipróbálni magam. Ez végre megtörtént. Fél éve arra jutottam, hogy Magyarországon sosem fogok tudni rendesen megtanulni angolul, ezért fogtam magam és nyár végén beiratkoztam egy dublini nyelviskolába. Sajnos ez a három hét sem tűnt elég hatékonynak (nevet). Ennek ellenére egy kevés önbizalmat adott, ezért elküldtem pár külföldi cégnek korábbi munkáimat és a cv-met. Másnap már levél várt a Creative Assembly Lead Artistjától, és bár ez a munka végül nem jött össze rajtunk kívül álló okok miatt, de azóta is kapcsolatban vagyunk. Két héttel később az Eurocom hívott interjúra. Kicsit izgultam, mert pár hónapnyi lelkes angol tanulás közel sem ad megfelelő önbizalmat egy többórás, 3-4 fővel zajló beszélgetéshez. Nem volt gond. Ők nem vették olyan komolyan az angolt, mint itthon a nyelvvizsga bizottság (bár én sosem találkoztam velük). Élmény volt a 270 fős céget végigjárni, saját szememmel látni a 3D-s arcszkennert és egy olyan motion capture hangárt, ahol egy teherautó simán körbe tudna fordulni. Már az első napokban kiderült, hogy egy cégen belül a *James Bond*tól kezdve a *Harry Potter*en át akár a *Disney Universe* mezevígán is dolgozhatok, mégis gondolkodási időt kértem. Közben beadtam a jelentkezésem több nagy amerikai világcéghez, hogy elmondhassam: legalább megpróbáltam. Az álmokban az a szép, hogy nem kerülnek semmibe – de ha feláldozzuk őket, rengeteget veszítünk önmagunkból.



Vannak tanácsaid az álmodozóknak?

Dolgozzanak mindig erőn felül, teljes szívükből, lelkükből – és nem csak azért, mert ki tudja, melyik munkával váltják majd meg a belépőjegyét valami sokkal nagyobb munkához. Ne hallgassanak az okosokra, akik azt mondják, két lábbal kell a földön állni, soha ne adják fel az álmaikat! Én hiszem, hogy egy igazán jó élet és egy, a magyarországinál fényesebb karrierképpel kecsegtető jövő áll előttem. Emlékszem, amikor a barátnőmmel hosszas beszélgetés után eldöntöttük, hogy rendben, indulunk Angliába, 15 perccel később kaptam egy levelet a Sony Santa Monicától: munkát ajánlottak nekem. A barátnőm fe-

lé fordultam vigyorogva: „Szerinted mi a lehető legabszurdabb dolog, ami ezek után történhetne?” – „Blizzard” – kérdezte ő. „Nem. *God of War*.” És két nap múlva megcsörrent a telefon: a *God of War* művészeti vezetője hívott fel, fél órát csevegtünk „kézzel-lábbal”, egyszavas mondatokkal ugyan, de ez nem igazán érdekelte őket. Azt mondták, szükségük lenne rám, és ha hajlandó vagyok kilátogatni hozzájuk Los Angelesbe, küldik a repjegyet. Mit is mondhatnék? Sokkot kaptam, mint Csokitól az a bizonyos nő az Üvegtrigrisben. Remélem, hamarosan a Sony-s élményeimről is mesélhetek...

Kacor



Interjú Goichi Sudával, a Grasshopper Manufacture vezetőjével

Suda51, aki szereti a levágott fejeket

MIVEL ÉPP EZT AZ ÚJSÁGOT LAPOZGATJÁTK (NEM PEDIG MONDJUK A MAGYAR MÉHÉSZT), feltehetőleg mindannyiunkban közös, hogy szeretjük a videojátékokat. Persze nem mindegy, hogy milyen, de az évek során a stílusok, műfajok és alműfajok olyan forgataga alakult ki, hogy bizonyára mindenki megtalálja az ízlésének leginkább megfelelőt. A folyamat során a játékvilág, ahogy a szórakoztatóipar minden más szegmense is, kitermelte a maga szent bolondjait, akik szűkebb rétegek egyedi igényeit elégítik ki. Nyilván nem való minden játék mindenkinek, de ha a legfurábbakat, legszéltségesebbeket mostantól nélkülözniük kellene, sokkal szürkébb és unalmasabb lenne a kínálat. Ettől persze nem kell félnünk, amíg olyan játékfejlesztők képesek meghökentőnél meghökentőbb játékokkal előrukkolni, mint Goichi Suda, avagy ismertebb nevén Suda51, aki az 1998-ban alapított Grasshopper Manufacture

vezetőjeként olyan sokkoló játékokat szabadított ránk, mint a *Killer7* (2005), a *No More Heroes* (2008) vagy a *Shadows of the Damned* (2011). Következő játékának főhőse Juliet, a gimis pompomlány, aki egy zombiinvázió közepén próbál helyt állni – miközben csak láncfűrészre és pasija levágott fejére számíthat (ami a kezelhetőség kedvéért szoknyájára van erősítve). Abban talán megegyezhetünk, hogy nem éppen tucatjátéknak ígérkezik.

Mesélnél egy kicsit nekünk a *Lollipop Chainsaw* háttéréről? Mióta dolgoztok rajta?

Amikor Yasuda elnök úr megalapította a Kadokawa Gamest, meglátogattam, hogy gratuláljak neki. Megmutattam néhány ötletemet és elkezdtünk beszélgetni a *Lollipop Chainsaw*-ról. Az első vázlatok egyébként három éve születtek, és kezdettől fogva az volt a koncepció, hogy a B kategóriás horror sorozatok hangulatában készüljön.

Bejelentéskor világszerte nagyon pozitív reakciókat kapott a játék, és különösen a nyugati országok zendítettek rá rögtön, hogy remélhetőleg nem csak keleten jelenik majd meg. Meglepett ez a lelkes fogadtatás? Nagyon boldog voltam. Aggódtam egy kicsit, hiszen zombis játékokból már egyrészt bőven akad, másrészt a *Lollipop Chainsaw* pop art stílusa, szatirikus hangvétele talán nem való mindenkinek. A reakciók jobbak voltak, mint amit valaha is reméltem.

Mesélj nekünk a hősnőről, Julietről. Meglehetősen messze áll a korábbi Grasshopper játékok hőseitől, Travis Touchdowntól vagy Gracia Hotspurtól...

Úgy éreztem, hogy a játékvilágra már nagyon ráfér egy teljesen új típusú hősnő. És igen, olyan karaktert akartam alkotni, ami túllép a videojátékok tipikus női szereplőinek karakterén. Juliet egy pörgős csaj – pompomlány és nagyon népszerű sulijában, a San Romero High-ban. Nem mellékesen egészen kicsi korától óta zombivadász neveltetést kapott, ez az ő titkos öröksége.

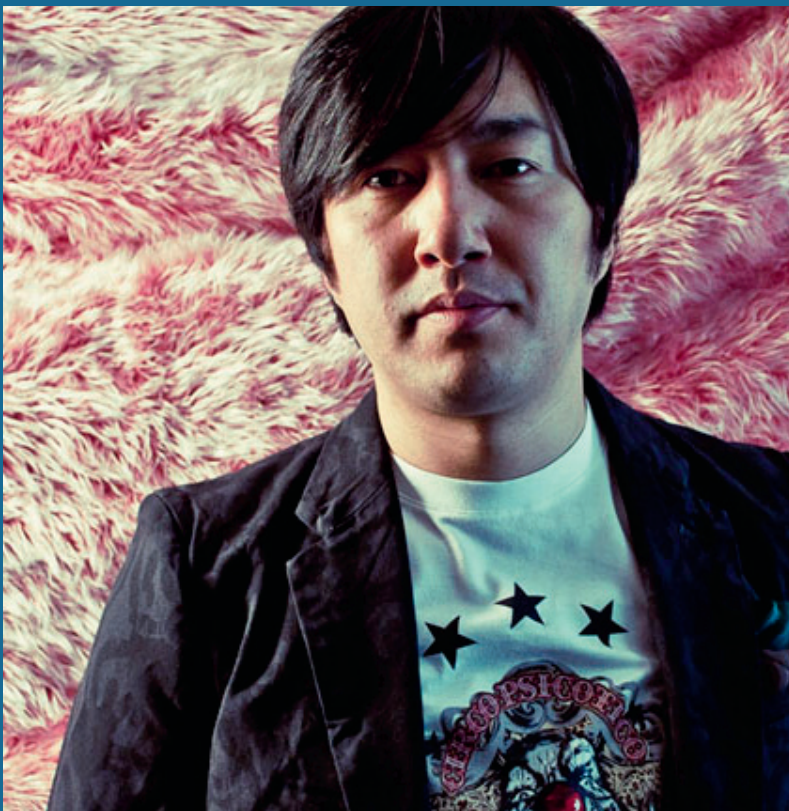
A pompomlányokból nyilván remek zombivadászok lesznek, elvégre mozgékonyak, sőt, pompomjuk is van! Ahogy láttuk, Juliet a pompomokat be is veti a zombik ellen. Mi nem igazán értünk a pompomlánykodáshoz, úgyhogy nem tudjuk megítélni a

pompomok hatékonyságát, esetleg említenél valami egyebet is Juliet arzenáljából?

Julietnek vannak átvett mozdulatai a lucha libréből, a mexikói birkózásból, mint például a vonóhorog vagy az eldobás, de stílusa egyedisége akrobatikus mozgásában rejlik. Könnyű és gyors, élvezetes harcot biztosítva ezzel a játékosoknak.

Igazából a láncfűrészre próbáltunk rákérdezni, de persze ez is nagyon érdekes. Ha pedig már szóba hoztuk, vannak ugye a könnyű támadások (pompommal) és a nehéz támadások (láncfűrészrel) – nagyjából ebből áll a harcrendszer?

Juliet először pompomokkal megy neki az ellenfeleknek, aztán a láncfűrészrel fejezi be a harcot – általában ezt a menetet követi. Néha ugrásokkal, szaltókkal színesíti az összecsapásokat. Ő tényleg zombivadász, aki küldetését egy természetfeletti erővel, istenségtől kapta. A láncfűrész az ő speciális fegyvere, csak ő használhatja, és például nem érzé a súlyát sem, amikor meglendíti. Juliet emellett tökéletesen harcol pusztával is, köszönhetően Morikawanak, mentorának (aki egyébként sushi szakács). Egyedi pompomlány képességeivel Juliet megalkotta saját „táncos” harcművészetét a maga egyedi ritmusával. Összességében ez alkotja harcrendszerének gerincét – kiegészítve persze a láncfűrész pusztító erejével.



MEGKÖZELÍTHETJÜK ÚGY IS, HOGY A LOLLIPOP CHAINSAW AZ EGYETLEN ZOMBIS JÁTÉK, AMIBEN SZÍVECSKÉK ÉS SZIVÁRVÁNYOK VANNAK.

A Gamescomon láttuk, hogy Juliet valamiféle power-upot is aktiválhat kellő számú ellenfél ledarálásával. Ez hogyan működik pontosan?

Ez a „Star” mód. Amikor eléri a maximumot, egy ütessel végez a zombikkal. Ha pedig egyszerre három zombit sikerül lecsapni, akkor aktiválódik a „sparkle hunting” és bónusz pontokat kapsz.

Lesznek Julietnek egyéb fegyverei is? Esetleg fejleszteti arzenálját a korábbi Grasshopper játékokban látott módon?

Erről még nem igazán beszélhetek, de igen, tervezünk különféle fejlesztéseket.

A zombiinvázió Juliet gimijében, a San Romero High-ban kezdődik. Lesznek a játékban egyéb helyszínek is, vagy a történet végig ott játszódik?

A San Romero High nem csupán tantermek sorozata. A játékban egyéb helyszíneket is be lehet járni – ezekről hamarosan többet is elárulhatok majd.

Ha már szóba került a történet, a játék nyugati kiadásának forgatókönyvét James Gunnra bízta, aki több horror-vígjátékot is rendezett (mint például a Slither), illetve ő írta George A. Romero klasszikus Holtak hajnala horrorjának 2004-es remake-jéhez a forgatókönyvet. Honnan jött az ötlet, hogy őt válasszátok?

Az ötlet a Warnertől származik. A Grasshopper előzetes vázlatai alapján James átírta és átrendezte a jeleneteket, illetve nagyon pontos visszajelzéseket adott nekünk, melyeken érződik egyedi írói stílusa, kiváló drámaalkotói képessége. A sztori neki köszönhetően nagyon szórakoztató és tetszetős lett. A japán verzióhoz teljes egészében az ő változatát használtuk, bár nem volt könnyű a saját nyelvünkre ültetni úgy, hogy ne vesszen el semmi egyedi humorából. Kicsit tovább is tartott, mint terveztük, de a végeredmény tükrében nyugodtan mondhatom, hogy megérte.

Milyen egyéb elemek inspirálták benneteket? A Lollipop Chainsaw Halloweenre időzített trailerre például olyan volt kicsit, mint valami grindhouse film, például a Machete előzetese.

Ez igaz. Az amerikai kultúra és az amerikai popzene nagy hatással volt a já-

tékra. A darabolós és a pop art stílus keveredése egyértelműen a Lollipop Chainsaw legnagyobb fegyverténye. Egyébként az első tárgy, amit referencia anyagnak megvásároltunk magunknak a fejlesztési munkálatokhoz, az egy láncfűrész-replika volt kedvenc zombis filmünkben.

Mesélj valamit a pop art irányról, amit becéloztatok magatoknak. A rózsaszín csilivili, a színes plecsnik a zombiinvázió közepette szokásos vérontással ötvözve nem akármilyen – honnan jött ez? Vagy csupán ki akartatok tenni a tömegből?

Nem láttunk még könnyed hangvételelű zombis játékot. Megközelíthetjük úgy is, hogy a Lollipop Chainsaw az egyetlen zombis játék, amiben szívecskék és szivárványok vannak. Lazíts, élvezd, egyél hozzá popcornot!

Mesélnél nekünk Nickről, Juliet pasijáról és az ő fejéről, ami a szoknyájához van erősítve? Ő tulajdonképpen egy fegyver, mint Johnson a Shadows of the Damnedben?

Úgy tűnik, gyakran vannak test nélküli fej karakterek a játékaikban... ez tényleg csak véletlen egybeesés. Akárhogy is, Nick pontos szerepe még titok.

A Shadows of the Damned egyik legmulatságosabb eleme az volt, ahogy Garcia és Johnson provokálták egymást. Juliet és Nick kapcsolata is valami ilyesmi lesz?

Természetesen. Persze egy kicsit más is az ő kapcsolatuk, mint Garciaé és Johnsoné, szóval majd inkább döntsétek el ti.

Eddig sikerült tartani a fejlesztési ütemezést. 2012-ben számíthatunk a játékra?

Igen, mindenképpen még idén. Remélem, várjátok!

Mazur





Video Game Awards 2011

Tavaly kilencedik alkalommal adott otthont a Spike TV az egyik legnagyobb tévés video játék díjkiosztónak, a Video Games Awards-nak. Ez egy másfél órás, színpompás show-műsor, ahol különböző kategóriákban díjakat osztogatnak (egy elég rusnya kék színű műanyag koronás majom a fődíj). Sokan nem szeretik a programot, mivel a játékok helyett inkább a külsőségekre és hírességekre koncentrálnak, de nincs mit tenni, el kell fogadnunk: ez az ára annak, hogy a video játék a popkultúra ismert és elismert tagja legyen.

A CIKK MEGÍRÁSA ELŐTT ARRÁ GONDOLTAM, HOGY FELMEGYEK

a Spike TV honlapjára és megnéztem felvételtől a műsort. Aztán koppantam egy nagyot, mivel a videók nagy része le volt tiltva ebben a régióban. Indoklás nuku, egyszerűen a világnak ezt a felét semmibe veszik nyugaton. Ez persze nem tántorított el, sziklaszilárd „szerzői és szomszédos jogok” elveimet félretéve leereszkedtem az internet sötét bugyraiba és megtaláltam, amit kerestem, ráadásul HD felbontásban. Magyar szöveg és felirat persze nem volt a másfél órás műsorhoz, de kis angol nyelvtudással simán lehetett érteni mindent.

SZTÁROM A PÁROM

A műsorvezető az a Zach Levi volt, akit a magyar sorozatrajongók a *Chuck*-ból ismerhetnek leginkább. Egészen ügyesen hidalta át a játék trailerek közötti időket (bár a tavalyi Neil Patrick Harris-t vagyis Barney „Legendary” Stinson-t nem tudta felülmúlni). A játékokat népszerű hírességek mutatták be, illetve konferálták fel. Itt volt Hulk Hogan, a pankrátor, Charlie Sheen, a nőfaló (szegény nagyon szét van esve, arcán mély nyomott hagyott a pia és a narkó), akiknek csak két kérdése volt, mikor ügynöke felhívta a VGA 2011 ajánlatával – mennyit fizetnek és lesznek-e csajok? Nem maradhatott ki imádott Felicia Day-ünk sem, aki jópofa minijátékokkal próbálta meg feldobni az estét. Aranyos volt, amint testhez simuló fekete ruhában (ami még mindig rendkívül előnyösen feszül rajta a megfelelő helyeken) felragasztotta magát egy falra, ügyesen kettészelte a felé dobott gyümölcsöket (à la *Fruit Ninja*) és rendkívül szexin használ-

ta a száját, amikor futószalagról kellett leszednie a sütitet kéz használata nélkül (mondjuk itt csal néhányszor, de neki elnézzük). Aztán ott volt Jason Biggs és Sean William Scott, az Amerikai pite sztárjai, továbbá egy amerikai focista sztár és néhány csinos, de számomra ismeretlen amerikai színész. Érdekes módon azonban ők csak mellékszereplőként jelentek meg az igazi nagyágyúk, azaz a fejlesztők mellett. A show egyértelmű sztárja a *Zelda*-sorozat mögött álló japán játéktérvező-zeni, Shigeru Miyamoto volt, akit felállva tapsolt meg a közönség. Az öreg láthatóan egészen elérékenyült, de azért még érthető angolsággal megköszönte a díjat (a VGA az idén vezette be a Hall of Fame kategóriát, és az első sorozat, amit kitiűntettek vele, a *Legend of Zelda* lett). Kojima-san már nem volt ilyen szerencsés. Az ő feladata mindössze annyi lett volna, hogy felkonferálja a *Metal Gear Rising: Revengeance*-t, de többször is belesült a szövegébe, legalább ötször bocsánatot kért, és láthatóan roppantmód zavarba jött attól, hogy ennyi ember előtt meg kell szólalnia angolul (a rossznyelvek szerint csupán az volt a baj, hogy a *Revengeance*-t kellett felkonferálnia). Számomra a habként a tortán a Blizzard vezérkar fellépése következett, ők a jól hangzó Gamer God-díjat vették át, és ha már ott voltak, Mike Morhaimé be is mutatta a *Diablo III* intró videóját.

VILÁGPREMIER A VGA-N

Az igazat megvallva játékos szemszögből a díjkiosztó és a sztárok csak mellékes dísztárcák tünnek, ténylegesen a VGA-n bemutatott játékok voltak a főszereplők. Kezdjük mindjárt az egyik legnagyobb durranással, a Bioware új játé-



kával, a *Command and Conquer Generals 2*-vel. Sokat nem mutattak belőle, viszont az a néhány másodpercnyi városi harc (Frostbite motor van a háttérben) nagyon meggyőző volt. A rossz hír az, hogy csak 2013-ban várható a játék, de sebj, addig játszottunk a *Heart of Swarm*-mal, ha stratégiára vágyunk. Az egyik legnagyobb meglepetés a Cliffy B (Cliff Bleszinski – Epic designer fenegyerek) által felkonferált *Fortnite* aratta, amiből egy nagyon jópofa, de egyáltalán nem „epic” játék körvonalai rajzolódhatnak ki előttünk. Nekünk inkább egy rajzfilmes tower defense játék ugrott be elsősre, ahol zombik és démonok ellen kell éjszaka harcolnunk, nappal pedig hasznos anyagokat gyűjtögetni a városban, amivel megerősíthetjük a bunkerünket. Nagyon ott volt a szerez a *Last Of Us* bemutatója is. Sajnos játékmenetet nem láttunk belőle, viszont a videó tökéletesen átadta a kataklizma utáni hangulatot, ahol a túlélés érdekében minden eszköz megengedett. A VGA-n debütált az új *Spider-Man* játék, amely sok újdonságot nem hozott az elődökhöz képest. Ugyanez volt az érzésem az új *Transformers*-szel kapcsolatban is, a zene bitang jó a trailer alatt, de amikor az egyik Autobot átalakult egy T-Rex robottá, elveszítettem minden lelkesedésem. A *Bioshock Infinite* még mindig nagyon ütős hangulatot áraszt, a baj csak az, hogy csak nagyon kevés új jelenetet kaptunk, a trailer nagy részét már korábban is láthattuk. A *Diablo III* trailert már említettem, minőségben ez vitte a pálmát az egész VGA-n, látszik, ahogy a Blizzard ezen a téren is messze a konkurencia előtt halad. A beharangozott *Mass Effect 3* trailer sem volt rossz, bár a felében csak azt mutatták, hogy a parancsnok rohan (és semmi mást). Meglehetősen akciódúsnak és véresnek tetszett az új *Hitman* trailer is, ez is a „várós” kategóriába esik nálunk. S akkor ez még nem minden! Hisz bemutatták az új *Rainbow Six* és az *Alan Wake* trailereket, de ezekről később úgyis olvashattok majd a Most Wanted részlegben.

BEZÁR A BAZÁR

A sok negatív vélemény ellenére igenis szükség van az ilyen játékos témájú show-műsorokra. Szokjunk hozzá, hogy a video játékok egyre inkább a mindennapok részévé válnak és egyre több csatorna foglalkozik velük. Ezen nem is szabad meglepődni, gondoljunk csak bele, mekkora bevételt hoznak egyes játékok (pl. *Call of Duty* sorozat), és ahol megjelenik a pénz, ott hamarosan felüti fejét a média és a bulvár is. Ezt nem lehet kikerülni, de szerintem nem is kell. Eljött az ideje, hogy kedvenc szórakozásunk elfoglalja méltó helyét a szabadidős tevékenységek között, és ne nézzenek furcsán ránk, ha azt mondjuk valakinek, kocsmázás, pecázás vagy Való Világ helyett (mellett) video játékokkal kapcsolódunk ki.

Mocsy

Az év játéka

Batman: Arkham City
The Elder Scrolls V: Skyrim
 The Legend of Zelda: Skyward Sword
 Portal 2
 Uncharted 3: Drake's Deception

Az év fejlesztőstúdiója

Bethesda
 Naughty Dog
 Rocksteady Studios
 Valve

Az év Xbox 360 játéka

Batman: Arkham City
 Forza Motorsport 4
 Gears Of War 3
 Portal 2

Az év PS3 játéka

Infamous 2
 Killzone 3
 LittleBigPlanet 2
Uncharted 3: Drake's Deception

Az év Wii játéka

Disney's Epic Mickey
 Kirby's Return To Dream Land
 Lost In Shadow
The Legend Of Zelda: Skyward Sword

Az év PC játéka

Battlefield 3
 Minecraft
 The Witcher 2: Assassins Of Kings
Portal 2

Az év hordozható játéka

Ghost Trick: Phantom Detective
 Infinity Blade
Super Mario 3D Land
 Jetpack Joyride

Az év lövöldéje

Battlefield 3
Call Of Duty: Modern Warfare 3
 Gears Of War 3
 Rage

Az év akció/kalandjátéka

Assassin's Creed: Revelations
Batman: Arkham City
 The Legend Of Zelda: Skyward Sword
 Uncharted 3: Drake's Deception

Az év szerepjátéka

Dark Souls
 Deus Ex: Human Revolution
 Dragon Age II
The Elder Scrolls V: Skyrim

Az év multiplayerere

Battlefield 3
 Call Of Duty: Modern Warfare 3
 Gears Of War 3
Portal 2

Az év egyéni sportjátéka

Fight Night Champion
 Tiger Woods PGA Tour 12: The Masters
 Top Spin 4
 Virtual Tennis 4

Az év csapatjátéka

FIFA Soccer 12
NBA 2K12
 NHL 12
 MLB 11: The Show

Az év autóversenye

Dirt 3
 Driver: San Francisco
Forza Motorsport 4
 Need For Speed: The Run

Az év verekedős játéka

The King Of Fighters XIII
 Marvel Vs. Capcom 3: Fate Of Two Worlds
Mortal Kombat
 WWE All Stars

Az év mozgásérzékelő játéka

Child Of Eden
 Dance Central 2
The Legend Of Zelda: Skyward Sword
 The Gunstringer

Az év indie játéka

Bastion
Minecraft
 Superbrothers: Sword And Sworcery EP
 The Binding Of Isaac

Az év feldolgozása

Back To The Future: The Game
Batman: Arkham City
 Captain America: Super Soldier
 Lego Star Wars III: The Clone Wars

Az év betétdala

Bastion – „Build That Wall (Zia's Theme)” by Darren Korb
 Portal 2 – „Exile Vilify” by The National
 Dragon Age II – „I'm Not Calling You A Liar” by Florence + The Machine
 Bastion – „Setting Sail, Coming Home (End Theme)” by Darren Korb
 Portal 2 – „Want You Gone” by Jonathan Coulton

Az év játékenéje

Bastion
 Batman: Arkham City
 Deus Ex: Human Revolution
 Portal 2

Az év grafikája

Batman: Arkham City
 LA Noire
 Rage
Uncharted 3: Drake's Deception

Az év férfiszereplője

J.K. Simmons as Cave Johnson – Portal 2
 Mark Hamill as The Joker – Batman: Arkham City
 Nolan North as Nathan Drake – Uncharted 3: Drake's Deception
Stephen Merchant as Wheatley – Portal 2

Az év női szereplője

Claudia Black as Chloe Frazer – Uncharted 3: Drake's Deception
Ellen Mclain as GladOS – Portal 2
 Emily Rose as Elena Fisher – Uncharted 3: Drake's Deception
 Tara Strong as Harley Quinn – Batman: Arkham City

Az év letölthető játéka

Bastion
 Insanely Twisted Shadow Planet
 Stacking
 Trenched

Az év DLC-je

Fallout: New Vegas – Old World Blues
 Mass Effect 2 – Arrival
 Mortal Kombat – Freddy Krueger
Portal 2 – Peer Review





Point 'n' Click mauzóleum

KALANDOS SZÉP NAPOK TIM SCHAFFERREL

Minden játékműfajnak megvan a maga hőskora. A kalandjátékoké egyértelműen a kilencvenes évekre tehető, akkoriban egymás után jelentek meg az éppen kialakuló point 'n' click zsáner azóta klasszikussá vált darabjai. A grafikai lehetőségek fejlődésével a szöveges kalandokat felváltó, kézzel rajzolt háttérű, kétdimenziós sprite-okból álló figurákat (majd jóval később 3D-s, poligonokból összerakott szereplőket) mozgó kalandok igazi otthonukra találtak az Amigán, majd a PC-n, és a két rivális, a Sierra és a LucasArts csak úgy ontotta magából a maratoni hosszúságú, igényes és izgalmas játékokat. Bár a Sierra is letett az asztalra igazi klasszikusokat (elég csak a *Quest* sorozatokra gondolnunk), én az utóbbi, triplatokás-öszszakállas filmmogul nevét viselő cégnek és éppen ennek az időszaknak köszönhetem gyerekkorom legtöbb meghatározó játékát: a *Monkey Island* sorozat első két klasszikus részét, a *Sam&Max Hit the Road*-ot, a *Day of the Tentacle*-t, a *Full Throttle*-t, valamint a *Grim Fandango*-t. Hogyan váljunk a játéktörténet leghíresebb kalózává? Pláne egy olyan névvel, mint Thumbfood Sheepwhit... izé... Guybrush Threepwood? A recept egyszerű: 1990-ben határozzuk el, hogy kalózzok leszünk, és tegyük mindezt soha nem látott részletességű háttérrel előtt egy olyan vicces kalandban, amelyre a Monty Python legádázabb törzstagjai is büszkék lennének két papagáj-újralesztés között. A Lucasfilm Games szakított a Sierra által kitaposott úttal: a kalandban a fejtörők már jóval nehezebbek, elvontabbak voltak, a történet fordulatai kiszámíthatatlanul idioták, a Karib-tenger szigetvilága pedig, ahol a kaland játszódott, felejthetetlenül hangulatos. A játék abból a szempontból is forradalminak számított, hogy főhősünkkel (a Sierra szadista kalandjaival ellentétben) nem halhattunk meg – na jó, kivéve, ha több mint tíz percig tartózkodtunk a víz alatt a játék egy jelenetében. A SCUMM motor (mely bő egy évtizedig szolgált a legtöbb Lucas-kaland szíveként) által hajtott sztori egy évvel később folytatódott, és a LeChuck's Revenge nagyobb, viccesebb, darkosabb és nehezebb lett, mint elődje, így a siker nem maradhatott el. Michael Land a játéktörténelem legismertebb dalait szerezte a sorozathoz, Tim Schaffer és Ron Gilbert pedig mítoszt teremtettek a fura karaktereket felvonultató történet megírásával. Gilbert a második rész után kiszállt a sorozatból, és bár a harmadik rész és a tavaly megjelent *Telltale* kaland egyaránt remekül sikerült, az eredeti hangulatot, játék-egyensúlyt nem voltak képesek maradéktalanul rekonstruálni. Akik anno játszottak az MI-vel, most elérkezényülten szípkolhatnak, akik pedig nem is hallottak a



SZERENCSÉRE AZ INDIE PIAC KISZÉLESEDÉSÉVEL, TALÁN SZEBB NAPOK JÖNNEK, EGYRE TÖBB EMLÉKEZETES, KLASSZIKUS HARDCORE KALAND LÁTHAT NAPVILÁGOT.

Look at Tim Schafer

sorozatról (ha vannak még ilyenek), azoknak jó hírről szolgálhatunk: 2009-ben és 2010-ben a LucasArts visszatért kicsit a kalandjátékokhoz, és pottom pénzért gyakorlatilag minden platformra elérhetővé tette a sorozat első két részét felújított hanggal és grafikával, új szinkronnal, valamint választható retró móddal. Aki kihagyja, magára vessen, hiszen a Majomsziget a műfaj klasszikusa – egy hibátlan, sziporkázó humorú, felejthetetlen kalandjáték-eposz a videójáték-ipar első aranykorából.

CSÁPOLJ, MOTOROZZ, DÖGÖLJ MEG!

A LucasArts fénykora korántsem ért véget a második majomkaland kiadásával: az 1993-as *Day of the Tentacle* egyszerre pályázhat a világ legerborultabb történetű és a legszemléletesebb fejtörőkkel rendelkező kalandjátékának címére. A sztori az első SCUMM játék az 1987-ben C64-re és Apple 2-re kiadott *Maniac Mansion* című kezdetleges darab (CD változata minden idők első teljes hangalámondással kiadott kalandja egyben) világában játszódik. Az örült tudós, Dr. Fred Edison egyik kreálánya, a lila csáp beleiszik a hátsó kertben található ipari szennyvízbe, karokat növeszt és világalomra tör. Bernard és testvérei elhatározzák, hogy dr. Fred pottyan-

tós budiból faragott időgéppel visszautaznak a múltba, és megakadályozzák a szörnyű katasztrófát. A kivitelezés persze balul sült el, így Bernard a jelenben marad, Hoagie, a másnapos rocker 200 évvel korábban, Laverne, a hisztis lányka pedig 200 évvel később, a jövőben landol a ház kertjében. A három antihősnek a különböző idősíkból összedolgozva kell megmentenie a világot – cselekedeteik következményei tehát évszázadokon ívelnek át, így a fejtörők rendkívül csavarosak és könnyfakasztóan viccesek. Arról már nem is beszélve, hogy a múltban magával George Washingtonnal és Benjamin Franklinnel is találkozhatunk, akik – mondanunk sem kell – nem egészen olyanok, mint ahogy a törökönyvekből ismerjük őket. Lássunk egyetlen példát az innovatív fejtörőkre. A feladat: Bernard-nak (a jelenben) porszívóra van szüksége, de ilyen nincs a házban. A megoldás: Hoagie a múltban készít egy porszívó szórólapot, az bekerül az Amerikai Alkotmány ötletládájába. Ennek köszönhetően születik egy paragrafus, mely szerint minden amerikai köteles porszívót tartani a pincéjében. A jelenben innentől kezdve a pincében meg is találjuk a porszívót – és nem csak mi, Bernard is. Probléma megoldva. És a sort még folytathatnánk. Az 1995-ös *Full Throttle* egy borongósabb, cinikus humorú kaland, amelyben Bent, a kemény motorost irányíthattuk, hogy fényt derítsünk



egy hidegvérű gyilkosságra és megakadályozzuk a független motoros bandák tönkretételét. A játék szédületes grafikájával, igazi rocker hangulatával, csavaros, reális történetével és keserűes szerelmi szálával írta be magát a játéktörténelembe (Ben, a megfáradt motoros és Mo, a lázadó motorszerelő lány utolsó közös jelenete a valaha született egyik legütősebb outro). A *Full Throttle* abból a szempontból is úttörő volt, hogy a kalandelemeket akciórészekkel dúsították. Sajnos valószínű, hogy ez volt a hagyományos kalandjátékok agóniájának egyik első tünete: a tervezett második rész 2002-ben kilencven százalékban akciójátéknak készült, ám a rajongók a készülő folytatás képeit látva igencsak felháborodtak. Tim Schafer kiszállt a projektből, a Ben hangját adó Roy Conrad még abban az évben meghalt, így a Lucas leállt a fejlesztéssel, és azóta jóformán egy valamire való kalandjátékot sem adott ki. A LucasArts igazi hatványdala és egyben legtekélyesebb, leggigásabb kalandjátéka azonban az 1998-as, ugyancsak Tim Schafer által jegyzett *Grim Fandango*. Az azték mitológia világát és a film noir eszközeit steampunk elemekkel keverő kalandban – képzavarral élve – a halottak birodalma elevenedett meg. Egy jóindulatú utazási ügynököt, Manny Calaverát alakíthattuk, aki a frissen elhunytak élete alapján tett utazási ajánlatot kuncsaftjainak: a legnemesebbek egy luxusonattal azonnal az örök béke birodalmába juthattak, míg a „csintalanabbak”

mindössze egy iránytűvel felszerelt sétabotot kaptak segítségül a nagy úthoz. A 3D-s figurákat első ízben felvonultató játékban a halottakat mexikói karneváli figurák stílusában megrajzolt csontvázakként jelenítették meg, a túlvilág személyzetként dolgozó démonok pedig változatos színű és méretű, szerethető behemótok voltak. A szövevényes történetben a túlvilág legsötétebb bugyraiba lemerülve lepleztük le az összeesküvést, amely mögött természetesen a megboldogultan is csak a zöldhasúakat szem előtt tartó halottmaffia állt. A játék történetének kidolgozottsága a Keresztapa filmekével vetekedett, a főszereplő karakterek, Manny és az autószerelő démon, Glottis ironikus módon a két legemebribb karakter, akit videojátékban valaha láthattunk. A játék világa, a noir, a sci-fi és a mexikói mitológia elegye pedig a legeltaláltabb, legsajátosabb koktélnak, amihez játéktesztelőként valaha szerencsém lehetett. A történet a végére teljesen összeállt, és jó szívvel inthettünk búcsút az utolsó igazi klasszikus kalandjáték hőseinek. A történet folytatását pedig ismerjük: a megállíthatatlan grafikai fejlődéssel, az előteltelenedéssel, a műfajok keveredésével, a franchise-játékokkal és a *Myst*-szerű kalandok elterjedésével a műfaj, ahogy azt addig ismertük, csipkerózsika-alomba merült és sokáig azt hittük, soha nem ébred fel belőle. Szerencsére az indie piac kiszélesedésével talán szebb napok jönnek, és a játékosok innováció

és igényes narratívát a grafikával szemben előtérbe helyező, újra felhorgadó vágyának megfelelően egyre több emlékeztető, klasszikus hardcore kaland látható napvilágot, amely átvirrasztott éjszakákon gyöngyöket fakaszt a szerencsétlen játéktárságitó homlokán, mikor a több tízoldalas végigjártást körmöli (jól van, hiányzik, na). A LucasArts újabb kijelentései és a felújított, IOS-ra, PC-re és Xbox Arcade-ra kiadott remake-ek mindenestre bizakodásra adnak okot, ahogy Tim Schafer lelkes nyilatkozatai is. A felsorolt klasszikusok atyja a kalandjátékosok hiányérzetét figyelembe véve, az ér-

deklórást látva és a piaci úrt kihasználva talán visszatér gyökereihez, és a platform és akciójátékok készítése helyett újra felejtethetetlen, kézzel rajzolt vagy épp a modern motorokat kihasználó, de a játékmenetet, a történetet és a karaktereket előtérbe helyező kalandokat ajándékoz a nagyérdeműnek. Ha így lesz, ha nem, a felsorolt klasszikusok mindig megmaradnak nekünk, játékosoknak, és az emulátoroknak és a remake-eknek köszönhetően a ma felnövő játékosgeneráció is megismerheti a ma (sajnos) újszerűnek és maratoni hosszúságúnak tűnő játékokat. Yikes!

Kacor

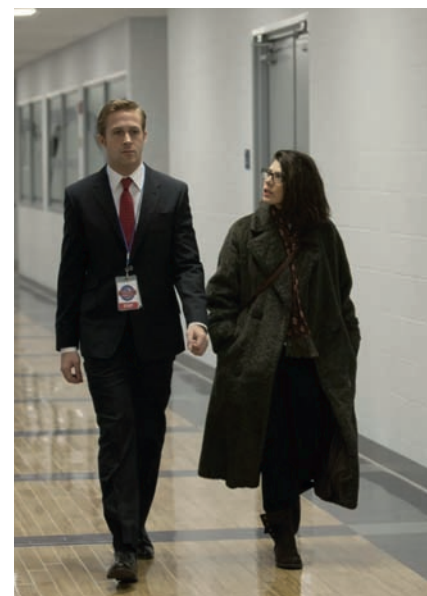
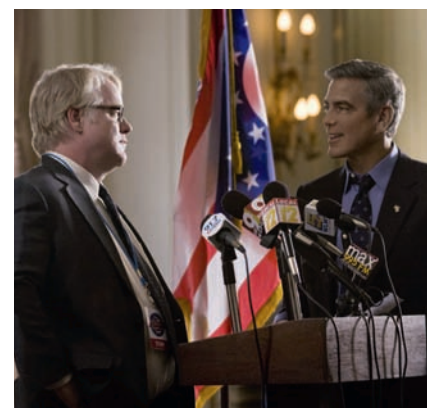


Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod!

MÁSVILÁG

A hatalom árnyékában - The Ides of March

Mozi



NEKÜNK, MAGYAROKNAK A SAJÁT elnökválasztási rendszerünket sem könnyű megérteni, az amerikaiakat pedig szinte lehetetlen – a sok előválasztás, időközi választás, vita és egyéb között amerikai legyen a talpán, aki kiismeri magát. Azt azonban tudni kell, hogy az Egyesült Államok életében elképesztően fontos a választás – ahogy ebben a filmben is megmutatkozik: döbbenetes méretű stábok küzdenek számkra ismeretlen (és néha jó is, hogy azok) eszközökkel, hogy elnyerjék az amerikai választók szívét és szavazatát. Eddig semmi különös (bár Marisa Tomei 40+ évesen is nagyon helyes). George Clooney a főszereplő (és ő a rendező is), ő az elnökjelölt, akinek lelkes titkárát a nemrég berobbant Ryan Gosling játssza. Előjáróban annyit máris elárulhatok, hogy nem kispályás moziról van szó, hiszen négy jelöléssel is rendelkezik a Golden Globe-on (legjobb dráma, legjobb drámai színész – Ryan Gosling, legjobb rendező – George Clooney, legjobb forgá-

tókönyv – George Clooney, Grant Heslov, Beau Willimon), és nagyon meglepődnek, ha egy-két Oscar-jelölést nem kapna. A történet elég egyszerű: ahogy ez valószínűleg a valóságban is van, Morris elnökjelöltet ellenfele részéről erős támadás éri – a tapasztalatlan elnökjelölt még tapasztalatlanabb titkára igen bonyolult politika cselszövés áldozatává válik. Azonban a kampány nem állhat meg, a bajt el kell háritani, illetve a kampányt is meg kell nyerni. Ez pedig nem egyszerű, ha az ember nem egy dörzsölt, vén, amerikai politikában és cselszövésben jártas ember. A Ryan Gosling által játszott titkár pedig nem az, azonban a szituáció rákényszeríti, hogy vele született hivatásosságát és ártatlanságát feladja. Azért azt régóta lehetett sejteni, hogy az amerikai elnökválasztási játszma nagyon kemény és nem éppen becsületes, de ez a film igen hitelesen mutat rá ar-

ra, milyen erő/érdekeltségek feszülnek egymásnak, milyen trükköket vetnek be a jelöltek szívbaj nélkül, ki hogyan akarja eltaposni a másikat, hogy célhoz érheszen. Ez egy olyan film, amelyre figyelni kell, mert a forgatókönyv végig lüktető, izgalmas és sodró, s azért is figyelni kell, mert elképesztően jó alakításokat láthatunk. Legfőképp Ryan Gosling az, aki meglepi az embert: mint drámai színész, igencsak emlékezeteset alkot. George Clooney pedig, ha holnap indulna ezzel a fizimiskával és ilyen programmal, talán a valóságban is meg tudná nyerni a választásokat – legalábbis sokkal több esélye lenne, mint egynémely mai béna jelöltnek. Ezt a filmet főleg azoknak ajánlom, akik jól megírt forgatókönyvre, kiváló színészi játékra, jó sztorira vágynak, és akik nem hisznek Amerika mindenhatóságában.

Gyu

Ryan Gosling nagyon jó, George Clooney for president!

5/5

Coastland Ride

On The Top of the World

HÁROM SVÉD FIATALEMBER ALAPÍTOTTA ezt a zenekart 1997-ben, stílusuk már a címből kiderül: úgynevezett „West-Coast”, amely a dallamos rockzene egyik változata. Ennek a stílusnak is van amerikai és svéd ága, természetesen az album ez utóbbihoz tartozik. Fülbemászó dallamok, fantasztikus kórusok, cizellált, elegáns hangszerelés, kiváló gitárjáték jellemzi, és megemlíteném a háttérben ügyködő billentyűs munkáját. Az énekekről pedig ne is beszéljünk – nem tudom, a svédek vagy csinálják, de minden borkorban teremhet egy-két kiváló énekes. Ez tipikusan az a zene, amely nagyon jól hangszerelt, igényesen elkészített, mégis igen könnyen fogyasztható, dallamos, énekelhető, dúdolható – furcsa kikacsintással élve egy jobb világ ígérését vagy akár illúzióját adja, amíg a korong pörög. A gitárszóló-

kat Sven Larsson (Street Talk, Lionville) prezentálja – nem hivalkodnak, mégis kiválóak. 2012-t egyből egy hatalmas ötössel kell kezdeni – ha létezik olyan album, amit mindenkinek merek ajánlani, akinek megfelelő szépérzéke és rockzenei érdeklődése van, akkor ez a lemez az.

GyL



Zene

Elegáns és igényes West-Coast muzsika Svédországból

5/5

Mr. Big

Live from the Living Room

MIT IS MONDHATNÉK, LEGSZEBB ÁLMAIMBAN TUDNÉK CSAK ELKÉPZELNI egy olyan nappali szobát, ahol a Mr. Big koncertezik (persze jöhetne még egy-két banda rajtuk kívül is). Eric Martin (ének), a zseniális Billy Sheehan (bassz) és társaik a legnagyobb Mr. Big slágereket adják elő. Ami a kunszt az egészben, az két dolog – egyrészt az egészben, az két dolog – egyrészt a turné, amelyen a felvétel készült az első Mr. Big lemez húszéves évfordulójának megünneplése, másrészt pedig eddig még nem készült akusztikus Mr. Big koncertlemez, úgy meg főleg nem, hogy kiegészítették a társaságot egy vonósnégyessel is. A dalok persze totál másképp szólnak, mint az eredeti verziók, de a profizmus, a hangszeres tudás, a lelkesedés abszolút eredeti. A különbség csak az, hogy egy Billy

Sheehan kategóriájú basszusgitárossal fennálló zenekar nemcsak gitár, hanem bassz szólókkal is operál, nem is akármilyenekkel! Aki a zenekarral ez alapján a lemez alapján akarna megismerkedni, ne tegye, de Mr. Big kedvelőknek egyenesen kötelező.

GyL



Zene

Basszusgitár szólók, ahogy az élő van írva – kellemes, akusztikus

4/5

Sonic Station

Sonic Station

SZÁMOMRA 2012 FANTASZTIKUSAN INDUL, hiszen ismét egy svéd újoncot hallgatok, akik az AOR/West-Coast stílusban bontogatják szárnyaikat. Ez pedig már önmagában jó hír, még akkor is, ha eddig is létezett kismillió kiváló svéd csapat – de úgy néz ki, ezek osztódással szaporodnak. Hogy tudjátok hova tenni az új bandát, elárulom a zenekarokat, ahonnan ihletet szereztek: AOR oldalról Toto, Mr. Mister és Journey, West-Coast hangulattal pedig az Airplay és a Chicago. A nagyon finom, cizellált rockmuzsika mellett igen jó, fiatal énekes tehetségeket is sikerült összeszedni – hadd nevezem őket nevükön: Marika Willstedt, Kristoffer Fogelmark, Magnus Bäcklund és Tove Lo. A helyzet ismét az, hogy a kismillió közreműködő mellett a kiváló stúdió- és produceri munka is meghallatszik a lemezen, gördülnek a kórusok, a gitárszólók, a fülbemászó dallamok,

a roppant igényes hangszerelések, a gitárduettek – ahogy azt csinálni kellett akkor, amikor ez a stílus virágzott, és amitől újra virágba borul majd.

GyL



Zene

Nagyon jóleső próbálkozás a svéd ifjocoktól

4/5

Michael Thompson Band

Future Past

MICHEL THOMPSON, A VILÁG EGYIK LEGJOBB SESSION MUZSIKUSA olyan nagyságokkal dolgozott eddig együtt, mint Michael Jackson, Whitney Houston, Celine Dion, 'N Sync, Toni Braxton, Phil Collins, Rod Stewart, The Scorpions, Vince Neil, Christina Aguilera, Michael Bolton, Mariah Carey, Bette Midler, Madonna, Babyface, En Vogue, Gloria Estefan, Stanley Clarke és Ricky Martin. Régebben megjelent egy nagyon jó albuma How Long címen, így ideje volt, hogy saját zenekara ismét új lemezt adjon ki. Ezúttal zenekarában a zseniális hangú Larry King énekel (Soleil Moon), akit bevallom, nemigen ismertem eddig, de nagyon megtetszett – döbbenetes hangot hordoz a torkában, igazi hegyeket mozgató, kicsit karcos, kemény rock hangzás. A lemez igazi erőssége a nagyon jó dallamok, kórusok, sodró lendületű dalok és szép balladák mellett mégis a gitármunka – más rocklemezekon is jök

a szólók, itt azonban valahogy „jobbak”. Próbáltam ezt érthetően leírni, de a lemez meghallgatása nélkül lehetetlen megérteni.

GyL



Zene

Köszönöm, Michael, hogy megismertettél Larry Kinggel!

4/5

We Need to Talk About Kevin

Beszélnünk kell Kevinről



DVD és Blu-ray



V AJON MI JÁTSZÓDHA LE EGY ANYÁBAN, HA FIA TÖMEGGYILKOSSÁ VÁLÍK?

Megutálja majd? Támogatja a világgal szemben akkor is, ha tisztában van vele, hogy tettei szörnyeteggé változtatták? Vagy minden gondot a szőnyeg alá söpörve félresimítja gyermeke szemébe lógó tincset, és óvón magához húzza? Lynne Ramsay (Patkányfogó) rendező olyan megrázó, szívszorító módon idézi a Lionel Shriver regényéből áradó kilátástalanságot, ahogyan csak kevesen tudnák az ő helyében. Ramsay majd két óra alatt próbálja velünk megértetni azt, amit egy anya három élet alatt sem tud felfogni, feldolgozni pedig annál kevésbé... A Beszélnünk kell Kevinről című thriller-dráma középpontjában Eva (Tilda Swinton), Franklin (John C. Reilly) és a címszereplő Kevin (Ezra Miller) áll első látásra boldog családként, de Eva soha nem akart egy olyan fiú édesanyja lenni, aki mindösszesen két nappal a tizenhatodik születésnapja előtt mézárilást rendez az iskolájában. Brutális ámokfutása következtében meggyilkolja hét iskolatársát, egy menzai alkalmazottat és saját ta-

nárának vére is az ő kezéhez tapad. Most, két évvel a szörnyű események után Eva érez magában annyi erőt, hogy egy őszinte levélsorozatban szembenézzen mindazzal, amin az utóbbi kegyetlen időszakban keresztül ment. A levelek részletesen bemutatják a fiú és anyja fájdalommal teli kapcsolatát, aki próbálja megérteni a film tárgyaként is felfogható tény: gyilkos lett abból a személyből, akit mindig angyalnak látott, és aki a világon az abszolút tisztaságot jelentette számára.

Tilda Swinton Eva karakterében csodákat művel érzelmeinkkel. A skála valamennyi fokozatát megtapasztalhatjuk játékán, az általa megformált jellem bántot, büntudatot, magányt és kétségbeesést mutat, miközben szemében csillog a remény egy jobb és tisztább jövő felé. A kiemelkedő alakításaiért Oscar-, Golden Globe- és BAFTA-díjjal jutalmazott színésznőnek e filmben nyújtott érdemeiért ismét aranyoszobrocskákat ítélnék, s még annak ellenére is képes bennünk tartani a film témája iránt érzett kíváncsiságunkat, hogy nem egy könnyed, délutáni matinéről beszélünk.

Szada

A Beszélnünk kell Kevinről olyan típusú film, amit látnod kell, de nem fogod élvezni, és ami nyomot hagy benned, de nem fogsz neki örülni...

4/5

Sir Arthur Conan Doyle

Jobb nem firtatni

A VILÁGHÍRŰ SZERZŐ NEVE MÉG ÉLETÉBEN ELVÁLASZTHATATLANUL ÖSSZEFONÓDOTT Sherlock Holmes, minden idők legnépszerűbb detektívjének karakterével. Az átlagosnál valamivel tájékozottabb olvasók esetleg fel tudják idézni az őslények elvesztett földjét felfedező Challenger professzor kalandjait. Pedig Doyle munkássága ennél jóval szerteágazóbb, szívesen evezett a történelem, a fantasztikum, a tudományos fantasztikum és a spiritizmus lelkes híveként a rémtörténetek vizére is. Utóbbiakból összesen tizenötöt – magyarul részben most először – ismerhetünk meg öt kategóriára lebontva. Alattomos gyilkossági kísérleteknek, kegyetlen bosszúknak és túlvilági jelenéseknek lehetünk tanúi a hosszabb-rövidebb novellákból álló kötetet forgatva. Doyle és a viktoriánus éra híveinek egyaránt tetszeni fog, különösen a történeteket bevezetni

hivatott rövid, a csattanót soha le nem lövő magyarázatokkal együtt. Már-már hibátlan válogatáshoz van szerencsénk, amire egyedül a zavaróan sok bent felejtett elgépelés vet árnyékot.

Chavalier



Könyv

A Sátán kutyája óta sejtettük, hogy ez a műfaj is jól áll Doyle-nak

4,5/5

R. A. Salvatore

Gauntlgrym

A Z ÁTMENETEK TRILÓGIÁT KÖVETŐ NEVERWINTER-CIKLUS SZÜLETÉSÉHEZ nem kevés köze volt az azonos című online szerepjátéknak, ami egy jogvita miatt csak az év vége felé jelenhet meg.

A Forgotten Realms rajongóit azonban több mint megfelelő kárpótlásban részesíti Drizzt legújabb kalandja, aki Bruenor királlyal az oldalán évtizedeket áldoz Gauntlgrym, a törpék legősibb városának felkutatására, eredménytelenül. Egy másik drow-törpe páros bukkan rá, az opportunista Jarlaxle és az ádáz Athrogate egy thai boszorkány hathatós segítségével köszönhetően. Ténykedésükkel felébresztenek egy ősi lényt, aminek tombolása nyomán pompás városok válnak lángok martalékává, és akaratlanul belekeverednek az árnyak és az élőhalottak közötti háborúba. Az évtizedeken át húzódó történet folyamán Drizzten egyre inkább elha-

talmasodik az önsajnálát és a letargia elvesztett barátai miatt, és csakis akkor érzi jól magát, ha vért fakaszthat halálos pengéivel. Már megértette, mit jelent elfnek lenni, most viszont meg is kell tanulnia úgy élni.

Chavalier



Könyv

Játékhoz készült, de nem érződik rajta

5/5

Black Messiah

The Final Journey

POGÁNY METÁL. MOND EZ VALAKINEK VALAMIT? Akár „pagan metal” álnéven is?

Ezek azok az arcok, akik leginkább viking és északi-mitológiai témákban tevékenykednek ősi kelta/norse dalamokat is megszólaltatva, lehetőleg hitelesen. Természetesen ez a stílus igen hősi, ahol nagy harcok, istenek, sárkányok és egyéb északi szörnyek küzdenek a hidegben, a végtelen hómezőkön. Az ének ritkán tiszta, amolyan átmenet a hörgés és a valódi ének között – lévén a szöveg érthető marad: a Black Messiah egyébként német csapat, így németül énekelnek. Aki nem tudja hova tenni: gyakorlatilag ez egyfajta fantasy szerepjáték-megzenésítés. Ez a lemez is egy trilógia lezáró példánya. El lehet képzelni messzi északi füstös kocsmákat, nagy krigli söröket, lelkesen hősiesszágákat éneklő tömegeket – elképesztő hangulata van a lemeznek.

Mindezt állítom úgy, hogy a szövegekből egy szót sem értek, de a dalok hangulata, lendülete, a folk betétek, illetve az ehhez tartozó hangszerek használata nagyon meggyőztek.

Gyu



Zene

Az Észak nagy hősei ismét lecsapnak egymásra – mindezt egy hangulatos krícsmiben

4/5

Stahlmann

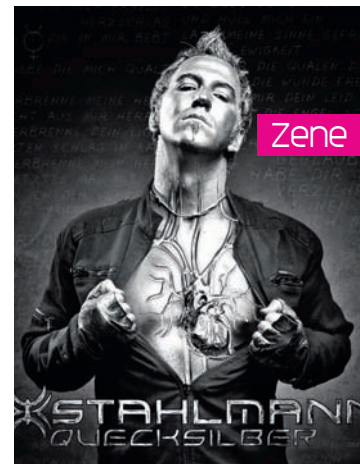
Quecksilber

ELEKTRO-ROCK. EZEDDIG SZÁMOMRA NEMIGEN VOLT ISMERŐS ez a stílusbesorolás,

pedig a lexikonok szerint az egykori szinti-rock leszármazottja. Tény, hogy megszólal a dolog, de az is tény, hogy elektronikus instrumentumokkal – mintha igazi gitárok helyett is szemplerek lennének. Na persze ettől még ez a német csapat nem úgy szól, mint inkább a techno irányába hajló távoli rokonai, hanem igenis rockosan. A vokál többször emlékeztetett engem a Rammsteinre, illetve a zseniális, de sajnos korán elhunyt Falcora. A hangzást egyébként szokni kell picit az igazi rockra kihegyezett füllel, de ez is rockzene – mindenféle hangszeres eltérések ellenére. A német rock legújabb hullámának (mert hát hol találták volna ki az elektro-rockot, ha nem ott?) képviselői egyelőre még nem hódították meg a világot, de elnézve azt a lendületet, ahogy

néhány Németországból indult stílus végigsöpört a Földgolyón, hamarosan ez is végig fog. Tanuljunk tehát új stílust, új hangzást és jegezzük meg a Stahlmann nevet!

Gyu



Zene

Új stílus, új hangzás – rock csak és kizárólag elektronikus eszközökkel

4/5

Lyriel

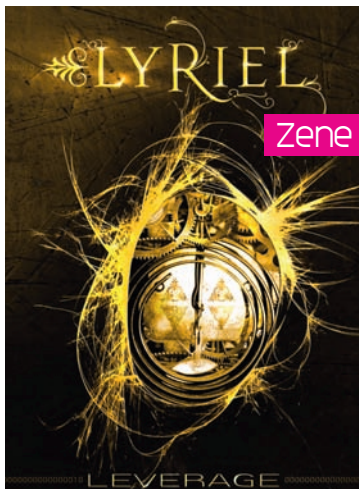
Leverage

KELTA ROCK, GÓT METÁL, FOLK ÉS ALTERNATÍV – ezek a fő ihletői a fantasy-nevű

bandának, a Lyrielnek, akiknek nagy szerencsájuk van: annyira még nem ismertek (bár ez a negyedik lemezük), hogy egy bizonyos, jól definiált stílushoz kellene ragaszkodniuk, így aztán a Leverage-en elég sok minden elfér. Ez egyben szerintem problémája is a zenekarnak, nincs igazi karaktere a daloknak: kellemesek, hallgathatóak, Jessica Thierjung hangja nem kellemetlen, de egyáltalán nem kiemelkedő – ahogy a többi zenész és a kompozíciós képességek sem. Amitől azért mégis van egy kis egyéni jellege az albumnak és a zenének, az a hegedű és a cselló közreműködése – ezekhez Jessica hangja tényleg jól illik, de a zúzósbab daloknál kicsit halovány az énekesnő. Bár a lemezhez mellékelte sajtókönyv szerint a „régén várt” album hamarosan megjelenik, én inkább azt mondanám,

hogy egy jövő évi árszállításon lesz érdemes beszerezni a stílus kedvelőinek – annyira van jó, hogy érdemes a gyűjteményünk tagjai közé helyezni.

Gyu



Zene

Mindenféle kutyult stílus jó hegedűvel, közepes énekesnővel

3/5

Sunstorm

Emotional Fire

EGYPBŐL EGY IGEN ÉRDEKES ÉS IZGALMAS BORÍTÓVAL

KEZD az érzelmi tűz, amelyen Joe Lynn Turner (igen, az ex Malmsteen, Rainbow, Deep Purple legenda) többek között olyan dalokat énekel, amelyeket annak idején stúdióvokalistaként maga háttérénekel. Természetesen a változás a dallamos rock/AOR körzetéből érkezik, tehát a rockosan megszólaló dalokban rengeteg fülbemászó dallamot és kórust hallhatunk – ami igazán nekem való, és szerencsére az új dalok is ilyenek. A címadó darab például egy Michael Bolton szerzemény, amelyet Cher énekelt Heart of Stone című lemezén – Chert lehet szeretni vagy sem, de az ő affektálása nélkül jobb a nóta. A Gina című dal Michael Bolton lemezén szerepelt, amelynek „The Hunger” volt a címe – ezen is jelen van Joe Lynn Turner mint háttérénekes. Az album elképesztően igényesen szól meg köszönhetően Dennis Ward (Pink Cream

69, Place Vendome, Angra) produceri munkájának – és gondolom annak, hogy rászánták a megfelelő stúdióidőt, szakértelmet és technológiát, hogy jó legyen.

Gyu



Zene

A dallamos rock világa igazi gyöngyszemmel indít 2012-ben

4,5/5

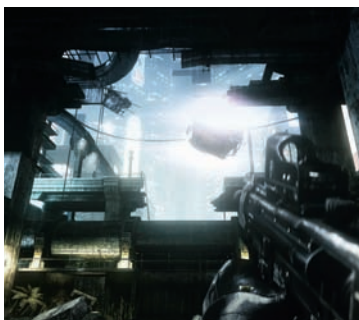
Megjelenik február 17-én

KÖVS

FINAL FANTASY



Három évvel járunk a *Final Fantasy XIII* történései után, amely játéknak ez a közvetlen folytatása. Lightning, az eredeti játék főszereplője eltűnt egy ismeretlen világban. Fiatalabb húga, Serah Farron mint visszatérő régi karakter és egy Noel Kreiss nevű fiatalember elindulnak, hogy megtalálják Lightningot. A játék minden aspektusában felül fogja múlni nagy elődjét, elég, ha a továbbfejlesztett harci rendszert említjük. A szörnyekkel történő találkozás is újféle lesz a Mog Clock jóvoltából. A párbeszéd-fák segítségével többféle végződés generálható, és a párbeszéddek is változnak minden újrajátszáskor. A játékosok a világok között ideiglenes hasadékokat találnak majd, amelyek fejtörőket rejtenek – ezek megoldásával tudnak a Földön különböző problémákat megoldani. A játékot a Square Enix első számú belső csapata és a tri-Ace fejlesztette.



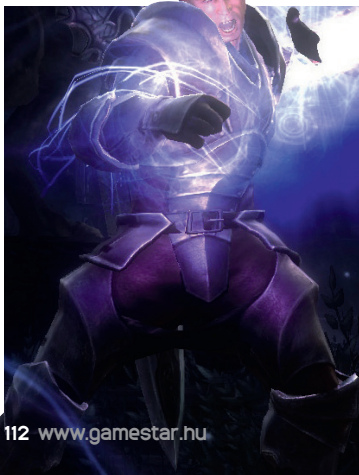
SYNDICATE

Egy újraímodott klasszikus, a megbol-dogult *Bullfrog* remek taktikai akció-játékának újraímodása a Starbreeze Studios-tól. Ezúttal azonban FPS néző-pontba költöztek a dolgok, így a játék is stílust váltott. Azt, hogy mi mit tapasztaltunk az újragondolt egykori legendával kapcsolatban, a GameStar februári számából megtudjátok.



NEVERDEAD

A játék főszereplője, Bryce Boltzmann a lehető leglogikusabb dolgot teszi (miután jó ötszáz éve a démonkirály megölte a feleségét, őt magát pedig megátkozta halhatatlansággal), – ott irtja a démonokat, ahol csak tudja. A játék során persze nem ez az egyetlen kihívás – Bryce-nak van egy halandó kísérőnője, Arcadia, aki magánnyomozó és mindebe beleüti bájos orrát.



KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

A 38 Studios alapítója, Curt Schilling szerint a *Kingdoms of Amalur* a *God of War* és az *Oblivion* keresztese. Nem csoda, hiszen a játék dizájnere a *Morrowind*et és *Oblivion*ot is jegyző Ken Rolston (ezen felül amúgy még jó néhány hasonló áthallás van a két játék között). A *Kingdoms of Amalur* ebből is láthatóan igaz, dögös akció RPG lesz egyedi sztorival és fejlődési rendszerrel, amelyben szó szerint nulláról, akarom mondani hulláról indulunk.

A RADEON ÚJRA BEGYORSÍT

Nagy nehezen, de megérkezett az AMD új csúcscategóriás videokártyája, a Radeon 7970, amelyet új architektúrával és emellett számos egyéb újdonsággal vértettek fel. Következő számunkban megmutatjuk, mire jutott a gyártó az új megoldással, és hogy képes volt-e az Nvidiának odapörkölni, s nem csak az árak tekintetében.



TELJES JÁTÉK

EMPIRE EARTH II



A népszerű stratégiai játék második része. Igen sikeres első részéhez képest sok mindennel kiegészült: ilyen a „Picture-in-Picture” ablak, amin egyéb aktivitásokat lehet megfigyelni, a „The Citizen Manager”, amivel meg lehet adni, mit csináljon a polgár, ha semmi dolga, a „Diplomacy System” ellenfeleink lefizetésére, illetve szövetségek létrehozására való, a „The War Planner”-rel szövetségesekkel lehet támadást egyeztetni stb. Emellett bekerült a készletbe egy időjárás rendszer is, amely mind a földi, mind a légi egységeket befolyásolja, s született a játékban „Skirmish” mód is... Egyébként nem tettünk le a Turokról sem, dolgozunk a felmerült technikai probléma megoldásán, amikor sikerül elhárítani, az lesz majd a teljes játék.

ELSZÁNTA MAGÁT AZ UTOLSÓ LÉPÉSRE

BOROTVAÉLEN

SAM
WORTHINGTON

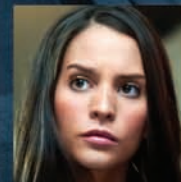
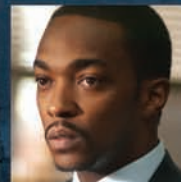
ELIZABETH
BANKS

JAMIE
BELL

ANTHONY
MACKIE

GENESIS
RODRIGUEZ

ED
HARRIS



SUMMIT ENTERTAINMENT PRESENTS A di BONAVENTURA PICTURES PRODUCTION SAM WORTHINGTON "MAN ON A LEDGE" ELIZABETH BANKS JAMIE BELL ANTHONY MACKIE EDWARD BURNS TITUS WELLIVER
GENESIS RODRIGUEZ KYRA SEDGWICK AND ED HARRIS CASTING BY DEBORAH AQUILA, CSA & TRICIA WOOD, CSA AND JULIE TUCKER, CSA & ROSS MEYERSON, CSA MUSIC BY HENRY JACKMAN COSTUME DESIGNER SUSAN LYALL
EDITOR KEVIN STITT, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER ALEC HAMMOND DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY PAUL CAMERON, ASC EXECUTIVE PRODUCERS JAKE MYERS DAVID READY PRODUCED BY LORENZO di BONAVENTURA MARK VAHRADIAN WRITTEN BY PABLO F. FENJVES
DIRECTED BY ASGER LETH



ManOnALedge.com

FEBRUÁR 2-TÓL A MOZIKBAN!

DIRECTED BY ASGER LETH



DVD MELLÉKLET

A legújabb játékok bemutatói

GameStar

SZOFTVEREK

AMD XP/Vista/7 32bit.zip
Eset Anti Virus 32bit hun.msi
Nvidia 290.53 XP 32bit beta.exe
Outpost Antivirus Pro 7.0.4
32bit.zip
Panda 10 promo.zip
Vipre hun.zip

Take On Helicopters Part2
Take On Helicopters Part3
Take On Helicopters Part4
Take On Helicopters Part5
Take On Helicopters Part6

PLUSZ

CineStar 2012.01.

MINIJÁTÉKOK

Fishface
The Hive

HÁTTÉRKÉPEK

DEMO

Take On Helicopters Part1

Az ISO kiterjesztésű fájlokat virtuális meghajtó emulátor 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.



TELJES JÁTÉK

No One Lives Forever



STAR WARS: THE OLD REPUBLIC



ARÉNA



KEREKASZTAL



MÉLYVÍZ



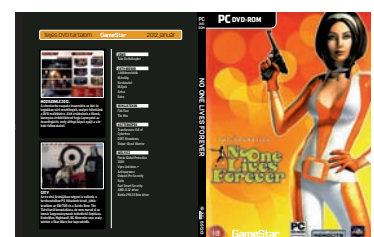
MÁSVILÁG



SAINTS ROW: THE THIRD



EXTRA



DVD BORÍTÓ

MEGJELENT

ANDROID SUPERGUIDE

MINDEN AZ ANDROIDRÓL

RENGETEG
TIPP, ÖTLET
AZ ANDROID
HASZNÁLATÁHOZ

A BLOGGER
MEGMONDJA
A 6 LEGNAGYOBB
BLOG VÉLEMÉNYE
AZ ANDROIDRÓL

112
OLDALON



MOBIL? TABLET?
GALAXY NOTE
TESZT A 80. OLDALON

28 MOBILTELEFON
9 TÁBLAGÉP
34 ALKALMAZÁS

PCWorld EXTRA
2011/07.

Ár: 895 Ft



IDG
HUNGARY



9 771215 505048

11007

KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL

HAGYD, HOGY MAGADDAL RAGADJON A 3D VILÁGA!

Próbáld ki az LG D2342P CINEMA 3D monitor, vagy a DM2350D CINEMA 3D monitor TV-t és hagyd, hogy magaddal ragadjon a 3D világ! A korábbi aktív záras 3D rendszerekkel ellentétben a CINEMA 3D monitorok TÜV és Intertek által tanúsított villódzás- és szellemképmentes képet biztosítanak az FPR technológiának köszönhetően. Az akkumulátor nélküli, könnyű 3D szemüvegek szintén hozzájárulnak ahhoz, hogy a LG CINEMA 3D monitorokkal olyan hosszan élvezhesd a 3D világot, ameddig csak akarsz.



LG CINEMA 3D Monitor TV
DM50D Series
www.lg.com

